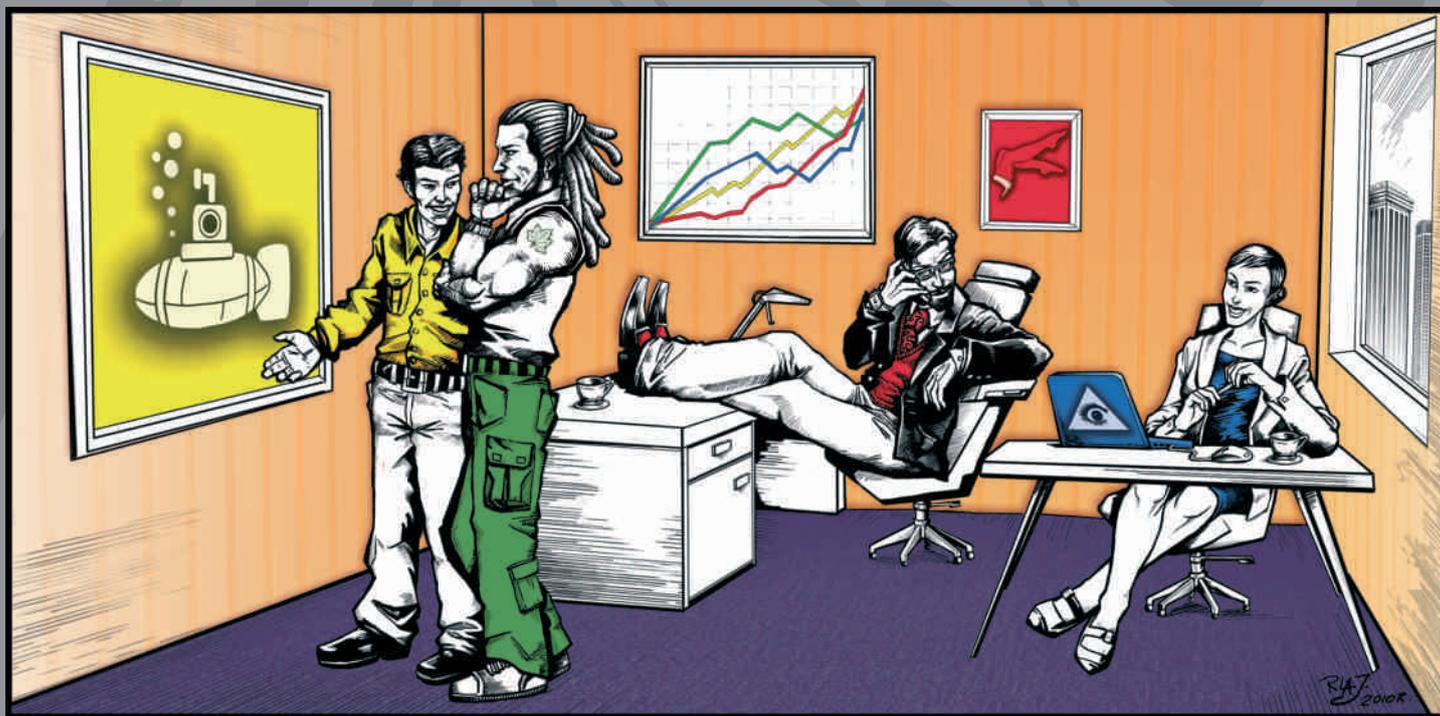


MASTER OF ECONOMY

Spielanleitung



Andrzej Kurek





Blue Eyes Enterprise

Das Unternehmen wurde von Anna Bruthansova aus der Slowakei gegründet. Am Anfang war es eine von vielen Agenturen für Models und Hostessen, die bei kleineren Events und bei Werbeveranstaltungen in Supermärkten zugegen waren. Das große Netzwerk internationaler Kontakte, welches Anna während ihrer Sportkarriere knüpfen konnte, ermöglichte es ihr aber Zweigstellen in mehreren europäischen Ländern zu gründen. Nachdem sie beschloss, Börsenspekulationen in größerem Maßstab zu betreiben, erzielte Anna einen plötzlichen Anstieg der Unternehmensgewinne. Nach ein paar gut geplanten und nacheinander geschlossenen Investitionen in die Wertpapiere der Blue Eyes Enterprise, verlegte sie ihren Hauptsitz nach Monaco. Dieser lag in der Nähe zahlreicher Casinos Monte Carlos, wo viele Geschäftsleute und Führungskräfte sich vom Stress erholten und einen Großteil ihrer Jahresprämien für die Gesellschaft mit den Models ausgaben. Dabei waren sie auch noch so unbedacht, einige Informationen über ihre Unternehmen auszuplaudern, welche die Mädchen postwendend an eine Gruppe von Aktienanalysten weitergaben. Natürlich arbeiteten beide Gruppen, die Analysten und die Mädchen, für Anna, aber weder die Börsenaufsichtsbehörde noch die Polizei konnten ihr je etwas nachweisen.

Yellow Submarines Co.



Ein verzweifelter Schritt eines koreanischen Ingenieurs. Als er noch jung war, war Wonhyuk Choi ein heiß gehandelter Entwickler von Computer-Kontrollsystemen. Nach einer enttäuschten Liebe verließ er Korea für ein paar Jahre. Er lebte in Australien, Europa und Amerika und arbeitete dort für Industrieunternehmen aus verschiedenen Branchen. Nach Hause zurückgekehrt brachte er koreanische Niederlassungen dieser Unternehmen auf den Markt. Dank gut ausgehandelter Verträge wurde er schnell Millionär. Er kaufte sich eine kleine, aber technologisch fortgeschrittene Werft zur Fertigung von kleinen und höchst spezialisierten U-Booten. Zunächst erschien dies alles seinen Freunden suspekt. Schließlich war alles, was er tatsächlich konnte, Grillen und Tennisspielen, aber nicht die Führung eines Unternehmens in einer hart umkämpften Branche. Es stellte sich jedoch schnell heraus, dass der Fall einen doppelten Boden besaß. Wonhyuk Choi war der einzige Diskothekengänger von Pusan, der Mädchen verführen konnte, indem er ihnen ein ernst gemeintes Angebot für eine gemeinsame Fahrt in einem Tiefsee-U-Boot unterbreitete.

Green Grass J.V.



Bevor Anthony Peer Schneider, ein Nachkomme deutscher Kolonisten aus Jamaika, auf dem alten Kontinent ein Unternehmen der Baustoffbranche gründete, war er auf seiner Heimatinsel ein erfolgreicher Landwirt. Ein kleines Erntegebiet war gerade ausreichend, um die Nachfrage von regelmäßigen, befreundeten Kunden zu befriedigen. Unglücklicherweise endete die anfangs gute Idee, immer mehr Ackerland zu kaufen, fast in einem Desaster. Die gesteigerte Produktion zwang ihn zur Suche nach immer neuen Absatzmärkten. Er versuchte daher sich ein Verkaufsnetz in den USA aufzubauen.

Jedoch wurde dieses von den amerikanischen Behörden nicht gerne gesehen, die eine sehr restriktive Politik betrieben, indem sie die Einfuhr von nur wenigen importierten Agrarprodukten erlaubte. Tony war aufgrund dieses Misserfolgs sehr enttäuscht und machte sich somit auf in das Land seiner Vorfahren. Dort offenbarte er sein Talent für die Führung eines Unternehmens in einer Branche, welche besser gegen Restriktionen geschützt war. Er leitete die landwirtschaftliche Produktion, die er zu Beginn seiner Karriere lediglich als Hobby betrieben hatte.

Red Socks Ltd.



Gregor Fabian de Camille, wohnhaft in der Schweiz, war an jeder Art von Geschäften interessiert, solange er nur ein diesbezügliches Kreditlimit bei der Bank voll ausschöpfen konnte. Er dachte, dass hierbei nur 1 von 10 seiner Geschäfte erfolgreich sein müsste. So spekulierte er mit Immobilien, Aktien und Termingeschäften. Für gewöhnlich kaufte er polnische Kohlegruben und Konzessionen für den Abbau schwedischer Eisenerzvorkommen. Zur gleichen Zeit produzierte er, was nur wenige wussten, Filme für Erwachsene. Einmal hat er sogar einen amerikanischen Sportverein gekauft, den er mit einem Verlust von 10 Mio \$ wieder verkaufte. Dank seiner adeligen Herkunft und der diesbezüglichen Verbindungen besaß er permanent Zugriff auf Finanzierungsquellen für seine diversen Unternehmen. Konkurse konnten ihm, dank der sehr professionellen Arbeit seiner Anwälte, egal sein.

MASTER OF ECONOMY

I – Ziel des Spiels

Das Ziel für jeden der zwei bis vier Spieler ist es, so viel Reichtum wie möglich anzuhäufen. Der Reichtum besteht hierbei aus:

1. Aktien von einer oder mehreren Aktiengesellschaften (Firmen)
2. Bargeld

Die Summe aus dem Wert der eigenen Aktien und dem eigenen Bargeld bildet das Endergebnis. Der Spieler mit dem größten Reichtum ist der Gewinner des Spiels.

Die Spieler erreichen dieses Ziel, indem sie Aktiengesellschaften managen. Diese investieren in den Bau von Fabriken, welche Waren produzieren. Die Waren wiederum können in anderen Fabriken weiterverarbeitet werden oder direkt am Warenmarkt verkauft werden. Das Einkommen der Aktiengesellschaften kann an Spieler ausbezahlt werden. Es kann aber auch in den Bau von neuen Fabriken reinvestiert oder für den Kauf neuer Aktien von Gesellschaften der Mitbewerber verwendet werden. Zusätzlich zum Einkommen kann die Marktposition der Aktiengesellschaft durch eine hohe Anzahl erfolgreicher Handelstransaktionen, durch die die Gesellschaft Waren im Export verkauft, verbessert werden. In Master of Economy spiegelt der Aktienkurs somit das Wachstum einer Firma wider. Der Handel mit den Aktien selbst und die Anlagewerte einer Firma haben dagegen keinerlei Einfluss auf den Aktienpreis. Je höher dieser Wert einer Firma sein wird, desto besser ist das Endergebnis der Spieler, die Aktien dieser Firma besitzen.

Zu Beginn des Spiels verfügt kein Spieler über Bargeld. Jeder Spieler besitzt lediglich ein Paket aus 10 Aktien einer Gesellschaft, die am Spiel teilnimmt und somit am Markt vertreten ist. Dieses Aktienpaket ermöglicht einem Spieler zu Beginn diverse Handlungsmöglichkeiten auf dem Spielplan. Im Verlauf des Spiels werden die Spieler im Stande sein, weitere Aktienpakete von Gesellschaften, die sie managen, oder von Aktiengesellschaften der Mitstreiter, zu erwerben.

