



2–4

SPIELER

Mankomania ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Personen, bei dem alles umgekehrt läuft: Jeder startet mit 1 Million Spielgeld und will es so schnell wie möglich loswerden. Ihr zieht eure Champagner-Flaschen über das Brett, verschwendet Geld in Hotels, an der Börse, beim Pferderennen und im Casino. Wer zuerst zahlungsunfähig ist, hat gewonnen.

Spielziel

Du willst als Erster deine ganze Million verpulvern. Wer eine fällige Zahlung nicht mehr bar leisten kann, gewinnt.

Vorbereitung

Setzt den Plastikeinsatz mit den vier Glücksspiel-Elementen ins Brett. Eine Person übernimmt die Bank und gibt jedem 1 Million in Scheinen aus. Jeder wählt eine Champagner-Flasche, stellt sie auf sein Eckfeld und nimmt das passende Hotel vor sich.

So spielt ihr

1. Werf beide Würfel und rücke deine Flasche im Uhrzeigersinn um die Augensumme vor.
2. Befolge die Anweisung des Feldes, auf dem du landest.
3. Kommst du an einem der vier Eckbereiche (Börse, Pferderennen, Casino, Böse 1) vorbei, darfst du dort abbiegen und mitspielen.
4. Landest du auf einem Geh-zu-Feld, musst du über das Lotteriefeld dorthin und zahlst 5.000 in den Lotterietopf.
5. Ein Doppelsechser kostet 100.000 und bringt dir sofort einen weiteren Wurf.
6. Landest du bei anderen Flaschen, zahlst du jeder 10.000 Schadenersatz.

So gewinnt ihr

Sobald jemand eine Zahlung nicht mehr mit Bargeld begleichen kann, ist das Spiel vorbei und diese Person hat gewonnen. Hotel und Aktien zählen dabei nicht als Vermögen.

Spielziel

Bei Mankomania geht es nicht darum, reich zu werden, sondern arm. Jede Person startet mit 1 Million und versucht, dieses Geld schneller auszugeben als alle anderen. Das klingt leicht, doch das Spiel wirft dir laufend Gewinne zu, die du nicht ablehnen kannst. Wer als Erster eine fällige Zahlung nicht mehr in bar leisten kann, hat das Spiel gewonnen.

Spielmaterial

1 Spielbrett

1 Plastikeinsatz für die Spielelemente

Spielgeld

Aktienzertifikate

2 Würfel

4 Hotels

4 Champagner-Flaschen

4 Korken

1 Roulette-Rad

1 Pferderennbahn-Drehscheibe

1 Börsenbarometer (Kurswalze)

1 Spielautomat

4 Metallkugeln

4 Gummifüße

1 Stopper

1 Aufkleberbogen

Spielaufbau

- Legt den Plastikeinsatz mit den zusammengebauten Spielelementen in das Spielbrett.
- Bestimmt eine Person als Bankhalter.
- Der Bankhalter gibt jedem 1 Million aus: 10 Scheine zu 5.000, 5 Scheine zu 10.000, 4 Scheine zu 50.000 und 7 Scheine zu 100.000.
- Der Bankhalter sortiert die Aktienzertifikate und legt sie neben das Brett.
- Jeder nimmt sich eine Champagner-Flasche als Spielfigur und stellt sie auf sein Eckfeld.
- Jeder erhält das Hotel in der Farbe seiner Flasche und stellt es vor sich ab.

Spielbeginn

Alle würfeln einmal der Reihe nach. Wer den höchsten Wurf hat, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der normale Zug

Wer an der Reihe ist, wirft beide Würfel und rückt seine Champagner-Flasche im Uhrzeigersinn um die Augensumme vor. Was auf dem Zielfeld steht, wird ausgeführt. Mehrere Flaschen dürfen auf demselben Feld stehen, allerdings wird dann Schadenersatz fällig (siehe Kollision).

Würfelst du zwei Sechsen, zahlst du sofort 100.000 an die Bank und bist gleich noch einmal dran. Diese Regel gilt nicht, während du in einem der vier Eckbereiche dein Glück versuchst.

Jedes Mal, wenn du am Lotteriefeld vorbeiziehst oder genau darauf landest, legst du 5.000 auf das Silbertablett.

Hotels

Auf den blauen Hotelfeldern darfst du dein Hotel errichten, musst es aber nicht. Den Kaufpreis zahlst du an die Bank. Jeder besitzt nur ein einziges Hotel. Landet später ein Mitspieler genau auf deinem Hotel, muss er dir die Zimmermiete zahlen. Das ist für dich ein Rückschlag, denn du bekommst Geld, das du eigentlich loswerden willst. Hotelfelder ohne Besitzer kosten keine Miete.

Das Lotteriefeld

Landest du auf einem Feld mit der Anweisung, zur Lotterie zu gehen, stellst du deine Flasche direkt auf das weiße Lotteriefeld und nimmst den gesamten dort liegenden Einsatz an dich. Liegt noch nichts im Topf, darfst du selbst 50.000 einzahlen.

