

AUTOMANIA

SPIELREGEL

Einführung

Wir schreiben das Jahr 1991 und die Giganten der Automobilindustrie ringen um den größten Anteil am internationalen Auto Markt. Mit Hilfe von millionenschweren Werbebudgets werden weltweit neue Modelle auf den Markt gebracht. In AUTOMANIA schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines internationalen Automobil Herstellers, der Autos in alle Welt exportieren muß, um den größten Profit zu erzielen.

Zusammenfassung des Spielablaufs

AUTOMANIA ist ein Brettspiel für 4-6 Teilnehmer ab 13 Jahren. Alle Spieler exportieren in jeder Runde Autos in die folgenden Länder: Spanien, Holland, die Schweiz, Kanada, Mexiko und die USA. Marktinformations Karten helfen den Spielern zu entscheiden, in welche Länder sie am besten exportieren sollten. Einige Autos werden offen exportiert, die meisten aber geheim. Die Spieler geben Geld für Werbung aus, um ihre Verkaufschancen zu erhöhen. Am Ende eines Jahres (= einer kompletten Runde) berechnen die Spieler ihren Jahresprofit und bewegen ihren Rennwagen entsprechend auf dem Rundkurs weiter. Das Spiel endet, sobald ein Rennwagen den Rundkurs umrundet hat.

Zum Spiel gehören:

- 1 Spielplan
- 90 Export Autos (klein)
- 6 Rennwagen (groß)
- 1 Satz Marktinformations Karten
- 1 Block mit Export Formularen
- 1 Regelheft

Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Die Marktinformations Karten werden gemischt und jeder Spieler bekommt verdeckt 2 Karten. Die restlichen Karten werden verdeckt neben dem Spielplan abgelegt. Jeder Spieler wählt für sich eines der sechs Herstellungsländer. Dies sind ITALIEN (rot), DEUTSCHLAND (schwarz), ENGLAND (grün), JAPAN (gelb), FRANKREICH (purpur) und Schweden (blau).

Bei sechs Spielern bekommt jeder 12 Export Autos und einen Rennwagen in seiner Farbe.

Bei fünf Spielern bekommt jeder 14 Export Autos und einen Rennwagen seiner Farbe (SCHWEDEN spielt nicht mit).

Bei vier Spielern bekommt jeder 16 Export Autos und einen Rennwagen seiner Farbe (SCHWEDEN und FRANKREICH spielen nicht mit).

Alle Spieler stellen ihre Rennwagen auf die Startposition ihres Herstellungslandes auf dem Rundkurs. Schließlich bekommt noch jeder Spieler ein Export Formular. Das Spiel kann beginnen.

Der Spielablauf

In jedem Jahr (jeder Runde) ist die Nachfrage nach Autos in den Ländern des Exportmarktes wie folgt:

USA - 20, Mexiko - 10, Kanada - 8, Spanien - 6, Holland - 4, Schweiz - 2.

Diese Zahl ist nicht nur die Gesamt Nachfrage in einem Land, sondern auch die maximale Anzahl von Autos, die ein Spieler in dies Land exportieren darf.

Es wird zufällig bestimmt, wer in der ersten Runde Startspieler ist.

Der Ablauf einer Spielrunde

Jede Spielrunde (Jahr) besteht aus 11 Phasen:

1. Am Beginn einer Runde sollte jeder Spieler zwei Marktinformations Karten in seinem Besitz haben.

2. Alle Spiele exportieren offen Autos in die sechs Länder des Exportmarktes.

3. Alle Spieler notieren ihre restlichen Exporte verdeckt auf ihren Export Formularen.

4. Alle Spieler entscheiden verdeckt wo und wieviel sie für Werbung ausgeben.

5. Jetzt stellen alle Spieler ihre verdeckt exportierten Autos auf den Plan.

6. Beginnend mit dem Startspieler muß jeder Spieler eine Marktinformations Karte ausspielen (Uhrzeigersinn).

7. Betroffene Export Autos werden vom Brett genommen und andere Auswirkungen der Karten geregelt.

8. Jetzt decken alle Spieler auf, wo und für wieviel sie erworben haben. Es wird nachgesehen, welche Autos verkauft werden können.

9. Alle Spieler berechnen ihren Jahresprofit.

10. Die Rennwagen werden entsprechend dem erzielten Jahresprofit vorwärtsbewegt.

11. Der Spieler links vom Startspieler wird zum neuen Startspieler und eine neue Runde (Jahr) beginnt.

Erklärung der einzelnen Phasen:

1. Zu Spielbeginn bekommt jeder Spieler zwei Marktinformations Karten. Wenn weniger als sechs Spieler teilnehmen sind einige der Karten, die sich auf die nicht teilnehmenden Herstellungsländer beziehen irrelevant. Wenn man solch eine Karte zieht, wirft man sie ab und zieht sofort eine Neue. Normalerweise wird von jedem Spieler in einer Runde eine Karte ausgespielt. Am Ende einer Runde zieht man Karten nach, bis man wieder zwei auf der Hand hat.

