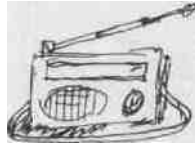


**WIRTSCHAFTSSPIEL**



**Gewonnen hat am Ende der Spieler,  
der aus seinem Einkommen das meiste  
gemacht hat.**

**Nur wer günstig kauft, kann seine  
Konsumwünsche erfüllen und erfolgreich  
spekulieren.**

**Die Spieler setzen heimlich dort,  
wo sie kaufen möchten, PREISDRÜCKER.  
Auf den anderen Märkten legen sie  
— gegen die Mitspieler — PREISTREIBER.  
Wer seine Mitspieler durchschaut,  
ohne seine Pläne zu verraten, wird mit etwas  
Glück gewinnen.**



**Das private Wirtschaftsspiel um geheime Konsumwünsche  
und clevere Geldanlagen!**

**Autor: Franz Scholles**

Spielplan

5 Spielfiguren

20 kleine Markierungssteine  
(je 4 Steine pro Farbe)

50 große Marktsteine  
(je 10 Steine pro Farbe)

8 Risikokarten

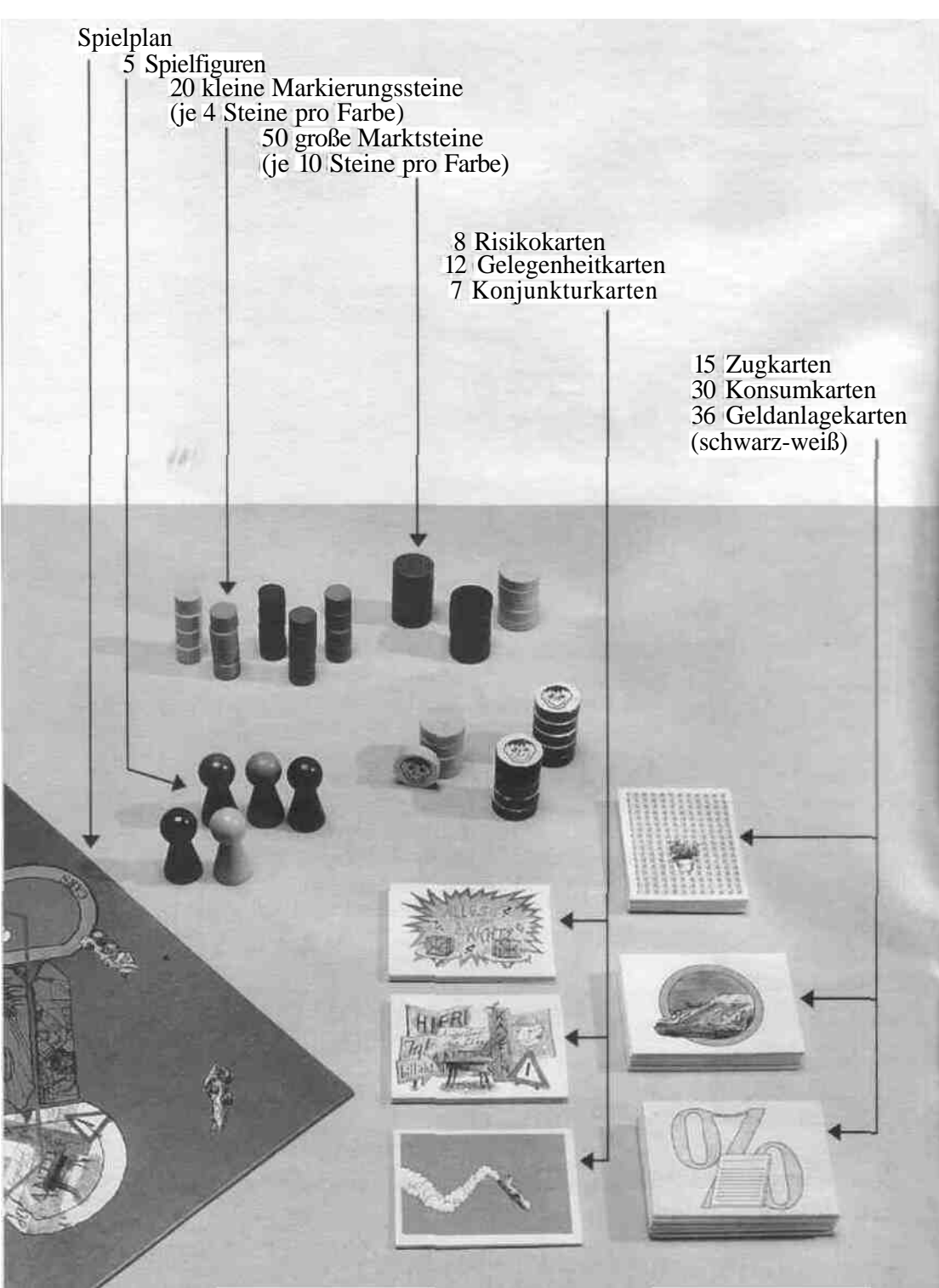
12 Gelegenheitskarten

7 Konjunkturkarten

15 Zugkarten

30 Konsumkarten

36 Geldanlagekarten  
(schwarz-weiß)



# KURZSPIELREGEL

## VORBEREITUNG

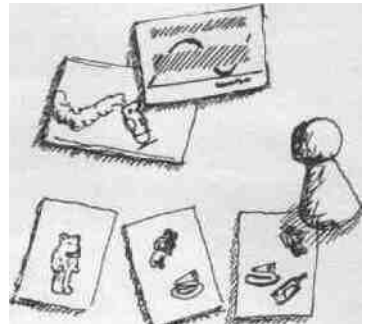
Spielmaterial austeilen

## SPIELABIAUF

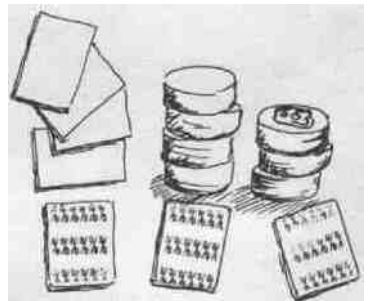
Marktsteine geheim setzen



Konjunkturkarte umdrehen



Zugkarten umdrehen und ziehen

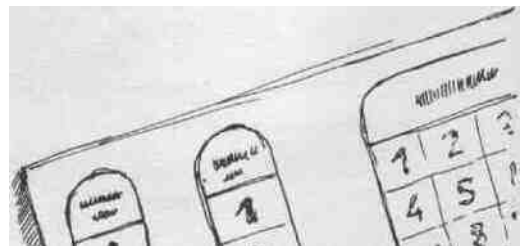


Aktionen auf Konsum- und Geldanlagefeldern durchführen/  
Marktsteine umdrehen

Zugrunde beenden

## SPIELENDE

Anhand der Abrechnungstabelle  
Gewinner ermitteln.



