

Die Spielregeln

Bei WinPolis dreht sich alles ums Geld, das heißt, es muß versucht werden, durch möglichst geschickten Einkauf und Ausbau von Geschäften den Mitspielern das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Dazu ziehen die einzelnen Spieler der Reihe nach über das Spielfeld und können ein Geschäft nur dann kaufen, wenn sie draufkommen. Kommt man auf ein Geschäft eines Mitspielers, so muß man dort einkaufen und die Rechnung sofort begleichen.

Ein Spieler rückt automatisch um so viele Felder vorwärts, wie er Augen gewürfelt hat. Gewürfelt wird durch Drücken des Würfelknopfes oder durch Betätigen der Leertaste. Würfelt ein Spieler zwei gleiche Zahlen, hat er also einen Pasch, so darf er noch mal würfeln.

Sie können alle Felder einfach mit der Maus anklicken und erhalten dann eine kurze Beschreibung des jeweiligen Feldes.

Hat ein Spieler alle Geschäfte eines Typs, also z.B. alle Apotheken, so kann er diese Geschäftskette ausbauen und damit ihren Wert extrem erhöhen. Zieht dann ein Mitspieler auf dieses Geschäft, so muß dieser wesentlich mehr einkaufen.

Ist ein Spieler nicht in der Lage, eine Rechnung zu bezahlen und reicht auch sein Kreditlimit nicht aus, so hat er verloren. Alle seine Geschäfte werden dann zurückgegeben und können von den anderen Spielern gekauft werden.

Nicht alle Felder des Spielbrettes sind Geschäfte, es gibt auch noch eine Reihe sogenannter Aktionsfelder:

Das Startfeld

Auf diesem Feld beginnt jeder Spieler seine Reise durch WinPolien. Außerdem erhält er bei jedem Ziehen über dieses Feld Zinsen auf sein Vermögen.

Das Fragefeld

Auf dem Fragefeld können Sie Ihr Wissen demonstrieren: Es wird eine Frage gestellt, für deren richtige Beantwortung 3000 Taler ausgezahlt werden.

Das Postfeld

Dieses Feld stellt eine Art Briefkasten dar, d.h. Sie finden dort Ihre Post.

Das Wertsteigerungsfeld

Kommt ein Spieler auf dieses Feld, so erhöhen sich die Einnahmen seiner Geschäfte.

Außerdem haben die Spieler nur auf diesem Feld die Möglichkeit, eventuell angelegtes Festgeld ohne Gebühren wieder abzuheben.

Das Würfelspiel

Dieses Feld führt Sie ins Würfelspielkasino, in dem man eine Menge Geld gewinnen und verlieren kann.

Das Unwissenheitsfeld

Der Spieler, der auf dieses Feld zieht, erhält den Inhalt des Unwissenheitstopfes, d.h. das Geld, das beim falschen Beantworten der Fragen des Fragefeldes bezahlt werden mußte.

Das Urlaubsfeld

Ein Spieler, der auf dieses Feld zieht, darf eine Runde Urlaub machen.

Der Zeitungsstand

Auf diesem Feld erfahren Sie Gerüchte über evtl. anstehende Katastrophen.

Das Kartenspiel

Dieses Feld führt Sie ins Kartenspielkasino, in dem man eine Menge Geld gewinnen und verlieren kann.