

BIG MONEY™

Ab 8 Jahren • 2 bis 5 Spieler • 45 Minuten

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Würfelbecher, 6 Würfel, 47 Karten, 120 Geldscheine

AUFBAU

1. Legt den Spielplan für alle gut erreichbar in die Tischmitte.
2. Sortiert die Geldscheine in drei Stapel (\$1 Zillion, \$5 Zillionen und \$10 Zillionen).
3. Teilt jedem von euch eine Start-Aktie aus (grüne Rückseite) und legt sie offen vor euch aus. Legt alle übrigen Start-Aktien zurück in die Schachtel.
4. Mischt die Aktien zusammen mit den Aktienurkunden (Karten mit goldener Rückseite) und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan. Nehmt die 4 obersten Karten von diesem Stapel und legt sie offen in den Markt.
5. Mischt die Börsennews-Karten und legt sie verdeckt auf den Spielplan.
6. Es gibt **kein** Startkapital.
7. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
8. Der jüngste Spieler beginnt und erhält den Würfelbecher und die 6 Würfel.



SPIELER 2



AKTIEN-
ABLAGESTAPEL



SPIELER 1



SPIELPLAN



BÖRSENNEWS-
ABLAGESTAPEL



SPIELER 3



1 ZILLION



5 ZILLIONEN



10 ZILLIONEN

BANK



SPIELER 4

SPIELZIEL

Sobald die Bank leer ist, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld.

WENN DU AN DER REIHE BIST...

1. WIRF ALLE 6 WÜRFEL.
2. DER BRANCHENWÜRFEL BESTIMMT DIE AUSSCHÜTTUNG.
3. WIRF DIE ZAHLENWÜRFEL ERNEUT (BIS ZU 2X).
4. KASSIERE GELD DURCH DIE 5 ZAHLENWÜRFEL.
5. KAUF EINE AKTIE (KARTE).



ZAHLENWÜRFEL



BRANCHENWÜRFEL

1. WIRF ALLE WÜRFEL

Nimm die 5 Zahlen- und den Branchenwürfel und wirf sie alle.

2. BRANCHENWÜRFEL BESTIMMT DIE AUSSCHÜTTUNG

Alle Spieler, die Aktien in der gewürfelten Branche (Farbe) besitzen, nehmen sich Geld aus der Bank.

- Nehmt für jede Karte der gewürfelten Branche den darauf angezeigten Wert aus der Bank.
- Falls jemand zwei oder mehr Karten der Branche besitzt, erhält er zusätzlich den Branchenbonus, der auf dem Spielplan steht.
- Aktienurkunden, die Geld ausgeschüttet haben, werden abgelegt.

BRANCHE



SPORT



LEBENSMITTEL



REISEN



UNTERHALTUNG



TECHNOLOGIE

BEISPIEL

- Max ist an der Reihe und hat das Branchen-Symbol für „Unterhaltung“ gewürfelt.
- Franzi besitzt 2 Aktien und eine Aktienurkunde der Unterhaltungsbranche, die \$5z, \$10z und \$60z wert sind.
- Weil sie 3 Karten der gewürfelten Branche besitzt, bekommt sie den zusätzlichen Branchenbonus von \$10z.
- Franzi erhält insgesamt \$85z ($5 \cdot 10 + 60 + 10$) und legt dann ihre Aktienurkunde ab.



HINWEIS: Zuerst erhält der würfelnde Spieler sein Geld und dann wird es weiter im Uhrzeigersinn ausbezahlt. Das ist am Ende des Spiels wichtig, wenn die Bank nicht mehr genügend Geldscheine hat.

Wenn das „Börsen-Schwein“ gewürfelt wird:

- Ziehe eine Börsennews-Karte und lies sie laut vor.
- Folge den Anweisungen auf der Karte und lege sie dann ab.
- Falls der Börsennews-Stapel leer ist, mische den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden.



• DIE BÖRSEN-NEWS •

Das gesamte Geld wird an die Bank gezahlt. Falls du mehr bezahlen musst, als du besitzt, zahlst du nur so viel, wie du hast (der restliche Betrag wird ignoriert).

ABSPALTUNG

Würfle den Branchenwürfel. Solltest du das „Börsen-Schwein“ würfeln, würfle erneut. Gibt es mehrere gleich hohe Aktien, bestimmt der Spieler, welche er ablegt.