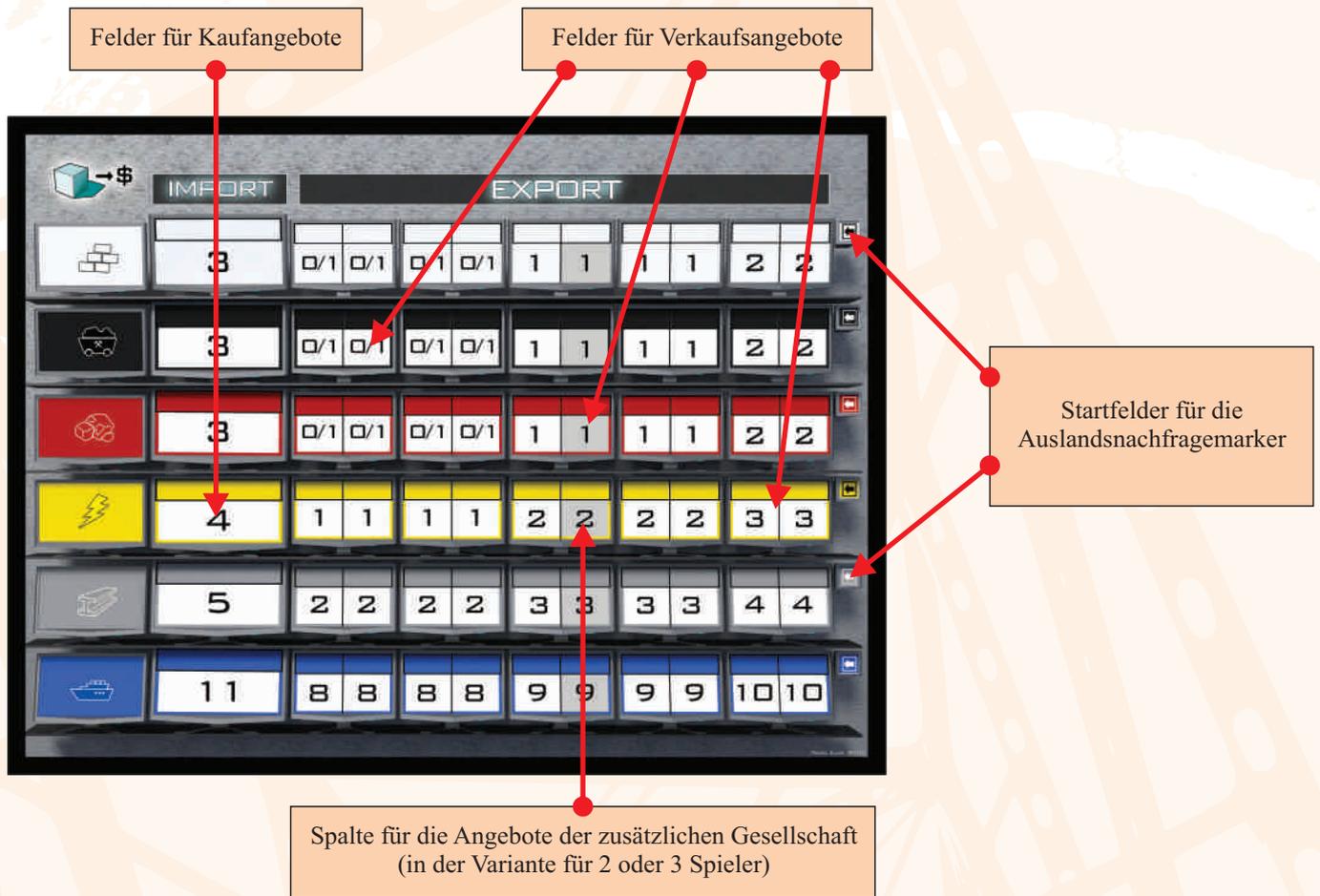
Weitere Abschnitte der Spielregel beschreiben den Fall einer Firmenübernahme durch einen Mitspieler, wenn der Vorstand der Gesellschaft scheitert, die Aktienmehrheit zu halten oder die Unterstützung von anderen Spielern zu erhalten.

II-SPIELMATERIAL

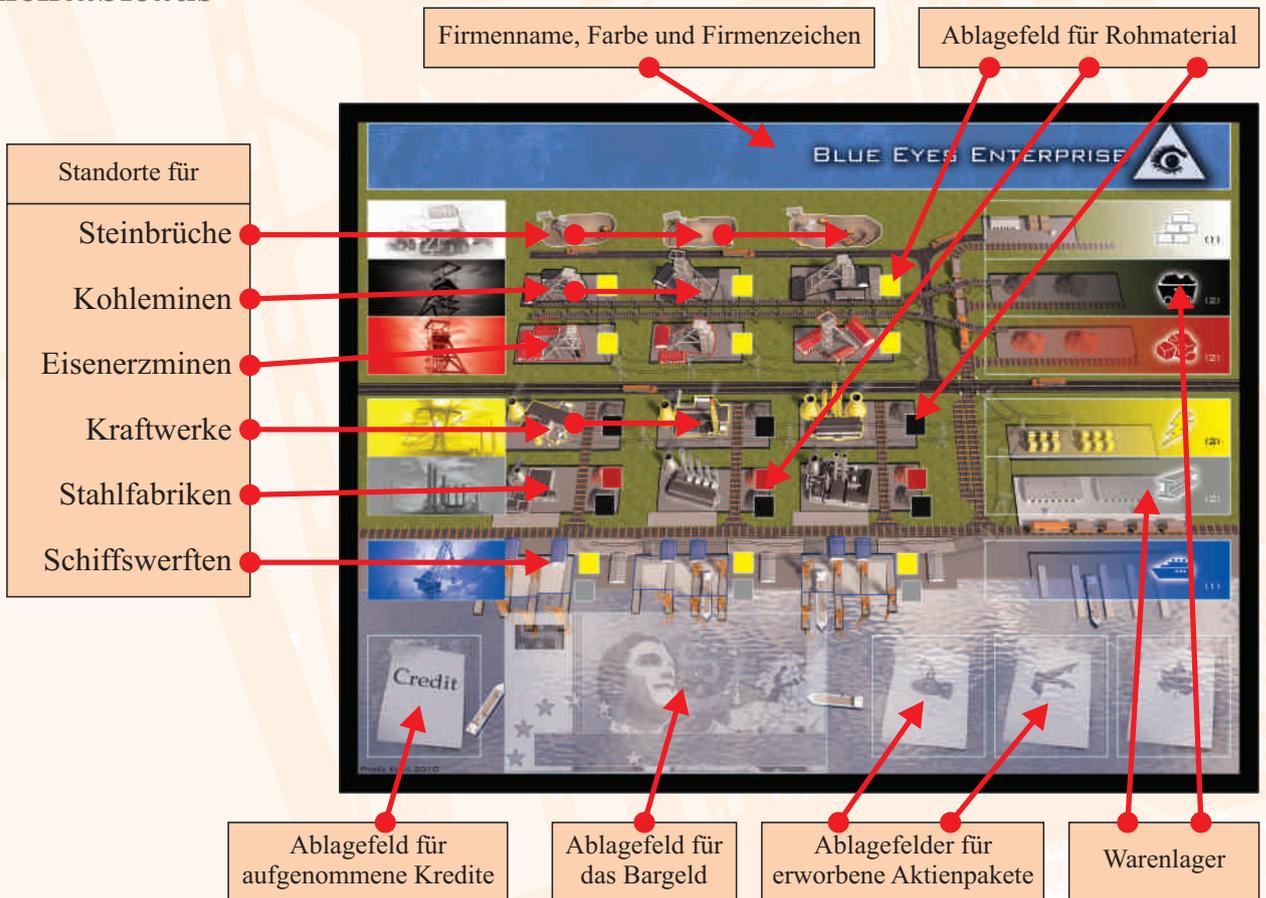
Hauptspielplan



Warenmarkt-Tableau



4 Firmentableaus



4 Firmenzeichen



Die Firmenzeichen zeigen an, welcher Spieler als Vorstand das Tableau dieser Aktiengesellschaft verwaltet und die Entscheidungen für diese Firma trifft. Diese Plättchen sollten immer auf dem Tisch vor dem jeweiligen Spieler liegen.

40 Aktienpakete



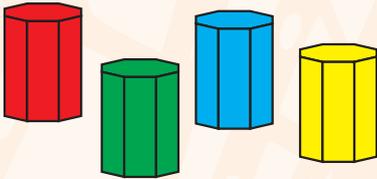
Jedes Aktienpaket enthält so viele Aktien von der farblich entsprechenden Firma, wie die Zahl auf dem Plättchen angibt.

8 Kredite



36 Marker

in den Firmenfarben zur Markierung von Handelsangeboten (Angebotsmarker), den Punkten auf der Erfolgsleiste (Punktemarker) und der Firmenpositionierung (Reihenfolgemarken)



Gelb – 9 Marker
Blau – 9 Marker
Rot – 9 Marker
Grün – 9 Marker

2 Marker

zur Anzeige der aktuellen Spielphase und des aktuellen Geschäftsjahres

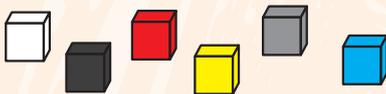


Schwarz – 2 Marker

16 Wirtschaftsbeziehungsmarker



112 Waren

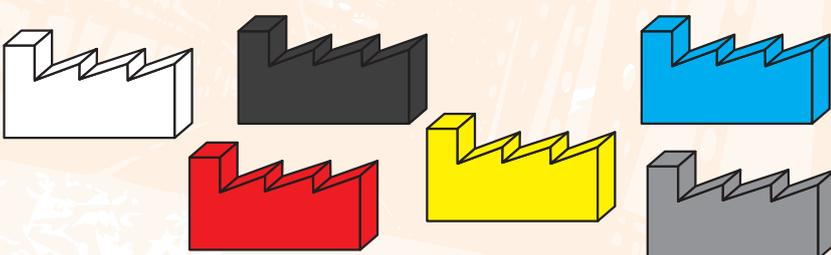


weiß - Baustoffe - 24 Stück
schwarz - Kohle - 20 Stück
rot - Eisenerz - 16 Stück

gelb – Strom - 24 Stück
grau - Stahl - 16 Stück
blau – Schiff - 12 Stück

Die Waren repräsentieren sowohl die Rohmaterialien als auch die fertigen Produkte. Je ein Marker der jeweiligen Farbe wird zum Anzeigen der Auslandsnachfrage auf dem Warenmarkt-Tableau verwendet.

64 Fabriken



weiß – Steinbruch – 12 Stück
schwarz – Kohlemine – 10 Stück
rot – Eisenerzmine – 10 Stück
gelb – Kraftwerk – 12 Stück
grau – Stahlfabrik – 10 Stück
blau – Schiffswerft – 10 Stück

Bargeld



20 x 1 euro\$
20 x 2 euro\$
12 x 5 euro\$
20 x 10 euro\$
8 x 50 euro\$

16 Erfolgsmarker (für die Variante für 2 bzw. 3 Spieler)



Farben: rot, gelb, blau, grün
Zahlenwerte: 0–3

III - Spielvorbereitung

Vor dem Spiel wählt jeder Spieler eine Aktiengesellschaft aus, mit der er beginnt. Die Spieler erhalten daraufhin:

- Das Firmentableau der gewählten Aktiengesellschaft
- Ein Aktienpaket mit 10 Anteilen dieser Gesellschaft
- Das Firmenzeichen
- 7 Marker für Handelsgebote in der jeweiligen Farbe der Firma
- 1 Wirtschaftsbeziehungsmarker

Das folgende Spielmaterial sollte auf das Tableau der jeweiligen Aktiengesellschaft gelegt werden, welche am Spiel teilnimmt:

- Bargeld im Wert von 25 Euro\$
- 3 Waren „Baustoff“ ins entsprechende Warenlager

Das Bargeld, welches eine Firma besitzt, liegt immer offen aus. Das Geld sollte immer auf das entsprechende Ablagefeld ihres Tableaus gelegt werden, um es nicht mit dem Geld, das jeder Spieler selbst verdient, zu verwechseln.

Das Geld, das jeder einzelne Spieler für sich selbst erwirtschaftet hat, kann offen oder vor den anderen Mitspielern geheim gehalten werden, je nach Vereinbarung zwischen den Spielern. Sollte allerdings mindestens ein Spieler gegen das Offenhalten des Geldes sein, sollten sich die Spieler auf Geheimhaltung verständigen.

Das restliche Bargeld bildet die Bank. Ein Spieler sollte dafür zuständig sein, bei Transaktionen während des Spiels die Bank zu verwalten.

Der Hauptspielplan und das Warenmarkt-Tableau werden in die Tischmitte gelegt.

Vorbereitung des Hauptspielplans:

- Die 2 schwarzen Marker für das Anzeigen des Spielfortschritts werden auf die beiden Kreisbahnen des Aktionsrondells gestellt: ein Stein kommt hierbei auf das Feld „1“ der inneren Kreisbahn, der andere auf das Feld „Investitionen“ rechts oben auf der äußeren Kreisbahn.
Die innere Bahn repräsentiert hierbei die verschiedenen Geschäftsjahre, während die äußere Bahn die Phasen innerhalb eines Geschäftsjahres anzeigt.
- Die restlichen Aktienpakete (mit 1 bis 9 Aktien) aller Gesellschaften, die am Spiel teilnehmen, werden auf die Felder für Aktienpakete der jeweiligen Gesellschaft gelegt.
- Je ein Marker in der Farbe der am Spiel beteiligten Aktiengesellschaften wird in die Nähe der Erfolgsleiste (1-30) platziert.
- Je ein Marker der am Spiel beteiligten Aktiengesellschaften wird entsprechend der Startreihenfolge (siehe unten) auf die Firmenpositionierung (Spalte mit den Zahlen 1-4) gestellt.

Die anfängliche Firmenpositionierung wird wie folgt bestimmt:

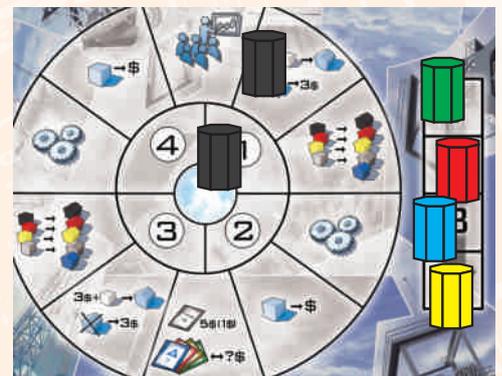
- Erfahrene Spieler sollten um die jeweilige Firmenpositionierung eine Versteigerung abhalten. In welcher Form diese Versteigerungen stattfinden, können die Spieler selbst entscheiden. Geboten wird mit Bargeld. Da die Spieler zu Beginn kein Bargeld besitzen wird das siegreiche Gebot auf einem Zettel notiert. Am Ende des Spiels wird dieser Betrag vom Endergebnis des betroffenen Spielers abgezogen, bevor der Sieger bestimmt wird. Die einzelnen Positionierungen werden der Reihe nach von oben nach unten versteigert. Der letzte Spieler darf allerdings seinen Marker kostenlos platzieren.

Beispiel: Beginnend mit Position 1 werden alle Plätze der Firmenpositionierung versteigert. Die Spieler geben reihum ein Gebot ab oder steigen aus der laufenden Versteigerung aus. Gebote müssen stets höher sein als zuletzt abgegebene. Haben alle bis auf einen Spieler gepasst, so erhält dieser den Zuschlag zum Preis seines zuletzt abgegebenen Gebots und stellt seinen Marker auf den ersteigerten Platz.

- Für Neulinge empfohlen: Die Firmenpositionierung wird ausgelost. Dies wird das einzige Zufallselement im Spiel sein!

Vorbereitung des Warenmarkt-Tableaus:

Je ein Marker von jeder Warenfarbe wird auf das jeweilige Startfeld für Auslandsnachfragemarker am rechten Ende jeder Zeile der Handelsangebote gestellt. Diese Marker werden verwendet, um das gegenwärtige Niveau der Auslandsnachfrage der entsprechenden Warensorte zu kennzeichnen.



IV – Spielablauf

Das Spiel dauert nicht länger als 4 komplette Geschäftsjahre, von denen jedes aus den folgenden sich teils wiederholenden Phasen besteht:

1. Investitionen
2. Materialbeschaffung
3. Produktion
4. Handel
5. Finanzgeschäfte
6. Investitionen
7. Materialbeschaffung
8. Produktion
9. Handel
10. Aktionärsversammlungen

Der Spielverlauf wird mit Hilfe der schwarzen Marker im Aktionsrondell auf dem Hauptspielplan angezeigt, wobei der Marker auf der inneren Bahn als Jahresanzeiger und der auf der äußeren Bahn als Phasenmarker fungiert. Sobald ein Geschäftsjahr oder eine Phase beendet wird, muss der jeweilige Marker auf der Innen- bzw. Außenbahn um ein Feld im Uhrzeigersinn versetzt werden.

Entscheidungen bezüglich durchzuführender Aktionen einer Aktiengesellschaft werden von dem Spieler getroffen, der diese Firma zu diesem Zeitpunkt managt.

Grundsätzlich werden alle Aktionen in jeder Spielphase zuerst von der Aktiengesellschaft durchgeführt, welche bei der Firmenpositionierung am weitesten oben steht. Der Spielverlauf kann jedoch beschleunigt werden, indem die Phasen „Investitionen“, „Auftragsvergaben“ und „Produktion“ von allen Gesellschaften gleichzeitig durchgeführt werden. Nichtsdestotrotz kann der Spieler, dessen Firma an letzter Stelle der Firmenpositionierung steht, mit seinen Entscheidung so lange warten, bis die Aktionen der anderen Firmen, welche vor ihm stehen, abgeschlossen sind.

PHASEN EINES GESCHÄFTSJAHRES

Phase 1 und 6 - INVESTITIONEN

Während der Investitionsphase können die Aktiengesellschaften Fabriken bauen oder verkaufen. Baut eine Gesellschaft eine Fabrik, so wird ein Exemplar in der entsprechenden Farbe auf ein leeres Fabrikfeld des gewählten Fabriktyps auf dem Firmentableau gestellt.



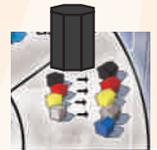
Die Kosten für einen Steinbruch betragen hierbei 3 Euro\$. Dieser Geldbetrag wird an die Bank gezahlt. Die Kosten jeder anderen Fabrik betragen 3 Euro\$ sowie zusätzlich 1 Ware „Baustoff“.

In jeder Investitionsphase kann eine Aktiengesellschaft bis zu 3 Fabriken bauen, wobei hiervon nur maximal 2 Fabriken vom selben Typ sein dürfen.

Verkauft eine Aktiengesellschaft Fabriken, so erhält sie 3 Euro\$ pro Fabrik. Bis zu 2 Fabriken dürfen in der Investitionsphase verkauft werden.

Phase 2 und 7 - MATERIALBESCHAFFUNG

Jede Fabrik, mit Ausnahme des Steinbruchs, benötigt Rohmaterial, um produzieren zu können. Hierfür ist es notwendig, dass Rohmaterial in Form von Waren im Warenlager gesammelt werden. Materialbeschaffung bedeutet hierbei, dass Waren des relevanten Materials aus dem Warenlager auf die farblich entsprechenden Ablagefelder für Rohmaterial neben der Fabrik gelegt werden.



Der jeweilige Manager der Gesellschaft kann diese Aktion durchführen, muss es aber nicht.

Phase 3 und 8 - PRODUKTION

Das Produktionsvolumen der jeweiligen Fabriktypen (je Fabrik) ist wie folgt festgesetzt:

- Steinbruch: 1 Ware „Baustoff“
- Schiffswerft: 1 Ware „Schiff“
- alle anderen Fabriken: jeweils 2 Waren der farblich entsprechenden Sorte



Anbei folgt eine Tabelle mit den benötigten Materialien sowie der jeweiligen Produktion:

Fabriktyp	Benötigtes Material	Produzierte Ware (Menge)
Steinbruch 	keins	Baustoff (1) 
Kohlemine 	Strom 	Kohle (2) 
Eisenerzmine 	Strom 	Eisenerz (2) 
Kraftwerk 	Kohle 	Strom (2) 
Stahlfabrik 	Erz + Kohle  	Stahl (2)  
Schiffswerft 	Strom + Stahl  	Schiff (1) 

Produzierte Waren können im Warenlager des jeweiligen Firmentableaus gelagert werden. Das Warenlager besitzt hierbei eine Kapazität von maximal 10 Waren. Diese können unbegrenzt lange gelagert werden. Die einzige Ausnahme davon bildet „Strom“, der in der nächsten Handelsphase verkauft oder in der darauf folgenden Produktionsphase verwendet werden muss. Sollten noch ungenutzte Stromeinheiten im Warenlager sein, nachdem alle Fabriken mit Strom versorgt wurden, müssen diese Einheiten entfernt werden. Hierfür gibt es keine Entschädigung.

Nachdem die Produktionsphase beendet ist, werden alle Waren, welche als Material für die Produktion zum Einsatz kamen, vom Spielbrett entfernt.

Phase 4 und 9 – Handel

Jede Aktiengesellschaft verfügt über 7 Angebotsmarker. 6 davon sind Standardmarker, welche in jeder Handelsphase genutzt werden können.

Für die Nutzung des 7. Angebotsmarkers in einer Handelsphase muss der Manager einen Marker für Wirtschaftsbeziehungen abgeben. Zu keinem Zeitpunkt darf eine Aktiengesellschaft in einer einzelnen Handelsphase mehr als 7 Angebotsmarker einsetzen.

Ein Handelsgebot wird abgegeben, indem man einen Marker auf das Warenmarkt-Tableau platziert. Es beginnt die Aktiengesellschaft, die an erster Stelle der Firmenpositionierung steht. Der Spieler, der die betreffende Gesellschaft leitet, platziert hierbei so viele Angebotsmarker auf das entsprechende Handelsfeld des Warenmarkt-Tableaus, wie er Transaktionen durchführen möchte.

Alle Marker müssen hierbei auf einmal platziert werden. Es ist nicht erlaubt gleichzeitig mit anderen Aktiengesellschaften zusätzliche Angebotsmarker zu setzen.

Hat die erste Firma all ihre gewünschten Angebotsmarker platziert, dann ist die zweite Firma an der Reihe usw.

Platziert man den Angebotsmarker auf einem Feld im Bereich IMPORT, so bedeutet dies, dass man 1 Ware der betreffenden Sorte kaufen möchte. In jedes Feld dieses Bereichs können beliebig viele Angebotsmarker gelegt werden.

Platziert man den Angebotsmarker auf ein Feld im Bereich EXPORT, so bedeutet dies, dass man 1 Ware der betreffenden Sorte verkaufen möchte. In diesem Fall darf nur 1 Marker auf ein Feld platziert werden.

Die Felder des Warenmarktes enthalten Informationen über die Preise, zu denen ein Handel realisiert wird. Das Verkaufsfeld im Bereich EXPORT führt hierbei einen festen Preis an, den die Aktiengesellschaft für das verkaufte Produkt bekommt. Das Kauffeld im Bereich IMPORT nennt dagegen den Preis, zu dem eine Ware gekauft werden kann. Felder mit der Bezeichnung „0/1“ werden im weiteren Verlauf der Spielanleitung noch erläutert.

Folgende Transaktionen von Aktiengesellschaften sind möglich:

1. Warenkauf von externen Märkten (Import)

Diese Transaktion wird durchgeführt, wenn ein Angebotsmarker auf dem Feld im Bereich IMPORT platziert wurde und sich kein Marker auf den Feldern im Bereich EXPORT befindet.



Die Aktiengesellschaft, welche dieses Gebot platziert hat, bezahlt an die Bank den im Kauffeld angegebenen Wert (3) und erhält als Gegenleistung eine Ware der angegebenen Sorte aus dem allgemeinen Vorrat. Anschließend wird der Angebotsmarker vom Spielbrett entfernt.

2. Verkauf von Waren an externe Märkte (Export)

Diese Transaktionen sind für eine Wertsteigerung der Aktien einer Gesellschaft von elementarer Bedeutung.

Ein Exportverkauf wird durchgeführt, wenn sich ein Angebotsmarker auf einem Verkaufsfeld befindet, es zudem keinen Angebotsmarker im Bereich IMPORT gibt und gleichzeitig eine Warennachfrage zum angegebenen Preis besteht.



