BIG SPENDER

Das Spiel gegen die Pleite

Für 3 bis 4 Personen ab 12 Jahren
20-30 Minuten Spielzeit
Ein Spiel von Christoph Cantzler
Illustrationen von David Schneider

© 2026 Spielpunxx S.à r.l.-S., 12, rue Sangels, L-5425 Gostingen, Luxembourg
info@spielpunxx.com

„Hey, spiel mit uns!“

Es ist Nacht. Du bist allein in der fremden Stadt. Die Straßen sind leer und dunkel. Plötzlich öffnet sich eine Tür. Licht fällt auf die Straße. Schnell weg? Zu spät.

Leute lachen dich an: „Hey, spiel mit uns!“ Sie sehen dir in die Augen. „Keine Angst. Wir sind die BIG SPENDER! Dein Startgeld zahlen wir …“ Schon sitzt du mit Millionären am Spieltisch. „…du darfst nur nicht bankrott gehen.“

Hast du das Zeug dazu?

Inhalt

9 Spielfelder



4 Strichfelder



5 Kreuzfelder

80 Spielkarten (Millionen)



je 20

24 Pokerchips in 4 Farben



je 6

1 Los-Beutel, 4 **Spielhilfen** und **1 Spielanleitung**

Spielidee und Ziel

Im Spiel gegen die Pleite zählt jede Million!

Zum Erfolg führen zwei Strategien:

1. Haltet fünf eigene Investitionen im Spiel. Doch Vorsicht! Diese Strategie ist kostspielig, womöglich zu kostspielig, denn in jeder Runde fallen Zinsen an und die Gegner ziehen euch das Geld zusätzlich aus der Tasche …

ODER

2. Setzt auf die Pleite eines Gegners und habt im Moment der Pleite selbst die meisten Investitionen im Spiel!

Ihr markiert eure Investitionen mit Pokerchips auf den Spielfeldern. Ihr erhaltet zu Beginn die gleiche Menge Geld. Weil das Geld sowohl offen als auch verdeckt fließt, besteht die Herausforderung darin, den Kassenstand der Gegner richtig einzuschätzen und auszunutzen, um die eigenen Ziele zu erreichen.

Spielvorbereitung



» Mischt alle **9 Spielfelder** verdeckt und legt sie als 3 x 3 Raster aus.

» Teilt jeder Person **5 Pokerchips** einer Farbe zu und legt den übrigen Pokerchip derselben Farbe in den Losbeutel.

5 zur Person:



1 in den Beutel:



» Im Spiel zu dritt legt ihr die Pokerchips der übrigen Farbe zurück in die Schachtel.

» Teilt jeder Person ihr **Startgeld von 40.000.000** zu:

5 Karten à 5.000.000
5 Karten à 2.000.000
5 Karten à 1.000.000
5 Karten à 0.000.000 („Falschgeld“)



» Im Spiel zu dritt legt ihr das übrige Geld der Bank offen und sortiert neben den Spielfeldern aus. Beim Spiel zu viert ist die Bank zunächst leer.

Legt abschließend fest, wer die **Spielleitung** und somit die folgenden Aufgaben übernimmt:

- Zinsen für die Bank kassieren.
- Auf Wunsch Geld bei der Bank wechseln.
- Die Zugreihenfolge auslosen.

Verhaltens- und Verhandlungsregeln:

- **Geld** wird stets **verdeckt** gehalten, angeboten und verschoben. Angebote werden geheim geprüft. Nur die **Zahlung der Zinsen** an die Bank erfolgt **offen**.
- Es ist erlaubt, öffentlich einen anderen Betrag anzugeben und im tatsächlichen, verdeckten Angebot weniger oder mehr Scheine zu bieten. Dies ist Teil des Spiels!
- Es ist erlaubt, den Angeboten an einen Gegner auch Falschgeld beizumischen, um die Höhe des Angebots und die Anzahl an echten Scheinen für alle übrigen Personen zu verschleiern.
- Alle dürfen an Verhandlungen teilnehmen und öffentlich über den vermeintlich richtigen Betrag beraten. Am Ende wird das Angebot aber verdeckt gegeben und die Summe fließt geheim, sodass die „*wohlwollenden*“ Berater über die echte Summe im Dunkeln bleiben ...
- Andererseits ist es auch erlaubt, auf Verhandlungen zu verzichten und sofort „das Geld sprechen zu lassen“.
- Sobald ein Angebotsempfänger Geld erhält, ist der Betrag nicht mehr veränderbar. Dieser Betrag muss jedoch nicht dem öffentlich besprochenen Verhandlungsergebnis entsprechen.

Das Spiel um die Millionen kann nun beginnen!

Spielverlauf

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde zieht die Spielleitung Pokerchips aus dem Beutel. Die gezogene Person führt sofort ihren Zug aus. Anschließend zieht die Spielleitung einen weiteren Pokerchip aus dem Beutel. Nun führt diese Person ihren Zug sofort aus usw. Ist der Beutel leer, endet die Runde. Vor Beginn der nächsten Runde wirft die Spielleitung den dafür vorgesehenen Pokerchip jeder Person erneut in den Beutel und eine neue Runde beginnt.

In der 1. Runde

Die Spielleitung zieht einen Pokerchip aus dem Losbeutel: Wird dein Pokerchip gezogen, deckst du ein beliebiges Spielfeld auf und legst einen deiner anderen Pokerchips (*als deine Investition*) in die Mitte dieses Feldes, unabhängig davon ob es ein Strich- oder ein Kreuzfeld ist. Damit hast du markiert, dass du dieses Feld besitzt.

Ab der 2. Runde

In jeder weiteren Runde müssen für die eigenen Pokerchips (*deine Investitionen*) auf den Spielfeldern **Zinsen** an die Bank gezahlt werden, sobald die Spielleitung deinen Pokerchip aus dem Beutel zieht:

Bei 1 Pokerchip im Spiel	*= 4.000.000*
Bei 2 Pokerchips im Spiel	*= 7.000.000*
Bei 3 Pokerchips im Spiel	*= 9.000.000*
Bei 4 Pokerchips im Spiel	*= 10.000.000*
Bei 5 Pokerchips im Spiel	*= 0 (siehe Ende)*

Du zahlst die Zinsen offen an die Bank und die Spielleitung prüft, ob der Betrag stimmt. **Hast du deine Zinsen gezahlt, führst du eine der im Folgenden beschriebenen Aktionen auf einem Spielfeld deiner Wahl aus.** Kannst du deine Zinsen nicht zahlen, bist du pleite und das Spiel endet sofort (siehe Spielende, S. 3).

Welche Aktion ausgeführt werden kann, hängt vom Spielstand und vom eigenen Kassenstand ab und davon, wie die Spielfelder vorgefunden werden: Verdeckt oder offen, mit einem oder mit zwei Pokerchips.

Maximale Anzahl Pokerchips auf Spielfeldern:
Bis zu 1 Pokerchip pro Strichfeld,
bis zu 2 Pokerchips pro Kreuzfeld.

Aktionen

I. Neuinvestition

D. h. ein neues Spielfeld eröffnen.

Ist ein Spielfeld verdeckt, kannst du es eröffnen, indem du das Feld umdrehst und einen eigenen Pokerchip auf dem Strich oder dem Kreuz in der Mitte platzierst. Nun ist es dein Spielfeld! Du bist die **Besitzer*in**, solange dein Pokerchip dort liegt.



Neuinvestition:
Lege den ersten Pokerchip auf ein neu aufgedecktes Feld. Du besitzt nun dieses Feld.

