

Ponzi Scheme (Tasty Minstrel Games) - KSR (Seite 1 von 2)

Die Spieler betrügen, indem sie Kapital sammeln und angeblich investieren. Jeweils am Zahltag müssen sie aber hohe Zinsen an ihre Investoren zahlen. Zusätzlich dürfen sie ihre Anteile in virtuellen Industrien geheim mit anderen Spielern handeln. Sobald ein Spieler zahlungsunfähig wird, endet das Spiel sofort. Alle "überlebenden" Spieler erhalten Punkte entsprechend ihrer gesammelten Industrie-Marker.

- Vorbereitungen inklusive erweitertes Spiel:**
- 1) Platziert das "Funding Board" in der Tischmitte. Es hat 3 Reihen und bildet den Kartenmarkt.
 - 2) Platziert die Start-Fonds-Karten (Werte 9 - 17) im Wert aufsteigend in den Reihen 1 - 3. Die Reihenfolge innerhalb einer Reihe ist egal.
 - 3) Mischt die anderen 63 Fonds-Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Die Karten kommen je 1-mal in den Werten 18 - 80 vor.
 - 4) Stellt 4 Stapel (nach Farben bzw. Art) mit den Industrie-Markern bereit.
 - 5) Legt die 4 Luxus-Marker neben dem Funding Board bereit (als Erweiterung).
 - 6) Ein Spieler verwaltet die Bank (sozusagen die Anlegergelder).
 - 7) Jeder Spieler erhält 1 Zeitrad, 1 Zeit-Marker und 1 Sichtschirm. Das Zeitrad liegt vor jedem Spieler mit viel Platz drumherum aus. Der Zeit-Marker kommt jeweils neben das Pfeilsymbol des Zeitrades. Hinter seinem Sichtschirm darf man als Einziges nur sein Geld verbergen.
 - 8) Ein von Euch gewählter Startspieler erhält den Füller (Startspieler-Marker). Gespielt wird stets im Uhrzeigersinn.

- ◆ Eine Partie besteht aus einer unbestimmten Anzahl an Runden zu je 6 Phasen, die nacheinander abgehandelt werden. Jede Phase wird von allen Spielern durchgeführt, bevor man die nächste Phase beginnt.

1 - Mittelbeschaffung: Kapital von Anlegern sammeln (Bank = Anleger)

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler vom Markt **zuerst genau 1 Industrie-Marker** nehmen **und MUSS danach 1 Fonds-Karte** nehmen. Alternativ kann er auch PASSEN.
- ◆ Industrie-Marker sammelt man farblich getrennt in Reihen vor sich. Man darf hier keinen 4. Marker nehmen, wenn man schon 3 von 1 Farbe besitzt.
- ◆ Nimmt man 1. Industrie-Marker einer bestimmten Industrie, muss die Fonds-Karte aus der 1. Markt-Reihe stammen. Nimmt man den 2. Industrie-Marker einer bestimmten Industrie, kann die Fonds-Karte nur aus Reihe 2 sein usw.. Die Einteilung 1. / 2. / 3. Marker bezieht sich auf den Marker-Bestand vor dem jeweiligen Spieler am Zug in jeder seiner Industrie-Arten.

- ◆ Gemäß Nummer ihres Zahltages (1 - 5) kommt die Fonds-Karte an die entsprechende Position bzw. Seite des Zeitrades. Mehrere Karten auf selber Position stapelt man, wobei der jeweilige Zinsbetrag nicht verdeckt werden darf.
- ◆ Den Geldbetrag der Fonds-Karte zahlt die Bank aus.
- ◆ Sofort wird 1 Fonds-Karte vom Stapel nachgezogen und vom Wert her aufsteigend im Markt eingeordnet. Somit liegen wieder 9 Fonds-Karten bereit. Die Reihenfolge innerhalb jeder Reihe ist egal.
- ◆ Ist der Nachziehstapel leer, ist Ablagestapel zu mischen.

Geld-	
betrag \$	
9	
5	8
Zahltag	Zinsen
in \$	

2 - Geheimer Handel:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler genau einem beliebigen Mitspieler 1 geheimen Handel anbieten. Alternativ kann er PASSEN.
Bedingung: Jeder Beteiligte muss mind. 1 Marker der Industrie besitzen, in welcher der geheime Handel getätigt wird. Der jeweilige Mitspieler darf allerdings den Handel nicht ablehnen.
- ◆ Der Spieler am Zug nennt dazu 1 Industrie, von der er 1 Marker aus dem persönlichen Bestand des Mitspielers haben möchte.
... Er darf nun auch eine Industrie nennen, von der er schon ≥ 3 Marker besitzt. Ergänzend nimmt er geheim einen Geldbetrag, den er in den Umschlag legt. Diesen reicht er dem Mitspieler, der den Betrag geheim sichtet.
- ◆ Der Mitspieler reagiert nun mit einer der folgenden Ansagen:

Verkauft: Er behält das gebotene Geld und gibt 1 seiner Industrie-Marker der gewünschten Industrie an den Initiator.

