

WIE VERJUBELT MAN EINE MILLION?

eld macht nicht glücklich. Es weckt den Geiz, beult die Taschen
us, lockt Finanzämter und Langfinger an, und wenn man es
raucht, ist es sowieso nie da.

Also weg damit! Denn es kann jeden von uns treffen: Ein
ottogewinn hier, eine Erbschaft da, und schon hat man ein
illionchen am Hals.

Deshalb gibt es bei MANKOMANIA wie im richtigen Leben
ur eine Devise:

WER DIE LEERSTEN TASCHEN HAT, HAT AM GEWONNENSTEN!

VOR DEM SPIEL:

Setzen Sie den Plastikeinsatz ins Spielfeld ein.

Ein Spieler wird zum Bankhalter verurteilt. Er zahlt jedem
Spieler (*natürlich auch sich selber!*) 1 Million zum

Verschleudern aus der Kasse, und zwar:

10 Noten zu 5.000,- 5 Noten zu 10.000,- 4 Noten zu 50.000,-
7 Noten zu 100.000,-.

Außerdem sortiert er die Aktien in: 1 Stapel Kurzschluß-

Versorgungs AG, 1 Stapel Trockenöl AG, 1 Stapel Bruchstahl AG.

Diese 3 Stapel legt er griffbereit neben das Spielbrett.

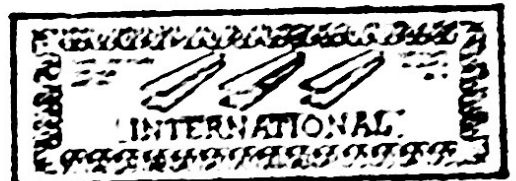
AKTIEN



Kurzschluß-
Versorgungs-AG



Trockenöl-AG



Bruchstahl-AG

Als Spielfigur (*was teuer ist, darf auch was kosten!*) bekommt
jeder Spieler eine Champagner-Flasche, die er auf sein Eckfeld
stellt.

Und außerdem bekommt er das zu seiner Flasche passende
Hotel, das er vor sich aufbaut.

Die Spieler würfeln einmal reihum. Wer die wenigsten Augen
wirft, darf natürlich anfangen.

UND JETZT GEHT'S LOS:

Lottogewinn hier, eine Erbschaft da, und schon hat man ein
Milliönchen am Hals.

Deshalb gibt es bei MANKOMANIA wie im richtigen Leben
nur eine Devise:
WER DIE LEERSTEN TASCHEN HAT, HAT AM GEWONNENSTEN!

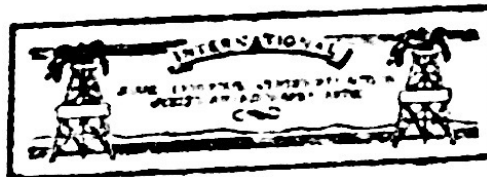
VOR DEM SPIEL:

1. Setzen Sie den Plastikeinsatz ins Spielfeld ein.
2. Ein Spieler wird zum Bankhalter verurteilt. Er zahlt jedem Spieler (*natürlich auch sich selber!*) 1 Million zum Verschleudern aus der Kasse, und zwar:
10 Noten zu 5.000,- 5 Noten zu 10.000,- 4 Noten zu 50.000,-
7 Noten zu 100.000,-.
Außerdem sortiert er die Aktien in: 1 Stapel Kurzschluß-
Versorgungs AG, 1 Stapel Trockenöl AG, 1 Stapel Bruchstahl AG.
Diese 3 Stapel legt er griffbereit neben das Spielbrett.

AKTIEN



Kurzschluß-
Versorgungs-AG



Trockenöl-AG



Bruchstahl-AG

Als Spielfigur (*was teuer ist, darf auch was kosten!*) bekommt jeder Spieler eine Champagner-Flasche, die er auf sein Eckfeld stellt.
Und außerdem bekommt er das zu seiner Flasche passende Hotel, das er vor sich aufbaut.
Die Spieler würfeln einmal reihum. Wer die wenigsten Augen wirft, darf natürlich anfangen.

UND JETZT GEHT'S LOS:

In jedem Durchgang werden beide Würfel geworfen, wird die eigene Champagnerflasche im Uhrzeigersinn um die entsprechende Augenzahl weitergerückt, werden alle Anweisungen auf dem Spielweg befolgt.
Zwei oder mehr Flaschen dürfen gleichzeitig auf demselben Spielfeld stehen. Aber nur gegen bar: Der Spieler, der auf ein schon besetztes Feld kommt, 'muß' allen dort bereits stehenden Mitspielern je 10.000,- zahlen.

