

Erlaubt/Verboten

- Verdeckte (aber nicht die offenen) **Prüferkarten** dürfen durchgezählt, aber nicht angeschaut werden; ebenso **Geldwäschekarten**
- **Falschgeld** und **Echtgeld** darf verdeckt gehalten werden, **Silbermünzen** liegen immer offen
- **Echtgeld** kann gewechselt werden, **Falschgeld** nicht

TABELLE

Produktion	10er	20er	50er	100er	150er
Einkauf	4 \$	10 \$	30 \$	70 \$	110 \$
Verkauf/ Allgemeine Geldwäsche	3 \$	8 \$	20 \$	45 \$	70 \$
Schrottpreis	2 \$	4 \$	9 \$	20 \$	30 \$
Rückseite <i>Anzahl</i>	24 St.	27 St.	27 St.	18 St.	12 St.
Unverändert	3 St.	6 St.	6 St.	3 St.	3 St.
Kaputt	3 St.	3 St.	3 St.	2 St.	2 St.
2 X	6 St.	6 St.	6 St.	4 St.	4 St. (*)
Verbessert	9 St. 20er 3 St. 20x2	9 St. 50er 3 St. 50x2	9 St. 100er 3 St. 100x2	6 St. 150er 3 St. (*) 150x2	3 St. 150er plus Münzen

(*) Leider ein Fehldruck auf der Rückseite der Blättchen, dort fehlt bei 3 bzw. 4 Blättchen der Verdoppler 2X!

Vorbereitung

Geldwäschekarten getrennt nach Sorten A bis D mischen und je zwei Karten verdeckt entfernen. Stapel A liegt verdeckt ganz oben, darunter B, C, D.

Oberste Karte von A aufdecken und **Echtgeld** (schwarze Pappmarker) entspr. großer Zahl (rechts oben) darauflegen.

Schwarze und weiße **Prüferkarten** getrennt mischen, schwarze verdeckt oben, unten weiße Prüferkarten (*die Spielregel ist falsch!*), dazwischen grüne Karte.

Jeder Spieler erhält eine **10er, 20er und 50er Presse** (nachdem „kaputte“ und höchstwertige Pressen (3 St. 20x2; 3 St. 50x2; 3 St. 200x2) aussortiert wurden).

Restlichen Pressen (mit aussortierten) nach der "Vorderseite" trennen, mischen und zusammen mit dem **Falschgeld** auf die farblich passenden Tableaus legen.

Startspieler erhält den **Würfel**.

Spielende:

Sofort (!) wenn

- letzte Geldwäschekarte versteigert wurde
- oder 150-er-Maschinen verschrottet werden.
Schrottpreis für 150-er-Maschinen wird noch ausbezahlt (Echtgeld und ggf. Münzen!)

Bonus (in Silbermünzen) für das meiste Echtgeld:

- Platz 1 Echtgeld: +6 Silbermünzen,
- Platz 2 Echtgeld: +4 Silbermünzen,
- Platz 3 Echtgeld: +2 Silbermünzen

Sieger ist Spieler mit meisten Silbermünzen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@I19000
Autor: Christof Lehr 07/24

Spielablauf

① Prüferkarten aufdecken

Oberste 2 Prüferkarten aufdecken (in erster Runde nur 1 Karte!)

- Karte zeigt kleinste im Spiel befindliche Presse?
 - o Dieses Falschgeld wird ungültig (ersatzlos zurückgegeben).
 - o Alle entspr. Pressen werden verschrottet, Spieler erhalten Schrottwert gemäß TABELLE in Echtgeld, auch bei 2x-Kapazität nur einfachen Wert
 - o für jede verschrottete Pressensorte wird sofort 1 neue Prüferkarte aufgedeckt.
- Karte zeigt Münzen?
 - o Für jede Münzkarte findet in Phase 3 eine Versteigerung statt (Merkposten GrünChip)

Ist Prüferkartenstapel durchgespielt → umdrehen ohne (!) mischen.

