

MANKROMANIA

ANLEITUNG



Dein Großonkel Edward hat den Löffel abgegeben. Jetzt müsst ihr euch schnell daran machen, das milliardenschwere Vermögen des nahen Verwandten abzugreifen. Um Edwards Kohle zu erben, müsst ihr einfach nur seinen letzten Willen erfüllen - doch der hat es in sich: Wer es als Erster schafft, eine Million auszugeben, wird alleiniger Erbe! Das ist leichter gesagt als getan, denn wie verjubelt man eigentlich eine Million?

INHALT

- 1 Spielplan
- 2 rote Würfel
- 4 Spielfiguren
- 4 Rennwagen
- 1 Spielautomat mit 4 schwarzen Würfeln
- 1 Börsenrad
- 1 Drehrad „Auktionenhammer“
- 1 Drehrad „Rennstrecke“
- Geldscheine
- Aktien (Öl, Gas, Stahl)
- Stickerbogen und diese Anleitung



ZIEL DES SPIELS

Sei der Erste, der eine Million verjubelt!

SPIELAUFBAU

1. Klebt die passenden Sticker auf die Rolle der Rennstrecke, auf die Vorderseite des Spielautomaten und auf die Oberseite des Börsenrads.
2. Stellt die einzelnen Spielelemente in ihre jeweiligen Ecken:
 - Stellt den Spielautomaten in die Casino-Ecke.
 - Stellt das Börsenrad in die Börsen-Ecke.
 - Platziert das Drehrad „Auktionenhammer“ in der Ecke des Auktionshauses. Schiebt das Drehrad in die vorgesehenen Löcher im Spielplan.
 - Platziert das Drehrad „Rennstrecke“ in der Rennbahn-Ecke. Schiebt das Drehrad in die vorgesehenen Löcher im Spielplan.
3. Bestimmt einen Spieler, der die Bank übernimmt.

Der Bankier legt die Aktien in drei getrennten Stapeln bereit, sortiert das Geld in getrennten Stapeln und gibt jedem Spieler eine Million Euro in folgender Stückelung:

- 6 x 5.000 €
- 7 x 10.000 €
- 6 x 50.000 €
- 6 x 100.000 €

4. Jeder Spieler wählt zu Beginn zwei Aktien aus, die er sich kostenlos nimmt.
5. Jeder Spieler wählt seine Spielfarbe (Lila, Schwarz, Gold oder Silber) und platziert seine Spielfigur (Juwel, Jet, Limousine oder Goldbarren) in der farblich passenden Ecke des Spielplans. Das ist euer jeweiliges Startfeld. Platziert eure Rennwagen (in Spielerfarbe) in der Boxengasse (Pit Lane) der Rennstrecke.
6. Würfelt nacheinander mit dem einem Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt!



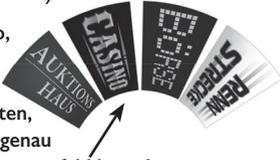
SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, musst du die roten Würfel werfen und deine Spielfigur um die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Laufstrecke ziehen. Folge den Anweisungen des Feldes, auf dem du landest. Der Text gibt an, was du **SOFORT** tun musst. Was in jedem Zug gilt:

1. Wenn du einen 6er-Pasch würfelst, musst du 100.000 € an die Bank zahlen.
2. Wenn du auf einem Feld landest, auf dem bereits ein Mitspieler steht, musst du diesem Spieler 10.000 € zahlen und darfst neben ihm stehen bleiben.

Wenn du an eine Weggabelung gelangst, kannst du selbst entscheiden, welchen Weg du gehen möchtest (die roten Pfeile helfen dir).

Du kannst das Casino, die Rennstrecke, das Auktionshaus oder die Börse betreten, wenn du deinen Zug genau auf dem jeweiligen Eingangsfeld beendest.



Wenn du deinen Zug auf einem Feld beendest, das dich zu einem anderen Feld schickt (z.B. zum Snake-Eyes-Tisch), dann musst du den Weg dorthin im Uhrzeigersinn absolvieren. Wenn du dabei an der Lotterie vorbeikommst, musst du 10.000 € zahlen.

