



# DER POTT

MIT HÜFTGOLD KANNSTE KEEN HÄUSKEN KAUFEN!

Spielanleitung

# DER POTT

MIT HÜFTGOLD KANNSTE KEEN HÄUSKEN KALIFENI

**Der Pott** – dieses Spiel ist benannt nach dem Ruhrgebiet.

Der Begriff steht für einen niedriger als seine Umgebung liegenden Landstrich, in Anlehnung an das Innere eines Topfes, der umgangssprachlich auch Pott genannt wird.

In Bezug auf das Ruhrgebiet kommt hinzu, dass die Region über 200 Jahre lang ein Einwanderungsgebiet, ein Schmelztiegel, war.

Der Kohlepott, ein Eimer für den Transport der Kohle, wird ebenfalls zur Erklärung der Namensgebung herangezogen.

Sicher ist aber, alles dreht sich um den Bergbau und keine andere Region in Deutschland ist so typisch, so vielfältig und so bunt wie das Revier, das Ruhrgebiet.

Machen wir ein kurzes Brainstorming. Was fällt euch ein? Bergwerke, Schrebergärten, Taubenschlag, Trinkhallen, gemischte Tüten, Fußball, Bratwurst, Bier, Grönemeyer, Schimanski, Opel Manta, Kultur und Multikulti. Wer kann noch mehr Begriffe hinzufügen?

Natürlich gibt es auch viele Spannungen und Probleme: Der Wandel im Pott ist noch lange nicht vollzogen. Aber egal aus welcher Ecke man kommt, der Pott ist Heimat.

Was liegt näher, als in geselliger Runde den Pott spielerisch zu er-

obern. Hierbei kommt es in erster Linie nicht darauf an, als Reichster das Spielfeld zu verlassen, vielmehr soll der Spaß im Vordergrund stehen!

Gehen wir doch noch schnell zur Trinkhalle und holen uns für einen Tacken eine gemischte Tüte. Tacken? Ein Tacken war das Zehnpfennigstück und dafür bekam man süße Leckereien. Kennt ihr alles nicht mehr? Die Großeltern können sicherlich ein paar Anekdoten erzählen.

## Warum ist dieses Spiel so besonders?

Wir möchten mit diesem Spiel die Geschichte der Region erzählen. Es soll eine Rundreise durch das Ruhrgebiet sein. Die Spielfelder sind geografisch angeordnet: Wir beginnen in Essen, begeben uns in das nördliche Ruhrgebiet und stoßen vor bis Hamm im Osten, zurück geht es im südlichen Teil der Region, bis wir wieder an der Zeche Zollverein in Essen sind und eine neue Runde beginnt.

Die Mini-Spiele und die „Wat mutt, dat mutt!“-Karten spiegeln Traditionen und Menschen aus dem Pott wider. Wir verstehen dieses Spiel als eine Hommage an den Pott.

So, nun geht es aber los!



## INHALT

1 Spielbrett, das den Pott geografisch wiedergibt, 6 Spielfiguren, 22 Karten Städte, 3 Karten Typische Treffpunkte, 3 Karten Fußballstadien, 6 x 4 Bieterkarten für die Versteigerungen, 58 Karten „Wat mutt, dat mutt!“, 280 Geldscheine mit 4 verschiedenen Beträgen, 38 Spielsteine natur zur Aufwertung der Städte (Investitionen), 6 farbige Spielsteine für die Mini-Spiele, 2 Würfel und diese Spielanleitung

## DIE SPIELFIGUREN



**Die Fabrik:** Noch heute prägt die Industriearchitektur die Region. Viele der alten Industrieanlagen wurden zu wunderschönen Kulturstätten umgestaltet.



**Das Auto:** Auf der A40 „stehen“ täglich tausende Autos. Klar, wir sollten natürlich öfters den Bus oder die Bahn nutzen, aber das Auto ist halt das Auto.



**Die Bierflasche:** Pilsken? Im Ruhrgebiet gibt es unzählige Brauereien und ein Bier passt immer – zum Grillabend, zum Fußballspiel, in geselliger Runde. Aber bitte immer verantwortungsvoll trinken!



**Die Kohlenlore:** Ein historisches Symbol der Bergwerksgeschichte, so bekannt wie die beiden gekreuzten Werkzeuge, Schlägel und Eisen.



