

Wer hat die Moneten?

Vor Spielbeginn

Ihr benötigt:

- Ein Spielbrett.
- Alle Kartensets: zwei verschiedene Arten Besitzurkunden, Chance-Karten und Bank-Karten.
- Zwei verschiedene Arten Häuser.
- Spielfiguren.
- Moneten.

Ihr findet die Materialien zum Runterladen und selbst ausdrucken hier:

<https://digitale-burg.de/studio/wer-hat-die-moneten>

Das Spiel ist ein Common und ihr seid eingeladen, selbst Spielkarten zu ergänzen, die Regeln abzuwandeln, das Material umzugestalten.

Das Spiel kann mit 2, 4 oder 6 Spielenden gespielt werden. Wichtig ist, dass ihr eine gerade Anzahl an Personen seid.

Im Spiel gibt es zwei verschiedene Rollen. Jede Person spielt für sich allein aber immer auch im Sinne ihrer Rolle bzw. der Gruppe, der sie angehört.

Die Rollen könnt ihr mit den Rollen-Karten festlegen. Ihr könnt euch entscheiden, ob ihr verdeckt ziehen wollt, oder euch eine Spiel-Strategie aussuchen möchtet. Wichtig ist, dass es immer gleich viele Personen pro Gruppe gibt.

Die Rollen

Landlords

Die Landlords glauben an die Macht der Moneten. Also wollen sie, na klar, Moneten. Viel davon. Der Weg dahin sind Investitionen. Jede Brache ist eine Gelegenheit. Grundstücke kaufen, bebauen und dann Moneten machen.



Commoners

Die Commoners glauben an Teilen und Teilhabe. Sie möchten möglichst viel Land aufkaufen, damit es nicht in die Hände der Landlords gelangt. Sie träumen von Gemeingut, von öffentlichem Grün, von Orten für alle. Sie kaufen, um zu teilen. Und dafür brauchen sie, na klar, Moneten.



Verteilung der Spielelemente

Zu Beginn erhält jede Person unabhängig von ihrer Rolle 1000 Moneten (M) Startkapital.

Aufgeteilt in 3x100 M, 7x50 M, 9x20 M, 15x10 M, 20x1 M.

Die Moneten müsst ihr vor euch auf den Tisch legen. Das gilt im späteren Spielverlauf auch für alle weiteren Elemente, die ihr in euren Besitz bringt.

Außerdem werden die Häuser aufgeteilt. Landlords und Commoners erhalten unterschiedliche Häuser (unterschieden nach Farbe oder Symbol). Die Häuser werden so verteilt, dass alle Mitspielenden die gleiche Anzahl haben - je nach Zahl der Spielenden also 10, 15 oder 30 Häuser.

Die Bank- und Chance-Karten kommen gemischt und gestapelt mit der Rückseite nach oben neben das Spielfeld.

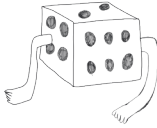
Das übrige Geld wird zur Seite gelegt. Es befindet sich in der Bank und wird im Spiel benötigt. Ihr könnt eine Person aus der Runde bestimmen, die dieses Geld verwaltet. Ihr könnt durch Würfeln entscheiden oder diskutieren.

Zuletzt benötigt jede Person eine Spielfigur.

Gewinnwerte

- Geld > Wert der Scheine
- Grundstücke > Wert je nach Bebauung. Grundstückswert plus Hauswert (Beispiel: 30 M plus 2x24 M)
- Zusatzwerte entsprechend der Angabe auf den Chance-Karten.
- Falls das Geld nicht für „Alles Allmende“ ausreicht, gehören die Moneten in der Gemeinschaftskasse der Gemeinschaft. Das heißt, alle Spielenden, auch die Landlords, bekommen am Ende einen gleichen Anteil ausgezahlt.





Wer hat die Moneten?

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn die erste Person zum vierten Mal das Mother Earth Symbol überquert hat. Alle Personen zählen dann ihre Moneten und Besitztümer zusammen (siehe Gewinnwerte). Die Person mit dem größten Besitz gewinnt.

Außerdem gibt es zwei weitere Möglichkeiten das Spiel vorzeitig zu beenden.

1. Privatisierungs Plottwist

Die Landlords besitzen genug Grundstücke (Bau-Grundstücke und öffentliche Orte), um die Mietpreise willkürlich

in die Höhe zu treiben und sämtliches Potenzial auf Gemeinschaftsbesitz zu zerstören. Staffelmiete forever, Game over. Die Landlords gewinnen als Gruppe.

Dieses Ziel ist erreicht, wenn eine bestimmte Anzahl Grundstücke im Besitz der Landlords sind. (1 Spieler*in 10, 2 Spieler*innen 12, 3 Spieler*innen 14)

Alles Allmende

In der Gemeinschaftskasse (siehe *Grundregeln*) befinden sich genug Moneten, um allen Personen bezahlbaren Wohnraum zur Verfügung zu stellen. Die Zeiten der Mietspekulation sind vorbei und damit auch das Spiel. Die Commons gewinnen als Gruppe.

Das Ziel ist erreicht wenn eine bestimmte Summe in der Gemeinschaftskasse ist:

1. Commoner*in 800, 1100, 1400 (1 Spieler*in 800 M, 2 Spieler*innen 1100 M, 3 Spieler*innen 1400 M)

Grundregeln

Verteilt das Material wie oben beschrieben.

Die Würfel bestimmen, wer beginnt. Die Person mit der niedrigsten Zahl darf anfangen. Setzt eure Spielfiguren auf *Mother Earth*, den Anfangspunkt.



Gewürfelt wird mit einem Würfel. Zieht entsprechend der geworfenen Zahl. Spiel-Reihenfolge und Lauf-Reihenfolge ist im Uhrzeigersinn.

Jedes Feld hat bestimmte Regeln. Ihr müsst den Regeln des Felds folgen, auf dem ihr gelandet seid.

Nach jeder Runde, also wenn du den Anfangspunkt *Mother Earth* erneut passierst, erhältst du 100 M als Lohn für deine Arbeit.

In der Mitte des Spielfelds gibt es eine große Fläche. Dies ist die Gemeinschaftskasse. Diese Kasse kann sich mit Moneten füllen, wenn die Commons öffentliche Orte kaufen. (Siehe Regeln *öffentliche Orte*.)

Wenn du pleite gehst, kannst du ein oder mehrere Grundstücke an Mitspielende verkaufen. Der Preis ist dabei Verhandlungssache. Du kannst dich aber auch entscheiden, ins Gefängnis zu gehen, um dich dort eine Weile von der Monetenjagd auszuruhen. (Siehe Regeln *Gefängnis-Feld*.)

Jetzt seid ihr bereit loszulaufen. Ihr könnt die Regeln der Felder vorab lesen oder immer dann, wenn jemand dort zum ersten Mal landet.



Die Regeln der Felder

Chance

Chance

Wenn du auf einem Chance-Feld landest, kannst du die Privilegien neu mischen. Ziehe eine Karte vom Chance-Stapel und lies die Anweisung.

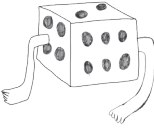
Bereits gespielte oder eingelöste Chance-Karten kommen wieder unten in den Stapel.

Bank

Du bist in einer Bank-Filiale gelandet. Der Ort, an dem die Moneten liegen. Hier kannst du einen Kredit erhalten oder durch riskantere Manöver zu mehr Moneten kommen. Ziehe eine Karte vom Bank-Karten-Stapel und lies die Anweisung. Bereits gespielte oder eingelöste Bank-Karten kommen wieder unten in den Stapel.

Bank





Wer hat die Moneten?

Die Regeln der Felder

Bau-Grundstücke

Im Laufe des Spiels gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder du landest auf einem Grundstück, das noch nicht gekauft wurde oder auf einen Grundstück, das bereits jemandem gehört.

Rosta
Buchladen 50 M

Wenn du auf einem freien Grundstück landest, kannst du dich entscheiden, dieses Grundstück zu kaufen. Der Preis des Grundstücks ist auf dem Spielfeld angegeben.

Wenn du ein Grundstück kaufst, setzt du ein erstes Haus auf das Spielfeld. Außerdem erhältst du die entsprechende Besitzurkunde.

Die Besitzurkunde enthält folgende Informationen:

1. Den Preis, den Mieter*innen auf diesem Grundstück zahlen müssen
2. Die Kosten für die Bebauung des Grundstücks.

Auf jedem Grundstück können bis zu 3 Häuser platziert werden. Je mehr Häuser auf dem Grundstück stehen, desto teurer die Miete.

Immer wenn du am Zug bist, kannst du beliebig Häuser auf all deinen Grundstücken platzieren.

Wenn du auf einem Grundstück landest, das bereits jemandem gehört, musst du entsprechend der Besitzurkunde Miete an die Eigentümer*innen zahlen. Auf deinen eigenen Grundstücken musst du keine Miete zahlen.

Öffentliche Orte

Bushaltestelle 80 M

Du erkennst die öffentlichen Orte an der Farbe (rosa) oder am Kaufpreis. Alle öffentlichen Orte sind mit 80 M gekennzeichnet.

Auch diese Grundstücke kannst du in deinen Besitz bringen und verwalten.

Wenn du einen Ort aus dieser Kategorie kaufen möchtest, musst du allerdings erneut würfeln, um den Kaufpreis zu ermitteln.

Zeigt der Würfel eine 1 oder 2 gilt der Preis auf dem Feld.

Zeigt der Würfel eine 3 oder 4 verdoppelt sich der Kaufpreis.

Zeigt der Würfel eine 5 oder 6 verdreifacht sich der Kaufpreis.

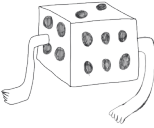
Wenn du einen öffentlichen Ort kaufst, erhältst du die entsprechende Besitzurkunde mit den Mietpreisen.

Auf öffentlichen Orten können keine Häuser gebaut werden.

Für die Commoners gilt an öffentlichen Orten eine Sonderregel. Wenn sie einen öffentlichen Ort kaufen, können sie sich dazu entscheiden, dass die Mieteinnahmen dieses Grundstücks in die Gemeinschaftskasse statt auf den eigenen Stapel gehen. Wenn genug Moneten in der Gemeinschaftskasse sind, können die Commoners das Spiel vorzeitig gewinnen (siehe *Spielende*).

Die Gemeinschaftskassen-Regel kann nicht jede Runde neu entschieden werden. Sie gilt bis Spielende oder bis das Grundstück an jemand anderen verkauft wird (siehe *Pleite*).





Wer hat die Moneten?

Die Regeln der Felder

Rüschhaus und Burg Hülshoff



Diese beiden Felder gehören einer Adelsfamilie. Hier gilt: *Privatgelände. Betreten verboten.* Wenn du genau auf diesem Feld landest, musst du erneut würfeln und um die Gunst der Familie *Vonundzu* buhlen.

1. Gerade Zahl: Graf Vonundzu öffnet das Tor. Er sagt »Mir ist egal, wie viel Geld du zahlen kannst. Dieser Grund und Boden gehört mir. Hausfriedensbruch.«
> Du musst direkt ins Gefängnis.
2. Ungerade Zahl: Gräfin Vonundzu öffnet das Tor. Sie lässt dich rein und lässt dich eine Nacht mietfrei übernachten.

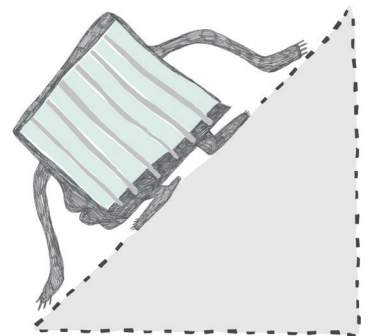


Gefängnis / Parkplatz

Wenn du durch Würfeln auf dem Eckfeld Gefängnis/Parkplatz landest, passiert dir nichts. Du kannst die Runde mietfrei auf dem Parkplatz verbringen. Falls sich in diesem Moment eine Person im Gefängnis befindet, kannst du dich entscheiden, 100 Moneten für einen Fluchtwagen zu bezahlen und so die Mitspieler*in zu befreien.

Wenn du durch Hausfriedensbruch oder Schulden im Gefängnis landest hast du mehrere Möglichkeiten dort wieder herauszukommen.
Du besitzt eine Chance Karte, die dir hilft.
Du würfelst eine 1 (Drei Versuche pro Würfel-Runde).
Du zahlst 100 Moneten an die Bank.
Eine Person, die auf dem Parkplatz landet, zahlt die Flucht.

Sobald du frei bist, darfst du erneut würfeln und einen Zug machen. Während der Zeit im Gefängnis erhältst du weiterhin Miete.



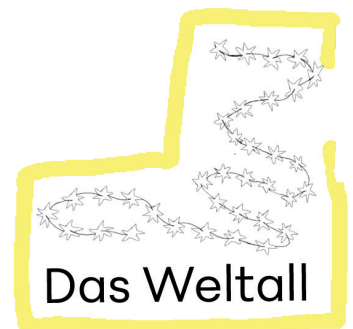
Niemandland

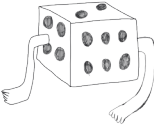
Diese Grundstücke kann man nicht kaufen. Sie sind ein freier Raum, der niemandem gehört. Um dieses Feld zu betreten, musst du mit einem Würfel-Wurf genau auf dem Eingang landen. Die Eingänge sind gekennzeichnet durch die Öffnung der Spielfeldumrandung.

Bevor du das Niemandland betreten darfst, musst du die Aktion ausführen, die mit dem Eingangsfeld verbunden ist (Grundstückkauf, Miete zahlen etc.). Danach kannst du dich entscheiden das Feld zu betreten oder weiter deine Runde zu laufen.

Wenn du das Feld betrittst, kannst du hier Pause machen. In dieser Pause musst du nicht würfeln und ziehen und also auch keine Miete zahlen. Wenn andere Spielende auf deine Grundstücke kommen, müssen sie weiterhin Miete zahlen. Die Pause darf höchstens drei Würfelrunden betragen.

Wenn sich in dieser Pause eine zweite Person auf das Spielfeld stellt, eröffnet sich ein Diskussionsraum. Frei von allen geltenden Regeln des Spiels könnt ihr jetzt verhandeln und nach Belieben Geld, Grundstücke oder andere Gewinnwerte tauschen.





Wer hat die Moneten?

LORE

Money makes the world go round, heißt es ja. Aber in welche Richtung dreht sich diese große grün-blaue Kugel Mutter Erde denn eigentlich?

Wer die Moneten hat, kann bestimmen, was mit dem Boden, den Leerräumen, den wachsenden Städten, dem knapper werdenden Wohnraum, den Ressourcen passiert. Wer die Moneten hat, hat Kontrolle, hat Einfluss. Und wer die Moneten hat, hat Verantwortung. Denn wer die Moneten hat, gestaltet die Zukunft.

Im Spiel *Wer hat die Moneten?* handelst du als Landlord oder Commoner. Und damit nach einem konkreten Plan.

Die Landlords glauben an die Macht der Moneten. Also wollen sie, na klar, Moneten. Viel davon. Der Weg dahin sind Investitionen. Jede Brache ist eine Gelegenheit. Grundstücke kaufen, bebauen und dann Moneten machen. Die Landlords lieben Superyachten, Space-Missionen und Staffelmietverträge.

Die Commoners glauben an Teilen und Teilhabe. Sie möchten möglichst viel Land aufkaufen, damit es nicht in die Hände der Landlords gelangt. Sie träumen von Gemeingut, von öffentlichem Grün, von Orten für alle. Sie kaufen, um zu teilen. Und dafür brauchen sie, na klar, Moneten. Die Commoners lieben Bankräuber, Reichensteuer und Elizabeth Magie Phillips.

Landlords und Commoners drehen ihre Runden und versuchen möglichst viele Grundstücke und öffentliche Orte für ihre Zwecke zu kaufen. Dabei geraten sie in allerhand Situationen, die den geregelten Monetenfluss durcheinanderwirbeln. Eine plötzliche Erbschaft, eine Begegnung mit einem Killerwal, die hohen Mauern einer Wasserburg, die Gunst einer Stiftung...

Wer sich traut, kann in einer Bank-Filiale um einen Kredit spielen.

Und wer eine Pause vom kapitalistischen Rundenlaufen braucht, der kann hinter Gittern oder auf hoher See ein bisschen verschlafen.

Am Ende zählt, was im Sparschwein oder im eigenen Geldsack ist.

Wer hat die Moneten?