## VORBEREITUNGEN

Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn eine Spielfigur und die farblich dazu passenden 4 kleinen Markierungssteine und 10 großen Marktsteine.

Die **Spielfiguren** werden auf das Feld INCOME (Einkommens- und Startfeld) gestellt.

**Die Markierungssteine** kennzeichnen den aktuellen Status der Spieler in der Einkommenstabelle sowie der Anzeigenreihe Lebensstandard.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler **70.000 Mark**. Dies wird angezeigt, indem jeder Spieler jeweils einen Markierungsstein auf die drei großen Felder der **Einkommenstabelle** legt (siehe Foto).

Der Lebensstandard ist anfangs „null“, so daß auf der Anzeigenreihe **Lebensstandard bei 0** der letzte Markierungsstein abgelegt wird (siehe Foto).

Die **Marktsteine** werden aufbewahrt. Sie kommen erst später zum Einsatz.

Abschließend erhalten die Spieler jeweils **drei Zugkarten** in der Farbe ihrer Spielfiguren, die sie mit der Symbolseite in der Reihenfolge

Gummibärchen

Gummibärchen + Torte

Gummibärchen + Torte + Champagner

vor sich auslegen.

Die verbleibenden Karten werden nun auf oder neben den Spielplan plaziert.

**Die Konjunkturkarten, Risikokarten und Gelegenheitskarten** werden gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder auf den Spielplan gelegt (siehe Foto).

Die **farbigen Konsumkarten** werden nach Konsumgütern sortiert und rechts neben den Spielplan gelegt (siehe Foto).

Luxus

Cars

Outfit

Mobiliar

Touring



gelber Ring

orangefarbener Ring

grüner Ring

roter Ring

violetter Ring

Die schwarz-weißen Geldanlagekarten werden nach Geldanlagen (Motiven) sortiert und links neben den Spielplan gelegt (siehe Foto).

Die **Abrechnungstabelle** wird erst am Ende des Spieles benötigt und daher zunächst zur Seite gelegt.



Geldanlagefelder

Konsumfelder

Einkommens-/Startfeld

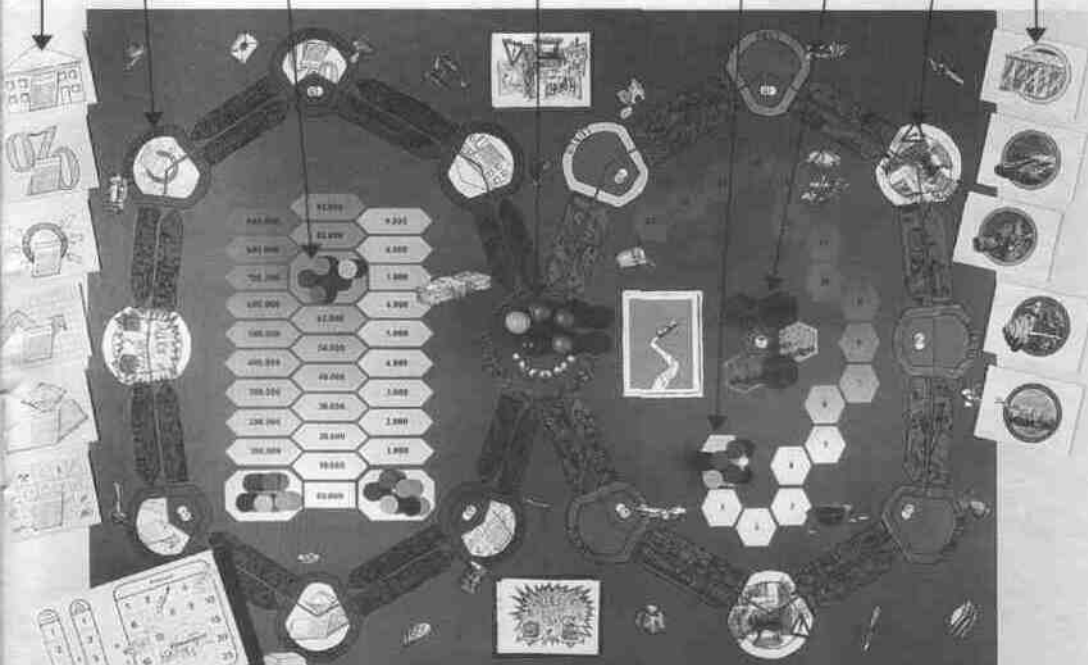
Einkommenstabelle

Anzeigenreihe  
Lebensstandard

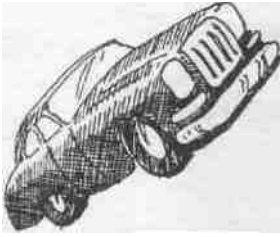
Marktfeld

Geldanlagekarten

Konsumkarten



Abrechnungstabelle



## IDEE

Alle Spieler haben das gleiche Einkommen. Aber nur wer günstig kauft, kann seine Wünsche nach TOURING, MOBILIAR, OUTFIT, CARS und LUXUS erfüllen. Nur wer schnell und unberechenbar ist, kann erfolgreich mit AKTIEN, PFANDBRIEFEN, WARENKONTRAKTEN, EDELMETALLEN und IMMOBILIEN spekulieren. Es gilt, durch geschicktes Kaufen von Konsumgütern sowie rentable Geldanlagen seinen Wohlstand zu vermehren. Dabei bestimmen **Angebot und Nachfrage** — im Spiel symbolisiert durch die Marktsteine — die Preise auf den einzelnen Märkten.

Jeder Spieler hat 10 Marktsteine, nämlich jeweils **5 Preistreiber** mit „Mister Knollennase“ auf der Rückseite und **5 Preisdrücker** ohne Aufdruck.

