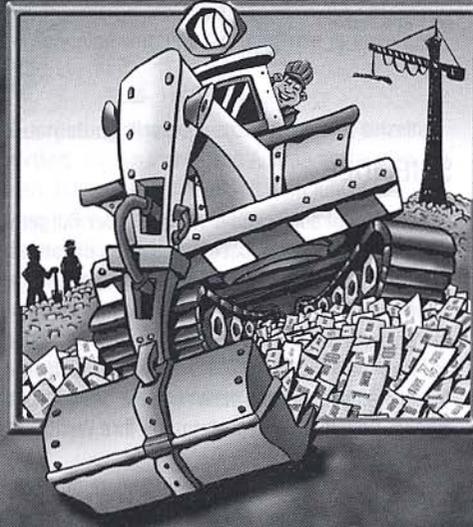


Franz-Benno Delonge

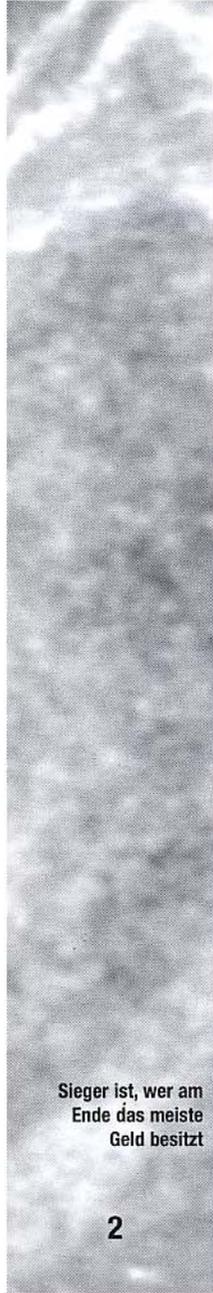
# ZAHLTAG



*Baggern was die Schaufel hält!*

Ein Kartenspiel für 2 - 4 Spieler  
Autor: Franz-Benno Delonge  
Illustration: Atelier Wilinski, DE Ravensburger  
Ravensburger Spiele® Nr. 27 142 9

**Ravensburger**



Sieger ist, wer am Ende das meiste Geld besitzt

### INHALT

52 Ausrüstungskarten:

- 14 x Polier,
- 16 x Arbeiter
- 10 x Kran,
- 12 x Bagger,

4 x „00“-Karten (je 1 in 4 Farben)



### SPIELIDEE

„Unsere Stadt soll schöner werden!“ Der Bürgermeister hat ein großes Bauprogramm beschlossen, um die etwas heruntergekommene Stadt wieder auf Vordermann zu bringen. Bauen und Renovieren ist angesagt. Die Chance einer jeden Baufirma an lukrative Aufträge heranzukommen und damit den großen Reibach zu machen, war noch nie so groß. Versuchen Sie als Inhaber einer Baufirma viele rentable Bauaufträge an Land zu ziehen. Behalten Sie jedoch immer Ihre Wettbewerber und deren Ausrüstung im Auge.

Haben Sie das Gefühl, dass auch andere Interesse an einem Auftrag haben, bieten Sie ihre Dienste günstiger an oder lehnen ab. Sind sie sicher, dass nur Sie allein die entsprechende Ausrüstung zur Ausführung eines Auftrags besitzen, greifen Sie zu! Doch Vorsicht! Verkalkulieren Sie sich nicht! Der nächste Zahltag kommt bestimmt ...

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Ausspielen seiner Angebotskarten möglichst viele rentable Aufträge zu bekommen. Der Spieler, der nach 5 Zahltagen das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.

### VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 4 **Angebotskarten** sowie die „00“-Karte einer Farbe. Er nimmt seine Karten so auf die Hand, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können. Zudem erhält jeder Spieler noch **20 Mio.** in beliebiger Stückelung, die er offen vor sich ablegt. **Das restliche Geld** wird – nach Einheiten sortiert – als „**Bank**“ bereitgelegt.

Die **52 Ausrüstungskarten** werden gut gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler hiervon verdeckt **7 Karten**, die er ebenfalls auf die Hand nimmt.

