

# WAS KOSTET DIE WELT?

Ein strategisches Handelsspiel für zwei bis sechs  
Spieler mit Unternehmergeist.

Dieses Spiel soll Ihnen Spaß machen!  
Was macht Spaß?

Miteinander reden, diskutieren, lachen!

Genau das können Sie bei diesem Spiel.

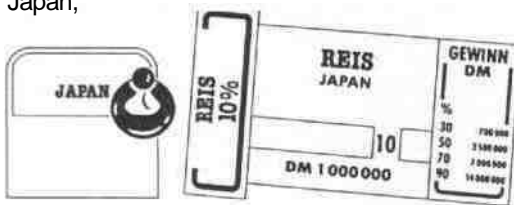
Verhandeln, überreden, feilschen - alles ist erlaubt und erwünscht!

Wenn Sie sich dagegen nur auf Ihr Würfelglück verlassen, dann können Sie zwar auch einmal gewinnen - aber dann haben Sie lange nicht soviel Spaß wie wir Ihnen wünschen.

## Worum geht es?

„Was kostet die Welt?“ ist ein Spiel, bei dem es um den weltweiten Erwerb von Rohstoffen und Industrie-Anlagen geht. Diese Wirtschaftsgüter sind in unterschiedlich wertvolle Anteile aufgeteilt, die die Spieler erwerben können.

Kaufen kann ein Spieler, sobald er in einer Region (auf einem Feld) landet, in der diese Güter vorhanden sind. Zum Beispiel Reis in Japan,



Zahlen muß ein Spieler, wenn er auf einem Feld landet, an dem ein anderer Spieler mindestens einen 30%-Anteil des dort genannten Wirtschaftsgutes besitzt.



Im Spiel heißt es also, möglichst hohe Prozentanteile an Gütern zu erwerben, die einen möglichst hohen Gewinn einbringen.

Glück ist wichtig aber geschickte Planung hilft weiter. Tauschen und Handeln ist nicht nur erlaubt, sondern unerlässlich.

## Ausstattung

- 1 Spielbrett
- 144 Anteilscheine (24 Güter, Je 6 Teile)
- 48 Rohstoff- und Industriekarten
- 18 Telex-Karten
- 9 Joker
- 2 Kartenständer
- 3 Info-Tabellen
- 1 Satz Spielgeld (100.000 DM, 500.000 DM, 1.000.000 DM, 5.000.000 DM, 10.000.000 DM)
- 2 Würfel (weiß und rot)
- 6 Spielfiguren

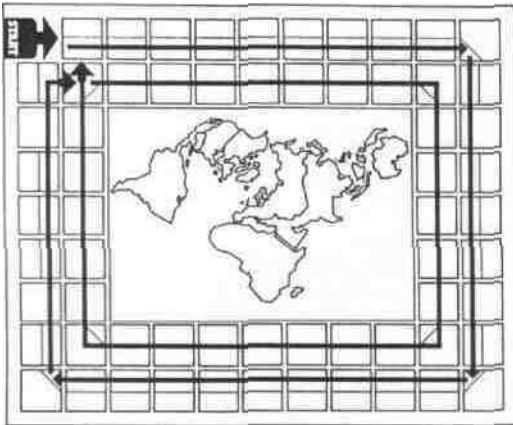
## Vorbereitungen zum Spiel

Anmerkung:

Wir empfehlen, das Spiel gemeinsam mit den Mitspielern aufzubauen. Lesen Sie die Spielanleitung laut vor und lassen Sie die Spieler das Material ansehen und kennenlernen.

1. Legen Sie den Spielplan auf den Tisch. Sie sehen zwei Feldderreihen, die, den Pfeilen folgend, zu durchlaufen sind.

Spielplan auflegen!



Die meisten dieser zweigeteilten Felder benennen in der oberen Hälfte jeweils eine Region.

Insgesamt ist die Erde in 8 geographische Bereiche aufgeteilt (8 Farben). Jeder Bereich (jede Farbe) ist weiter in mehrere Regionen unterteilt.

2. Nehmen Sie jetzt die 48 Kärtchen (Rohstoffe und Industrieanlagen) und verteilen Sie diese beliebig auf die ausgesparten Felder des Spielplans. Jedes Kärtchen ist zweifach vorhanden.