AUFLÖSUNG

Würfle den Branchenwürfel. Solltest du das „Börsen-Schwein“ würfeln, würfle erneut. Gibt es mehrere Spieler mit der größten Anzahl, müssen alle diese Spieler ihre Aktien ablegen.

BRANCHENKOLLAPS

Würfle den Branchenwürfel. Solltest du das „Börsen-Schwein“ würfeln, würfle erneut.

GLOBALE REZESSION

Das Höchste, was ein Spieler zahlen muss, falls er von jeder Branche mindestens eine Aktie besitzt, sind \$50z.

KARTELLSTRAFE

Ist die Anzahl bei mehreren Branchen gleich hoch, zahlt man nur für eine davon.



3. WIRF DIE ZAHLENWÜRFEL ERNEUT

Würfle einen oder mehrere Zahlenwürfel bis zu 2x erneut. Insgesamt darfst du also bis zu 3x würfeln.

4. KASSIERE GELD DURCH DIE 5 ZAHLENWÜRFEL

Nach deinem letzten Wurf (oder früher, wenn du mit deinem Wurf zufrieden bist), kassierst du Geld von der Bank. Du erhältst den Geldbetrag, der auf dem Spielplan bei deiner gewürfelten Kombination angezeigt wird.

BEISPIEL

MAX WÜRFELT 3 4 5 6 6
Max könnte nach dem ersten Wurf aufhören und \$12z für seine kleine Straße kassieren. Er entscheidet sich aber dazu, die zwei 6er zu behalten und mit den restlichen erneut zu würfeln.

MAX WÜRFELT ERNEUT 6 1 5 6 6
Er hat jetzt drei gleiche Würfel. Max behält die 6 und würfelt mit der 1 und der 5 erneut, um mehr 6er zu bekommen. **BLEIBEN**

MAX WÜRFELT ERNEUT 3 2 6 6 6
Max hat keine weiteren 6er bekommen. Nach seinem letzten Wurf erhält er \$9z für drei gleiche Würfel. **BLEIBEN**

5. KAUF EINE AKTIE ODER AKTIENURKUNDE

Du darfst eine Karte vom Markt kaufen.

- Wähle eine Karte vom Markt. Zahle der Bank den Betrag, der auf der Karte steht, und lege sie offen vor dir ab.
- Zieh eine Karte vom Stapel und lege sie offen auf den Markt, um die gekaufte zu ersetzen.
- Sollte der Stapel leer sein, mische den Ablagestapel, um einen neuen Aktienstapel zu bilden.
- Falls es keinen Ablagestapel mehr gibt, lasst den freien Platz im Markt leer und spielt weiter. Füllt den leeren Platz im Markt, sobald wieder eine Karte abgelegt wird.



SPIEL ENDE

Spielt so lange reihum, bis die Bank leer ist. Falls ein Stapel mit Geldscheinen aufgebraucht ist, spielt mit den übrigen Geldscheinen weiter.

HINWEIS: Ihr dürft immer kleinere mit passenden größeren Geldscheinen tauschen. Wechselt auch mit der Bank, falls ein anderer Spieler kleinere Scheine braucht.

Sobald ein Spieler den letzten Schein von der Bank erhält, ist das Spiel vorbei! Falls du mehr Geld erhalten hättest, als die Bank auszahlen konnte, wird der restliche Betrag ignoriert. Alle Spieler zählen ihr Geld und der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle beteiligten Spieler.

WÜRFEL-AUSZAHLUNG

1 PAAR \$5z
2 Würfel mit derselben Zahl



2 PAARE \$7z
Zweimal 2 Würfel mit gleichen Zahlen



3 GLEICHE ZAHLEN \$9z
3 Würfel mit derselben Zahl



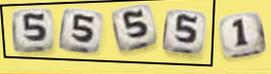
KLEINE STRASSE \$12z
4 Würfel mit aufeinander folgenden Zahlen



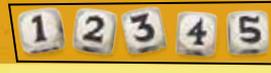
FULL HOUSE \$15z
3 Würfel mit derselben Zahl und
2 Würfel mit einer anderen gleichen Zahl



4 GLEICHE ZAHLEN \$20z
4 Würfel mit derselben Zahl



GROSSE STRASSE \$25z
Fünf Würfel mit aufeinander folgenden Zahlen



5 GLEICHE ZAHLEN \$30z
Fünf Würfel mit derselben Zahl



© 2019

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger