

Nachdem alle Kurse angepasst wurden, kommen die gezogenen Aktenkoffer in den Markt. Die Leiste, die die Preisänderung ausgelöst hat, wird komplett (ggf. inklusive schwarzer Koffer) in den Beutel geworfen. Hat eine Verkaufsleiste die Preisänderung ausgelöst, wird ab sofort die nächste Verkaufsleiste darunter genutzt. Erst wenn die dritte Verkaufsleiste abgeräumt wurde, wird wieder eine Verkaufsleiste aus dem Markt bestückt. Hierbei wird die zweite Verkaufsleiste genutzt.

Wenn nach einer Preisänderung von einer Farbe kein Aktenkoffer im Markt vorhanden ist, steigt der Kurs dieser Farbe ein Feld nach oben.

Nun wird die Silberleiste ausgewertet: Für jeweils 3 Silberbarren, die seit der letzten Preisänderung gekauft wurden, steigt der Silberkurs um eine Stufe. Der Marker auf der Silberleiste wird wieder auf die Null gesetzt. Nun wird der Aktienkurs mit dem höchsten Wert überprüft: Steht er im Bereich einer bisher nicht erreichten Stufe, wird diese sofort aktiv: das heißt, die entsprechende Stufenkarte wird auf dem Spielplan auf dem entsprechenden Feld ausgelegt. Dadurch können sich Subventionslimit, Kauflimit und die Anzahl der zu ziehenden Koffer ändern. Für jede Stufe, die neu erreicht oder übersprungen wird, kommt ein schwarzer Aktenkoffer in den Beutel.

Beispiel:

100	95	90	150	173	186	199	212	225	238
		85	136	148	160	172	184	196	208
			114	125	136	147	158	169	180
			94	104	114	124	134	144	154
			76	85	94	103	112	121	130
			60	68	76	84	92	100	108
			46	53	60	67	74	81	88
			34	40	46	52	58	64	70
			24	29	34	39	44	49	54
			16	20	24	28	32	36	40
			10	13	16	19	22	25	28
			6	8	10	12	14	16	18
			4	5	6	7	8	9	10

Durch einen Aktienverkauf löst ein Spieler eine Preisänderung aus, da nach dem Verkauf nur noch 5 farbige Koffer auf der Verkaufsleiste stehen. Wir befinden uns auf Stufe 6, daher werden 9 Koffer aus dem Beutel gezogen. Folgende Koffer werden gezogen: 1 blauer, 2 rote, 4 grüne, 2 schwarze.

Dadurch ändern sich die Kurse wie folgt: Gelb 28, Blau 92, Rot 34, Grün 108 und Orange 34. Der Silberkurs steigt auf 70, da für jeden schwarzen Koffer und je 3 gekaufte Silberbarren der Kurs um 1 Stufe steigt. Die gezogenen farbigen Koffer kommen in den Markt, die beiden gezogenen schwarzen Koffer werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt. Die Koffer auf der Verkaufsleiste, die die Änderung ausgelöst hat, kommen mit den beiden schwarzen Koffern in den Beutel. Ab sofort gilt jetzt die dritte Verkaufsleiste. Da wir bereits die Stufenkarte 6 ausliegen hatten und kein Kurs darüber hinaus gestiegen ist, bleibt diese Stufe weiterhin aktiv. Der Marker auf der Silberleiste wird wieder auf die 0 gesetzt und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wird keine neue Stufe erreicht, bleibt die bisherige Stufenkarte aktiv. Es wird nie eine niedrigere Stufe als die bisher erreichte ausgelegt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald der Silberkursmarker das Feld mit der 100 erreicht. Eventuelle Steigerungen darüber hinaus werden ignoriert. Nun verkauft jeder Spieler noch alle seine Aktien, nimmt Subventionen bis zu seinem Subventionslimit in Anspruch und kauft beliebig viele Silberbarren.

Wer am meisten Goldbarren besitzt, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand zwischen Spielern entscheidet zunächst die Anzahl der Silberbarren, danach das restliche Geld.