**Das Reihenhhaus:** Wer kennt sie nicht, die typischen Zechenhäuser. Dort wohnten die Bergwerksfamilien.



**Die Frau:** Ein Sinnbild der Stärke. Sie führte die Familie durch alle Schwierigkeiten und in Not- und Kriegszeiten packte sie genauso mit an und ging in den Fabriken „auf Maloche“.

## ZIEL DES SPIELES

Der Spielspaß soll bei **Der Pott – Mit Hüftgold kannst keen Häusken kaufen!** im Vordergrund stehen.

Allerdings, wenn ihr im echten Leben hartgesottene Immobilienhaie seid und mehrere Grundstücke und Häuser euer Eigen nennt, gut für euch! Das Spielziel ist, so viel Vermögen (Geld, Besitzkarten und Aufwertungen) wie möglich anzuhäufen.

Vor Spielbeginn entscheidet ihr, welche Variante ihr spielen möchtet:

**Kurzes Spiel:** 60 Minuten

**Langes Spiel:** 90 Minuten

**Komplettes Spiel** (siehe Seite 8 – Spielende)



## SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt. Der gut gemischte Kartenstapel „**Wat mutt, dat mutt!**“ wird auf das dazugehörige Feld auf dem Spielbrett gelegt. Die Spielfiguren stellt ihr auf **Start**, das Feld **Zeche Zollverein**. Jede:r Spielende erhält zusätzlich den Spielstein in der Farbe seiner Spielfigur; dieser wird bei den Mini-Spielen benötigt.

Alle überschüssigen Spielfiguren und -steine werden in die Schachtel zurückgelegt.

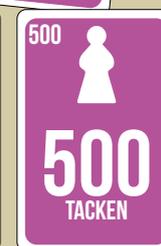
Die ehrlichste Person unter euch sollte die Bank leiten. Die Tabelle zeigt an, wie viele Geldscheine an jede:n Spieler:in ausgeteilt werden.

Jede:r Spieler:in erhält außerdem 4 Bieterkarten (mit den Werten 50, 100, 200 und 500 Tacken). Diese werden bei den Versteigerungen benötigt. Die restlichen Bieterkarten kommen in die Schachtel.

Versteigerungen? Ja, es entscheidet nicht das reine Glück. Die Felder werden in geheimen Auktionen an die Person mit dem Höchstgebot verkauft. Also immer schön auf den Geldbeutel aufpassen!

Mischt die Karten **Städte**, **Typische Treffpunkte** und **Fußballstadien** und verteilt die entsprechende Anzahl gemäß der Tabelle an jede:n Spieler:in. Sollte eine Person schon beim Austeilen alle Städte einer Farbe erhalten haben, muss eine dieser Karten mit einer Karte aus dem Stapel der Besitzkarten ausgetauscht werden.

Zwecks gerechter Gleichstellung zahlen alle Spieler:innen die Summe der aufgedruckten Werte sofort an die Bank. So hat kein:e Spieler:in einen nennenswerten Vorteil gegenüber den Mitspieler:innen.



Spieler:innen	Gesamtsumme	Geldscheine 500 Tacken	Geldscheine 100 Tacken	Geldscheine 50 Tacken	Geldscheine 10 Tacken	Besitzkarten
2	4.000	6	4	10	10	6
3	3.500	5	4	10	10	5
4	3.000	4	4	10	10	4
5	2.500	3	4	10	10	3
6	2.000	2	4	10	10	2

## WIR SPIELEN

Wer von euch hat zuletzt im Bermuda-dreieck ein Bier getrunken? Oder wer war zuletzt am Gasometer?

Macht den:die Startspieler:in unter euch aus. Wenn es Streit gibt, einfach würfeln, die höchste Augenzahl gewinnt.

Begonnen wird auf dem Startfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Der:Die Spieler:in darf so viele Felder vorwärts ziehen, wie die Gesamtsumme der gewürfelten Augenzahl ergibt. Wer einen Pasch würfelt, darf anschließend – nach Abschluss der Aktionen (z. B. Versteigerung oder Abgaben bezahlen) – noch einmal würfeln und ziehen. Würfelt jemand dreimal hintereinander einen Pasch, muss sie:er sich direkt auf das Feld „Museum Folkwang“ begeben und 100 Tacken in den Museumsfond einzahlen. Glück zahlt sich nicht immer aus!

