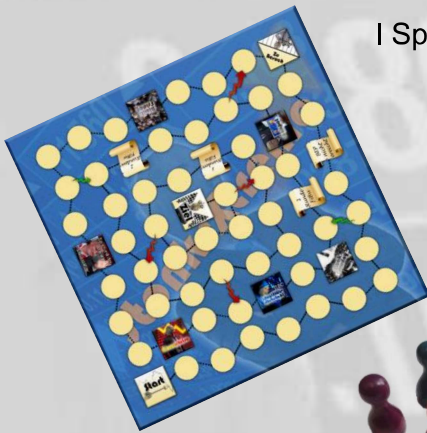


stonsXtreme

Spielmaterial



1 Spielplan



2 reguläre 6-seitige
Würfel



6 verschiedenfarbige
Spielfiguren



60 leichte Spielkarten



90 schwere Spielkarten

Einleitung

Die Finanzwelt bewegt sich ständig in einem auf und ab von Wertpapieren und Devisen. Jeder Anleger strebt hier das Ziel Richtung Profitmaximierung an. Manche erreichen ihre auferlegten Ziele und Meilensteine, doch sehr viele erliegen auch ihrer Rückschritte auf den Börsen.

Das Brettspiel „stonksXtreme“ hat es sich deshalb zur Aufgabe gemacht, diesen Kreislauf zwischen Euphorie und blanker Enttäuschung in einem Spiel einzufangen, um den Spieler einen Einblick in die Welt der Finanzen zu geben. Mit lustigen Memes und kreativen Fragen soll es Studenten helfen, Themen wie Betriebswirtschaftslehre, Marketing und Projektmanagement spielerisch zu erlernen.

Wie im realen Leben bietet das Spiel Hochs und Tiefs: Von Jackpot Gewinnen über den Black Friday bis hin zur Finanzkrise, Identitätsdiebstahl oder sogar Steuerhinterziehung wird alles abgedeckt. Abhängig von den Antworten der Spieler treten Erfolge oder Rückschläge auf. All dies erwartet dich in diesem Spiel – viel Spaß dabei!

Ziel

Das Ziel des Spiels besteht darin, durch Würfeln und richtiges Beantworten der Fragen als erster das Ziel zu erreichen, um vom Meme-Man zum nächsten **Stonkskönig** gekrönt zu werden.

Spielregeln und Spielverlauf

Vorbereitung

- Die Fragekarten werden nach den „\$“-Symbolen auf der Kartenrückseite (schwere und leichte Fragen) sortiert. Daraus werden zwei Kartenstapel erstellt, welche neben das Spielbrett gelegt werden (mit den „\$“-Symbolen nach oben).



Leichte Spielkarten



Schwere Spielkarten

- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die auf das Spielfeld „Start“ gestellt wird.
- Zum Beginn des Spiels würfelt jeder Spieler einmal. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Würfeln zwei oder mehr Spieler dieselbe Höchstzahl, entscheidet ein Stechen zwischen diesen Spielern, wer anfangen darf. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

- Der Spieler, der am Zug ist, **wählt**, ob er eine leichte oder schwere Frage beantworten möchte.
- Der Spieler zu seiner Rechten, liest ihm diese Frage vor.
- Entscheidet sich der Spieler für eine **leichte** Frage und beantwortet diese richtig, darf er mit **einem** Würfel würfeln. Entscheidet er sich für eine **schwere** Frage und beantwortet diese richtig, darf er mit **zwei** Würfeln würfeln. Die geworfene Augenzahl entspricht der Anzahl der Felder, die sich der Spieler vorwärtsbewegen darf.
- Beantwortet der Spieler seine gewählte Frage **falsch**, ist sein Zug **vorüber** und der nächste Spieler ist am Zug.
- Mehrere Figuren dürfen gleichzeitig auf einem Feld stehen.
- Es gibt Fragen mit mehreren richtigen Antwortmöglichkeiten. Diese Fragen gelten als richtig beantwortet, sobald der Spieler eine der Antworten weiß.



