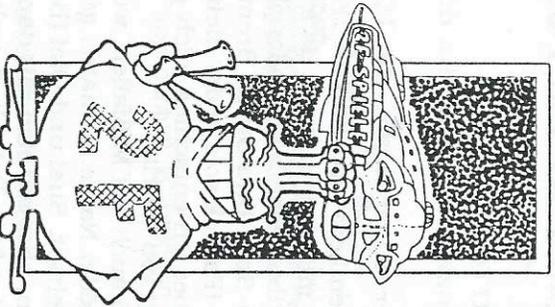


Falsche FuFfziger

Spielidee: Friedemann Friese
Grafik: Patrick Wilhelmi



2F - Spiele

Friedemann Friese
Bahnhofstr. 1 / 28195 Bremen
Tel.: 0421 / 1655232

Hier die Daten des Materials:
Die Geldpressen (Maschinen):

- 24 10er: Rückseiten: 3 Kaputte, 3 10er, 6 x2 10er, 9 20er, 3 x2 20er
- 27 20er: Rückseiten: 3 Kaputte, 6 20er, 6 x2 20er, 9 50er, 3 x2 50er
- 27 50er: Rückseiten: 3 Kaputte, 6 50er, 6 x2 50er, 9 100er, 3 x2 100er
- 18 100er: Rückseiten: 2 Kaputte, 3 100er, 4 x2 100er, 6 150er, 3 x2 150er
- 12 150er: Rückseiten: 2 Kaputte, 3 150er, 4 x2 150er, 3 150er+3Münzen

Die Geldwäschekarten:

A:	14 20,	15 30,	18 30,	21 40,	24 50,
	27 60,	30 70,	33 70,	36 80,	39 80
B:	32 60,	35 70,	37 80,	44 90,	51 100,
	57 110,	58 120,	62 130,	65 140,	72 150
C:	70 120,	72 130,	75 140,	77 150,	78 160,
	82 170,	85 180,	91 190,	95 200,	101 200
D:	77 150,	89 160,	92 170,	95 180,	111 190,
	129 220,	135 240,	136 250,	141 260,	158 280

Die Geldprüferkarten:

- Die Schwarzen: 3 Münzversteigerungen, die 20er, die 100er
- Die Grüne: Die 150er
- Die Weißen: 2 Münzversteigerungen, die 10er, die 50er

Die Spiel-Bau-Stelle, Bremen heißt von nun an 2F Spiele. Diese Namensänderung erschien mir nötig zu sein, da ich feststellen mußte, daß es schon eine Spielbaustelle gibt. Diese Namensdopplung ist unnötig und, da es diese Spielbaustelle vor der Spiel-Bau-Stelle, Bremen gab, ist das konsequente eine Namensänderung. (Patrick war ja der Meinung, daß Grünschof Spiel ein besserer Name wäre, aber ich entschied mich gegen das Murren meines Grafiklers für den Vorschlag von Gerrit.)

Der Name des Spieles stieß auch auf Mißfallen, wobei Bernward meinte, Falsche Fußziger sei ein blöder Name. Er hätte, genau wie Ilja und Daniel liebe Blüten Hüten als Namen gehabt. Susi und Olaf (Besonders Susi) wollten erst auch einen anderen Namen, aber mußten mir dann doch zu gestehen, daß ihnen Falsche Fußziger gut gefällt. Patrick, der alte Nörgler meinte Fünfziger sei besser als Fußziger, aber ich habe das letzte Wort, sodaß sein Einwurf nichts brachte.

Mein persönlicher Dank geht an alle die diesem Spiel hilfreich zur Seite standen.

