



1

MONEY\$HARKS

Geld stinkt nicht
Spielanleitung

Dort als
Video:



In Moneysharks geht es darum, die fettesten Aktien zu ersteigern und deine Mitspieler zu überbieten und auszusteichen, um am Ende der größte Fisch zu sein! Doch Vorsicht! Der Staat verlangt seinen Anteil. Also nutze deine Steueroase und vermeide Verluste in den Finanzkrisen.

Eine Spielrunde Moneysharks

Eine Spielrunde Moneysharks besteht aus 6 Phasen. Diese Phasen sind:

1. 1. Versteigerungsrunde

2. 2. Versteigerungsrunde

3. Aktien anlegen

4. Finanzkrise abhandeln (wenn aufgedeckt)

5. Mindestreserve in die Zentralbank einzahlen

6. Einkommen beziehen

Spielaufbau 2 Spieler

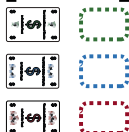
Spieler 1



Zentralbank
Oberste offen

Anzahl Spieler
offene Aktien

Geld &
Geldablage



Mindesteinlagen
der Spieler

Spieler 2



Many Languages

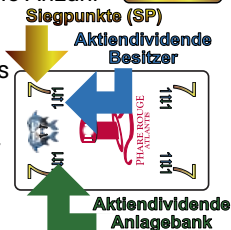
Spielaufbau

Die Zentralbank (Aktienstapel / Aktienkartennachziehstapel) wird links versetzt von der Tischmitte ausgelegt, es werden so viele Aktien daneben aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Die oberste Aktie auf der Zentralbank ist offen sichtbar. Das Geld wird sortiert nach der Wertigkeit (Anzahl der Haie/ Farbe auf der Rückseite der Karte) in drei Stapel ausgelegt.

Jeder Spieler erhält als Startkapital 2 Geldkarten der **Wertigkeit 1; 1 Hai**, der **Wertigkeit 2; 2 Haie** und der **Wertigkeit 3; 3 Haie** auf die Hand. Zudem erhält jeder Spieler eine Bankkarte jedes anderen Mitspielers und seine Steueroase. Diese legt er offen nebeneinander vor sich. Diese stellen seine verschiedenen Aktiendepots in der Steueroase und seine Anlagen bei seinen Mitspielern dar, bei denen er später erworbene Aktien für Einkommen anlegen kann.

Kartenerklärung

Die Karten mit zwei goldenen Haien auf der Rückseite sind die **Aktienkarten**. Die goldenen Zahlen auf der Vorderseite stellen die Anzahl der Siegpunkte dar, die diese Karte am Ende des Spiels dem Spieler bringt. Die blauen Zahlen stellen das Einkommen dieser Karten dar, das du bekommst. Die grünen Zahlen stellen das Einkommen dar, das der Spieler bekommt, bei dem du anlegst.





Steueroasenkarten stellen die **Steueroase** der Spieler dar, in der Aktien angelegt werden können, aber kein Einkommen erzielen.

Die vor dir ausliegenden **Spielerkarten** der anderen Spieler stellen die Aktiendepots der anderen Spieler dar. An diesen Aktiendepots können Spieler in der Runde „Aktien anlegen“ anlegen. Sie teilen sich dann das Einkommen mit den Spielern, in deren Aktiendepots sie angelegt haben. Die **Finanzkrise** wird, wenn aufgedeckt, in Punkt 4 „Finanzkrise“ abgehandelt. Nach der dritten Finanzkrise wird die Runde fertig gespielt und es wird die Endwertung durchgeführt.



Spielbeginn

Der jüngste Spieler beginnt und bekommt die Startspielermünze oder den Spieldeckel, damit jeder weiß, wer Startspieler ist.

1. 1 Versteigerungsrunde

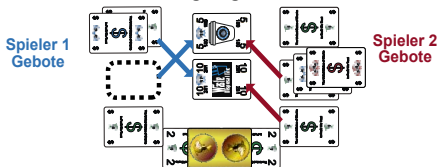
In der ersten **Versteigerungsrunde** werden entsprechend der Anzahl Spieler Aktienkarten (z. B. 2 Spieler also 2 Aktien) offen ausgelegt und die oberste Aktie auf der Zentralbank wird

aufgedeckt und bleibt auf der Zentralbank liegen. Sollte während dieser Phase eine Finanzkrise



gezogen werden, wird diese neben die Aktien gelegt und später in Punkt 4 „Finanzkrise“

1. Gebote werden ausgelegt



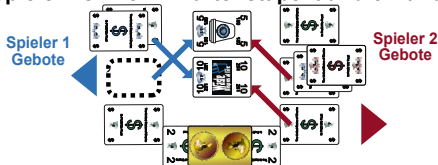
abgehandelt. Als Ersatz wird eine weitere Aktienkarte aufgedeckt und ausgelegt.

