



NEUES BANK-SPIEL

Ist „Fortuna“, die Schicksalsgöttin, Dir hold? Versuch Dein Glück und würfel Dich und Dein Team ans Ziel. Aber pass auf, dass Du dabei nicht Pleite gehst!

Ziel des Spiels

Wer zuerst das Spielfeld mit der Nr. 100 erreicht hat, erhält die Kasse und gewinnt das Spiel.

Anzahl der Spielenden: mind. 3

Spielvorbereitung

1. Zu Beginn des Neuen Bank-Spiels wird eine Währung eingeführt. Als Währung können alle Gegenstände dienen, die gerade in größerer Stückzahl griffbereit sind, z. B. Knöpfe, Kaffeebohnen oder Gummibärchen. In der Spielanleitung wird die Währung als „Marke“ bezeichnet.
2. Es wird mit 2 Würfeln gespielt.
3. Außerdem werden 3 verschiedene Spielfiguren benötigt: Gelb, Blau und Rot (Spielfiguren können z. B. aus einem „Mensch ärgere Dich nicht“ entliehen werden).

4. Vor Beginn des Spiels wird festgelegt, wer welche Spielfigur bekommt: Eine Person übernimmt die Bank. Sie bekommt die blaue Spielfigur und ist für die Verwaltung der Kasse zuständig. Die anderen Spielenden entscheiden sich für die gelbe oder die rote Spielfigur. Gibt es mehr als 3 Spielende, ordnen sich die übrigen Personen „Gelb“ und „Rot“ zu und bilden Teams, die gegeneinander antreten. Die Bank (Blau) wird in diesem Fall weiterhin nur von einer Person geleitet.
5. „Gelb“ und „Rot“ bekommen jeweils 20 Marken. Gibt es Teams und somit mehrere Spielende pro Farbe, bekommen alle Teammitglieder jeweils den gleichen Betrag. Die Bank erhält so viele Marken wie „Gelb“ und „Rot“ insgesamt zusammen besitzen.

Spielregeln

1. Die Bank (Blau) verwaltet die Marken. „Gelb“ und „Rot“ würfeln abwechselnd. Landet der/die würfelnde Spieler*in:
 - a) auf der eigenen Farbe, so muss er/sie 1 Marke an die Bank zahlen.

- b) auf der gegnerischen Farbe, so darf 1 Marke von dieser gefordert werden.
 - c) auf „Blau“, so erhält der/die Spieler*in 1 Marke von der Bank.
2. Wird in Teams gespielt, entsprechen die Gewinne und Verluste jedes einzelnen Teammitglieds denen der würfelnden Person.
 3. Landet diese auf der Nr. 30, 60 oder 90, muss sie ihre Spielfigur zurück auf Start setzen und von vorne anfangen.
 4. Ist eine Person / ein Team zahlungsunfähig, so hat sie/es verloren und scheidet aus dem Spiel aus. Fortan bleibt das Betreten der Spielfelder in der entsprechenden Farbe ohne Konsequenz. Der/die andere Spieler*in bzw. das andere Team kann jedoch weiterspielen.
 5. Ist die Bank bankrott, ist das Spiel vorbei.
 6. Erreicht „Rot“ oder „Gelb“ das Spielfeld Nr. 100, mit der dafür passgenauen Augenzahl auf dem Würfel, hat er/sie gewonnen und erhält die Kasse der Bank. Bei Würfeln über 100 hinaus, werden die übrigen Augen rückwärts gezählt.