2. Beginnend mit dem Startspieler, und dann weiter im Uhrzeigersinn, setzt jeder Spieler ein Export Auto in ein beliebiges der sechs Länder des Exportmarktes. Bei sechs Spielern wird dieser Vorgang solange wiederholt, bis jeder Spieler vier Autos auf den Plan gestellt hat. Bei fünf Spielern wird dies wiederholt bis jeder fünf Autos auf dem Plan hat. Bei vier Spielern wird dies wiederholt, bis jeder sechs Autos auf dem Plan hat. Diese offenen Exporte werden auf dem Export Formular in der Spalte *Exportierte Autos* notiert.

3. Jetzt notieren alle Spieler geheim auf dem Export Formular, wie sie ihre restlichen Export Autos verteilen wollen. Also wird ein Spieler in einem sechs-Personen Spiel die Bestimmungsorte für 12 Export Autos in der Spalte *Exportierte Autos* seines Export Formulars notiert haben, von denen vier schon in Phase 2 platziert wurden. Hinweis: Bei der Entscheidung für die Bestimmungsorte sollte man seine Marktinformations Karten in Betracht ziehen.

4. Es ist offensichtlich, daß nicht alle Spieler ihre Autos verkaufen können. Wenn zum Beispiel nach Phase 5 insgesamt elf Autos nach Spanien exportiert wurden, können dort trotzdem nur sechs verkauft werden (Es sei denn eine Marktinformations Karte bestimmt etwas anderes). Werbung ist der entscheidende Faktor, ob Autos sich verkaufen oder nicht.

Die Spieler haben beliebig viel Geld, das sie in jeder Runde als Werbung verplanen können. Export Autos werden gemäß der Reihenfolge der Werbeaufwendungen der Spieler in dem entsprechenden Land verkauft (Wer am meisten Geld für Werbung verplant hat, verkauft seine Autos zuerst). Man kann in jedem Land so viel Geld für Werbung verplanen, wie man will. Die entsprechende Summe wird in der Spalte *Werbearaufwendungen* des Export Formulars notiert. Hinweis: Man sollte im Auge behalten, daß sich der Spieler mit dem größten Profit (nach Abzug der Werbearaufwendungen) am weitesten nach vorne bewegt.

5. Jetzt decken alle Spieler ihre geheimen Exporte auf und stellen ihre übrigen Export Autos auf den Plan, so wie sie es auf dem Export Formular notiert haben. Zu diesem Zeitpunkt wird in einigen Ländern die Gesamtnachfrage überschritten sein. Nicht alle exportierten Autos werden auch verkauft werden können.

6. In jedem Land wird zuerst der Spieler seine Export Autos verkaufen, der dort am meisten für Werbung ausgegeben hat. Er bekommt den *Verkaufspreis*, der auf dem Export Formular angegeben ist. Bevor jedoch die Werbearaufwendungen aufgedeckt werden, muß jeder Spieler eine Marktinformations Karte ausspielen. Die Karten sind in der Reihenfolge ihrer Priorität nummeriert. *Nr. 1 Market Mayhem* hat die höchste Priorität und *Nr. 56 Neue Produktionsverfahren* die niedrigste. Diese Zahl bestimmt die Reihenfolge, in der die Karten ihre Wirkung haben, in den Fällen, wo es Konflikte geben kann.

Beispiel: Der SCHWEDEN Spieler spielt Karte *Nr. 36 Auto des Jahres*: SCHWEDEN kann alle seine Autos in den USA verkaufen. Diese Karte würde bedeutungslos, wenn ein anderer Spieler die Karte *Nr. 7 Handelsembargo: USA blockiert alle Importe aus SCHWEDEN* spielt, da die schwedischen Autos aus den USA entfernt werden bevor die Karte *Nr. 36* wirken kann.

Normalerweise spielt jeder Spieler pro Runde nur eine Karte aus. Durch die Karte *Nr. 1 Market Mayhem* kann es aber dazu kommen, daß noch eine zweite Karte gespielt werden muß. Die Karten kann man auf sich selbst oder gegen einen anderen Spieler spielen.

7. Durch die Marktinformations Karten werden aus einem oder mehreren Ländern Export Autos entfernt worden sein. Andere Autos werden sich verkaufen ohne Rücksicht auf Werbearaufgaben. Einige Karten bringen Zusatzprofite oder Kosten. Diese sollten auf dem Export Formular notiert werden.

