

HEISSE DOLLARS

**Kühl kalkulieren, klug investieren,
ganz groß abkassieren!**

**Für 2-4 Spieler ab 10 Jahre
und für Erwachsene**

'Heisse Dollars' ist ein Spiel, das Jung und Alt gleichermaßen begeistert. Es geht dabei ums große Geld. Um Besitz und Beteiligungen, Dollars und Aktien, Macht und Reichtum.

Im Mittelpunkt des Spiels steht die Börse. Hier, wo in jeder Investitionsrunde der Kampf ums Kapital auf's neue entbrennt, wird investiert und abkassiert, werden Firmenanteile feilgeboten und Aktien fremder Firmen erworben.

Jeder Spieler hat die Chance zu gewinnen, denn jeder startet mit dem gleichen Anfangskapital. Was er daraus macht, hängt sowohl vom Zufall, als auch von seiner Geschäftstüchtigkeit ab. Neben dem 'richtigen Riecher', einer gehörigen Portion Glück und der Fähigkeit, seine Mitspieler geschickt hinters Licht zu führen, entscheiden auch schnelles Reaktionsvermögen, Mut zum Risiko und ein gutes Gedächtnis über Sieg und Niederlage, Reichtum oder Armut.

Spielziel

Jeder Spieler muß versuchen, möglichst viele Dollars zu kassieren und Aktien zu erwerben. Wer am Spielende das größte Vermögen angesammelt hat, ist Sieger.

Spielausstattung

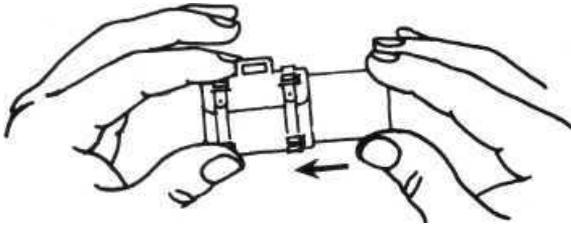
1 Spielbrett, 4 Dollar-Spielfiguren, 4 Anlagechips (mit Vorhängeschloß), 12 Geldkoffer, 16 Gewinn- bzw. Verlustkarten, 20 Heisse-Dollar-Karten, 1 Bündel Dollarnoten, 1 Aktienpaket, 1 Würfel.

Spielbrett

Das Spielbrett ist in 4 Industriestraßen unterteilt, an denen jeweils 3 Firmen angesiedelt sind. Jede dieser Industriestraßen ist vom Startfeld - der Börse - in der Mitte des Spielbretts zu erreichen. Daneben gibt es 4 Holzweg-Felder und 4 'Heisser-Tip'-Felder, deren Bedeutung noch erläutert wird.

Spielvorbereitungen

1. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur, die er auf das Börsenfeld stellt. Den gleichfarbigen Anlagechip legt er vor sich auf den Tisch.
2. Nun werden die Heisse-Dollar-Karten so gemischt, daß kein Spieler sie einsehen kann und mit der Textseite nach unten neben das Spielfeld gelegt.
3. Auch die 16 Gewinn- bzw. Verlustkarten werden so gemischt, daß kein Spieler sie einsehen kann. Die obersten 12 werden danach - wie abgebildet - mit der Bildseite nach unten in die 12 Geldkoffer gesteckt. Keiner darf sehen, welche Karte in welchen Koffer kommt.



4. Die restlichen 4 Gewinn- bzw. Verlustkarten werden mit der Bildseite nach unten beiseitegelegt und für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.
5. Nun werden die mit Gewinn- und Verlustkarten gefüllten Geldkoffer in beliebiger Reihenfolge auf die 12 Firmenfelder verteilt.
6. Zuletzt muß sich noch ein Mitspieler bereit erklären, zusätzlich die Funktion des Bankdirektors zu übernehmen. Seine Aufgabe besteht darin, Geld und Aktien nach Wert zu sortieren, das Anfangskapital auszuhändigen und im Spielverlauf Dollars gegen Aktien und umgekehrt einzutauschen. Der Bankdirektor muß darauf achten, daß er sein eigenes Kapital nicht mit dem der Bank vertauscht.

Spielregeln

Bevor das Spiel beginnt, lesen Sie die folgenden Regeln bitte sorgfältig durch.