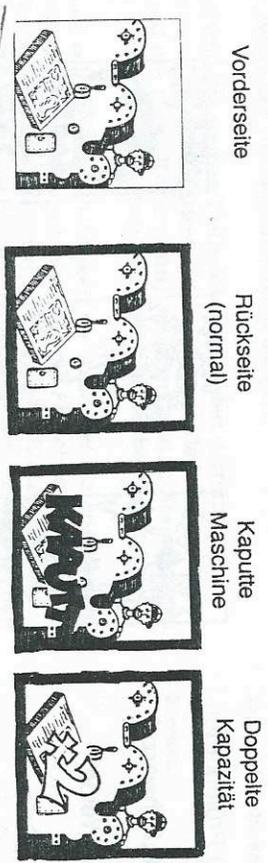
Spielrausch e.V., Tagungshaus Drübbberholz, Andrea Beckmann, Sabine Beyer, Uwe Hoppe, Ilja Landsberg, Bettin; Märker, Bob Mathies, Wolfgang Panning, Stefan Potthoff, Patrick Wilhelm, Gerrit Wölk

Falsche Fußziger

Ein Spiel für 3-6 Spieler von Friedemann Fresse

Spielmaterial:

- 1 Würfel (2,3,3,4,4,5)
- 108 Falschgeldpressen (Die Angaben beziehen sich auf die Vorderseiten):



- 24 gelbe 10er
- 27 orange 20er
- 18 blaue 100er
- 12 grüne 150er

Falschgeld (Scheine): 30 pro Farbe

Währung in Supra-Millionen
 Vor dem ersten Spiel ausschneiden, damit man schon mal das Gefühl fürs Herstellen von Geld bekommt. Es liegen noch Kopiervorlagen (weiß) bei, da bei diesem Spiel das Geld leidet, doch was ein richtiger Fälscher ist, der fälscht (kopiert) sich dann halt neues.

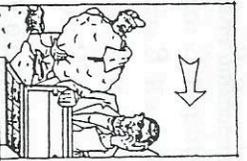


Echtgeld (85 schwarze Pappcounter): Währung in Supra-Millionen

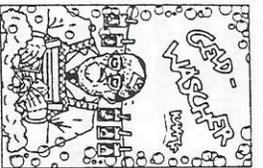
3 Münzversteigerungscounter (grün/schwarz)

80 wertvolle antike Silbermünzen

40 Geldwäschekarten : Vorderseite



Rückseite



10 „A“

10 „B“

10 „C“

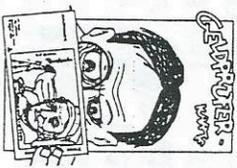
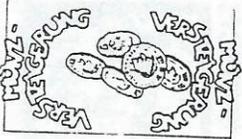
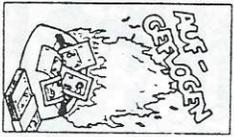
10 „D“

10 Prüferkarten :

4 „Schwarze“

5 „Weiße“

1 „Grüne“



5 farblich zu den Geldpressen passende Tableaus

5 Übersichtskarten

Spielprinzip:

Die Spieler sind alle Falschmünzer. Jeder Spieler versucht mit seinem „Anfangskapital“ von Falschgeldpressen das meiste Geld zu erwirtschaften, um sich dafür die begehrten silbernen Sammlermünzen zu kaufen, denn Geldfälschern ist außer diesen Münzen nichts mehr heilig, was mit Geld zu tun hat. Um sich diese Münzen leisten zu können muß jeder mit seinen Maschinen Falschgeld produzieren, dieses waschen, um dann mit dem so erhaltenen Echtgeld neue Maschinen zu erwerben. Für Falschgeld lassen sich diese Maschinen nicht erwerben, da die Leute, die diese Maschinen herstellen sicher kein Falschgeld dafür annehmen werden. Die Münzen werden von anderen Leuten angeboten, sodas hierfür auch Falschgeld geboten werden kann. Der Preis für die Münzen ist aber bedauerlicherweise recht hoch, da sich nun mal alle Spieler um den Erwerb dieser bemühen. Diese Idylle würde auch wunderbar funktionieren, wenn da nicht der böse Geldprüfer wäre, der immer wieder Falschgeld als falsch entdeckt (oder immer bessere Falschgeldprüfmethoden entwickelt) und somit das Falschgeld für alle Zeiten ungtühtig macht. So ist jeder Spieler immer wieder gezwungen bessere Falschgeldpressen zu erwerben, da die „alten“ irgenwann von der Technik überholt werden.