ANMERKUNGEN

Subventionen können nie zurückgezahlt werden. Auch bei Spielende gibt es für die Subventionen keine Einbußen. Es sind Staatsbeihilfen für die notleidende Wirtschaft. Ein Spieler, der meint, ohne Subventionen und Staatshilfen auszukommen, spart sich natürlich die Zinszahlungen und hat den Respekt der Mitspieler verdient. Allerdings gibt es keinen „moralischen Sieger“, am Ende gewinnt nur der Spieler mit dem meisten Gold!

Alle Koffer, die auf eine Leiste gestellt werden oder dort verbleiben (bei der Verkaufsleiste) sind tendenziell gut für die jeweilige Farbe. Alles was in den Beutel wandert, kann bei einer Preisänderung wieder gezogen werden. Jeder Marker, der bei einer Preisänderung gezogen wird, sorgt für Kursgewinne oder beschränkt wenigstens die Kursverluste.

Zinsen müssen immer komplett gezahlt werden. Kann ein Spieler bei einer Preisänderung seine Zinsen nicht komplett zahlen, muss er eine Subventionskarte umdrehen und die Zinsen später zahlen. Dies kann bis zu seinem nächsten Zug auch mehrmals der Fall sein.

Keine Aktie kann unter den Wert 4 sinken. Steht eine Aktie auf diesem Wert und müsste weiter sinken, bleibt sie auf diesem Wert stehen.

SPEZIALAKTIONEN

Jeder Spieler bis auf den Startspieler bekommt zu Beginn eine Sonderaktion. Diese Karten kann der Spieler einmalig im Spiel nutzen.

SPIELER 2

PASSEN

SPIELER 2: **PASSEN:** Zusätzlich zu seinem Zug kann der Spieler einen Koffer aus dem Markt auf die Silberleiste setzen. Dies kann er auch vor seinem eigentlichen Zug machen.

SPIELER 3

PASSEN oder VERKAUF +1

SPIELER 3: **PASSEN:** (siehe oben) oder **VERKAUF + 1:** Der Spieler kann bei Wahl der Aktion „Verkauf von Aktien“ eine Aktie mehr verkaufen, als das derzeitige Kauflimit angibt. Er erhält dafür den derzeitigen Kurswert.

SPIELER 4

PASSEN oder VERKAUF +1 oder SILBERKAUF +1

SPIELER 4: **PASSEN** (siehe oben) oder **VERKAUF + 1** (siehe oben) oder **SILBERKAUF + 1:** Der Spieler kann bei Wahl der Aktion „Kauf von Silber“ einen Silberbarren mehr kaufen, als das derzeitige Kauflimit erlaubt. Er muss auch dafür den derzeitigen Kurswert bezahlen.

SPIELER 5

PASSEN oder VERKAUF +1 oder SILBERKAUF +1 oder ANKAUF +1

SPIELER 5: **PASSEN** (siehe oben) oder **VERKAUF + 1** (siehe oben) oder **SILBERKAUF + 1** (siehe oben) oder **ANKAUF + 1:** Der Spieler kann bei Wahl der Aktion „Kauf von Aktien“ eine Aktie mehr kaufen, als das derzeitige Kauflimit angibt. Er zahlt dafür den regulären Kurswert.

Die Nutzung der Spezialaktion „Passen“ ist die einzige Möglichkeit, einen Koffer zusätzlich zur gewählten Aktion auf der Silberkaufleiste zu platzieren. Alle anderen Spezialaktionen beeinflussen nur die Menge der gekauften bzw. verkauften Einheiten und können nur mit der Wahl der entsprechenden Aktion genutzt werden.



SONDERREGELN

Für 2 Spieler:

Bei Spielbeginn liegen nur 2 Aktien pro Sorte im Markt, zu denen dann die 20 zufällig gezogenen Aktenkoffer gelegt werden. Beginnend mit dem Startspieler legen beide Spieler je einen Koffer aus dem Markt auf die Ankaufsleiste.

AA SPIELER 2 VERKAUF +1

AA SPIELER 2 ANKAUF +1

AA SPIELER 1 VERKAUF +1

AA SPIELER 1 ANKAUF +1

Beide Spieler erhalten je eine Spezialaktion **VERKAUF +1** und **ANKAUF +1** zusätzlich. Spieler 2 erhält zusätzlich seine normale Spezialaktion.

Für 5 Spieler:

Es werden alle Felder der Leisten genutzt. Eine Preisänderung wird ausgelöst, sobald alle 6 Felder einer Leiste besetzt sind, bzw. wenn auf einer Verkaufsleiste nur noch 4 farbige Koffer (ohne die schwarzen Koffer) stehen.



Autor: Friedemann Friese (Jahrgang 1970) erfindet seit seiner Kindheit Spiele und veröffentlicht diese seit 1992 in seinem eigenen Verlag 2F-Spiele. Funken-schlag ist sein bisher erfolgreichster Titel. Er erfindet Spiele aus den verschiedensten Genres, aber als grüner Faden durch seine Arbeit ziehen sich immer wieder Wirtschaftsspiele. Mit Schwarzer Freitag zeigt er erneut sein Können für trickreiche Marktmechanismen.

Illustrationen und Gestaltung: Das Format Werbeagentur – Christian Fiore, www.das-format.de
Redaktion: Stefan Stadler

KOSMOS
© 2010 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr.: 691260
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



Schwarzer Freitag



HALLO, ich bin Friedemann und möchte euch ein wenig über Schwarzer Freitag erzählen. In diesem Spiel geht es darum, am meisten Gold und Silber beiseite zu schaffen. Da niemand zu Beginn Geld besitzt, müssen alle Spieler durch geschickte Aktienkäufe und -verkäufe genug Geld verdienen, um sich die begehrten Edelmetalle zu beschaffen. Und natürlich hilft der Staat allen notleidenden Unternehmern und vergibt Subventionen. Wer das Marktgeschehen und die Kurse am geschicktesten zu seinen Gunsten manipulieren kann und rechtzeitig vor dem Börsencrash seine Aktien verkauft, hat die besten Chancen.

2 bis 5 Spieler
ab 12 Jahren

SPIELMATERIAL



1 Spielplan



125 Aktenkoffer
(Je 25 in den Farben grün, orange, rot, blau, gelb)



15 schwarze Aktenkoffer



5 Kursmarker
(Je 1 in den Farben grün, orange, rot, blau, gelb)



2 Silbermarker (grau)



20 Silberbarren
20 Goldbarren



5 Sichtschirme



5 Stufenkarten



1 Zinsmarker



1 Stoffbeutel



8 Spezialaktionskarten



Spielgeld



Subventionskarten

Hier wird das Spiel für 3 und 4 Spieler erklärt. Bei 2 Spielern, bzw. 5 Spielern gibt es zwei winzige Änderungen die auf Seite 6 erklärt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Auf dem Spielplan werden die 5 Kursmarker auf das gekennzeichnete Feld mit der 7 gesetzt. Ein Silbermarker kommt auf die Silberkursleiste auf das Feld mit der 20, ein Silbermarker auf die untere Silberleiste auf das Feld mit der 0. Die Verkaufsleisten werden mit jeweils 2 Aktenkoffern in der jeweiligen Farbe bestückt, die jeweilige Anzahl schwarzer Aktenkoffer wird daneben auf den entsprechenden Feldern abgelegt. Die restlichen 9 schwarzen Koffer kommen auf die Felder der Preisänderungstabelle.

Die 5 Stufenkarten werden aufsteigend sortiert (beginnend mit „Start“) und als offener Stapel auf dem entsprechenden Feld bereitgelegt.

Das Spielgeld wird sortiert und neben dem Spielplan ausgelegt. Ebenso die Subventionskarten. Neben dem Spielplan werden je 4 Aktenkoffer in den 5 Farben als Markt bereitgelegt. Von den restlichen Aktenkoffern kommen in jeder Farbe 10 mehr als Spieler beteiligt sind in den Stoffbeutel. Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm und zieht sich 5 Aktenkoffer aus dem Beutel. Diese werden hinter dem eigenen Sichtschirm abgelegt. Ein Startspieler wird bestimmt. Er zieht weitere 20 Aktenkoffer aus dem Beutel und legt diese in den Markt. Reihum erhält jeder Spieler außer dem Startspieler die entsprechende Karte mit der Spezialaktion. Dem Beutel wird der Zinsmarker beigelegt.

In der ersten Partie zum Kennenlernen des Spieles kann man die Spezialaktionen aus dem Spiel lassen. Dann hat der Startspieler zwar einen winzigen Vorteil, dies macht sich aber in einer ersten Partie noch nicht wirklich bemerkbar. Erfahrene Spieler sollten die Spezialaktionen dann in einer weiteren Partie integrieren.

Subventionskarten

Bank

Zinsmarker

Markt

Kaufleiste

Silberkaufleiste

Verkaufsleiste 1

Verkaufsleiste 2

Verkaufsleiste 3

Kreditlimit

Kauflimit

Preisänderung

schwarze Aktenkoffer

Kursmarker

Silbermarker

Silberleiste

Stufenwechsel

Silberkursleiste

Gold und Silber

Beispiel: Zuerst werden pro Farbe 4 Koffer als Markt neben den Spielplan gelegt. Bei 4 Spielern werden dann jeweils 14 Aktenkoffer pro Farbe aus dem Vorrat in den Beutel gelegt. Danach ziehen die Spieler reihum jeweils 5 Koffer aus dem Beutel und stellen diese hinter ihre Sichtschirme. Abschließend zieht der Startspieler 20 weitere Koffer und verteilt sie auf den Markt, zusätzlich zu den 20 Aktenkoffern, die bereits bereitgelegt wurden.

Die Stufenkarte gibt 3 Werte vor: Oben das **Subventionslimit** (hier 8), d. h. so viele Subventionen darf ein Spieler insgesamt besitzen. Das **Kauflimit** (hier 5), das angibt, wie viele Aktien ein Spieler mit einer Aktion kaufen bzw. verkaufen darf und wie viele Silberbarren er mit der entsprechenden Aktion kaufen darf. Und unten steht die Angabe, wie viele Kofferchen bei einer **Preisänderung** (hier 11) aus dem Beutel gezogen werden.

SPIELABLAUF

Der Spieler am Zug wählt **genau eine** der vier folgenden Aktionen aus:

- Ankauf von Aktien
 - Verkauf von Aktien
 - Kauf von Silber
 - Passen
- ZUSÄTZLICH:** Subventionen nehmen
- Spezialaktion nutzen** (einmal pro Spiel)
- Zusätzlich darf er **Subventionen beantragen** und/oder seine **Spezialaktion durchführen**.

Dann folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler. Stehen nach einer Aktion auf einer Leiste genau fünf farbige Aktenkoffer, wird sofort eine Preisänderung ausgelöst. Die schwarzen Koffer der Verkaufsleisten zählen dabei allerdings nicht mit!

1. Ankauf von Aktien

Aktien werden zum aktuellen Kurs aus dem Markt gekauft. Zu Beginn des Spieles darf nur eine einzelne Aktie gekauft werden. Dies wird sich im Laufe des Spieles durch die Änderung des Kauflimits auf den Stufenkarten aber ändern. Der Spieler bezahlt den aktuellen Kurswert und nimmt sich den farblich entsprechenden Aktenkoffer vom Markt. Danach stellt er einen weiteren Aktenkoffer dieser Farbe vom Markt auf die Kaufleiste. Sollte kein weiterer Koffer in dieser Farbe verfügbar sein, nimmt er eine beliebige andere Farbe und stellt sie auf die Kaufleiste. Kauft ein Spieler während seines Zuges mehrere Aktien verschiedener Farben, darf er sich aussuchen, welche der beteiligten Farben er auf die Kaufleiste setzt. Allerdings muss er, wenn möglich, eine der beteiligten Farben einsetzen.

Grundsätzlich kann man sagen: Alle Koffer, die auf eine Leiste gestellt werden, wirken positiv. Diese Koffer auf einer Leiste lassen die Kurse später steigen! Also wirkt sich jeder Kauf einer Aktie indirekt und zeitverzögert positiv auf den Wert dieser Aktiensorte aus.