Die vier Eckbereiche

In den Ecken des Bretts warten Aktien-Börse, Pferderennen, Casino und die Böse 1. Ziehst du an einem dieser Bereiche vorbei, darfst du vom Weg abbiegen und dort einkehren. Die genaue Augenzahl brauchst du dafür nicht. Landest du dagegen auf einem Geh-zu-Feld, hast du keine Wahl: Du gehst über das Lotteriefeld, zahlst dort 5.000 ein und begibst dich dann direkt in den genannten Bereich. In der nächsten Runde würfelst du dich wieder zurück auf den normalen Weg.

Die Aktien-Börse

Wer hier ankommt, dreht die Kurswalze kräftig an.

- Zeigt sie für eine Aktie einen fallenden Kurs (rot), zahlt jeder Besitzer dieser Aktie pro Stück 10.000 an die Bank.
- Zeigt sie einen steigenden Kurs, erhält jeder Besitzer dieser Aktie pro Stück 10.000 von der Bank.
- Zeigt sie das Dollarzeichen, gibt es eine Zusatzdividende: Alle Aktionäre bekommen für jede ihrer Aktien 10.000 von der Bank, egal welche Gesellschaft.

Auch ohne eigene Aktien darfst du die Walze drehen und den Aktionären unter deinen Mitspielern so einen unerwünschten Gewinn verschaffen. Nur wenn niemand Aktien hält, bleibt die Börse geschlossen. Wer dann auf ein Geh-zur-Börse-Feld gerät, stellt sich zwar dorthin, dreht aber nicht.

Das Pferderennen

Wer zum Rennen kommt, setzt zwischen 5.000 und 50.000 auf eines der vier Pferde. Anschließend setzen alle anderen einen Betrag ihrer Wahl, jeder auf ein anderes Pferd. Dann wird die Drehscheibe kräftig gedreht und zeigt den Sieger. Die Auszahlung schließt den eigenen Einsatz mit ein:

- Pferd 1 gewinnt: Der Einsatz kommt doppelt zurück.
- Pferd 2 gewinnt: dreifacher Einsatz.
- Pferd 3 gewinnt: vierfacher Einsatz.
- Pferd 4 gewinnt: fünffacher Einsatz.

Das Casino

Wer das Casino betritt, muss beide Glücksspiele durchspielen.

Spielautomat: Du zahlst 20.000 an die Bank und drehst die Walzen an. Bei zwei gleichen Symbolen erhältst du 50.000, bei drei gleichen Symbolen 150.000 und bei drei Dollarzeichen 250.000.

Roulette: Du wählst eine von drei Wettarten:

- 1 5.000 auf eine einzelne Zahl. Bei Treffer erhältst du 150.000.
- 2 20.000 auf ein Dutzend (1 bis 12, 13 bis 24 oder 25 bis 36). Bei Treffer erhältst du 100.000.
- 3 50.000 auf Rot oder Schwarz. Bei Treffer erhältst du 80.000.

Hast du dich festgelegt, dürfen auch die anderen setzen. Sie können dieselben Zahlen oder Farben wählen oder eine ganz andere Kombination. Dann wird das Rad angedreht, und jeder gewinnt oder verliert gemäß seinem Einsatz.

Die Böse 1

Hier würfelst du mit beiden Würfeln so oft du willst und zählst alle Augen zusammen. Hörst du freiwillig auf, multiplizierst du die Gesamtsumme mit 5.000 und zahlst diesen Betrag an die Bank. Fällt aber irgendwann eine 1, sind alle bisherigen Würfe wertlos, die Bank zahlt dir 100.000, und der nächste Spieler ist dran. Bei zwei Einsen auf einmal zahlt dir die Bank sogar 300.000.

Beispiel: Du hörst bei einer Gesamtsumme von 15 auf und zahlst 75.000. Hättest du stattdessen eine 6 und eine 1 gewürfelt, bekämst du 100.000 von der Bank.

Kollision

Landest du auf einem Feld, auf dem bereits eine oder mehrere fremde Flaschen stehen, zahlst du jedem dieser Mitspieler 10.000 Schadenersatz.

