



MONEY\$HARKS

Geld stinkt nicht
Spielanleitung

Dort als
Video:



In Moneysharks geht es darum, die fettesten Aktien zu ersteigern, deine Mitspieler zu überbieten und auszustechen, 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:

1. Versteigerungsrunde A
2. Versteigerungsrunde B
3. Aktien anlegen
4. Finanzkrise abhandeln (wenn aufgedeckt)
5. Mindestreserve in die Zentralbank einzahlen
6. Aktiendividende (D) berechnen & erhalten



Many Languages

Spielaufbau 2 Spieler

Spieler 1

Zentralbank Oberste offen

Anzahl Spieler offene Aktien

Geld & Geldablage

Mindesteinlagen der Spieler

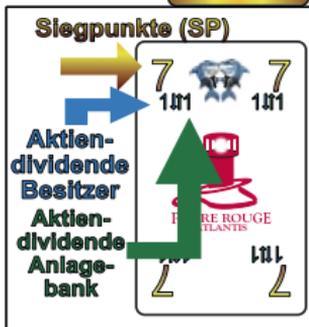
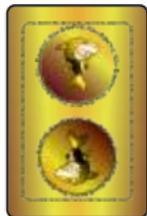
Spieler 2

The diagram illustrates the setup for two players. It shows the following components:

- Spieler 1 (Blue Shark):**
 - Central Bank Oberste (open): 1 card.
 - Anzahl Spieler offene Aktien (open shares): 2 cards.
 - Geld & Geldablage (money and deposit): 3 cards.
 - Mindesteinlagen der Spieler (minimum investments): 1 card.
- Spieler 2 (Red Shark):**
 - Central Bank Oberste (open): 1 card.
 - Anzahl Spieler offene Aktien (open shares): 2 cards.
 - Geld & Geldablage (money and deposit): 3 cards.
 - Mindesteinlagen der Spieler (minimum investments): 1 card.

Kartenerklärung

Die 40 Karten mit zwei goldenen Haien auf der Rückseite sind die **Aktien**. Die **goldenen Zahlen** auf den Aktien stellen die **Anzahl der Siegpunkte (SP)** dar, die diese Karte am Ende des Spiels dem Spieler bringt der sie besitzt. Die **blauen Zahlen** stellen die **Aktiendividende (D)** dar, die der Spieler bekommt der die **Aktie besitzt**. Die **grünen Zahlen** stellen die **Aktiendividende (D)** dar, die der **Spieler bekommt**, in dessen Aktiendepot ihr die **Aktie angelegt** **habt**.



Die Steueroasenkarten sind 1x in jeder Farbe vorhanden. Hier können Aktien angelegt werden, sie sind in der Finanzkrise sicher. Damit kann keine D erzielt werden. Dafür sind die SP sicher!



Die Aktiendepotkarten sind 3x in jeder Farbe vorhanden. Hier können Aktien angelegt werden. Die angelegten Aktien sind nicht sicher in einer Finanzkrise.



Die Geldkarten sind die 16 grünen, 16 blauen und 16 roten Karten.

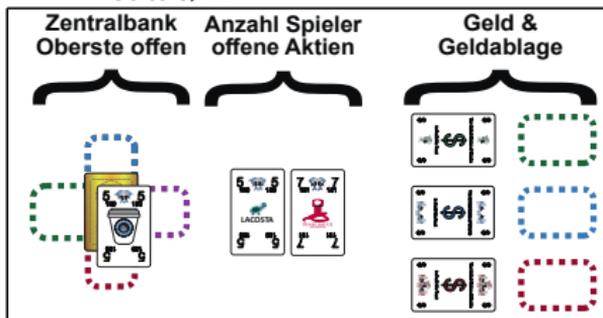
Die 3 schwarzen Karten sind die **Finanzkrise**.



Spiel Aufbau

Die Aktien werden gemischt und verdeckt als die **Zentralbank** in der Tischmitte ausgelegt. Die Finanzkrisen werden in den Stapel der Aktien bei 1/3, 2/3 und 3/3 eingesteckt. Es werden so viele Aktien daneben

aufgedeckt, wie Spieler am Spiel teilnehmen. Die oberste Aktie auf der Zentralbank ist offen sichtbar. Die Geldkarten werden sortiert



in einen Stapel mit **1 Hai**, einen Stapel mit **2 Haien** und einen Stapel mit **3 Haien**.

Die Karten mit **1 Hai** können einen **Geldwert von 1 oder 2 haben**. Die Karten mit **2 Haien** können einen **Geldwert von 2, 3 oder 4 haben**. Die Karten mit **3 Haien** können einen Geldwert von **4 oder 5 haben**.