② Umwandeln, Verkaufen, Produzieren mit Falschgeldpresse

Pro Maschine nur 1 (ggf. unterschiedl.) Aktion

Presse verkaufen: Verkaufspreis gemäß Tabelle „Verkauf“ der aktuell obenliegenden Seite, keine Verdoppelung bei 2x-Kapazität

Falschgeld produzieren: 1 oder 2 (bei 2x) Falschgeldscheine der entspr. Art

Presse umwandeln: Presse umdrehen (kann nicht zurückgedreht werden!)

- Gleicher/höherer Wert, doppelte Produktion oder kaputt (TABELLE).
 - Bei „kaputt“: Spieler erhält Schrottwert in Echtgeld gemäß Tabelle, auch bei 2x-Kapazität; 150-er-Presse mit 3 Münzsymbolen bringt beim Verschrotten 3 Silbermünzen
- Kaputte Presse kommt auf Prüferkartenstapel, am Ende dieser Phase wird neue Prüferkarte aufgedeckt und wie in Phase 1 abgehandelt: (ggf. sofort weiteres Verschrotten oder Münzversteigerung in Phase 3)

③ Silbermünzen-Versteigerung

Für jede Münzkarte (markiert durch grüner Marker, auch 150-er Karte!) erfolgt je 1 Versteigerung; mehrere Münzkarten werden nacheinander abgehandelt (d.h. Phase 3 mehrfach durchgespielt...)

Startspielerwechsel im UZS - vor jeder Versteigerung
- oder wenn keine Versteigerung erfolgt.

Neuer Startspieler würfelt und legt Silbermünzen entspr. Würfelergbnis auf Münzkarte

Startspieler bietet Scheine einer(!) Falschgeldsorte *oder* mind. 5 Echtgeld.

Im Uhrzeigersinn bieten andere genauso (selbe Anzahl und Sorte(=Farbe) Falschgeld bzw. selbe Summe Echtgeld!), wer passt ist raus.

Weitere Runde unter den Mitbietenden: 1. Gebot durch Spieler, der links neben dem Startspieler sitzt. Gebot wie oben, auch ggf. anderes Startangebot (andere Farbe oder Wechsel auf Echtgeld, bei Erhöhung in Echtgeld aber mind. 5 mehr).

Höchstbietender zahlt (alles) an Kasse/Tableau, Unterlegene erhalten Gebote zurück

Bei mehreren Münzkarten: weitere Versteigerungsrunden wie oben.

Wurde eine 2 gewürfelt folgt ebenfalls eine weitere Versteigerungsrunde (ebenso bei zweiter 2, nicht aber bei dritter 2!)

④ Geldwäsche gemäß Geldwäschekarte zur Erlangung von Echtgeld

Alle bieten gleichzeitig und geheim **mit Falschgeld** und/oder **Echtgeld für Echtgeld**

Mindestgebot = oben links, Höchstbietender erhält **Echtgeld** wie oben rechts
Höchstbietender (Summe Echt- plus Falschgeld) zahlt an Kasse/Tableaus,
Unterlegene erhalten Gebot zurück;
bei Gleichstand: wer im UZS am nächsten zum Startspieler sitzt.

Wichtig: ersteigertes Echtgeld wird erst am Ende von Phase 4 „ausbezahlt“ (von Karte genommen), steht also zunächst nicht für nächste Gebote zur Verfügung

Nach erfolgreicher Versteigerung wird weitere Geldwäschekarte aufgedeckt, es folgt neue Geldwäscherunde solange, bis ein Spieler zwei Karten ersteigert hat.

Bietet keiner das Mindestgebot: Karte bleibt liegen, Phase 4 zu Ende.

⑤ Neue Pressen kaufen

Startspieler beginnt, Preis gemäß TABELLE „Einkauf“, bezahlt wird nur mit Echtgeld

⑥ Allgemeine Geldwäsche

Eintausch Falschgeld gegen Echtgeld gemäß TABELLE „Allg. Geldwäsche“