

Startups - KSR

Von 6 Firmen gibt es je 5 - 10 Karten im Spiel.

Wer zum Spielende die meisten Anteile einer Firma hat, erhält Zahlungen von allen Mitspielern mit weniger Anteilen. Das wird für jede Firma gemacht. Wer danach das meiste Geld hat, gewinnt.

2) Vorbereitungen:

Jeder Spieler bekommt 10 Kapital-Chips (Vorderseite mit 1 SP oben!).
Alle Firmenkarten gut mischen, 5 Karten geheim aus dem Spiel geben.
Jeder Spieler bekommt 3 Firmenkarten, Rest wird verdeckter Stapel.

- 3) **Aufbau:** Bereich um den Stapel herum = Marktbereich = Markt.
Jeder Spieler kann vor sich Karten ablegen.
Zeigt den anderen nicht Eure Karten. Der Jüngste beginnt.

Ablauf eines Zuges (immer im Uhrzeigersinn):


- 5) WENN keine Karte im Markt liegt, nimm die oberste Karte vom Stapel.
SONST: Liegt aber mind. 1 Karte im Markt, wähle Option A oder B.
- A) Lege auf alle Karten im Markt je 1 eigenen Kapital-Chip UND nimm die oberste Karte vom Stapel auf die Hand.
Reichen die Kapital-Chips nicht aus, ist die Option A nicht erlaubt.
- B) Wähle 1 Karte vom Markt, nimm sie auf die Hand (inkl. evtl. Chips).
- 6) Nun kann wieder zwischen den Optionen A oder B gewählt werden.
- A) Lege 1 Karte von der Hand offen vor Dir ab. Das darf KEINE Karte derjenigen Firma sein, die in Phase 5B genommen wurde.
- B) Lege 1 Karte von der Hand offen in den Markt.

Nun ist der nächste Spieler am Zug.

ANTI-MONOPOL-CHIPS:

- ➡ Wer als Erster eine Firmenkarte einer bestimmten Firma vor sich liegen hat, erhält den Anti-Monopol-Chip (AMC) dieser Firma.
- ➡ Ein Spieler mit einem AMC darf keine Karte dieser Firma aus dem offenen Markt nehmen. Er muss dafür keinen Kapital-Chip auf Karten dieser Firma im Marktbereich legen, wenn er Phase 5A wählt.
- ➡ Der AMC wechselt den Besitzer, sobald jemand anders mehr Karten der Firma vor sich liegen hat UND es dabei kein Patt mit Mitspieler/n gibt.

8) Punkteauswertung (SP):

- ➡ Hat ein Spieler die letzte Karte vom Stapel genommen und 1 Karte abgelegt, beginnt Phase 8:

- ➡ Alle Spieler legen ihre 3 Karten offen zu ihren bereits ausliegenden.
- ➡ Alle Firmen werden nacheinander ausgewertet. Wer jeweils weniger Karten hat, muss dem Spieler mit der Mehrheit so viele Kapital-Chips zahlen, wie er jew. Karten der Firma besitzt. Beim Bezahlen sind die Chips umzudrehen = 3 SP. Patt bei Mehrheit: Niemand muss zahlen.
- ➡ Es kann nicht mit "3 SP"-Chips gezahlt werden! Hat man nicht genug Chips zum Bezahlen, verrechnet man die Punkte.

Final zählt jeder seine Punkte aus Kapital-Chips und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit mehr "3 SP"-Chips siegt. Andernfalls siegt der Beteiligte, der zuletzt am Zug war.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.11.18