**Auf welchem Feld bist du gelandet? Handelt es sich um eine Stadt, einen Typischen Treffpunkt oder ein Stadion? Folgende Aktionen sind möglich:**

### A. Versteigerung

Ist dieses Feld noch nicht im Besitz einer anderen Person, kann die Stadt, der Treffpunkt oder das Stadion erworben werden. Es findet eine geheime Auktion statt. Alle Spieler:innen nehmen daran teil und benutzen dafür ihre Bieterkarten. Verdeckt entscheiden wir, welcher Betrag uns dieses Feld Wert ist.

Essen		
Aufwertung	Wert	Abgabe
Stadt	200	20
	120	100
	120	260
	120	700
	120	860
	120	1000

Trinkhalle		
	Wert	Abgabe
	160	50
oder	150	
	250	

Vonovia Ruhrstadion  
**VfL Bochum**  
 1848  
 WERT 200 TACKEN  
**Ausverkauft?**  
 x 10 Tacken

**Achtung:** Der Wert des Feldes ist auf der Karte angegeben und dient als Richtwert für die Versteigerung. Dies ist auch der Wert, der in der Endabrechnung für die Karte angerechnet wird.

**Beispiel:** Das Feld Herten ist mit einem Wert von 140 Tacken angegeben. Du hast dieses Feld in der Versteigerung für 350 Tacken erworben. In der Endabrechnung, für die Ermittlung des Sieges, wird jedoch der Wert von 140 Tacken herangezogen!

**Warum sollte ich einen höheren Betrag als den angegebenen Wert bieten?**

Das Feld ist von hohem eigenem Interesse, wenn ich durch den Erwerb zum Beispiel eine Farbgruppe komplettiere und somit mit Investitionen beginnen kann. Oder das Feld ist sehr wichtig für meine:n Gegenspieler:in und ich möchte ihr:ihm die Sache erschweren. Kalkül ist gefragt. Blind draufloszubieten ist mit Sicherheit keine gute Strategie.

Wichtig für den weiteren Spielverlauf: Auf den Feldern Treffpunkt und Sta-

dion können keine Aufwertungen getätigt werden! Die Höhe der Abgaben auf den Feldern Typische Treffpunkte steigt, je mehr Felder dieser Art sich im Besitz einer Person befinden.

Die Versteigerung findet nicht öffentlich statt. Jede:r Spieler:in nutzt eine oder mehrere ihrer:seiner Bieterkarten für das eigene Gebot. Die ausgewählten Bieterkarten werden verdeckt gehalten, zum Beispiel hinter dem Rücken. Mögliche Gebote liegen zwischen 50 und 850 Tacken. Auf ein Signal hin zeigen alle Spieler:innen gleichzeitig ihre Gebote. Der:Die Spieler:in mit dem Höchstgebot erhält den Zuschlag. Sollten Spieler:innen das gleiche Höchstgebot machen, bieten sie so lange offen weiter bis ein:e Spieler:in übrig bleibt und den Zuschlag erhält.

**Beispiel:** Petra bietet bei der geheimen Auktion 300 Tacken, Thomas ebenfalls, Gunda ist mit 200 Tacken sofort raus. Petra will das Feld unbedingt haben und legt weitere 100 Tacken auf ihr Gebot. Thomas steigt aus und für 400 Tacken geht das Feld an Petra.



## B. Abgaben bezahlen

Ist das Feld im Besitz einer anderen Person, muss eine Abgabe bezahlt werden. Der zu zahlende Betrag ist auf der jeweiligen Karte angegeben.

**Städte:** Je mehr Aufwertungen auf dem Feld getätigt wurden, desto höher ist die Abgabe.

**Typische Treffpunkte:** Die Abgabe ist abhängig davon, wie viele Treffpunkte-Karten dem:der Besitzer:in gehören. Der Wert steht auf der jeweiligen Besitzkarte.

**Stadien:** Die Höhe der Abgabe richtet sich nach dem Ergebnis des ausgetragenen Mini-Spieles. Der:Die Stadionbesitzer:in würfelt mit beiden Würfeln. Das Ergebnis entspricht dem Zuschaueraufkommen und somit den Einnahmen. Pro Augenzahl sind 10 Tacken fällig.

**Beispiel:** Ole ist als Gast im Stadion von Dortmund. Susi, die Stadionbesitzerin, würfelt eine 6 und eine 3; sie erhält also 90 Tacken als Abgabe von Ole.

