

DIE 1 MILLION

Sid Sackson

Spielanleitung
Game instructions
Règles de jeu

HEXAGAMES®

1. Spielmaterial

- 58 Karten
- 10 Geldsäcke mit je einer Million
- 1 Spielanleitung

2. Spielbeschreibung

„Die erste Million ist die Schwierigste“ heißt es im Volksmund. Bei dem Spiel „Die 1. Million“ gilt es für die Mitspieler, je nach Anzahl der Spieler 3, 4 oder 5 Millionen in seinen Besitz zu bringen. Mit „60.000“ als Grundkapital, tätigen die Spieler Investitionen, die hohes und niedriges Risiko paaren, um den Gewinn zu optimieren. Diese und einige weitere Aktionen, sowie deren geschickter Einsatz, führen zum Gewinn dieses strategischen Kartenspiels.

3. Die Karten

Das Spiel besteht aus folgenden Kartensätzen:

- I. 4 Bonuskarten
- II. 6 „Special-Credit“-Karten in 6 Farben
- III. 24 „10.000er“ Karten — je 4 in 6 Farben
 - bei 2 Spielern: nur je 2 Karten in 6 Farben (12)
 - bei 3 Spielern: nur je 3 Karten in 6 Farben (18)
 - bei 4 Spielern: alle 24 „10.000er“ Karten
- IV. 6 „30.000er“ Karten — je 1 in 6 Farben
- V. 6 „70.000er“ Karten — je 1 in 6 Farben
- VI. 6 „160.000er“ Karten — je 1 in 6 Farben
- VII. 6 „360.000er“ Karten — je 1 in 6 Farben

Zusätzlich enthält das Spiel noch:

- VIII. 10 Geldsäcke mit je einer Million

4. Spiel Vorbereitung

Die Spieler teilen gemeinsam die Karten in die vorher beschriebenen Kartensätze auf.

Jeder Mitspieler erhält eine Bonuskarte.

Überzählige Bonuskarten werden nicht mehr benötigt und beiseite gelegt.

Ein Spieler nimmt nun die 6 „Special-Credit“-Karten und mischt sie verdeckt.

Jeder Mitspieler zieht nun eine „Special-Credit“-Karte.

Die gezogene Karte ordnet jedem Spieler eine „Special-Credit“-Farbe für das gesamte Spiel zu.

Überzählige „Special-Credit“-Karten werden nicht mehr benötigt und beiseite gelegt.

Die Bonuskarte und die „Special-Credit“-Karte legen die Spieler offen vor sich auf den Tisch.

Der Geber wird nun durch die Farbe der „Special-Credit“-Karte bestimmt, die sich als erste im Spiel befindet.

Hierfür gilt folgende Reihenfolge: 1. Gelb, 2. Rot, 3. Orange, 4. Blau, 5. Grün.

Der Geber hat auch das Recht auf den ersten Zug.

Der Geber sorgt dafür, daß die Anzahl der „10.000er“-Karten auf die Anzahl der Spieler abgestimmt wird. wie unter 3. III. beschrieben.

Die im Spiel verbliebenen „10.000er“-Karten werden verdeckt gemischt und einzeln an die Spieler ausgeteilt.

Jeder Spieler verfügt nun über 6 „10.000er“-Karten, die Jeder verdeckt auf der Hand hält.

Als letztes werden die „30.000er“ bis „360.000er“-Karten gemischt und einzeln, wie in der Abbildung 1 „Auslage“ angegeben, Übereinander offen in Spalten ausgelegt.

Die Geldsäcke werden bereitgestellt-

Der Geber beginnt nun das Spiel.

Abb. 1 Die Auslage:

| | | | | | | |
|------------------------------|---------------------------|-----------------|-----------------|------------------|------------------|--|
| Verdeckter „10.000er“ Stapel | Offener „10.000er“ Stapel | „30.000“ Spalte | „70.000“ Spalte | „160.000“ Spalte | „360.000“ Stapel | Geldsäcke „800.000“ + Zinsen = 1 Million |
| zu Beginn des Spiels | | | | | | teer |

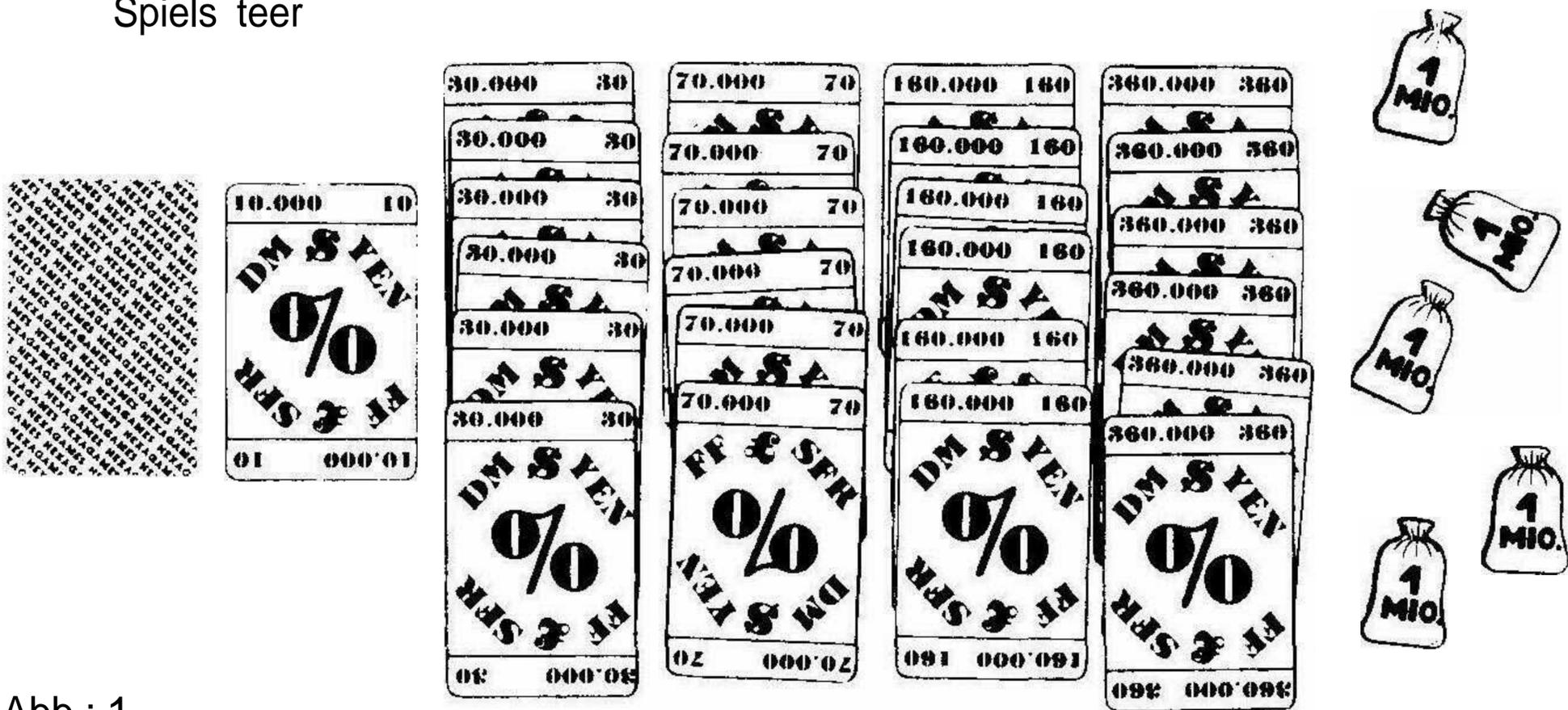


Abb.: 1

Oberste Karte

5. Spielaktionen

Ein Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, mindestens eine der folgenden Aktionen ausführen.

Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, auch mehrere, beliebige Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Gleiche Aktionen sind auch mehrmals in einem Zug möglich.

Werden von einem Spieler zwei wertgleiche Karten (außer den „10.000ern“) investiert, die einer der drei Bonuskombinationen entsprechen, so kann er, **einmal** in einem Zug, den Bonus in Anspruch nehmen.

Das heißt, er darf von jeder **niedrigeren** Spalte als die Investierte, jeweils die oberste Karte nehmen. Ist einer dieser Spalten leer, so beendet diese sofort die Bonusreihe.

C. Special Credit

Die „Special-Credit“-Karte ordnet jedem Spieler eine bestimmte Risikofarbe zu. Die Verwendung einer Karte in dieser Farbe kann Vorteile bringen.

Der „Special-Credit“ kann für „30.000er“ bis zu den „360.000ern“ verwendet werden. **Für die „10.000er“ Karten gilt der „Special-Credit“ nicht.**

Beim „Special-Credit“ kann ein Spieler eine beliebige Karte seiner „Special-Credit“-Farbe, in Verbindung mit einer Karte des anderen Risikofaktors, dazu benutzen, eine höhere Karte zu erstellen.

Die Karten **müssen nicht wertgleich sein**. „Special-Credit“ ist eine Art „Joker“, der die andere Karte wertgleich ersetzt.

Beispiel:

Einem Spieler ist die gelbe „Special-Credit“-Karte zugeordnet, in seiner Hand besitzt er eine gelbe „30.000er“-Karte, sowie eine violette „70.000er“-Karte. Tauscht er beide Karten ein, indem er sie in die entsprechenden Spalten zurücklegt, so erhält er die oberste „160.000er“-Karte.

Achtung:

Für die Aktion „Special-Credit“ kann man den Bonus nicht in Anspruch nehmen, da nicht zwei gleichwertige Karten investiert werden.

D. Kaufen

Ein Spieler kann eine Karte kaufen, indem er mindestens den Wert der zu kaufenden Karte in **niedrigeren** Werten ablegt. **Ein Geldsack** hat einen Kaufwert von „800.000“. **Der Risikofaktor** spielt beim Kaufen keine Rolle, sondern nur der Wert der Karten. Überzahlte Beträge verfallen.

E. Einen Coup landen

Ein Coup muß gut vorbereitet sein, daß heißt der Aktion „Coup“ **muß** eine Investition, oder ein Kauf vorangegangen sein.

Einen Coup landen heißt mit 4, 5 oder 6 **verschiedenfarbigen** „10.000er“-Karten eine höhere Karte zu erhalten. Die „10.000er“-Karten kommen auf den offenen „10.000er“ Ablagestapel und man erhält für

4 verschiedene „10.000er“-Karten die oberste „70.000er“-Karte

5 verschiedene „10.000er“-Karten die oberste „160.000er“-Karte

6 verschiedene „10.000er“-Karten die oberste „360.000er“-Karte

F. Aufnehmen

Kann oder will ein Spieler keine der vorher genannten Aktionen ausführen, so kann er, falls Karten vorhanden sind, **eine** „10.000er“-Karte vom verdeckt liegenden „10.000er“-Stapel aufnehmen.

Das Aufnehmen schließt weitere Aktionen in diesem Zug eines Spielers aus. Der nachfolgende Spieler kommt an die Reihe.

G. Wenden

Ist der verdeckte „10.000er“-Stapel leer, so kann ein Spieler, wenn er will oder muß, den offenliegenden „10.000er“-Stapel umdrehen und ihn auf den Platz des verdeckt liegenden „10.000er“-Stapels legen. Wer diese „Wende“ herbeiführt, darf keine weiteren Aktionen mehr ausführen, sein Zug ist beendet.

Der nachfolgende Spieler kommt an die Reihe.

H. Offenbaren

Ist ein Spieler an der Reihe, so besteht Zugzwang, d.h., er muß mindestens eine der vorher beschriebenen Aktionen durchführen. Kann ein Spieler keine der vorher beschriebenen Aktionen durchführen, so muß er dies durch das Vorzeigen seiner Karten beweisen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Kann ein Spieler nachweislich doch eine Aktion ausführen, so muß er diese nachholen.

6. Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die benötigte Anzahl von Geldsäcken in seinen Besitz gebracht hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Die benötigte Anzahl von Geldsäcken ist bei:

2 Spielern 5 Geldsäcke

3 Spielern 4 Geldsäcke

4 Spielern 3 Geldsäcke

Nach Vereinbarung können auch weniger Geldsäcke zum Sieg ausreichen.

7. Taktische Hinweise

Die Geldsäcke stellen den höchsten Wert im Spiel dar.

An diese Millionensacke kommt man durch eine Investition, aber auch durch den Einsatz des „Special-Credits“, oder durch das „Kaufen“.

Die Aktion „Kaufen“ sollte man nur nach reiflicher Überlegung einsetzen, da sie keinen Gewinn abwirft.

Ein Tip zum Spiel

Die einzelnen Aktionen bei der „1. Million“ sind einfach. Schwierig wird erst die Verknüpfung der einzelnen Aktionen in einem Zug und im ganzen Spiel. Es ist deshalb zu empfehlen, das Spiel ein- bis zweimal locker durchzuspielen um die Vielfältigkeit des Spieles zu erkennen.

Viel Spaß!

Joe