Daneben wird Platz gelassen für die jeweiligen Geldkarten Ablagestapel.

Jeder Spieler erhält 6 Geldkarten auf die Hand:

- 2 Geldkarten der **Grün; 1 Hai**,
- 2 Geldkarten der **Blau; 2 Haie** und
- 2 Geldkarten der **Rot; 3 Haie**

Jeder Spieler erhält eine **Steueroase** in seiner gewählten Farbe. Sie wird vor ihm ausgelegt.

Jeder Spieler erhält ein **Aktiendepot** jedes anderen Mitspielers in dessen gewählter Farbe. Diese legt jeder Spieler rechts neben seiner Steueroase nebeneinander vor sich aus.

Spielbeginn/Startspieler

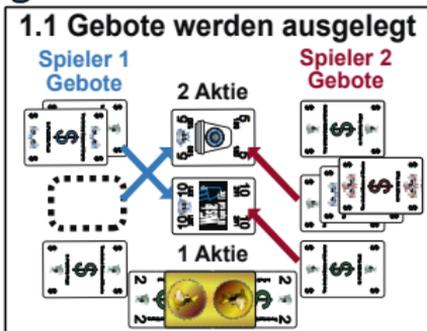
Der jüngste Spieler wird Startspieler. Nach jeder Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

Phase 1: Versteigerungsrunde A

In der ersten **Versteigerungsrunde** werden entsprechend der Anzahl Spieler Aktienkarten (z. B. 2 Spieler also 2 Aktien) offen ausgelegt. Die oberste Aktie der Zentralbank liegt offen. Sollte während dieser Phase eine Finanzkrise gezogen werden, wird diese neben die Aktien gelegt und später in der 4. Phase abgehandelt. Als Ersatz wird eine weitere Aktie aufgedeckt und ausgelegt.

Phase 1.1: Gebote auslegen

Jeder Spieler legt 1 Gebot mehr als Aktien ausliegen verdeckt vor sich aus. Dieses kann aus beliebig vielen seiner Handkarten bestehen. Sie werden nebeneinander gelegt, so dass die Anzahl der Haie auf der Rückseite (ein Geldwert ist nun abschätzbar) zu sehen ist. Bei den ausgelegten Geboten bezieht sich das vor dem Spieler links liegende Gebot auf die 1. Aktie, die am nächsten zur Zentralbank liegt. Dargestellt über die Pfeile im Beispielbild oben. Will der Spieler nichts bieten, muss das durch eine deutlich sichtbare Leerstelle angezeigt werden.



Will der Spieler nichts bieten, muss das durch eine deutlich sichtbare Leerstelle angezeigt werden.

Phase 1.2: 1 Gebot wieder aufnehmen

Jetzt wird **beginnend beim Startspieler im Uhrzeigersinn** gefragt, ob Jeder mit auslegen fertig ist. Haben alle das bestätigt, wird beim **letzten Spieler begonnen**. **Gegen den Uhrzeigersinn** muss nun Jeder nacheinander eines

seiner Gebote/Leerstelle wieder auf die Hand nehmen.

Die Gebote werden dann so verschoben dass keine Leerstelle bleibt. Das ganz linke Gebot geht auf die 1.

Aktie, alle nachfolgenden auf die weiteren Aktien.

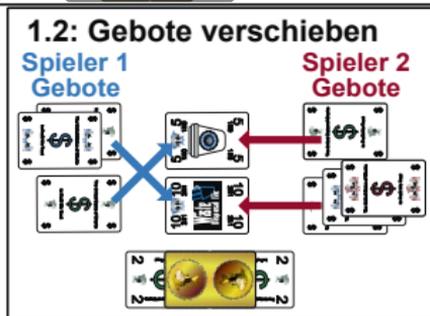
Phase 1.3: Gebote abhandeln

Jetzt wird von jedem Spieler das 1. Gebot umgedreht.

Wer am meisten geboten hat, ersteigert die Aktie.

Dieser Spieler bezahlt die gebotenen Geldkarten + eventueller Stichkarten offen nach Farbe sortiert auf die Geldkarten-Ablagestapel ein.

Die anderen Spieler lassen ihr Gebot + evt. Stichkarten bis zum Ende der Versteigerungsrunde liegen. Falls zwei oder mehr Spieler gleich viel bieten, wird gestochen (siehe Stechen Phase 1.4), bevor die nächste Aktie abgehandelt wird. Dies



geschieht solange, bis alle Aktien abgehandelt sind. Dann nehmen alle Spieler ihre Gebote mit denen sie nichts ersteigert haben, zurück auf die Hand. Nun beginnt Phase 2.