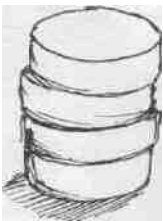
Preistreiber und Preisdrücker wirken sich folgendermaßen aus:



Wenige Nachfrager = Preistreibersteine



niedrige Preise



Viele Anbieter = Preisdrückersteine



niedrige Preise



hohe Preise



Viele Nachfrager = Preistreibersteine



hohe Preise



Wenige Anbieter = Preisdrückersteine

Jeder Spieler verteilt seine Marktsteine **nach seiner Wahl und geheim** auf den verschiedenen Märkten.

Er wird auf den Märkten, wo er selbst kaufen will, Anbieter als **Preisdrücker** plazieren, um die Preise zu senken.



Dort, wo er Kaufabsichten seiner Mitspieler vermutet, wird er seine Nachfrager als **Preistreiber** setzen, um die Preise zu erhöhen.



Will er umgekehrt Aktien und Warenkontrakte verkaufen, setzt er dort **Preistreiber**, um einen hohen Verkaufspreis zu erzielen.



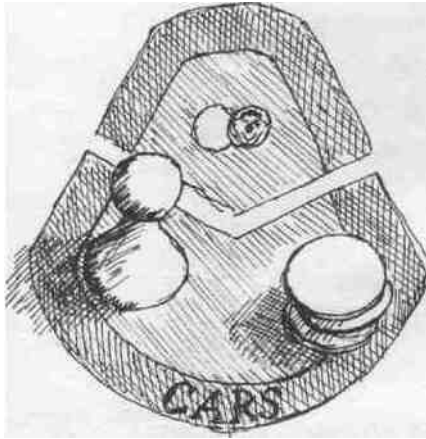
Zielkonflikte ergeben sich aus der Binsenweisheit, daß jede Mark nur einmal ausgegeben werden kann. Der **Kauf von Konsumgütern** erhöht den Lebensstandard, kostet aber Geld (Einkommen).

**Geschickte Geldanlagen** bringen Einkommen und Vermögen, lassen unseren Lebensstandard aber unberührt.

Am Ende entscheidet die Position der Spieler in der Einkommenstabelle und in der Anzeigenreihe Lebensstandard, wer gewonnen hat.

**TIP:** Da es kaum möglich ist, in beiden Bereichen ganz vorne zu sein, ist es ratsam, in einem Bereich den ersten Platz anzustreben, ohne im anderen Bereich zu sehr zurückzufallen.



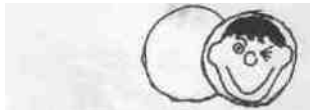


## KONSUMFELDER

Auf der rechten Spielplanhälfte (Konsumbereich) befinden sich 5 **Konsumfelder**. Dort werden folgende Gütergruppen angeboten:

LUXUS  
CARS  
OUTFIT  
MOBILIAR  
TOURING

Von jeder Gütergruppe liegen am rechten Spielplanrand **6 Karten mit Konsumgütern**, die **jederzeit** von den Spielern eingesehen werden können.



Auf allen Konsumfeldern bestimmen Angebot und Nachfrage, d. h. die Anzahl und Verteilung der **Marktsteine** auf dem Konsumfeld, den Preis. Dies wird durch das **Marktsteine-Zeichen** angezeigt.



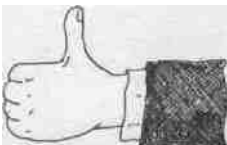
Der Spieler, der ein Konsumfeld betritt, hat die Möglichkeit, ein Konsumgut aus der entsprechenden Gütergruppe, z.B. ein Auto, nach seiner Wahl zu kaufen.

Er wird zunächst auf den Rückseiten der Karten den **Preis** sowie den dafür einzutauschenden **Lebensstandard vergleichen**. Unter Berücksichtigung seines Einkommensstandes wird er danach das für ihn günstigste Konsumgut auswählen. Ab nun besteht **Kaufzwang**.



Erst jetzt werden die verdeckt auf dem Konsumfeld als Turm gestapelten **Marktsteine aufgedeckt** und sortiert. Preistreiber und Preisdrücker werden nun auf **2 Türmchen** aufgeteilt. Die Steine bleiben offen bis zum Ende der Zugrunde liegen.

Der **Konsummarkt** ist nun **gesperrt**. Nachfolgende Spieler können zwar weiterhin das Konsumfeld betreten, aber keine Konsumgüter erwerben.



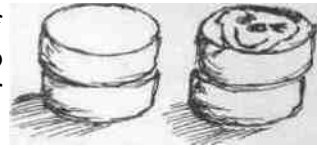
**TIP:** Es gibt teure und eher billige Gütergruppen. Z. B. sind Luxusgüter und Autos meist teurer als Bekleidung usw.



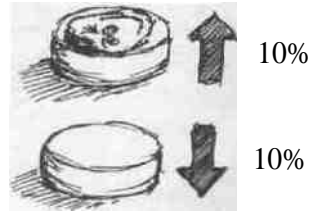
# BERECHNUNG DES KAUFPREISES

Spannend wird es bei der Berechnung des Kaufpreises.

Sind gleich viele Preistreiber- und Preisdrückersteine auf dem Konsumfeld oder stehen keine Marktsteine dort, so besteht ein **Marktgleichgewicht**. Berechnet wird dann der Preis, der auf der Konsumkarte oben angegeben ist.



Pro Preistreiber steigt der Preis um 10 %.



Pro Preisdrücker sinkt der Preis um 10 %.

Preis steigt



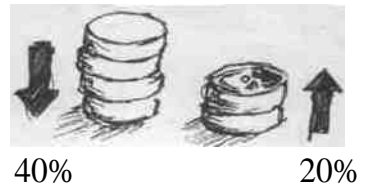
Mehr Preistreiber als Preisdrücker



Mehr Preisdrücker als Preistreiber



Preis sinkt



Beispiel

Marktgleichgewicht

**Pech gehabt!!**

+ 5 Preistreiber  
~~— 2 Preisdrücker~~

+ 3 Preistreiber

Elektroauto kostet 26.000

**Glück gehabt!!!**

+ 4 Preisdrücker  
~~— 1 Preistreiber~~

+ 3 Preisdrücker

Elektroauto kostet 14.000

## ELEKTRO-CITY-CAR

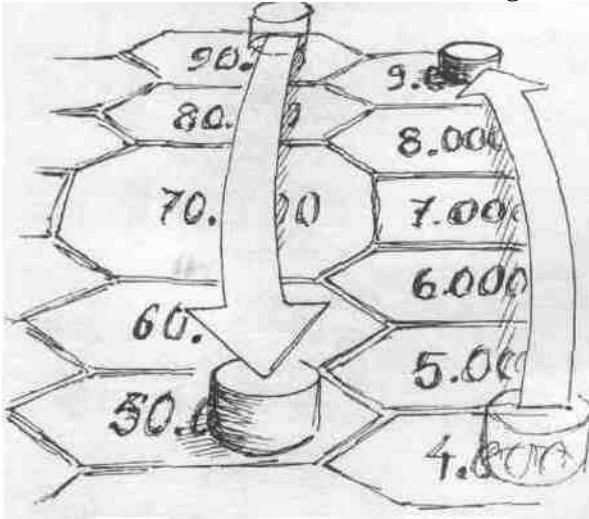
**PREIS** 20.000  
**LEBENSSTANDARD 1**

	+1	+2	+3	+4	+5
😊	22.000	24.000	26.000	28.000	30.000
☹️	18.000	16.000	14.000	12.000	10.000