Der Spielzug

- 1 Wirf beide Würfel.
- 2 Zeigen beide eine 6, zahle 100.000 an die Bank. Nach dem Zug bist du noch einmal dran.
- 3 Rücke deine Flasche im Uhrzeigersinn um die Augensumme vor.
- 4 Ziehst du am Lotteriefeld vorbei oder landest darauf, lege 5.000 auf das Silbertablett.
- 5 Kommst du an einem Eckbereich vorbei, darfst du dort abbiegen und einkehren.
- 6 Führe die Anweisung deines Zielfeldes aus: Hotel bauen oder Miete zahlen, Lotterietopf nehmen, Geh-zu-Feld befolgen.
- 7 Stehen dort bereits fremde Flaschen, zahle jeder 10.000 Schadenersatz.
- 8 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Doppelsechser: 100.000 an die Bank und sofort ein weiterer Zug. Gilt nicht, während du in einem der vier Eckbereiche spielst.
- Kollision: Auf einem Feld mit fremden Flaschen zahlst du jedem Mitspieler dort 10.000.
- Lotterie leer: Landest du auf einem Geh-zur-Lotterie-Feld und der Topf ist leer, darfst du selbst 50.000 hineinlegen.
- Geh-zu-Felder: Du musst über das Lotteriefeld gehen, dort 5.000 einzahlen und direkt in den genannten Eckbereich.
- Börse ohne Aktionäre: Hält niemand Aktien, bleibt die Börse geschlossen. Die Walze wird nicht gedreht.
- Freiwilliger Besuch: An einem Eckbereich vorbeizuziehen genügt, um dort einzukehren. Die genaue Augenzahl ist nicht nötig.
- Casino-Pflicht: Wer das Casino betritt, muss sowohl am Spielautomaten als auch am Roulette spielen.
- Ein Hotel pro Person: Jeder baut höchstens ein Hotel. Miete gibt es nur auf Hotels mit Besitzer.
- Nur Bargeld zählt: Hotel und Aktien retten dich nicht vor der Zahlungsunfähigkeit.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Person eine fällige Zahlung nicht mehr mit Bargeld leisten kann. Diese Person hat gewonnen. Das eigene Hotel und die Aktien zählen dabei nicht als Zahlungsmittel. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Ihr dürft an jedem Eckbereich freiwillig abbiegen, sobald ihr daran vorbeizieht. Nutzt das, denn dort lässt sich am meisten Geld loswerden.
- Beim Pferderennen ist der Einsatz weg, wenn euer Pferd nicht gewinnt. Der Höchsteinsatz liegt bei 50.000.
- Bei der Bösen 1 steigt mit jedem weiteren Wurf die Summe, die ihr zahlen dürft. Jede gewürfelte 1 macht aber alles zunichte und bringt euch 100.000 ein.
- Das eigene Hotel kostet einmalig den Kaufpreis, bringt danach aber Miete ein, wenn jemand darauf landet. Überlegt, ob sich der Bau für euch lohnt.
- Habt ihr keine Aktien, könnt ihr die Kurswalze trotzdem drehen und so den Aktionären am Tisch Geld zuschieben.

Häufige Fragen

Muss ich in einen Eckbereich gehen, wenn ich daran vorbeiziehe?

Nein. Beim Vorbeiziehen darfst du abbiegen, musst aber nicht. Zwang gibt es nur, wenn du genau auf einem Geh-zu-Feld landest.

Was passiert, wenn ich auf einem Geh-zu-Feld lande?

Du gehst über das Lotteriefeld, zahlst dort 5.000 ein und stellst dich direkt in den genannten Eckbereich. In der nächsten Runde würfelst du dich wieder auf den normalen Weg.

Gilt der Doppelsechser auch in den Eckbereichen?

Nein. Die Strafe von 100.000 und der Zusatzzug gelten nicht, während du gerade in Börse, Pferderennen, Casino oder Böser 1 spielst.

Dürfen mehrere Flaschen auf einem Feld stehen?

Ja. Wer auf ein besetztes Feld zieht, zahlt aber jedem Mitspieler dort 10.000 Schadenersatz.

Muss ich als Hotelbesitzer die Miete annehmen?

Ja. Landet ein Mitspieler auf deinem Hotel, musst du dir die Zimmermiete zahlen lassen, auch wenn dir das Geld schadet.

Kann ich mehrere Hotels bauen?

Nein, jeder darf nur ein einziges Hotel errichten.

Was passiert an der Börse, wenn niemand Aktien hat?

Dann bleibt die Börse geschlossen. Wer auf ein Geh-zur-Börse-Feld gerät, stellt sich zwar dorthin, dreht die Walze aber nicht.

Muss ich im Casino beide Spiele spielen?

Ja. Wer das Casino betritt, spielt sowohl den Spielautomaten als auch das Roulette.

Was passiert bei der Bösen 1, wenn ich eine 1 würfele?

Alle bisherigen Würfe sind ungültig, die Bank zahlt dir 100.000 und der nächste Spieler ist dran. Bei zwei Einsen auf einmal bekommst du 300.000.

Zählen Hotel und Aktien, wenn ich nicht mehr zahlen kann?

Nein. Nur Bargeld zählt. Kannst du eine Zahlung nicht mehr bar leisten, hast du gewonnen, auch wenn du noch Hotel oder Aktien besitzt.

Informationen zum Spiel

Verlag	MB Spieleverlag
Erscheinungsjahr	1994
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von MB Spieleverlag, zuletzt geprüft am 12.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/mankomania/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/mankomania/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026