Wenn du aufgefordert wirst, eine Aktie zu kaufen, dann musst du der Bank die angegebene Summe zahlen und erhältst dafür eine Aktie vom Bankier. Wenn für dieses Unternehmen keine Aktien mehr zur Verfügung stehen, dann musst du eine Aktie einer anderen Firma kaufen. Den Preis zahlst du, wie gehabt, an die Bank.

DIE LOTTERIE

Jedes Mal, wenn du am Lotterie-Feld vorbeiziehst, musst du für 10.000 € Lose kaufen. Lege das Geld auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan. Wenn in deinem Zug dort kein Geld liegt, musst du 50.000 € bezahlen. Wenn du direkt auf dem Lotterie-Feld landest oder dorthin geschickt wirst, ist das Geld, das dort liegt, dein Lottogewinn. Nimm das gesamte Geld zu dir. Wenn das Feld leer ist, passiert nichts.



DIE BÖRSE

Wenn du an die Börse gehst, musst du das Börsenrad drehen. Du musst das Börsenrad auch drehen, wenn du selbst keine Aktien besitzt. Wenn das Rad stoppt, zeigt der Pfeil die aktuellen Börsenkurse an:



- Der Pfeil zeigt auf ein rotes Feld: Der Kurs dieser Aktie stürzt ab. Alle Spieler müssen 20.000 € pro Aktie, die sie von dieser Firma besitzen, an die Bank zahlen.
- Der Pfeil zeigt auf ein schwarzes Feld: Der Kurs dieser Aktie steigt! Alle Spieler erhalten 10.000 € pro Aktie, die sie von dieser Firma besitzen, von der Bank.



DAS AUKTIONSHAUS

Wenn du ins Auktionshaus gehst, musst du deine Spielfigur vor einem der Objekte des Auktionshauses platzieren. Zahle den angegebenen Preis des Objekts an die Bank und drehe im Anschluss das Rad „Auktionshammer“, um das Ergebnis der Auktion zu erfahren. *Beispiel: Du entscheidest dich dafür, das Auto zu versteigern, dass gerade für 100.000 € gekauft hast. Der Hammer fällt bei 1/4 (ein Viertel Kaufpreis). Du erhältst nach dieser Auktion 25.000 € von der Bank.*



Wenn du aufgefordert wirst, das Auktionshaus mit einem Freund zu betreten, dann müssen beide Spieler nacheinander je ein Objekt kaufen und versteigern.

Wenn du dein Geld für diese Auktion erhalten hast, musst du deine Spielfigur wieder auf das Feld „Eingang“ des Auktionshauses stellen. Im nächsten Zug geht es ab hier weiter. Danach ist der folgende Spieler an der Reihe.



DIE RENNSTRECKE

Hier tretet ihr alle gemeinsam an! Der Spieler, der in seinem Zug die Rennstrecke erreicht, platziert seine Wette auf eine Bahn seiner Wahl und stellt seinen Rennwagen auf die Startposition dieser Fahrbahn. Im Uhrzeigersinn wählen nun die anderen Spieler eine Fahrbahn und stellen ihre Wagen auf das entsprechende Startfeld.

Im Anschluss wettet jeder Spieler auf den Ausgang des Rennens. Die Wetteinsätze müssen zwischen 5.000 € und 50.000 € liegen. Legt eure Wetteinsätze vor euch ab, so dass alle sehen können, welchen Betrag ihr wettet.

Tipp: Der Wagen auf Bahn 1 hat die höchste Wahrscheinlichkeit zu gewinnen, wird aber den geringsten Gewinn einfahren. Der Wagen auf Bahn 4 gewinnt eher selten, kassiert bei einem Sieg dafür den 4-fachen Einsatz.