Achtung! Wenn du **keinen Pokerchip im Spiel** hast, **musst** du eine Neuinvestition ausführen und somit ein Spielfeld eröffnen. Ausnahme: Es sind schon alle für die Personenanzahl erlaubten Spielfelder eröffnet (siehe unten). In diesem Fall musst du Aktion II oder III ausführen. *Kannst du dies nicht, bist du pleite und das Spiel endet.*

Im Spiel **zu dritt** werden **bis zu 6 Spielfelder** eröffnet und im Spiel **zu viert** bis zu **8 Spielfelder**. *Es bleiben also im Spiel zu dritt 3 Spielfelder verdeckt, im Spiel zu viert nur 1 Spielfeld.*

II. Kooperation

D. h. einen zweiten Pokerchip auf einem Kreuzfeld platzieren.

Diese Aktion darf **nur auf Kreuzfeldern** ausgeführt werden und sie wird je nach Spielstand auf unterschiedliche Art und Weise ausgeführt:

a) *Bist du die Besitzer*in eines **Kreuzfeldes** und dort ist nur dein Pokerchip platziert?*

Dann kannst du dort einen 2. Pokerchip ohne Kosten platzieren, indem du diesen leicht versetzt auf den ersten Pokerchip stapelst.



b) Möchtest du *auf einem **gegnerischen Kreuzfeld** einen zweiten Pokerchip platzieren?*

Dann nennst du der gegnerischen Besitzer*in deine Absicht und bietest ihr verdeckt Geld. Mindestens 1.000.000 und höchstens 4.000.000. Die Besitzer*in muss das Angebot geheim prüfen und reagieren.



1. ***Behält die Besitzer*in dein Geld?***
   Dann stapelst du einen eigenen Pokerchip leicht versetzt auf den gegnerischen Chip.



2. ***Will die Besitzer*in dein Geld nicht?***
   Dann muss die Besitzer*in zu deinem Angebot die **gleiche Summe** legen und alles verdeckt (jedoch ohne weiteres Falschgeld) an dich zurückgeben – *nun hast du deinen Einsatz verdoppelt und Geld gewonnen.*

III. Übernahme

D. h. gegnerische Pokerchips verdrängen.

Du bietest der Besitzer*in eines Spielfelds verdeckt Geld, um einen oder zwei Pokerchips zu verdrängen und somit das Spielfeld als neue Besitzer*in zu übernehmen:

*Handelt es sich um ein **Strichfeld**:*
mindestens 3.000.000 und höchstens 6.000.000

*Handelt es sich um ein **Kreuzfeld**:*
mindestens 5.000.000 und höchstens 8.000.000



Die Besitzer*in muss dein verdecktes Angebot prüfen und reagieren:

1. ***Behält die Besitzer*in dein Geld und handelt es sich um ein Strichfeld?***
   Dann nimmt die Besitzer*in ihren Pokerchip vom Feld. Du platzierst stattdessen einen eigenen Chip und bist die neue Besitzer*in.
   Behält die Besitzer*in dein Geld und handelt es sich um ein Kreuzfeld?
   Dann gehen alle Pokerchips an die Besitzer*in und ggf. an eine dritte Person, die bei dem Deal leer ausgeht, zurück.
   Ausnahme: *Hattest du selbst den „zweiten" Pokerchip platziert?*
   Dann bleibt er liegen. Lege den neuen Chip einfach leicht versetzt darauf.
2. ***Will die Besitzer*in dein Geld nicht?***
   Dann muss die Besitzer*in zu deinem verdeckten Angebot die **gleiche Summe** legen und alles (jedoch ohne weiteres Falschgeld) verdeckt an dich zurückgeben – *nun hast du deinen Einsatz verdoppelt und Geld gewonnen!*

Sonderfall: Teilen sich zwei Personen ein Kreuzfeld, darf die Besitzer*in (*unten*) den „zweiten" Pokerchip (*oben*) **nicht** verdrängen. Das heißt: Du darfst generell keine Übernahme ausführen, wenn du Besitzer*in des Spielfelds bist. Umgekehrt ist das erlaubt: **Die Person mit dem *zweiten* Pokerchip darf die Besitzer*in verdrängen**.

