



- ROCK AM RING -

Lernspiel

jan wegner

**Fritz Figge Str. 5
50823 Köln**

**Tel 0221 / 337 49 44
Fax 0221 / 337 49 45
mobil 0178 / 279 286 8
jan.-wegner@wegner-jan.de**

ZIEL des Spiels

Jeder Spieler baut einen PA-Verleih auf. Ein PA-Verleih kauft Material und vermietet es. Vermietet werden kann an Kunden oder an Mitspieler.

TIPP: Stift und Papier für Notizen bereithalten.

Ende des Spiels

Spielende ist, wenn die Veranstaltung „Rock am Ring“ durchgeführt wurde. Sie kann dann durchgeführt werden wenn genügend Material, ... vorhanden ist. Die Veranstaltung muss 3 Wochen vorher angekündigt werden und dauert 2 Wochen.

Die Veranstaltung gilt als durchgeführt, wenn

- keiner der beteiligten Spieler während der Veranstaltung Pleite gegangen ist
- alle Ereigniskarten, die Diebstahl, Misslingen, ... für die aktuelle Veranstaltung anzeigen durch gute Vorbereitung abgewehrt werden können.

Gewinner

Gewinner ist, wer nach der Veranstaltung „Rock am Ring“ das meiste Geld besitzt. Dazu wird das gesamte Material jeder Firma an die Bank verkauft.

Spielablauf

Beginn

1. Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt, die Aktions- und Ereigniskarten jeweils auf einen Haufen.
2. Es wird ein Spieler gewählt der die Bank verwaltet.
3. Jeder Spieler sucht sich eine Firma aus.
4. Jeder Spieler erhält ein Startkapital von 20.000DM.
5. Jeder Spieler zieht zwei Aktionskarten. Diese Karten enthalten Anfragen für die aktuelle Woche.
6. Jeder Spieler kann jetzt Material seiner Wahl kaufen, das er sofort geliefert bekommt.
TIP: Nicht das ganze Geld auf den Kopp hauen!
7. Die ersten Vermietungen durchführen.

Rundenablauf

Alle Spieler führen innerhalb einer Runde nacheinander die folgenden Schritte gemeinsam aus:

1. **Ereignis**
Ereigniskarte ziehen und ausführen
2. **Materialrückgabe**
Materialrückgabe und Mietpreisauszahlung durch die Bank.
 - a. Das Material von den Anfragen der aktuellen Woche wird wieder in die Lager gebracht.
 - b. Die Aktionskarten kommen unter den Haufen.
 - c. Gekauftes Material wird ausgeliefert
3. **Wochenwechsel**
Die Anfragen und bestelltes Material werden eine Woche nach vorne geschoben.
Anfragen aus den Felder

Übernächster Woche	kommen in das Feld	Nächste Woche
Nächste Woche	kommen in das Feld	Diese Woche
4. **Aktion**
 - a. Jeder Spieler zieht eine (ab Runde 4 jeder zwei) Aktionskarten (würfeln nicht vergessen)
 - b. Die Vermietungen für die aktuelle Woche werden durchgeführt
 - c. Aufträge werden angenommen, weitergegeben oder abgelehnt
 - d. Material kann gekauft werden.

Erklärungen

Kunden

Kunden werden von der Bank vertreten. Sie stellen ihre Anfragen an die Spieler über die Aktionskarten.

Alle Spieler gelten nicht als Kunden im Sinne des Spiels.

Bank

Ein Spieler verwaltet die Bank.

Die Bank verkauft neues Material und nimmt Material zu 50% des Verkaufspreises zurück. Die Bank zahlt für die Kunden die Mietpreise aus den Aufträgen.

Die Kauf- und Mietpreise die von der Bank, den Kunden erhoben werden können sind der Preisliste zu entnehmen.

Die Bank gewährt keinen Kredit. Alle zu zahlenden Beträge sind SOFORT an die Bank zu zahlen. Ist nicht genügend Bargeld vorhanden, MUSS Material verkauft werden. Kann eine Forderung nicht erfüllt werden ist der Spieler Pleite und aus dem Spiel ausgeschieden.

Ereigniskarte

Die Ereigniskarte zeigt Situationen an, die während der Vermietung auftreten und gelöst werden müssten. Ev. Gelder werden sofort fällig. Ist nicht genügend Geld da, muss Material verkauft werden.

Ist eine Ereigniskarte durchgeführt worden kommt sie wieder unter den Haufen.

Bezieht sich eine Ereigniskarte auf eine aktuelle Vermietung, der Spieler aber keine Vermietung hat, wird die Ereigniskarte nicht ausgeführt. Vermietungen an Mitspieler gelten nicht als Vermietung im Sinne der Ereigniskarte.

Aktionskarten

Aktionskarten enthalten Anfragen von Kunden. Mit dem Würfel wird bestimmt für welche Woche die Anfrage ist. Die Anfrage ist bei einem Würfelwert von

- 1-2 für diese Woche
- 3-4 für nächste Woche
- 5-6 für übernächste Woche

Der Spieler kann entscheiden, ob er die Anfrage

- ablehnt,
- weitergibt oder
- annimmt.

Ablehnen von Anfragen

Wird die Anfrage abgelehnt, kommt die Aktionskarte wieder unter den Haufen.

Weitergeben von Anfragen

Wird die Anfrage weiter gegeben, kann ein anderer Spieler entscheiden ob er ablehnt, weitergibt oder annimmt.

Die Konditionen für die Weitergabe einer Anfrage handeln die Spieler selber aus.

Annahme von Anfragen

Um eine Anfrage anzunehmen, muss das gesamte Material der Anfrage an den Kunden vermietet werden. Nach der Vermietung erhält der Vermieter den Mietpreis von der Bank.

Eine Anfrage gilt als angenommen, wenn der Spieler seine Anfrage auf das Spielfeld in das Feld seiner Firma gelegt hat. Dabei wird die Anfrage in das Feld der Woche gelegt, für die die Anfrage gestellt wurde (diese Woche, nächste Woche, übernächste Woche).