2. Verkauf von Aktien

Aktien werden zum aktuellen Kurs vom eigenen Vorrat in den Markt verkauft. Der Spieler nimmt den Aktenkoffer aus seinem Vorrat und stellt ihn in den Markt. Er erhält dafür den aktuellen Kurswert. Danach setzt er den entsprechenden Kursmarker ein Feld nach links auf den geringeren Wert. Außerdem nimmt er einen entsprechenden Aktenkoffer von der obersten verfügbaren Verkaufsleiste und setzt diesen ebenfalls in den Markt. Ein Spieler darf maximal so viele Koffer verkaufen, wie das derzeitige Kauflimit angibt. Wenn ein Spieler mehrere verschiedene Aktien verkauft, sinkt nur der Kurs einer der beteiligten Farben. Welche dies ist, entscheidet der Spieler. Ebenfalls wird nur eine der beteiligten Farben nach Wahl des Spielers von der Verkaufsleiste genommen. Ist die Farbe der verkauften Aktien nicht mehr auf dieser Verkaufsleiste vorhanden, muss der Spieler eine andere Farbe von dieser Verkaufsleiste nehmen. Allerdings muss er, wenn möglich, eine der verkauften Farben auswählen.

Durch einen Verkauf kann keine Aktie unter den Kurswert „4“ sinken. Ein Kursmarker, der vor dem Verkauf auf diesem Feld steht, kann nicht weiter sinken und bleibt auf diesem Feld stehen. Auch hier gilt: Alle Koffer, die auf der Leiste verbleiben, wirken positiv auf die jeweiligen Aktienkurse! Ein Verkauf einer Aktiensorte wirkt sich also negativ und zeitverzögert auf den jeweiligen Wert dieser Aktie aus. Bei Geldknappheit ist es oftmals besser neue Subventionen zu nehmen als Aktien zu verkaufen. Gerade zu Beginn des Spiels ist diese Option besser.

3. Kauf von Silber

Silber wird zum aktuellen Kurswert gekauft. Der Spieler kann bis zu dem aktuellen Kauflimit Silberbarren kaufen. Er bezahlt den aktuellen Kurs pro Silber und nimmt sich aus dem Vorrat die entsprechende Anzahl Silberbarren. Danach rückt er den Marker auf der Silberleiste um die gekaufte Anzahl von Barren weiter und setzt einen Koffer aus dem Markt auf die Silberkaufleiste. Dabei hat er die Auswahl, welche der im Markt verfügbaren Farben er auf die Silberkaufleiste setzt. Ein Spieler, der 5 Silberbarren besitzt, muss diese sofort gegen einen Goldbarren eintauschen.

4. Passen

Der Spieler setzt nur einen Koffer seiner Wahl auf die Silberkaufleiste.

Gewiefte Spieler nutzen diese Möglichkeit, um keine Preisänderung auszulösen. Häufig ist der Spieler im Vorteil, der nach einer Preisänderung als Nächstes an die Reihe kommt.

Zusätzlich darf ein Spieler während seines Zuges beliebig viele Subventionen in Anspruch nehmen. Dabei darf er allerdings das derzeit gültige Subventionslimit nicht überschreiten. Weiterhin darf er einmal im Spiel während seines Zuges seine Spezialaktion nutzen.

ACHTUNG: Egal welche Aktion der Spieler durchführt, er setzt immer nur einen Aktenkoffer auf die entsprechende Leiste; bzw. er nimmt einen Koffer von der Verkaufsleiste. Er markiert damit nur, welche Aktion er durchgeführt hat, nicht die Anzahl der gekauften bzw. verkauften Aktien! Wird der letzte Koffer einer Farbe aus dem Markt genommen, wird der Kurs der entsprechenden Farbe sofort ein Feld nach rechts gerückt. Er steigt also leicht. Stehen auf einer Leiste drei gleichfarbige Koffer, wird der Kurs dieser Farbe ebenfalls ein Feld nach rechts weiterbewegt. Weitere Koffer in dieser Farbe sorgen allerdings **nicht** für weitere Kursgewinne.