Um herauszufinden, ob eine solche Warennachfrage überhaupt besteht, muss man die Position des Auslandsnachfragemarkers (weißer Würfel im Bild) überprüfen. Befindet sich dieser direkt über dem Feld eines Angebotsmarkers oder rechts von diesem, dann wird die Transaktion durchgeführt. Befindet sich der Auslandsnachfragemarker links vom Angebotsmarker, dann wird die Transaktion nicht durchgeführt.

Die Aktiengesellschaft, welche eine erfolgreiche Transaktion durchgeführt hat, legt einen Warenwürfel der betreffenden Sorte in den allgemeinen Vorrat und erhält als Gegenleistung den Geldbetrag, der im Verkaufsfeld mit dem Angebotsmarker angegeben ist, von der Bank. Anschließend wird der Angebotsmarker vom Spielbrett entfernt.

Ein erfolgreicher Export hat zusätzlich zwei signifikante Auswirkungen:

Die Erste betrifft die Aktiengesellschaft selbst und spiegelt deren wachsende Marktposition wider. Nach jedem erfolgreichen Export (unabhängig von der verkauften Warensorte und dem erzielten Preis) wird der Punktemarker dieser Aktiengesellschaft auf der Erfolgsleiste des Hauptspielplans um ein Feld nach vorne gerückt. Die Firma erhält also 1 Punkt. Dieses spiegelt die verbesserte Marktposition der Firma wider.

Die zweite Auswirkung betrifft die Veränderung der Warennachfrage der verkauften Warensorte. Die Auslandsnachfrage dieser Warensorte wurde durch den erfolgten Export zum Teil befriedigt. Um diesen Effekt zu simulieren, wird der Auslandsnachfragemarker in der betreffenden Zeile um ein Feld nach links verschoben.

Generell ist zu beachten, dass die Durchführung der Exporte in der jeweiligen Warenzeile immer mit dem am weitesten links platzierten Angebotsmarker beginnt. Eine Transaktion wird durchgeführt, indem eine Aktiengesellschaft die Ware in den allgemeinen Vorrat legt und den Verkaufserlös und die Punkte erhält. Anschließend wird der Auslandsnachfragemarker um ein Feld nach links verschoben. Nachfolgende Handelsangebote in derselben Warenzeile werden nur dann durchgeführt, wenn sich der betreffende Angebotsmarker weiterhin links oder direkt unter dem Auslandsnachfragemarker befindet.

3. Kauf und Verkauf von Waren zwischen zwei Aktiengesellschaften (Lokaler Handel)

Eine solche Transaktion wird durchgeführt, wenn es sowohl Handelsmarker in den Bereichen IMPORT als auch EXPORT in derselben Warenzeile gibt. Eine Aktiengesellschaft will eine bestimmte Warensorte verkaufen, die andere hingegen möchte die gleiche Warensorte kaufen.



In einem solchen Fall findet die Transaktion innerhalb der beteiligten Aktiengesellschaften statt, also auf dem lokalen Markt. Die verkaufte Ware wird hierbei zum neuen Besitzer transferiert (sie wird vom Warenlager des Verkäufers auf das Warenlager des Käufers gelegt). Der Verkaufspreis wird hierbei durch das Feld bestimmt, auf dem der Angebotsmarker des Verkäufers steht. Beide Angebotsmarker werden anschließend vom Spielplan entfernt. Die Position des Auslandsnachfragemarkers in der betreffenden Spalte bleibt dabei unverändert.

Sollten auf dem Kauffeld im Bereich IMPORT mehrere Angebotsmarker verschiedener Aktiengesellschaften stehen, so wird zuerst die Transaktion der Gesellschaft durchgeführt, welche in der Spalte der Firmenpositionierung am weitesten oben steht. Innerhalb des Bereichs EXPORT geht zuerst die Aktiengesellschaft eine Transaktion ein, deren Angebotsmarker in der betreffenden Warenzeile am weitesten links platziert ist. Sie bietet gewissermaßen die Ware zum billigsten Preis an.

Die Durchführung der Handelstransaktionen beginnt immer zuerst mit der obersten Warenzeile, den Baustoffen, und wird dann Zeile für Zeile von oben nach unten abgewickelt. Zu Beachten ist hierbei, dass man das Geld, welches man durch den Verkauf von Waren (wie z.B. Baustoffe oder Strom) erhalten hat, direkt wieder einsetzen kann, um beispielsweise Stahl zu kaufen.

Sollte eine Aktiengesellschaft eine Warensorte anbieten, die sie zum Zeitpunkt der Durchführung der Transaktion nicht besitzt, so wird sie mit einer Geldbuße in Höhe von 1 Euro\$ bestraft, den sie an die Bank zahlen muss. Zudem wird diese Transaktion nicht durchgeführt.

Sobald jede Warensorte abgehandelt worden ist, werden die Auslandsnachfragemarker wieder zurück auf ihr Startfeld am rechten Ende des Warenmarkt-Tableaus gestellt.

Die Warenmarktfelder „0/1“

Verkauft man auf einem dieser Felder Waren an den externen Markt (also nicht an eine andere am Spiel beteiligte Firma), erhält die Aktiengesellschaft kein Geld von der Bank - der Preis beträgt 0 Euro\$. Die Gesellschaft erhält für die erfolgreiche Transaktion aber einen Punkt auf der Erfolgsleiste.

Verkauft die Aktiengesellschaft dagegen auf diesem Feld an eine andere am Spiel beteiligte Firma (sie verkauft gewissermaßen auf dem lokalen Markt), dann beträgt der Verkaufspreis 1 Euro\$. Die Gesellschaft erhält in diesem Fall jedoch keinen Punkt für ihre erfolgreiche Transaktion.

Platziert man einen Angebotsmarker auf das Feld mit der Bezeichnung „0/1“ bedeutet dies den Wunsch, eine Ware zum Preis von 0 Euro\$ an den externen Markt zu verkaufen und gleichzeitig 1 Punkt zu bekommen oder zum Preis von 1 Euro\$ an den lokalen Markt, ohne einen Punkt zu erhalten.

Beispiel:

Platzierte Angebotsmarker für Baustoffe:

Aktiengesellschaft A (rot)

2 Verkaufsangebote zum Preis von jeweils 1

Aktiengesellschaft B (blau)

1 Verkaufsangebot zum Preis von 2

1 Kaufangebot

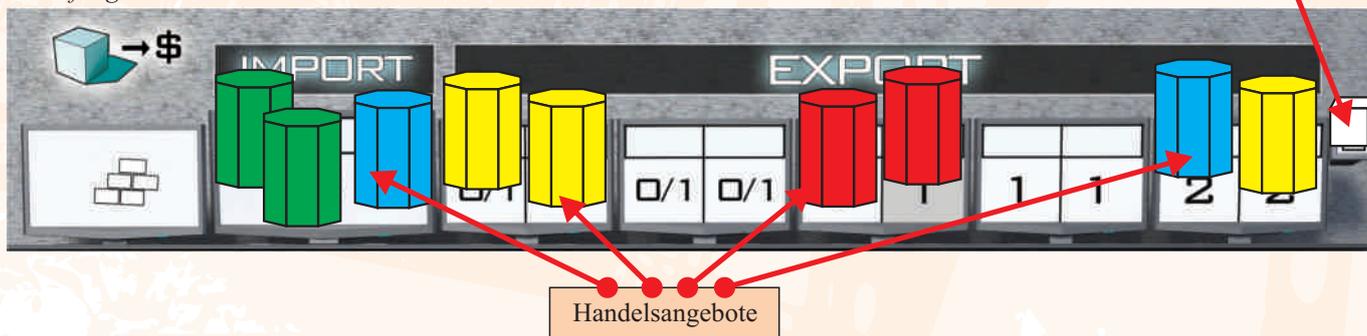
Aktiengesellschaft C (gelb)

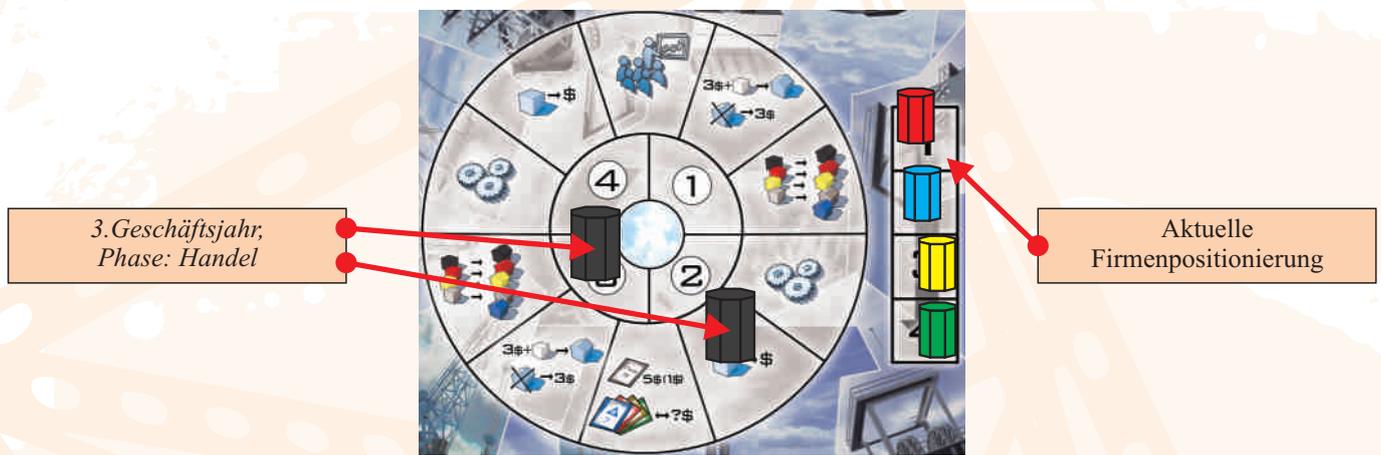
2 Verkaufsangebote zum Preis von 0 (Export) / 1 (auf dem lokalen Markt)

1 Verkaufsangebot zum Preis von 2

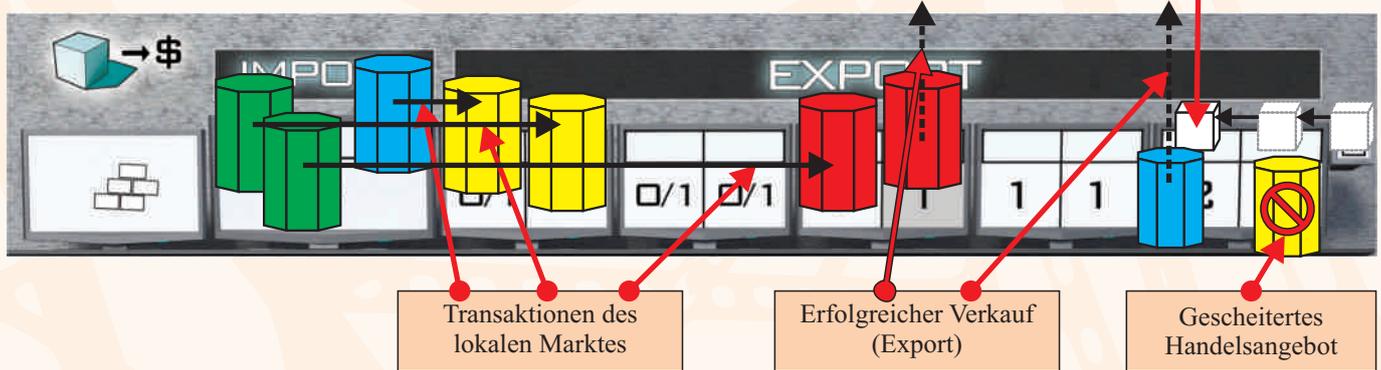
Aktiengesellschaft D (grün)

2 Kaufangebote





Position des Auslandsnachfragemarkers nach erfolgreichem Export



Die Angebotsmarker werden wie folgt abgewickelt:

- Aktiengesellschaft **B** (sie steht in der Firmenpositionierung vor der Gesellschaft **D**) kauft 1 Ware von Aktiengesellschaft **C**, welche 1 Euro\$ für diese Transaktion von ihr erhält. Sie bekommt jedoch keinen Punkt auf der Erfolgsleiste.
- Aktiengesellschaft **D** kauft 1 Ware von Aktiengesellschaft **C** und 1 Ware von Aktiengesellschaft **A** und zahlt an die beiden jeweils 1 Euro\$ für jede Ware. Die Aktiengesellschaften **C** und **A** bekommen hierfür keine Punkte.
- Aktiengesellschaft **A** verkauft 1 Ware über den Export, wofür sie 1 Euro\$ von der Bank und 1 Punkt erhält. Der Auslandsnachfragemarker wird um ein Feld nach links verschoben.
- Aktiengesellschaft **B** verkauft 1 Ware über den Export, wofür sie 2 Euro\$ von der Bank und einen Punkt erhält. Anschließend wird der Auslandsnachfragemarker um ein weiteres Feld nach links versetzt.

