



DIE KRISE IST DA!

Unsere festverwurzelte und über alles geliebte Tradition der Profitgier und Ausbeutung ist vom Zusammenbruch unseres Finanzsystems bedroht.

Als leitender Direktor einer „Großbank“ ist es Ihre persönliche Pflicht und Schuldigkeit, alles zu tun, um sich ein dickes Polster für den Altersruhestand zusammenzuraffen.

Bitte Sie die Regierung um rettende Finanzspritzen, genehmigen Sie sich einen Bonus und – wenn keiner hinsieht – unterschlagen Sie so viel Sie können, bevor Sie von der Krise erwischt werden.

Sie sind Vorsitzender (CEO) einer weltumspannenden Bank. Lenken Sie Ihre Bank durch diese unruhigen Zeiten, veruntreuen Sie Fonds und genehmigen Sie sich Boni, wann immer Sie können – ohne Ihre Bank (vorzeitig) in den Ruin zu treiben.

Am Ende gewinnt der CEO, der das größte persönliche Vermögen angehäuft hat.

DIE VIER KARTENTALONS

ARBEITNEHMERSKARTEN gibt es in drei Farben, welche den Typ Kredite darstellen, den Ihre Arbeitnehmer bearbeiten können:

niedriges (grün), mittleres (orange) und hohes (rot) Risiko. Jede Arbeitnehmerskarte gibt an, wie viel diese Arbeitnehmer pro Zug an Kosten in Millionen (M) verursachen und wie viele Kapitalkarten als Kredite mittels dieser Arbeitnehmerskarte verliehen werden dürfen.

KAPITALKARTEN können entweder als Kredite vergeben werden (werden offen auf eine vor Ihnen liegende Arbeitnehmerskarte gelegt) oder werden in Ihrer Bank aufbewahrt (kommen auf Ihre Hand) oder werden zur persönlichen Bereicherung versteckt. Sie haben einen aufgedruckten Wert in Millionen (M).

Einige Kapitalkarten erlauben zusätzlich eine Aktion; man kann sie jederzeit ausspielen, indem man dies ansagt, den Anweisungen auf der Karte folgt und sie dann unter den Talon der Kapitalkarten legt.

VERTRAUENSKARTEN stellen die Glaubwürdigkeit Ihrer Bank dar. Sie legen fest, ob und in welcher Höhe man vom staatlichen Bankenrettungsschirm profitiert und können in schlechten Zeiten eingelöst werden (also zu jedem Zeitpunkt des Spiels). Sie dürfen sich aber nicht vorher anschauen, welche Staatshilfen ihre Karten enthalten.

EREIGNISKARTEN gelten für alle Spieler. Am Ende *jeden* Spielerzugs wird eine aufgedeckt.

SPIELVORBEREITUNG

1. Mischen Sie die vier Kartentalons separat.

2. Geben Sie jedem Spieler ...

(bei 2 Spielern): 1 Arbeitnehmer, 3 Vertrauen & 15 Kapital.

(bei 3 Spielern): 1 Arbeitnehmer, 2 Vertrauen & 10 Kapital.

(bei 4 Spielern): 1 Arbeitnehmer, 2 Vertrauen & 8 Kapital.

3. Die übrigen Karten der jeweiligen Talons kommen verdeckt in die Tischmitte. Decken Sie die oberste Arbeitnehmerskarte auf.

4. Jeder Spieler legt seine Arbeitnehmerskarten immer offen und seine Vertrauenskarten immer verdeckt (ohne sie sich vorher anzusehen) vor sich auf den Tisch.

5. Der (im wirklichen Leben) reichste Spieler beginnt. Er durchläuft einen kompletten Spielerzug, danach ist der Spieler zu seiner Linken am Zug, usw.

SPIELERZUG

1. **Arbeitnehmerverwaltung.** Sie können eins der folgenden Dinge tun ...

1a) **Stellen Sie Arbeitnehmer ein:** Nehmen Sie die oberste Arbeitnehmerskarte vom Talon* und legen Sie sie neben ihre übrigen Arbeitnehmerskarten. Wenn Sie eine Arbeitnehmerskarte nehmen, nehmen Sie auch eine Vertrauenskarte.

* einmal pro Zug dürfen Sie gegen Zahlung von 1M die oberste Arbeitnehmerskarte abwerfen, um die nächste Arbeitnehmerskarte aufzudecken. Sie sind nicht verpflichtet, diese zu nehmen.

1b) **Arbeitnehmer freisetzen:** Werfen Sie 1 Ihrer Arbeitnehmerskarten zusammen mit allen eventuell darauf als Kredite liegenden Kapitalkarten ab. Außerdem müssen Sie 1 Vertrauenskarte abwerfen.

1c) **Nichts:** Lassen Sie ihre Arbeitnehmer unangetastet.

2. **Laufende Kosten.** Bezahlen Sie die gesamten Kosten Ihrer Arbeitnehmer mit Kapitalkarten aus ihrer Hand. Diese Kapitalkarten werfen Sie ab (= unter den Kapitalkartentalon).

3. **Kreditvergabe.** Legen Sie so viele Kapitalkarten, wie Sie wollen (und dürfen), auf be-



liebige Ihrer Arbeitnehmerskarten. Sie stellen vergebene Kredite dar.

4. **Ereigniskarte aufdecken.** Als letzte Handlung in seinem Zug deckt der Spieler die oberste Ereigniskarte auf, deren Anweisung für alle Spieler gilt.

Variante: erscheint Ihnen das in der ersten Runde zu unfair, werden Ereigniskarten erst ab der zweiten Runde aufgedeckt (= sobald jeder Spieler einmal am Zug war).

Nachdem sie abgehandelt ist, kommt die Ereigniskarte unter den Talon und der nächste Spieler ist am Zug.

JEDERZEIT KÖNNEN ALLE SPIELER ...

Kapital veruntreuen. Entwenden Sie Kapitalkarten aus Ihrer Bank und verstecken Sie sie, wo Sie können. Werden Sie im Moment des Versteckens von einem anderen Spieler erwischt, müssen Sie 1 Vertrauenskarte ablegen und das veruntreute Kapital wieder auf Ihre Hand nehmen.

Mit anderen Banken handeln. Sie können Kapital an andere Banken verleihen oder verkaufen oder es mit ihnen tauschen.

Eine beliebige Aktion ausführen, die auf einer beliebigen Kapitalkarte auf Ihrer Hand beschrieben ist. Die Kapitalkarte wird danach abgelegt.

Bankenrettungsschirm einfordern. Decken Sie Ihre oberste Vertrauenskarte auf. Sobald Sie die darauf beschriebene Staatshilfe in Anspruch genommen haben, werfen Sie die Vertrauenskarte ab.

ZINSAUHLUNGEN

Wenn Sie Kapital verleihen, erwarten Sie natürlich einen ordentlichen Gewinn. Kreditvergaben mit höherem Risiko bringen größere Einnahmen, werden aber seltener ausgezahlt und bergen ein größeres Risiko der Zahlungsunfähigkeit von Kreditnehmern, als Kredite mit geringem Risiko. Nur Banken mit einem breit gestreuten Portfolio an Krediten können mit regelmäßigem Einkommen rechnen. Im Ereigniskartentalon sind „Zinszahlungs“-Karten eingemischt, die folgende drei Elemente aufweisen:



- 1) Der Typ des Kredits, der bedient wird – niedriges, mittleres oder hohes Risiko
- 2) Die Summe des verliehenen Geldes, die zum Einlösen des Gewinns notwendig ist
- 3) Die Anzahl der Kapitalkarten, die jede Bank erhält, welche die beiden vorgenannten Kriterien erfüllt

DIE BANKENKRISE (DER CRUNCH!)

Banken müssen vorsichtig mit der Summe sein, die sie verleihen, weil sie nie wissen können, wann die Bankenkrise, der Crunch, zuschlägt. Während einer Bankenkrise müssen die CEOs das in ihrer Hand befindliche Kapital vorzeigen und beweisen, dass es mindestens so viel ist, wie gerade an Krediten auf Ihren Arbeitnehmern ausliegt.

Banken, die ihre Kreditsumme nicht mit ihrem Kapital abdecken können, müssen ihre Vertrauenskarte(n) aufdecken, um eine Zahlungsunfähigkeit zu vermeiden.

Der Ereigniskarten-Talon wird nach einer Bankenkrise wieder gemischt.

BONI & VERUNTREUUNG

Es gibt zwei Wege, Geld aus seiner Bank in sein persönliches Vermögen abzugeben: durch Bonuszahlungen und Veruntreuungen. Boni kann man immer nur dann bekommen, wenn eine entsprechende Karte aufgedeckt wird, Veruntreuungen kann man jederzeit versuchen.

WICHTIGE REGELN

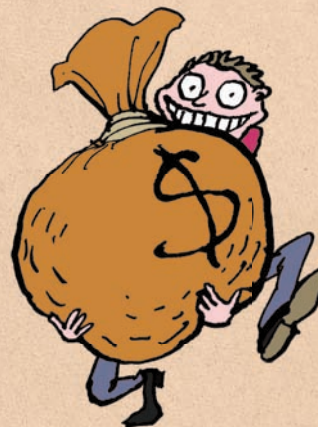
- Kann man eine Summe nicht exakt bezahlen, verfällt der zuviel gezahlte Betrag – es wird nicht gewechselt.
- Eine STREIK-Karte kann entweder durch die Karte STREIKBRECHER oder durch Freisetzung der streikenden Arbeitnehmer entfernt werden.
- Wenn Ihre Bank eine Kapital- oder Vertrauenskarte abwerfen müsste, aber keine hat, ist sie zahlungsunfähig.
- Der CEO einer zahlungsunfähigen Bank behält seinen Bonushaufen (und eventuell veruntreutes Kapital); alle anderen Karten legt er vor sich hin. Die anderen CEOs können jetzt darum bieten, diese Bank in ihrem aktuellen Zustand zu übernehmen. Der Gewinner bekommt 1 Vertrauenskarte. Werden keine Gebote abgegeben, kommen alle Karten in die entsprechenden Talons zurück. Der CEO der insolventen Bank behält zwar sein persönliches Vermögen, ist aber nicht mehr aktiv am Spiel beteiligt.
- Während des gesamten Spiels werden alle ausgespielten oder abgeworfenen Karten unter die jeweiligen Talons gelegt.

- Sollten in einem Talon, von dem man ziehen will, keine Karten mehr sein, geht man leer aus.
- Sobald Kapital veruntreut oder als Bonus ausgezahlt wird, ist es Teil des persönlichen Vermögens des CEOs und damit aus dem Spiel.
- Ihre Bank muss über mindestens 1 Arbeitnehmerkarte verfügen, um im Spiel zu bleiben.
- Wenn eine Bank mindestens 50% Anteile an einem Unternehmen auf der Hand hält, wird der Wert dieser Anteile bei einer Bankenkrise verdoppelt. Werden 100% Anteile eines Unternehmens gehalten, verdreifacht sich der Wert sogar. Diese Vervielfachung gilt auch bei Spielende, wenn ein CEO sein persönliches Vermögen berechnet.

SPIELENDENDE

- Falls es nur noch eine oder gar keine überlebende Bank mehr gibt, endet das Spiel sofort.
- Jeder zählt sein persönliches Vermögen.
- Der CEO der letzten zahlungsfähigen Bank (falls es eine gibt) bekommt einen Bonus von 3 Millionen zu seinem persönlichen Vermögen sowie 3 Millionen je ihm verbliebener Vertrauenskarte.
- Alle CEOs zahlungsunfähiger Banken erhalten einen goldenen Fallschirm in Höhe von 1 Million zu ihrem persönlichen Vermögen.

Der CEO mit dem größten persönlichen Vermögen gewinnt.



© TerrorBull Games Ltd. 2009 – 1. Auflage

Entwickelt von Andrew Sheerin & Andy Tompkins

Illustrationen und „spezieller Input“ von Tom Morgan-Jones (www.inkymess.com)

Übersetzung: Michael Kröhnert

Grafisches Design von Edge Studio

Komplettes Impressum und Danksagung auf www.crunchthecardgame.com/thanks

www.crunchthecardgame.com

www.terrorbullgames.co.uk

www.hds-fantasy.de



Heidelberger
Spieleverlag



TERRORBULL GAMES

edge®

WWW.EDGEENT.COM