## Du bist auf einem „Wat mutt, dat mutt!“-Feld gelandet?

Wer auf einem dieser Felder gelandet ist, zieht die oberste Karte des Kartens Stapels. Handelt es sich um eine Karte ohne das Symbol „Bananenschale“, lesen wir den Text laut vor und kommen den Anweisungen sofort nach. Die Karten mit dem Symbol „Bananenschale“ müssen nicht unbedingt sofort ausgeführt werden und können an eine:n Mitspieler:in weitergegeben werden! Diese Karten werden erst vor-

gelesen, wenn sie eingesetzt werden. Spiele ich diese Karte nicht sofort aus, lege ich sie verdeckt vor mir ab und kann zu einem späteren Zeitpunkt eine:n Gegenspieler:in damit ärgern.

**Achtung:** Am Spielende sind für nicht ausgespielte Karten dieser Art **100 Tacken Strafe** an die Bank zu zahlen! Alle Karten werden nach Nutzung unter den Stapel zurückgelegt.

## BESONDERE FELDER



### Startfeld „Zeche Zollverein“

Passiert ein:e Spieler:in das Feld Start, erhält er:sie 200 Tacken. Man muss

nicht genau auf dem Feld landen, es reicht, wenn es passiert wird.



### Eckfeld „Museum Folkwang“

Landet ein:e Spieler:in auf diesem Feld, muss er:sie

100 Tacken in den Museumsfonds Zeche Zollern einzahlen, das Geld wird dort unter der Ecke des Spielbrettes hinterlegt. Hat der:die Spieler:in nicht genug Bargeld, muss er:sie eine Besitzkarte oder Aufwertungen verkaufen, um den Betrag zahlen zu können.



### Eckfeld „Zeche Zollern Museumsfonds“

Kommt ein:e Spieler:in auf dieses Feld, kann er:sie

das eventuell im Fonds hinterlegte Geld an sich nehmen.



Wat mutt, dat mutt!

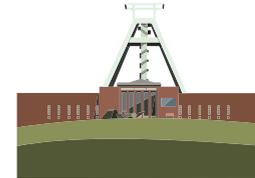


Risse durch Bergbauschäden.  
Die Reihenhausiedlung muss abgerissen werden.  
Die Aufwertung geht an die Bank zurück.  
(beliebige Besitzkarte Stadt mit erster Investition)

### Hinweise zu den Karten „Wat mutt, dat mutt!“

1. „Alle Spieler:innen müssen sich auf Feld X begeben“: Ist das Feld noch nicht vergeben, findet eine Versteigerung statt; sollte es bereits vergeben sein, muss keine Abgabe gezahlt werden.
2. „Begebe dich auf Feld X“? Ist das Feld noch nicht vergeben, findet eine Versteigerung statt, andernfalls muss ich die Abgabe zahlen.
3. „Ziehe über das Startfeld“: Der:die Spieler:in bekommt nur dann 200 Tacken, wenn dies ausdrücklich auf der Karte steht.

### Eckfeld „Bergbaumuseum“



Landet ein:e Spieler:in auf diesem Feld, muss er:sie 50 Tacken in den Museumsfonds Zeche Zollern einzahlen (siehe Eckfeld „Museum Folkwang“).



### A40 – Ruhrschnellweg (Duisburg und Dortmund)

Landet ein:e Spieler:in auf dem Feld Duisburg oder Dortmund, sind zuerst die entsprechenden Aktionen auszuführen, folgend muss der:die Spieler:in ansagen, ob er:sie den Ruhrschnellweg als Abkürzung benutzen oder dem normalen Verlauf des Spielbrettes folgen will. Wenn die A40 benutzt wird, setzt er:sie die Spielfigur auf den Anfang der Autobahn in Dortmund (oder in Duisburg). Die A40 kann in beiden Richtungen „befahren“ werden! In der nächsten Spielrunde findet dann das Mini-Spiel „Briefftaubenwettfliegen“ statt (siehe „Mini-Spiele“). In der darauffolgenden Spielrunde startet die Person dann in Duisburg (bzw. Dortmund), je nachdem welche Richtung vorher eingeschlagen wurde.

# RUHRPOTT-ÜBERSETZUNGEN

„Mit Hüftgold kannst keene Häusken kaufen!“  
Mit Bauchspeck kann man kein Haus kaufen.  
Du hast kein Geld!

„Wat mutt, dat mutt!“  
Was gemacht werden muss, muss getan werden!

„Kriess auch Klümbkes.“  
Du bekommst auch Bonbons.