Beispiel einer Fragekarte, bei der die Antwort A richtig ist



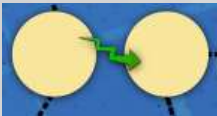
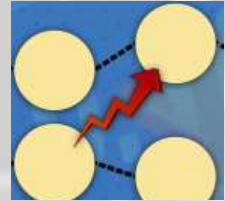
Beispiel einer Fragekarte, bei der die Antworten A,C und D richtig sind

Spezialfelder

Wenn der Spieler sich auf ein **Spezialfeld** bewegt, muss er die **zum Feld angegebene Anweisung** befolgen. Diese werden nachfolgend näher erläutert.

Stonks:

Kommt ein Spieler auf ein **Stonks-Feld** von dem ein **roter Pfeil** wegführt, muss er dem roten Pfeil folgen und seine Figur auf das angezeigte Feld stellen.



Trifft er auf ein **Stonks-Feld** von dem ein **grüner Pfeil** wegführt, muss er ihm wie beim roten Feld folgen.

-
- Rote Stonks: Gehe **zurück** auf das angezeigte Feld!
 - Grüne Stonks: Gehe **vor** auf das angezeigte Feld!
-

Finanzkrise:

Betritt ein Spieler das Feld „Finanzkrise“, darf er sofort einmal würfeln. Nun müssen sich **alle** Spieler von ihrer aktuellen Position um die gewürfelte Zahl zurückbewegen (beim Start-Feld wird angehalten; Mitspieler, die sich im Gefängnis befinden, verbleiben dort).



Black Thursday:

Kommt ein Spieler auf das Feld „Black Thursday“ und beantwortet in der nächsten Runde die Frage falsch, so muss er seine Figur zurück auf das „Start-Feld“ stellen. Beantwortet er sie richtig, führt er einen ganz normalen Spielzug aus.



Black Friday:

Wenn ein Spieler auf das Feld „Black Friday“ kommt und eine Frage richtig beantwortet, wird seine gewürfelte Augenzahl (leichte Frage: ein Würfel, schwere Frage: zwei Würfel) verdoppelt. Wenn er die Frage falsch beantwortet, so hat er in der nächsten Runde wieder die Möglichkeit, den Vorteil (Verdopplung der Augenzahl) dieses Feldes zu nutzen.



Steuerhinterziehung:

Landet ein Spieler auf dem Feld „Steuerhinterziehung“, muss er in das Gefängnis. Solange er sich im Gefängnis befindet, darf er pro Runde 3-mal mit **einem** Würfel würfeln. Erhält er eine 6, so darf er das Gefängnis verlassen und ein Feld vorrücken. Damit ist der Spielzug für diese Runde beendet.



Steuerhinterziehung



Gefängnis

BEP nicht erreicht:

Kommt ein Spieler auf das Feld „BEP nicht erreicht“, so muss er sich wieder um die gewürfelte Zahl zurückbewegen.



Jackpot:

Betritt ein Spieler das Feld „Jackpot“, so darf er sofort einen weiteren Spielzug (Frage auswählen – beantworten – würfeln – Spielfigur vorwärtsbewegen oder auf diesem Feld stehen bleiben) ausführen.



Identitätsdiebstahl:

Landet der Spieler auf dem Feld „Identitätsdiebstahl“, so tauscht seine Spielfigur mit der Spielfigur eines beliebigen Mitspielers die Plätze.



Finanzbuchhaltung (FiBu):

Kommt ein Spieler auf das Feld „FiBu“, setzt er solange aus, wie es auf dem Feld beschrieben ist.

In dem rechts gezeigten Beispielfeld setzt der Spieler 3 Runden aus.



Spielende

Sieger ist der Spieler, der als erster das Feld „Ziel“ erreicht hat, unabhängig davon, ob er mit der gewürfelten Augenzahl über das Ziel hinausgeschossen ist. Das Spiel endet dann sofort. Es wird keine weitere Rangfolge ausgespielt.