Hat ein Spieler eine Anfrage angenommen, muss er sie ausführen. Kann er eine angenommene Anfrage nicht ausführen, platzt der Job. Der Spieler muss einen Schadensersatz an den Kunden (die Bank) in Höhe von 50% der Gesamtvermietkosten zahlen.

Das Material für die angenommene Anfrage muss erst dann vermietet werden, wenn die Anfrage auf dem Spielfeld im Feld „diese Woche“ liegt.

Interaktion

Interaktionen zwischen den Spielern sind erwünscht und nötig um das Spielziel zu erreichen. Welche Absprachen getroffen werden und welche Preise unter den Spielern ausgehandelt werden ist völlig offen.

Rock am Ring

Für die Veranstaltung „Rock am Ring“ wird benötigt:

TONtechnik

- 6 Zuspierer
- 2 Mischpult
- 14 Set Boxen

LICHTtechnik

- 2 Lichtpult
- 12 Set Scheinwerfer
- 8 Einheiten Movingheads

BÜHNENTechnik

Eine kleine Bühne bestehend aus:

- 8 Bühneneinheiten
- 10 Set Traversen
- 4 Set Planen

Material

Kaufen

Material kann in einer Runde in dem Schritt *Aktion* gekauft werden. Der Kaufpreis ist bei der Materialbestellung voll zu bezahlen.

Das Material wird erst in der nächsten Woche geliefert. Dazu wird das Material auf das Feld Nächste Woche, der entsprechenden Firma gelegt.

Verkaufen

Die Bank kauft Material jederzeit sofort für 50% des Verkaufspreises zurück.

Vermieten

Material wird vermietet, wenn eine Anfrage im Spielfeld im Feld „diese Woche“ liegt. Das angefragte Material

wird auf die Anfrage gelegt und ist vermietet.

Kann der Vermieter die Anfrage nicht vollständig erfüllen, platzt der Job und der Vermieter muss einen Schadensersatz an den Kunden (die Bank) in Höhe von 50% der Gesamtvermietkosten zahlen.

Material kann auch zwischen den Spielern vermietet werden. Der andere Spieler gilt nicht als „Kunde“ im Spielsinn.