„Gedöns.“  
Kleinkram, unnötiges Zeug.

„Komma inne Pötte!“  
Mach schnell, fang an!

„Im Parkstadion wurde noch richtig gebolzt.“  
Im Parkstadion, da war der Fußball noch richtiger Fußball.

„Du stecks richtig inne Bedrulje.“  
Du steckst richtig in Schwierigkeiten.

„Kinnas, tut ma die Omma winken!“  
Kinder, winkt der Oma mal!

„Getz müssen wa dat ersma ausklamüsern.“  
Das müssen wir jetzt erst im Detail klären.

„Hömma auf mitte Fiesematenten!“  
Jetzt höre bitte mit dem Unsinn auf!

„Is dein Vatta Glaser?“  
Du stehst im Weg, ich sehe nichts.

„Dat isso hier!“  
Das ist hier Tradition und wird so gemacht!

„Getz machma keine Sperenzkes!“  
Jetzt stell dich nicht quer!

„Hömma, packste am Lack, kommse im Heim!“  
Nicht anfassen, sonst gibt es Ärger!

„Waase wieda auf Trallaftii?“  
Hast du wieder gefeiert?

„Mach kein Tinnef!“  
Mach keinen Unsinn!

„Hasse nich gedacht, wa?“  
Das hast du nicht gedacht, oder?

„Komma wacka bei mich bei!“  
Komm her zu mir.

„Komma bei Oppa bei.“  
Komm her zu deinem Opa.

„Ich freu mich, ich mach gleich n Kuselkopp.“  
Ich freue mich so, ich mache gleich einen Purzelbaum.

„Hömma Spoatsfreund!“  
Achtung, mein Freund!

„Kauf wat für ne Knifte.“  
Kauf Aufschnitt für das Brot.

„Dat is doch reiner Killefitt!“  
Das ist doch totaler Blödsinn!

„Hasse mal n Euro?“  
Hast du mal einen Euro?

„Wat is dat denn für ne Hottentotten Musik?“  
Was ist das für eine schlimme Musik?

„Mein lieber Scholli!“  
Ach, du meine Güte!

„Auf Kohle geboren, in Stahl gebrannt.“  
Aus dem Ruhrgebiet.

„Hömma! Schicht im Schacht!“  
Gleich ist aber Schluß!

„Donnerlüttchen!“  
Alle Achtung!

„Wat 'n Stress!“  
Was für ein Stress!

„Dann is aba Panhas am Schwenkmast, Männeken!“  
Dann ist aber gleich richtig was los hier, Mann!

„Watn Heiopei!“  
Was für ein Blödmann!

„Dat kannse knicken.“  
Das kannst du vergessen.

„Samma! Solln wa heute die Kotelletschmiede anschmeissen?“  
Sollen wir heute abend grillen?

„Kommt oben auffe Pommes noch wat bei?“  
Möchtest du Mayonnaise oder Ketchup zu den Pommes?

„Dat kostet n Appel und n Ei.“  
Das kostet relativ wenig.

„Tach auch, Kinner.“  
Guten Tag, Freunde.

„Da kippse ausse Latschen.“  
Das wird dich überraschen.

„Mudda, hol mich vonne Zeche. Ich kann dat Schwatte nich mehr sehn!“  
Ich habe zu viel getrunken. (oder Hol mich hier ab! oder Ich kann es nicht ertragen.)

„Watt'n Oschi!“  
Das ist aber groß!

„Du bis mich das Liebste vonne ganzen Welt!“  
Du bist meine größte Liebe!

„Da kommt wieder der Klüngelsker!“  
Da kommt der Altmehalländler.

„Gleich hat dat Föttken abba Kirmes!“  
Gleich bekommst du etwas auf den Hintern!

„Mach dat Määh ma ei!“  
Streichel mal das Schaf!



## MINI-SPIELE:



### Brieftaubenwettfliegen „Pokal der Goldenen Feder“

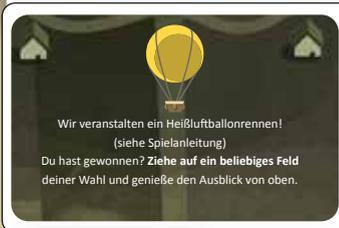
Dieses Mini-Spiel findet immer statt, wenn ein:e Spieler:in die A40 nutzt, um entweder von Duisburg schnell nach Dortmund zu kommen oder umgekehrt. Unter den Karten „**Wat mutt, dat mutt!**“ befindet sich zudem noch eine Karte, die zu diesem Spiel einlädt.