DHBW Stuttgart

Duale Hochschule
Baden-Württemberg

Ein Projekt des Kurses TINF19A
im Rahmen der Projektmanagement-Vorlesung

stonsXtreme

Das Brettspiel

Spieler: 2 - 6

Alter: ab 14 Jahre

Dauer: ca. 45 Min.

stonsXtreme

Spielmaterial



1 Spielplan



2 reguläre 6-seitige
Würfel



6 verschiedenfarbige
Spielfiguren



60 leichte Spielkarten



90 schwere Spielkarten

Spielende

Sieger ist der Spieler, der als erster das Feld „Ziel“ erreicht hat, unabhängig davon, ob er mit der gewürfelten Augenzahl über das Ziel hinausgeschossen ist. Das Spiel endet dann sofort. Es wird keine weitere Rangfolge ausgespielt.



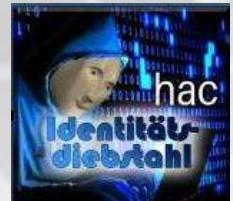
Jackpot:

Betritt ein Spieler das Feld „Jackpot“, so darf er sofort einen weiteren Spielzug (Frage auswählen – beantworten – würfeln – Spielfigur vorwärtsbewegen oder auf diesem Feld stehen bleiben) ausführen.



Identitätsdiebstahl:

Landet der Spieler auf dem Feld „Identitätsdiebstahl“, so tauscht seine Spielfigur mit der Spielfigur eines beliebigen Mitspielers die Plätze.



Finanzbuchhaltung (FiBu):

Kommt ein Spieler auf das Feld „FiBu“, setzt er solange aus, wie es auf dem Feld beschrieben ist.
In dem rechts gezeigten Beispielfeld setzt der Spieler 3 Runden aus.



Einleitung

Die Finanzwelt bewegt sich ständig in einem auf und ab von Wertpapieren und Devisen. Jeder Anleger strebt hier das Ziel Richtung Profitmaximierung an. Manche erreichen ihre auferlegten Ziele und Meilensteine, doch sehr viele erliegen auch ihrer Rückschritte an den Börsen.

Das Brettspiel „stonksXtreme“ hat es sich deshalb zur Aufgabe gemacht, diesen Kreislauf zwischen Euphorie und blanker Enttäuschung in einem Spiel einzufangen, um den Spieler einen Einblick in die Welt der Finanzen zu geben. Mit lustigen Memes und kreativen Fragen soll es Studenten helfen, Themen wie Betriebswirtschaftslehre, Marketing und Projektmanagement spielerisch zu erlernen.

Wie im realen Leben bietet das Spiel Hochs und Tiefs: Von Jackpot gewinnen über den Black Friday bis hin zur Finanzkrise, Identitätsdiebstahl oder sogar Steuerhinterziehung wird alles abgedeckt. Abhängig von den Antworten der Spieler treten Erfolge oder Rückschläge auf. All dies erwartet dich in diesem Spiel – viel Spaß dabei!

Ziel

Das Ziel des Spiels besteht darin, durch Würfeln und richtiges Beantworten der Fragen als erster das Ziel zu erreichen, um vom Meme-Man zum nächsten **Stonkskönig** gekrönt zu werden.

Steuerhinterziehung:

Landet ein Spieler auf dem Feld „Steuerhinterziehung“, muss er in das Gefängnis. Solange er sich im Gefängnis befindet, darf er pro Runde 3-mal mit **einem** Würfel würfeln. Erhält er eine 6, so darf er das Gefängnis verlassen und ein Feld vorrücken. Damit ist der Spielzug für diese Runde beendet.



Steuerhinterziehung



Gefängnis

BEP (Break-Even-Point) nicht erreicht:

Kommt ein Spieler auf das Feld „BEP nicht erreicht“, so muss er sich wieder um die gewürfelte Zahl zurückbewegen.



