

Informationen zum Spiel "DIE GELDWAND"

Das Spiel funktioniert nach einfachen Regeln und wird normalerweise von 2 Spielern gespielt.

Es kann aber auch im Einzelspieler – Modus gespielt werden, wobei ein Spieler die Aktionen an der Geldwand übernimmt und der andere Spieler vom Computer simuliert wird.

Ein Demospiel für jede Spielvariante ist bei YouTube verfügbar.

Link siehe Internetseite: <http://www.mehrbargeld.de/geldwand.php>

Ablauf des Spielprogramms:

Das Spiel wird mit einem Doppelklick auf die Programmdatei gestartet. Es erscheint folgender Startbildschirm:



Zunächst wird die Spielversion ausgewählt.

Es gibt 4 verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl:

1. **Original Version mit Maxi – Geldwand (Häkchen gesetzt)**
Hier spielen 2 Spieler auf einer Geldwand, die 9 Startpositionen für die Bälle bietet und 17 Geldfächer zur Verfügung stellt.
2. **Original Version mit Standard – Geldwand (Häkchen entfernt)**
Hier spielen ebenfalls 2 Spieler, jedoch ist die Geldwand kleiner. Es stehen nur 7 Startpositionen für die Bälle und 15 Geldfächer zur Verfügung. Die Breite der Wand wird reduziert.
3. **Fragen Simulation mit Maxi – Geldwand (Häkchen gesetzt)**
Hier spielt ein Einzelspieler an der Wand, wobei der 2. Spieler vom Computer simuliert wird. Ansonsten stehen ebenfalls 9 Startpositionen für die Bälle und 17 Geldfächer zur Verfügung.
4. **Fragen Simulation mit Standard – Geldwand (Häkchen entfernt)**
Hier spielt ebenfalls ein Einzelspieler an der Wand, wobei der 2. Spieler vom Computer simuliert wird. Auch hier ist die Geldwand schmaler. Es stehen nur 7 Startpositionen für die Bälle und 15 Geldfächer zur Verfügung.

Vorbereitung für die Original - Version:

Spieler 1 stellt 11 Fragen aus dem gewünschten Gebiet zusammen. Dabei ist folgendes zu beachten:

Frage 1 – 5 muss 2 Antwortmöglichkeiten anbieten.

Frage 6 – 8 muss 3 Antwortmöglichkeiten anbieten.

Frage 9 – 11 muss 4 Antwortmöglichkeiten anbieten.

Die Fragen stellt Spieler 1 im Laufe des Spiels und Spieler 2 muss diese beantworten.

Bei der Wahl der Fragen kann man speziell ganz individuelle Themen wählen, z.B. bei Kindern Lernstoff aus der Schule für ein bestimmtes Schulfach, wie Mathe, Erdkunde, Geschichte oder Allgemeinwissen...

So macht Lernen doppelt Spaß.

Beispiele der Quizfragen (richtige Antwort ist rot markiert):

Runde 1: Fragen mit 2 Antworten:

1. **Wie viel Buchstaben hat das Wort: "Stalllaterne"?**
A) 12
B) 11
2. **Wie viel Dezimeter sind 1,5 Meter?**
A) 15
B) 150
3. **Bei wie viel Grad Celsius hat Wasser die größte Dichte?**
A) Bei 0°C
B) Bei 4°C
4. **Wie lautet die Hauptstadt von Frankreich?**
A) Madrid
B) Paris
5. **Welcher Agent steht im Zusammenhang mit der "Lizenz zum Töten"?**
A) James Bond
B) Jason Bourne

2 Antworten:

1. **Wie viele Figuren befinden sich am Anfang einer Schachpartie auf dem Schachbrett?**
A) 28
B) 32
2. **Die Zeichentrick-Familie Simpsons lebt in welcher Stadt?**
A) London
B) Springfield
3. **Wie hieß der erste Präsident der USA?**
A) George Washington
B) Denzel Washington
4. **Was ist die tiefstmögliche Temperatur?**
A) -273,15 Grad Celsius
B) Es gibt keine Untergrenze für die Temperatur
5. **Wie heißt Gold auf lateinisch?**
A) Aurum
B) Argentum

Runde 2: Fragen mit 3 Antworten:

1. **Welches Dateiformat öffnet man typischerweise mit dem Acrobat Reader?**
A) PDF
B) BAT
C) EXE
2. **Welches Betriebssystem stammt von Apple?**
A) iOS
B) Windows
C) Linux
3. **Wie viele Nieren hat ein Mensch im Normalfall?**
A) 1
B) 4
C) 2

3 Antworten:

1. **Wie lautet der zweite Planet in unserem Sonnensystem?**
A) Erde
B) Mars
C) Venus
2. **Aus was besteht Diamant?**
A) Schwefel
B) Gold
C) Kohlenstoff
3. **Welcher Ozean liegt zwischen Europa und Amerika?**
A) Pazifischer Ozean
B) Indischer Ozean
C) Atlantischer Ozean

Runde 3: Fragen mit 4 Antworten:

1. **Wie lautet die Hauptstadt von Bayern?**
A) München
B) Berlin
C) Erfurt
D) Hamburg
2. **Wie lange geht ein Marathon?**
A) 100 km
B) 60 km
C) 42,195 km
D) 10 km
3. **In welchem Jahr wurde der Euro als Bargeld eingeführt?**
A) 2001
B) 2003
C) 2002
D) 2000

4 Antworten:

1. **Wie viele Bundesländer hat Deutschland?**
A) 20
B) 16
C) 30
D) 10
2. **In welcher Stadt lebte der Detektiv Sherlock Holmes?**
A) Berlin
B) London
C) New York
D) Paris
3. **Was verwendet man um chemische Elemente übersichtlich darzustellen?**
A) Tabellenende
B) Querschnittsdarstellung
C) Periodensystem
D) Übersichtstlevel

Alternativ kann man auch Quizfragen aus dem Internet, Quizkarten etc. besorgen. Spieler 2 erstellt ebenfalls 11 Fragen, wenn er im nächsten Spiel die Aktionen an der Wand durchführen will.

Die erspielte Summe gilt für beide Spieler und wird unter diesen aufgeteilt.

Im Einzelspieler – Modus braucht der Spieler keine Fragen erstellen. Der Computer simuliert die Fragen und erstellt eine Antwort unter Berücksichtigung einer zufallsbedingten Trefferwahrscheinlichkeit für eine richtige Antwort. Diese Trefferwahrscheinlichkeit wird Spieler 1 bekannt gemacht, der aufgrund dieser Information die Startposition und ggf. die Anzahl der Bälle bestimmt.

Bei Spielende entscheidet sich der Computer per Zufall entweder für die Sicherheitssumme oder für die Geldwandsumme.

Wenn mehrere Spieler nacheinander ein Einzelspiel durchführen, können sie so ihr Ergebnis vergleichen und einen Gesamtsieger ermitteln.

Nach Auswahl der Spielvariante erscheint der Startbildschirm.



Das Spiel wird durch Klick auf [Runde 1] gestartet.

Runde 1

Spieler 2 beantwortet die 5 Fragen der ersten Runde, die Spieler 1 ihm stellt.