## ZAHLUNG DES KAUFPREISES

Die zu zahlenden Preise sind der Tabelle der Konsumkarte zu entnehmen.

Der Spieler bezahlt, indem er von seinem Einkommen laut **Einkommenstabelle** den Kaufpreis abzieht. Den neuen Einkommensstand markiert der Spieler, indem er seine **Markierungssteine verschiebt**.

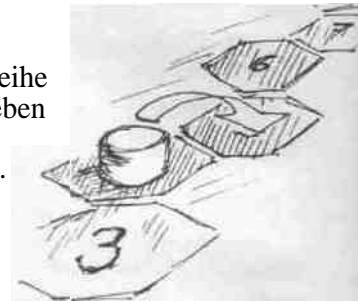


Beispiel

Einkommen	9 4 0 0 0
- Kaufpreis	<u>3 5 0 0 0</u>
neues Einkommen	5 9 0 0 0

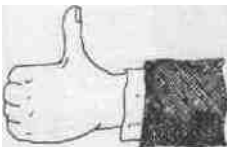
Gleichzeitig **rückt** der Spieler auf der Anzeigenreihe **Lebensstandard** wie auf der Konsumkarte angegeben **nach oben**.

Die Konsumkarte legt der Spieler offen vor sich aus.



Einmal gekaufte Konsumgüter verlieren ihren Wert und können daher von den Spielern nicht mehr verkauft werden.

Der Kaufpreis darf nicht aufgebracht werden, indem Geldanlagen verkauft werden. Falls laut Einkommens-tabelle nicht genügend Einkommen vorhanden ist, muß auf den Kauf verzichtet werden.



**TIP:** Teuer kaufen ist immer noch besser als nichts tun!  
Wer nicht kaufen kann, wird von seinen Mitspielern im Bereich Lebensstandard überholt!

## GELDANLAGEFELDER

Auf der linken Spielplanhälfte (Geldanlagebereich) befinden sich **6 Geldanlagefelder**. Dort werden folgende Geldanlagen angeboten:

IMMOBILIEN

PFANDBRIEFE

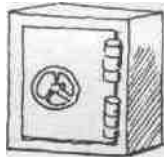
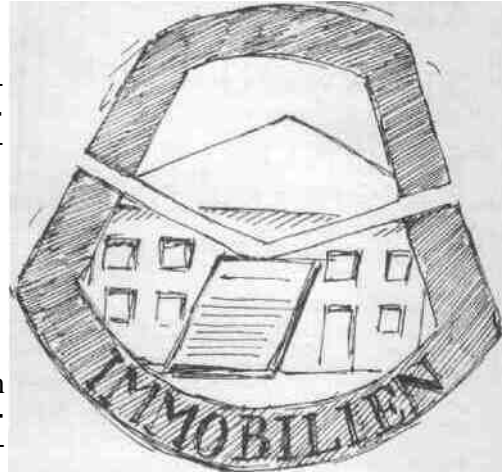
GEMEINSCHAFT

AKTIEN

EDELMETALLE

ROHSTOFFE

Von jeder Geldanlageart liegen am linken Spielplanrand **6 Karten mit Geldanlagen**, die jederzeit von den Spielern eingesehen werden können.



Im Geldanlagebereich haben die Spieler viele Möglichkeiten, ihr **Einkommen** durch geschickten Kauf und Verkauf von Geldanlagen zu vermehren. Andererseits können riskante Anlagen auch zu Geldverlusten führen. Bei der Geldanlageart GEMEINSCHAFT kann der Spieler den Lebensstandard steigern. Dies gilt auch für einige Immobilien.



**Sie merken schon, jede Geldanlage hat ihre Besonderheiten, die im folgenden erläutert werden.**

Auf den Geldanlagefeldern **Pfandbriefe, Aktien und Rohstoffe** bestimmen — wie auf den Konsumfeldern — die Anzahl und Verteilung der **Marktsteine** den Kauf/Verkaufserfolg. Dies wird durch das **Marktsteine-Zeichen** angezeigt.

**Es gelten daher auch die gleichen Grundregeln wie auf den Konsumgütermärkten.**



<b>AKTIE</b>					
<b>NENNWERT 20.000</b>					
<b>KURSWERT</b>					
	+1	+2	+3	+4	+5
	24.000	28.000	32.000	36.000	40.000
	+1	+2	+3	+4	+5
	16.000	12.000	8.000	4.000	0

## AKTIEN

Jede Aktie hat ihren **Nennwert** aufgedruckt. Dieser Nennwert entspricht dem Preis bei **Marktgleichgewicht**. Mit diesem Nennwert wird die Aktie auch bei der Schlußabrechnung bewertet. Jeder Kauf unter dem Nennwert bringt **Gewinn**, jeder Kauf über dem Nennwert **Verlust**.



20%



Der Spieler, der das Aktienfeld betritt, hat die Möglichkeit, eine Aktie seiner Wahl zu kaufen.

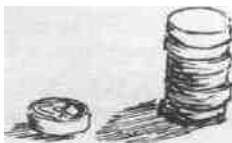
Pro Preistreiber steigt der Preis um 20 %.



Pro Preisdrücker sinkt der Preis um 20 %.

20%

Der zu zahlende **Kurswert** ist der Tabelle der Aktienkarte zu entnehmen.



Beispiel

+ 6 Preisdrücker  
— 1 Preistreiber

+ 5 Preisdrücker

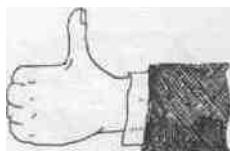
Aktie wird gratis erworben!