Jeder Spieler legt vor sich Anzahl Aktien + 1 Geldstapel, im 2-Spieler-Spiel also drei Geldkartenstapel, aus beliebig vielen seiner Handkarten nebeneinander, sodass die Wertigkeit anhand der Farben zu sehen ist.

Der linkeste Stapel bietet auf die Aktie, die am nächsten zum Aktienstapel liegt. Der rechteste Geldstapel bietet auf die entfernteste Aktie. Du kannst auch mit einer deutlichen Leerstelle anzeigen, dass du auf diese Aktie nichts bietest.

2. Spieler nehmen 1 Kartenstapel auf die Hand

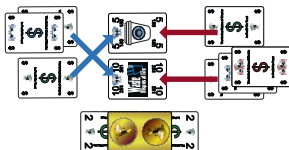
Sobald jeder Spieler seine drei Geldkartenstapel gelegt hat, wird beginnend



beim Startspieler im Uhrzeigersinn herumgefragt, ob er fertig mit auslegen ist. Wenn jeder Spieler das bestätigt hat, muss jeder Spieler beginnend beim letzten Spieler und danach gegen den Uhrzeigersinn einen Geldkarten-

stapel 3. Gebote verschieben sich durch die Aufnahme oder eine Leerstelle wieder auf die Hand nehmen.

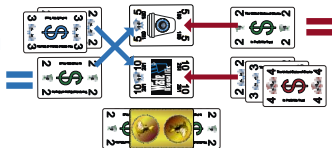
Spieler 1
Gebote



Spieler 2
Gebote

So können sich 4. Gebote werden abgehandelt deine Gebote verschieben.

Spieler 1
Gebote



Spieler 2
Gebote

Danach Bei Unentschieden im Gebot folgt ein Stechen! wird von jedem Spieler der erste Geldkartenstapel umgedreht. Wer am meisten geboten hat, bekommt die Aktie und legt das gebotene Geld offen nach Farbe sortiert in die Geldablage. Die anderen Spieler lassen das Geld bis zum Ende der ersten Versteigerung liegen. Falls zwei oder mehr Spieler gleich viel bieten, wird gestochen, bevor die nächste Aktie abgehandelt wird, bis alle Aktien abgehandelt sind. Siehe Stechen.

Das Stechen

Falls zwei oder mehr Spieler gleich viel bieten, darf jeder von diesen Spielern eine oder keine Geldkarte von seiner Hand auswählen und sie gleichzeitig den anderen Spielern zeigen. Wer mehr geboten hat, bekommt die Aktie. Bei erneutem Gleichstand wird die Geldkarte angelegt und es wird eine weitere Geldkarte von

jedem Spieler ausgewählt und es wird erneut gestochen. Wenn ein Spieler

4. Stechen, bei Gleichstand

Spieler 1
Stichkarte



Spieler 1
Gebote



Spieler 2
Gebote



Spieler 2
Stichkarte



Jeder zeigt eine Stichkarte von der Hand. Wer mehr zeigt gewinnt! Bei Gleichstand wird weiter gestochen. Wenn keiner der Höchstbietenden eine Karte nachbietet, wird die Aktie unter die Zentralbank gelegt.

mehr geboten hat, hat er die Aktie ersteigert und bekommt sie und zahlt Gebot + Stichkarten offen nach Farbe sortiert in die Geldablage ein. Die anderen lassen Gebot + Stichkarten bis zum Ende der ersten Versteigerungsrunde liegen und bekommen sie dann zurück. Falls kein Spieler mehr eine Geldkarte beim Stechen bietet und immer noch Gleichstand ist, dann wird die Aktienkarte unter die Zentralbank abgelegt und am Ende der Versteigerungsrunde bekommt jeder Spieler sein Geld zurück.

Sobald alle Aktien versteigert wurden, nehmen alle Spieler ihr Geld zurück auf die Hand. Es werden erneut Aktienkarten ausgelegt und diese werden erneut in einer zweiten Versteigerungsrunde versteigert.

2. Die zweite Versteigerung

Die zweite Versteigerung ist exakt wie die erste Versteigerung. Der einzige Unterschied ist, dass die oberste Karte des Aktienstapels nun nicht offen ist. So weiß jeder Spieler, dass es die letzte Versteigerung ist, bevor

die Aktien angelegt und Einkommen bezogen wird.

Herzlichen Glückwunsch!

Jetzt kannst du bereits 80 % von Moneysharks.