Das Spiel für 3 oder 4 Personen: Spielvorbereitungen

Die Geldwäschekarten werden getrennt nach Sorten gemischt. Pro Stapel werden je zwei genommen und ungesehen aus dem Spiel genommen. Die vier Stapel werden verdeckt so aufeinandergelegt, daß die A's zuoberst liegen; darunter die B's und dann die C's und zuletzt die D's. Nun wird die erste Karte (A) aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Auf die Karte wird soviel Echtgeld (schwarze Chips) gelegt, wie die obere (rechte) Zahl der Karte angibt. Damit liegen die Geldwäschekarten mit den niedrigsten Werten (A) oben auf dem Stapel und die höchsten (D) unten. Dies bedeutet im Spiel, daß die Werte der Geldwäschekarten steigen.

Die schwarzen und die weißen Prüferkarten werden getrennt gemischt und dann verdeckt aufeinander gelegt, so daß der schwarze Stapel oben und die 150er Karte (grün) zwischen beiden Stapeln liegt. Dieser Stapel wird verdeckt neben den Geldwäschestapel gelegt.

Dieser Stapel ist von enormer Wichtigkeit für das Spiel, da er bestimmt, wann die verschiedenen Geldpressen und deren Falschgeld wertlos werden. Im Verlauf des Spiels werden immer wieder Karten von diesem Stapel aufgedeckt und als offener Stapel daneben plaziert. Ist der Stapel alle, wird der offene Stapel einfach umgedreht und zum neuen verdeckten Stapel. Es ist also möglich (und wichtig) sich die Reihenfolge der Karten im Stapel zu merken, um den Spielverlauf im vorraus einschätzen zu können.

Die Silbermünzen (silber) werden griffbereit beiseite gelegt.

Aus den 10er, 20er und 50er Geldpressen werden die 3 auf der Rückseite kaputt (weiß) und die 3 auf der Rückseite höchsten Pressen (bei den 10ern die 2x20er, bei 20ern die 2x50er und bei 50ern die 2x100er) aussortiert. (Die Rückseiten ist durch einen schwarzen Rand gekennzeichnet). Die restlichen werden getrennt gemischt und jeder Spieler erhält davon je eine 10er, 20er und 50er Presse. Die Rückseiten dürfen nicht angeschaut werden. Nun werden die vorher aussortierten Pressen wieder in die jeweiligen Stapel eingemischt.

Mit dieser Prozedur wird sichergestellt, daß am Anfang kein Spieler Pressen mit kaputter oder extrem hoher Rückseite bekommt, um den Spielern eine ähnliche Startsituation zu bieten.

Die Falschgeldpressen werden mit dem Falschgeld auf die jeweils farblich passenden Tableaus gelegt. Der Spieler mit dem meisten Falschgeld im Portemonnaie ist Startspieler. (Sollte wider Erwarten niem and Falschgeld dabei haben, entscheidet das Bargeld) Er bekommt den Würfel (=Startspielerstein). Die anderen Mitspieler folgen in Uhrzeigersinn.

Wichtig: Im Verlauf des Spiels darf Falschgeld nie gewechselt werden. (d.h. 2 Gelbe (10.000) sind nicht 1 Oranger (20.000). Echtgeld hingegen zu beliebiger Zeit.)

- Geldwäschestapel vorbereiten

- A nach oben, dann B,C und unten D

- pro Sorte 8 Karten

- oberste Karte aufdecken und mit Echtgeld bestücken

- Prüferkarten vorbereiten

- Für jeden Spieler eine 10er, 20er und 50er Geldpresse

- Am Anfang sind keine kaputt oder besonders guten verteilt

Spielablauf:

Eine Spielrunde besteht aus sechs Phasen. Ist eine Phase beendet, beginnt die nächste Phase. Ist die letzte Phase beendet, geht das Spiel in Phase 1 weiter.