1. Der Bankdirektor händigt jedem Mitspieler das Anfangskapital aus: Zwei 5-Dollar-Noten und 2 Aktien im Wert von je 5 Dollars.
2. Spielstart: Mit dem Würfeln beginnen darf derjenige, der in einer Probe-Würfelrunde die höchste Punktzahl erzielt hat. Er würfelt und bewegt seine Spielfigur - ganz gleich in welche Richtung - so viele Spielfelder weiter, wie der Würfel Punkte zeigt. Ziel ist es, auf eines der drei farbigen Felder zu gelangen, die vor jeder Firma liegen. Erreicht er ein solches, kann er die entsprechende Firma kaufen.
3. Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten:
 - a) der Spieler schaut in den auf dem Firmenfeld liegenden Geldkoffer - ohne daß seine Mitspieler sehen können, welche Karte darin steckt - und erfährt so den Wert der Firma. Er legt den Geldkoffer zurück, bis er erneut mit Würfeln an der Reihe ist und kauft die Firma, indem er seinen Anlagechip auf den Geldkoffer legt.
 - b) der Spieler schaut nicht in den Geldkoffer, erfährt also nichts über den Wert der Firma und legt dafür sofort seinen Anlagechip auf den Koffer. Er darf dann noch einmal würfeln und seine Spielfigur weiterbewegen. Beides hat Vor- und Nachteile, die im Kapitel 'Taktisches Vorgehen' auf Seite 7 näher erläutert werden.
4. Was geschieht nach dem Kauf einer Firma? Hat ein Spieler eine Firma erworben, versucht er, seine Spielfigur wieder auf das Börsenfeld zu bringen. Dazu ist es nicht notwendig, die exakte Punktzahl zu würfeln, die man braucht, um genau auf der Börse zu landen. Wer eine höhere Punktzahl würfelt, bleibt einfach auf der Börse stehen, sobald er sie erreicht hat. Auf dem Börsenfeld angelangt, bietet der Spieler Aktien seiner Firma zum Verkauf an und versucht, seine Mitspieler zur Investition zu bewegen. Jeder Spieler kann nun so viele Aktien kaufen, wie er bezahlen kann. Er kann aber auch darauf verzichten. Der Firmenbesitzer bietet seine Aktien zuerst dem linken Nachbar an, dann dem nächsten usw. Als letzter kann schließlich auch der Firmeneigner selbst in seine Firma investieren und Aktien erwerben.

Nachdem alle die Chance hatten, Aktien zu kaufen, kommt der spannende Augenblick, in dem der Firmenbesitzer den Geldkoffer umdreht und jeder erfährt, ob sich seine Investition gelohnt hat. Ob man gewinnt oder verliert und wieviel, das hängt von den Symbolen bzw. dem Text auf der im Koffer steckenden Gewinn- bzw. Verlustkarte ab. (Ihre Bedeutung wird in dem eingerahmten Feld auf Seite 5 erläutert).

Gleich, welche Karte in dem Geldkoffer steckte, der Firmenbesitzer und Aktienanbieter kassiert nun alle Dollars, die in die Börse eingezahlt wurden. Er dreht anschließend den Geldkoffer wieder um, so daß niemand mehr die darin steckende Karte sehen kann und legt ihn beiseite, da er für den Rest des Spiels nicht mehr gebraucht wird.

5. Wie wird investiert? Grundsätzlich steht es jedem frei zu investieren. Verzichtet ein Spieler, bietet der Firmenbesitzer seine Aktien dem nächsten Spieler an. Entschließt er sich jedoch zum Kauf, legt er den entsprechenden Dollar-Betrag auf das Börsenfeld unter die Spielfigur des Anbieters und erhält vom Bankdirektor den Gegenwert in Aktien. Der Firmenbesitzer darf die eingezahlten Dollars erst kassieren, wenn die Investitionsrunde beendet ist.

Hat ein Spieler Aktien gekauft und bereut diesen Entschluß, bevor der Geldkoffer umgedreht wird, kann er die erworbenen Aktien zurückgeben und erhält dafür den Gegenwert in Dollars.

Was bedeuten ...

. . . Weiße Felder und Holzweg-Felder? Wer auf eines dieser Felder gelangt, gibt das Spiel sofort an seinen Nachbarn zur Linken weiter.

