

ANTI-MONOPOLY

DAS SPIEL FÜR FREIE MARKTWIRTSCHAFT

Spielanleitung

für 2-6 Spieler ab 8 Jahren

1. Spielidee

Die außergewöhnliche Idee dieses Spieles ist es, die Monopolbildung von Unternehmen zu verhindern, um die Grundsätze der freien Marktwirtschaft mit ihrem Wettbewerb zu erhalten. Es geht also um das Sprengen von Monopolen, wobei sich die Spieler Anti-Monopolisten nennen.

Der Anti-Monopolist gewinnt, welcher die höchsten Punkte in Form von sozialen Anerkennungspunkten und Spielgeld am Ende des Spieles für sich angesammelt hat. Soziale Anerkennungspunkte und Spielgeld bekommt man für verschiedene Aktivitäten während des Spieles.

3. Spielregeln

a) Bankdirektor

Zunächst wird 1 Bankdirektor aus der Gruppe der Spieler gewählt. Er nimmt diese Aufgabe zusätzlich wahr.

b) Spielgeld

Der Bankdirektor verteilt an die Mitspieler Spielgeld in Höhe von 1.500.000,-, (1x500.000,-, 7x100.000,-, 6x50.000,-).

c) Würfeln

Jeder Spieler würfelt einmal. Derjenige mit der höchsten Augenzahl beginnt und wählt seine Spielfigur. Danach wählen alle anderen Spieler reihum ihre Spielfiguren. Rundum wird immer mit 2 Würfeln gewürfelt. Die Summe beider Würfel wird gezogen. Bei **Pasch** darf noch einmal gewürfelt werden.

d) Klage

Wenn ein Spieler, genannt auch Anti-Monopolist, auf das Feld einer Firma kommt, kann er gegen diese Firma eine Klage einbringen. **Die Klage kostet** 100.000,-, dafür bekommt er vom Bankdirektor einen Anklage-Chip und die Klage-Urkunde der Firma. Den Chip muß er dann auf den offenen Kreis des Firmenfeldes legen. Es kann bei jedem Würfeln nur jeweils 1 Klage-Chip erworben und ausgelegt werden. Die **Klage-Urkunden** (Firmenkärtchen) werden von den Spielern gesammelt und gelten im weiteren Spielverlauf als Beweis ihrer eingebrachten Klagen. Wechseln Anklage-Chips im Laufe des Spieles den Besitzer oder werden sie an den Bankdirektor zurückgegeben, so müssen auch die Klageurkunden abgegeben werden.

e) Zuordnung

Sobald ein Anti-Monopolist 2 Firmenfelder mit mind. je einem Chip belegt hat, wird ihm diese Firmenkombination zugeordnet

Beispiel: Eine Anklage gegen FORT-AUTO AG und gegen FAU-WEH AG von ein und demselben Spieler heißt, daß die Auto-Kombination von diesem Spieler zu sprengen ist.

Dieses Spiel ist nicht lizenziert
oder produziert von Parker Brothers,
dem Hersteller von MONOPOLY

2. Anti-Monopol-Aktionen

Die Spieler können Anti-Monopol-Klagen gegen die Firmen vorbringen, auf deren Feld sie sich gerade aufhalten. Dies geschieht durch Belegen der Punkte auf dem Spielbrett mit Chips, die bei der Bank gekauft werden können. Die Firmen sind farblich zu Gruppen von jeweils **drei** Firmenkombinationen zusammengefaßt.

Es gibt verschiedene Kombinationen auf dem Spielbrett. Oligopol-Kombinationen sind Firmen, die **einen** Kreis haben. Kartell-Kombinationen sind Firmen, die **zwei** Kreise haben. Monopol-Kombinationen sind Firmen, die **drei** Kreise haben. Wenn alle Kreise der Kombinationen belegt sind mit **Anklage-Chips**, sind alle monopolistischen Praktiken der Kombinationen beendet.

Wer also als **erster 2** Klagen gegen eine Kombination vorbringen kann, wirft somit die anderen Klagen bzw. Spieler aus dieser Kombination heraus. Die Anklage-Chips müssen dem Bankdirektor für 50.000,- pro Chip verkauft werden.

Der Spieler, dem eine Firmenkombination zugeordnet wurde, kann diese Klagen erwerben, indem er die Klageurkunden von der Bank für je 100.000,- kauft.

f) Unentschieden

Ein Fall, der unentschieden lautet, entsteht, wenn kein Spieler 2 Anklage-Chips gegen die Firmenkombination vorbringen kann, da alle Kreise von verschiedenen Spielern belegt wurden.

In diesem Fall würfeln die betroffenen Spieler, und der mit der höchsten Augenzahl bekommt diese Firmenkombination zugeteilt. Nach der Zuteilung wird mit den anderen Anklage-Chips wie unter e) verfahren.

g) Strafe an die Bank

Anti-Monopolisten, die auf einer Firma gelandet sind, die einem anderen Mitspieler zugeteilt ist, müssen an die Bank eine **Strafe** zahlen, weil sie ihre Zeit an einen Fall verschwenden, der von einem anderen Mitspieler schon bearbeitet wird (für die Höhe der Strafe siehe Pkt. 5 a).