Die Phasen:

1. Prüferkarten aufdecken
2. Umwandeln, Verkaufen, Produzieren
3. Münzen versteigern (findet nicht jede Runde statt)
4. Geldwäsche
5. Maschinen kaufen
6. Allgemeine Geldwäsche

1. Prüferkarten aufdecken:

Es werden zwei Prüferkarten so aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt, daß die Reihenfolge, in der sie gezogen wurden gleich bleibt. Würde die letzte verdeckte Karte aufgedeckt, wird der offene Stapel (ohne zu mischen) umgedreht und es werden eventuell weitere Karten aufgedeckt.

- Maschinen verschrotten, wenn die Karte der kleinsten Maschine aufgedeckt wird.
- Schrottpreis: siehe Tabelle
- Das entsprechende Geld wir ungütig.

Wird die Karte, der **kleinsten noch im Spiel befindlichen** Geldpresse (zu Beginn die 10er) aufgedeckt, müssen alle diese Maschinen verschrottet werden. Man bekommt pro Maschine den Schrottpreis der Tabelle in Echtgeld. Maschinen mit doppelter Kapazität bringen nur einfachen Schrottpreis. Das Falschgeld dieser Maschinen wird ungütig, da dieses Falschgeld vom Prüfer als falsch entdeckt wurde, d.h. jeder, der noch solche Scheine hat, muß diese zurückgeben und erhält dafür nichts. **Geht eine Maschinensorte kaputt, wird automatisch eine weitere Prüferkarte aufgedeckt.**

Wird die 150er Maschine verschrottet endet das Spiel. (siehe Spielende)

Hier sollte man sich auf jeden Fall merken welche Karten pro Runde aufgedeckt werden, da der offene Stapel als neuer Stapel genutzt wird, wenn der ursprünglich verdeckte Stapel aufgebraucht ist.

Die Anzahl der Karten mit einem Münzsymbol gibt an, wieviele Münzverstärkungen es in der Münzverstärkungsphase gibt. Pro Münzsymbol sollte ein Münzverstärkungscounter zumählen beiseite gelegt werden, damit man sich merkt wieviele Verstärkungen es geben wird.

2. Umwandeln, verkaufen, produzieren

Nun entscheiden sich die Spieler, dem Startspieler folgend, was sie mit ihren Geldpressen machen wollen:

- Umwandeln
- Verkaufen
- Produzieren

Es darf pro Runde und Maschine genau eine dieser drei Aktionen ausgeführt werden.

Umwandeln: Eine Maschine umdrehen. Bereits einmal umgedrehte Maschinen können nicht wieder gedreht werden. Durch das Umdrehen können sich Maschinen verbessern, d.h. sie können ihre Kapazität verdoppeln (2x), sie können Falschgeld höherer Qualität produzieren, sie können aber auch gleich bleiben oder sogar kaputt gehen.

Maschinen, die beim Umwandeln kaputt gegangen sind, werden auf den Prüferkartenstapel gelegt. **Liegen am Ende dieser Phase kaputte Maschinen auf dem Stapel, wird eine weitere Prüferkarte umgedreht.** Dies hat die gleichen Konsequenzen, als wären die Karten in der 5. Phase aufgedeckt worden. (Dies bedeutet, daß auch hier Maschinensorten kaputt gehen können.)

Wird also auch hier ein Münzsymbol umgedreht, wird die Anzahl der Münzverstärkungen um eins erhöht oder es kann dazu kommen, daß an dieser Stelle Maschinen verschrottet werden. Für Maschinen, die beim Umwandeln kaputt gehen, erhält der Besitzer einmalig den Schrottpreis der Maschine auf der Vorderseite.

Verkaufen: Verkaufen von beliebig vielen Maschinen (keine soeben umgedrehten, aber durchaus umgedrehte aus vorherigen Runden). Der Preis richtet sich immer nach der oben liegenden Seite der Pressen. Maschinen mit doppelter Kapazität bringen nur den einfachen Verkaufspreis.

Produzieren: Pro Maschine, die diese Runde nicht umgewandelt wurde, nimmt man sich einen farblich passenden Schein.

Maschinen mit doppelter Kapazität produzieren pro Runde zwei Scheine.

