

# MILLIONENSPIEL



Foto: Schwartz, Zürich

®

Ravensburger

# Millionenspiel

S. 3-5

**Inhalt:** 1 Spielplan  
1 Spielfigur  
2 Würfel  
15 Rentenkarten (je 5 in den Werten 5, 50 und 500)  
1 Millionenschein  
Spielgeld (Chips in den Werten, 1, 10, 100,  
und Scheine in den Werten 1000, 10000, 100000)

# MILLIONENSPIEL

Ravensburger Spiele® Nr. 601 5 450 3  
von Rüdiger Koltze  
Würfelspiel für 3 bis 5 Personen ab 12 Jahren

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, sein Spielgeld so geschickt einzusetzen und durch Gewinne zu vermehren, daß man als erster „Millionär“ ist. Spieldauer sehr unterschiedlich, zwischen 15 und 90 Minuten.

Grundidee: Es gibt nur eine Figur für alle Spieler. Sie wird auf der Kreisbahn jeweils um so viele Felder weiterbewegt, wie der würfelnde Spieler Augen gewürfelt hat. Je nachdem, auf welchem Farbfeld die Figur landet, gewinnen oder verlieren alle Spieler Spielgeld. Das Spekulieren auf die gewürfelte Augenzahl und damit die Frage, wo die Figur wohl landen wird, machen den wesentlichen Reiz des Spiels aus. Entsprechend ihren Erwartungen setzen die Spieler ihr Spielgeld ein.

## Vorbereitung

1. Die Spieler wählen einen Bankhalter, der die Spielkasse verwaltet und selbst mitspielen kann.
2. Jeder Spieler erhält eine Rentenkarte im Wert 5 und als Startkapital 5 blaue Chips im Wert 1.
3. Die Spielfigur wird auf das schwarze Feld mit dem hellen Pfeil gestellt.
4. Jeder Spieler würfelt einmal mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl erreicht, bekommt die Würfel. Er wird das Spiel beginnen.

## Spielregeln

### Das Einsetzen

Wer die Würfel bekommen hat, fordert zuerst seinen linken Nachbarn, dann der Reihe nach im Uhrzeigersinn die anderen Mitspieler zum Einsetzen auf. Spielgeld (Chips und/oder Scheine) wird „eingesetzt“, indem man es **vor sich** auf das große grüne Mittelfeld des

Spielplans setzt. Es wird so getrennt von den Einsätzen der Nachbarn hingelegt, daß jeder sieht, wer welche Summe eingesetzt hat. Jeder darf einen beliebigen Teil seines Spielgeldes einsetzen. Es ist auch erlaubt, sein ganzes Spielgeld oder gar nichts einzusetzen. Wer gar nichts setzen möchte, sagt: „Ich passe“.

Wer etwas gesetzt oder verzichtet hat, darf nichts mehr zulegen oder vom Brett nehmen. Als letzter setzt der Spieler, der die Würfel hat. Die Reihenfolge ist aus taktischen Gründen wichtig. Der würfelnde Spieler muß beurteilen können, welchen Vorteil er sich oder welchen Nachteil er den Mitspielern verschafft, wenn er die Figur auf eine bestimmte Farbe bringen kann und er selbst entsprechend hoch oder niedrig eingesetzt hat.

### Das Würfeln

Der Spieler, der die Würfel bekommen hat, sollte diese grundsätzlich für alle Mitspieler deutlich sichtbar vor sich hinlegen, bis alle gesetzt haben. Erst wenn alle Spieler und er selbst gesetzt haben, würfelt er mit beiden Würfeln. Die Figur wird entsprechend der Augenzahl beider Würfel auf den Feldern der Kreisbahn in Pfeilrichtung vorgerückt.

Besonderheiten beim Würfeln:

- Der würfelnde Spieler kann, wenn er dies möchte, immer den **ersten** Wurf ablehnen und wiederholen - aber nur den ersten Wurf! (Diese Regel gilt auch für einen „Pasch“, siehe unten.)
- Nach dem ersten Wurf sagt der würfelnde Spieler an, ob er diesen Wurf annimmt oder ablehnt.
- Nach einem „Pasch“, das sind Würfel mit gleicher Augenzahl, **muß** man noch einmal würfeln. Die Figur wird um die Augenzahl beider Würfe weitergezogen. Wird mehrmals hintereinander ein Paschgewürfelt, dann werden die Augenzahlen sämtlicher Würfe zusammengezählt. Die Figur muß entsprechend weit gezogen werden. Erst das letzte erreichte Feld gilt. Würfelt man als **ersten** Wurf einen Pasch, kann man diesen ablehnen und den Wurf wiederholen. Nimmt man ihn aber an, muß nach der „Paschregel“ noch einmal gewürfelt werden.

## Bedeutung der Felder und Abrechnung

Die Ziffern in den Ecken des Spielplanes können als Gedächtnisstütze für die Bedeutung der Farbfelder dienen. Je nachdem, auf welchem Farbfeld die Figur landet, geschieht folgendes mit dem Spielgeld **aller** Spieler, nicht nur des Spielers, der gewürfelt hat:

**Blau:** Alle Spieler erhalten von der Bank zu ihrem Einsatz einen Gewinn in gleicher Höhe hinzu.

**Gelb:** Alle Spieler erhalten von der Bank zu ihrem Einsatz einen Gewinn in zehnfacher Höhe hinzu.

**Rot:** Alle Spieler erhalten von der Bank zu ihrem Einsatz einen Gewinn in hundertfacher Höhe hinzu.

**Beige:** Alle Spieler verlieren ihren Einsatz an die Bank.

**Grün:** Alle Spieler verlieren ihr nicht eingesetztes Spielgeld an die Bank.

**Schwarz:** Der würfelnde Spieler muß einen **Entscheidungswurf** mit **einem** Würfel ausführen. **Die Figur bleibt auf Schwarz stehen!**

## Die einzelnen Würfelzahlen des Entscheidungswurfs bedeuten:



Der würfelnde Spieler verliert alle gesetzten und nicht gesetzten Scheine an die Bank.



Der würfelnde Spieler verliert alles gesetzte Spielgeld an die Bank.



Der würfelnde Spieler verliert alles nicht gesetzte Spielgeld an die Bank.



Der würfelnde Spieler gewinnt 1 000 von der Bank.



Der würfelnde Spieler gewinnt alles gesetzte Spielgeld der Mitspieler.



Der würfelnde Spieler gewinnt alles nicht gesetzte Spielgeld der Mitspieler.

Wenn die Gewinne oder Verluste bezahlt sind, nehmen die Spieler ihr verbliebenes Spielgeld vom Spielbrett. Derjenige, der gewürfelt hatte, gibt die Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser fordert die Mitspieler zum nächsten Einsetzen auf.

### **Das Spielgeld**

Spielgeld darf nicht geliehen oder verschenkt werden. **Das Wechseln in niedrigere Werte ist grundsätzlich nicht erlaubt.**

**Wichtig:** Im dem Augenblick, wo jemand mehr als 10 gleiche Chips oder Scheine hat, **muß** er sofort 10 davon bei der Bank in den nächsthöheren Wert umtauschen. Diese Regel muß unbedingt beachtet werden. Wer zu lange mit niedrigen Werten spielt, vermindert Risiko und Spannung.

Aus spieltaktischen Gründen muß alles Spielgeld, auch das nicht gesetzte, für alle Spieler abzählbar und übersichtlich angeordnet sein.

Wenn **kein** Spieler etwas zum Setzen hat, wird die Spielfigur auf das schwarze Feld mit dem Pfeil vorgerückt und „Renten“ (siehe unten) werden ausgezahlt. Wenn nur noch **ein** Spieler Spielgeld hat, wird normal weitergewürfelt. Auch Spieler, die kein Spielgeld haben, dürfen würfeln und die Figur weiterbewegen. Beim Einsatz passen sie natürlich.

### **Die Rentenkarten**

Bei jedem Umlauf wird den Spielern eine bestimmte Summe Rente ausbezahlt, sobald die Spielfigur das Feld mit dem Pfeil erreicht und überschritten hat. Es wird soviel bezahlt, wie auf der Rentenkarte im Besitz des Spielers aufgedruckt ist. Zu Beginn des Spiels erhält also jeder 5 Chips im Wert 1 .

Rentenkarten sind kein Spielgeld. Sie können nicht gesetzt, gegen Spielgeld eingetauscht oder beliehen werden. Sie dienen nur als Ausweis, in welcher Höhe der einzelne Spieler jeweils nach jedem Umlauf Rente erhält. Mit der Rente ist sichergestellt, daß jeder Spieler wieder mitspielen kann, auch wenn er einmal alles Spielgeld verloren haben sollte.

Jeder Spieler kann auf Sicherheit spielen, wenn er das möchte. Er darf im Laufe des Spiels Rentenkarten mit den Zahlen 50 oder 500

kaufen und die Auszahlung von anfänglich 5 auf **maximal** 500 erhöhen. Die Rentenkarten dürfen nur der Reihenfolge nach erhöht werden, von 5 auf 50 und von 50 auf 500.

Wer mit dem Einsetzen des Spielgelds an der Reihe ist, darf eine Rentenkarte kaufen, bevor er seinen Einsatz macht. Der Kaufpreis beträgt 1 000 für die Rentenkarte im Wert von 50 und 10000 für die Rentenkarte im Wert von 500. **Dieser Betrag muß passend, ohne zu wechseln, in die Kasse einbezahlt werden.** Die alte Rentenkarte wird abgegeben, wenn man die neue erhält. Jeder Spieler darf jeweils nur eine Rentenkarte besitzen. Sie zählt auch am Ende des Spiels nicht als Spielgeld.

### **Ende des Spiels**

Sobald ein Spieler in der Lage ist, mit dem nächsten Wurf eine Million zu gewinnen und damit das Spiel zu beenden, legt der Bankhalter vor dem Einsetzen den Millionenschein in die Mitte. Es geht um die Million! Er nimmt ihn wieder an sich, wenn der Spieler die Million nicht gewonnen hat.

Wer zuerst eine Million hat, ist Gewinner des Spiels. Wenn gleichzeitig mehrere Spieler auf 1 Million kommen, so hat derjenige das Spiel gewonnen, der den höchsten Gesamtwert an Spielgeld besitzt. Ist auch hier noch Gleichstand, hat derjenige gewonnen, der zuerst einsetzen mußte.

© 1982 by Otto Maier Verlag Ravensburg