



Inhaltsverzeichnis

Seite

- Kapitel 1: Spielvorbereitung
- Kapitel 2: Spielablauf
- Kapitel 3: Spielende


1
2
3

Kapitel 1: Spielvorbereitung

Marker

- Je ein Silbermarker kommt auf die 20 der Silberkursleiste  und die 0 der Silberleiste .
- Alle Kursmarker kommen auf das Feld 7  des Spielplans.

Stufenkarten

- Die 5 Stufenkarten werden aufsteigend sortiert, beginnend mit Start.
- Der Stufenkartenstapel kommt auf das dazugehörige Feld auf dem Spielplan .



Spielmaterial

- Die Geldscheine und die Subventionskarten werden nach ihrem Wert getrennt abgelegt.
- Es wird je ein Haufen für Silber- und Goldbarren gebildet.

Verkaufsleisten

- Die drei Verkaufsleisten werden entsprechend ihrer farblichen Anzeige mit gleichfarbigen Aktenkoffern belegt.



- Die restlichen 9 schwarzen Aktenkoffer kommen auf die 9 Felder der Preisänderungstabelle .

Markt

- Der Markt wird gebildet aus je 4 Aktenkoffern pro Farbe.
- In den Beutel kommen pro Farbe 10 + Spieleranzahl Aktenkoffer und der Zinsmarker, z.B. 4 Spieler = 10 + 4 = 14.
- Alle Aktenkoffer werden im Beutel gemischt.
- Jeder Spieler zieht blind 5 Aktenkoffer aus dem Beutel und legt diese hinter seinen Sichtschirm.
- Der Startspieler zieht abschließend blind 20 Aktenkoffer aus dem Beutel und legt diese zu den anderen Aktenkoffern im Markt (gleiche Farbe).

Spezialaktionskarten

- Alle Spieler außer dem Startspieler erhalten ihre Spezialaktionskarte.
- Der Spieler nach dem Startspieler (reihum) erhält z.B. die Karte mit der Überschrift "Spieler 2", der folgende Spieler "Spieler 3", usw.



Kapitel 2: Spielablauf

Aktionen

- Gespielt wird reihum und jeder Spieler darf immer nur 1 Aktion ausführen:



Kauf von Aktien

- Maximal Aktien entsprechend dem Wert auf der Stufenkarte kaufen.

- Ein Spieler darf auch unterschiedliche Farben kaufen.
- Ein Aktenkoffer vom Markt auf die Kaufleiste legen. Wenn möglich von einer der gekauften Farben.
- Ist durch den Kauf kein Aktenkoffer einer Farbe mehr im Markt, so steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.
- Liegen durch das Legen des Aktenkoffers auf die Kaufleiste genau 3 Aktenkoffer dieser Farbe auf der Kaufleiste, so steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.

Beispiel: 1 gelbe und 1 blaue Aktie gekauft. 1 gelber Aktenkoffer wird auf die Kaufleiste gelegt. Jetzt liegen hier 3 gelbe Aktenkoffer , also steigt der Kurs der gelben Aktie um 1 Feld nach rechts. Würde später ein 4. gelber Aktenkoffer oder ein Aktenkoffer anderer Farbe auf die Leiste gelegt werden, so passiert nichts.



Verkauf von Aktien

- Maximal Aktien entsprechend dem Wert auf der Stufenkarte verkaufen.

- Ein Aktenkoffer von der Verkaufsleiste in den Markt legen. Wenn möglich von einer der verkauften Farben.
- Zuerst wird die Verkaufsleiste mit dem einen schwarzen Koffer gelehrt.
- Den Aktienkurs einer verkauften Farbe um 1 Feld nach links bewegen. (Unabhängig von der Anzahl verkaufter Aktien. Beispiele: Ob 1 oder 6 verkaufte gelbe Aktien = Gelber Aktienkurs nur 1 Feld nach links oder 2 gelbe und 2 blaue Aktien = Gelber oder blauer Aktienkurs 1 Feld nach links).



Kauf von Silber

- Maximal Silber entsprechend dem Wert auf der Stufenkarte kaufen.

- Pro Silberbarren Silbermarker auf der Silberleiste um 1 Feld nach rechts ziehen.
- Einen beliebigen Aktenkoffer vom Markt auf die Silberkaufleiste legen.
- 5 Silberbarren im eigenen Besitz müssen sofort gegen 1 Goldbarren getauscht werden.
- Ist durch das Nehmen des Aktenkoffers vom Markt kein Aktenkoffer dieser Farbe mehr im Markt, so steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.
- Liegen nach dem Kauf genau 3 Aktenkoffer dieser Farbe auf der Silberkaufleiste, so steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.

Passen

- Einen beliebigen Aktenkoffer vom Markt auf die Silberkaufleiste legen.
- Ist durch das Nehmen des Aktenkoffers vom Markt kein Aktenkoffer dieser Farbe mehr im Markt, so steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.
- Liegen nach dem Passen genau 3 Aktenkoffer dieser Farbe auf der Silberkaufleiste, so steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.





Subventionen nehmen und die **Spezialaktion** nutzen zählt nicht als Aktion.



Das Subventionslimit steht auf der Stufenkarte.

(Die Zahl steht für den Wert und nicht die Anzahl an Subventionskarten)



Preisänderung

Das Ausführen einer Aktion wird unterbrochen, wenn auf einer Leiste  oder  oder  5 Aktenkoffer liegen. Es findet eine Preisänderung statt. Auf der Verkaufsleiste wird die 5 durch das Wegnehmen der Aktenkoffer erreicht. Die schwarzen Aktenkoffer  zählen hierbei nicht mit!

- Zinsen zahlen . Höhe der Zinsen = Zahl/Summe auf der/den Subventionskarten.
- Aktenkoffer entsprechend dem Wert auf der Stufenkarte  aus dem Beutel ziehen. Sollten nicht genügend Koffer im Beutel sein, so werden alle verbliebenen Koffer gezogen.
- Wird ein schwarzer Aktenkoffer  gezogen, so verändert er den Silberpreis um +1 .
- 2 oder mehr schwarze Aktenkoffer  werden von den gezogenen Aktenkoffern abgezogen (pro Farbe), aber haben keinen Einfluss auf den Silberpreis. Beispiel:  und  = -1.
- Preisänderung für jede Aktie , , ,  und  ausführen.
- Gezogene Aktenkoffer in den Markt legen.
- Alle Aktenkoffer der preisänderungsauslösenden Leiste in den Beutel legen. Bei der Verkaufsleiste inkl. der schwarzen Aktenkoffer .
- Wurde ein schwarzer Aktenkoffer  gezogen, so kommt dieser in den Beutel. Bei 2 oder mehr schwarzen Aktenkoffern  kommen diese neben den Spielplan. Alle farbigen Aktenkoffer , , ,  und  kommen in den Markt.
- Ggf. Silberkursleiste  anpassen: Ein schwarzer Aktenkoffer  oder/und Silbermarker auf der Silberleiste . Silberleiste = Silbermarker erreicht +1, +2, usw. Feld. Veränderung entspricht dem Wert z.B. +3  = 3 Felder.
- Ggf. neue Stufenkarte aufdecken , wenn eine Aktie auf dem Spielplan eine neue Stufe erreicht.
- Für jede neu erreichte Stufe  einen schwarzen Aktenkoffer in den Beutel legen .
- Wurde die Wertung durch eine Verkaufsleiste ausgelöst, so wird in der folgenden Runde die nächste Verkaufsleiste genommen. Beispiel: Auf  folgt  und dann .
- Wurde die dritte Verkaufsleiste geleert, dann wird die zweite Verkaufsleiste mit Aktenkoffern aus dem Markt belegt. Von nun an wird immer nur mit der zweiten Verkaufsleiste gespielt, d.h. sollte diese wieder leer sein, so wird sie wie eben beschrieben aufgefüllt. Sollten zum Auffüllen von einer Farbe nicht mehr genug Aktenkoffer im Markt liegen, dann bleiben Felder leer. Sollten so wenige Aktenkoffer aus dem Markt auf die Verkaufsleiste gelegt werden, dass wieder 5 oder weniger Aktenkoffer liegen, findet sofort eine erneute Preisänderung statt.
- Für jede Farbe von der kein Aktenkoffer im Markt liegt, steigt der Kurs dieser Aktie um 1 Feld nach rechts.

Kapitel 3: Spielende

Das Spiel endet, wenn der Silbermarker auf der Silberkursleiste die 100  erreicht.

- Jeder Spieler verkauft seine Aktien zum gleichen Preis (es findet nach einem Verkauf keine Preisanpassung statt).
- Jeder Spieler nimmt das Maximum an Subventionen  auf.
- Jeder Spieler kauft das Maximum an Silber für  pro Silberbarren bzw. wandelt je 5 Silber- in Goldbarren um.
- Es gewinnt der Spieler mit den meisten Goldbarren.
- Bei Gleichstand zählen die Silberbarren und anschließend das Geld.



www.brettspiele-report.de

Brettspiele-Report
Brett- und Kartenspiele im Test