Abgeschlossene Aktionen und Ende der Runde

Nach deiner Aktion lost die Spielleitung erneut, wer am Zug ist. Wurden alle Pokerchips aus dem Beutel gezogen und alle mitspielenden Personen waren am Zug, wirft die Spielleitung zu Beginn der nächsten Runde erneut alle dafür vorgesehenen Pokerchips in den Beutel. Die nächste Runde beginnt, indem ein neuer Chip aus dem Beutel gezogen wird.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei unterschiedliche Weisen beendet werden:

- ***Big Spender!*** Die Person, die es geschafft hat, alle fünf eigenen Pokerchips ins Spiel zu bringen, hat gewonnen, **sobald sie wieder am Zug ist**. Sie muss jetzt keine Zinsen mehr zahlen und keine Aktion mehr ausführen. Das Spiel ist aus und diese Person gewinnt!

- ***Pleite!*** Das Spiel endet, wenn eine Person keinen kompletten Spielzug mehr ausführen kann.* Diese Person ist bankrott, hat verloren, entfernt alle ihre Pokerchips und das Spiel ist aus! Dann gewinnt, wer die meisten Pokerchips im Spiel hat. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich das meiste Geld besitzt.

**Eine Pleite kann sowohl dadurch ausgelöst werden, dass du die fälligen Zinsen nicht mehr zahlen kannst, als auch dadurch, dass du nicht mehr genügend Geld hast, um deine Aktion auszuführen. Es kann vorkommen, dass du wegen der Spielsituation keine Aktion ohne Kosten ausführen kannst und ein Angebot mit Mindestgebot machen müsstest, dafür aber nicht mehr die 1.000.000 (oder mehr) zur Verfügung hast. In diesem Falls bist du auch pleite und das Spiel endet sofort.*

Beispiel

*Anna, Ben und Caro spielen **Big Spender**. Anna übernimmt die Spielleitung und legt die 9 Spielfelder verdeckt im 3 mal 3 Raster aus. Anna wirft einen ihrer gelben Pokerchips in den Beutel, Ben einen grünen und Caro einen blauen. Die magentafarbenen Pokerchips legen sie zurück in die Schachtel. Alle erhalten ihre 40 Millionen.*

Das Spiel beginnt! Anna zieht einen Pokerchip verdeckt aus dem Beutel: Der grüne Chip von Ben. Da es die erste Runde ist und noch alle Spielfelder verdeckt sind, wählt Ben ein beliebiges Feld aus, dreht es um und legt seinen grünen Chip darauf. Er wählt das Feld in der Mitte des Rasters, es ist ein Kreuzfeld. Anna zieht nun den nächsten Chip aus dem Beutel: Ihren eigenen gelben Chip. Anna wählt das Feld oben links, dreht es um und legt ihren Chip darauf, ein Strichfeld. Der letzte Chip im Beutel gehört Caro: Sie wählt eines der verbleibenden Felder, dreht es um und legt einen blauen Chip darauf (Kreuzfeld, oben Mitte).

Damit ist die erste Runde abgeschlossen und Anna legt die 3 gezogenen Chips wieder in den Beutel. Nun beginnt die zweite Runde:

*Anna zieht einen Pokerchip aus dem Beutel: Ein blauer von Caro. Caro muss nun zuerst ihre **Zinsen bezahlen**. Da sie einen Pokerchip auf einem Feld liegen hat, zahlt sie 4.000.000 an die Bank. Dann führt sie eine Aktion aus: Caro **investiert neu** und dreht ein weiteres Feld um: Ein Strichfeld oben rechts. Sie legt ohne weitere Kosten einen ihrer Chips darauf.*

*Anna zieht wieder einen Chip aus dem Beutel: Ben ist am Zug. Ben zahlt zunächst 4.000.000 Zinsen an die Bank. Ben könnte ein weiteres neues Feld aufdecken oder eine Kooperation auf einem Kreuzfeld starten. Er entscheidet sich dazu, **eine Kooperation auf seinem eigenen Kreuzfeld** einzugehen: Er legt ohne weitere Kosten einen zweiten grünen Pokerchip auf seinen ersten.*

Anna zieht als letztes ihren eigenen Chip aus dem Beutel. Auch sie zahlt 4.000.000 an die Bank und führt eine Aktion aus: Anna investiert neu und legt einen ihrer Chips auf ein neu aufgedecktes Feld: ein Kreuzfeld (rechts unten).