Der:Die Spieler:in am Zug setzt nun einen Betrag zwischen 10 und 50 Tacken auf eine der 6 Brieftauben. Dem Uhrzeigersinn nach setzen die Mitspieler:innen ebenfalls ihre Beträge. Mithilfe der farbigen Spielsteine wird die ausgesuchte Brieftaube markiert (Startplatz der Tauben ist entlang der A40 auf dem Spielbrett). Zwei Spieler:innen können nicht auf die gleiche Brieftaube setzen! Haben alle Spieler:innen ihre Taube und den Wetteinsatz festgelegt, beginnt das Wettfliegen. Mit beiden Würfeln wird gewürfelt. Welche Brieftaube hat gewonnen? Der:Die Spieler:in mit der Gewinnertaube erhält von der Bank die entsprechende Gewinnquote. Die Einsätze aller Spieler:innen gehen an die Bank.

**Beispiel:** Uwe hat 50 Tacken auf „Hermine, die Schöne“ gesetzt. Bei einer Augenzahl von 2 oder 3 würde Uwe mit seiner Taube gewinnen. Er markiert seine Wahl mit seinem grünen Spielstein. Dann wird gewürfelt. Die beiden Würfel zeigen die Gesamtaugenzahl 3 als Summe. Gemäß der Gewinnquote von 1:6 erhält er 300 Tacken von der Bank. Die Wetteinsätze der Spieler:innen gehen an die Bank.

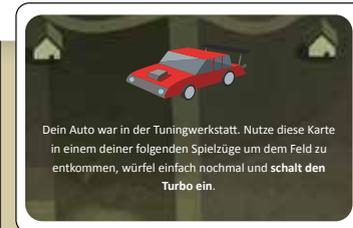


	Gewinnchance	Augenzahl	Gewinnquote
<b>Matilde, die Schnelle</b>	30,6%	6 oder 7	1:2
<b>Heinrich, der Starke</b>	25,0%	8 oder 9	1:3
<b>King</b>	19,4%	4 oder 5	1:4
<b>Paul, das Auge</b>	13,9%	10 oder 11	1:5
<b>Hermine, die Schöne</b>	8,3%	2 oder 3	1:6
<b>Peter, der Dusel</b>	2,8%	12	1:7



### Heißluftballonrennen

Dieses Mini-Spiel wird durch eine Karte aus dem Stapel „**Wat mutt, dat mutt!**“ aktiviert. Der:Die Spieler:in am Zug nimmt seinen:ihren farbigen Spielstein und die der Mitspieler:innen in die hohlen Hände und bildet so eine Art von Lostopf, schüttelt die Spielsteine gut durcheinander und lässt durch Zufall einen der Spielsteine nach unten herausfallen. Das ist der:die Gewinner:in des Heißluftballonrennens: Diese Person darf auf ein beliebiges Feld ziehen und den Ausblick von oben genießen.



### Tuning-Werkstatt und die Turbo-Karte

Dein Auto war in der Tuning-Werkstatt und wurde so richtig schön „frisiert“. Nutze diese Karte in einem deiner folgenden Spielzüge. Du bist auf einem Feld gelandet mit hohen Abgaben? Zahle nicht und schalt den Turbo ein! Würfel noch einmal und ziehe um die gewürfelte Augenzahl weiter. Entscheidest du dich für den Turbo, ist es allerdings Pflicht weiterzuziehen, egal welches Ergebnis die Würfel bringen. Nach Nutzung der Turbo-Karte kommt diese wieder unter den Stapel der „**Wat mutt, dat mutt!**“-Karten.

Wesel		
Aufwertung	Wert	Abgabe
Stadt	260	20
	120	100
	120	360
	120	800
	120	1000
	120	1200

## STÄDTE UND INVESTITIONEN

Investitionen in Städten können nur getätigt werden, wenn der:die Spieler:in alle Städte derselben Farbe besitzt. Pro Spielzug dürfen maximal zwei Investitionen gemacht werden. Die Preise, die dafür an die Bank bezahlt werden müssen, sind auf der Besitzkarte aufgelistet. Die Reihenfolge der Investitionen ist einzuhalten, beginnend mit der **Reihenhaus-**

**siedlung**, gefolgt von **Parkanlage, Brauerei, Museum und Villenviertel**. Der:Die Spieler:in muss nicht zwingend in allen Städten zuerst die Reihenhaus-siedlung bauen, um weiter zu investieren. In einer Stadt kann er:sie bereits das Villenviertel errichtet haben, in der Nachbarstadt aber noch gar nicht investiert haben. Für jede Investition wird ein Spielstein auf der dazugehörigen Städtekarte positioniert. Als Alternative und zur besseren Übersicht können die Spielsteine der Investitionen auch direkt auf dem Spielbrett positioniert werden.

