

Zahltag

Das lustige Spiel um's leidige Geld.

Spielregel

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Endlich!!! Bei ZAHLTAG machen Sie ganz alleine das Monats-Budget. Da kann und soll Ihnen keiner dreinreden. Da können Sie zeigen, daß Sie im lockeren Umgang mit Geld eine tüchtige Portion mehr Talent haben, als man Ihnen zutraut. Und Sie werden schnell (aber unverbindlich) herausfinden, ob Ihr Familien-Bankier den Titel Finanzgenie verdient, oder ob er schon beim ersten Kassensturz gewaltig ins Stolpern kommt

Ausrüstung

- 69 „Post“-Karten
- 16 „Handels“-Karten
- 6 „Sparbücher“
- 12 „Darlehens“-Karten
- 6 Spielfiguren
- 1 Spielplan
- 2 Würfel, Spielgeld

Ziel

Haushalten Sie mit Ihrem Geld, so gut Sie können! Der Spieler, der das Spieljahr mit der höchsten Gesamtsumme an Bargeld und Ersparnissen beendet - und selbstverständlich alle Schulden und Rechnungen bezahlt hat - ist der Sieger.

Die Vorbereitung

Zunächst wird die Zahl der Spielmonate festgelegt, z.B. 6 Monate. Dann wählt jeder Spieler seine Farbe und setzt die Figur auf das „Start“-Feld. Einer der Teilnehmer wird zum Bankier gewählt. Er verwaltet das Geld sowie die Darlehenskarten und zahlt jedem Spieler einen Monatslohn in Höhe von DM 2.500 aus. Spielt der Bankier mit, muß er sein Geld natürlich vom Bankkapital trennen. Zum Bargeld erhält jeder Spieler ein Sparbuch.

Stapeln Sie jetzt Post- und Handels-Karten separat und mit der Vorderseite nach unten neben dem Spielplan auf.

Das Spiel

Es wird immer nur mit einem Würfel gewürfelt. Die Spieler kommen in der Reihenfolge des Uhrzeigersinnes zum Zug. Der erste Spieler würfelt und zieht seine Figur um die Anzahl der gewürfelten Augen weiter. Der Einfachheit halber beginnen alle Monate am Montag, dem 1. und enden am Mittwoch, dem 31. - am ZAHLTAG.

Der Spielplan

Tag für Tag erwarten Sie Überraschungen; bei einigen kommen Sie auf Ihre Kosten, bei anderen zahlen Sie drauf!

Jeder Spieler muß die Anweisung des Tages, auf dem er landet, befolgen. Ein Zug ist erst zu Ende, wenn dies geschehen ist.

1. Post

Führt Sie der Zufall auf dieses Feld, so müssen Sie so viele Karten von dem Post-Stapel ziehen, wie auf dem Feld angegeben sind. Flattern Ihnen Rechnungen ins Haus, so sammeln Sie diese sorgfältig, denn leider müssen sie am ZAHLTAG nach Heller und Pfennig bezahlt werden. Bezahlte Rechnungen werden wieder unter den Poststapel geschoben.

2. Handel

Wer auf diesem Feld landet, hat die Möglichkeit, den Grundstein zu einem guten Geschäft zu legen. Ziehen Sie die oberste Karte vom Handels-Stapel und entscheiden Sie, ob Sie das preiswerte Sonderangebot, wie z. B. „Tresor inc. Wachhund“ oder „Schimpanse mit guter Kinderstube“ wahrnehmen wollen. Wenn ja, dann zahlen Sie die Kosten sofort an die Bank - in bar, mit Ihren Ersparnissen oder durch Aufnehmen eines Darlehens. Wenn nein, wird die Karte abgelegt.

Die erworbene Handels-Karte bleibt so lange beim Käufer, bis er auf einem „Verkaufs“-Feld landet. Dann kann sie zum angegebenen Wert bei der Bank eingelöst werden. Am Monatsende nicht verkaufte Handelskarten verfallen.

Jedesmal, wenn ein Spieler eine Handels-Karte erwirbt, können alle Spieler, der Käufer eingeschlossen, die angegebene Provision gewinnen. Jeder darf einmal würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf erhält die Provision von der Bank ausbezahlt. Bei zwei gleichen Würfeln wird solange gewürfelt, bis ein Spieler gewinnt.

3. Verkauf

Kommen Sie auf dieses Feld, so können Sie eine Ihrer Handels-Karten verkaufen. Kassieren Sie von der Bank den Wert der Karte.

4. Poker-Runde

Landet einer von Ihnen auf diesem Feld, so kann sich jeder Spieler mit einem Einsatz von DM 200,- an der Poker-Runde beteiligen. Wer die höchste Zahl würfelt, gewinnt den gesamten Einsatz.

5. Lotterie

Landet ein Spieler auf diesem Feld, so müssen alle Spieler DM 50,- auf das Sammelfeld in der rechten unteren Ecke des Spielplans legen. Dann geht das Spiel normal weiter. Der erste Spieler, der danach eine 5 würfelt, darf den gesamten Einsatz kassieren. Ist noch keine 5 gewürfelt und landet ein weiterer Spieler auf dem „Lotterie“-Feld, so müssen wieder alle Spieler DM 50,- beisteuern. Bei der Endabrechnung nicht kassierte Einsätze verfallen.

6. Uhr geht zurück

Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so müssen alle Spieler ein Feld zurück, der Reihe nach, angefangen mit dem Spieler, der gerade gezogen hat. Die jeweiligen Anweisungen sind dabei natürlich zu beachten. Wer gerade am „Start-Feld“ steht, braucht nicht zurückziehen. Er darf aber DM 2.500 kassieren. Wer auf Montag, dem 1. steht, geht einfach auf den Start zurück, ohne ein neues Gehalt zu kassieren. Wer ausgerechnet auf Sonntag, dem 28. steht, der muß auf das Feld „Uhr geht zurück“, und alle Spieler müssen von neuem ein Feld zurück. Das Spiel geht erst weiter, wenn alle Anweisungen ausgeführt sind.

7. ZAHLTAG

Halten Sie hier an, auch wenn Sie eine höhere Zahl gewürfelt haben. Erledigen Sie folgendes in der angegebenen Reihenfolge:

- a) Kassieren Sie Ihr Monatsgehalt in Höhe von DM 2.500,- (+ DM 500- Bonus für den, der als erster den ZAHLTAG erreicht).
- b) Wenn Sie Ersparnisse haben, kassieren Sie die fälligen Zinsen. Falls notwendig, können Sie jetzt Ersparnisse ohne Gebühr abheben. Während des Monats kostet es DM 200,-!
- c) Sollten Sie ein Darlehen besitzen, müssen Sie die Schuldzinsen bezahlen. Sie haben auch die Möglichkeit, das Darlehen ganz oder teilweise zurückzuzahlen.
- d) Bezahlen Sie alle während des Monats eingegangenen Rechnungen, und schieben Sie diese unter den Post-Stapel.
- e) Legen Sie alle Karten ab, die nur für einen Monat gültig sind: Autoreparatur-Versicherung, Zusatzsicherheits-Versicherung, Heim- und Herd-Versicherung, Verdoppeln Sie Ihr Geld, Kostenloses Lotterielos und alle Handelskarten.
- f) Setzen Sie Ihre Figur auf das „Start“-Feld - es sei denn. Sie haben gerade Ihren letzten Spielmonat beendet.

Spezielle Post-Karten

Versicherungs-Karten müssen entweder sofort gekauft oder abgelegt werden. Bei Kauf gehen sie für den Rest des Monats in den Besitz des Spielers über. (Die Heim- und Herd-Versicherung kann nicht für Strom-, Wasser- oder andere Familien-Rechnungen verwendet werden.)

Depression: Von der plötzlichen Geldentwertung werden nur die Ersparnisse und Handels-Karten des Spielers betroffen. Das Bargeld wird nicht beeinträchtigt. Jede Handels-Karte muß an die Bank zur Hälfte ihrer Kosten abgegeben und dann im Stapel eingeordnet werden. Die Hälfte der Ersparnisse muß an die Bank bezahlt werden.

Kuhhandel: Wer diese Karte zieht, muß seine Handels-Karte mit dem niedrigsten Wert zur Hälfte der Kosten abgeben. Wer keine Handels-Karten besitzt, kann den „Kuhhandel“ ablegen.

Verdoppeln Sie Ihr Geld: Kann sofort benutzt werden, wenn Sie eine Handels-Karte besitzen. Der Spieler erhält von der Bank den doppelten Wert für eine seiner Handels-Karten. Er braucht nicht zu warten, bis er auf ein „Verkaufs“-Feld kommt. Sollten Sie gerade keine Handels-Karte besitzen: Die Karte „Verdoppeln Sie Ihr Geld“ behält ihre Gültigkeit bis zum Ende des Monats! Spätestens am ZAHLTAG oder nach Einlösen bei der Bank muß die Karte abgelegt werden.

Glückspilz: Kassieren Sie sofort bei der Bank den angegebenen Betrag.

Casino: Wenn Sie diese Karte vom Post-Stapel ziehen, so haben Sie die Chance, im Glücksspiel zu gewinnen. Setzen Sie einen beliebigen Betrag bis DM 100,-. Würfeln Sie eine 5, so erhalten Sie das Zehnfache der Summe, die Sie gesetzt haben. Erreichen Sie keine 5, so zahlen Sie den Betrag an die Bank. Karte bitte sofort benutzen oder ablegen.

Darlehen

Diese Karte können Sie von der Bank erwerben, wenn Sie am ZAHLTAG nicht genügend Bargeld und Ersparnisse haben, um alle fälligen Rechnungen zu bezahlen. Selbstverständlich auch dann, wenn eine auf dem Spielplan angegebene Summe oder eine Handels-Karte, die Sie gern erwerben wollen, Ihre momentane Barschaft übersteigt.

Sie dürfen mehrere Darlehens-Karten erwerben. Sind jedoch alle 12 Karten ausgegeben, so müssen Sie warten, bis ein Spieler Darlehen an die Bank zurückzahlt. Sie dürfen kein Darlehen aufnehmen, wenn Sie noch Ersparnisse haben. Diese müssen erst abgehoben werden.

Sparbuch

Bargeld können Sie, außer am Spielbeginn, immer am Start im Sparbuch ablegen. Die Bank zahlt Ihnen jeden ZAHLTAG 10 Prozent Zinsen für die gesparte Summe (Zinstabelle auf der Rückseite des Sparbuches).

Wer Ersparnisse während des Monats abheben möchte, bezahlt DM 200,- an die Bank.

Bankrott

Sollte ein Spieler am ZAHLTAG seine offenen Rechnungen nicht bezahlen können und auch kein Darlehen von der Bank erhalten, so darf er seine Handels-Karten oder Versicherungs-Karten versteigern, um von anderen Spielern Geld zu erhalten. Klappt dies nicht, so kann er die Karten zu ihren Kosten bei der Bank einlösen. Ist der Spieler danach immer noch zahlungsunfähig, so muß er seinen Bankrott erklären und aus dem Spiel ausscheiden.

Sollte einmal der Bank das Geld ausgehen, führen Sie den bargeldlosen Zahlungsverkehr ein und notieren Sie die Schulden der Bank auf einem Zettel.

Der Sieger des Spiels

Wenn der letzte Spieler seinen letzten Spielmonat beendet hat, zählt jeder nach Bezahlung aller Rechnungen und Darlehen sein Bargeld und seine Ersparnisse. Wer das meiste Geld hat, ist der Sieger. Sind alle Spieler verschuldet, gewinnt der Spieler mit den wenigsten Schulden.

Achtung: Der letzte Spieler muß seinen letzten Monat voll beenden und alle Anweisungen bis zum ZAHLTAG ausführen. Landet er auf einem Feld, dessen Anweisungen andere Spieler mit einbezieht, so ist dieses ungültig.

Wir hoffen, daß Ihnen ZAHLTAG Monat für Monat viel Spaß macht. Wenn Sie noch Fragen zu den Spielregeln haben, schreiben Sie uns.



Parker... mehr als nur ein Spiel