**VERKAUF  
OHNE RISIKO**

Nachfolgende Spieler können keine Aktien kaufen, aber in ihrem Besitz befindliche Aktien **risikolos** auf dem nun offenen Aktienmarkt **verkaufen**. Sie verfahren dann umgekehrt wie beim Kauf.

Die verkauften Aktien werden wieder dem Stapel am linken Spielplanrand beigelegt.



**TIP:** Aktien frühzeitig kaufen und beim späteren Verkauf durch eigene Preistreiber Verkaufspreise in die Höhe treiben.

**PFANDBRIEF**  
Zinseinnahmen beim Zinssatz von

**WERT** **50.000**

1 %	2 %	3 %	4 %	5 %	6 %
1.000	1.000	2.000	2.000	3.000	3.000
7 %	8 %	9 %	10 %	11 %	12 %
4.000	4.000	5.000	5.000	6.000	6.000
13 %	14 %	15 %	16 %	17 %	18 %
7.000	7.000	8.000	8.000	9.000	9.000

**PFANDBRIEFE**

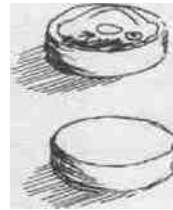
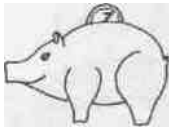
Jeder Pfandbrief hat seinen Wert aufgedruckt. Dieser Wert ist der **feste Kaufpreis**, mit dem der Pfandbrief auch in der Schlußabrechnung bewertet wird.

Der Spieler, der das Pfandbrieffeld betritt, hat die Möglichkeit, einen Pfandbrief seiner Wahl zu kaufen. Dabei beeinflussen die Marktsteine beim Pfandbrief über den Kaufpreis die **Verzinsung**. Der Spieler wird versuchen, eine möglichst hohe Verzinsung am Markt zu realisieren.

Die Grundlage der Verzinsung bei den Pfandbriefen ist der **Eckzins von 10%**. Dieser gilt beim **Marktgleichgewicht**.

Pro Preistreiber sinkt der Zins um 1 %.

Pro Preisdrücker steigt der Zins um 1 %.



1%



1%



Beispiel

+ 3 Preistreiber  
— 1 Preisdrücker  
+ 2 Preistreiber



Eckzins 10 %  
- 2 Preistreiber = 2 %  

---

Zinssatz 8 %

Die **Zinseinnahmen** bei den verschiedenen Zinssätzen sind der Tabelle auf dem Pfandbrief zu entnehmen.

**Die Zinsen werden am Ende jeder Zugrunde ausgezahlt.**



**TIP;** Pfandbriefe möglichst frühzeitig kaufen, um lange in den Genuß der Zinseinnahmen zu kommen!



# ERDNÜSSE

KAUFPREIS 20.000

## VERKAUFSPREISE

	+1	+2	+3	+4	+5
	24.000	28.000	32.000	36.000	40.000
	+1	+2	+3	+4	+5
	16.000	12.000	8.000	4.000	0

## ROHSTOFFE

Jeder Warenkontrakt hat seinen **Kaufpreis** aufgedruckt. Mit diesem Kaufpreis wird der Warenkontrakt auch in der Schlußabrechnung bewertet.

Warenkontrakte sind **Spekulationsobjekte**. Die Spieler werden versuchen, ihre Rohstoffpapiere rasch wieder mit Gewinn zu verkaufen.



Der Spieler, der das Rohstofffeld betritt, hat die Möglichkeit, einen Warenkontrakt seiner Wahl zum **festen Kaufpreis** zu kaufen.

Dabei werden die Marktsteine nicht umgedreht, da sie den Kaufpreis nicht beeinflussen.

In den nächsten Runden wird der Spieler versuchen, den **Warenkontrakt** gewinnbringend zu **verkaufen**. Er wird auf das Feld „Rohstoffe“ ziehen und die Marktsteine umdrehen. Ab nun besteht **Verkaufszwang**.

Für die Verkaufspreise gilt:

Pro Preistreiber steigt der Preis um 20 %.

Pro Preisdrücker sinkt der Preis um 20 %.

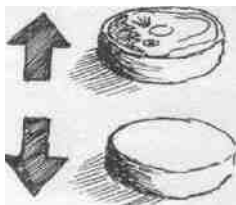
Nachfolgende Spieler können Warenkontrakte kaufen. Ebenso können Mitspieler in ihrem Besitz befindliche Warenkontrakte **risikolos** auf dem nun offenen Rohstoffmarkt verkaufen.

Die verkauften Warenkontrakte werden wieder dem Stapel am linken Spielplanrand beigelegt.

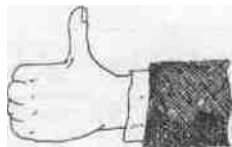
**TIP;** Das Setzen von Marktsteinen auf dem Feld „Rohstoffe“ ist erst sinnvoll, nachdem mindestens ein Spieler Warenkontrakte erworben hat. Warenkontrakte frühzeitig kaufen und beim späteren Verkauf durch eigene Preistreiber Verkaufspreise in die Höhe treiben.

Auf den Geldanlagefeldern **Immobilien, Gemeinschaft und Edelmetalle** wird der Preis nicht durch Marktsteine, sondern durch andere Einflüsse bestimmt. Es dürfen hier also keine Marktsteine gesetzt werden. Diese Felder sind daran erkennbar, daß ihre schwarz-weißen Motive das gesamte Geldanlagefeld ausfüllen.

20%



20%



## IMMOBILIEN

Immobilien sind eine Geldanlage in Häusern und Wohnungen. In der Schlußabrechnung werden sie mit dem Schätzwert bewertet. Jeder Kauf unter dem Schätzwert bringt also Gewinn.

Immobilien erhöhen darüber hinaus teilweise auch den Lebensstandard.

FERIENHAUS	
SCHÄTZWERT	80.000
MINDESTPREIS	60.000
LEBENSSTANDARD	2

Der Spieler, der das Immobilienfeld betritt, hat die Möglichkeit, eine **Versteigerung** zu eröffnen.

Er wählt aus den Immobilienkarten ein Haus oder eine Wohnung aus, die er kaufen möchte, und liest die Daten aus der Immobilienkarte vor.

Es beginnt eine geheime Versteigerung.

Jeder Spieler schreibt sein **Gebot** verdeckt auf einen Zettel.