Finanzkrise:

Betrifft ein Spieler das Feld „Finanzkrise“, darf er sofort einmal würfeln. Nun müssen sich **alle** Spieler von ihrer aktuellen Position um die gewürfelte Zahl zurückbewegen (beim Start-Feld wird angehalten; Mitspieler, die sich im Gefängnis befinden, verbleiben dort).



Black Thursday:

Kommt ein Spieler auf das Feld „Black Thursday“ und beantwortet in der nächsten Runde die Frage falsch, so muss er seine Figur zurück auf das „Start-Feld“ stellen. Beantwortet er sie richtig, führt er einen ganz normalen Spielzug aus.



Black Friday:

Wenn ein Spieler auf das Feld „Black Friday“ kommt und eine Frage richtig beantwortet, wird seine gewürfelte Augenzahl (leichte Frage: ein Würfel, schwere Frage: zwei Würfel) verdoppelt. Wenn er die Frage falsch beantwortet, so hat er in der nächsten Runde wieder die Möglichkeit, den Vorteil (Verdopplung der Augenzahl) dieses Feldes zu nutzen.



Spielregeln und Spielverlauf

Vorbereitung

- Die Fragekarten werden nach den „\$“-Symbolen auf der Kartenrückseite (schwere und leichte Fragen) sortiert. Daraus werden zwei Kartenstapel erstellt, welche neben das Spielbrett gelegt werden (mit den „\$“-Symbolen nach oben).



Leichte Spielkarten



Schwere Spielkarten

- Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die auf das Spielfeld “Start” gestellt wird.
- Zum Beginn des Spiels würfelt jeder Spieler einmal. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen. Würfeln zwei oder mehr Spieler dieselbe Höchstzahl, entscheidet ein Stechen zwischen diesen Spielern, wer anfangen darf. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielverlauf

- Der Spieler, der am Zug ist, **wählt**, ob er eine leichte oder schwere Frage beantworten möchte.
- Der Spieler zu seiner Rechten, liest ihm diese Frage vor.
- Entscheidet sich der Spieler für eine **leichte** Frage und beantwortet diese richtig, darf er mit **einem** Würfel würfeln. Entscheidet er sich für eine **schwere** Frage und beantwortet diese richtig, darf er mit **zwei** Würfeln würfeln. Die geworfene Augenzahl entspricht der Anzahl der Felder, die sich der Spieler vorwärtsbewegen darf.
- Beantwortet der Spieler seine gewählte Frage **falsch**, ist sein Zug **vorüber**, er bleibt stehen und der nächste Spieler ist am Zug.
- Mehrere Figuren dürfen gleichzeitig auf einem Feld stehen.
- Es gibt Fragen mit mehreren richtigen Antwortmöglichkeiten. Diese Fragen gelten als richtig beantwortet, sobald der Spieler **eine** der Antworten weiß.



Beispiel einer Fragekarte, bei der die Antwort A richtig ist



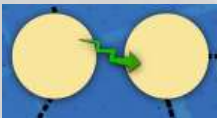
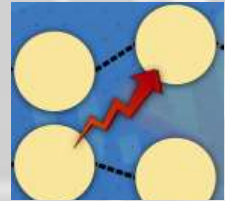
Beispiel einer Fragekarte, bei der die Antworten A, C und D richtig sind

Spezialfelder

Wenn der Spieler sich auf ein **Spezialfeld** bewegt, muss er die **zum Feld angegebene Anweisung** befolgen. Diese werden nachfolgend näher erläutert.

Stonks:

Kommt ein Spieler auf ein **Stonks-Feld** von dem ein **roter Pfeil** wegführt, muss er dem roten Pfeil folgen und seine Figur auf das angezeigte Feld stellen.



Trifft er auf ein **Stonks-Feld** von dem ein **grüner Pfeil** wegführt, muss er ihm wie beim roten Feld folgen.

-
- Rote Stonks: Gehe **zurück** auf das angezeigte Feld!
 - Grüne Stonks: Gehe **vor** auf das angezeigte Feld!
-