**BRINGEN SIE IHR GELD UNTERS VOLK:
BAUEN SIE AUF GEPFLEGTE UNGASTLICHKEIT!**

Wenn Sie auf einem der blauen Hotelfelder landen, können Sie dort Ihr Hotel errichten. Den Bankhaufen auf dem Auge.

EN SIE SICH MIT NIETEN EIN!
mal, wenn Sie am Lotteriefeld vorbeikommen oder darauf landen, zahlen Sie 15.000,- in die Lotterie ein. Feld sammelt sich auf der silbernen 'hohen Kante' und dort auf den unglücklichen Gewinner: Wer nämlich und des Spiels auf einem der "Geh zur Lotterie"-Felder, setzt seine Champagnerflasche direkt auf das weiße ie-Feld und streicht den gesamten Einsatz ein. rfrei natürlich.

UCHEN SIE IHR PECH!
Was Glück können Sie phantastische Summen verlieren Aktien-Börse, beim Pferderennen, beim "Böse 1" - n oder im Spiel-Casino:
mal, wenn Sie an einem dieser Sündenpfuhle kommen, dürfen Sie vom rechten Weg abbiegen und ren (*müssen aber nicht*). Dazu brauchen Sie nicht die genaue Augenzahl: Wenn Sie zum Beispiel 3 Felder m Casino stehen, sind Sie mit 3 oder mehr Augen zum t berechtigt. Direkt und ohne Zögern müssen (!) Sie zur börse, zum Pferderennen, zur "Bösen 1" oder ins Spiel-, wenn Sie im laufenden Spiel auf einem echenden "Geh..."-Feld landen. Sind Sie aber erst dort (*freiwillig oder unfreiwillig*), dann müssen (!) Sie hr Pech versuchen. Danach ist der nächste Spieler dran, st in der nächsten Runde würfeln Sie sich wieder in den len Spielweg hinein.
nun zu Ihren Verlust- (*und leider auch Gewinn*-) en:

AKTIEN-BÖRSE:
Aktien-Börse kommt, muß die Kurs-Walze einmal kräftig ng bringen.
die danach fallenden Kurs für eine Aktie, zahlen alle (!) , die eine oder mehrere dieser Aktie besitzen, pro Stück ,.- an die Bank. (*Wer also z.B. drei dieser Aktien hat, der reimal 10.000,- = 30.000,-*)
die Walze steigenden Kurs für eine Aktie, bekommen Spieler, die eine oder mehrere dieser Aktie besitzen, pro 5.000,- von der Bank. (*Wer also z.B. drei dieser Aktien r bekommt dreimal 5.000,- = 15.000,-*)
die Walze das \$-Zeichen (*Zusatzdividende*), bekommen Spieler, die Aktien besitzen, pro Stück 10.000,- von der (*Wer also z.B. drei Aktien hat, bekommt dreimal 10.000,- 000,-*)
- selber keine Aktien besitzt, darf (*oder muß, wenn er auf Geh zur Aktien-Börse"-Feld landet*) zur Aktien-Börse d die Kurswalze in Schwung bringen: Es könnte ja sein, en Aktienbesitzern unter seinen Mitspielern damit önnen Gewinn 'andrehen'.
wenn überhaupt keiner der Spieler eine Aktie hat, bleibt n-Börse geschlossen. Die Anweisung "Geh zur Aktien- ird dann nicht befolgt.

PFERDERENNEN:
(*freiwillig oder unfreiwillig*) zum Pferderennen müssen Sie einen Betrag Ihrer Wahl von 5.000,- bis s 50.000,- auf eines der Pferde setzen. Ist das n dürfen (*müssen aber nicht!*) alle anderen Spieler n Betrag von 5.000,- bis höchstens 50.000,- auf das, das

nur ein Hotel bauen. Und nur,
es Hotel auf dem Feld steht. Felder,
n, kosten (leider) auch keine Miete.

TEN EIN!

erietfeld vorbeikommen oder
Sie 15.000,- in die Lotterie ein,
er silbernen 'hohen Kante' und
ichen Gewinner: Wer nämlich
n der "Geh zur Lotterie"-Felder
nerflasche direkt auf das weiße
n gesamten Einsatz ein.

phantastische Summen verlieren
rderennen, beim "Böse 1" -

dieser Sündenpfuhle
n rechten Weg abbiegen und
Dazu brauchen Sie nicht
Wenn Sie zum Beispiel 3 Felder
e mit 3 oder mehr Augen zum
ohne Zögern müssen (!) Sie zur
n, zur "Bösen 1" oder ins Spiel-
Spiel auf einem
d landen. Sind Sie aber erst
eiwillig), dann müssen (!) Sie
ch ist der nächste Spieler dran,
würfeln Sie sich wieder in den