Das **Mindestgebot** ist der auf der Karte aufgedruckte Mindestpreis.

Das **Höchstgebot** ist nur durch die Einkommenslage der Spieler begrenzt. Ein Gebot über dem Schätzwert ist möglich.



Anschließend werden die Gebote gleichzeitig aufgedeckt. Der Käufer mit dem höchsten Gebot erhält den Zuschlag. Es besteht **Kaufzwang**.

**Sonderregel:** Zur Finanzierung einer Immobilie können außer dem

**Einkommen laut Einkommensstabelle**  
auch

**Geldanlagen des Spielers** eingesetzt werden.

Die Aktien, Pfandbriefe, Warenkontrakte und Edelmetalle werden wie in der Schlußabrechnung bewertet.

Verkaufte Anlagegüter werden wieder den Stapeln am linken Spielplanrand beigelegt.

**TIP:** Der Gastgeber legt für jeden Mitspieler Zettel und Bleistift zurecht. Leider sind Häuser und Wohnungen teuer. Ein Kauf kommt daher meist erst in späteren Runden in Frage.



<b>GOLD</b>	<b>PREIS</b>
↓	
<b>BOOM</b>	<b>30.000</b>
<b>DEPRESSION</b>	<b>50.000</b>

## EDELMETALLE

Die Preise der Edelmetalle Platin, Gold und Silber werden vom **Konjunkturverlauf** bestimmt. In den **Boom-Zeiten** der Hochkonjunktur sinken die Edelmetall-Preise. Dagegen steigen in den schwierigen Zeiten der **Depression** die Edelmetall-Preise als Krisenwährung.

In der Schlußabrechnung werden die Edelmetalle mit dem niedrigen Preis des Booms bewertet.



Der aktuelle Stand der Konjunktur wird am Beginn jeder Zugrunde durch die **Konjunkturkarte** bestimmt.

Der Spieler, der das Edelmetallfeld betritt, hat die Möglichkeit, ein Edelmetall nach seiner Wahl zu kaufen.



BOOM

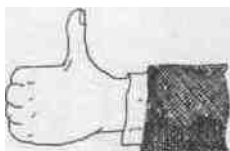


niedriger Preis

DEPRESSION

hoher Preis

Die verkauften Edelmetalle werden wieder dem Stapel am linken Spielplanrand beigelegt.



**TIP:** In Boom-Phasen Edelmetalle kaufen und in Depressions-Phasen gewinnbringend verkaufen.



## GEMEINSCHAFT

Das Feld GEMEINSCHAFT bietet die Möglichkeit, im Geldanlagebereich etwas für die Steigerung des Lebensstandards zu tun. Um ein Gemeinschaftsgut zu finanzieren, ist jedoch eine **Absprache** unter den Spielern erforderlich. Denn 2 Spieler müssen **gleichzeitig** auf dem Gemeinschaftsfeld anwesend sein, damit die Aktion gelingt.

RECYCLING	
STEUERANTEIL	
pro Spieler	15.000
LEBENSSTANDARD	1
pro Spieler	

Beide Spieler wählen **gemeinsam** aus dem Kartenstapel Gemeinschaftsgüter eine Karte aus. Jeder Spieler bezahlt, indem er auf seiner Einkommenstabelle den **Steueranteil** abzieht.



Gleichzeitig rücken beide Spieler auf der Anzeigenreihe **Lebensstandard** wie auf der Gemeinschaftsgüterkarte angegeben nach oben.

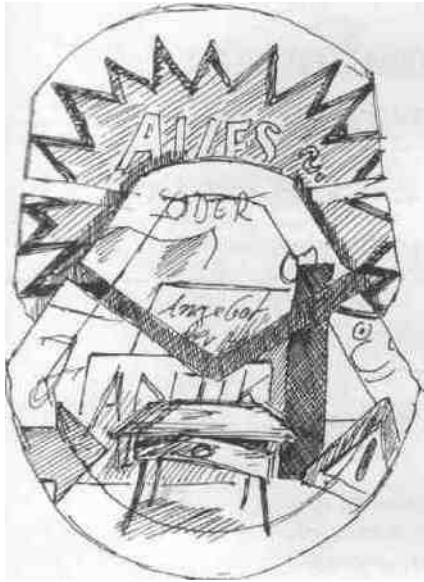
Die Gemeinschaftskarte wird beiseite gelegt und kann nicht noch einmal verwendet werden.

Jeder Spieler kann pro Zugrunde nur einmal ein Gemeinschaftsgut erwerben.



**TIP:** Einzige Chance, im Geldanlagebereich Lebensstandard regelmäßig zu erhöhen, nutzen.

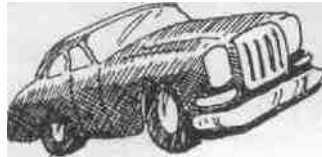




## GELEGENHEIT & RISIKO

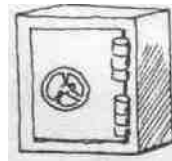
Auf den beiden Spielfeldern **GELEGENHEIT** im Konsumbereich und dem Feld **RISIKO** im Geldanlagebereich stellen die Spieler ihr **Glück** auf die Probe.

Der Spieler, der auf die genannten Spielfelder geht, zieht eine Karte und liest diese seinen Mitspielern vor. Anschließend führt er die Aktionen aus.



Bei den Karten **Gelegenheit** hat er die Chance, seinen **Lebensstandard** zu steigern. Mit Pech wird er aber Geld und Konsummöglichkeiten einbüßen.

**Risikokarten** signalisieren, daß der Spieler **Einkommen** sowohl gewinnen als auch verlieren kann.



Bei den Karten mit der Aufschrift **FIFTY-FIFTY** kommen das **Marktfeld** und die **Marktsteine** ins Spiel.

Alle Spieler haben — je nach Spielerzahl — einen, zwei oder drei Marktsteine zurückbehalten. Sie wählen einen Marktstein aus und setzen diesen, um dem Schicksal etwas nachzuhelfen.

Alles weitere regeln die Karten.