Die Bälle werden automatisch in die Startposition auf Pos. 1, 4 und 7 platziert und von Spieler 1 gestartet, nachdem er die Frage gestellt hat. Während die Bälle fallen, beantwortet Spieler 2 die Frage. Sobald der erste Ball in ein unteres Geldfach gefallen ist, muss er seine Antwort (A oder B) gegeben haben.

War die Antwort richtig, klickt Spieler 1 auf ☒ andernfalls auf ☐. Dadurch werden die Beträge der Bälle in den Fächern angezeigt und grün (bei richtiger Antwort) bzw. rot (bei falscher Antwort) markiert.

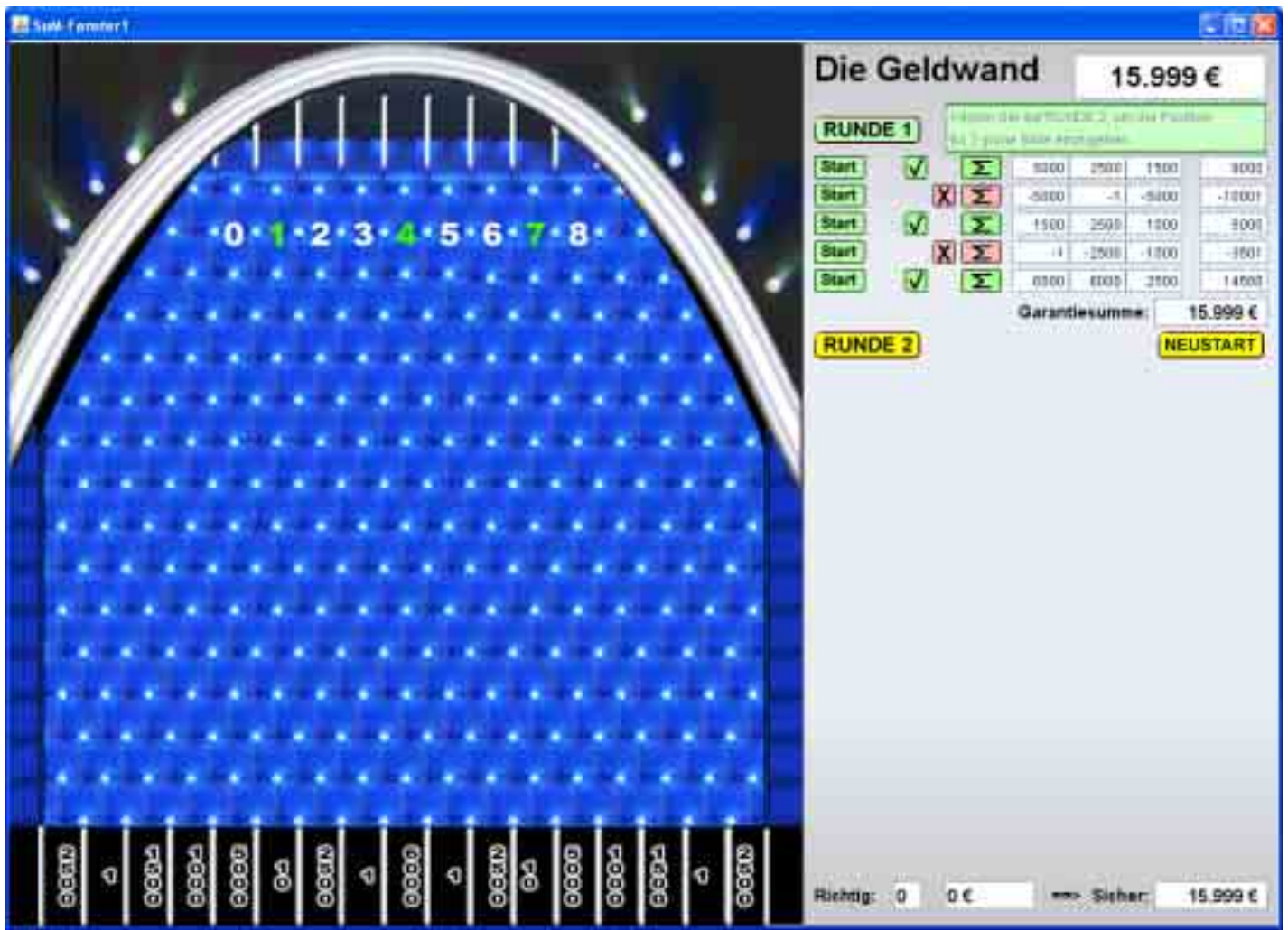
Durch Klick auf wird die Gesamtsumme angezeigt und der Betrag zur Wandsumme hinzugezählt oder abgezogen. Die Wandsumme kann niemals unter 0 fallen.



Die Gesamtsumme der 5 Fragen aus der Runde 1 ist die Garantiesumme, die ebenfalls angezeigt wird.

Diese Summe ist die Sicherheitssumme, die dem Spieler 2 später angeboten wird. Hinzu kommt für jede richtig beantwortete Frage aus Runde 2 und 3 ein Betrag von 5000,- Euro. Diesen Betrag erfährt Spieler 2, der ab Runde 2 die Geldwand nicht mehr sieht und die Fragen aus Runde 2 und 3 beantworten muss, erst nach Beendigung des Spiels. Da er während Runde 2 und 3 keine Information erhält, ob er die Fragen richtig beantwortet hat, muss er abwägen, wofür er sich entscheidet. Ist er der Meinung, er hätte fast alle Fragen richtig beantwortet, wählt er wahrscheinlich den Betrag der Geldwand, andernfalls würde er sich wohl für die Sicherheitssumme entscheiden.

Nach Runde 1 sieht die Geldwand etwa so aus:



Die erste Frage wurde richtig beantwortet, die zweite falsch, die dritte wieder richtig, die vierte falsch und die fünfte wieder richtig. Das ergibt eine Garantiesumme von 15999 Euro. Beide Spieler kennen diese Summe. Zu dieser Summe kommen noch für jede richtig beantwortete Frage in Runde 2 und 3 jeweils 5000,- Euro hinzu, was dann die Sicherheitssumme ergibt.

Da Spieler 2 ab jetzt die Geldwand nicht mehr sehen darf, weiß er auch nicht, wie viele Fragen er richtig beantwortet haben wird. Er muss das dann nach Gefühl abschätzen. Denn nach der letzten beantworteten Frage in Runde 3 muss er sich entscheiden, ob er die Sicherheitssumme oder die Geldwandsumme wählt.

Diese kennt er natürlich auch nicht.

Das Spiel geht nun weiter mit der zweiten Runde.