Wichtig: Man darf mit jeder Maschine etwas anderes machen. Da man pro Maschine nur eine Aktion ausführen darf, ist es nicht gestattet eine Maschine umzu-drehen und mit dieser sofort zu produzieren oder mit einer Presse zu produzieren und sie dann sofort umzu-drehen.

Maschinen sind immer die Maschinen deren Seite oben liegt.

- Wenn Maschinen kaputt gegangen sind, wird eine Prüferkarte aufgedeckt

-Umwandeln: Maschine umdrehen

- Für kaputte Maschinen gibt es den Schrottpreis

- Verkaufen: Preis in Echtgeld auf der Tabelle

- Produzieren: Pro Maschine einen Schein der entsprechenden Farbe

3. Münzen versteigern

- pro Münzsymbol
- auf den Pfiffkarten gibt es eine Versteigerung

- Die Anzahl auf dem Würfel als „Paket“ zusammen versteigern

- Starspielerwechsel vor jeder Versteigerung
- Pro Biervorgang nur eine Geldsorte bieten
- Solange bis keiner mehr mitbietet
- Der Spieler, der die Münzen ersteigert, bezahlt, die anderen nehmen ihr gebotenes Geld wieder auf die Hand

- Für jede 2, die gewürfelt wird gibt es eine Extraversteigerung

- höchstens 2 Extraversteigerungen pro Runde

Für jedes Münzsymbol, daß in der vorhergehenden Runde (Phase 1 oder 2) aufgedeckt wurde, werden einmal Münzen versteigert. Dabei gilt die 150er Karte (grün) auch als Münzsymbol.

Für eine Münzversteigerung wird mit dem Würfel gewürfelt. Nun werden soviel Münzen versteigert wie Zahl auf dem Würfel zeigt. Diese Münzen werden „als Paket“ zusammen versteigert.

Ausnahme: In den ersten zwei Runden gibt es noch keine Münzversteigerung.

Die Versteigerung:

Vor jeder einzelnen Versteigerung wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn. Der Startspieler legt eine gewisse Anzahl Geldes auf den Tisch, wobei es nur Geld einer Farbe oder Echtgeld sein darf (nicht beides). Nun müssen alle anderen Spieler (die mitbieten wollen und können) genau die gleiche Anzahl und Farbe des Startspielers legen. Nun ist von den Spielern, die in der letzten Runde mitgegangen sind, der an der Reihe, der dem Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Dieser Spieler legt wieder eine beliebige Menge Geldes einer Sorte (Farbe) (kann eine andere Sorte sein als vorher) aus und die anderen müssen wieder bedienen. Der Spieler kann auch passen, d.h. er zieht sich aus der Versteigerung zurück und der im Uhrzeigersinn nächste muß erhöhen. Dies geht solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser zahlt das Geld in die Kasse bzw. auf die Tableaus und bekommt alle Münzen, um die gesteuert wurde. Alle anderen bekommen ihr Geld zurück. Mit Echtgeld darf nur um mindestens 5 Supra-Millionen geboten oder erhöht werden. Ist ein Spieler in einer Bierrunde nicht mitgegangen, darf er erst bei der nächsten Versteigerung wieder mitbieten.

Es können nun noch Versteigerungen folgen, die nach der gleichen Regel abgehandelt werden. Die 2 des Würfels bedeutet, daß es dafür eine Versteigerung mehr geben wird. Jedoch gibt es höchstens 2 zusätzliche Versteigerungen.

In Runden ohne Münzversteigerung wechselt der Startspieler auch um eine Position nach links.

4. Geldwäsche

Bei der Geldwäsche geht es um die offen liegende Geldwäschekarte. Der auf der Karte links aufgedruckte Wert ist der Mindestbetrag, den man bieten muß um diese Karte zu bekommen. Der große Wert auf der rechten Seite gibt das Echtgeld an, welches man bekommt, wenn man diese Karte erhält.