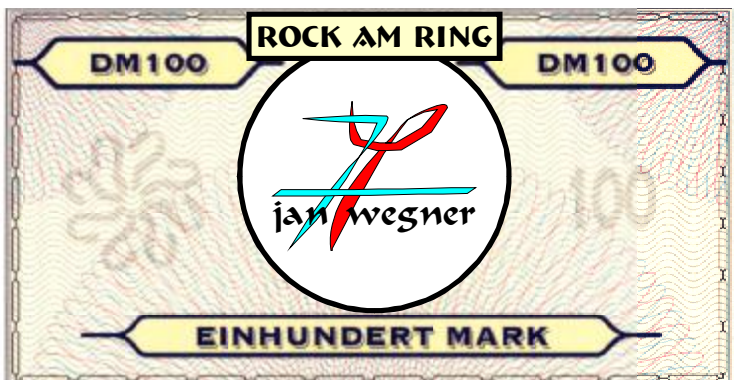
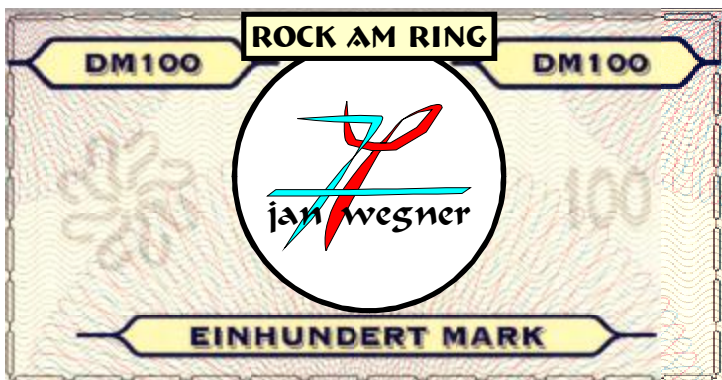
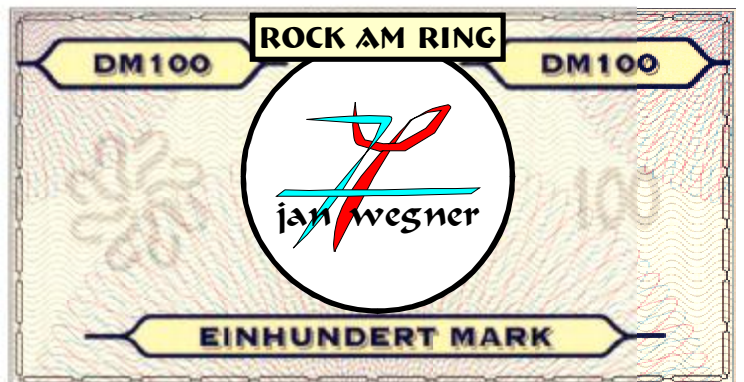
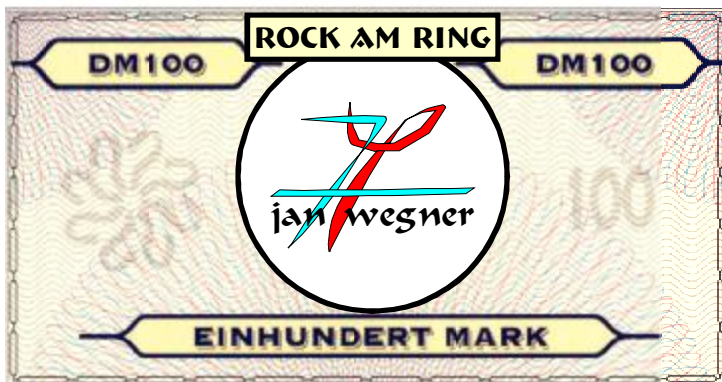
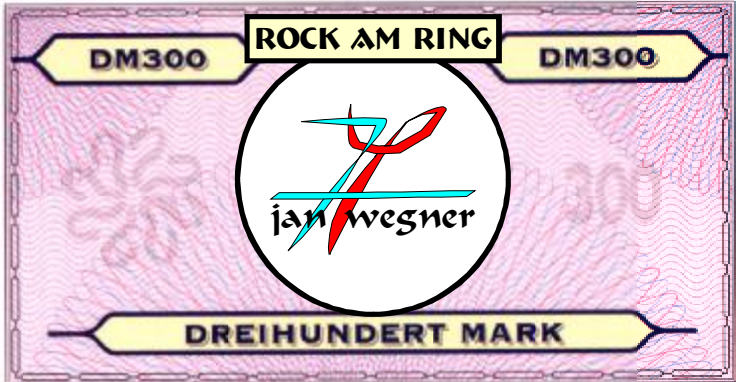
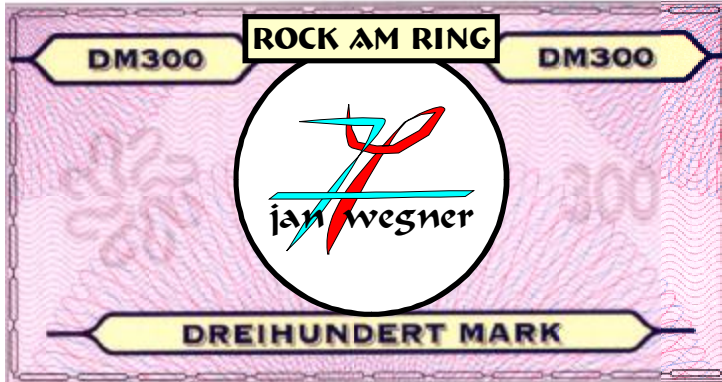
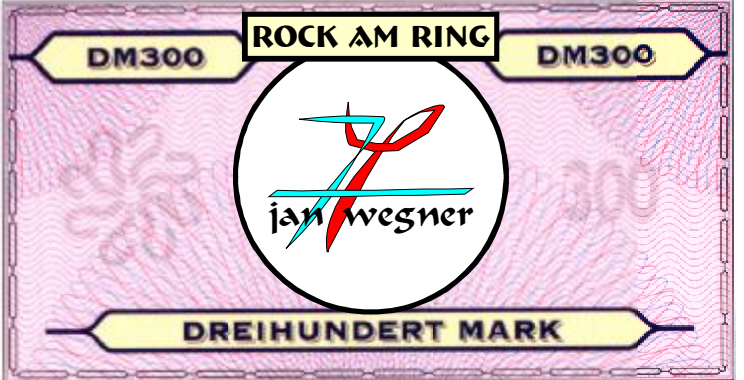
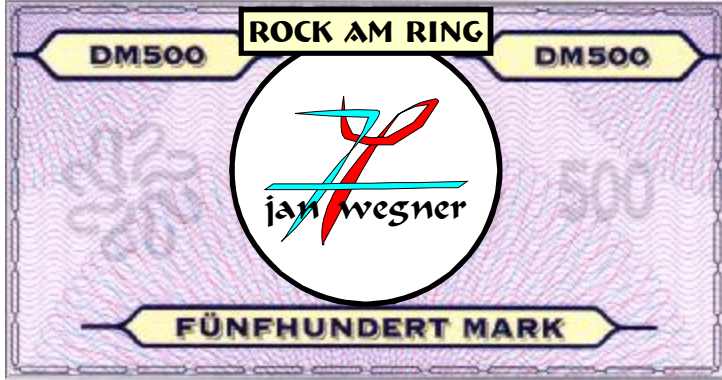
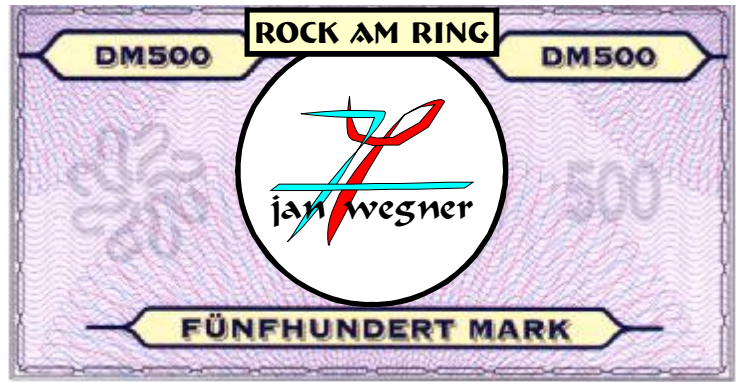
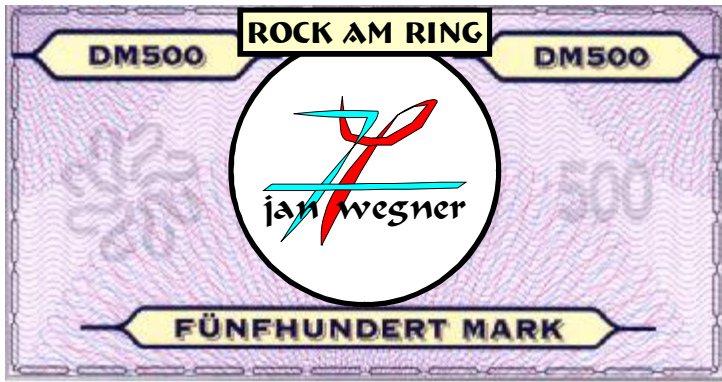
Mietpreise