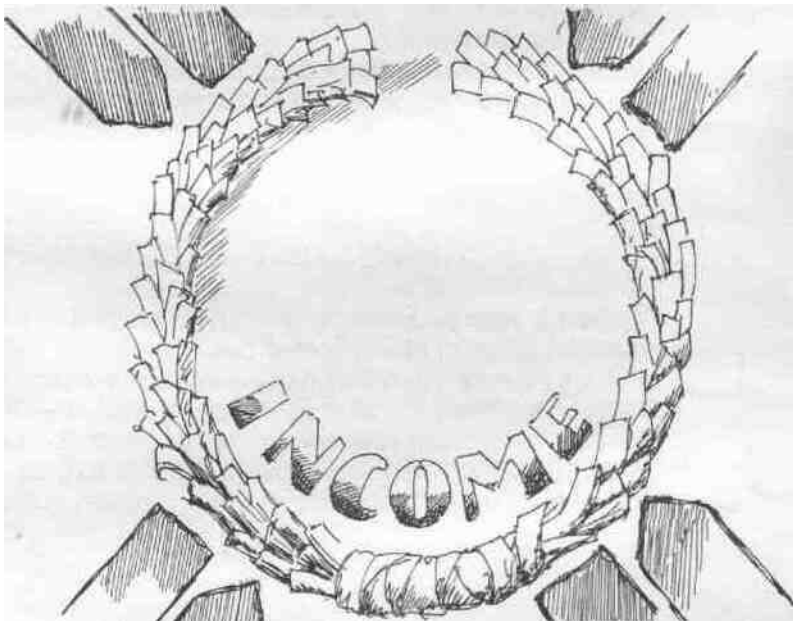
**TIP:** Wenn Konsummärkte gesperrt sind oder Geldanlagen wenig aussichtsreich erscheinen, Chancen mit Karten **GELEGENHEIT** und **RISIKO** nutzen.

## INCOME

Alles dreht sich um das Feld INCOME in der Mitte des Spielplanes.

Income ist zugleich **Start- und Einkommensfeld** des Spieles.

Nach jeder **Umrundung**, d. h. sobald ein Spieler das Feld INCOME erreicht oder überschreitet, erhält er sein **Jahreseinkommen** in Höhe von **70.000 Mark**. Betritt der Spieler das Feld INCOME direkt, erhält er zusätzlich **10.000 Mark Gratifikation**. Ferner werden die **Jahresmieteinnahmen** an Wohnungsbesitzer ausgezahlt.

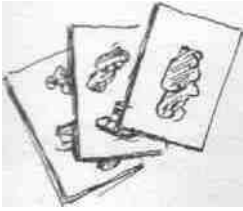


Auf dem Feld INCOME kreuzen sich auch die **Wege** auf dem Spielplan.

Beim Start und danach jedesmal beim Betreten oder Überschreiten des INCOME-FELDES entscheiden die Spieler, welche **Richtung** sie einschlagen werden.

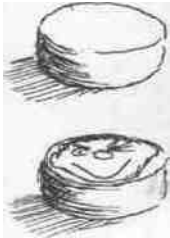
Jeder Spieler entscheidet zunächst, ob er den Weg über den Konsumbereich oder den **Geldanlagebereich** gehen will. Danach entscheidet jeder Mitspieler, ob er von INCOME beginnend den **linken oder rechten Weg** einschlagen möchte.

**Danach kann der Bereich (Konsum oder Geldanlage) sowie die Wegrichtung (rechts oder links) erst wieder beim nächsten Überschreiten des INCOME-Feldes gewechselt werden.**



## SPIELABIAUF

Das Spiel besteht aus mehreren **Zugrunden**. Die erste Zugrunde beginnt der jüngste Spieler. Die zweite Zugrunde beginnt der vormals zweite Spieler usw. Nachdem jeder Spieler einmal Startspieler war (bei 3 Spielern zweimal), ist das Spiel zu Ende.



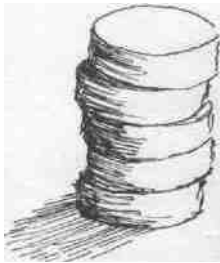
### I. PHASE: MARKTSTEINE SETZEN

Jeder Spieler besitzt 10 Marktsteine (5 Preistreiber- und 5 Preisdrückersteine).

Bei 3 Spielern setzt jeder 9 Marktsteine

Bei 4 Spielern setzt jeder 8 Marktsteine

Bei 5 Spielern setzt jeder 7 Marktsteine

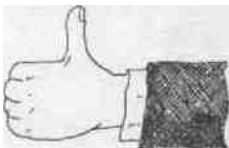


Als erstes setzt der **Startspieler** verdeckt seine Marktsteine. Es folgt sein linker Nachbar usw.

Bei den **Preistreibersteinen** hat „Mister Knollennase“ ein **Loch in der Nase**, so daß man — ohne zu schauen — fühlen kann, welche der zu setzenden Steine Preistreiber oder Preisdrücker sind. Dies erleichtert das **Bluffen**, da die Steine nicht umgedreht oder vorsortiert werden müssen.



Marktsteine können auf allen Märkten mit dem **Markt-Steine-Zeichen** aufgetürmt werden.



**TIP:** Überlegen Sie sich gut, welche Konsum- oder Geldanlagefelder die Mitspieler anstreben. Ihr derzeitiges Einkommen, ihre Position im Lebensstandard, ihr Standort auf dem Spielplan sowie ihre Reihenfolge beim Ziehen sind Gesichtspunkte, die die Pläne ihrer Konkurrenten verraten können.

## 2. PHASE: KONJUNKTURKARTE UMDREHEN

Der Startspieler zieht eine Konjunkturkarte, liest diese den Mitspielern vor und legt sie offen auf den Stapel Konjunkturkarten zurück. Die Konjunkturdaten (Boom, Depression) sowie das Ereignis gelten für die gesamte Zugrunde.



**TIP:** Aufgrund der Konjunkturkarte sollten die Spieler ihre Pläne noch einmal überdenken.

## 3. PHASE: ZUGKARTEN UMDREHEN & ZIEHEN

Jeder Spieler hat **3 Zugkarten** vor sich liegen. Die Zugkarten geben die **Anzahl der Felder** an, die der Spieler vorrücken darf.