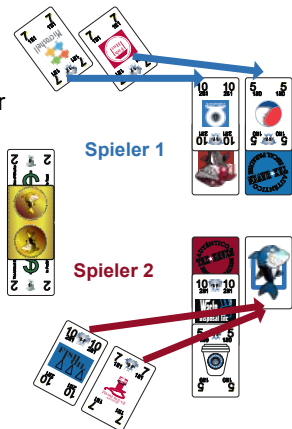
3. Aktien anlegen

Nun legt jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, eine seiner ersteigerten Aktien vor sich offen in seine Steueroase oder vor sich bei einem Bankdepot seiner Mitspielern bei sich an.

Jeder Spieler legt im Uhrzeigersinn eine seiner ersteigerten Aktien an, bis er keine Aktie mehr anlegen kann. Dies geschieht, bis alle Spieler alle neu erworbenen Aktien angelegt haben. Dies bestimmt später das Einkommen der Spieler und das Geld, das er in die Zentralbank als Mindestreserve einzahlen muss. Bei einem anderen Spieler angelegte Aktien bringen dir und eventuell dem anderen Spieler

Einkommen. In die Steueroase gelegte Aktien sind in der Finanzkrise sicher, bringen jedoch **Niemand Aktiendividende/ Einkommen (D)**. Die Siegpunkte der Aktienkarten bekommst nur du am Ende des Spiels.

3. Aktien anlegen



4. Finanzkrise

Wenn eine oder mehrere Finanzkrisen in der 1. oder 2. Versteigerung aufgedeckt wurden, werden diese nun nacheinander abgehandelt. Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte aller Aktien in seinem Bereich. In der Finanzkrise muss der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten eine Karte bei dem Spieler mit den meisten Siegpunkten, die dieser in dem Depot des Spielers mit den niedrigsten Siegpunkten angelegt hat, auswählen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten muss diese Karte ablegen. Sollte der Spieler mit den meisten Siegpunkten keine Aktien in dem Depot des Spielers mit den niedrigsten Siegpunkten haben, entfällt dieser Schritt.

Die Karte wandert unter die Zentralbank.

Finanzkrise Auswirkungen

Spieler 1
27 Siegpunkte



Spieler 2
22 Siegpunkte



Spieler 2 darf bei **Spieler 1** 1 Karte in seinem Bankkonto (rot) unter den Aktienkartenstapel ablegen.

Finanzkrise Auswirkungen nach ablegen

Spieler 1
17 Siegpunkte



Spieler 2
22 Siegpunkte

Spieler 1 hat jetzt 10 Siegpunkte und 2 Einkommen weniger.

Spieler 2 hat 1 Einkommen weniger.

Beim Spiel zu viert muss auch der Spieler mit den zweitwenigsten Siegpunkten eine Karte bei dem Spieler mit den zweit-meisten Siegpunkten auswählen, die dieser bei seiner Bank angelegt hat. Der Spieler mit den zweit-meisten Siegpunkten muss diese ablegen.

Bei Siegpunkte Gleichstand der jeweiligen Spieler (1 & 4 oder 2 & 3) passiert nichts. Sollten Spieler 2 & Spieler 3 gleich viele Siegpunkte haben, passiert nichts. Jedoch wird das Auswählen von Spieler 4 bei Spieler 1 normal durchgeführt und dieser muss eine Karte ablegen. Eine weitere Finanzkrise wird ebenso abgehandelt, dabei werden vor der zweiten Finanzkrise erneut die Siegpunkte der Spieler gezählt und die Reihenfolge bestimmt. Bei Gleichstand 1 & 2 oder 3 & 4 einigen sich Spieler 3 & 4 wer Spieler 1 und wer Spieler 2 abwerfen lassen darf.

5. Mindestreserve in die Zentralbank einzahlen

In dieser Phase muss jeder Spieler so viel Geld in die Zentralbank einzahlen, bis er **1/10 seiner Siegpunkte abgerundet** in seine Richtung dort sichtbar abgelegt hat. Sollte ein Spieler nicht genug Geld zur Verfügung haben, muss er nach der Einkommensphase die Zentralbank bedienen und muss **zur Strafe 1 Geld mehr zahlen**. Es ist hierbei unerheblich, wie viele Geldkarten er dazu in die Zentralbank legt. Falls der Spieler nur höhere Geldscheine auf der Hand hat, muss

Mindestreserve einzahlen



er einen von diesen einzahlen. Die Geldscheine bleiben bei der Zentralbank offen liegen und zählen für zukünftige Runden als Guthaben.

Beispiel:

Ein Spieler hat in der ersten Runde 15 Siegpunkte bekommen, er muss mindestens einen 1er-Geldschein in die Zentralbank einzahlen. Ein Spieler der in Runde zwei 32 Siegpunkte hat und in der Runde davor für 15 Siegpunkte 1 Geld in der Zentralbank hinterlegt hat, muss nun 2 weitere Geld einzahlen. Kann er das nicht muss er 3 zahlen.

6. Einkommen beziehen

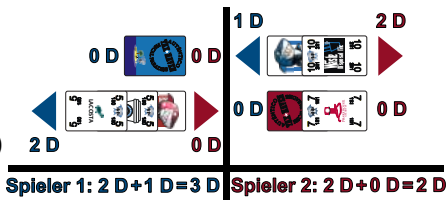
Aktiendividende berechnen

In dieser Phase bekommt jeder Spieler Einkommen entsprechend seinen vor sich liegenden Aktien (außer den Aktien in seiner Steueroase), plus des Einkommens, das er von anderen Spielern erhält, die vor sich bei seiner Bank angelegt haben.

Die blauen Zahlen auf den Karten sind die Aktiendividende (D), die du bekommst. Die grünen Zahlen geben dem Spieler Aktiendividende, bei dem du angelegt hast.

Beispiel: Einkommen berechnen

Im Beispiel bekommt Spieler 1 jeweils 1 Aktiendividende/ Einkommen (D) von den 5er



Aktien, die er bei Spieler 2 angelegt hat und 1 D von Aktien, die Spieler 2 bei ihm angelegt hat. Spieler 2 bekommt von seiner 10er Aktie 2 D und von Spieler 1 nichts. Es gibt drei unterschiedliche Aktien:

- **5er-Aktien** mit 5 Siegpunkte (SP) / 1 Aktiendividende Besitzer (D) / 0 Aktiendividende (D) Mitspieler
- **7er-Aktien** mit 7 SP / 1 D / 1 D
- **10er-Aktien** mit 10 SP / 2 D / 1 D

Einkommen ziehen

Nach Bestimmung des Einkommens dürfen die Spieler, beginnend beim Startspieler, Einkommen von den Geldstapeln der Zentralbank ziehen. Dabei zieht jeder Spieler sein vollständiges Einkommen, bevor der nächste Spieler sein Einkommen zieht. Eine Karte mit **Wertigkeit 3 (rot/ drei Haie)** kostet dabei 3 D, eine mit **Wertigkeit 2 (blau/ zwei Haie)** 2 D und eine mit

Wertigkeit 1 (grün/ 1 Hai) entsprechend 1 D. Die Geldhandkarten der Spieler werden dabei nicht verwendet. Sobald zwei Geldstapel aufgebraucht sind, werden alle Geldstapel sofort mit den Karten vom Geldablagestapel entsprechend

ihre Wertigkeit neu gemischt.

Einkommen ziehen



Beispiel:

Spieler 1 mit 3 Einkommen kann also 3 grüne Geldkarten, 1 blaue und 1 grüne Geldkarte oder 1 rote Geldkarte ziehen. Spieler 2 mit 2 Einkommen kann 2 grüne Geldkarten oder 1 blaue Geldkarte ziehen.

Neuer Startspieler

Nun wird die Startspielermünze oder der Spieldeckel im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weitergegeben, dieser ist der neue Startspieler. Dann beginnt die nächste Spielrunde mit einer neuen 1 Versteigerungsrunde.

Spielende und Endwertung

Sobald die dritte Finanzkrise auftaucht, wird die gesamte Runde, samt zweiter Versteigerungsrunde, fertig gespielt und nach Punkt 5 „Mindestreserve“ erfolgt die Endwertung. In der Endwertung zählt jede Aktie ihre Siegpunkte, auch die in der Steueroase, und das Geld auf der Hand des Spielers bringt durch 3 geteilt entsprechend Siegpunkte. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Geld in die Zentralbank eingezahlt hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer mehr höherwertige Aktien hat. Also wer mehr 10 SP Aktien hat, bei erneutem Gleichstand, wer mehr 7 SP Aktien hat.

Noch Fragen?

Komm in den **Moneysharks Discord** und unsere Reichen & Schönen helfen dir gerne weiter!



Impressum:

© 2025 Felix Pratzner
www.moneysharks-spiel.de
info@moneysharks-spiel.de

Autor: Felix Pratzner

Artwork: Felix Pratzner

Spiele-Entwickler: Felix Pratzner

Mädchen für alles: Felix Pratzner

Dank an alle unermüdlichen Helfer: Luz, Mateo, Alex, Axel, Nico, Paddy der Baron, Nadine Mauser, Tobias, Musti, Benni & Jannis