

### Moderne Zeiten - KSR basierend auf Regel von KMW (Spielbox)

Jeder Spieler erhält 1 Zeppelin, alle Firmenplättchen seiner Farbe (10 große, 10 kleine), 15 \$-Scheine Geld (darf stets geheim sein) und verdeckt 8 Aktienkarten auf die Hand. Die restlichen Aktienkarten (5 Branchen) bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

#### Ablauf einer Runde:

##### 1.) Würfeln und Aktienkarten auslegen:

- Der Spieler mit der "Business-Initiative-Karte" würfelt und zieht 1 bis 6 Aktienkarten, die allgemein sichtbar offen nebeneinander ausgelegt werden.  
Ggf. Ablagestapel mischen, wenn Nachziehstapel aufgebraucht ist.

##### 2.) Auktion der Aktienkarten:

- Beginnend mit Spieler links vom **Startspieler (BI-Karte)** kann reihum auf das komplette Aktienangebot der Auslage in Dollar geboten oder gepasst werden.  
- Es wird solange reihum höher geboten, bis 1 Spieler übrig bleibt, der **alle Aktienkarten** erhält. Dieser Höchstbieter **verteilt sein Gebot** Dollar für Dollar reihum an seine Mitspieler, bis es aufgebraucht ist. Die BI-Karte geht ebenso an den Höchstbieter.  
- Sollten alle Spieler passen, bleiben die Aktien als Grundstock zusätzlich für eine spätere Auktion liegen. Die BI-Karte verbleibt beim bisherigen Besitzer.

##### 3.) Aktionen:

- Ab Startspieler (BI-Karte) reihum hat jeder Spieler die Wahl:

**ENTWEDER 2 Aktienkarten** vom Nachzieh-Stapel **aufnehmen**

**ODER mind. 1 Aktienkarte ausspielen**, d.h., Aktionen aus a) bis c) durchführen:

Man muss dafür die Mehrheit in mind. 1 Branche entweder zu Beginn seines Zuges haben, oder nach dem Kartenlegen erzielen. Mehrheit = mehr Aktien einer Branche als jeder andere Spieler.

**a) Wer schon eine Mehrheit in einer Branche hat**, darf beliebig viele Aktienkarten von **beliebigen Branchen** offen auslegen.

Hat man zu Beginn seines Zuges **keine Mehrheit** einer Branche ausliegen, darf man nur Karten **einer Branche** auslegen.

**Der weisse Zeppelin wird um die Anzahl der gespielten Aktien weitergezogen.**

**b) Nach dem Ausspielen der Karten** zieht der Spieler seinen **Zeppelin** auf das **nächste freie Feld** einer Branche, in der er die **Mehrheit** hat. Auf das freie Feld legt er ein **großes** Firmenplättchen unter seinen Zeppelin.

Man muss nicht Karten der Branche aktuell ausgespielt haben, in der man sich bewegt.

**c) Hat der Spieler ein großes Plättchen** gelegt, platziert er auf der Wertungstafel auf das entsprechende Stadtfeld (Branche/Stadt) ein **kleines** Firmenplättchen.

**Eventuell** kommt es nun zu einem **Börsencrash**: Erreicht/überschreitet der weisse Zeppelin das Feld 21 (bei 3 Sp.) bzw. Feld 25, kommt es zum Crash.

Der aktive Spieler führt seinen Zug zu Ende aus.

- Die Branche, von der die **meisten Aktienkarten** ausliegen, **crasht** = alle ausliegenden Aktien kommen auf die offene Ablage. Trifft es mehrere Branchen, sind diese alle betroffen.

- Alle verbliebenen Aktien werden gezählt = Anzahl ist neuer Startpunkt des weissen Zeppelins.

- Der nächste Spieler ist am Zug bzw. es beginnt eine neue Runde, wenn er der letzte Sp. war.

#### Spiel-Ende:

- Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine freien Stadtfelder vor seinem Zeppelin, zieht er sofort aufs Zielfeld, d.h., er spielt keine Aktienkarten aus. Das Spiel ist aus - es wird gewertet.  
- Liegen noch freie Felder vor einem Spieler, muss er eine Mehrheit in einer der dort geforderten Branchen erzielen. Er muss also in einer der möglichen Branchen Mehrheiten machen.

#### Wertung (mit Zeppelinen markieren):

- Spielende ausgelöst: 1 Punkt

- Das meiste Geld: 3 Punkte, Patt: jeder 1 Punkt

- Mehrheit in einer Branche bei vor Spielern ausliegenden Aktien: 1 Punkt, Patt: jeder 0 P.

- Mehrheit in einer Stadt auf Wertungstafel: 1 bis 6 Punkte je nach Angabe, Patt: jeder 1 P.

- Mehrheit in einer Branche auf Wertungstafel: 3 Punkte, Patt: jeder 1 P.

Sieger: wer die meisten Punkte hat, Patt: wer sein letztes Stadtfeld näher am Zielfeld hat: 1 P.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.08.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

### Moderne Zeiten - KSR basierend auf Regel von KMW (Spielbox)

Jeder Spieler erhält 1 Zeppelin, alle Firmenplättchen seiner Farbe (10 große, 10 kleine), 15 \$-Scheine Geld (darf stets geheim sein) und verdeckt 8 Aktienkarten auf die Hand. Die restlichen Aktienkarten (5 Branchen) bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

#### Ablauf einer Runde:

##### 1.) Würfeln und Aktienkarten auslegen:

- Der Spieler mit der "Business-Initiative-Karte" würfelt und zieht 1 bis 6 Aktienkarten, die allgemein sichtbar offen nebeneinander ausgelegt werden.  
Ggf. Ablagestapel mischen, wenn Nachziehstapel aufgebraucht ist.

##### 2.) Auktion der Aktienkarten:

- Beginnend mit Spieler links vom **Startspieler (BI-Karte)** kann reihum auf das komplette Aktienangebot der Auslage in Dollar geboten oder gepasst werden.  
- Es wird solange reihum höher geboten, bis 1 Spieler übrig bleibt, der **alle Aktienkarten** erhält. Dieser Höchstbieter **verteilt sein Gebot** Dollar für Dollar reihum an seine Mitspieler, bis es aufgebraucht ist. Die BI-Karte geht ebenso an den Höchstbieter.  
- Sollten alle Spieler passen, bleiben die Aktien als Grundstock zusätzlich für eine spätere Auktion liegen. Die BI-Karte verbleibt beim bisherigen Besitzer.

##### 3.) Aktionen:

- Ab Startspieler (BI-Karte) reihum hat jeder Spieler die Wahl:

**ENTWEDER 2 Aktienkarten** vom Nachzieh-Stapel **aufnehmen**

**ODER mind. 1 Aktienkarte ausspielen**, d.h., Aktionen aus a) bis c) durchführen:

Man muss dafür die Mehrheit in mind. 1 Branche entweder zu Beginn seines Zuges haben, oder nach dem Kartenlegen erzielen. Mehrheit = mehr Aktien einer Branche als jeder andere Spieler.

**a) Wer schon eine Mehrheit in einer Branche hat**, darf beliebig viele Aktienkarten von **beliebigen Branchen** offen auslegen.

Hat man zu Beginn seines Zuges **keine Mehrheit** einer Branche ausliegen, darf man nur Karten **einer Branche** auslegen.

**Der weisse Zeppelin wird um die Anzahl der gespielten Aktien weitergezogen.**

**b) Nach dem Ausspielen der Karten** zieht der Spieler seinen **Zeppelin** auf das **nächste freie Feld** einer Branche, in der er die **Mehrheit** hat. Auf das freie Feld legt er ein **großes** Firmenplättchen unter seinen Zeppelin.

Man muss nicht Karten der Branche aktuell ausgespielt haben, in der man sich bewegt.

**c) Hat der Spieler ein großes Plättchen** gelegt, platziert er auf der Wertungstafel auf das entsprechende Stadtfeld (Branche/Stadt) ein **kleines** Firmenplättchen.

**Eventuell** kommt es nun zu einem **Börsencrash**: Erreicht/überschreitet der weisse Zeppelin das Feld 21 (bei 3 Sp.) bzw. Feld 25, kommt es zum Crash.

Der aktive Spieler führt seinen Zug zu Ende aus.

- Die Branche, von der die **meisten Aktienkarten** ausliegen, **crasht** = alle ausliegenden Aktien kommen auf die offene Ablage. Trifft es mehrere Branchen, sind diese alle betroffen.

- Alle verbliebenen Aktien werden gezählt = Anzahl ist neuer Startpunkt des weissen Zeppelins.

- Der nächste Spieler ist am Zug bzw. es beginnt eine neue Runde, wenn er der letzte Sp. war.

#### Spiel-Ende:

- Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine freien Stadtfelder vor seinem Zeppelin, zieht er sofort aufs Zielfeld, d.h., er spielt keine Aktienkarten aus. Das Spiel ist aus - es wird gewertet.  
- Liegen noch freie Felder vor einem Spieler, muss er eine Mehrheit in einer der dort geforderten Branchen erzielen. Er muss also in einer der möglichen Branchen Mehrheiten machen.

#### Wertung (mit Zeppelinen markieren):

- Spielende ausgelöst: 1 Punkt

- Das meiste Geld: 3 Punkte, Patt: jeder 1 Punkt

- Mehrheit in einer Branche bei vor Spielern ausliegenden Aktien: 1 Punkt, Patt: jeder 0 P.

- Mehrheit in einer Stadt auf Wertungstafel: 1 bis 6 Punkte je nach Angabe, Patt: jeder 1 P.

- Mehrheit in einer Branche auf Wertungstafel: 3 Punkte, Patt: jeder 1 P.

Sieger: wer die meisten Punkte hat, Patt: wer sein letztes Stadtfeld näher am Zielfeld hat: 1 P.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.08.05

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)