

CRASH!

THE BANKRUPT GAME

DAS BANKROTT SPIEL

Von Giacomo Sottocasa

Übersetzung von Silvia Ligato

Spieler: 3 – 6
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten

Organisieren Sie eine Überraschung Cocktail Party in der Wohnung Ihres Freundes in Manhattan, schicken Sie Ihrem Gegner eine Finanz-Kontrolle.

CRASH ist ein einfaches und schnelles Kartenspiel wo jeder Spieler (Multi-Millionär) seine Gegner zwingen muss, ihr Kapital zu verschwenden oder Bankrott zu gehen.

Jeder Spieler hat Besitz-Karten (Wohnung in Manhattan, Off-shore Gesellschaft, Konto in der Schweiz..) und Event- Karten (Cocktail Party, Zeitungen Skandal, Bar, Stier, Opa), die er braucht, um das Kapital der Gegner zu vernichten (Karten im Spiel und in der Hand)oder das Eigene zu vergrößern : der letzte Spieler der im Spiel bleibt hat gewonnen.

Die Dauer des Spieles (20-25 Minuten), die einfache Regeln und die Möglichkeit einfach neue Spieler einzusetzen, machen CRASH (das Bankrott Spiel) als Party Spiel oder klassisches Karten-Spiel, zu einem idealen Spiel zu jeder Zeit.

Giacomo Sottocasa, der Autor, ist Co-Autor von „Angeli e Demoni“ , Übersetzer von „ Die wunderschöne Abenteuer des Barones von Munchausen“ und Verantwortlich für „Orlando Furioso – il gioco die paladini di Re Carlo“ , „Sine Requie“ und „Prendi e porta a casa“.

INHALT

55 Karten:
• 16 Besitz-Karten (4 Immobilien, 4 Zuhöhere, 4 Financial Assets, 4 Firmen)
• 36 Event-Karten
• 3 Karten mit schnellen Regeln

DAS ZIEL

Das Ziel des Spieles ist sehr einfach: jeder Spieler muss versuchen die andere Spieler Bankrott zu machen, sprich keine Karten mehr in der Hand oder im Spiel zu haben.

VORBEREITUNG

Man soll die Karten mischen, jeder Spieler bekommt:

- 5 Karten mit 3 Spielern;
- 4 Karten mit 4 Spielern;
- 3 Karten mit 5 oder mehr Spielern.

Die restlichen Karten werden umgedreht in die Mitte gelegt.

Man soll jetzt auslosen wer das Spiel anfängt.

DAS SPIEL

Man spielt in Uhrzeigersinn.

Der Turnus jedes Spielers besteht in 5 Phasen:

1. Ziehen Sie einer Karte: jeder Spieler muss eine Karte von dem Kartenspiel nehmen.
2. Ziehen Sie einer Besitz-Karte: hat der Spieler eine Besitz-Karte in der hand, kann er diese spielen und vor ihm, für alle Spieler sichtbar, aufliegen. Man darf pro Runde nur eine Besitz-Karte spielen.
3. Spielen Sie ihre Karten: der Spieler kann die Event-Karten die er in der Hand hat, spielen (Maximum 7 Karten)
4. Austauschen: jeder Spieler kann seinen Besitz (nur einen) austauschen. Er legt die Karte sichtbar auf den Kartentisch und zieht eine Anzahl von Karten (die Anzahl steht auf der Besitz- Karte) .
5. Ablegen: hat der Spieler nach einer Runde mehr als 4 Karten in der Hand, muss er Karten ablegen solange er nur noch 4 Karten in der Hand hat.

Die Phasen 2, 3 und 4 können in gewünschter Reihenfolge oder überhaupt nicht gespielt werden.

Wenn ein Spieler unter dem Effekt einer Event-Karte leidet, welche ihn zwingt eine gewisse Anzahl an der Karten abzulegen und er aber nicht genug Karten in der Hand hat, kann der Spieler seine Besitz-Karten, mit dem selben Zahlenwert, ablegen (wie in Phase 4). Der Effekt der Event-Karte ist auf der Karte selbst beschrieben.

Das Ziel des Spieles ist, dass die Gegner keine Karten mehr in den Händen oder im Spiel haben, beziehungsweise müssen die Spieler versuchen die Gegner zu zwingen so viele karten wie Möglich abzulegen, zur selben Zeit müssen die Spieler versuchen die grosste Zahl an Karten in der Hand zu haben.

KARTEN ERKLÄRUNG

Immobilien Besitz: (Wohnung in Manhattan, Privat Insel,

Gutshof in Australien, Wohnung in Monaco) man darf nicht mehr als eine Besitz-Karte auf einmal im Spiel haben.

Wenn die Besitz-Karten (wie in Phase 4) abgelegt werden, können sie gegen 3 Karten ausgetauscht werden.

Zuhöhere: (Privat jet, Off-shore, Yacht, Helikopter) man darf nicht mehr als 2 Zuhöhere auf einmal im Spiel haben. Wenn die Zuhöhere - Karten (wie in Phase 4) abgelegt werden, können sie gegen 2 Karten ausgetauscht werden.

Financial Assets: (2 Konten in der Schweiz, 2 Off-Shore Gesellschaften) man darf nicht mehr als 2 Financial-Assets auf einmal im Spiel haben.

Wenn die Financial Assets-Karten abgelegt werden, können sie gegen 2 Karten ausgetauscht werden.

Firmen: (Finanzgesellschaft, Bergbaugesellschaft, Telefongesellschaft, Biotechgesellschaft) man darf nicht mehr als 1 Firma auf einmal im Spiel haben.

Wenn die Firmen-Karten (wie in Phase 4) abgelegt werden, können sie gegen 3 Karten ausgetauscht werden.

Inspektion: Der Fiskus führt eine Kontrolle der Konten des Gegners durch. Der Gegner muss eine Strafe zahlen zum selben Wert einer Besitz-Karte, welche er sichtbar auf das abgelegte Kartenspiel legt.

*Stier:*durch einen guten Tip den grossten Nutzen der positiven Börsentendenz herausziehen. Der Spieler zieht 2 karten.

Die andere Spieler ziehen 1 Karte.

*Bar:*durch einen Tip, wer die Bar-Karte spielt, meidet einen großen Verlust an der Börse.
Die andere Spieler legen 1 Karte ab.

Vorteilhaftes- Geschäft: ein Spieler, der unter dem Effekt der Vorteilhafte Geschäfte- Karte erleidet, gibt 2 Karten oder eine Besitz-Karte an dem Spieler, der sie gespielt hat.

Der Spieler, der die Karte gespielt hat, wählt.

*Günstiger Wechsel:*ein Spieler, der diese Karte spielt kann eine Karte ablegen und 3 Karten von dem Kartenspiel nehmen.

*Aufsteiger:*wer sie spielt versucht von dem Gegner einen Besitz zu ergreifen.

Er bietet eine umgedrehte Karte und wählt einen Besitz des Gegners aus.

*Cocktail Party:*wer sie spielt zwingt den Gegner ein Cocktail Party im großen Stil zu veranstalten. Wer unter dem Effekt der Cocktail Party- Karte erleidet, muss 1 Karte sichtbar auf das Kartenspiel ablegen.

Kasino: wer sie spielt überzeugt einen riesigen Betrag im Kasino zu spielen. Der Spieler, der unter dieser Karte erleidet, verliert einen Besitz und zieht gleichzeitig 2 Karte.

Ermittlung: der Spieler der diese Karte spielt darf die Karten aller anderen Spieler sehen.

*Steuerparadies:*wer sie spielt transferiert seine Vermögen in ein Steuerparadies und meidet damit eine Finanzkontrolle.

*Acquisition (OPA):*diese Karte kann gespielt werden als Antwort auf eine Aufsteiger-Karte und erlischt somit die Wirkung. Der Gegner verliert dabei 2 Karten.

Money Crash: wer die Money Crash-Karte spielt, provoziert einen großen finanziellen Crash bei einem anderen Spieler.

Der Spieler, der unter dem Effekt der Money Crash-Karte erleidet, legt alle seine Karten ab und zieht Eine.

Tabloid Skandal: die Zeitungen publizieren Skandal Photo des Spielers.

Der Spieler verzichtet auf 2 Besitze.

ACHTUNG

Das ist nur ein Spiel. Der Autor und die Verleger sind nicht verantwortlich für ruinierte Freundschaften, Zerstörte Liebesgeschichten, Trennungen, Ehescheidungen, Kündigungen, Konkurse und alle anderen Streitigkeiten.

Autor :Giacomo Sottocasa
Design : Alberto Bontempi
Digital Ink: Antonio Sottocasa
Art Direction : Sergio Giovannini



ROSE & POISON
GAME DESIGN GROUP
VIA VISITAZIONE, 8
SANREMO (IM)
WWW.ROSEANDPOISON.COM