

Big Deal - KSR

Es gibt max. 11 Unternehmen (je nach Spielerzahl) mit je 7 Aktien im Spiel.
 Variante: Jeder Spieler hat 1 Cash-Karte auf der Hand, weitere Cash-Karten gibt es nicht im Spiel.

Aktionen eines Spielers:

1. MUSS-Aktion:
 1 Karte ziehen (GAME OVER-Karten sofort offen ablegen und nachziehen).
 Liegt nun die 7. GAME OVER-Karte auf Nachziehstapel, gibt der Spieler die gerade gezogene Aktie zurück. Das Spiel endet sofort.

2. MUSS-Aktion:
 Einkommen für Konzerne beziehen (1x je Konzern lt. grüner Zahl auf Aktie).
 Anzahl der Aktien ist dabei unwesentlich.

3. KANN-Aktionen (in beliebiger Folge):

a) begrenzt je Zug:

- **Kauf von bis zu 3 Ressourcen** im gesamtem Spielzug, d.h., je zum aktuellen niedrigsten Preis je Ressource auf der Ressourcen-Basis.
- **Verkauf von bis zu 3 Ressourcen** im gesamten Spielzug, d.h., je zum aktuellen höchsten Preis je Ressource auf der Ressourcen-Basis.

b) unbegrenzt oft:

- **Kauf von Aktien** aus dem Pool (Kurs = weiße Zahl auf Aktie).
- **Verkauf von Aktien** in den Pool (Kurs = weiße Zahl auf Aktie).
- **Konzerngründung:** mind. 2 Aktien der Firma vor sich ablegen und 1x die nötigen Ressourcen auf die Aktien ablegen.
- **Konzernveränderung:** Konzern durch Aktien aus der Hand ergänzen oder aus einem Konzern Aktien auf die Hand zurücknehmen.
 Man darf auch einen eigenen kompl. Konzern auf die Hand zurücknehmen.
 Konzern unter 2 Aktien zerfällt - Die Ressourcen behält der Spieler.
- **Konzernschließung:** Spieler verkauft die Aktien (= weiße Zahl + 50 je Aktie) an die Bank. Aktien gehen auf Ablage, nicht in den Pool.
 Die Ressourcen behält der Spieler.
- **Konzernaufteilung:** Konzern in mehrere Konzerne zerlegen, wobei jeder mind. aus 2 Aktien bestehen muss und je separat Ressourcen braucht.
- **Feindliche Übernahme:**
 Angreifer muß mind. 1 Aktie des Konzerns besitzen, den er angreift.
 Er nennt ein Angebot (mind. weiße Zahl) für genau 1 Aktie, wobei er natürlich im Falle einer Übernahme alle Aktien bezahlen muß.
 Verteidiger bietet mind. 50 Mio höher für genau die 1 Aktie des Angreifers.
 Es wird solange geboten, bis die Entscheidung steht.
Fall a) Verteidiger hat höchstes Gebot:
 Verteidiger muss bar bezahlen, wenn er abwehrt (aber ohne CASH-Karte).
 Er darf die gekaufte Karte direkt seinem Konzern hinzufügen.
Fall b) Angreifer hat höchstes Gebot:
 Er darf seine Kosten (er zahlt alle Aktien) durch Verkäufe decken.
 Mit der Bezahlung hat er Zeit bis zum Ende seines Zuges.
 Gründet er direkt einen Konzern, erhält er zum Ende seines Zuges das Einkommen dafür.
 Diesen Konzern darf er nicht direkt im selben Zug auflösen/verkaufen.
Der Verteidiger behält auf jeden Fall seine eingesetzten Ressourcen.

- **Cash-Karte:**

- a) entweder bei 2 Mitspielern kassieren (max. deren Bargeld),
 = dort je freier Ressource 50 Mio, je Aktie eines Konzerns 50 Mio ODER
- b) Einsatz zur Bezahlung von 1 Aktie je Cash-Karte bei einer Übernahme.
 Der Verteidiger erhält das Geld aus der Bank.

4. Am Ende des Zuges dürfen max. 5 Karten auf der Hand sein,
 sonst zieht der rechte Nachbar Karten verdeckt aus der Hand => Ablage.

Spielende - Wertung: (bei der 7. GAME OVER-Karte sofort)

je Aktie (ausliegend oder auf der Hand):	150 Mio
je Ressource im Besitz:	150 Mio
+ Bargeld	x Mio
<hr/>	
= SUMME Spielgewinn	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.09.07
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Big Deal - KSR

Es gibt max. 11 Unternehmen (je nach Spielerzahl) mit je 7 Aktien im Spiel.
 Variante: Jeder Spieler hat 1 Cash-Karte auf der Hand, weitere Cash-Karten gibt es nicht im Spiel.

Aktionen eines Spielers:

1. MUSS-Aktion:
 1 Karte ziehen (GAME OVER-Karten sofort offen ablegen und nachziehen).
 Liegt nun die 7. GAME OVER-Karte auf Nachziehstapel, gibt der Spieler die gerade gezogene Aktie zurück. Das Spiel endet sofort.

2. MUSS-Aktion:
 Einkommen für Konzerne beziehen (1x je Konzern lt. grüner Zahl auf Aktie).
 Anzahl der Aktien ist dabei unwesentlich.

3. KANN-Aktionen (in beliebiger Folge):

a) begrenzt je Zug:

- **Kauf von bis zu 3 Ressourcen** im gesamtem Spielzug, d.h., je zum aktuellen niedrigsten Preis je Ressource auf der Ressourcen-Basis.
- **Verkauf von bis zu 3 Ressourcen** im gesamten Spielzug, d.h., je zum aktuellen höchsten Preis je Ressource auf der Ressourcen-Basis.

b) unbegrenzt oft:

- **Kauf von Aktien** aus dem Pool (Kurs = weiße Zahl auf Aktie).
- **Verkauf von Aktien** in den Pool (Kurs = weiße Zahl auf Aktie).
- **Konzerngründung:** mind. 2 Aktien der Firma vor sich ablegen und 1x die nötigen Ressourcen auf die Aktien ablegen.
- **Konzernveränderung:** Konzern durch Aktien aus der Hand ergänzen oder aus einem Konzern Aktien auf die Hand zurücknehmen.
 Man darf auch einen eigenen kompl. Konzern auf die Hand zurücknehmen.
 Konzern unter 2 Aktien zerfällt - Die Ressourcen behält der Spieler.
- **Konzernschließung:** Spieler verkauft die Aktien (= weiße Zahl + 50 je Aktie) an die Bank. Aktien gehen auf Ablage, nicht in den Pool.
 Die Ressourcen behält der Spieler.
- **Konzernaufteilung:** Konzern in mehrere Konzerne zerlegen, wobei jeder mind. aus 2 Aktien bestehen muss und je separat Ressourcen braucht.
- **Feindliche Übernahme:**
 Angreifer muß mind. 1 Aktie des Konzerns besitzen, den er angreift.
 Er nennt ein Angebot (mind. weiße Zahl) für genau 1 Aktie, wobei er natürlich im Falle einer Übernahme alle Aktien bezahlen muß.
 Verteidiger bietet mind. 50 Mio höher für genau die 1 Aktie des Angreifers.
 Es wird solange geboten, bis die Entscheidung steht.
Fall a) Verteidiger hat höchstes Gebot:
 Verteidiger muss bar bezahlen, wenn er abwehrt (aber ohne CASH-Karte).
 Er darf die gekaufte Karte direkt seinem Konzern hinzufügen.
Fall b) Angreifer hat höchstes Gebot:
 Er darf seine Kosten (er zahlt alle Aktien) durch Verkäufe decken.
 Mit der Bezahlung hat er Zeit bis zum Ende seines Zuges.
 Gründet er direkt einen Konzern, erhält er zum Ende seines Zuges das Einkommen dafür.
 Diesen Konzern darf er nicht direkt im selben Zug auflösen/verkaufen.
Der Verteidiger behält auf jeden Fall seine eingesetzten Ressourcen.

- **Cash-Karte:**

- a) entweder bei 2 Mitspielern kassieren (max. deren Bargeld),
 = dort je freier Ressource 50 Mio, je Aktie eines Konzerns 50 Mio ODER
- b) Einsatz zur Bezahlung von 1 Aktie je Cash-Karte bei einer Übernahme.
 Der Verteidiger erhält das Geld aus der Bank.

4. Am Ende des Zuges dürfen max. 5 Karten auf der Hand sein,
 sonst zieht der rechte Nachbar Karten verdeckt aus der Hand => Ablage.

Spielende - Wertung: (bei der 7. GAME OVER-Karte sofort)

je Aktie (ausliegend oder auf der Hand):	150 Mio
je Ressource im Besitz:	150 Mio
+ Bargeld	x Mio
<hr/>	
= SUMME Spielgewinn	

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.09.07
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de