Das Geldwaschen:

Jeder Spieler nimmt verdeckt eine beliebige Menge Geld (falsche, echte oder beides) in die Faust. Es darf auch nichts geboten werden. Haben dies alle getan, werden die Hände geöffnet und der Spieler mit dem meisten Geld in der Hand zahlt dies in die Kasse und bekommt die Karte mitsamt dem Geld. Haben dabei zwei Spieler gleichviel geboten, erhält der Spieler, der am nächsten am Startspieler sitzt bzw. der Startspieler die Karte. Wurde von keiner Person der Mindestpreis geboten, bleibt die Karte liegen und diese Phase ist zu Ende. Würde eine Karte versteigert, wird die nächste Karte vom Stapel aufgedeckt und es gibt eine neue Geldwäsche, außer ein Spieler hat in dieser Runde bereits zwei Karten bekommen, dann endet die Phase nämlich sofort. Wenn diese Phase endet, liegt auf jeden Fall immer eine Karte offen neben dem Stapel. Um diese Karte geht es in der nächsten Runde als erstes. Auf jede aufgedeckte Karte wird sofort das entsprechende Echtgeld aus der Kasse gelegt (rechte Zahl der Karte).

Nun nehmen alle Spieler das Geld von den von ihnen erstellten Karten; die Karten kommen aus dem Spiel.

Wichtig: Das Echtgeld auf den Karten wird erst am Ende der Phase aufgenommen und kann somit in der laufenden Runde nicht zur Geldwäsche hinzugenommen werden.

Echtgeld bei der Geldwäsche mit in die Hand zu nehmen hat ist nur sinnvoll um den von einem gebotenen Kurs gering zu verändern und so einen Gleichstand zu eigenen Gunsten zu verändern.

5. Maschinen kaufen

Nun darf jeder Spieler beginnend beim Startspieler für sein Echtgeld neue Druckpressen, kaufen. (Der Preis steht in der Tabelle). Maschinen, deren Falschgeld vom Prüfer bereits als falsch entdeckt wurden, können nicht gekauft werden.

Wichtig: Es dürfen nur mit Echtgeld neue Pressen gekauft werden. Die Leute, die diese Maschinen herstellen, ~~nehmen~~ wohl kaum Falschgeld annehmen.

- verdeckt in der Faust bieten

- die Person, mit dem meisten gebotenen Geld erhält die Karte mit Geld

- Die Phase ist zuende wenn entweder eine Person zwei Karten ersteigert hat oder bei einer Karte der Mindestpreis nicht geboten wurde.

- Geld von den Karten nehmen; Karten aus dem Spiel

- Maschinen zu Preis der Tabelle für Echtgeld kaufen

6. Allgemeine Geldwäsche

In dieser Phase besteht die Möglichkeit für sein Falschgeld Echtgeld zu bekommen, und zwar zu dem Kurs der allg. Geldwäsche der Tabelle.

Geld, das in der allgemeinen Geldwäsche gewaschen wurde kann erst in der nächsten Runde in Phase 5 benutzt werden, um neue Pressen zu kaufen.

Nun geht es zur nächsten Runde über. Der Startspieler wechselt nicht, sondern erst vor der nächsten Münzversteigerung.

Anmerkung: Bei den 150er Maschinen gibt es die 3 Münzen-Rückseite. Dieses Maschine produziert pro Runde einen grünen Schein, bringt aber beim Verschrotten anstatt des Schrottwertes 3 Silbermünzen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald eine der folgenden Bedingungen eintreten ist:

- Die 150er Maschinen werden verschrottet
- Die letzte Geldwäschekarte ist versteigert worden

Wichtig: Das Spiel endet sofort, d.h. es gibt keine Münzversteigerungen mehr. Aber der Schrottpreis für die 150er wird noch kassiert.

Nun bekommt der Spieler mit dem meisten Echtgeld noch 6 Münzen, der mit dem zweitmeisten 4 und der mit dem dritmeisten 2 Münzen.

Gewinner ist die Person mit den meisten Münzen. Haben zwei Spieler gleich viele Münzen, gewinnt von den beiden die Person mit dem meisten Echtgeld. Ist auch hier Gleichstand, ist halt Gleichstand.