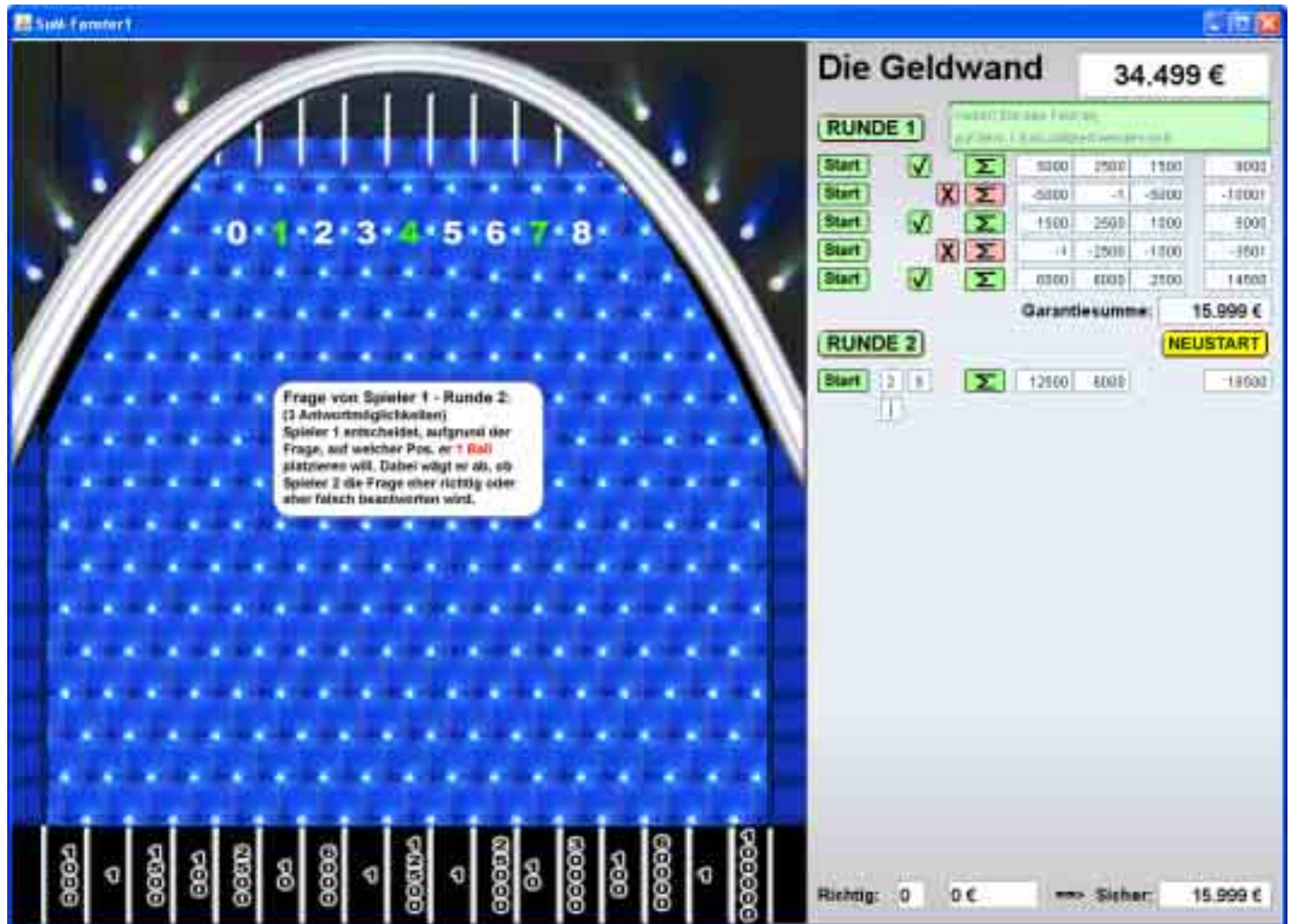
In der Originalversion stellt Spieler 1 nun Fragen, die Spieler 2 beantworten muss.

In der Einzelspieler – Version übernimmt der Computer nun den Part von Spieler 2, indem er auf fiktive Fragen mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit antwortet. Die Wahrscheinlichkeit wird Spieler 1 angegeben, so dass er unter Berücksichtigung dieser die Bälle platzieren kann.

Runde 2

Spieler 1 bedient die Wand und Spieler 2 kennt nur die Garantiesumme aus Runde 1. Ab jetzt beantwortet er die Fragen, ohne die Wand zu sehen und ohne zu wissen ob seine Antwort richtig war. Die Beträge der Geldfächer sind erhöht worden und steigen nach rechts an.

Spieler 1 klickt auf den Button [Runde 2] und setzt nun 2 Bälle auf 2 unterschiedliche Startpositionen seiner Wahl, indem er die Pos.- Nr. in die beiden Felder eintippt und mit [ENTER] bestätigt. Es wird noch keine Frage gestellt, diese beiden Bälle sind grün und die Beträge der Geldfächer, in die sie fallen, werden der Wandsumme hinzugezählt. Spieler 1 startet die Bälle durch Klick auf den Button [Start].



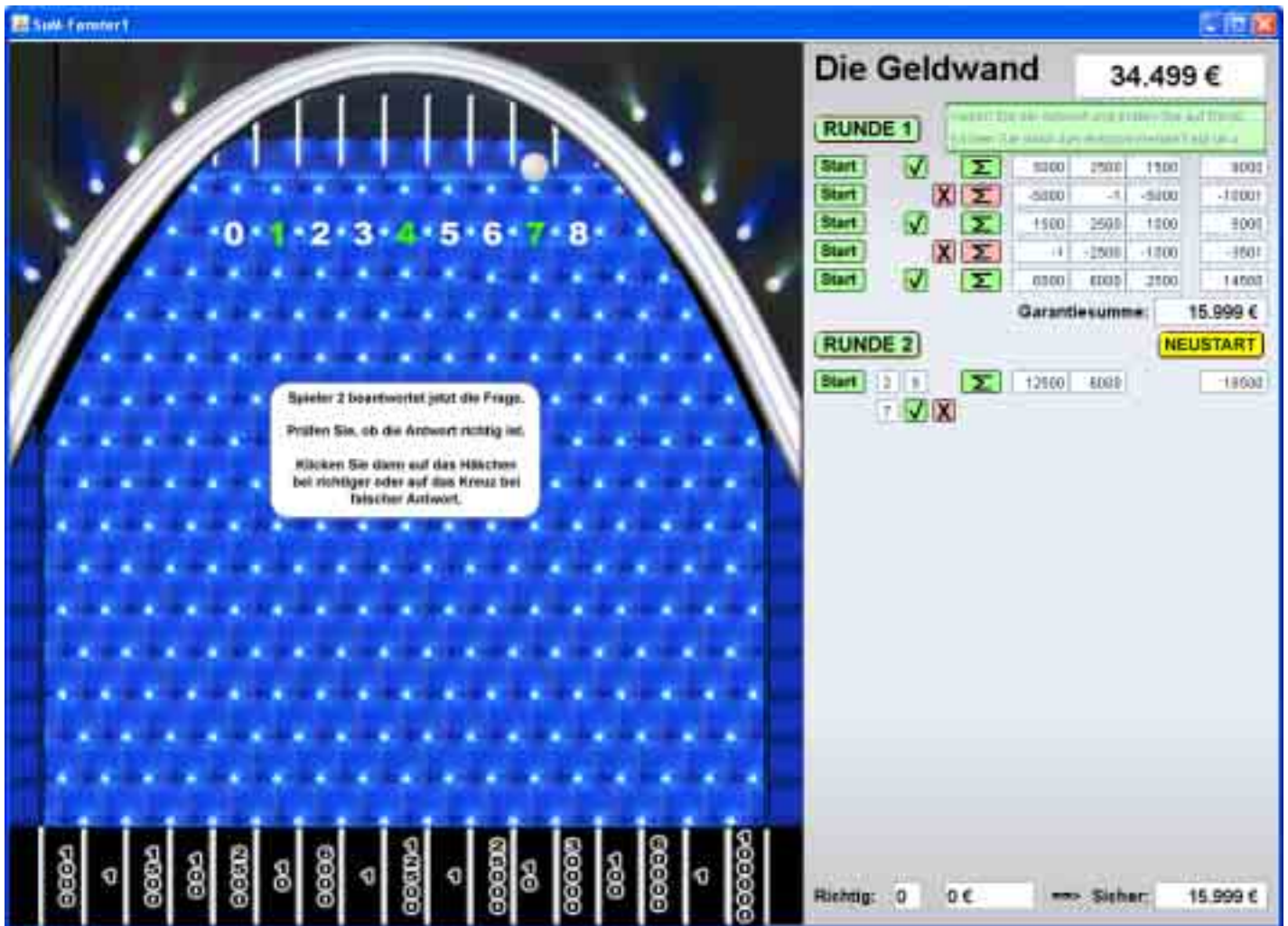
Die beiden grünen Bälle wurden auf die Startfelder 2 und 5 gesetzt und fielen in die Geldfächer 12500 und 6000 Euro. Die Summe von 18500 Euro wurde der Geldwand hinzugefügt.