Vergißt der Mitspieler, dem die Firmen zugeordnet sind, den Anti-Monopolisten darauf hinzuweisen, bevor der nächste Spieler würfelt, so verfällt die Strafe.

h) Sprengen von Firmenkombinationen - Erfolgshonorar

Eine Firmenkombination gilt als **gesprengt**, wenn alle Kreise mit Anklage-Chips belegt sind und somit den monopolistischen Praktiken ein Ende bereitet wurde. Es wird dann ein einmaliges **Erfolgshonorar** vom Bankdirektor ausbezahlt (siehe Pkt. 5b).

i) Strafe auf gesprengten Kombinationen

Ein Anti-Monopolist, der auf das Feld einer Kombination eines anderen Mitspielers kommt (ein

gesprengtes Monopol, auf dem alle Kreise durch Anklage-Chips belegt sind), muß ein **Anerkennungshonorar** an den erfolgreichen Mitspieler bezahlen, um ihm weiterhin die Möglichkeit zu geben, Monopole zu sprengen (für die Höhe der Zahlung siehe Pkt. 5d). Auf gesprengten Monopolen werden also keine Strafen mehr an den Bankdirektor bezahlt.

Wie bei Punkt g) muß einer der Spieler seinen Anspruch zeitig genug geltend machen.

k) Sozialanleihe

Wenn Mitspieler kein Geld mehr haben, sie aber schon Firmenkombinationen angeklagt haben, können sie vom Bankdirektor **Kredit** bekommen (für die Höhe des Kredites siehe Pkt 5c). Der Bankdirektor händigt mit dem Geld den Kreditvertrag (**Sozialanleihe**) aus.

l) Postkarten

Die Postkarten, die auf dem Spielbrett liegen, müssen von den Spielern aufgenommen und

- befolgt werden, wenn sie auf dem Feld „Briefkasten“ landen.

m) Gericht

Mitspieler, die zum Gericht kommen, würfeln beim nächsten Mal wie gewöhnlich. Solange sie keinen Pasch würfeln, können sie weiterziehen. Würfeln sie einen **Pasch**, so werden sie wegen arglistiger Täuschung verklagt und müssen **50.000,- Strafe** an den Bankdirektor bezahlen und im Gericht verweilen bis zur nächsten Runde.

n) Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler bankrott ist und keine weiteren Kreditmöglichkeiten mehr hat.

o) Gewinner

Zum Spielende werden das Spielgeld und die sozialen Anerkennungspunkte zusammengezählt (siehe Pkt. 4). **Der Spieler mit dem meisten Geld hat das Spiel gewonnen!** Kredite müssen vor dem Zusammenzählen an die Bank zurückbezahlt werden.

4. Soziale Anerkennungspunkte

Diese Punkte werden vom Bankdirektor auf einem Blatt Papier notiert und am Ende eines jeden Spieles für jeden Spieler einzeln addiert. **Jeder Anerkennungspunkt wird mit 1.000,- bewertet**

a) Oligopole (3 Firmenfelder mit 1 Kreis).

Wenn **alle Kreise** mit Anklage-Chips versehen sind in einem Oligopol, erhält der Spieler **450 soziale Anerkennungspunkte**.

b) Kartelle (3 Firmenfelder mit 2 Kreisen).

Wenn jeweils 1 Anklage-Chip auf jedem Firmenfeld liegt, erhält der Spieler **450 soziale Anerkennungspunkte**. Belegt er beide Kreise jeder Firma, so erhält er **1.000 soziale Anerkennungspunkte**.

c) Monopole (3 Firmenfelder mit 3 Kreisen).

Folgende soziale Anerkennungspunkte erhält man:

450 Punkte, wenn jeweils 1 Anklage-Chip auf jedem Feld liegt

1000 Punkte, wenn jeweils 2 Anklage-Chips auf jedem Feld liegen

1750 Punkte, wenn jeweils 3 Anklage-Chips auf jedem Feld liegen.

5. Finanzielle Transaktionen

a) Strafen,

die an den Bankdirektor bezahlt werden, wenn man auf eine Firmenkombination gelangt, die einem nicht zugeordnet ist:

- für Oligopole zahlt man 50.000,-
- für Kartelle 100.000,-
- für Monopole 150.000,-

b) Erfolgshonorar,

bezahlt vom Bankdirektor, wenn eine Firmenkombination gesprengt worden ist:

- für Oligopole 300.000,-
- für Kartelle 600.000,-
- für Monopole 900.000,-

c) Kredite,

vom Bankdirektor für Firmenkombinationen, die einem zugeordnet sind:

- für Oligopole 350.000,-
- für Kartelle 500.000,-
- für Monopole 700.000,-

d) Anerkennungshonorar,

gezahlt an den erfolgreichen Anti-Monopolisten, der eine Firmenkombination gesprengt hat, von dem Mitspieler, der auf dem gesprengten Monopol landet:

- für Oligopole 150.000,-
- für Kartelle 250.000,-
- für Monopole 400.000,-

6. Inhalt

- | | | |
|---------------------------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Spielplan | 4. 11 Sozialanleihen | 7. 2 Würfel |
| 2. 57 Chips | 5. Spielgeld | 8. 6 Spielfiguren |
| 3. 57 Klage-Urkunden (Firmenkärtchen) | 6. 33 Postkarten | 9. Spielanleitung |