Phase 1.4: Stechen (wenn notwendig)

Beim Stechen darf jeder von diesen Spielern eine oder keine Geldkarte von seiner Hand auswählen



und sie gleichzeitig den anderen Spielern zeigen. Wer den höheren Geldwert zeigt, ersteigert die Aktie. Bei Gleichstand wird die Karte angelegt und weiter gestochen. Wer jetzt den höheren Geldwert zeigt, ersteigert die Aktie.

Wenn keiner der Höchstbietenden eine Karte nachbietet, wird die Aktie unter die Zentralbank abgelegt.

Phase 2: Versteigerungsrunde B

Die Versteigerungsrunde B läuft genauso ab wie Versteigerungsrunde A. Die oberste Karte der Zentralbank liegt nun nicht mehr offen aus. So weiß jeder Spieler, dass es die letzte Versteigerungsrunde ist. Danach werden die Aktien angelegt und die Aktiendividende (D) bezogen.

Herzlichen Glückwunsch!

Jetzt kannst du bereits 80 % von Moneysharks.

Phase 3: Aktien anlegen

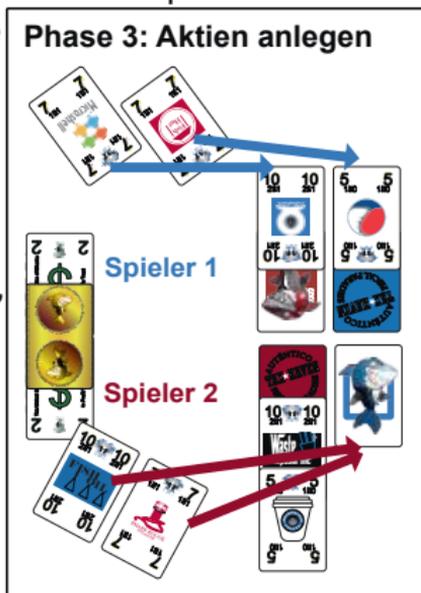
Beginnend beim Startspieler legt jeder abwechselnd eine seiner ersteigerten Aktien vor sich offen hin, entweder:

- in seine Steueroase
- oder in eines der Aktiendepots der Mitspieler

Das passiert so lange, bis alle erworbenen Aktien angelegt wurden.

Wo die Aktie liegt, bestimmt später, wie viel Aktiendividende (D) ihr erhalten. Aktien die ihr vor euch im Aktiendepot eines anderen Spielers anlegt, bringen euch und eventuell dem anderen Spieler D.

In die Steueroase gelegte Aktien sind in der Finanzkrise sicher, bringen jedoch niemandem D (siehe Phase 6). Die SP der Aktien bekommt nur du am Ende des Spiels.



Phase 4: Finanzkrise

Wenn eine oder mehrere Finanzkrisen in Versteigerungsrunde A oder B aufgedeckt wurden, werden diese nun nacheinander abgehandelt. Wenn die 3. Finanzkrise aufgedeckt wurde, endet das Spiel! Diese Runde wird fertig gespielt. Danach wird die Endwertung durchgeführt.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte aller Aktien in seinem Bereich. Der Spieler mit den wenigsten SP muss eine Karte bei dem Spieler mit den meisten SP, im Aktiendepot seiner Farbe auswählen.

Diese Karte muss unter die Zentralbank abgelegt werden. Sollte der Spieler mit den meisten SP keine Aktien im Aktiendepot des Spielers mit den niedrigsten SP haben, entfällt dieser Schritt.

Beim Spiel zu viert muss auch der Spieler mit den zweitwenigsten SP eine Karte bei dem Spieler mit den zweitmeisten SP auswählen, die dieser im Aktiendepot seiner Farbe angelegt hat. Diese Karte muss unter die Zentralbank abgelegt werden.

Bei Gleichstand der SP aller Spieler passiert nichts.

Sollten Spieler 2 & Spieler 3 gleich viele SP haben,

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.

passiert bei diesen Spielern nichts. Das Auswählen von Spieler 4 bei Spieler 1 wird normal durchgeführt.

Eine weitere Finanzkrise wird ebenso abgehandelt. Vor der nächsten Finanzkrise werden die SP der Spieler gezählt und die Reihenfolge neu bestimmt. Bei Gleichstand 1 & 2 oder 3 & 4 einigen sich Spieler 3 & 4 wer Spieler 1 und wer Spieler 2 abwerfen lassen darf.

