

Monte Carlo



Monaco. An der schönsten Bucht der Cote d'Azur. Auf der Burg der Grimaldi flattert des Fürsten Banner. Hoch über den blauen Meeresfluten: Monte Carlo. Das weltberühmte Kasino. Eine erregend-gespannte Atmosphäre an den Spieltischen. Das Millionenspiel. Die Kugel - sie rollt in Monte Carlo, in dem Kleinstaat an Frankreichs Mittelmeerküste seit dem Jahre 1856 - entscheidet über Gewinn oder Verlust. Die Croupiers im eleganten Frack. Die Spieler an den grünen Samttischen notieren jede Zahl. Gewonnen?

MONTE CARLO ist ein unterhaltsames und fesselndes Gesellschaftsspiel für 2 bis 6 Personen. Mit einem Hauch jener eigenartigen Stimmung aus den Spielsälen des monegassischen Zwergstaates. Doch während Sie dort Ihr Glück der surrenden Kugel anvertrauen müssen, können Sie in MONTE CARLO mit Taktik, Überlegung, Logik und einer Prise Glück selbst über Gewinn oder „Ruin“ mitbestimmen. Schon beim Setzen der Chips können Sie das „System“ Ihrer Partner zu Gunsten Ihrer eigenen Chancen erraten und ausnützen. Doch erst beim Legen der Ziffersteine entscheidet es sich, ob Sie den Spieltisch als „Millionär“ oder mit leeren Taschen verlassen.

Zu MONTE CARLO gehören:

1 Spielplan, 36 Ziffersteine (4 Serien mit den Ziffern

1-9), 180 SpieS-Chips (Je 25 Chips in 6 Farben, 30 neutrale Zehnerchips) und 1 Spielanleitung.

Das Spielziel:

Nachdem Geld angeblich die Welt regiert, sollen Sie versuchen, durch kluges und überlegtes Setzen der Geld-Chips und der Ziffersteine Ihr „Startkapital“ nicht zu verspielen, sondern zu vermehren und das größte „Vermögen“ an Chips anzuhäufen.

Die Spielvorbereitung:

Sie haben im „Kasino“ Platz genommen: Behalten Sie einen kühlen Kopf und nüchterne Überlegung!

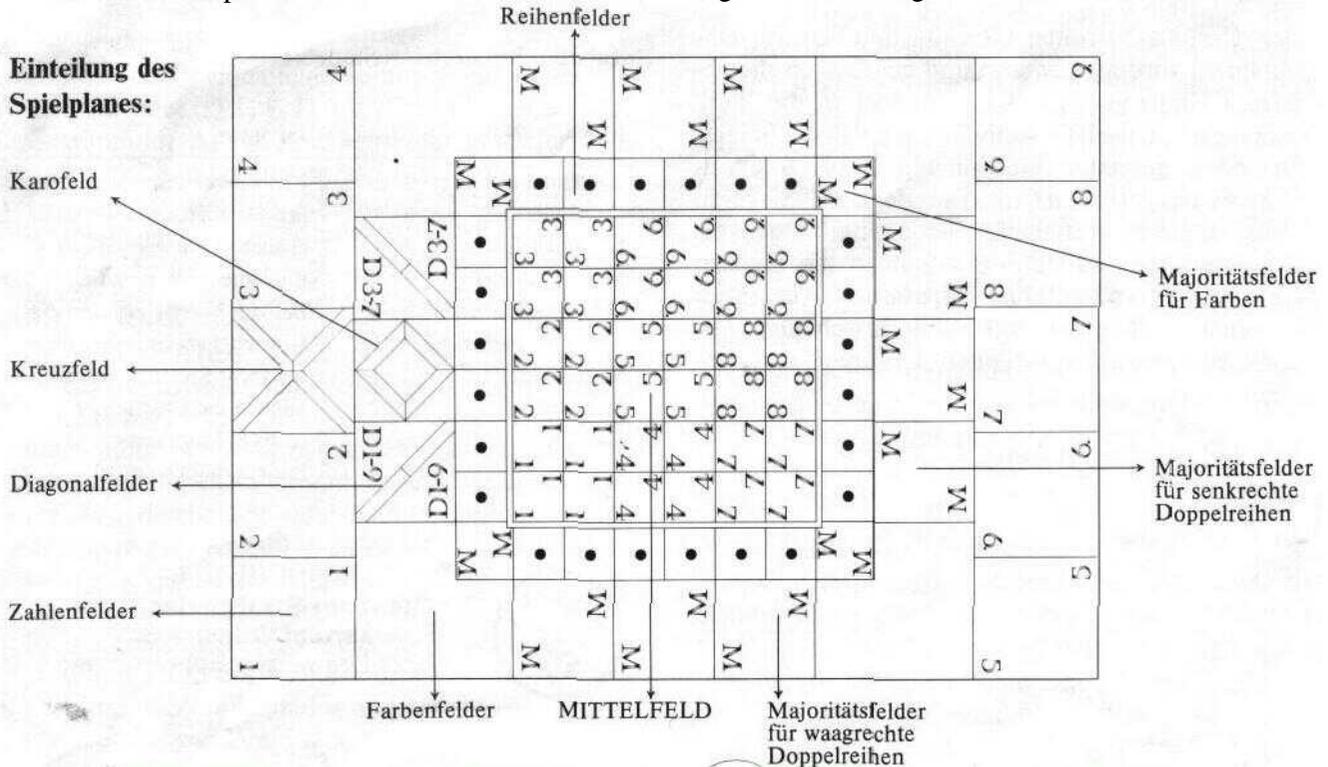
- Ein Mitspieler übernimmt als „Croupier“ die Bank, verwaltet die Chips, zieht die verlorenen Chips ein und teilt die Gewinne aus.
- Jeder Mitspieler erhält als Startkapital 15 Einer-Chips in der von ihm gewählten Farbe und dazu einen Zehner-Chip als Reserve!
- Die 36 nummerierten Steine – die Ziffersteine – werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gut vermischt. Jeder Mitspieler nimmt sich in beliebiger Reihenfolge die Zahl an Steinen, die ihm nach der Tabelle 1 zusteht und stellt die Steine so vor sich auf, daß sie von den Spielpartnern nicht eingesehen werden können.

Der Spielplan:

Der Spielplan ist in Felder eingeteilt.

- Das „Mittelfeld“ mit 36 nummerierten Einzelfeldern (vierfach 1-9) zum Legen der Ziffersteine.
- Die „Spielfelder“ außerhalb des Mittelfeldes zum Setzen der Chips.

MERKE: Es dürfen nur Einer-Chips gesetzt werden. Die Zehner-Chips (Reserve und gewonnene Chips) können bei Bedarf bei der Bank in Einer-Chips der eigenen Farbe eingetauscht werden.



Der Spielverlauf:

Jeder Spieler überlegt zunächst, welche Gewinnchancen er mit seinen eigenen Ziffensteinen beim späteren Legen im Mittelfeld haben wird. Weitere Schlüsse kann er beim Beobachten der Mitspieler beim Setzen der Chips ziehen. Wo sucht der Mitspieler seine Chance, sein Gewinnbild? Denken Sie daran: Das spätere „Gesamtbild“ im Mittelfeld entscheidet über Gewinn oder Verlust!

I. Das Setzen der Chips:

Die Spieler setzen abwechselnd jeweils einen Einer-Chip auf ein Spielfeld ihrer Wahl. Gesetzt wird in zwölf Runden. Es ist gestattet, vorzeitig „auszusteigen“, wenn der Spieler weniger Chips riskieren will oder aber schon in vorangegangenen Spielen zuviel Geld verloren hat!

WICHTIG!

- Jeder Spieler kann pro Spiel bis zu 12 Chips setzen!
- Auf einem Spielfeld können Chips von **mehreren** Spielern gesetzt werden, maximal insgesamt 3 Stück.
- Hat **ein** Spieler drei Chips auf einem leeren Feld gesetzt, ist dieses Feld für die Partner gesperrt. Nur der gleiche Spieler darf auf diesem Feld noch einen 4. Chip setzen!

Die Möglichkeiten, Chips zu setzen:

Zahlenfelder

Am oberen und unteren Rand des Spielplanes mit den Ziffern 1-9. Wird ein Chip auf eines dieser Felder gesetzt, so rechnet der Spieler damit, daß beim späteren Legen der Ziffensteine alle vier vorhandenen Steine dieser Zahl gelegt werden (Gewinnbild). Ist dies nicht der Fall, fällt der Chip an die Bank!
Gewinnchance: 3 : 1

Reihenfelder

Mit einem Punkt versehen. Für jede Ziffenreihe im Mittelfeld gibt es zwei Felder zum Setzen von Chips: Für die waagrechten Reihen (Beispiel: 1-1-2-2-3-3) an beiden Seiten und für die senkrechten Reihen (Beispiel: 2-2-5-5-8-8) oben und unten.
Gewinnbild: Alle 6 Ziffensteine der gesetzten Reihe müssen gelegt sein. Fehlt ein Stein dieser Reihe, ist der Chip verloren.
Gewinnchance: 3 : 1

Farbenfelder

Die großen Farbenfelder (ohne M-Symbol) grenzen an die vier Ecken der gleichfarbigen Abschnitte im Mittelfeld.
Gewinnbild: Alle 9 Ziffensteine im farbigen Mittel-

feldabschnitt müssen gelegt sein. Beispiel: Chip auf grünem Farbfeld. Gewinn nur, wenn 4 X 9, 2 X 8, 2 X 6 und 1 X 5 in grün gelegt sind.

Gewinnchance: 5 : 1

Diagonalfelder

Die beiden Diagonalfelder sind mit einem „D“ gekennzeichnet (D 1-9, D 3-7).

Gewinnbild: Alle Ziffemsteine der gesetzten Diagonale müssen gelegt sein. Beispiel: Chip auf D 3-7. Gewinn nur, wenn die Ziffemsteine 3-3-5-5-7-7 gelegt worden sind.

Gewinnchance: 3 : 1

Majoritätsfelder „M“

Es gibt drei Arten:

a) Majoritätsfelder seitlich für waagrechte Doppelreihen

Gewinnbild: In der gesetzten Doppelreihe des Mittelfeldes müssen mehr Ziffemsteine gelegt sein als jeweils in den beiden anderen Doppelreihen. Gleiche oder geringere Anzahl in einer der anderen Doppelreihen = Verlust des Chips!

Gewinnchance: 2 : 1

b) Majoritätsfelder für senkrechte Doppelreihen (im unteren Teil des Spielplanes)

Gewinnbild: Sinngemäß wie a)

Gewinnchance: 2 : 1

c) Majoritätsfelder für Farben

Mit „M“ gekennzeichnet in den farbigen Feldern. Gewinnbild: Im gesetzten Farbenbereich des Mittelfeldes müssen mehr Ziffemsteine als in den anderen drei Bereichen gelegt sein. Beispiel: Chip auf M-Rot. Er gewinnt nur, wenn im roten Mittelfeldteil mehr Steine liegen als jeweils im grünen, blauen und gelben Teil.

Gewinnchance: 3 : 1

Kreuzfeld

Gewinnbild: Beide Diagonalen - von 1 bis 9 und von 3 bis 7 - müssen mit Steinen belegt sein.

Gewinnchance: 6 : 1

Karofeld

Gekennzeichnet durch das Zeichen 

Gewinnbild: Die Ziffemsteine der Karo-Form müssen vollständig gelegt worden sein: 2-1-4 (gelb) - 4-7-8 (rot) - 8-9-6 (grün) - 6-3-2 (blau).

Gewinnchance: 6 : 1

II. Das Legen der Ziffernsteine:

Sind die Chips in zwölf Runden gesetzt, kommt die Entscheidung über Gewinn oder Verlust: Die Spieler legen ihre Ziffemsteine im Mittelfeld. Abwechselnd jeweils einen Stein auf eine entsprechende Zahl. Wer zuerst gesetzt hat, beginnt! Die Zahl der zu legenden Steine ist der Tabelle 1 zu entnehmen. Mit den zu-

rückzuhaltenden Steinen kann der Spieler etwaige Gewinnchancen seiner Partner zunichtemachen und dessen Gewinnbilder blockieren.

Das Spielende:

Der „Croupier“ ermittelt Gewinne und Verluste. Das Mittelfeld wird ausgewertet und geprüft, ob die gesetzten Chips gewonnen haben oder in die Bank „wandern“. Je nach Gewinnchance erhält der Spieler für jeden gesetzten Gewinnchip 2 bis 6 Chips (einschl. des gesetzten Chips) aus der Bank. Sieger in MONTE CARLO ist der Spieler, der nach einer vorher festzulegenden Zahl von Spielen die meisten Chips in Einer- oder Zehnerchips besitzt. Wer vorher allerdings pleite ging, muß früher ausscheiden. Die Bank zählt beim mitspielenden „Croupier“ natürlich nicht mit!

Tabelle 1 - Steinverteilung

Anzahl Spieler	Steine pro Spieler	Zahl der zu legenden Steine	Zahl der zurückzuhaltenden Steine	Gesamtzahl der Steine
2	18	13	5	26
3	12	9	3	27
4	9	7	2	28
5	7(x)	5	2	26
6	6	4	2	24

(x) Bei fünf Spielern bleibt nach dem Wählen der Ziffensteine ein Stein zurück, der vom „Croupier“ sofort und ohne Überprüfung eigener Chancen ins Mittelfeld gelegt wird.

Tabelle 2 - Gewinnchancen

Feld	Chancen	Varianten
Zahlenfelder	3 1	Es bleibt den Spielern natürlich überlassen, die Gewinnchancen im gegenseitigen Einvernehmen zu variieren. Bei vier Mitspielern sind die Gewinnchancen höher als bei sechs Spielern, deshalb können die Chancen bei sechs Spielern um einen Punkt erhöht werden.
Reihenfelder	3 1	
Diagonalfelder	3 1	
Majoritätsfelder		
- Reihen -	2 1	
- Farben -	3 1	
Farbenfelder	5 1	
Kreuzfeld	6 1	
Karofeld	6 1	



**Altenburg-Stralsunder
SpielkartenfabrikenAG
7022Leinfelden-Echterdingen1**