PREISÄNDERUNGEN

Wenn genau fünf farbige Aktenkoffer auf einer der Leisten stehen, wird eine Preisänderung ausgelöst. Zuerst muss nun jeder Spieler Zinsen auf seine Subventionen bezahlen. Die Zinsen betragen 1 pro erhaltener Subvention.

Hat ein Spieler nicht genug Geld um seine Zinsen zu bezahlen, muss er eine Subventionskarte umdrehen und in seinem nächsten Zug diese Zinsen bezahlen. Dies kann geschehen, indem er eine weitere Subvention in Anspruch nimmt oder er Aktien verkauft. Kann er im nächsten Zug keine Subvention in Anspruch nehmen, ist er gezwungen die Aktion „Aktien verkaufen“ zu wählen, um seine Zins-Schulden zu begleichen. Nach Begleichung der Zins-Schulden wird die Subventionskarte wieder auf die Vorderseite gedreht. Dann zieht der Spieler, der die Preisänderung ausgelöst hat, Aktenkoffer aus dem Beutel. Die Anzahl wird durch die Stufenkarte vorgegeben.

Nun werden die Aktienkurse geändert. Sinnvollerweise nutzt man dafür die Reihenfolge der Farbfelder der Verkaufsleiste, also zuerst gelb, dann blau usw. Dafür wird die Tabelle auf dem Spielplan genutzt. Das markierte Feld gibt den aktuellen Kurs an. Je nach gezogener Anzahl an Koffern dieser Farbe, wird der jeweilige Kursstein auf das entsprechende Zielfeld gezogen. Bei einem Koffer also **ein Feld nach oben**, bei 4 Koffern 2 Felder nach oben und ein Feld nach rechts, bei 0 Koffern ein Feld nach links. Die Zielfelder ergeben sich aus der aufgedruckten Tabelle.

Wird **genau ein schwarzer Koffer** aus dem Beutel gezogen, wird nur der aktuelle Silberkurs um eine Stufe erhöht. Der schwarze Koffer wird zurück in den Beutel geworfen.



Beispiel:

04	92	100
60	67	74
46	52	58
34	39	44
24	28	32
16	19	22
10	12	14
6	7	8
		9

Wir befinden uns auf Stufe 2, daher werden bei der Preisänderung 6 Koffer aus dem Beutel gezogen: 1 schwarzer, 1 gelber, 3 rote, 1 orangener. Die Kurse ändern sich wie folgt: Gelb ein Feld nach oben (19), Blau ein Feld nach links (28), Rot zwei Felder nach oben (64), Grün ein Feld nach links (10), Orange ein Feld nach oben (28). Der schwarze Koffer kommt zurück in den Beutel.

Wenn **zwei oder mehr schwarze Koffer** aus dem Beutel gezogen wurden, wird diese Anzahl bei der Anzahl jeder Farbe abgezogen! Dadurch können auch negative Werte entstehen! Der Silberkurs steigt so viele Stufen, wie schwarze Koffer gezogen wurden. Die schwarzen Aktenkoffer kommen in den Vorrat.

Steht ein Kursmarker am rechten Rand der Kurstabelle und müsste bei der Anpassung nach rechts ziehen, wird er stattdessen nach oben gezogen. Steht ein Marker am linken Rand der Kurstabelle und müsste nach links gesetzt werden, wird er stattdessen nach unten gezogen.

Beispiel:

6	52	58	64	70
	34	39	44	49
	24	28	32	36
	16	19	22	25
	10	12	14	16
				18

Bei der nächsten Preisänderung werden folgende Koffer gezogen: 1 gelber, 1 blauer, 3 grüne und 2 schwarze. Von der Anzahl der gezogenen Koffer pro Farbe werden die beiden schwarzen Koffer abgezogen. Daraus ergibt sich folgende Anzahl: Gelb -1, Blau -1, Rot -2, Grün 1 und Orange -2. Nun werden die Kurse entsprechend angepasst: Gelb ein Feld nach unten (12), Blau ein Feld nach unten (19), Rot ein Feld nach unten und ein Feld nach links (44), Grün ein Feld nach oben (16) und Orange ein Feld nach unten und ein Feld nach links (16). Die schwarzen Koffer werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt.