

Johnny Controletti

VERTRAUEN IST GUT - KONTROLLE IST BESSER!

Spieleschulden sind Ehrenschulden! Heißt es.

Doch bei Johnny und seinen Kumpanen ist alles anders. Da will keiner so richtig zahlen.

Und so wandern die »Blüten« kreuz und quer über'n Tisch, bis keiner mehr weiß, wo vorne und hinten ist.

Doch ab und zu sind auch einmal einige echte

»Mille« darunter.

Wohl dem, der aufgepasst hat und sich diese untern Nagel reißt!

Wer schließlich, nach vielem Hin und Her der Scheinchen, als erster 25000 Mille zusammen-gaunern konnte, ist Sieger.

- Spielmaterial:
- 60 Geldschein-Karten
 - 6 Geldbeutel-Karten
 - 1 Zahlenwürfel
 - 1 Farbwürfel

Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.

Johnny Controlletti

VERTRAUEN IST GUT - KONTROLLE IST BESSER!

Spielschulden sind Ehrenschulden! Heißt es.

Doch bei Johnny und seinen Kumpanen ist alles anders.
Da will keiner so richtig zahlen.

Und so wandern die »Blüten« kreuz und quer über'n
Tisch, bis keiner mehr weiß, wo vorne und hinten ist.

Doch ab und zu sind auch einmal einige echte

»Mille« darunter.

Wohl dem, der aufgepasst hat und sich diese untern
Nagel reißt!

**Wer schließlich, nach vielem Hin und Her der
Scheinchen, als erster 25000 Mille zusammen-
gaunern konnte, ist Sieger.**

Spielmaterial: - 60 Geldschein-Karten
- 6 Geldbeutel-Karten
- 1 Zahlenwürfel
- 1 Farbwürfel

Diese Spielregel wurde gemäß der Rechtschreibreform verfasst.

6 Spielern), darf er sich einen beliebigen Mitspieler aussuchen.

- **»Zahl' deine Schulden!«** ist der Spruch, den Johnny an den zuvor ausgewürfelten Mitspieler richtet. Dieser muss ihm mindestens einen Geldschein – es können aber auch mehrere sein – verdeckt zuschieben.

➔ **Ist Johnny vertrauensvoll** und vermutet, dass der andere ihm einen anständigen Betrag hingelegt hat, nimmt er das Geld und steckt es in seinen Geldbeutel.

(Übrigens: Johnnys Stolz verbietet es ihm, nun, nachdem er das Geld sieht, lauthals zu verkünden, wie viel bzw. wie wenig es ist!)

Johnnys Zug endet und der nächste Spieler kommt als Johnny an die Reihe.

- ➔ **Ist Johnny skeptisch** und glaubt, dass der andere ihm zu wenig Geld, vielleicht sogar nur Blüten (= Falschgeld / Zero Mille) unterzubeln versucht, würfelt er mit dem Zahlenwürfel und deckt dann das ihm zugeschobene Geld auf.

Nun gibt es **drei Möglichkeiten**:

- 1) Die gewürfelte Zahl ($\times 1000$) ist **niedriger** als die Summe des zugeschobenen Geldes (bei 4000 Mille z. B. eine 3, 2 oder 1). In diesem Fall erhält der Schuldner sein eingesetztes Geld wieder zurück – und bekommt von Johnny dieselbe Summe noch einmal dazu!

Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Tipp: Schiebt man Johnny also mindestens 7000 Mille zu, kann er, wenn er würfelt, nur verlieren, denn es ist ja höchstens eine 6 möglich. Würfelt Johnny allerdings nicht und nimmt die 7000 Mille, war das ein teurer Trick!

Schuldner muss mindestens 1 Schein zuschieben

Johnny kann das Geld einfach nehmen...

... oder mehr wollen.

Dazu würfelt er mit dem Zahlenwürfel

Würfelzahl niedriger als Geldsumme: Schuldner erhält sein Geld zurück und von Johnny nochmal so viel

Würfelzahl gleich: Johnny nimmt das Geld und beendet seinen Zug

Würfelzahl höher: Schuldner muss noch einmal mind. 1 Schein nachlegen

Danach entscheidet Johnny erneut

Geld aus Tante Carlottas Sparstrumpf, wenn Johnny verliert

2) Die gewürfelte Zahl ($\times 1000$) ist **gleich** dem aufgedeckten Geld: Johnnys Zug endet zwangsläufig; er erhält das Geld und steckt es zu seinem anderen. Der nächste Spieler kommt dran.

3) Die gewürfelte Zahl ($\times 1000$) ist **höher** als das aufgedeckte Geld: In diesem Fall muss der Schuldner noch einmal mindestens einen weiteren Schein – wieder verdeckt – dazu legen. Ist Johnny nun zufrieden, nimmt er das gesamte Geld – das offenliegende wie das verdeckte –, steckt es in seinen Geldbeutel und beendet damit seinen Zug.

Er kann aber auch wieder anzweifeln, noch einmal würfeln und das hinzugekommene Geld aufdecken.

Das zweite Würfelergebnis wird nun mit der Summe des gesamten aufgedeckten Geldes verglichen.

Entsprechend den gerade erklärten Punkten 1) bis 3) wird weiter verfahren, bis Johnny entweder verliert oder sich zufrieden gibt. Anschließend kommt der nächste Spieler dran.

- **Tante Carlottas Sparstrumpf** dient Johnny als »Trostflaster«. Immer, wenn er beim Anzweifeln verliert (Möglichkeit 1), darf er zum Trost den obersten Schein vom Sparstrumpf nehmen und in seinen Geldbeutel stecken.

Dies macht er immer, nachdem er den Schuldner ausbezahlt hat. D. h. den Schein aus dem Sparstrumpf muss er nicht abgeben, selbst wenn er gerade zuvor dem Schuldnern nicht alles hat zahlen können.

Spielende ...

... wenn Spieler
25.000 Mille hat

...wenn Tante
Carlottas Spar-
strumpf leer ist

● **Das Spiel endet** auf zweierlei Weise:

1. Ein Spieler hat 25.000 Mille oder mehr in seinem Geldbeutel. Er ist Sieger.
2. Die sechste und letzte Karte aus Tante Carlottas Sparstrumpf wird aufgenommen.
Wer nun die meisten Mille vorweisen kann, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dem dies mit weniger Scheinen gelungen ist.

Noch einige spezielle Regeln

- Jeder hat während des Spiels das Recht, seine Mitspieler nach der Menge (nicht aber dem Wert!) ihrer Geldscheine zu befragen.
- Auch wenn ein Spieler keinen einzigen Geldschein mehr hat, spielt er trotzdem weiter mit. Würfelt Johnny die Farbe eines solchen Spielers, hat er Pech gehabt. Sein Zug endet und er erhält auch kein »Trostpflaster« aus Tante Carlottas Sparstrumpf.
- Ähnliches gilt, wenn einem Schuldner während einer Auseinandersetzung das Geld ausgeht. In diesem Fall muss sich Johnny mit dem bis dahin zugeschobenen Geld zufrieden geben und sein Zug endet.

Spieler ohne Geld
spielt weiter mit

Johnny ...

... kann nicht mehr
zahlen, als er hat

... kann Einheiten
selbst bestimmen

... muss evtl.
mehr zahlen,
wenn er kein
passendes
Geld hat

- Hat Johnny aber keine passenden Scheine, ist er gezwungen, mehr zu zahlen.

Muss er beispielsweise 3000 Mille zahlen, hat aber nur 2 x 1000 und 2 x 5000 Mille in seinem Geldbeutel, muss er – zähneknirschend – einen seiner 5000er »abdrücken«.



228107

Made under License from
Week End Games
© 1997 FX Schmid
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg

Spielidee: Dominique Ehrhard
Gestaltung: Lüders & Baran
Redaktion, Art Direction und
Herstellung: Stefan Brück