DAS RENNEN: Dreht das Rad der Rennstrecke. Wenn es zum Stehen kommt, zeigen die Pfeile der einzelnen Bahnen an, welcher Rennwagen

wie viele Felder (0, 1, 2 oder 3) nach vorne ziehen darf. Wiederholt das so oft, bis ein Wagen das Ziel erreicht. Der Wagen, der das Ziel zuerst erreicht,

gewinnt das Rennen. Wenn mehrere Wagen im gleichen Zug über die Ziellinie fahren, gewinnt der Wagen, der weiter übers Ziel hinauszieht. Der Sieger kassiert

seinen Gewinn – die Anzeigetafel gibt die Gewinnsumme an. Das Geld der Verlierer geht an die Bank!



DER SNAKE-EYES-TISCH

Wenn du „Snake Eyes“ spielen sollst, ziehe deine Spielfigur auf das Snake-Eyes-Feld neben der Laufstrecke. Du darfst beide roten Würfel so oft werfen, wie du möchtest. Du musst

dabei immer die Augen der Würfel addieren. Sobald du beschließt, deinen Zug zu beenden, musst du die Summe aller Würfel mit 5.000 € multiplizieren und diese Summe an die

Bank zahlen. Vorsicht: Wenn nach einem Wurf ein Würfel „1“ zeigt, endet dein Zug sofort und du erhältst 50.000 € von der Bank. Wenn du richtig Pech hast, dann

würfelst du einen „Snake-Eyes“ (also einen 1er Pasch): Dein Zug endet sofort und du erhältst 100.000 € von der Bank.



DAS CASINO

Wenn du das Casino besuchst, musst du 30.000 € als Wetteinsatz an die Bank zahlen. Danach darfst du zocken!

Werfe die 4 schwarzen Würfel oben in den Spielautomaten und ziehe am Hebel. Die Würfel fallen unten aus dem Spielautomaten. Die Symbole der Würfel zeigen, ob du gewinnst oder verlierst!

- 4 unterschiedliche Würfelsymbole = du verlierst dein Geld.
- 2 gleiche Symbole = du erhältst 20.000 € pro Symbolpärchen von der Bank.
Bei 2 Pärchen erhältst du also 40.000 €.
- 3 gleiche Symbole = du erhältst 40.000 € von der Bank.
- 4 gleiche Symbole = du erhältst 80.000 € von der Bank.

Wenn du aufgefordert wirst, das Casino mit einem Freund zu betreten, dann müssen beide Spieler einzeln und nacheinander am Spielautomaten spielen.



SPIELENDE

Der erste Spieler, der in einem Zug nicht mehr ausreichend Bargeld zur Verfügung hat, um seine Schulden zu bezahlen, hat seine Million erfolgreich verjubelt und gewinnt das Spiel. GRATULATION!

Wichtiger Hinweis: Ihr könnt Aktien nicht verkaufen. Ihr Wert kann am Ende also nicht berücksichtigt werden. Nur Bares ist Wahres!



KURZREGELN

1. Wirf in deinem Zug die roten Würfel. Wenn du einen 6er-Pasch wirfst, musst du der Bank 100.000 € zahlen.
2. Ziehe deine Spielfigur entsprechend der Summe der Würfelaugen im Uhrzeigersinn über den Spielplan. Wenn du auf einem besetzten Feld landest, musst du diesem Mitspieler 10.000 € zahlen.
3. Folge immer den Anweisungen des Feldes, auf dem du landest. Wenn das Feld dich auffordert, deine Figur auf ein anderes Feld zu ziehen, musst du deine Figur **SOFORT** auf dieses Feld ziehen und dort deinen Zug entsprechend fortführen. Beispiel: „Gehe zur Rennstrecke“.
4. Versuche so schnell wie möglich, dein gesamtes Geld auszugeben!

Mankomania® ist eine eingetragene Marke, lizenziert durch Anjar Co. LLC ©2021.
Alle Rechte vorbehalten.
Deutsche Version © 2021 HUCH!

Design: John Adams Leisure Ltd, HUCH!
Deutsche Redaktion: Simon Hopp
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Ersticken-
gefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits
éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età
inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable
for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.



Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
DEUTSCHLAND

HUCH!