Nun liest Spieler 1 die 1. Frage der zweiten Runde, die 3 Antworten vorschlägt.

Er entscheidet, auf welche Startposition er einen Ball setzen will. Dabei wägt er ab, ob Spieler 2 die Frage wohl eher richtig oder eher falsch beantworten wird. Kommt er zu dem Schluss, dass er die Frage eher falsch beantworten wird, positioniert er den Ball mehr nach links, in der Hoffnung, dass der Ball eher in die linken Geldfächer fällt, die kleinere Geldbeträge enthalten.

Die Nr. der Position gibt er in dem entsprechenden Feld ein, worauf ein weißer Ball dort platziert wird.

Jetzt stellt er die Frage und Spieler 2 beantwortet diese. Hat Spieler 2 richtig geantwortet, klickt Spieler 1 auf [✓] andernfalls auf [X]. Der Ball wird entsprechend grün oder rot und wird dann gestartet.



Der Ball wurde auf Pos. 7 gesetzt.

Im Einzelspieler – Modus wird keine wirkliche Frage gestellt, sondern der Computer gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der er die nächste Frage richtig beantworten wird. Aufgrund der Wahrscheinlichkeit entscheidet nun Spieler 1 die Startposition für den Ball. Nach Start des Balles wird das Ergebnis durch Klick auf [?] angezeigt und der Ball nimmt die entsprechende Farbe an.

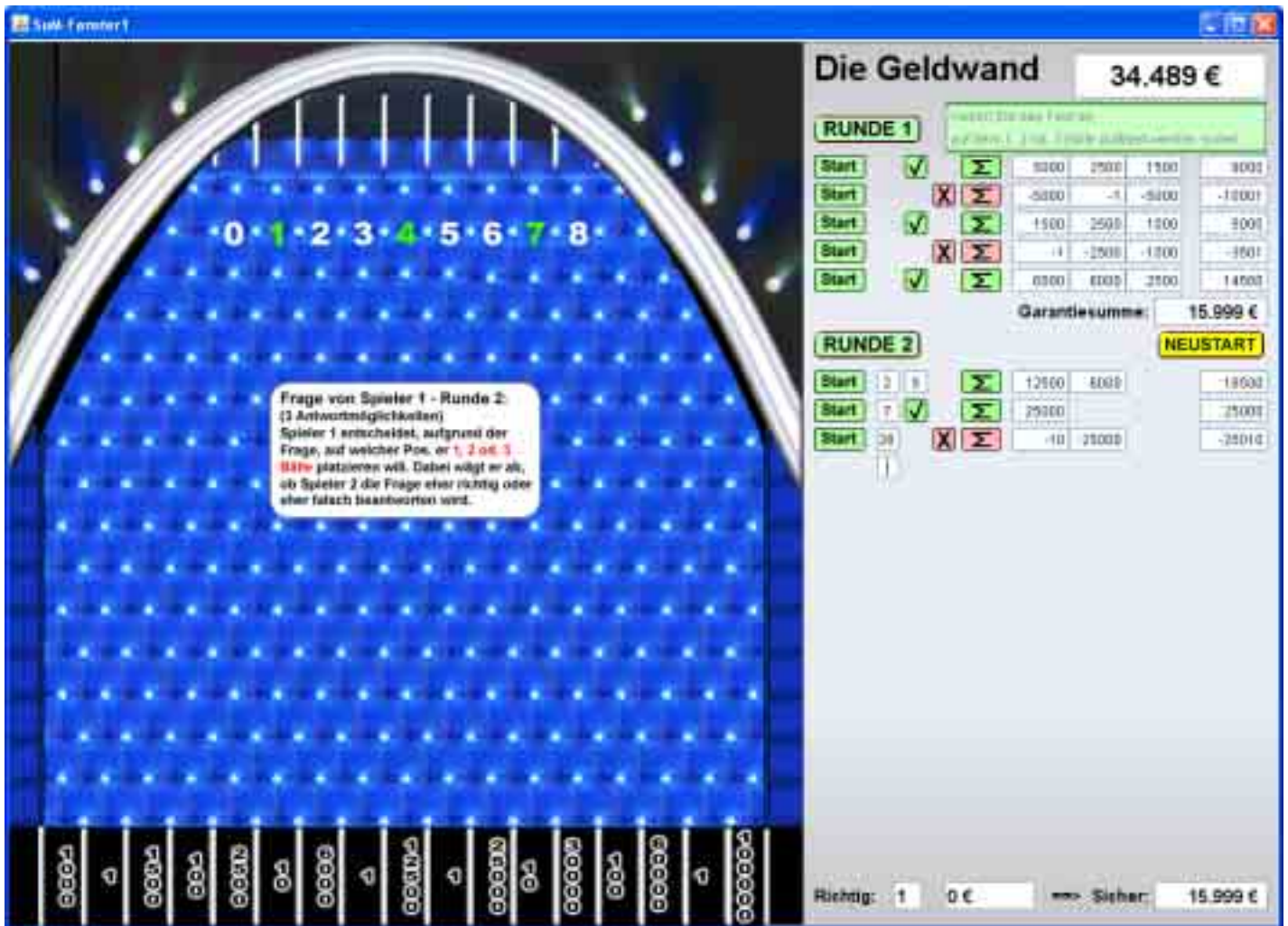
Der Betrag des getroffenen Geldfaches wird dem Wand - Konto hinzugefügt bzw. abgezogen, indem Spieler 1 auf [Σ] klickt.

Bei der nächsten Frage kann Spieler 1 entscheiden, ob er 1 oder 2 Bälle auf ein bestimmtes Feld seiner Wahl platzieren will. Seine Entscheidung macht er wiederum davon abhängig, ob er glaubt, dass Spieler 2 richtig oder falsch antworten wird.