Jetzt befindet sich der Angebotsmarker der Aktiengesellschaft **C** rechts vom Auslandsnachfragemarker. Aus diesem Grund kann dieses Handelsangebot nicht realisiert werden. Der Angebotsmarker wird vom Warenmarkt-Tableau entfernt.

Phase 5 – FINANZGESCHÄFTE

Die nachfolgenden Transaktionen werden in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt:

1. Rückzahlung von Krediten und Zinszahlungen

Zu Beginn jeder Phase „Finanzgeschäfte“ müssen als Erstes Zinszahlungen in Höhe von 1 Euro\$ für jeden erhaltenen Kredit bezahlt werden. (nicht genug Bargeld? ? VII. Zusatzregeln)
Anschließend können Kredite zurückgezahlt werden. Eine Rückzahlung von Krediten ist nur in dieser Phase möglich!

Diese Phase entfällt im 1. Geschäftsjahr, da Aktiengesellschaften bis dahin noch keine Gelegenheiten hatten, einen Kredit aufzunehmen und aus diesem Grund noch keine Rückzahlungsforderungen bestehen.



2. Kauf und Verkauf von Aktien durch Aktiengesellschaften

Die Aktien in Master of Economy befinden sich bereits auf dem Markt. Daher kann eine Firma durch einen Aktienhandel kein neues Kapital generieren. Die jeweiligen Transaktionen werden folglich nur zwischen einer Aktiengesellschaft und der Bank, welche zu Spielbeginn der größte Aktionär ist, abgewickelt. Aktiengesellschaften untereinander können nicht mit Aktienpaketen handeln.

Beim Kauf eines Aktienpakets wird dieses Paket vom Stapel auf dem Hauptspielplan genommen und auf das Ablagefeld für erworbene Aktienpakete auf dem Tableau der Aktiengesellschaft, welche dieses Paket gekauft hat, gelegt.

Der Preis einer(!) Aktie entspricht dem gegenwärtigen Aktienwert, der auf der Erfolgsleiste an der Position des entsprechenden Firmenmarkers auf dem Hauptspielplan angegeben ist.

Wenn beispielsweise eine Aktiengesellschaft bisher 15 Punkte erzielt hat, dann ist jede Aktie dieser Gesellschaft 2 Euro\$ (Aktienwert für 15 Punkte = 2) wert. Folglich ist ein Aktienpaket dieser Gesellschaft, welches aus 8 Aktien besteht, 16 Euro\$ wert.

Jede Aktiengesellschaft kann Aktien einer anderen Gesellschaft kaufen oder verkaufen. Aktiengesellschaften dürfen nicht ihre eigenen Aktien kaufen!

Während dieser Phase kann jede Aktiengesellschaft 2 Transaktionen durchführen, jedoch jeweils nur einen Kauf und einen Verkauf.

So darf eine Gesellschaft zum Beispiel ein Aktienpaket einer Firma verkaufen und gleichzeitig ein Aktienpaket einer anderen kaufen. Eine Aktiengesellschaft darf die beiden Transaktionen nicht verwenden, um entweder 2 unterschiedliche Aktienpakete zu kaufen oder 2 unterschiedliche Aktienpakete zu verkaufen.

Jede Transaktion ist ein Kauf oder Verkauf eines Aktienpakets. Es ist erlaubt, Transaktionen durchzuführen, die das Ziel haben, ein bereits erworbenes Aktienpaket zu erweitern oder zu verringern. In diesem Fall legt die Aktiengesellschaft ein Aktienpaket auf den Vorratsstapel zurück und erhält dafür ein anderes verfügbares Aktienpaket. Nimmt sie eins mit weniger Aktien, so erhält sie die Differenz der Gesamtwerte der beiden Aktienpakete ausbezahlt. Nimmt sie dagegen ein Aktienpaket mit mehr Aktien, so muss sie die Differenz der Gesamtwerte bezahlen.

Alle Zahlungen für Aktien werden an die Bank verrichtet und das Geld, das man für verkaufte Aktien erhält, wird aus der Bank genommen.

In dieser Phase darf jede Gesellschaft zunächst lediglich 1 Transaktion durchführen. Es beginnt die Aktiengesellschaft, die in der Firmenpositionierung an erster Stelle steht, dann die an zweiter Stelle usw.. Hat jede AG ihre Transaktion durchgeführt (oder gepasst), beginnt die zweite Transaktionsrunde. Eine Gesellschaft, die in der ersten Transaktionsrunde gepasst hat, kann dennoch an der zweiten Aktionsrunde teilnehmen.

Jedes Mal, wenn Aktien gekauft werden, erhält der Manager, von dessen Gesellschaft die Aktien gekauft wurden, einen Bonus von der Bank. Der Bonus entspricht hierbei immer dem aktuellen Aktienwert und ist vom Volumen des gekauften Aktienpakets unabhängig.

Hat eine Gesellschaft beispielsweise bislang 15 Punkte erhalten und eine andere Aktiengesellschaft kauft Aktien dieser AG, beläuft sich der Bonus für den Manager auf 2 Euro\$, ganz egal ob 1 oder 2 Aktien gekauft wurden oder noch mehr Aktien (z.B. 7) in dem verkauften Aktienpaket enthalten sind.

3. Kredite aufnehmen

Nimmt eine Firma einen Kredit auf, so erhält sie 5 Euro\$. Pro Phase „Finanzgeschäfte“ kann sie maximal einen Kredit aufnehmen. Insgesamt darf sie nicht mehr als 2 Kredite besitzen.

Das Geld aus Krediten kann für jeden Zweck ausgegeben, darf aber nicht für Dividendenzahlungen verwendet werden. (siehe unten)

Phase 10 – AKTIONÄRSVERSAMMLUNGEN

Diese Phase komplettiert ein Geschäftsjahr und dient zugleich der Vorbereitung auf das nächste. Die folgenden Ereignisse werden in der aufgeführten Reihenfolge abgehandelt. Die einzelnen Ereignisse werden von den Aktiengesellschaften in der Reihenfolge der Firmenpositionierung abgewickelt, wobei die erstplatzierte Firma beginnt.

1. Bonuszahlung an den Vorstand

Spieler, die eine Aktiengesellschaft verwalten, erhalten einen Bonus entsprechend der Anzahl von Fabriken, welche die Firma besitzt:

- 1-5 Fabriken – einen Bonus von 1 Euro\$
- 6-10 Fabriken – einen Bonus von 2 Euro\$
- 11-15 Fabriken – einen Bonus von 3 Euro\$
- 16 oder mehr Fabriken – einen Bonus von 5 Euro\$

Dieser Bonus wird von der Bank ausbezahlt.

2. Veruntreuung

Durch Veruntreuung können Spieler, die eine Aktiengesellschaft verwalten, Bargeld von der AG abziehen und ihrem privaten Kapital hinzufügen. Die Veruntreuung verursacht noch zusätzliche Kosten für die AG. Denn um die Veruntreuung zu vertuschen legt die AG je veruntreutem Euro\$ noch den aktuellen Aktienwert oben drauf. Dieser Betrag geht an die Bank. (Falls der Aktienwert einer Gesellschaft bei 3 Euro\$ liegt, weil die AG bislang 18 Punkte erhalten hat, betragen die Kosten inklusive veruntreutem Euro\$ jeweils 3 Euro\$).

Eine Veruntreuung hat zur Folge, dass der Punktmarker der betreffenden Firma auf der Erfolgsleiste des Hauptspielplans um 1 Feld pro veruntreutem Euro\$ zurückgezogen wird. Es darf jedoch keine Veruntreuung durchgeführt werden, wenn dies zu einer Verminderung des Aktienwertes führen würde. (Besitz beispielsweise eine Gesellschaft 9 Punkte, so ist keine Veruntreuung möglich, selbst wenn die Aktiengesellschaft über genügend Bargeld verfügt, weil der Aktienwert für 8 Punkte nur noch 1 Euro\$ anstelle der bisherigen 2 Euro\$ betragen würde.)

Beispiel:

Eine Aktiengesellschaft hat 11 Punkte (Aktienwert= 2) und verfügt über ein Bargeld von 5 Euro\$. Deren Aufsichtsrat darf maximal 1 Euro\$ veruntreuen. Der Gesellschaft selbst kostet diese Aktion insgesamt 3 Euro\$, um die Veruntreuung zu vertuschen: 1 Euro\$ nimmt sich der Vorstand und 2 Euro\$ gehen an die Bank. Die Gesellschaft verliert 1 Punkt auf der Erfolgsleiste. Da nur noch 2 Euro\$ an Bargeld übrig sind, ist es unmöglich größere Summen zu veruntreuen.

3. Beschluss über die Auszahlung von Dividenden

Aktiengesellschaften, welche aktuell Bargeld besitzen, können an ihre Aktionäre Dividenden in Höhe von 1 Euro\$ pro Aktie zahlen. Der Beschluss über diese Auszahlung darf verabschiedet werden, wenn die AG mindestens über Bargeld in Höhe der Anzahl der Aktien dieser Gesellschaft, die bisher von der Bank ausgegeben wurden (einschließlich der Aktien, die die Spieler zu Beginn erhalten haben), besitzt. Eine Aktiengesellschaft, die einen Kredit aufgenommen hat, muss zusätzlich eine finanzielle Reserve zur Rückzahlung des Kredits einschließlich diesbezüglicher Zinszahlungen zur Verfügung haben.

Beispiel:

Eine Aktiengesellschaft besitzt 25 Euro\$. Es wurden 18 Aktien ausgegeben (der Manager der AG besitzt Aktienpakete zu 1 bzw. 10 Aktien, ein anderer Spieler besitzt ein Aktienpaket mit 2 Aktien, eine der anderen AGs besitzt zudem 5 Aktien). Die Gesellschaft hat 2 Kredite aufgenommen. Es wird keinen Beschluss zur Auszahlung der Dividenden geben, da das Unternehmen zu wenig Bargeld dafür besitzt. Die AG müsste über mindestens 30 Euro\$ verfügen, um diese Zahlung durchzuführen: jeweils 1 Euro\$ für jede der 18 Aktien und 12 Euro\$ als Reserve zur Zins- und Rückzahlung der unterzeichneten Kredite).

Es folgt die Aussprache: Die Spieler dürfen vor dem Beschluss offen diskutieren und ihre Ansichten vertreten. So können die Spieler jetzt auch eine höhere Dividendenzahlung (beispielsweise 2 Euro\$ je Aktie) beantragen, wenn die Aktiengesellschaft über genügend Bargeld verfügt. Sollten mehrere verschiedene Anträge bezüglich der Höhe der Dividendenzahlung gestellt werden, dann wird in der nun folgenden Abstimmung zuerst die höchste Zahlung entschieden. Erhält dieser Antrag nicht die erforderliche Mehrheit, so erfolgt die Abstimmung über die nächstniedrigere Zahlung. Ist ein Antrag erfolgreich, so wird über weitere Anträge nicht mehr abgestimmt.

Bei der Abstimmung zählt jede Aktie 1 Stimme (ein Aktienpaket von 5 Aktien ist demnach 5 Stimmen wert). An der Abstimmung nehmen dann sowohl die Spieler als auch die Gesellschaften, die jeweils Aktien von der betreffenden Firmen besitzen, teil. Ein Spieler, der gegenwärtig diese AG verwaltet, gibt im Auftrag dieser Aktiengesellschaft, die Aktien des Mitbewerbers besitzt, eine Stimme ab.



Der Beschluss wird verabschiedet, wenn die Mehrheit der Eigentümer der bereits verkauften Aktien dafür stimmt. Gibt es gleich viele Stimmen dafür wie dagegen entscheidet das Voting des Spielers, der die Aktiengesellschaft verwaltet, um deren Dividendenauszahlung es bei dieser Abstimmung geht.

Nach der Abstimmung wird im Falle einer Zustimmung die Dividende in der bewilligten Höhe (1 Euro\$ oder mehr pro Aktie) an die Aktionäre dieser Gesellschaft ausbezahlt.

4. Rückkauf eigener Aktien durch die Gesellschaft

Hat eine Aktiengesellschaft genügend Bargeld kann sie ihre eigenen Aktien vom Markt (d.h. von allen(!) Spielern und den konkurrierenden Gesellschaften) zurückkaufen, um beispielsweise die nächste Vorstandswahl (siehe unten) positiv zu beeinflussen. Der Spieler, der die Aktiengesellschaft aktuell verwaltet, entscheidet, welches Aktienpaket er ganz oder teilweise mit dem Geld der AG zurückkaufen will. Dafür zahlt er den aktuellen Wert des Paketes (Aktienanzahl x Aktienwert) zuzüglich dem Bonus, welcher dem gegenwärtigen Aktienwert entspricht. Der Wert des Bonus ist konstant und hängt nicht vom Volumen des Aktienpaketes ab.

Hat eine Gesellschaft zum Beispiel bislang 15 Punkte (Aktienwert=2) erhalten und möchte nun ein Paket, bestehend aus 10 Aktien, zurückkaufen, dann beträgt der Rückkaufpreis $10 \times 2 + 2 = 22$ Euro\$. Der Rückkaufpreis für 1 Aktienpaket mit nur 1 Aktie beträgt $1 \times 2 + 2 = 4$ Euro\$.

Das zurückgekauft Aktienpaket wird auf den entsprechenden Aktienstapel auf dem Hauptspielplan gelegt und kann erneut gekauft werden. Es ist möglich, auch nur einen Teil eines Aktienpaketes zurückzukaufen, wenn das betroffene Plättchen des zurückgekauften Paketes durch ein passendes Plättchen (Aktienpaket mit der Anzahl der nicht zurückgekauften Aktien) ersetzt werden kann. Das Geld für das zurückgekauft Aktienpaket erhält der bisherige Eigentümer, also entweder ein Mitspieler oder eine andere Aktiengesellschaft.

5. Wahl des Vorstands für das nächste Geschäftsjahr

Als nächstes wird die Wahl des neuen Vorstands durchgeführt. Stimmen können nur für Spieler (nicht für Firmen!) abgegeben werden, die zudem einer Kandidatur zustimmen. Ein Kandidat muss hierbei keine Aktien dieser Gesellschaft besitzen. Die Spieler, welche jeweils zusammengerechnet die meisten Aktien dieser AG besitzen, dürfen eine Kandidatur nicht ablehnen.

Die Aktiengesellschaften stimmen mit ihren Aktien im Sinne des Spielers, der die jeweilige Firma derzeit verwaltet.

Das Amt des Vorstands wird dann ab dem nächsten Geschäftsjahr von dem Spieler übernommen, der die meisten Stimmen bekommt. Haben mehrere Spieler die gleiche Stimmenanzahl erhalten, so ist die Meinung des Inhabers der meisten Aktien (ein Spieler oder eine Gesellschaft) entscheidend. Sollte auch hier ein Gleichstand herrschen, entscheidet derjenige Spieler die Wahl, der das größte einzelne Aktienpaket besitzt.

Gibt es zum Beispiel einen Gleichstand zwischen den Eigentümern der Aktienpakete mit 10 bzw. 2 Aktien (Spieler 1) und dem mit den Aktienpaketen mit 9 bzw. 3 Aktien (Gesellschaft B), entscheidet das Voting von Spieler 1 die Wahl, da er mit 10 Aktien über das größte einzelne Aktienpaket verfügt.

Beispiel:

Die folgenden Spieler und Gesellschaften besitzen folgende Aktien von Gesellschaft A, welche von Spieler 1 verwaltet wird.

Spieler 1: Aktienpakete mit 10 bzw. 2 Aktien

Spieler 2: Ein Paket mit 7 Aktien

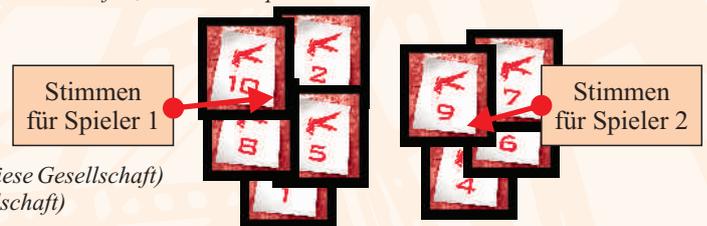
Spieler 3: Ein Paket mit 1 Aktie

Spieler 4: Ein Paket mit 6 Aktien

Gesellschaft B: Ein Paket mit 4 Aktien (Spieler 4 verwaltet diese Gesellschaft)

Gesellschaft C: Pakete mit 8 Aktien bzw. 5 Aktien (Spieler 1 verwaltet diese Gesellschaft)

Gesellschaft D: Ein Paket mit 9 Aktien (Spieler 2 verwaltet diese Gesellschaft)



Das Aktienpaket mit 3 Aktien wurde noch nicht verkauft. Gesellschaft C, welche ursprünglich von Spieler 3 verwaltet wurde, wurde von Spieler 1 übernommen, der wiederum die meisten Stimmen bei der Wahl des Vorstands im vorherigen Geschäftsjahr erhalten hatte.

Die folgenden Stimmen wurden nun bei der Wahl des Vorstands für das nächste Geschäftsjahr abgegeben:

Folgende Spieler/Gesellschaften stimmten für die Kandidatur von Spieler 1: Spieler 1 und Aktiengesellschaft C, welche er verwaltet, sowie Spieler 3: Das sind insgesamt 26 Stimmen.

Folgende Spieler/Gesellschaften stimmten für die Kandidatur von Spieler 2: Spieler 2 und Aktiengesellschaft D, welche er verwaltet, sowie Spieler 4 und Gesellschaft B, die er verwaltet. Das sind insgesamt ebenfalls 26 Stimmen.

Der Vorstand wird daher weiterhin von Spieler 1 übernommen, da die Meinung der Aktiengesellschaft C entscheidet, weil sie mit 13 Aktien das größte Gesamtpaket besitzt.

Wichtiger Hinweis!

Es wird für jede Aktiengesellschaft eine eigene Vorstandswahl durchgeführt. Die Wahlen werden in der Reihenfolge entsprechend der Plätze der Firmenpositionierung abgehalten. Jedoch werden alle Veränderungen in den Vorständen bis zum Ende dieser Phase nicht berücksichtigt. Das bedeutet, dass im Falle einer Änderung im Vorstand infolge der Abstimmung in einer AG der gerade abgewählte Spieler die Firma bis zum Ende dieser Phase weiter verwaltet. Der Wechsel in der Besetzung der Vorstände findet erst zur nächsten Phase statt.

Hat sich aber der Vorstand einer Firma geändert, so erhält der neue Vorstand noch vor Beginn eines neuen Geschäftsjahres das entsprechende Firmenzeichen.

6. Kauf und Verkauf von Aktien durch die Spieler

Am Ende einer Aktionärsversammlung kaufen und verkaufen die Spieler selbst Aktien. Diese Transaktionen werden wie die der Aktiengesellschaften in der Phase „Finanzgeschäfte“ gehandhabt.

Jeder Spieler darf hierbei ein oder zwei Transaktionen durchführen. Zuerst kann der Spieler Aktien kaufen und verkaufen, der in der Firmenpositionierung an letzter Stelle steht. Dieser Spieler kann nun eine der zwei möglichen Transaktionen ausführen. Dann führen die Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn ebenfalls eine Transaktion aus.

Haben alle Spieler eine Transaktion durchgeführt (oder gepasst), kann jeder eine zweite Transaktion vornehmen. Es beginnt der gleiche Spieler wie zuvor.

Mit Ausnahme des unten angeführten Falls, bei dem ein Spieler im nächsten Geschäftsjahr keine Aktiengesellschaft verwaltet, muss sich die zweite Transaktion von der ersten unterscheiden. Das bedeutet, dass, wenn ein Spieler mit seiner ersten Transaktion ein Aktienpaket gekauft oder ein eigenes gegen ein größeres Aktienpaket eingetauscht hat, dann muss seine zweite Transaktion ein Verkauf sein und umgekehrt.

Ein Spieler, der im nächsten Geschäftsjahr kein Vorstand einer Gesellschaft sein wird, darf sogar 3 Transaktionen durchführen. Eine seiner Transaktionen kann dabei vom selben Typ wie die Transaktion sein, die er bereits durchgeführt hat. *Ein solcher Spieler kann demnach folgende Transaktionen durchführen:*

2 Käufe und 0 Verkäufe

0 Käufe und 2 Verkäufe

2 Käufe und 1 Verkauf

1 Kauf und 2 Verkäufe

Kauft ein Spieler Aktien einer Gesellschaft, die er zurzeit verwaltet, erhält er keinen Kaufbonus. In den anderen Fällen wird der Bonus wie während des Aktienkaufs durch Gesellschaften ausgezahlt.

Keine Aktiengesellschaft darf infolge des Aktienverkaufs durch Spieler ohne Eigentümer dastehen. Sollte nur ein Spieler Aktien einer bestimmten Gesellschaft besitzen, dann muss er beim Verkauf das kleinstmögliche Aktienpaket dieser Gesellschaft behalten.

DAS NÄCHSTE GESCHÄFTSJAHR

Vor dem nächsten Geschäftsjahr ist es notwendig die neue strategische Reihenfolge der Gesellschaften, die Firmenpositionierung, zu ermitteln.

Direkt nach Beendigung der Phase "Aktionärsversammlung" erhält jeder Spieler 1 Wirtschaftsbeziehungsmarker. Die Spieler können diesen Marker (sowie die im vorherigen Spielverlauf erhaltenen) einsetzen, um die strategische Positionierung einer Aktiengesellschaft zu beeinflussen, indem sie den Marker auf das entsprechende Sammelfeld dieser AG auf dem Hauptspielplan legen. Sie können den Marker aber auch für den späteren Gebrauch behalten.

Die Vorstände der Firmen entscheiden sich nun in der Reihenfolge dieser Positionierung wie sie die einzelnen Firmen unterstützen wollen. Die Entscheidungen werden für jede Firma einzeln gefällt, ebenfalls beginnend mit der führenden in der Firmenpositionierung:

Alle Spieler entscheiden zuerst, ob sie die Firma an der Spitze der bisherigen Firmenpositionierung unterstützen wollen. Der Vorstand dieser Firma gibt zuerst seine Entscheidung bekannt. Anschließend folgen der Spieler, welcher der Firma auf Platz 2 vorsteht, dann der Spieler, dessen Firma auf Platz 3 liegt und schließlich der Spieler der letztplatzierten Firma. Ein Spieler, der aktuell keine Firma verwaltet, gibt seine Entscheidung als Letzter bekannt.

Als Nächstes wird über die Unterstützung der Firmen, die auf den Plätzen 2, 3 und 4 positioniert sind, entschieden. Die erste Entscheidung trifft dabei immer der Vorstand der führenden Firma. Zusätzlich erhält die Firma, die in der Firmenpositionierung an letzter Stelle stand, einen zusätzlichen Wirtschaftsbeziehungsmarker, der sofort auf das entsprechende Sammelfeld auf dem Hauptspielplan gelegt wird.

Im folgenden Geschäftsjahr wird die Firma mit den meisten Wirtschaftsbeziehungen ihre Aktionen als Erste durchführen. Im Falle eines Gleichstands von zwei oder mehr Firmen wird die Reihenfolge der betroffenen Gesellschaften aus dem vorherigen Geschäftsjahr beibehalten. Nach dem Feststellen der neuen Firmenpositionierung für das neue Geschäftsjahr sollten die Marker auf der Anzeige entsprechend angepasst und alle verwendeten Wirtschaftsbeziehungsmarker vom Spielplan entfernt werden.

Nach Abschluss der oben genannten Handlungen wird der schwarze Phasenmarker auf das nächste Feld des Aktionsrondells versetzt. Beginnend mit der Phase „Investitionen“ wird nun ein neues Geschäftsjahr gestartet.

V - SPIELENDEN

Haben eine oder mehrere Aktiengesellschaften mindestens 25 Punkte durch den Export von Waren erzielt, endet das Spiel nach Vollendung der entsprechenden Handelsphase. Unabhängig von den erzielten Ergebnissen der Gesellschaften endet das Spiel auch nach der letzten Handelsphase des 4. Geschäftsjahres. Diese Handelsphase wird immer vollständig zu Ende gespielt.

1. Ein Teil des jeweiligen Eigentums einer Aktiengesellschaft in Form von Aktien anderer Firmen wird nun in Geld umgewandelt. Die Aktien werden dafür zum gegenwärtigen Preis verkauft.

Aktiengesellschaft B besitzt 4 Aktien der Aktiengesellschaft A. Die Aktien der Gesellschaft A haben einen Wert von 4 (die AG hat 27 Punkte). Aktiengesellschaft B erhält demnach 16 Euro\$ ausgezahlt.

Die Anzahl der Fabriken einer Firma und der Waren in den Lagerhäusern haben am Spielende keinerlei Bedeutung mehr.

2. Aufgenommene Kredite (einschließlich Zinsen) müssen jetzt zurückgezahlt werden. Verfügt eine Firma nicht über genügend Bargeld, um die Kredite zurückzahlen zu können, wird der Restbetrag erlassen.

3. Die Gewinne einer Aktiengesellschaft werden unter den Spielern, die Aktien dieser Firma besitzen, aufgeteilt. Die Gewinnverteilung wird wie folgt durchgeführt:

a) Das Bargeld, das eine Aktiengesellschaft eingenommen hat, wird durch die Gesamtanzahl an Aktien, welche die Spieler(!) besitzen, geteilt.

Die AG besitzt 68 Euro\$. Die Spieler besitzen insgesamt 26 Aktien dieser Gesellschaft (= Gesellschaft A).

Spieler 1 - Aktienpakete mit 10 bzw. 2 Aktien

Spieler 2 - Aktienpaket mit 7 Aktien

Spieler 3 - Aktienpaket mit 1 Aktie

Spieler 4 - Aktienpaket mit 6 Aktien

Das Ergebnis ($68:26 = 2,62$) wird abgerundet (*in diesem Beispiel auf 2*). Diese Zahl wird nun mit der Anzahl an Aktien eines Spielers multipliziert. Den daraus resultierenden Betrag erhält der jeweilige Spieler aus dem Bargeldvermögen der Aktiengesellschaft ausgezahlt.

So erhält:

Spieler 1, der insgesamt 12 Aktien (10 + 2) besitzt, 24 Euro\$ von Aktiengesellschaft A

Spieler 2, der insgesamt 7 Aktien besitzt, erhält 14 Euro\$ von Aktiengesellschaft A

Spieler 3, der insgesamt 1 Aktie besitzt, erhält 2 Euro\$ von Aktiengesellschaft A

Spieler 4, der insgesamt 6 Aktien besitzt, erhält 12 Euro\$ von Aktiengesellschaft A

b) Das restliche Bargeldvermögen einer Aktiengesellschaft (*in diesem Beispiel beträgt es 16 Euro\$*) wird durch die Anzahl aller Aktienpakete, welche die Spieler insgesamt besitzen, geteilt. *Insgesamt wurden 5 Aktienpakete verkauft: Pakete mit 10, 7, 6, 2 bzw. 1 Aktie.*

Das Ergebnis der Division ($16:5=3,2$) wird ebenfalls abgerundet. *Im Beispiel lautet das Ergebnis 3.*

Die Gesellschaft muss nun aus ihrem Bargeldvermögen an jeden Spieler pro Aktienpaket diesen Betrag auszahlen.

Spieler 1, der insgesamt 2 Pakete (mit 10 bzw. 2 Aktien) besitzt, erhält 6 Euro\$ von Gesellschaft A.
Spieler 2, der insgesamt 1 Paket (mit 7 Aktien) besitzt, erhält 3 Euro\$ von der Aktiengesellschaft A.
Spieler 3, der insgesamt 1 Paket (mit 1 Aktie) besitzt, erhält 3 Euro\$ von der Aktiengesellschaft A.
Spieler 4, der insgesamt 1 Paket (mit 6 Aktien) besitzt, erhält 3 Euro\$ von der Aktiengesellschaft A.

Insgesamt erhalten also die Spieler von der Gesellschaft A:

Spieler 1 - 30 Euro\$

Spieler 2 - 17 Euro\$

Spieler 3 - 5 Euro\$

Spieler 4 - 15 Euro\$

c) Das Bargeld, welches diese Gesellschaft noch an Restvermögen vorweisen kann, in diesem Fall 1 Euro\$, erhält der Spieler, der als letztes diese AG verwaltete.

BERECHNUNG DES ENDERGEBNISSES

Wie schon in der Einleitung erwähnt, berechnet sich das Endergebnis jedes Spielers aus folgenden Punkten:

1. Gesamtwert aller Aktien der beteiligten Gesellschaften in seinem Besitz

Um diesen Wert zu ermitteln, multipliziert jeder Spieler die Anzahl seiner Aktien von allen Aktienpaketen, die er von einer AG besitzt, jeweils mit dem finalen Aktienwert dieser Firma.

Gesellschaft A hat 27 Punkte erzielt. Der Preis beträgt demnach 4 Euro\$

Der Gesamtwert der Aktien dieser AG im Besitz von Spieler 1 (Aktienpakete mit 10 bzw. 2 Aktien) beträgt 48 Euro\$.

Der Gesamtwert der Aktien dieser AG im Besitz von Spieler 2 (1 Aktienpaket mit 7 Aktien) beträgt demnach 28 Euro\$.

Der Gesamtwert der Aktien dieser AG im Besitz von Spieler 3 (1 Aktienpaket mit 1 Aktie) beträgt demnach 4 Euro\$.

Der Gesamtwert der Aktien dieser AG im Besitz von Spieler 4 (1 Aktienpaket mit 6 Aktien) beträgt demnach 24 Euro\$.

Auf diese Weise sollten die Gesamtwerte der Aktien aller Gesellschaften für jeden Spieler errechnet werden. Zur jeweiligen Endsumme wird dann noch folgender Wert addiert:

2. Die Summe des restlichen Bargelds

Der Spieler, der das größte Vermögen angehäuft hat, gewinnt das Spiel.

VI - SPIELVARIANTEN

Variante für 2 oder 3 Spieler

Diese Variante bringt eine Aktiengesellschaft ins Spiel, die von keinem Spieler verwaltet wird: Die sogenannte „Shadow Company“. Die nachfolgenden Regeln ermöglichen die Simulation des operativen Geschäfts dieser Aktiengesellschaft und verbessern die Möglichkeiten einer von den Spielern angewandten Spekulationsstrategie.

Im Falle eines 2-Personenspiels wird diese Variante empfohlen. Bei 3 Spielern stellt sie eine interessante Alternative dar.

Beim Spielaufbau dieser Variante müssen folgende zusätzlichen Vorbereitungen getroffen werden:

- neben den Aktienpaketen der AGs, welche von den Spielern ausgewählt wurden, werden ebenso alle Aktienpakete (1-10) einer noch frei verfügbaren Gesellschaft auf dem Hauptspielplan platziert. Spieler und von ihnen verwaltete Firmen können diese Aktienpakete der „Shadow Company“ im Laufe des Spiels kaufen und ggf. wieder verkaufen.
- Die Erfolgsmarker werden an die Spieler verteilt. Im 2-Personenspiel werden die Marker mit den Werten 0-3 verwendet und im 3-Personenspiel die Marker mit den Werten 0-2.



Die Erfolgsmarker dienen der Festlegung, wie viele Punkte die „Shadow Company“ erhält. Diese Punkte werden durch den entsprechenden Firmenmarker auf der Erfolgsleiste angezeigt.

Das Firmentableau der „Shadow Company“ wird nicht benötigt. Keiner der Spieler kann die Kontrolle über diese Gesellschaft erlangen, unabhängig davon, wie viele Aktien er von ihr besitzt.

Der Preis der Aktie der „Shadow Company“ kann im Laufe des Spiels steigen. Denn deren Kurs gewinnt an Wert, falls sie auf der Punkteleiste eine bestimmte Zahl erreicht. Die Spieler können diese Wertsteigerung zum Spekulieren nutzen. Sie entscheiden selbst darüber, wie viele Punkte die „Shadow Company“ in der Handelsphase hinzugewinnt, indem sie die Erfolgsmarker wie folgt verwenden:

Zu Beginn jeder Handelsphase, also noch bevor man Angebotsmarker auf dem Warenmarkt-Tableau platziert, nimmt sich jeder Spieler einen seiner Erfolgsmarker und legt ihn so vor sich aus, dass er für alle Spieler sichtbar ist. Allerdings wird der Erfolgsmarker jeweils mit der Zahl nach unten ausgelegt, so dass den anderen Spielern der Wert nicht bekannt ist.

Am Ende der Handelsphase, wenn alle Transaktionen abgewickelt worden sind, drehen die Spieler die ausgespielten Erfolgsmarker um. Der Gesamtwert der aufgedeckten Marker bestimmt die Anzahl Felder, welche die „Shadow Company“ auf der Punkteleiste weiter voran gesetzt wird.

Beispiel:

Spieler 1 legt einen Marker mit dem Wert „2“ aus.

Spieler 2 legt einen Marker mit dem Wert „2“ aus.

Spieler 3 legt einen Marker mit dem Wert „0“ aus.

Folglich bekommt die „Shadow Company“ 4 Punkte.

Die platzierten Erfolgsmarker sollten bis zum Ende der nächsten Handelsphase aufgedeckt auf dem Tisch liegen bleiben. Erst danach gehen die Marker wieder an den jeweiligen Spieler zurück, um sie erneut verwenden zu können. Keiner dieser Marker kann demnach zweimal direkt nacheinander ausgespielt werden.

Beispiel (Fortsetzung):

In der nächsten Handelsphase legen die Spieler folgende Erfolgsmarker aus:

Spieler 1: Einen Erfolgsmarker mit dem Wert „1“ (Dieser Spieler ist an der Erhöhung des Aktienkurses der „Shadow Company“ interessiert, hat aber keinen Marker mehr mit dem Wert „2“, da er diesen in der letzten Handelsphase benutzt hat.)

Spieler 2: Einen Erfolgsmarker mit dem Wert „1“ (Er ist ebenfalls an der Erhöhung des Aktienkurses der „Shadow Company“ interessiert, hat aber keinen Marker mehr mit dem Wert „2“, da er diesen in der letzten Handelsphase benutzt hat.)

Spieler 3: Einen Erfolgsmarker mit dem Wert „1“ (Er ist an der Erhöhung des Aktienkurses der „Shadow Company“ nicht interessiert, hat aber keinen Marker mehr mit dem Wert „0“, da er diesen in der letzten Handelsphase benutzt hat.)

Folglich erhält die „Shadow Company“ 3 Punkte.

Die „Shadow Company“ hat im Laufe des Geschäftsjahres insgesamt 7 Punkte erhalten. Dies scheint ein ganz ordentlicher Zugewinn zu sein. Da der Wert ihrer Aktie bestimmt bald steigen wird (sobald die Gesellschaft ihren 9. Punkt erhalten hat), scheint es so, dass eine Investition in deren Aktien ein rentables Geschäft sein kann.

Die Teilnahme der „Shadow Company“ reduziert die Handelsmöglichkeiten der Firmen, die von den Spielern verwaltet werden. Dieser Effekt wird im Spiel durch das Platzieren der Angebotsmarker in der Farbe der „Shadow Company“ in der grau hinterlegten Spalte des Warenmarkt-Tableaus simuliert.



Vor der ersten Handelsphase wird ein Angebotsmarker der „Shadow Company“ auf das Feld in der Warenzeile „Baustoffe“ gelegt. Vor dem zweiten Geschäftsjahr wird ein weiterer Marker auf das Feld in der Warenzeile „Kohle“ gelegt (der Marker in der Zeile „Baustoffe“ bleibt liegen), usw.

Nach dem dritten Geschäftsjahr (also der 6. Handelsphase) ist die grau hinterlegte Spalte vollständig mit Angebotsmarkern der „Shadow Company“ belegt. Solange die Felder noch nicht von deren Angebotsmarkern belegt sind, können sie von einer von einem Spieler verwalteten Gesellschaft verwendet werden.

Die „Shadow Company“ verkauft keine Waren. Ihre Angebotsmarker blockieren jedoch das jeweilige Feld, das durch andere AGs genutzt werden könnte.

Gibt eine von einem Spieler verwaltete Aktiengesellschaft ein Kaufgebot ab (ein Marker wird auf die IMPORT-Spalte platziert), wird daraufhin das Verkaufsgebot der „Shadow Company“ nicht berücksichtigt. Die Transaktion wird durchgeführt, indem man für das Kaufgebot ein abgegebenes Verkaufsangebot annimmt, welches sich rechts von dem Angebot der „Shadow Company“ befindet. Gibt es kein Verkaufsangebot von einer am Spiel beteiligten Aktiengesellschaft, dann wird, den normalen Regeln folgend, die Ware von den externen Märkten gekauft.

Das Handelsangebot der „Shadow Company“ wird jedoch berücksichtigt, wenn man während der Abwicklung der Kaufangebote die Änderungen der Warennachfrage bestimmt.

Spielvariante für 4 Spieler: 2 gegen 2

Je 2 Spieler kooperieren während des Spielverlaufs miteinander. Die Endergebnisse der Kooperationspartner werden zusammengerechnet. Die Kooperationspartner mit der höheren, gemeinsam erzielten Punktzahl belegen die ersten beiden Plätze. Der Gewinner des Spiels ist dann der Spieler von beiden, der das bessere Einzelergebnis erzielt hat.

Bei Gleichstand zwischen den beiden Kooperationen gewinnt von den vier Spielern derjenige mit dem besten Einzelergebnis.

Beispiel:

Spieler 1 und 2 bilden eine Kooperation und Spieler 3 und 4 eine andere. Die Endergebnisse sehen wie folgt aus:

Spieler 1: 96 Euro\$ Spieler 3: 106 Euro\$

Spieler 2: 89 Euro\$ Spieler 4: 77 Euro\$

Zusammen: 185 Euro\$ Zusammen: 183 Euro\$

Gewinner ist Spieler 1. Spieler 2 belegt den 2. Platz. Platz 3 konnte Spieler 3 erreichen und Spieler 4 ist Vierter.

VII – ZUSATZREGELN

Finanzierung der Gesellschaftsaktivitäten bei Geldmangel

Wenn eine Aktiengesellschaft nicht über das nötige Bargeld verfügt, um ausgewiesene Kosten (z.B. beim Warenimport oder dem Fabrikbau) zu bezahlen oder verpflichtende Aktionen (z.B. Rückzahlung von Zinsen) in Verbindung mit einer Bargeldzahlung durchzuführen, sollte wie folgt verfahren werden:

- Der Spieler, der die Aktiengesellschaft derzeit verwaltet, darf den Betrag (vollständig oder teilweise) von seinem eigenen Bargeld bezahlen.
- Besteht nun weiterhin ein Bargeldmangel, muss die Aktiengesellschaft genau 1 Fabrik verkaufen. Der Vorstand entscheidet welche Fabrik verkauft wird. Dieser Zwangsverkauf wird in diesem Fall sofort durchgeführt. Der Verkaufspreis für die Fabrik beträgt in diesem Fall 2 Euro\$. Während der Phase „Investitionen“ kann der Spieler Fabriken weiterhin zum Preis von 3 Euro\$ verkaufen.
- Besitzt die AG, trotz des Verkaufs der Fabrik, immer noch nicht genügend Bargeld, um ihre Transaktion durchzuführen, so findet diese nicht statt. Das durch den Fabrikverkauf erhaltene Geld bleibt der Gesellschaft aber erhalten.

Zusätzliche Verwendung der Kaufgebotsspalte der zusätzlichen Gesellschaft.

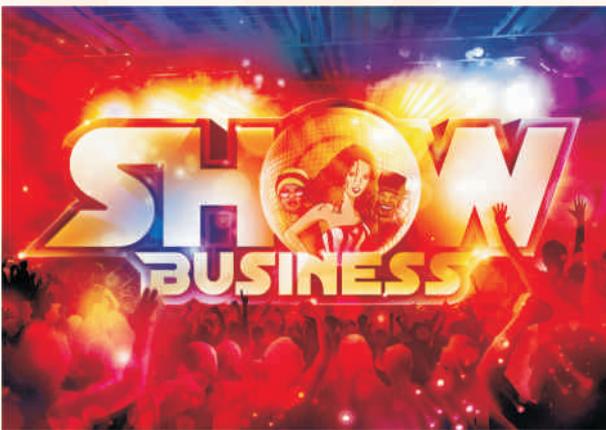
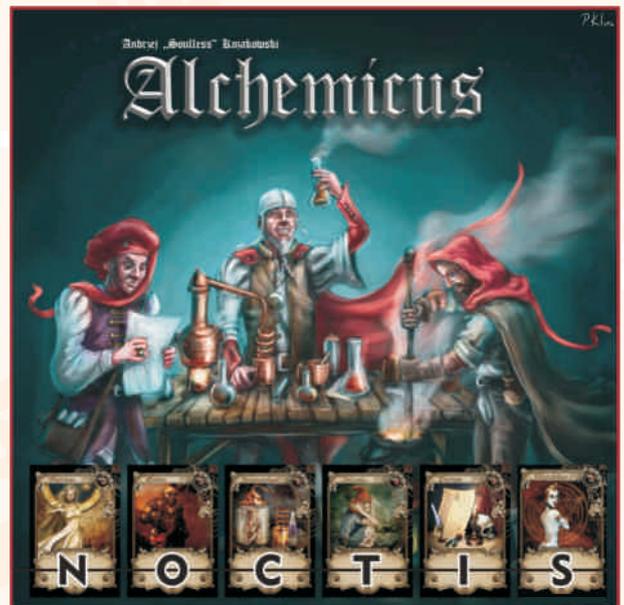
Die grau hinterlegte Spalte, welche in der Variante für 2 oder 3 Spieler bereits erwähnt wurde, zeigt das Maximum der Warennachfrage an. Werden alle Verkaufsfelder links von dieser Spalte mit Angebotsmarkern der Spieler besetzt und zugleich keine Gebote im Bereich IMPORT gelegt, dann ist das Feld in der grau hinterlegten Spalte das letztmögliche Feld für eine Transaktion. Demzufolge gibt es für jede Ware maximal 6 Exporttransaktionen.

Im Basisspiel (also ohne die zusätzliche Gesellschaft „Shadow Company“) werden die Kaufgebotsfelder in dieser Spalte wie alle anderen Felder abgewickelt.

ALCHEMICUS NOCTIS

Ist es möglich einfache Metalle ins Gold umzuwandeln? Ja es ist – so antworten die Physiker heutzutage. Alchemisten im XVI Jh. versuchten Gold zu schaffen damit sie reich und bekannt werden. Manche, wie Edward Kelley, dank den königlichen Mäzen, haben all das erreicht obwohl die Transmutation niemals gelangte... In diesem magischen Spiel, das du gerade in der Hand hältst, ist es kinderleicht. Bau ein Labor und sammle dort unentbehrliche Waren und Rohstoffe. Und die Umwandlung? Wenn du den Geist der Transmutation auf deiner Seite hast, dann ist es überhaupt kein Problem. Dann... worum geht es im Spiel? In deiner Stadt arbeiten auch deine Konkurrenten – andere Alchemisten, die auch das Geheimnis der Transmutation kennen. Nur der von euch, der am effektivsten arbeitet, erreicht die Spitze und damit auch Ruhm und Anerkennung. Beide werden bestimmt bis zum nächsten Spiel dauern, und wer weiss vielleicht auch ewig...

<http://boardgamegeek.com/boardgame/62979/alchemy>



SHOW BUSINESS

SHOW BUSINESS ist ein wirtschaftlich – strategisches Spiel für 5 Spieler im Alter ab 13 Jahren. Die Spielzeit beträgt von 60 bis 150 Minuten. Werde zum Kunstmanager, schae deine einzigartige Musikband, die Rock, Pop, Black Jazz oder Clubmusik spielt und bewirke, dass sie populäre Hits aufnimmt. Kontrahiere die best bezahlten Konzerte und reise mit den Tourkonzerten durch die besten Klubs. Du hast ein Jahr dafür, um deine debütierende Band an die Spitze der Popularität hochzupuschen. Gewinne einen größeren Ruhm und mehr Geld als deine Konkurrenten!

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business>

MASTER OF ECONOMY

Autor: Andrzej Kurek

Grafik: Pawel Klus

Illustration: Sandra Kochanowska, Radoslaw Jaszczuk

Zusammenstellung und ergänzende Grafiken: Tomasz Węgrzyn, Andrzej Kozakowski

Übersetzungen: Pawel Goździewicz, Paul Lister, Conrad Lumm (GB), Mario Steigerwald, Jan Ostmann (D)

MegaSpieltester: Przemyslaw Zieliński.

Spieltester: Przemyslaw Dorecki, Marta Nowakowicz-Jankowiak, Krzysztof Jankowiak, Andrzej Kozakowski, Mirek Talik, Pawel Goździewicz, Mishire, Qbi Sieroń, Grzegorz Majewski, Krzysztof Sowa, Darek Pokorski, Cezary Wyszyński, Marzena Michalik, Michał Murawski, Grzegorz Dębski, Łukasz Pilarski und Janek vom Gdańsk „Schron” Club.

Besonderer Dank an: Ewa Legat, für den gastfreundlichen Empfang der unerwarteten Gruppen von Testspielern und der Bereitstellung von Tisch und Service, Sławek Kakietek für die kreative Nutzung des Ford-Mondeo-Scheibenwischer-Motors, und anderen Ideen.

1. Edition

Gdynia 2010

SINONIS

Katowice, POLAND

tel./fax: +48 32 204 61 88

www.sinonis.pl

Großhandelsvertrieb:

Business 24 Sp. z o.o.

Ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND

Fax.: +48 58 714 11 19

antypirx@wp.pl