1 Feld



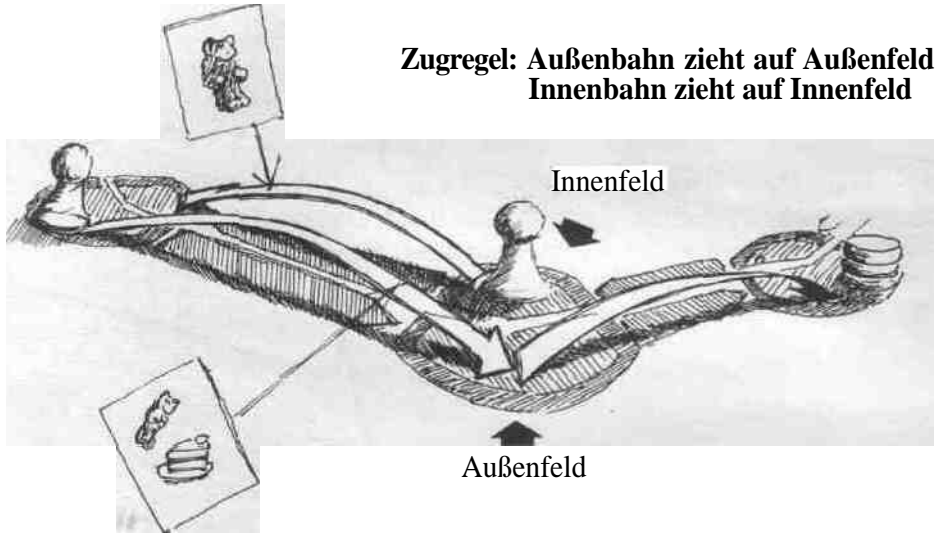
2 Felder



3 Felder

Der Spieler wählt eine Zugkarte aus, dreht diese zur Farbseite um und zieht die entsprechende Anzahl von Feldern weiter. Jede Zugkarte darf pro Zugrunde nur einmal verwendet werden.

**Zugregel: Außenbahn zieht auf Außenfeld  
Innenbahn zieht auf Innenfeld**



#### **4. PHASE: FÜR AKTION ENTSCHIEDEN/ MARKTSTEINE UMDREHEN**



Die Spieler wählen aus den Spielmöglichkeiten, wie sie auf den Seiten 8 bis 18 für jedes Konsum- und Geldanlagefeld dargestellt sind, ihre Aktion aus.

Beim Kauf/Verkauf auf den Feldern mit dem Marktsteine-Zeichen drehen die Spieler die Marktsteine um, um den Preis zu ermitteln.

Sie können auch — wenn sie beispielsweise „Mister Knollennase“ am Markt vermuten — freiwillig auf Aktionen, z.B. Kauf eines Konsumgutes, verzichten.

Betreten sie einen gesperrten Markt, sind sie ohnehin zur Untätigkeit verdammt.

#### **5. PHASE: ZUGRUNDE BEENDEN**

Sobald auch der letzte Spieler seine 3. Zugkarte umgedreht und gezogen hat (alle Zugkarten zeigen ihre Farbseiten), ist eine Zugrunde abgeschlossen.

Jeder Spieler erhält seine **Marktsteine zurück**.

Die **Spielfiguren bleiben** auf den Spielfeldern **stehen**.

Pfandbriefbesitzer erhalten ihre **Zinsen** ausgezahlt.

Der Spieler links vom letzten Startspieler eröffnet die nächste Zugrunde, indem er mit dem erneuten Setzen der Marktsteine beginnt.

Anschließend wird in bekannter Weise gespielt.

## ENDE DES SPIELS

Um den Gewinner zu ermitteln, legen die Spieler zunächst die **Abrechnungstabelle** aus.

Gewinner des Spieles ist, wer am Ende im Wohlstandsquadrat an der Spitze liegt.

Die Stellung der Spieler im Wohlstandsquadrat ergibt sich, indem ihr **Rang** in der **Einkommenstabelle** mit ihrem **Rang** in der Anzeigenreihe **Lebensstandard multipliziert** wird.

Sie merken schon, auf den Gewinner wartet noch etwas Rechenarbeit.

Die Spieler wandeln ihre **Geldanlagen** wieder in Einkommen um, indem sie die Werte ihrer Geldanlagen ihrem Einkommen in der Einkommenstabelle hinzufügen. Der neue Einkommensstand wird mit den Markierungssteinen dokumentiert.

Als Wert der Geldanlagen sind einzusetzen:

Nennwert bei den Aktien und Pfandbriefen

Kaufpreis bei den Warenkontrakten

Boomprens bei den Edelmetallen

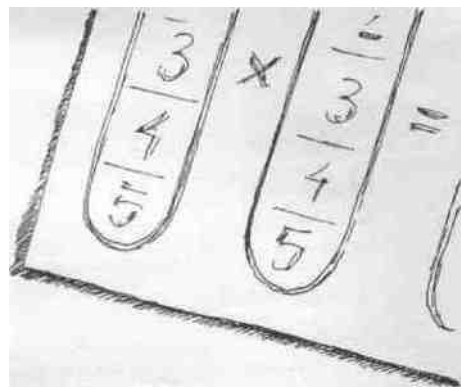
Schätzwert bei den Immobilien

Danach ist auf einem Blick erkennbar, wer das höchste, zweithöchste Einkommen usw. hat.

Der Spieler mit dem höchsten Einkommen nimmt einen Markierungsstein von seiner Einkommenstabelle und legt ihn auf die **Abrechnungstabelle bei EINKOMMEN** — **RANG 1** — ab. In dieser Weise markiert jeder seinen Einkommensrang.

Die Rangfolge bei der Anzeigenreihe Lebensstandard kann direkt abgelesen und auf die Abrechnungstabelle übertragen werden. Der Spieler mit dem höchsten Lebensstandard nimmt seinen Markierungsstein und legt ihn auf die **Abrechnungstabelle bei LEBENSSTANDARD** — **RANG 1** — , der zweite auf RANG 2 usw. ab.

Die beiden Rangplätze der Spieler werden nun malgenommen. Das Ergebnis wird festgehalten, indem ein Markierungsstein auf das entsprechende Feld im **Wohlstandsquadrat** gelegt wird.



Beispiel

Einkommen                      Rang 2  
x  
Lebensstandard                Rang 3  
= Wohlstand                    6

Wohlstand				
1	2		4	
		8	9	10
				15
16				20
				25

Der Spieler mit dem **kleinsten Wert** im Wohlstandsquadrat ist Gewinner. Bei gleicher Position entscheidet das höchste Einkommen über den Sieg.

**Infos zu den anderen Spielen um Gesellschaft und Politik aus dem Verlag gibt's beim**

**ÖKO-VERTRIEB**  
**Batterieweg 42 f**

**5480 Remagen 3**

**Weiterhin ist der Autor für Kritik, Verbesserungsvorschläge und Anregungen zum Spiel immer dankbar.**