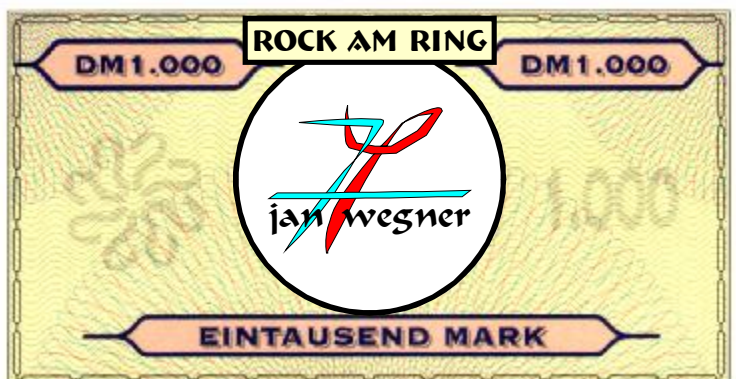
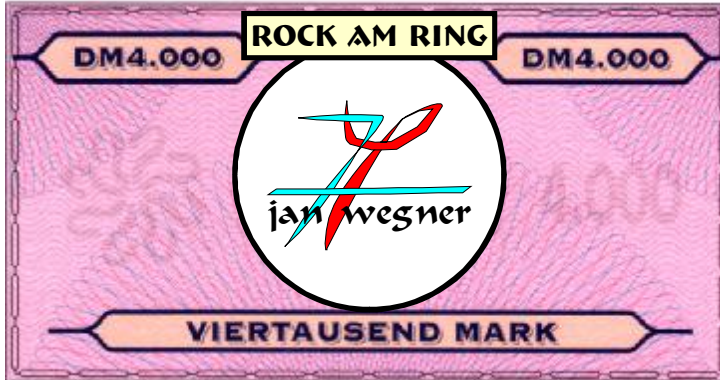
Die Miete wird bei der Rückgabe des Materials von der Bank gezahlt. Die Mietpreise für Kunden sind der Preisliste zu entnehmen und nicht veränderbar.

Mietpreise zwischen den Spielern können frei verhandelt werden.

Preisliste

Material	Kaufpreis	Vermietpreis
Traverse 	2000 DM	400DM / Woche
Bühne 	2000 DM	400DM / Woche
Plane 	2000 DM	400DM / Woche
Set Boxen 	4000 DM	800DM / Woche
Mischpult 	2000 DM	400DM / Woche
Zuspieler 	2000 DM	400DM / Woche
Lichtpult 	2000 DM	400DM / Woche
Set Scheinwerfer 	2000 DM	400DM / Woche
Set Movingheads 	4000 DM	800DM / Woche





Verleihnix

Laut und Hell

DIESE WOCHE

KMV

VERANSTALTUNGS
HEROS

1. FREIGNIS

2. MATERIALRÜCKGABE

3. WOCHENWECHSEL

4. AKTION

Verleihnix

Laut und Hell

— NÄCHSTE WOCHÉ —

KMMV

VERANSTALTUNGS
HEROS




































Verleihnix




































Laut und Hell




































— ÜBERNÄCHSTE WOCHÉ —

KMMV

VERANSTALTUNGS
HEROS

Traverse 	Bühne 	Plane 	Traverse 	Traverse 
Traverse 	Bühne 	Plane 	Traverse 	Traverse 
Traverse 	Bühne 	Plane 	Traverse 	Traverse 
Traverse 	Bühne 	Plane 	Traverse 	Traverse 
Traverse 	Bühne 	Plane 	Traverse 	Traverse 
Traverse 	Bühne 	Plane 	Bühne 	Bühne 
Traverse 	Bühne 	Plane 	Bühne 	Bühne 

<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Zuspieler</p> 
<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Set Boxen</p> 	<p>Set Boxen</p> 
<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Set Boxen</p> 	<p>Set Boxen</p> 
<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Set Boxen</p> 	<p>Set Boxen</p> 
<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Set Boxen</p> 	<p>Set Boxen</p> 
<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Set Boxen</p> 	<p>Zuspieler</p> 
<p>Set Boxen</p> 	<p>Mischpult</p> 	<p>Zuspieler</p> 	<p>Set Boxen</p> 	<p>Zuspieler</p> 

<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 
<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 
<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 
<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 
<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 
<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 
<p>Lichtpult</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 	<p>Set Scheinwerfer</p> 	<p>Set Movingheads</p> 

<p>EINBRUCH</p> <p>In dein Lager ist eingebrochen worden.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Aus deinem aktuellen Lagerbestand wurde Material entwendet. Würfele für jeden Gegensand in deinem Lager.</i></p> <p>1-3 <i>Material ist gestohlen</i> 4-6 <i>Material ist noch da</i></p>	<p>TRINKGELD</p> <p>Der Kunde war sehr zufrieden. Er gibt dir</p> <p style="text-align: center;">1000 DM</p> <p style="text-align: right;">zusätzlich.</p>	<p>WARTUNGSKARTE</p> <p>Du lässt dein Material von Fachleuten überprüfen. Du kannst diese Wartung für</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p> <p style="text-align: right;">durchführen lassen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst hast du bei einem Materialausfall eine Chance von 50% den Ausfall abzuwehren.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>
<p>DIEBSTAHL</p> <p>Auf der Veranstaltung wurde beim Abbau Material entwendet.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Von dem Gegenstand der am häufigsten auf einer aktuellen Veranstaltung vermietet ist wird einer weggelegt.</i></p>	<p>BONUS</p> <p>Für gute Zusammenarbeit erhältst du von einem Kollegen einen Bonus von</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p>	<p>WARTUNGSKARTE</p> <p>Du lässt dein Material von Fachleuten überprüfen. Du kannst diese Wartung für</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p> <p style="text-align: right;">durchführen lassen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst hast du bei einem Materialausfall eine Chance von 50% den Ausfall abzuwehren.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>
<p>UNTERSCHLAGUNG</p> <p>Ein Kunde hat dich getäuscht. Er bringt die gemietet Anlage nicht zurück.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Eine Anlage einer aktuellen Vermietung (bei mehreren auswürfeln) wird zurückgelegt.</i></p>	<p>PROVISION</p> <p>Du hasst einem Kollegen einen Auftrag vermittelt. Dafür erhältst du eine Provision in Höhe von</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p>	<p>WARTUNGSKARTE</p> <p>Du lässt dein Material von Fachleuten überprüfen. Du kannst diese Wartung für</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p> <p style="text-align: right;">durchführen lassen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst hast du bei einem Materialausfall eine Chance von 50% den Ausfall abzuwehren.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>
<p>LKW gestohlen</p> <p>Deinem Fahrer wurde der LKW gestohlen. Leider war er beladen. Der LKW konnte gefunden werden, Das Material ist weg</p> <p>Spielauswirkung: <i>Von allen aktuellen Vermietungen wird ausgewürfelt:</i></p> <p>1-2 <i>Material war im LKW</i> 3-6 <i>Material war NICHT im LKW</i></p>	<p>VERKAUF</p> <p>Aus einem Materialverkauf von 4000DM hast du einen Gewinn von</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p> <p style="text-align: right;">erwirtschaftet.</p>	<p>WARTUNGSKARTE</p> <p>Du lässt dein Material von Fachleuten überprüfen. Du kannst diese Wartung für</p> <p style="text-align: center;">1000DM</p> <p style="text-align: right;">durchführen lassen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst hast du bei einem Materialausfall eine Chance von 50% den Ausfall abzuwehren.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>

<p>AUSFALL</p> <p>Zwei Teile deiner Anlage sind ausgefallen. Die Veranstaltung droht zu platzen. Wenn sie platzt verklagt dich der Kunde.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du den Ausfall nicht abwehren kannst, erhältst kein Geld aus der Vermietung. Du musst dem Kunden Schadensersatz in Höhe der Vermietkosten zahlen.</i></p>	<p>FOLGEAUFTRAG</p> <p>Der Kunde war sehr zufrieden mit der aktuellen Veranstaltung. Er will die Veranstaltung wiederholen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Würfe für die Woche der Wiederholung:</i></p> <p>1-2 Diese Woche 3-4 Nächste Woche 5-6 Übernächste Woche</p>	<p>AUSBILDUNGSKARTE</p> <p>Du lässt deine Mitarbeiter schulen. Die Schulung kostet</p> <p>2000DM</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst bist du für die nächste Veranstaltung bei der etwas schief geht geschützt.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>
<p>MATERIALFEHLER</p> <p>Ein Teil deiner Anlage ist ausgefallen. Die Veranstaltung droht auszufallen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Der aktuell am wenigsten vermietete Gegenstand ist ausgefallen.</i></p> <p><i>Wenn du Ersatz stellen kannst ist der Auftrag gerettet. Wenn nicht erhältst du keine Einnahmen aus dem Auftrag.</i></p>	<p>FOLGEAUFTRAG</p> <p>Der Kunde war sehr zufrieden mit der Veranstaltung. Er will die Veranstaltung wiederholen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Würfe für die Woche der Wiederholung:</i></p> <p>1-2 Diese Woche 3-4 Nächste Woche 5-6 Übernächste Woche</p>	<p>AUSBILDUNGSKARTE</p> <p>Du lässt deine Mitarbeiter schulen. Die Schulung kostet</p> <p>2000DM</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst bist du für die nächste Veranstaltung bei der etwas schief geht geschützt.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>
<p>FLOP</p> <p>Du hast eine aktuelle Veranstaltung als Veranstalter ausgeführt. Leider ist kein Gast gekommen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du erhältst aus einem aktuellem Auftrag keine Einnahmen (ev. auswürfeln).</i></p>	<p>FOLGEAUFTRAG</p> <p>Der Kunde war sehr zufrieden mit der Veranstaltung. Er will die Veranstaltung wiederholen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Würfe für die Woche der Wiederholung:</i></p> <p>1-2 Diese Woche 3-4 Nächste Woche 5-6 Übernächste Woche</p>	<p>AUSBILDUNGSKARTE</p> <p>Du lässt deine Mitarbeiter schulen. Die Schulung kostet</p> <p>2000DM</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst bist du für die nächste Veranstaltung bei der etwas schief geht geschützt.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>
<p>MATERIALFEHLER</p> <p>Ein Teil deiner Anlage ist ausgefallen. Die Veranstaltung droht auszufallen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Der aktuell am wenigsten vermietete Gegenstand ist ausgefallen.</i></p> <p><i>Wenn du Ersatz stellen kannst ist der Auftrag gerettet. Wenn nicht erhältst du keine Einnahmen aus dem Auftrag.</i></p>	<p>FOLGEAUFTRAG</p> <p>Der Kunde war sehr zufrieden mit der Veranstaltung. Er will die Veranstaltung wiederholen.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Würfe für die Woche der Wiederholung:</i></p> <p>1-2 Diese Woche 3-4 Nächste Woche 5-6 Übernächste Woche</p>	<p>AUSBILDUNGSKARTE</p> <p>Du lässt deine Mitarbeiter schulen. Die Schulung kostet</p> <p>2000DM</p> <p>Spielauswirkung: <i>Wenn du die Karte kaufst bist du für die nächste Veranstaltung bei der etwas schief geht geschützt.</i></p> <p><i>Du musst die Karte nach dem Einsatz abgeben.</i></p>

<p>PLEITE</p> <p>Dein Kunde hat Pleite gemacht.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du erhältst aus einem aktuellen Auftrag (ev. auswürfeln) keine Mieteinnahmen. Du bekommst dein Material zurück.</i></p>	<p>SONDER KARTE</p> <p>Du ziehst eine weitere Ereigniskarte und darfst nach Ansicht der Karte entscheiden, ob du die Karte ausführen willst oder ob dein rechter Nachbar die Karte ausführen soll.</p>	<p>MATERIAL JOKER</p> <p>Du kennst eine Quelle wo du eine Einheit fehlendes Material bekommen kannst.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du zahlst die normale Mietgebühr an die Bank und kannst das Material mit dieser Karte einsetzen. Nach Ablauf der Mietdauer wird die Karte zurück in den Ereignishaufen gelegt.</i></p> <p><i>Es kann fehlendes oder defektes Material ersetzt werden.</i></p>
<p>ÜBERFALL</p> <p>Dein Techniker ist nach dem Kassieren überfallen worden. Das Geld ist weg.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du erhältst aus einem aktuellen Auftrag (ev. auswürfeln) keine Mieteinnahmen. Du bekommst dein Material zurück.</i></p>	<p>SONDER KARTE</p> <p>Ziehe eine weitere Aktionskarte.</p>	<p>MATERIAL JOKER</p> <p>Du kennst eine Quelle wo du eine Einheit fehlendes Material bekommen kannst.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du zahlst die normale Mietgebühr an die Bank und kannst das Material mit dieser Karte einsetzen. Nach Ablauf der Mietdauer wird die Karte zurück in den Ereignishaufen gelegt.</i></p> <p><i>Es kann fehlendes oder defektes Material ersetzt werden.</i></p>
<p>FEILSCHER</p> <p>Dein Kunde feilscht um den Preis. In Sorge überhaupt Geld zu bekommen gibst du nach.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du erhältst aus einem aktuellen Auftrag (ev. auswürfeln) nur 50% der Mieteinnahmen.</i></p>	<p>SONDER KARTE</p> <p>Ziehe eine weitere Aktionskarte. Diese Aktion wird vom Geldgeber des linken Nachbarn nächste Woche ausgeführt.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Diese Aktionskarte MUSS durchgeführt werden. Andere Aufträge können dadurch platzen. Aus diesem Auftrag gibt es keine Einnahmen.</i></p>	<p>MATERIAL JOKER</p> <p>Du kennst eine Quelle wo du eine Einheit fehlendes Material bekommen kannst.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du zahlst die normale Mietgebühr an die Bank und kannst das Material mit dieser Karte einsetzen. Nach Ablauf der Mietdauer wird die Karte zurück in den Ereignishaufen gelegt.</i></p> <p><i>Es kann fehlendes oder defektes Material ersetzt werden.</i></p>
<p>RABATT</p> <p>Du willst einen Kunden zeigen wie gut du bist und hast im Rabatt angeboten.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du erhältst aus einem aktuellen Auftrag (ev. auswürfeln) nur 75% der Mieteinnahmen.</i></p>	<p>SONDER KARTE</p> <p>Du bekommst von Freunden eine Einheit Material deiner Wahl geschenkt.</p>	<p>MATERIAL JOKER</p> <p>Du kennst eine Quelle wo du eine Einheit fehlendes Material bekommen kannst.</p> <p>Spielauswirkung: <i>Du zahlst die normale Mietgebühr an die Bank und kannst das Material mit dieser Karte einsetzen. Nach Ablauf der Mietdauer wird die Karte zurück in den Ereignishaufen gelegt.</i></p> <p><i>Es kann fehlendes oder defektes Material ersetzt werden.</i></p>

<p>MIST GEBAUT</p> <p>Einer deiner Techniker hat Mist gebaut. Der Kunde ist verärgert.</p> <p>Spielauswirkung: Um den Kunden zu beruhigen erhältst du aus einem aktuellen Auftrag (ev. auswürfeln) nur 50% der Einnahmen.</p> <p>Du darfst nächste Woche KEINE Aktionskarte ziehen.</p> <p>Mit einer Ausbildungskarte kannst du die Karte abwehren.</p>	<p>SONDERANGEBOT</p> <p>Du kannst eine Position Material deiner Wahl zu 50% der Kosten kaufen.</p> <p>Spielauswirkung: Du musst das Material in dieser Woche kaufen. Die Lieferung erfolgt in zwei Wochen. Die Menge kannst du selber bestimmen.</p> <p>Wird in diese Woche kein Material gekauft verfällt die Karte.</p>	<p>VERSICHERUNG</p> <p>Du kannst eine Diebstahlversicherung abschließen. Die Versicherung kostet 1000DM</p> <p>Spielauswirkung: Würfele im Schadensfall: 1-2 Die Versicherung zahlt nicht 3-6 Die Versicherung zahlt</p> <p>Summe: 1 75% der Kaufsumme 2-3 50% der Kaufsumme 4-6 25% der Kaufsumme</p>
<p>ORDNUGSAMT</p> <p>Das Ordnungsamt war auf der Veranstaltung. Aus Unwissenheit ist dir ein Fehler unterlaufen und die Veranstaltung wurde geschlossen.</p> <p>Spielauswirkung: Du erhältst keine Einnahmen aus dem Auftrag und zahlst 2000DM Schadensersatz. Du darfst die nächsten ZWEI Wochen KEINE Aktionskarte ziehen.</p> <p>Mit einer Ausbildungskarte kannst du die Karte abwehren.</p>	<p>SONDERANGEBOT</p> <p>Du kannst eine Position Material deiner Wahl zu 50% der Kosten kaufen.</p> <p>Spielauswirkung: Du musst das Material in dieser Woche kaufen. Die Lieferung erfolgt in zwei Wochen. Die Menge kannst du selber bestimmen.</p> <p>Wird in diese Woche kein Material gekauft verfällt die Karte.</p>	<p>VERSICHERUNG</p> <p>Du kannst eine Diebstahlversicherung abschließen. Die Versicherung kostet 1000DM</p> <p>Spielauswirkung: Würfele im Schadensfall: 1-2 Die Versicherung zahlt nicht 3-6 Die Versicherung zahlt</p> <p>Summe: 1 75% der Kaufsumme 2-3 50% der Kaufsumme 4-6 25% der Kaufsumme</p>
<p>GAST VERLETZT</p> <p>Ein Gast hat sich auf deiner Veranstaltung aufgrund fehlender Absperungen verletzt.</p> <p>Spielauswirkung: Der Gast erhält 2000DM Schadensersatz.</p> <p>Du darfst die nächsten ZWEI Wochen KEINE Aktionskarte ziehen.</p> <p>Mit einer Ausbildungskarte kannst du die Karte abwehren.</p>	<p>TOURNEE</p> <p>Dir wird eine Tournee angeboten.</p> <p>Spielauswirkung: Ein Auftrag aus der letzten Woche (ev. auswürfeln) ist so gut gelaufen, dass er in den nächsten zwei Wochen wiederholt werden soll. Geld gibt es erst am Ende der Tournee.</p>	<p>VERSICHERUNG</p> <p>Du kannst eine Diebstahlversicherung abschließen. Die Versicherung kostet 1000DM</p> <p>Spielauswirkung: Würfele im Schadensfall: 1-2 Die Versicherung zahlt nicht 3-6 Die Versicherung zahlt</p> <p>Summe: 1 75% der Kaufsumme 2-3 50% der Kaufsumme 4-6 25% der Kaufsumme</p>
<p>ARBEITSUNFALL</p> <p>Ein Techniker hatte keine PSE. Aus diesem Grund hat er sich verletzt.</p> <p>Spielauswirkung: Die Berufsgenossenschaft erlegt dir ein Bußgeld von 3000 DM auf.</p> <p>Mit einer Ausbildungskarte kannst du die Karte abwehren.</p>	<p>SONDERANGEBOT</p> <p>Du kannst eine Position Material deiner Wahl zu 50% der Kosten kaufen.</p> <p>Spielauswirkung: Du musst das Material in dieser Woche kaufen. Die Lieferung erfolgt in zwei Wochen. Die Menge kannst du selber bestimmen.</p> <p>Wird in diese Woche kein Material gekauft verfällt die Karte.</p>	<p>VERSICHERUNG</p> <p>Du kannst eine Diebstahlversicherung abschließen. Die Versicherung kostet 1000DM</p> <p>Spielauswirkung: Würfele im Schadensfall: 1-2 Die Versicherung zahlt nicht 3-6 Die Versicherung zahlt</p> <p>Summe: 1 75% der Kaufsumme 2-3 50% der Kaufsumme 4-6 25% der Kaufsumme</p>

<p>LOTTOGEWINN</p> <p>Du gewinnst im Lotto</p> <p>10.000 DM</p>	<p>STEUER ERSTATTUNG</p> <p>Du hast eine Steuerrückzahlung in Höhe von</p> <p>2000DM</p>	<p>STEUER FORDERUNG</p> <p>Du muss Steuern in Höhe von</p> <p>2000DM</p> <p>nach bezahlen.</p>
<p>FLAUTE</p> <p>Flaute im Geschäft.</p> <p>Du darfst diese Woche keine Aktionskarte ziehen.</p>	<p>FLAUTE</p> <p>Flaute im Geschäft.</p> <p>Du darfst diese Woche keine Aktionskarte ziehen.</p>	<p>STEUER FORDERUNG</p> <p>Du muss Steuern in Höhe von</p> <p>2000DM</p> <p>nach bezahlen.</p>
<p>FLAUTE</p> <p>Flaute im Geschäft.</p> <p>Du darfst diese Woche keine Aktionskarte ziehen.</p>	<p>WERBUNG</p> <p>Du machst Werbung für</p> <p>2000DM</p> <p>Du darfst dafür nächste Woche ZWEI Aktionskarten ziehen.</p>	<p>REPARATUR</p> <p>Dein LKW ist kaputt. Um ihn zu reparieren musst du</p> <p>1000DM</p> <p>zahlen.</p> <p>Bis du den LKW repariert hast kannst du keine Aktionskarte ziehen.</p>
<p>WERBUNG</p> <p>Du machst Werbung für</p> <p>2000DM</p> <p>Du darfst dafür nächste Woche ZWEI Aktionskarten ziehen.</p>	<p>KRANKHEIT</p> <p>Du bist krank und kannst diese Woche nicht arbeiten.</p> <p><i>Spielauswirkung:</i> <i>Du kannst diese Woche keinen Auftrag selber ausführen.</i></p>	<p>KRANKHEIT</p> <p>Du bist krank und kannst diese Woche nicht arbeiten.</p> <p><i>Spielauswirkung:</i> <i>Du kannst diese Woche keinen Auftrag selber ausführen.</i></p>

ANFRAGE

Für ein Veranstaltung wird angefragt:

TONtechnik

- 1 Zuspeler
- 1 Mischpult
- 1 Set Boxen

ANFRAGE

Für ein Veranstaltung wird angefragt:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 2 Set Scheinwerfer

ANFRAGE

Für ein Veranstaltung wird angefragt:

BÜHNENTechnik

Eine kleine Bühne bestehend aus:

- 1 Bühneneinheit
- 1 Set Traversen
- 1 Set Planen

ANFRAGE

Es sollen aufgebaut werden:

TONtechnik

- 1 Mischpult
- 2 Set Boxen

ANFRAGE

Es sollen aufgebaut werden:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 1 Set Scheinwerfer
- 1 Einheit Movingheads

ANFRAGE

Es sollen aufgebaut werden:

BÜHNENTechnik

- 2 Bühneneinheiten
- 1 Set Traversen

ANFRAGE

Ein Kollege benötigt für eine Veranstaltung:

TONtechnik

- 2 Zuspeler
- 1 Mischpult

ANFRAGE

Ein Kollege benötigt für eine Veranstaltung:

LICHTtechnik

- 3 Set Scheinwerfer

ANFRAGE

Ein Kollege benötigt für eine Veranstaltung:

BÜHNENTechnik

- 1 Bühneneinheit
- 2 Set Traversen

ANFRAGE

Ein Kunde benötigt für seine Veranstaltung:

TONtechnik

- 2 Zuspeler
- 1 Set Boxen

ANFRAGE

Ein Kunde benötigt für seine Veranstaltung:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 1 Set Scheinwerfer

BÜHNENTechnik

- 1 Set Traversen

ANFRAGE

Ein Kunde benötigt für seine Veranstaltung:

BÜHNENTechnik

- 3 Bühneneinheiten

ANFRAGE

Ein Kunde benötigt für seine Veranstaltung:

TONtechnik

- 2 Zuspieler
- 1 Mischpult
- 3 Set Boxen

ANFRAGE

Ein Kunde benötigt für seine Veranstaltung:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 3 Set Scheinwerfer
- 2 Set Movingheads

ANFRAGE

Ein Kunde benötigt für seine Veranstaltung:

BÜHNENTechnik

- 4 Bühneneinheiten
- 2 Set Traversen

ANFRAGE

Ein Firma benötigt für Ihr Betriebsfest:

TONtechnik

- 2 Zuspieler
- 1 Mischpult
- 1 Set Boxen

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 1 Set Scheinwerfer

ANFRAGE

Ein Firma benötigt für Ihr Betriebsfest:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 2 Set Scheinwerfer
- 1 Set Movingheads

BÜHNENTechnik

- 2 Set Traversen

ANFRAGE

Ein Firma benötigt für Ihr Betriebsfest:

BÜHNENTechnik

- 4 Bühneneinheiten
- 2 Set Traversen

ANFRAGE

Für ein Stadtfest wird benötigt:

TONtechnik

- 2 Zuspieler
- 2 Mischpult
- 8 Set Boxen

ANFRAGE

Für ein Stadtfest wird benötigt:

LICHTtechnik

- 2 Lichtpult
- 6 Set Scheinwerfer
- 4 Set Movingheads

ANFRAGE

Für ein Stadtfest wird benötigt:

BÜHNENTechnik

- 4 Bühneneinheiten
- 4 Set Traversen
- 4 Set Planen

ANFRAGE

Für eine Geburtstagsfeier soll angeliefert werden:

TONtechnik

- 1 Zuspieler
- 1 Mischpult
- 1 Set Boxen

ANFRAGE

Für eine Geburtstagsfeier soll angeliefert werden:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 2 Set Scheinwerfer

ANFRAGE

Für eine Geburtstagsfeier soll angeliefert werden:

BÜHNENTechnik

- 2 Bühneneinheiten
- 1 Set Traversen

ANFRAGE

Die Anlage einer Disco soll ergänzt werden mit:

TONtechnik

- 1 Zuspieler
- 2 Set Boxen

ANFRAGE

Die Anlage einer Disco soll ergänzt werden mit:

LICHTtechnik

- 1 Set Scheinwerfer
- 2 Set Movingheads

ANFRAGE

Die Anlage einer Disco soll ergänzt werden mit:

BÜHNENTechnik

- 1 Bühneneinheit
- 2 Set Traversen

ANFRAGE

Eine Gartenparty soll bestückt werden mit:

TONtechnik

- 1 Zuspieler
- 1 Mischpult
- 1 Set Boxen

ANFRAGE

Eine Gartenparty soll bestückt werden mit:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 1 Set Scheinwerfer
- 1 Set Movingheads

ANFRAGE

Eine Gartenparty soll bestückt werden mit:

BÜHNENTechnik

- 1 Bühneneinheit
- 1 Set Traversen
- 1 Set Planen

ANFRAGE

Für eine Hochzeit braucht der DJ zusätzlich:

TONtechnik

- 1 Zuspieler
- 2 Set Boxen

ANFRAGE

Für eine Hochzeit braucht der DJ zusätzlich:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 2 Set Movingheads

ANFRAGE

Für eine Hochzeit braucht der DJ zusätzlich:

BÜHNENTechnik

- 1 Bühneneinheit
- 2 Set Traversen

ANFRAGE

Eine Pressekonferenz soll unterstützt werden mit:

TONtechnik

- 1 Zuspieler
- 1 Mischpult
- 4 Set Boxen

ANFRAGE

Eine Pressekonferenz soll unterstützt werden mit:

LICHTtechnik

- 1 Lichtpult
- 4 Set Scheinwerfer
- 1 Set Movingheads

ANFRAGE

Eine Pressekonferenz soll unterstützt werden mit:

BÜHNENTechnik

- 3 Bühneneinheiten
- 2 Set Traversen
- 1 Set Planen

<p>ANFRAGE Ein Betriebsfest benötigt:</p> <p>TONtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Zuspüler - 1 Mischpult - 2 Set Boxen <p>LICHTtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Lichtpult - 1 Set Scheinwerfer 	<p>ANFRAGE Ein Betriebsfest benötigt:</p> <p>LICHTtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Lichtpult - 2 Set Scheinwerfer - 1 Set Movingheads <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Bühneneinheit - 1 Set Traversen 	<p>ANFRAGE Ein Betriebsfest benötigt:</p> <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Bühneneinheiten - 2 Set Traversen <p>TONtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Mischpult - 1 Set Boxen
<p>ANFRAGE Für ein Open Air wird benötigt:</p> <p>TONtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Zuspüler - 1 Mischpult - 6 Set Boxen <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Bühneneinheiten - 2 Set Traversen 	<p>ANFRAGE Für ein Open Air wird benötigt:</p> <p>LICHTtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Lichtpult - 3 Set Scheinwerfer - 2 Set Movingheads <p>TONtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Zuspüler - 1 Mischpult <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Bühneneinheit - 2 Set Traversen 	<p>ANFRAGE Für ein Open Air wird benötigt:</p> <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Bühneneinheiten - 4 Set Traversen - 2 Set Planen <p>LICHTtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Lichtpult - 2 Set Scheinwerfer
<p>ANFRAGE Ein Kollege benötigt für seine Veranstaltung zusätzlich:</p> <p>TONtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Mischpult 	<p>ANFRAGE Ein Kollege benötigt für seine Veranstaltung zusätzlich:</p> <p>LICHTtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Lichtpult 	<p>ANFRAGE Ein Kollege benötigt für seine Veranstaltung zusätzlich:</p> <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Set Traversen
<p>ANFRAGE Ein Kollege benötigt für seine Veranstaltung zusätzlich:</p> <p>TONtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 Set Boxen 	<p>ANFRAGE Ein Kollege benötigt für seine Veranstaltung zusätzlich:</p> <p>LICHTtechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 Set Movingheads 	<p>ANFRAGE Ein Kollege benötigt für seine Veranstaltung zusätzlich:</p> <p>BÜHNENTechnik</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Set Planen