Die Eingabe erfolgt folgendermaßen:

Soll z.B. 1 Ball auf Pos. 5 platziert werden, so gibt man lediglich die Feldnummer 5 ein.

Sollen 2 Bälle auf Feld 6 platziert werden, so ist im Feld zunächst die Anzahl der Bälle (2) und dann die Feldnummer (6) einzugeben. Die Eingabe wäre dann 26. Beachte, dass du nur gültige Zahlen eingibst.



Eingabe der Bälle und der Position: 2 Bälle auf Pos. 6

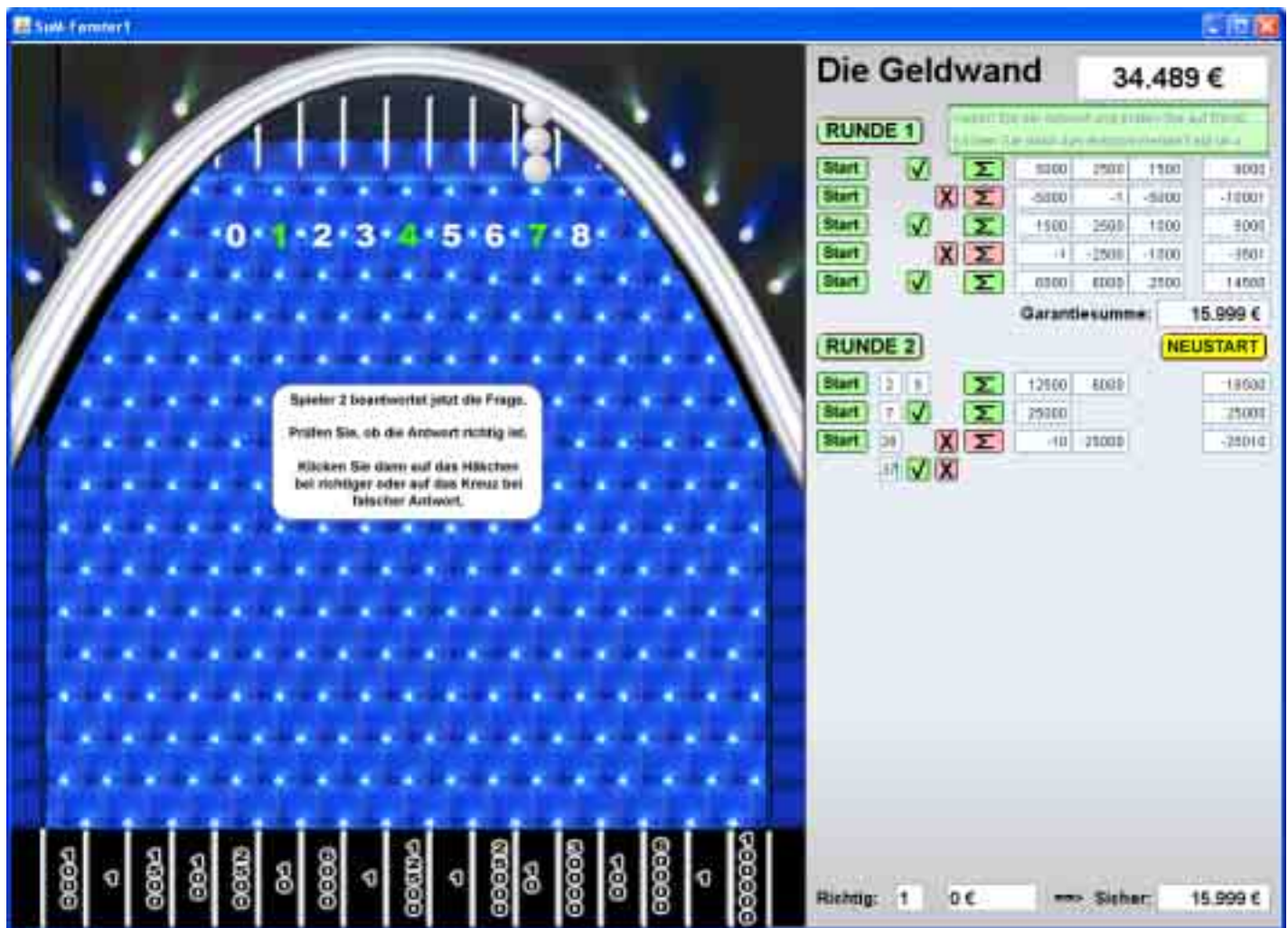
Nachdem er die Bälle platziert hat, beantwortet Spieler 2 die Frage.

Die Auswertung erfolgt wie bei der ersten Frage und Spieler 1 startet den Ball bzw. die Bälle.

Das Konto wird danach entsprechend aktualisiert. Spieler 2 kennt den aktuellen Kontostand nicht!

Bei der 3. Frage der 2. Runde kann Spieler 1 entscheiden, ob er 1, 2 oder 3 Bälle auf ein Feld seiner Wahl platzieren will. Ist er der Meinung, dass Spieler 2 diese Frage sicher richtig beantworten kann, wird er 3 Bälle weit rechts platzieren, in der Hoffnung, dass die Bälle rechts in die Geldfächer fallen, denn dort sind die Geldbeträge am höchsten.

Will er z.B. 3 Bälle auf Pos. 7 setzen, so gibt er im Feld 37 ein. Danach stellt er die Frage, die Spieler 2 beantwortet.



Drei Bälle wurden auf Pos. 7 platziert

Bei richtiger Antwort klickt Spieler 1 auf das grüne Häkchen, bei falscher auf das rote Kreuz. Dementsprechend ändern die Bälle die Farbe und werden von Spieler 1 gestartet, ohne Spieler 2 mitzuteilen, ob seine Antwort richtig war.