**Achtung:** Es sind insgesamt nur 38 Spielsteine „Investitionen“ im Spiel, schnelles Aufwerten der Städte ist also wichtig!

## VERKAUF VON STÄDTEN, AKTIVITÄTEN UND STADIEN

Während eines Spielzuges kann der:die Spieler:in Besitzkarten zum Verkauf oder Tausch anbieten. Besitzkarten von Städten **mit** Aufwertungen dürfen nicht getauscht oder verkauft werden. Aufwertungen müssen zuerst an die Bank zurückgegeben werden, diese zahlt den halben Wert der jeweiligen Aufwertungen an den:die Spieler:in aus (siehe auch „Finanzkrise“).

Beim Tausch oder Verkauf einer Besitzkarte an andere

Spieler:innen sind keine Grenzen gesetzt, es wird verhandelt bis es zu einem eventuellen Verkauf oder Tausch kommt. Einschüchterung und Erpressung sind nicht gestattet!

## FINANZKRISE

Kann ein:e Spieler:in Geldforderungen nicht nachkommen, kann er:sie versuchen, Besitzkarten an Mitspieler:innen zu verkaufen, oder Besitzkarten und/oder Aufwertungen direkt an die Bank zurückgeben. In diesem Fall zahlt die Bank den halben Wert der Aufwertungen bzw. den Wert der Besitzkarte. Im folgenden Spielverlauf würde dann wieder eine Versteigerung stattfinden, sobald ein:e Spieler:in auf diesem Feld landet.

## BANKROTT

Wenn ein:e Spieler:in Geldforderungen nicht mehr nachkommen kann und auch keine Aufwertungen oder Besitzkarten mehr verkaufen kann, ist er:sie wirtschaftlich bankrott und scheidet aus dem Spiel aus. Diese Person übernimmt die Bank, holt Getränke, bereitet einen Snack zu, macht den Abwasch ... irgendeine Aufgabe wird sich schon finden.

## SPIELENDE UND GEWINN

Habt ihr die Spielvariante 60 oder 90 Minuten gewählt, wird nach Ablauf der Zeit die aktuelle Spielrunde zu Ende gespielt. Dann wird der Besitzwert der Spieler:innen ermittelt. Pro Person werden alle Vermögenswerte zusammengerechnet = Bargeld + Wert der Besitzkarten + Wert der Aufwertungen. Gewonnen hat der:die reichste Spieler:in.

Spielt ihr das komplette Spiel, könnte es etwas länger dauern. Das Spiel endet, sobald nur noch ein:e Spieler:in aktiv ist, alle anderen sind bankrott.

Natürlich sind auch andere Varianten denkbar. Wichtig ist, sich vor Spielbeginn darüber zu einigen.



### LÖSUNGEN DER QUIZFRAGEN

#### 1) Songtext (Refrain), Bochum, Herbert Grönemeyer, 1984

Bochum, ich komm' aus dir  
Bochum, ich häng' an dir  
Oh, Glück auf, Bochum

#### 2) Tatort, Schimanski, 29 Episoden, 1981–1991

1. Horst
2. Götz George
3. Duisburg
4. Eine M-65-Feldjacke der US-Streitkräfte

#### 3) Das „Rennpferd des Bergmannes“ ist die Brieftaube.

#### 4) Starlight Express, Musical, seit 1988, mit über 17 Millionen Besucher:innen

1. In Bochum
2. Andrew Lloyd Webber
3. Rusty

## DANKSAGUNGEN

Wir bedanken uns ganz herzlich bei André Brune, dem Ruhrpottologen! Dank seiner präzisen und super freundlichen Hilfe ist dieses Spiel POTTifiziert! Ein besonderes Dankeschön an die **textfreundin** Gabriele Oldenburg für ihr kostbares Lektorat. Danke auch an den VfL Bochum 1848 für die Freigabe zur Nutzung des Vereins- und Stadionnamens.