Änderungen beim Spiel zu fünf und sechs:

Es werden alle Geldwäschekarten benutzt. Es gibt Münzversteigerungen auch für Prüferkarten, auf denen Maschinen abgebildet sind, die noch nicht verschrottet sind, aber in dieser Runde nicht verschrottet werden. Bei sechs Spielern gibt es für jede Karte 1en Münzversteigerung.

Ehnige wichtige Spieltps:

- Man sollte bei der Münzversteigerung nicht zuviel Geld bieten. Die Münzen sind zwar Siegbedingung, sie rechtfertigen es aber nicht, daß man aus dem Spiel fliegt und somit keine weiteren Münzen erhält.

- Das Merken der Karten im Prüferkartenstapel ist von enormer Bedeutung.

- Es kann geschickt sein, sich auf eine Sorte Maschinen zu „spezialisieren“, da man dann bei der Münzversteigerung andere mit dieser Geldsorte auspacken kann.

- Die allgemeine Geldwäsche kann einem zwei Vorteile gewären. Zum einen hat man bei der Münzversteigerung möglicherweise das meiste Echtgeld und bekommt so die begehrten Münzen und zum zweiten hat man in der folgenden Runde sicheres Geld zum Erwerb neuer Maschinen.

- In den ersten Runden sollte man sein Echtgeld sofort in den Erwerb neuer Maschinen stecken.

- Ein wichtiger Spielvorteil läßt sich darüber erarbeiten, wenn man sich merken kann, was die anderen Spieler an Geld auf der Hand haben.

Zur Verdeutlichung ein kleines Beispiel:

Unsere beobachteter Spieler heißt Wolfgang (Wolfgang ist ein guter Name für einen Spieler). Wolfgang besitzt 3 20er (orange) von denen zwei noch nicht umgewandelt wurden und eine umgewandelte 10er Maschine ist. Er besitzt auch 2 50er eine umgewandelte mit doppelter Kapazität und eine noch nicht umgewandelte. Er besitzt keine 10er mehr, da diese bereits verschrottet wurden. Der Prüferkartenstapel ist genau einmal durchgespielt und es ist somit noch keine Karte von ihm aufgedeckt. Aus dem ersten Durchlauf weiß Wolfgang, daß die dritte Karte die 20er ist. Wolfgang ist momentan Startspieler d.h. er hat den Würfel vor sich liegen. Es wird zu viert gespielt.

Nun zum Spiel:

1. Prüferkarten aufdecken: Es werden zwei Karten aufgedeckt. Die erste Karte ist ein Münzsymbol d.h. es wird Ein Münzcounter beiseite gelegt. Die zweite Karte ist die 100er. Es passiert nichts, da es noch niedrigere Maschinen gibt, die im Spiel sind.

2. Umwandeln, Produzieren, Verkaufen Wolfgang dreht eine seiner 20er Maschinen um und er hat Glück. Darunter befindet sich eine 50er mit doppelter Kapazität. Von diesem Glücksgefühl gesteuert dreht er doch glatt noch eine 50er um, die eine normale 50er bleibt. Mit dem Rest produziert er und bekommt 2 orangefarbene Geldscheine (20) und 2 rote Scheine (50). Für die sieben umgedrehten Maschinen erhält er nichts.

Patrick und Ija, die direkt nach Wolfgang an der Reihe sind drehen beide je eine kaputte Maschine um, für die sie jeweils den Schrottwert, der Maschine auf der Vorderseite erhalten. Die Maschinen werden auf den Prüferkartenstapel gelegt.

Daniel, der als letzter an der Reihe ist schaltet schnell und verkauft alle seine 20er Maschinen, denn es liegen ja auf dem Prüferkartenstapel kaputte Maschinen, was zur Folge hat, daß am Ende der Phase eine weitere Karte aufgedeckt wird. Diese Karte ist die Karte der 20er Maschinen was bedeutet, daß diese verschrottet werden, da die 10er Maschinen bereits verschrottet sind. Da eine Sorte verschrottet wurde, wird eine neue Karte aufgedeckt. Diese ist ein Münzsymbol d.h. es wird ein zweiter Münzversteigerungscounter beiseite gelegt. Die 20er Maschinen werden verschrottet. Wolfgang bekommt für beide zusammen 4 Echtgeld und seine orangefarbenen Scheine muß er zurückgeben ohne etwas dafür zu bekommen.

3. Münzversteigerungen:

Es gibt diese Runde zwei Münzversteigerungen, da zwei Counter beiseite gelegt wurden. Wolfgang gibt vor der Versteigerung der Würfel nach links zu Ija. Dieser würfelt eine 5 über die er sich sehr freut, da er als einziger eine 150er Maschine besitzt. Er hat somit als einziger eine grünen Geldschein den er legt und, da niemand mithalten kann, erhält er alle 5 Münzen für den grünen 150er Schein. Ija legt einen der beiden Münzcounter weg um so zu zeigen, daß nun noch eine Versteigerung folgt. Nun gibt es noch die zweite Münzversteigerung, bei der Patrick startet, da er den Würfel von Ija bekommen hat. Er würfelt eine 2 d.h. es gibt eine weitere Münzversteigerung, er legt wieder eine Counter zu dem anderen und beginnt zu bieten. Da 2 Münzen sehr wenig sind und er weiß, daß schon viele Spieler über den zu teuren Erwerb von Münzen verloren haben, legt er nur einen roten Schein in die Mitte. Daniel und Wolfgang tun das gleiche d.h. sie gehen mit. Ija besitzt keine roten Scheine, da er sich ganz auf blaue und grüne Maschinen fixiert hat und muß passen. Nun erhöht Daniel um 15 Echtgeld, da er eben durch den Verkauf seiner Maschinen mehr als die anderen davon hat. Patrick ist es zu teuer und er steigt aus, indem er seinen roten Schein auslegt und es sich nur um 2 Münzen handelt steigt auch er aus. Ija darf nicht mithalten, da bereits in der Runde davor nicht mitgegangen ist. Daniel erhält die zwei Münzen und zahlt dafür die ausgelegten 15 Echtgeld und den 50er Schein. Nun folgt noch die nächste Versteigerung, bei der Patrick anfängt und bei der Wolfgang 4 Münzen ergattern kann.

4. Geldwäsche

Es liegt die 37 80 B-Karte offen. Alle bieten verdeckt in der Hand einen Geldbetrag. Patrick und Daniel bieten mit jeweils 150 gleichviel am höchsten (Daniel mit einem 100er und einem 50er, Patrick mit 3 50ern). Patrick bekommt die Karte, da er Startspieler ist. Er zahlt das Geld auf die Tableaus und erhält die Karte. Daniel bekommt sein Geld wieder. Nun wird die 32 80 B-Karte aufgedeckt. Patrick bietet 160 und zwar einen 100er einen 50er und 10 Echtgeld. Er bekommt die Karte auch, da kein anderer einen solch hohen im Prinzip schlechten Kurs geboten hat. Dennoch hat sich Patrick dadurch einen Spielvorteil erarbeitet, da die Geldwäschephase beendet ist, weil er zwei Karten hat. Die anderen sind leer ausgegangen und können möglicherweise gleich keine neuen Maschinen kaufen.

Wir blenden uns hier aus dem Spiel aus und hoffen, daß dieses Beispiel das Spielprinzip ein wenig mehr aufschleut hat.

Produktion	10	20	50	100	150
Einkauf	4	10	30	70	110
Verkauf + allgemeine Geldwäsche	3	8	20	45	70
Schrott- preis	2	4	9	20	30

Spielablauf

Was ist erlaubt?
Was nicht?

1. Prüferkarten aufdecken
Die verdeckten Prüferkarten dürfen durchgezählt (nicht angeschaut) werden; die offenen nicht.
2. Umwandeln, verkaufen, produzieren
Das Geld (echt oder falsch) darf verdeckt gehalten werden; die Münzen nicht.
3. Münzversteigerung
Echtgeld darf beliebig gewechselt werden; Falschgeld nie.
4. Geldwäsche
Die verdeckten Geldwäschekarten dürfen ebenfalls gezählt werden.
5. Maschinen kaufen
Maschinen dürfen nur mit Echtgeld gekauft werden...
6. Allgemeine Geldwäsche