(leider auch Gewinn-)

die Kure-Walze einmal kräftig

für eine Aktie, zahlen alle (!)
ieser Aktie besitzen, pro Stück
z.B. drei dieser Aktien hat, der

für eine Aktie, bekommen
rere dieser Aktie besitzen, pro
also z.B. drei dieser Aktien
= 15.000,-)

usatzdividende), bekommen
n, pro Stück 10.000,- von der
at, bekommt dreimal 10.000,-

t, darf (oder muß, wenn er auf
d landet) zur Aktien-Börse
ng bringen: Es könnte ja sein,
einen Mitspielern damit

- Spieler eine Aktie hat, bleibt
Anweisung "Geh zur Aktien-

) zum Pferderennen
hrer Wahl von 5.000,- bis
erde setzen. Ist das
cht!) alle anderen Spieler
000,- bis höchstens 50.000,-
pielsweise auch auf das, das

ätze und merkt oder notiert
esetzt hat.

Nun drehen Sie kräftig am Quotenrad, und wenn die Scheibe
zum Stillstand kommt, zeigt der Pfeil das Siegerpferd an.
Jeder, der auf dieses Pferd gesetzt hat, bekommt seinen
'Gewinn' ausbezahlt, und zwar:

- Gewinnt Pferd 1: Doppelter Einsatz zurück.
- Gewinnt Pferd 2: Dreifacher Einsatz.
- Gewinnt Pferd 3: Vierfacher Einsatz.
- Gewinnt Pferd 4: Fünffacher Einsatz.

DIE "BÖSE 1":

Bei der "Bösen 1" können Sie sich gegen die Bank um Kopf und
Kragen würfeln, bedauerlicherweise aber auch Haus und Hof
gewinnen:

Werfen Sie beide Würfel. Zeigt keiner der beiden Würfel
eine 1, so zahlen Sie an die Bank die gesamte Augenzahl in Fünf-
tausendern. (Beispiel: Sie werfen 5 und 2, und Sie zahlen
35.000,- an die Bank).

Nun dürfen Sie weiterwürfeln oder aufhören—ganz nach
Wunsch. Das geht so weiter, bis Sie entweder die Lust am
Würfeln verlieren oder eine 1 würfeln.

Fällt nämlich eine 1, dann ist der Wurf ungültig, die Bank
zahlt Ihnen 100.000,-, und der nächste Spieler fährt mit dem
normalen Spiel fort.

Fällt sogar auf beiden Würfeln die 1 (Einserpasch), dann
zahlt Ihnen die Bank 300.000,-, bevor Sie die Runde an den
nächsten Spieler weitergeben.

DAS SPIEL-CASINO:

Wer freiwillig ins Spiel-Casino geht oder unfreiwillig dorthin
geschickt wird muß (!) beide Spiele spielen.

Am SPIELAUTOMAT zahlt der Spieler 20.000,- an die Bank
und bringt jede Walze einmal in Schwung.

Hat er Pech, dann gewinnt er, und zwar:

- Bei 2 gleichen (beliebigen) Symbolen 50.000,-
- Bei 3 gleichen (beliebigen) Symbolen 150.000,-
- Bei 3 \$-Symbole 250.000,-

DAS ROULETTE:

Beim Roulette setzt der Spieler einen festgelegten Einsatz auf
eine von 3 Chancen (Zahl, Farbe oder Dutzend). Den Einsatz
kassiert der Bankhalter und merkt (oder notiert) sich, worauf
der Spieler gesetzt hat.

Dann bringt der Spieler das Roulette-Rad kräftig in
Schwung.

Ist Fortuna ihm unhold, so kann er gewinnen, und zwar:

- Einsatz 5.000,- auf eine beliebige Zahl: Gewinn 150.000,-
- Einsatz 20.000,- auf 1. Dutzend (1-12)
oder 2. Dutzend (13-24)
oder 3. Dutzend (25-36) Gewinn 100.000,-
- Einsatz 50.000,- auf Rot oder Schwarz: Gewinn 80.000,-

Bei Einsatz auf Zahl gewinnt man nur, wenn genau diese Zahl
fällt. (Das gilt auch für 0 = Zero).

Bei Einsatz auf Farbe gewinnt man nur, wenn die gedrehte
Zahl die entsprechende Farbe hat. (Fällt 0 = Zero, gewinnt
weder Rot noch Schwarz).

Bei Einsatz auf eines der drei Dutzend gewinnt man nur,
wenn die gedrehte Zahl in das entsprechende Dutzend fällt.
(Fällt 0 = Zero, gewinnt keines der 3 Dutzend).

WER GEWINNT?

Sobald ein Spieler seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr
in bar (Hotel und Aktien zählen nicht!) nachkommen kann, kann
sich der Ärmste freuen: ER HAT GEWONNEN!
MB wünscht Ihnen viel Spaß und gute Verluste!