48 Kärtchen auf Spielplan verteilen!



# Die Felder des Spielplans

## Die geographischen „Regionen“

Diese Felder sind geteilt. Oben finden Sie die geographische Region angegeben, darunter wird ein Wirtschaftsgut genannt - auf einem auswechselbaren Kärtchen.

Landet ein Spieler auf einem solchen Feld, so kann das zweierlei Folgen haben:

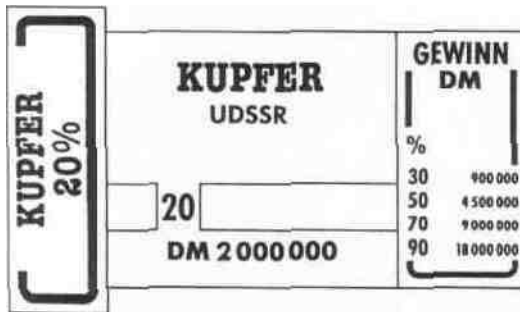
- a) Anteilscheine erwerben!
- b) Gewinne an Anteilbesitzer auszahlen!

### zu a) Der Erwerb von Anteilscheinen

Landet ein Spieler auf einem solchen Feld, zum Beispiel Europa/Frankreich, so erhält er vom Bankier die entsprechenden Anteilscheine auf dem Ständer; in diesem Fall die Scheine aus dem Fach Frankreich.

Der Spieler kann eine beliebige Anzahl dieser Anteilscheine erwerben. Der Kaufpreis (steht auf dem Schein) wird an die Bank gezahlt und der Spieler legt den Anteilschein offen vor sich ab. Die restlichen Scheine gehen zurück an den Bankier, der sie in den Kartenständer steckt

Auf dem farbigen Teil eines Anteilscheines steht, wieviel Prozent der weltweit verfügbaren Menge Sie erwerben und was Sie dafür an die Bank zahlen.



Besitzt ein Spieler mehr als vier Anteilscheine eines Wirtschaftsgutes, so hält er ein Monopol. (Auswirkungen siehe unter „Auktion“.)

### zu b) Auszahlen von Gewinnen an die Anteil-Besitzer

Im unteren Teil des Feldes, auf dem die Figur eines Spielers gelandet ist, ist ein Rohstoff oder eine Industrieanlage genannt.

Jeder Spieler, der mindestens 30% dieses Wirtschaftsgutes besitzt, hat einen Gewinn-Anspruch gegen den Spieler, dessen Figur dort gelandet ist

Die Höhe dieses Gewinns findet sich auf dem blauen Feld des Anteilscheines - gestaffelt nach der Höhe der Anteile.

Die Zahlung des Gewinns muß eingefordert werden; wer nicht aufpaßt, erhält kein Geld. Die Zahlungspflicht erlischt, wenn der nächste Spieler gewürfelt hat.

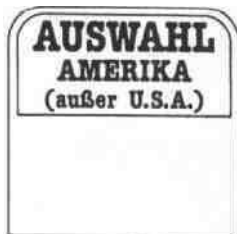
### Das Feld „AUSWAHL WELT“

Landet eine Spielfigur auf diesem Feld, so kann der Spieler beliebig viele Anteilscheine von beliebigen Regionen der ganzen Welt kaufen. Zudem ist dieses Feld kostenfrei.



### Das Feld „AUSWAHL KONTINENT“

Der Spieler kann beliebig viele Anteilscheine aus dem geographischen Bereich kaufen, dessen Farbe gezeigt wird.



### Das Feld „AUKTION“

Diese Felder haben erst dann Gültigkeit, wenn ein Spieler einmal komplett um die ganze Welt gezogen ist

Landet ein Spieler auf diesem Feld, so muß er eigene Anteilscheine versteigern. Wieviele Anteilscheine versteigert werden, bestimmt der rote Würfel; pro Auge eine Karte! (Es wird nicht extra gewürfelt!)

Das Mindestgebot ist immer die Hälfte des angegebenen Kaufpreises. Erhöhungen sind immer nur um 100.000 DM möglich.

Jeder Spieler kann mitbieten: das höchste Gebot erhält den Zuschlag.

Gilt erst nach einer Umrundung!

Eigene Anteile versteigern!



Nichtverkaufte Anteilscheine gehen zum Mindestgebot an die Bank. Die Scheine werden wieder in den Ständer eingeordnet

3. Die 144 Anteilscheine müssen vor dem ersten Spiel aus dem Bogen getrennt werden.

Jeder Schein trägt verschiedene Angaben:

- Um welches Wirtschaftsgut (Rohstoff oder Industrieanlage) es sich handelt.
- Einen Prozentwert und einen Kaufpreis.
- Eine Farbe, die bestimmt, in welchen geographischen Bereich das Wirtschaftsgut gehört.
- Den Namen der Region, dem das Gut zugeordnet ist
- Die Höhe des möglichen Gewinns, gestaffelt nach Besitzanteilen.

4. Sortieren Sie die Anteilscheine nach Farben:

- Dunkelgrün - UDSSR
- Hellgrün - EUROPA
- Braun - AFRIKA
- Violett - OZEANIEN
- Orange - USA
- Rot - KANADA, MITTEL- und SÜDAMERIKA
- Gelb -ASIEN

Anteilscheine nach Farben sortieren!

Dann stecken Sie die Scheine in die Fächer der Ständer, sortiert nach den Regionen. Den Namen der jeweiligen Region finden Sie auf dem Ständer aufgedruckt.

Anteilscheine in Ständer einordnen!

Anmerkung :

Die beiden hellgrünen Anteilscheine « Osteuropa » (5 % Aluminium 15 % Kohle - Polen) unter " Balkanländer " einordnen.

5. Mischen Sie die 18 Telex-Karten und legen Sie sie verdeckt auf das markierte Feld des Spielplans.

Telexkarten auslegen!

6. Legen Sie die Joker offen auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.

Joker auslegen!

7. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

Spielfigur wählen!

8. Ernennen Sie einen der Spieler zum Bankier. Er übernimmt die Verwaltung der Finanzen und der Anteilscheine.

Bankler ernennen!

Jeder Spieler erhält sein Startkapital nach folgender Tabelle:

Startkapital verteilen!

Anzahl der Spieler:	2	3	4	5	6
Startkapital in Millionen DM:	40	45	50	50	50

9. Der Startspieler wird ermittelt. Jeder Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, beginnt das Spiel.

Startspieler auswürfeln!

10. Die drei Info-Tabellen werden so an die Spieler verteilt, daß jeder Einblick hat. Lassen Sie den Spielern ein paar Minuten Zeit zum Studium.

Info-Tabellen ansehen.

## Der Spielablauf

a) Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt mit beiden Würfeln. Dann zieht er seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts - in Pfeilrichtung.

Die unterschiedliche Farbe der Würfel hat hier keine Bedeutung.

b) Die nächste Aktion des Spielers hängt von dem Feld ab, auf dem seine Spielfigur landet.

Die Erklärung der Felder folgt im nächsten Abschnitt.

Danach kommt der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an die Reihe.

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler bzw. Kartell beteiligt (zahlungsfähig) ist

## Tauschen und Handeln

Tauschen und Handeln sollte unerlässlicher Bestandteil des Spiels sein. Preise und Konditionen können völlig frei zwischen den Spielern vereinbart werden.

Bietet ein Spieler Anteilsscheine zum Verkauf an, die anderen Spieler haben jedoch kein Interesse daran, dann kauft die Bank die Anteilsscheine zur Hälfte des angegebenen Kaufpreises (aufgerundet auf die nächste 100 000) zurück.

Es ist den Spielern auch freigestellt, ob sie das Spiel für diese Verhandlungen unterbrechen wollen oder ob es fortgesetzt wird. Im letzten Fall empfiehlt es sich, den Spielverlauf genau zu beobachten.

## Kartell

Spieler können sich auch zu Kartellen zusammenschließen. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Spieler kurz vor dem Ausscheiden stehen.