Gegen-Angebot: Er legt nochmal den gleichen Betrag in den Umschlag und gibt diesen an den Initiator zurück. Nun erhält der Mitspieler den gewünschten Marker jedoch vom Initiator.

3 - Startspieler-Wechsel:

- ◆ Wer den Startspieler-Marker besitzt, gibt diesen nach links weiter.
- ◆ Der Empfänger entfernt 1 Fonds-Karte seiner Wahl vom Markt. Ist die entfernte Karte eine Start-Karte, geht sie in die Schachtel zurück. Alle anderen entfernten Karten bilden einen offenen Ablagestapel.
- ◆ Der Startspieler ist ab jetzt der aktuelle Startspieler.
- ◆ Das Funding Board wird sofort auf 9 Karten aufgefüllt und wie üblich nach Werten aufsteigend sortiert.

Ponzi Scheme (Tasty Minstrel Games) - KSR (Seite 2 von 2)

4 - Markt-Zusammenbruch:

- ◆ Wenn die Anzahl von "Bären"-Fonds-Karten im Markt \geq Spieleranzahl ist, crasht der Markt (*Anmerkung: Auf manchen Karten ist links ein Bär zu sehen*).
 - ➡ Alle "Bären"-Fonds-Karten werden vom Markt entfernt.
 - ➡ Dann nimmt man die entfernten Karten + Ablagestapel + den Nachziehstapel und mischt alles zusammen zu einem neuen Nachziehstapel.
 - ➡ Füllt das Funding Board wieder auf 9 Karten auf.
- ➡ Beginnend mit neuem Startspieler muss jeder Spieler 1 Industrie-Marker entfernen, den er besitzt. Es muss 1 Marker sein, von dem er die meisten (auf alle seine eigenen Marker bezogen) Marker vor sich liegen hat. Bei Patt hat er die Auswahl, von welcher Art er den Marker entfernt.
 - ➡ Entfernte Industrie-Marker kommen auf ihre Vorratsstapel zurück.

5 - Dreht das Zeitrad:

- ◆ Alle Spieler drehen ihr Zeitrad um 1 Position im Uhrzeigersinn weiter. Die Fonds-Karten dürfen dabei nicht bewegt werden.
- ◆ Trat in der aktuellen Runde der Crash ein, dreht man um 1 weitere Position: Bei Crash gilt: Traf der Pfeil bei der 1. Zeitrad-Drehung auf Fonds-Karte(n) und wird dann weitergedreht, wandern diese Karten um 1 Position weiter. Der Pfeil sollte nun wieder auf sie zeigen.
- ◆ Nie darf der Zeit-Marker bewegt werden.*

6 - Zinsen zahlen:

- ◆ Alle Fonds-Karten am Pfeil des Zeitrades sind betroffen.
- ◆ Die auf diesen Karten angegebenen Zinsbeträge müssen an die Bank (Anleger) gezahlt werden. Das Kapital wird im Spiel nicht zurückgefordert. Kann jemand nicht komplett alle Zinsen bezahlen, **endet das Spiel sofort**.
- ◆ Andernfalls geht das Spiel weiter:
 - ➡ Jeder Spieler prüft jeweils den Zahltag der Karten, für die er zuvor Zinsen gezahlt hat. Jede Karte am Pfeil legt er nun erneut an die Position des Zeitrades, die der Nummer des Zahltages der Karte entspricht.

Eine neue Runde beginnt mit dem Startspieler.

Spielende:

- ◆ Nachdem 1 oder mehrere Spieler bankrott sind, werten nicht bankrotte Spieler ihre Punkte. Es kann passieren, dass alle Spieler bankrott gehen.
- ◆ Wertung je Spieler:

<i>je Industrie-Art:</i>	Anzahl								
	Marker:	0	1	2	3	4	5	6	usw.
	Punkte:	0	1	3	6	10	15	21	usw.

<i>Bargeld:</i>	Betrag:	0-29	30-55	56-77	78-95	96+
	Punkte:	0	1	2	3	4

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit der Fonds-Karte mit höchstem Investitionsbetrag (großer Betrag auf Fonds-Karte) an seinem Zeitrad siegt.

Erweiterte Spielregeln:

Ergänzend zu "2) Geheimer Handel" gilt: Man darf alternativ in dieser Phase 1 verfügbaren Luxus-Marker kaufen und offen vor sich ablegen. Der aufgedruckte Wert (30, 56, 78, 96) ist in bar zu bezahlen.

Spielende: Bargeld wird nicht gewertet, sondern nur die Industrie-Marker und je 1 - 4 Punkte von Luxus-Markern.

*Man kann an Nummer/Pfeil, die/der am Zeit-Marker liegt, überprüfen, ob alle Spieler ihr Zeitrad korrekt gedreht haben. Natürlich muss die Nummer am Zeit-Marker bei jedem Spieler gleich sein.