Phase 5: Mindestreserve in die Zentralbank einzahlen

Jeder Spieler muss so viel Geldwert bezahlen bis er **1/10 seiner SP abgerundet**, in seine Richtung sichtbar unter die Zentralbank abgelegt hat.

Sollte ein Spieler diesen Geldwert nicht zur Verfügung haben, legt er ihn nach Phase 6 unter die Zentralbank.

Zur Strafe bezahlt er 1 Geldwert mehr. Die Anzahl der Geldkarten, die er dazu unter die Zentralbank legt, ist unerheblich.

Falls der Spieler nur Karten mit einem höheren Geldwert auf der Hand hat, muss er eine von diesen darunter legen. Die Geldkarten bleiben unter der Zentralbank offen liegen und zählen für zukünftige Runden als Guthaben.

Beispiel:

Ein Spieler hat in der 1. Runde 15 SP bekommen. Er muss einen 1er-Geldwert unter die Zentralbank legen.

In der 2. Runde hat er 32 SP somit muss er nun 2 weitere Geldwerte einzahlen. Kann er das

Phase 5: Mindestreserve einzahlen

Spieler 1
10 SP



Spieler 2
27 SP

Spieler 2 kann auch zwei 1er Geldkarten einzahlen.

nicht, muss er nach Phase 6 einen Geldwert von 3 unter die Zentralbank legen.

Phase 6: Aktiendividende (D) berechnen & erhalten

Phase 6.1: Aktiendividende berechnen

In dieser Phase bekommt jeder Spieler D entsprechend seiner vor sich liegenden Aktien. Zusätzlich bekommt er D von anderen Spielern, die Aktien in seinem Aktiendepot vor sich angelegt haben. Die Aktien in der Steueroase zählen nicht mit. **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:

Im Beispiel bekommt Spieler 1:

jeweils 1 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:

2 D von seiner 10er Aktie und von Spieler 1 nichts, da Spieler 1 nichts im Aktiendepot von Spieler 2 angelegt hat.



Es gibt drei unterschiedliche Aktien:

- **18 x 5er-Aktien:** 5 Siegpunkte (SP) / 1 Aktiendividende für Besitzer (D) / 0 Aktiendividende (D) für Mitspieler
- **15 x 7er-Aktien:** 7 SP / 1 D Besitzer / 1 D Mitspieler
- **7 x 10er-Aktien:** 10 SP / 2 D Besitzer / 1 D Mitspieler

Phase 6.2: Aktiendividende (D) erhalten

Nach Bestimmung der D dürfen die Spieler, beginnend beim Startspieler, ihre D von den 3 Geldstapeln ziehen. Dabei zieht jeder Spieler seine vollständige D, bevor der nächste Spieler seine D zieht.

Eine Geldkarte mit **Farbe rot / drei Haien** kostet dabei **3 D**, eine mit **Farbe blau / zwei Haien** **2 D** und eine mit **Farbe grün/ 1 Hai** kostet **1 D**.

Sobald zwei Geldkartenstapel aufgebraucht sind, werden alle Karten vom Geldkarten Ablagestapel entsprechend ihrer Farbe neu gemischt.

Die Geld-Handkarten der Spieler werden dabei nicht verwendet.

Beispiel:

Spieler 1 bekommt 3 D, er kann also 3 Geldkarten mit **1 Hai** oder 1 Geldkarte mit **2 Haien** oder 1 Geldkarte mit **3 Haien**

Phase 6.2 Aktiendividende (D) erhalten
 Beispiel: Spieler 1 beginnt & zieht mit 3 Aktiendividende sein Einkommen.
 Grün kostet 1, Blau 2, Rot 3

ziehen. Spieler 2 bekommt 2 D, er kann also 2 Geldkarten mit **1 Hai** oder 1 Geldkarte mit **2 Haien** ziehen.

Spielende und Endwertung

Sobald die dritte Finanzkrise auftaucht, wird die gesamte Runde, samt Versteigerungsrunde B, fertig gespielt und nach Phase 5 erfolgt die Endwertung.

In der Endwertung zählt jede Aktie ihre SP, auch die in der Steueroase.

Die Summe der Geldkarten auf der Hand wird durch 3 geteilt, das Ergebnis sind SP.

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Geld unter 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.

Viel Spaß und spannende Runden wünschen wir euch!

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

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

Autor: Felix Pratzner
Artwork: Felix Pratzner
Spiele-Entwickler: Felix Pratzner
Mädchen für alles: Felix Pratzner

