

JUNIOR-CHEF

Spielanleitung

Western Publishing

Alle Rechte, einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen:
F. X. Schmid **Vereinigte** Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG, München.



Junior Chef

Spielzubehör

- 1 Spielplan
- 4 kleine Lieferwagen
- 4 große Lieferwagen
- 2 Würfel
- 32 Auftragskarten (blaue Rückseite)
- 12 Versicherungskarten (rote Rückseite)
- 5 Chips
- viel Spielgeld

A Spielidee

Jeder der vier Spieler versucht seine Firma so groß wie möglich zu machen, d.h. so reich wie möglich zu werden. Die Dauer des Spieles kann von den Teilnehmern selbst festgelegt werden oder man einigt sich auf eine zu erreichende Geldsumme.

B Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet, einer der Mitspieler wird zum Bankhalter ernannt. Es ist seine Aufgabe Geld auszuzahlen, anfallende Zinsen einzunehmen, die Lieferautos zu verkaufen, die Versicherungskarten abzugeben und die Bankanleihen auf dem Spielplan zu registrieren.

Die Auftragskarten werden gut gemischt und mit dem Rücken nach oben in das dafür bestimmte Feld gelegt.

Die Versicherungskarten werden ebenfalls gemischt und vom Bankhalter in Verwahrung genommen.

Der Bankhalter teilt an jeden Spieler DM 2.000,- aus. Dieses Geld ist das Kapital der jeweiligen Firmeninhaber.

Jeder Spieler würfelt nun mit beiden Würfeln. Derjenige mit der höchsten Augenzahl darf sich seine Firma zuerst aussuchen. Derjenige mit der zweithöchsten Zahl ist als Zweiter an der Reihe, usw. Jede Firma hat ihre eigene Kennfarbe:

Eiscreme: grün Limonade: **rot**
Spielzeug: blau Süßigkeiten: gelb

Nun würfelt der Bankhalter mit beiden Würfeln. Falls er eine gerade Gesamtzahl erwürfelt, wird der weiße Chip auf der Jahreszeiten-Uhr in das Feld Frühjahr/Sommer gelegt, bei einer ungeraden Augenzahl in das Feld Herbst/Winter.

Spielablauf

Der **Preis** für einen Lieferwagen beträgt DM 2.000,-. Der Spieler hat mehrere Möglichkeiten den Lieferwagen zu erwerben:

1. Er sagt an, daß er einen Pasch würfeln will (= gleiches Augenpaar). Gelingt ihm das, erhält er seinen Lieferwagen und stellt ihn auf das Startfeld, würfelt er noch einmal und zieht die gewürfelte Augenzahl. Gelingt es ihm nicht den Pasch zu würfeln, so muß er aussetzen bis er wieder an der Reihe ist und kann sich neu entscheiden.
2. Der Spieler kauft sich den Lieferwagen für die Summe von DM 2.000,-, setzt ihn auf das Startfeld und würfelt.
3. Der Spieler zahlt DM 1.000,- in bar und nimmt DM 1.000,- Anleihe von der Bank auf, stellt ihn auf das Startfeld und würfelt.

Es wird reihum gezogen.

Jede Firma kann ihre Ware nur in der für sie günstigen Jahreszeit verkaufen.

Eiscreme und Limonade
werden im Sommer verkauft,
Spielzeug und Süßigkeiten
werden im Winter verkauft.

Es wird immer mit 2 Würfeln gleichzeitig gewürfelt und bei einem Pasch ändert sich die Jahreszeit. Der Chip auf der Jahreszeitenuhr wird dabei auf die andere Jahreshälfte geschoben. Anschließend erst zieht der Spieler, der den Pasch gewürfelt hat. um die gewürfelte Gesamtangenzahl weiter.

Geschäftsabwicklung

Gelangt ein Spieler **mit** seinem Lieferwagen auf ein Feld welches das Symbol seiner Firma trägt und findet sich der Jahreszeitenchip auf der für ihn günstigen Jahreszeit, so nimmt er die oberste Auftragskarte und erhält von der Bank die in großen Buchstaben aufgedruckte Summe ausbezahlt. Die Karte wird nach Auszahlung auf das Feld (erledigte Aufträge) abgelegt. Es kann bei einem Spiel vorkommen, daß die Auftragskarten aufgebraucht werden. Die Karten müssen dann neu gemischt und auf das Feld „Aufträge“ gelegt werden. Jedesmal wenn ein Spieler mit seinem Lieferwagen über das Feld „Start“ kommt, erhält er von der Bank DM 500,- abzüglich DM 100,- Zinsen für je DM **1.000,-**, die er der Bank schuldet. Bankanleihen können jeweils vor dem Würfeln zurückbezahlt werden und zwar nur in Geldeinheiten von DM 1.000,-. Der Bankhalter versetzt dann den Chip in die entsprechende Schuldenspalte.

Bankanleihen

Anleihen von der Bank können auch nur in runden Summen von DM 1.000,- genommen werden. Der Bankhalter vermerkt die Schulden durch Verschieben des Chips in die entsprechende Schuldenspalte. Wenn ein Spieler aber mehr als DM 4.000,- Bankanleihen bekommt, muß er ausscheiden.

Kommt ein Spieler mit seinem Fahrzeug auf das Feld „Versicherungs-Agentur“ so kann er sich entscheiden, ob er für DM 500,- aus dem Stapel Versicherungskarten eine Karte ziehen will. Diese Karte legt er verdeckt bei sich ab und benutzt sie erst dann, wenn er sie benötigt. Es gibt 3 verschiedene Arten von Versicherungen:

Feuer-Versicherung
Unfall-Versicherung
Diebstahl-Versicherung

Im entsprechenden Notfall werden die Karten an die Bank zurückgegeben, anstelle der sonst fälligen Summe. Die Versicherungskarten werden nach Anwendung abgelegt.

Regeln Für Fortgeschrittene

Wenn ein Spieler keine Bankschulden hat, aber das entsprechende Bargeld, kann er sich während des Spielablaufes einen zweiten, kleineren Lieferwagen gleicher Farbe für DM 1.000,- dazu kaufen. Der „Unternehmer“ mit 2 Lieferautos hat nun die Möglichkeit, entweder mit einem der beiden Autos die gesamte Augenzahl zu ziehen, oder mit einem Auto jeweils eine der beiden gewürfelten Augenzahl zu fahren, was immer seinem Geschäft am Einträglichsten erscheint. Mit dem kleinen Auto kann er allerdings nur kleinere Umsätze erzielen, d.h. er bekommt nur die kleingedruckte Summe auf der Auftragskarte ausbezahlt. Wenn ein Spieler Konkurs (d.h., wenn er über DM 4.000,- Schulden hat) anmeldet, steht diese Firma zum Verkauf frei und ein sehr erfolgreicher Unternehmer kann sie für den geschuldeten Betrag in bar aufkaufen.

Falls sich mehr als ein Spieler für diese Konkursfirma interessieren, erhält sie der Höchstbietende.

Abkürzung

Wer eine Augenzahl würfelt mit der man über die Abkürzung direkt auf das Feld „Versicherungs-Agentur“ kommt, kann diesen Weg benutzen. Es ermöglicht diesem Spieler schneller eine Versicherungs-Karte zu erwerben. Die Abkürzung zählt als 1 Feld.