Die **restlichen Ausrüstungskarten** werden nach den einzelnen Ausrüstungen **sortiert** und als vier offene Aufnahmestapel in der Tischmitte platziert. Reihum, beginnend mit dem jüngsten Spieler, kommt nun jeder Spieler **dreimal** an die Reihe, um eine Ausrüstungskarte auszutauschen, abzuwerfen **oder** aufzunehmen, sofern er dies möchte. Jeder Spieler entscheidet also selbst, mit wie vielen Karten – mindestens vier und maximal zehn – er das Spiel beginnt.

**Die 32 Auftragskarten und die 6 Zahltagskarten** werden gut miteinander vermischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt.

### Die Karten

#### Auftragskarten

Die Auftragskarten sind das Objekt der Begierde. Es gibt verschieden große Auftragskarten, die jeweils eine bestimmte Kombination von Ausrüstungskarten erfordern.

#### Angebotskarten

Mit den Angebotskarten wird um die Aufträge „geboten“, indem jeder Spieler eine seiner Karten **verdeckt** ausspielt. Auf jeder Karte sind 2 Zahlen abgebildet. Das Gebot des Spielers ist die Zahl, die zur Tischmitte zeigt.



Pro Spieler:  
4 Angebotskarten,  
1 „00“-Karte einer Farbe, 20 Mio. und 7 verdeckte Ausrüstungskarten.

Ausrüstung verändern

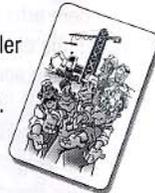
Aufträge und Zahltage als ein gemischter Stapel bereitlegen.

**„00“- Karte**

Hat ein Spieler kein Interesse an dem aufgedeckten Auftrag oder ist er nicht in der Lage, ihn zu erfüllen, spielt er, ebenfalls **verdeckt**, die „00“-Karte.

**Zahltagkarte**

Wird eine Zahltagkarte aufgedeckt, müssen die Spieler für ihre Handkarten bezahlen mit Ausnahme des Spielers, der die wenigsten besitzt. Er bezahlt nichts.

**Ausrüstungskarten**

Die vier unterschiedlichen Arten von Ausrüstungskarten werden zur Ausführung der Aufträge benötigt.

**SPIELVERLAUF**

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel; anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

**Der Spieler, der an der Reihe ist (und nur dieser!),** führt die ersten drei Aktionen nacheinander aus. Die vierte Aktion gilt dann für **alle** Spieler.

1. Aufträge weiterführen
2. Ausrüstung verändern
3. Karte aufdecken
4. Auftrag vergeben oder Zahltag durchführen

**1. Aufträge weiterführen**

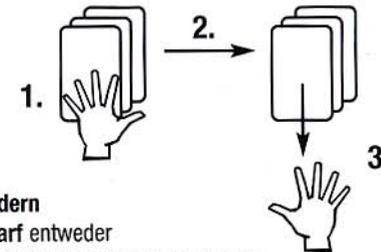
Verschieben der ausliegenden Ausrüstungskarten  
*Diese Aktion entfällt zu Beginn des Spiels, da noch keine Aufträge vergeben worden sind und dementsprechend kein Spieler Ausrüstungskarten vor sich liegen hat.*

Hat der Spieler am Zug Ausrüstungskarten vor sich ausliegen, tut er Folgendes:

Ausrüstungskarten, die **rechts** vor ihm ausliegen, nimmt er wieder auf die Hand. Sie stehen ihm nun für zukünftige Aufträge wieder zur Verfügung.

Ausrüstungskarten, die **links** vor ihm ausliegen, verschiebt er nach rechts. Auf diese Weise zeigt er an, dass diese Ausrüstungskarten noch für die Fortsetzung eines zuvor erhaltenen Auftrags (siehe 4.1 Auftrag vergeben) benötigt werden. Zur Verdeutlichung: Das Aus- und Weiterführen eines Auftrags wird durch das Ablegen und Verschieben der dazu erforderlichen Ausrüstungskarten angezeigt. Die Ausführung eines Auftrags gliedert sich in 3 Phasen:

1. Spieler erhält Auftrag: Er legt die dafür erforderlichen Ausrüstungskarten links vor sich auf dem Tisch aus.
2. Spieler ist am Zug: Er schiebt seine vor ihm ausliegenden Ausrüstungskarten von links nach rechts.
3. Spieler ist in der darauffolgenden Runde wieder am Zug: Er nimmt die rechts vor ihm ausliegenden Karten wieder auf die Hand. Der Auftrag ist jetzt durchgeführt und die entsprechenden Ausrüstungskarten stehen ihm nun wieder zur Verfügung.

**2. Ausrüstung verändern**

Der Spieler am Zug **darf** entweder

- eine beliebige Ausrüstungskarte von einem der 4 Stapel auf die Hand nehmen oder
- eine Ausrüstungskarte austauschen, also eine beliebige Handkarte auf den jeweiligen Stapel legen und dafür eine andere beliebige Ausrüstungskarte aufnehmen oder
- eine Ausrüstungskarte von der Hand auf ihren jeweiligen Stapel ablegen.

**Achtung:** Ein Spieler darf insgesamt (Handkarten **und** vor ihm liegende Karten) nicht mehr als 12 Ausrüstungskarten besitzen!

Ausrüstungskarten  
verschieben

Ausrüstungskarte auf-  
nehmen, austauschen  
oder abgeben

Spieler dürfen nicht mehr als 12 Ausrüstungskarten besitzen

Spieler am Zug deckt oberste Karte auf

Auftrag: Spieler geben verdeckt ihr Angebot ab

Günstigster Spieler erhält den Zuschlag und Geld

6



Wird während des Spiels festgestellt, dass ein Spieler mehr als 12 Ausrüstungskarten besitzt, muss dieser Spieler pro überzählige Ausrüstungskarte 1 Mio. an jeden Mitspieler bezahlen. Kann er dies nicht, scheidet er aus dem Spiel aus.

Ist ein Ausrüstungskarten-Stapel aufgebraucht, kann von diesem Stapel so lange keine Karte aufgenommen werden, bis wieder entsprechende Ausrüstungskarten abgelegt werden.

### 3. Karte aufdecken

Der Spieler am Zug deckt die oberste Karte des verdeckten Stapels auf. Dabei handelt es sich entweder um eine Auftragskarte oder um eine Zahltagkarte.

## 4. Auftrag vergeben oder Zahltag durchführen

### 4.1 Auftrag vergeben

Wird eine Auftragskarte aufgedeckt, kommt es zu einer Auftragsvergabe. Jeder Spieler, der daran interessiert ist, den Auftrag auszuführen – dafür benötigt er die auf dem Auftrag angezeigten Ausrüstungskarten auf seiner Hand – gibt verdeckt sein Angebot ab. Dazu legt er eine Angebotskarte so auf den Tisch, dass die von ihm gewählte Zahl zur Tischmitte zeigt.

Kann oder möchte ein Spieler den Auftrag nicht ausführen, legt er anstelle einer Angebotskarte seine „00“-Karte verdeckt ab.

Hat jeder Spieler eine Karte (Angebots- oder "00" Karte) ausgespielt, werden alle gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler mit der **niedrigsten Angebotskarte** erhält den Auftrag und bekommt aus der Bank den auf der Angebotskarte angegebenen Geldbetrag. Anschließend **beginnt** er sofort mit der Durchführung des Auftrags, indem er alle für diesen Auftrag erforderlichen Ausrüstungskarten aus seiner Hand **links** vor sich auf den Tisch legt. Die Ausrüstungskarten werden dabei, wie in der nebenstehenden Abbildung zu sehen, offen und leicht versetzt aufeinander abgelegt.

Haben **mehrere Spieler** die niedrigste Angebotskarte ausgespielt, **muss** jeder dieser Spieler den Auftrag für 2 Mio. weniger als auf der Karte angegeben ausführen. In dem Fall, dass mehrere Spieler eine 1 als Angebotskarte ausspielen, müssen sie sogar draufzahlen und 1 Mio. an die Bank zahlen.