Anna legt die 3 Pokerchips erneut zum Losen in den Beutel und zieht den ersten Chip für die dritte Runde:



Nach Abschluss der zweiten Runde verfügen alle noch über 36 Millionen, 2 Chips auf dem Spielplan und 3 Chips im eigenen Vorrat.



*Anna zieht ihren eigenen gelben Chip. Sie hat zwei Chips im Spiel und muss deswegen 7.000.000 Zinsen an die Bank zahlen. Da im Spiel zu dritt nur noch ein einziges Spielfeld aufgedeckt werden darf (zu dritt maximal 6), entscheidet sie sich dazu, neu zu investieren und dieses letzte Feld aufzudecken: Sie wählt das Feld rechts in der mittleren Reihe: Ein weiteres Strichfeld. Anna legt ihren Chip darauf. **Es dürfen nun keine weiteren Felder aufgedeckt werden**, d. h. die Aktion Neu investieren ist nicht länger möglich.*

*Anna zieht nun den Chip von Ben aus dem Beutel. Auch Ben zahlt 7.000.000. Ben sieht sein Geld dahinschwinden und weil er keine Möglichkeit hat, ein neues Feld zu eröffnen, muss er eine Kooperation oder eine Übernahme starten. Ben entscheidet sich dazu, **eine Kooperation auf dem Kreuzfeld von Anna** unten rechts zu starten. Er bietet Anna also einen Betrag zwischen 1.000.000 und 4.000.000, um einen seiner Chips auf den ersten Chip von Anna zu legen. Ben denkt sich, dass Anna nicht unbedingt erfreut sein wird: Sie will vermutlich keine Kooperation auf ihrem einzigen Feld eingehen, auf dem sie ohne weitere Kosten einen zweiten Chip legen könnte. Deswegen macht er ihr **ein großzügiges Angebot** von 3.000.000, das er ihr verdeckt mit 2 Falschgeldkarten hinlegt. Anna sieht sich das Angebot an und wägt ab. Sie hat auch gesehen, dass dieses Feld ihre Chance ist, in der nächsten Runde bereits 4 Chips ausliegen zu haben. **Sie lehnt das Angebot ab.** Sie gibt Ben seine Scheine und zusätzlich den selben Betrag aus ihrem eigenen Vorrat zurück. Ben konnte zwar nun keinen Chip platzieren, dafür hat er aber ein Plus von 3.000.000 in seiner Kasse zu verzeichnen. Ben verfügt jetzt über 32 Millionen.*

*Der letzte Chip im Beutel gehört wieder Caro. Auch sie zahlt Zinsen in Höhe von 7.000.000 an die Bank. Caro hat mitbekommen, dass Ben nun wieder ein Stückchen reicher geworden ist und denkt sich, dass sie ihn erleichtern kann: Caro startet **eine Übernahme auf Bens mittleres Kreuzfeld**, auf dem er zwei Chips hat. Da sie davon ausgeht, dass Ben nicht auf seine einzigen zwei Chips verzichten möchte, geht sie in die Vollen und bietet Ben das Maximum von 8 Millionen. Ben muss nun abwägen, ob er seine Kasse um die hübsche Summe von 8 Millionen aufbessern will, dafür aber keine Chips mehr auf dem Spielplan hat und beim Bankrott von Anna oder Caro an letzter Stelle stehen würde? Oder ob er sich von Caro auf diese Weise erpressen lässt und ihr die angebotenen 8 Millionen plus 8 eigene Millionen zurückgibt, dafür aber seine zwei Chips auf dem Spielplan behält?*

– Wie würdest Du dich entscheiden?