Den Zusammenschluß kann nur der Spieler herbeiführen, der am Zug ist. Ein Kartell wird von zwei oder mehr Spielern gebildet, die ihr gesamtes Hab und Gut zusammenlegen. Das Kartell spielt dann mit der Figur des Spielers weiter, der wertmäßig die meisten Anteile eingebracht hat. Die Spielfiguren der restlichen Kartell-Mitglieder werden entfernt. Die Entscheidungen des Kartells werden gemeinsam getroffen - und die Mitglieder eines Kartells gewinnen und verlieren gemeinsam. Ein Kartell kann nicht wieder aufgelöst werden.

## Die Pasch-Regel

Würfelt ein Spieler einen Pasch, so zahlt er für jedes gewürfelte Auge 500.000 DM an die Bank - dann erst rückt er seine Figur weiter.

Bei einem Sechser-Pasch gilt diese Regel nicht! Stattdessen zieht der Spieler eine „Telex-Karte“, befolgt deren Anweisung und zieht dann seine Spielfigur.

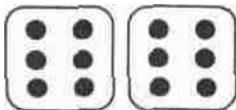
Drei Schritte:

- Würfeln
- Ziehen
- Anweisung des Feldes befolgen

Jederzeit möglich!

Die letzte Rettung vor dem Bankrott

Pasch-Sonderregel!



Bei dieser Zwangsversteigerung müssen Monopole komplett angeboten werden. Es ist nicht erlaubt, einzelne Anteilscheine aus Monopolen herauszuziehen und zu versteigern.

(Ein Monopol liegt dann vor, wenn ein Spieler vier oder mehr Anteilscheine eines Wirtschaftsgutes besitzt.)

Ein Beispiel;

Der rote Würfel zeigt eine drei. Der Spieler besitzt zwei einzelne Anteilscheine und ein Monopol mit vier Scheinen. Der Spieler muß die vier Scheine des Monopols versteigern. Es gilt auch hier die Regel vom Mindestgebot.

Bei einem Monopol werden alle Anteilscheine als Block versteigert; alle anderen Scheine werden einzeln angeboten.

Bei nur 2 Spielern entfällt die Versteigerung; die „Auktionsfelder“ haben keine Bedeutung.

Monopol nur als Block versteigern!

### Das Feld „TELEX-KARTE“

Landet eine Spielfigur auf diesem Feld, so nimmt der Spieler die oberste Karte, liest sie laut vor und befolgt die Anweisung (kassieren, zahlen).

Karte ziehen!

Die Karte wird dann offen neben dem Stapel abgelegt. Sind alle Karten aufgebraucht, werden sie gemischt und wieder verdeckt ausgelegt



### Das Feld „BONUS“

Der Spieler erhält von der Bank einen Betrag, der aus der Summe seiner gewürfelten Augen mal 500.000 DM errechnet wird.

Gewürfelte Augen  
x 500.000 DM

Das geschieht auch, wenn der Spieler einen Pasch gewürfelt hat. Erstdanach zahlen die fälligen Gebühren. (Mit Ausnahme des Sechser-Paschs gleichen sich hier Einnahmen und Ausgaben aus.)



## Das Feld „JOKER“

Landet die Figur eines Spielers auf diesem Feld, so kann er für 3.000.000 DM einen Joker kaufen.

Landet seine Spielfigur später auf einem Auktionsfeld, so kann die Versteigerung durch Ausspielen eines Jokers vermieden werden. Ein Spieler kann mehrere Joker besitzen.

Ausgespielte Joker werden zurück auf den Stapel gelegt



Joker verhindert Auktion!

## Das Ende des Spiels

Ein Spieler oder ein Kartell ist bankrott, wenn er/es nicht mehr in der Lage ist, die finanziellen Pflichten zu erfüllen.

Die Bank übernimmt sofort die Anteile und bezahlt die Schulden.

Bankrotte Spieler oder Kartelle scheiden sofort aus dem Spiel aus.

Wer als letzter noch zahlungsfähig ist, gewinnt das Spiel.

Ausscheiden, wenn zahlungsunfähig!



## Verbraucher-Service

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

### **Kenner Parker**

Deutsche Niederlassung, Verbraucher-Service,  
 Klöcknerstr. 1, 6054 RODGAU 3