Anmerkung: Ich habe möglichst sinnvoll aus dem Englischen übersetzt. Es ging mir auch um treffende, aber einfache Begriffe. Daher bitte ich, mir nur "Fehler" in der Übersetzung zu senden, wenn diese das Spiel in seiner Funktion verändern.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 15.04.17

Ponzi Scheme

1) Geld beschaffen (optional):

1 Industrie-Marker nehmen und dann 1 Fonds-Karte.
Geld erhalten und Fonds-Karte am Zeitrad passend anlegen.

2) Geheimer Handel (optional):

Von 1 Mitspieler 1 bestimmten Industrie-Marker fordern.
Geld geheim im Umschlag anbieten. Der Mitspieler kann kontern.

3) Startspieler-Wechsel (gilt sofort). Marker geht nach links:

Empfänger entfernt 1 Fonds-Karte vom Markt auf den Ablagestapel.
Ggf. entfernte Startkarten (9 - 17) sind aus dem Spiel zu nehmen.

4) Markt-Crash fällig?

Sind mind. so viele Bären-Symbole im Markt wie Spieler, crasht es.
Wenn ein Crash passiert, dann gilt:
... Diese Bären-Karten mit Ablagestapel + Nachziehstapel mischen.
... Funding Board auf 9 Karten auffüllen.
... Jeder Spieler verliert 1 Industrie-Marker seiner häufigsten Art.

5) Zeitrad drehen:

Jeder Spieler dreht sein Zeitrad um 1 Feld weiter im Uhrzeigersinn.
Nach einem Crash wird noch 1 weiteres Feld gedreht.
Zieht der Pfeil dabei über Fonds-Karten, wandern diese 1 Feld mit.

6) Zinsen zahlen:

Bei allen Fonds-Karten am Pfeil des Zeitrades sind die Zinsen fällig.
Danach sind die fälligen Karten neu nach Zahltag anzuordnen.
Wer nicht komplett zahlen kann, verliert das Spiel, das sofort endet.

Spielende: Nicht bankrott gegangene Spieler werten wie folgt:

<i>je Industrie-</i>	Anzahl								
Art:	Marker:	0	1	2	3	4	5	6	usw.
	Punkte:	0	1	3	6	10	15	21	usw.

<i>ihr Bargeld:</i>	Betrag:	0-29	30-55	56-77	78-95	96+
<i>(nur im Bassispiel)</i>	Punkte:	0	1	2	3	4

ihre Luxus-Marker: je 1 - 4 Punkte (nur im erweiterten Spiel)

Meiste Punkte siegen. *Patt: Beteiligter mit höherer Fonds-Karte am Zeitrad siegt.*

Ponzi Scheme

1) Geld beschaffen (optional):

1 Industrie-Marker nehmen und dann 1 Fonds-Karte.
Geld erhalten und Fonds-Karte am Zeitrad passend anlegen.

2) Geheimer Handel (optional):

Von 1 Mitspieler 1 bestimmten Industrie-Marker fordern.
Geld geheim im Umschlag anbieten. Der Mitspieler kann kontern.

3) Startspieler-Wechsel (gilt sofort). Marker geht nach links:

Empfänger entfernt 1 Fonds-Karte vom Markt auf den Ablagestapel.
Ggf. entfernte Startkarten (9 - 17) sind aus dem Spiel zu nehmen.

4) Markt-Crash fällig?

Sind mind. so viele Bären-Symbole im Markt wie Spieler, crasht es.
Wenn ein Crash passiert, dann gilt:
... Diese Bären-Karten mit Ablagestapel + Nachziehstapel mischen.
... Funding Board auf 9 Karten auffüllen.
... Jeder Spieler verliert 1 Industrie-Marker seiner häufigsten Art.

5) Zeitrad drehen:

Jeder Spieler dreht sein Zeitrad um 1 Feld weiter im Uhrzeigersinn.
Nach einem Crash wird noch 1 weiteres Feld gedreht.
Zieht der Pfeil dabei über Fonds-Karten, wandern diese 1 Feld mit.

6) Zinsen zahlen:

Bei allen Fonds-Karten am Pfeil des Zeitrades sind die Zinsen fällig.
Danach sind die fälligen Karten neu nach Zahltag anzuordnen.
Wer nicht komplett zahlen kann, verliert das Spiel, das sofort endet.

Spielende: Nicht bankrott gegangene Spieler werten wie folgt:

<i>je Industrie-</i>	Anzahl								
Art:	Marker:	0	1	2	3	4	5	6	usw.
	Punkte:	0	1	3	6	10	15	21	usw.

<i>ihr Bargeld:</i>	Betrag:	0-29	30-55	56-77	78-95	96+
<i>(nur im Bassispiel)</i>	Punkte:	0	1	2	3	4

ihre Luxus-Marker: je 1 - 4 Punkte (nur im erweiterten Spiel)

Meiste Punkte siegen. *Patt: Beteiligter mit höherer Fonds-Karte am Zeitrad siegt.*