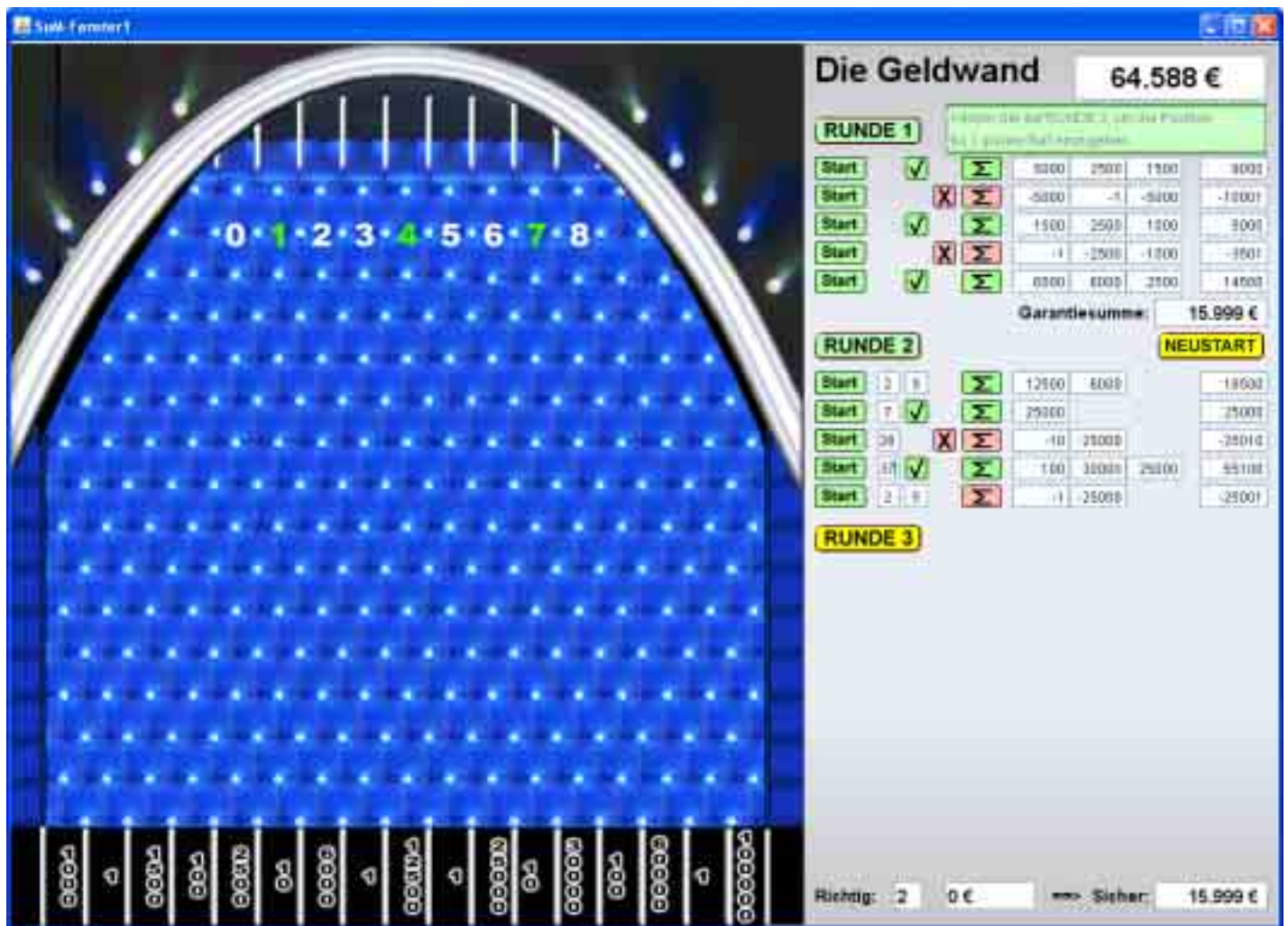
Das Konto wird danach entsprechend aktualisiert.

Damit sind die Fragen für Spieler 2 in dieser Runde beendet.

Danach werden 2 Bälle auf die Felder gesetzt, die zu Beginn der 2. Runde ausgewählt wurden und auf denen 2 grüne Bälle lagen. Jetzt sind die Bälle rot und somit wird der erzielte Betrag von der Geldwand abgezogen. Man sollte das deshalb schon zu Beginn der 2. Runde berücksichtigen.

Spieler 1 startet nun die 2 roten Bälle und aktualisiert danach die Geldwand.

Damit ist die 2. Runde beendet.



Der Spielstand nach der 2. Runde

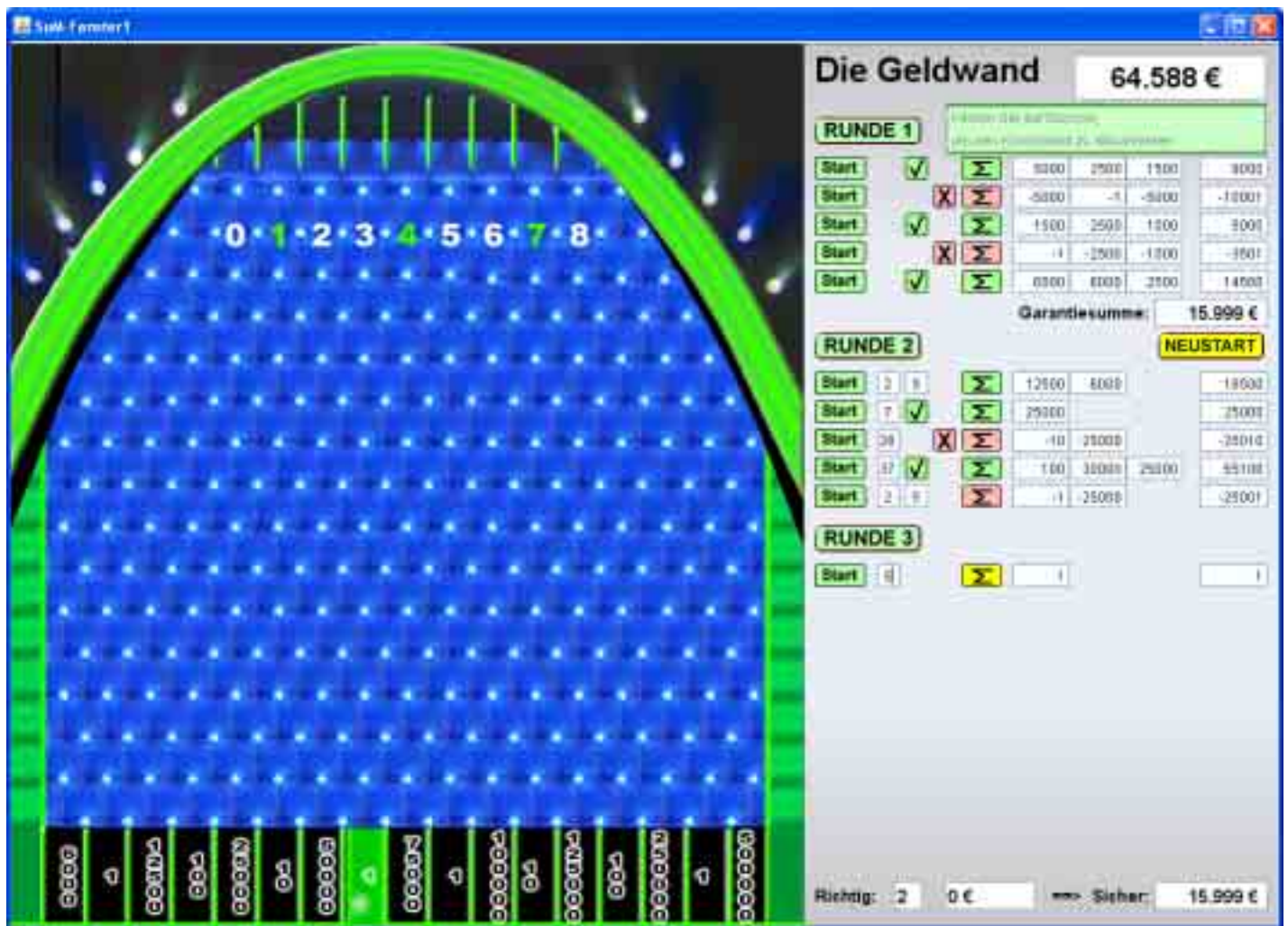
Runde 3

Die Beträge der Geldfächer sind noch einmal erhöht worden. Spieler 1 startet zunächst einzeln 4 grüne Bälle, die das Geldwandkonto erhöhen. Danach folgen wieder 3 Fragen und dann werden einzeln 4 rote Bälle auf den Positionen gestartet, auf denen die 4 grünen lagen.

Spieler 1 gibt nun das Feld an, auf dem der erste grüne Ball platziert werden soll.

Er startet den Ball und das Ergebnis wird angezeigt. Mit Klick auf **[Σ]** wird die Wandsumme aktualisiert.

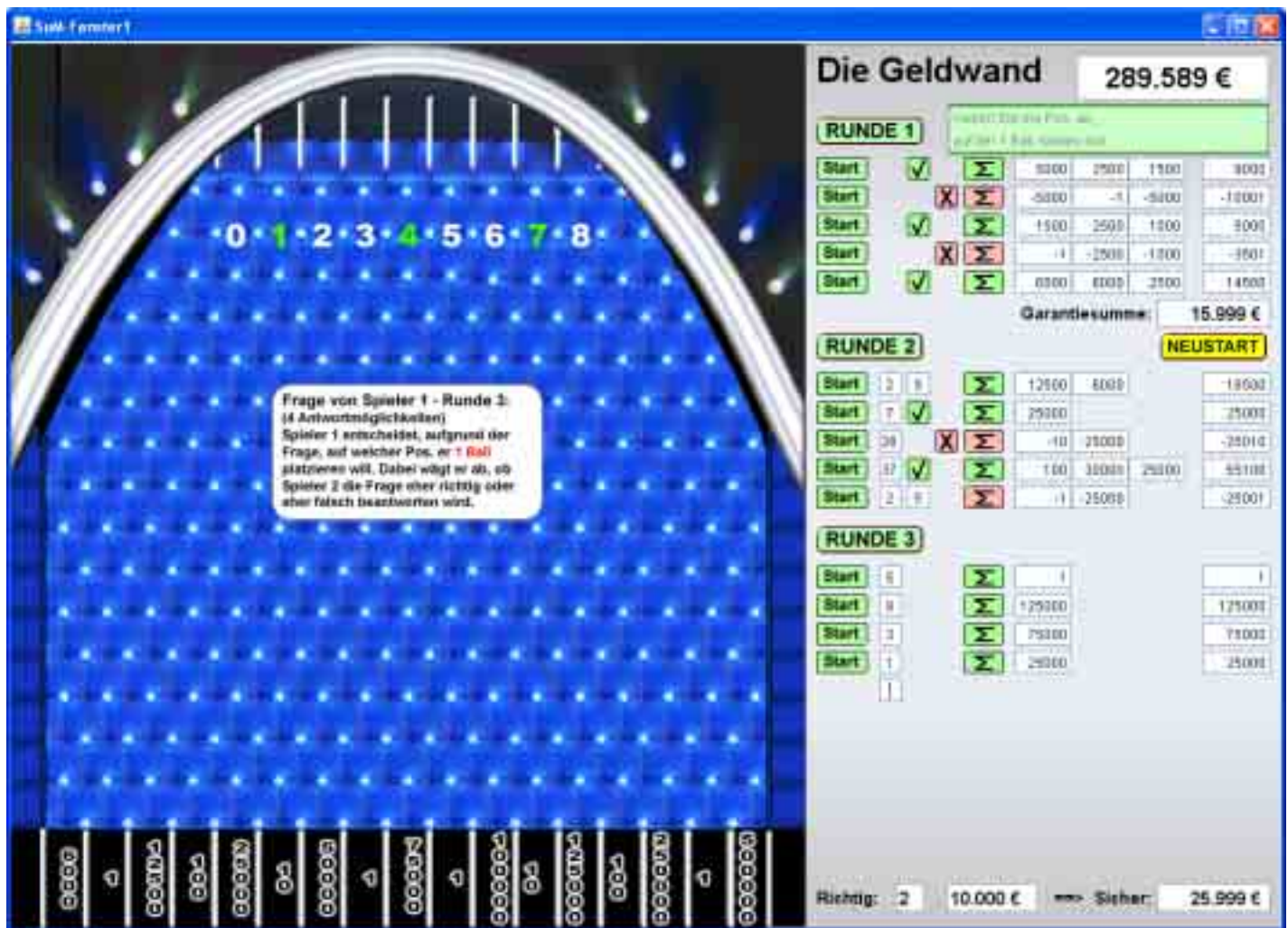
Bereits hier sollte Spieler 1 berücksichtigen, dass nach den Fragen ein roter Ball auf das gleiche Feld gesetzt wird.



Ball1 der 3. Runde wurde auf Pos. 5 gesetzt und gespielt

Der Ball fiel in ein Fach mit 1 Euro. Dieser Betrag wird angezeigt und durch Klick auf [Σ] der Geldwand hinzugefügt.

Es folgen nun 3 weitere Bälle nach gleichem Muster. Die Geldwand sieht dann z.B. so aus:



Jetzt werden wieder 3 Fragen gestellt, die Spieler 2 beantworten muss.

Spieler 1 liest die 1. Frage der dritten Runde, die 4 Antworten vorschlägt.

Er entscheidet, auf welche Startposition er einen Ball setzen will. Dabei wägt er ab, ob Spieler 2 die Frage wohl eher richtig oder eher falsch beantworten wird. Kommt er zu dem Schluss, dass er die Frage eher falsch beantworten wird, positioniert er den Ball weiter nach links, in der Hoffnung, dass der Ball in die linken Geldfächer fällt, die kleinere Geldbeträge enthalten.

Die Nr. der Position gibt er in dem entsprechenden Feld ein, worauf ein weißer Ball dort platziert wird.