Nachdem die Auftragsvergabe entschieden ist, nimmt jeder Spieler seine ausgespielte Angebotskarte wieder auf die Hand. Die Auftragskarte wird, wie auch alle nachfolgenden Auftragskarten, solange am Tischrand abgelegt, bis eine Zahltagkarte aufgedeckt wird. Die Anzahl der Auftragskarten sollte dabei für alle Mitspieler gut sichtbar sein.

Spielen **alle Spieler** ihre „00“-Karte, wird der Auftrag nicht vergeben. Die entsprechende Auftragskarte wird ebenfalls am Tischrand abgelegt.



### 4.2 Zahltag durchführen

Wird eine Zahltagkarte aufgedeckt, muss jeder Spieler für die Ausrüstungskarten bezahlen, die er auf der Hand hält (nicht aber für die Ausrüstungskarten, die auf dem Tisch liegen!).

Mit einer Ausnahme: Der oder die Spieler, die die **wenigsten** Ausrüstungskarten auf der Hand halten, bezahlen nichts. Alle anderen bezahlen für jede Karte, die sie mehr auf der Hand haben als diese(r) Spieler, 1 Mio. an die Bank. Kann ein Spieler nicht bezahlen, scheidet er aus dem Spiel aus. Haben alle Spieler gleich viele Karten, zahlen sie alle nichts.

Nach der Durchführung eines Zahltags wird die Zahltagkarte mit den vorangegangenen Auftragskarten darunter, am Tischrand abgelegt, so dass für jeden Spieler zu ersehen ist, wie viele Zahltage schon stattgefunden haben.

Ist ein Auftrag vergeben oder ein Zahltag durchgeführt ist die Runde beendet. Jetzt ist der linke Nachbar des Spielers am Zug, der die Karte aufgedeckt hat.

Auftragskarten werden am Tischrand nebeneinander abgelegt, bis ein Zahltag aufgedeckt wird

Zahltag: Alle Spieler bezahlen für ihre Ausrüstungskarten auf der Hand die Differenz zum Spieler mit den wenigsten Karten

7

Keine 2 Zahltag  
direkt hintereinander

Nach dem neunten  
(achten) Auftrag  
= Zahltag

Spieler mit dem  
meisten Geld gewinnt

8

Sonderfälle:

- Wird direkt nach einem Zahltag erneut eine Zahltagkarte aufgedeckt, wird diese **nicht** ausgeführt, sondern zurück in den Auftragsstapel gemischt. Anschließend wird eine neue Karte aufgedeckt. Handelt es sich dabei wieder um eine Zahltagkarte, wird erneut gemischt usw.
- Wurden neun Auftragskarten ohne eine Zahltagkarte dazwischen aufgedeckt, wird **nach der neunten** Auftragskarte (bei 2 Spielern nach der achten) auf jeden Fall ein Zahltag durchgeführt.

Bevor der Zahltag durchgeführt wird, muss aber der Spieler am Zug, seine Aufträge weiter ausführen, indem er alle vor ihm liegenden Ausrüstungskarten verschiebt (s. 1. Aufträge weiterführen). Weiterhin kann er noch eine weitere Ausrüstungskarte aufnehmen, austauschen oder abgeben. Dann wird von dem Spieler am Zug eine Zahltagkarte aus dem Auftragsstapel herausgesucht und ein Zahltag durchgeführt. Anschließend wird die Zahltagkarte mit den vorangegangenen Auftragskarten darunter am Tischrand abgelegt. Der Auftragsstapel wird neu gemischt und der nächste Spieler ist am Zug.

## SPIELEND

Das Spiel endet, nachdem der **fünfte Zahltag** durchgeführt wurde. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der insgesamt weniger Ausrüstungskarten besitzt. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler, der weniger Ausrüstungskarten auf dem Tisch liegen hat.

www.ravensburger.de  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60 • D-88188 Ravensburg

222742

Ravensburger