8. Nachdem alle durch Marktinformations Karten betroffene Autos entfernt worden sind, wird anhand der Werbearaufwendungen bestimmt, welche der verbliebenen Autos verkauft werden können. Die Spieler decken auf, wo und für wieviel sie geworben haben. Alles für Werbung verplante Geld ist verloren, egal ob man dadurch Autos verkauft oder nicht. In jedem Land verkauft der Spieler zuerst seine Autos, der am meisten für Werbung ausgegeben hat (Er erhält den auf dem Export Formular angegebenen *Verkaufspreis*).

Haben zwei oder mehr Spieler die gleiche Summe verplant, verkauft zuerst der Spieler, der die meisten Autos in das Land exportiert hat. Haben sie auch die gleiche Anzahl Autos exportiert, verkauft zuerst der Spieler, der in dieser Runde weltweit (Gesamtsumme Werbung) am meisten für Werbung ausgegeben hat.

MARKT	WERBEAUSGABEN (\$)	EXPORTIERTE AUTOS	VERKAUFTE AUTOS	VERKAUFS- PREIS(\$)	VERKAUFS- EINKUNFTE(E)
SCHWEIZ(2)	✓	1	—	\$12,000	—
USA(20)	15,100	3	—	\$10,000	—
KANADA(8)	16,050	6	6	\$9,000	54,000
HOLLAND(4)	5,050	2	2	\$8,000	16,000
SPANIEN(6)	—	—	—	\$7,000	—
MEXIKO(10)	—	—	—	\$5,000	—
GESAMT	36,200		Gesamt VERKAUFEINKUNFTE		70,000
ZUSATZPROFITE: <i>Europa Bonus +\$4,000 für 2 in Holland verkaufte Autos</i>			minus Gesamt WERBEAUSGABEN		36,200
ZUSATZKOSTEN: <i>Europa Bonus -\$2,000 für 3 in die USA exportierte Autos</i>			+/- ZUSATZPROFITE/KOSTEN		33,800
			JAHRESPROFIT		- 8,000
					25,800

9. Die Spieler berechnen ihren Jahresprofit. Dazu multipliziert man die Anzahl der verkauften Autos in jedem Land mit dem entsprechenden *Verkaufspreis* um die *Verkaufseinkünfte* zu erhalten. Die gesamten *Verkaufseinkünfte* abzüglich der gesamten *Werbearaufgaben* ergeben den *Handelsprofit*. Dazu addiert man etwaige *Zusatzprofite*, und zieht mögliche *Zusatzkosten* ab, (die durch die Karten verursacht werden können) und erhält so den gesamten *Jahresprofit*.

Beispiel: In einem Sechs-Spieler Spiel hat DEUTSCHLAND einen Jahresprofit von \$25 800 gemacht. DEUTSCHLAND spielte die *Europa Bonus* Karte und erzielt einen Zusatzprofit, aber ein anderer Spieler spielte einen *Einfuhrzoll* und verursachte Zusatzkosten, obwohl DEUTSCHLAND in den USA keine Autos verkaufen konnte.

10. Für jede vollen \$10 000 Jahresprofit, die ein Spieler in einer Runde erwirtschaftet, darf er seinen Rennwagen um 1 Feld vorwärtsbewegen (bis zu einem Maximum von 10 Feldern, falls ein Spieler \$100 000 oder mehr Jahresprofit macht). Falls ein Spieler weniger als \$10 000 Jahresprofit erzielt, bewegt sich sein Wagen gar nicht. (Ein Wagen braucht bei negativem Profit aber nicht rückwärts gezogen werden).
Im obigen Beispiel bewegt der DEUTSCHLAND-Spieler seinen Rennwagen um 2 Felder auf dem Rundkurs weiter, da er einen Jahresprofit von \$25 800 hatte.

11. Alle Spieler nehmen ihre Export Autos vom Spielplan. Der Spieler links vom Startspieler wird zum neuen Startspieler und die nächste Runde (Jahr) beginnt mit dem Ziehen von neuen Marktinformations Karten.

Der Gewinner

Das Spiel endet, wenn der Rennwagen eines Spielers über die Ziellinie zieht. Überschreiten zwei oder mehr Spieler in derselben Runde die Ziellinie, gewinnt der Spieler, der am weitesten darüberhinwegzieht. Landen zwei oder mehr Spieler auf demselben Feld, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Jahresprofit in dieser Runde.

AUTOMANIA

Erfunden von Ian Livingstone

Herausgegeben von Livingstone Games

Schachtelgrafik von Gavin Dunn

Spielmaterialgrafik von Pete Kellond

Produziert von

**GAMES
WORKSHOP**

Spielentwicklung von Ralf E. Kahlert

Deutsche Übersetzung von Ralf E. Kahlert

Testgespielt von Tony Harmon, Steve Jackson, John Peake, Skye Quin und Mark Spangenthal vom Games Night Club, Brian Walker, Mark Green, David Binnie, Gordon Sweeney, Martin Croft, Theo Clarke, Helen Westwater, Andy Lamond, Anne Gates und Ralf E. Kahlert

© Ian Livingstone Ltd 1991