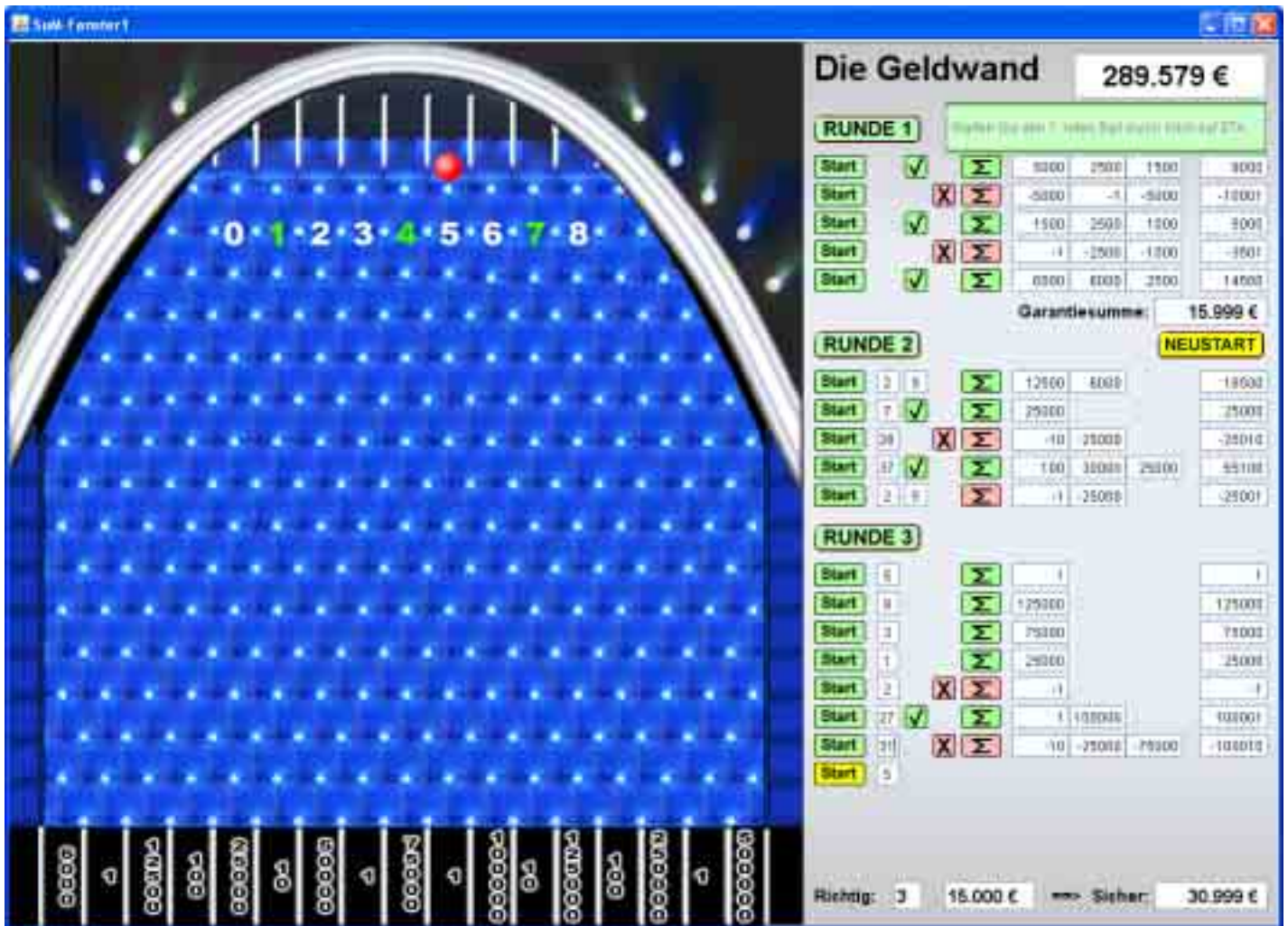
Jetzt stellt er die Frage und Spieler 2 beantwortet diese. Hat Spieler 2 richtig geantwortet, klickt Spieler 1 auf ☒ andernfalls auf ☒. Der Ball wird entsprechend grün oder rot und wird dann gestartet.

Im Einzelspieler – Modus wird keine wirkliche Frage gestellt, sondern der Computer gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der er die nächste Frage richtig beantworten wird. Aufgrund der Wahrscheinlichkeit entscheidet nun Spieler 1 die Startposition für den Ball. Nach Start des Balles wird das Ergebnis durch Klick auf ☐ angezeigt und der Ball nimmt die entsprechende Farbe an.

Der Betrag des getroffenen Geldfaches wird dem Wand - Konto hinzugefügt bzw. abgezogen, indem Spieler 1 auf ☐ klickt.

Frage zwei (max. 2 Bälle möglich) und drei (max. 3 Bälle möglich) erfolgen wie in Runde 2 beschrieben, wobei jetzt jeweils 4 Antworten angeboten werden.

Im Einzelspieler – Modus wird wieder die jeweilige Trefferwahrscheinlichkeit angegeben.



Nach den drei Fragen der 3. Runde sieht die Geldwand z.B. so aus

Spieler 1 hat also für die erste Frage das Startfeld 2 gewählt und Spieler 2 hat diese falsch beantwortet. Für die zweite Frage wählte Spieler 1 zwei Bälle auf Pos. 7 und Spieler 2 hat richtig geantwortet. Für die dritte Frage wurden 3 Bälle auf Pos. 1 gesetzt und Spieler 2 hat diese falsch beantwortet.

Die entsprechenden Summen der Geldfächer wurden mit der Geldwand verrechnet.

Damit ist die Aufgabe von Spieler 2 beendet, es gibt keine weiteren Fragen mehr.

Allerdings muss sich jetzt Spieler 2 für die Geldwandsumme (die er nicht kennt) oder für die Sicherheitssumme entscheiden. Die Sicherheitssumme setzt sich zusammen aus der Garantiesumme der 1. Runde (15999 Euro) und zusätzlich 5000 Euro für jede richtig beantwortete Frage aus Runde 2 und 3. Er hat 3 Fragen richtig beantwortet und es kommen somit 15000 Euro zur Garantiesumme hinzu, woraus sich die Sicherheitssumme von 30999 Euro ergibt. Da Spieler 2 auch nicht weiß, wie viele Fragen er richtig beantwortet hat, kann er nur schätzen.

Er notiert nun seine Entscheidung auf einem Zettel, den er am Ende des Spiels offen legt. (Nehmen wir an, er hat sich für die Geldwand entschieden.)

Spieler 1 spielt nun an der Geldwand einzeln die 4 roten Bälle, die auf den gleichen Positionen gestartet werden, wie die ersten 4 grünen der Runde. Die Bälle werden jeweils automatisch platziert, so dass Spieler 1 diese nur noch starten muss.

Die jeweiligen Geldbeträge werden von der Geldwand abgezogen.

Nach dem 4. Ball steht das Ergebnis der Geldwand fest und wird der Sicherheitssumme gegenüber gestellt.



Ergebnis des Spiels

Spieler 2 zeigt nun den Zettel mit seiner Entscheidung. Er hat sich für die Geldwand entschieden und damit steht die Gewinnsumme für die beiden Spieler fest: 64479 Euro.

In der Einzelspieler – Version hätte der Computer per Zufall entschieden.

Wenn mehrere Einzelspieler hintereinander spielen, kann man nachher den Gewinner unter ihnen feststellen, nämlich der, der die höchste Summe gewonnen hat.

Hat man um einen Einsatz gespielt, erhält der Gewinner diesen.

Viel Spaß!

Tipp:

Für Strategen bietet sich an, verschiedene Ballpositionen und Anzahl von Bällen bei bestimmten Spielständen auszuprobieren, indem bestimmte Antworten als falsch / richtig markiert werden und so das Ergebnis verglichen werden kann. Z.B. könnte man in der ersten Runde nur die letzte Frage als richtig markieren. Die Fragen der Runde 2 und 3 könnte man alle als falsch oder richtig markieren und schauen, wie das Ergebnis ausfällt. Hier sind viele Kombinationen möglich, auch indem man die Anzahl der Bälle variiert, und die Ergebnisse werden nicht selten verblüffen. Mit diesen Tests kann man eine gewisse individuelle Strategie herausfinden, um möglichst hohe Gewinne zu erzielen.

Hast du deine Strategie gefunden? Wie hoch waren deine letzten 10 Spielgewinne?
Vergleiche sie mit anderen Spielern.

Vielleicht kannst du deine Strategie ja einmal in der Praxis anwenden und echtes Geld gewinnen?