. . . 'Heisser-Tip'-Felder? Spieler, die auf ein Feld mit dieser Aufschrift gelangen, dürfen in dem gleichfarbigen Firmenbereich in einen noch nicht besetzten Geldkoffer schauen und erfahren so den Wert dieser Firma. Die Spielfigur bleibt auf dem 'Heisser-Tip'-Feld stehen, und der Nachbar setzt das Spiel fort.

. . . Besetzte Geldkoffer? Spieler, die auf ein Firmenfeld gelangen, auf dessen Geldkoffer ein anderer Spieler bereits seinen Anlagechip gelegt hat, setzen die Spielfigur dieses Spielers auf ein beliebiges Holzweg-Feld. Ob dort bereits eine andere Spielfigur steht, spielt keine Rolle. Besitzt der ankommende Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keine

Die Bedeutung der Gewinn- bzw. Verlustkarten

Ein Dollarbündel:	Jeder Aktienkäufer erhält vom Bankdirektor so viele Dollars, wie er insgesamt Aktienwerte besitzt.
Zwei Dollarbündel:	Jeder Aktienkäufer erhält vom Bankdirektor doppelt so viele Dollars, wie er insgesamt Aktienwerte besitzt.
Unbedrucktes Kärtchen:	Die Aktienkäufer erhalten kein Geld vom Bankdirektor, können jedoch ihre Aktien und Dollars behalten.
'Reingelegt'-Kärtchen:	Jeder Aktienkäufer muß alle seine Aktien an den Bankdirektor zurückgeben, kann seine Dollars jedoch behalten.

(Ein praktisches Beispiel hierzu steht in dem gerahmten Feld auf Seite 6)

Firma, entfernt er gleichzeitig den Anlagechip des anderen und ersetzt ihn durch seinen eigenen. Ist er bereits Firmenbesitzer, entfernt er nur den Anlagechip des anderen und bewegt seinen eigenen Chip nicht.

. . . **'Heisse-Dollars'-Karten?** Wer eine '1' würfelt, darf seine Spielfigur nicht weiterbewegen und muß stattdessen die oberste 'Heisse-Dollar'-Karte abheben und deren Anweisung folgen. Es gibt 7 'Heisse-Dollars'-Karten-Varianten. Auf 3 Möglichkeiten muß an dieser Stelle näher eingegangen werden:

- Anweisungskarten:** Diese eröffnen dem Spieler die Möglichkeit, auf Felder zu gelangen, auf denen er Informationen über den Wert einer Firma erhält oder sogar eine Firma kaufen kann.
- 'Gefoppt'-Karten:** Spieler, die eine solche Karte ziehen und im nächsten Wurf keine der geforderten Zahlen würfeln, müssen ihre Spielfigur sofort auf ein beliebiges Holzweg-Feld setzen. Besitzen sie zu diesem Zeitpunkt bereits eine Firma, verlieren sie diese und müssen ihren Anlagechip zurücknehmen.
- Herausforderungskarten:** Wer eine Herausforderungskarte zieht, darf einen beliebigen Firmenbesitzer zum Konkurrenzkampf herausfor-

dem. Das bedeutet, daß beide Spieler einmal würfeln müssen und derjenige gewinnt, der die höhere Punktzahl erzielt.

Siegt der Herausforderer, entfernt er den Anlagechip des anderen und ersetzt ihn durch seinen eigenen - gewinnt also die Firma.

Siegt der Herausgeforderte, behält er seine Firma und der Herausforderer muß unverzüglich seine Spielfigur auf ein Holzweg-Feld setzen.

Zieht ein Spieler eine Herausforderungskarte und besitzt bereits eine Firma, darf er seine Spielfigur sofort auf das Börsenfeld setzen und Aktien anbieten.

Ein kleines Spielbeispiel zur Verdeutlichung

Angenommen: Ein Spieler hat eine Firma erworben, ist in die Börse zurückgekehrt und bietet Aktien dieser Firma an. Er versucht Sie und Ihre Mitspieler nun natürlich davon zu überzeugen, daß sich die Investition in seine Firma lohnt - denn je mehr Aktien er verkauft, desto mehr Dollars kann er kassieren. Sie lassen sich jedoch nicht täuschen und versuchen sich erst einmal daran zu erinnern, ob es bereits irgendwelche Hinweise über die im Koffer befindliche Gewinn- bzw. Verlustkarte gegeben hat. Ihnen fällt ein, daß ein anderer Spieler, der vor Ihnen sitzt, im Verlauf des Spiels schon einmal in den Geldkoffer schauen konnte und sehen, daß dieser viel investiert hat. Also investieren Sie auch. Aus vorangegangenen Investitionen haben Sie beispielsweise 60\$ und 25 Aktienanteile erworben. Sie riskieren 50\$ und erhalten dafür vom Bankdirektor 50 Aktien. Nun besitzen Sie also 10\$ und 75 Aktien. Die Investitionsrunde ist beendet und der Firmenbesitzer dreht den Geldkoffer um. Enthält er ein Dollarbündel, zahlt Ihnen der Bankdirektor 75\$. Enthält er 2 Dollarbündel, erhalten Sie 150\$. Befindet sich ein unbedrucktes Kärtchen in dem Geldkoffer, zahlt Ihnen der Bankdirektor keinen Cent. Enthält der Koffer eine 'Reingelegt'-Karte, müssen Sie Ihr ganzes Aktienvermögen - also alle 75 Aktien an den Bankdirektor zurückzahlen und es bleiben Ihnen nur noch 10\$.

Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch 2 Geldkoffer auf dem Spielbrett liegen. Jeder Spieler addiert nun sein Dollar- und Aktienvermögen und derjenige, der das größte Vermögen angesammelt hat ist Sieger.

Bevor Sie den Kampf um 'Heisse Dollars' zum ersten Mal aufnehmen, noch ein paar gute Tips zum taktischen Vorgehen.

1. Wer am meisten weiß, d.h. die meisten Informationen über den Wert der 12 Firmen in Erfahrung gebracht hat, geht das geringste Investitionsrisiko ein.
2. Wer ein gutes Gedächtnis hat und sich vor dem Investieren erinnert, welcher Spieler während des Spiels in den Geldkoffer der angebotenen Firma schauen konnte, kann sich an dessen Investitionsverhalten orientieren.
3. Wer investiert hat und durch das Investitionsverhalten eines nachfolgenden Spielers, der vielleicht mehr weiß, unsicher wird, sollte vorsichtshalber die bereits erworbenen Aktien wieder gegen Dollars eintauschen.
4. Wer sich merkt, welche Gewinn- bzw. Verlustkarten bereits aufgedeckt und beiseite gelegt wurden, kann das Investitionsrisiko verringern - es gibt zum Beispiel nur 2 'Reingelegt'-Karten!
5. Wer eine Firma erwerben will, ohne in den entsprechenden Geldkoffer zu schauen, kann den Wert dieser Firma vielleicht am Verhalten eines anderen Spielers erkennen, der bereits in den Koffer schauen durfte.
6. Wer eine Firma erworben hat, kann gleich zur Börse gehen. Er kann aber auch einen Umweg wählen und erhält dadurch vielleicht die Chance, in einer der nächsten Runden in einen der noch unbesetzten Geldkoffer schauen zu dürfen. Er erfährt dadurch möglicherweise, welche Firma in der nächsten Runde anzusteuern anzusteuern lohnenswert ist.

7. Wer sich nicht entscheiden kann, auf welche der beiden Möglichkeiten er eine Firma erwerben soll, muß folgendes bedenken:
 1. Direkt erwerben und nicht in den Geldkoffer schauen, hat den Vorteil, daß kein anderer Spieler den Geldkoffer besetzen kann und den Nachteil, daß man nichts über den Wert der Firma erfährt.
 2. In den Geldkoffer schauen und erst in der nächsten Runde die Firma erwerben, hat den Vorteil, daß man genau weiß, welchen Wert die Firma besitzt und ob es sich später lohnt, in die eigene Firma zu investieren. Der Nachteil besteht darin, daß ein anderer Spieler den Geldkoffer besetzen und damit die Firma erwerben kann.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und spannende Spielstunden beim kalkulieren, investieren und profitieren und einen kühlen Kopf beim heißen Kampf ums große Geld.



Parker... mehr als nur ein Spiel

General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung
Postfach 300140 - D 6054 Rodgau 3