

REICHTUM IST KEINE SCHANDE

BIG DEAL

von Gal Zuckerman, Tzvika Harpaz, Roy Wagner, Yoel Rotem (Hexagon Games Ltd.)

Spieler: 2-6

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 120 Min

INHALT:

Worum geht es in BIG DEAL ?	2
Spielmaterial	2
Spielvorbereitung	4
Welche Karten kommen ins Spiel?	4
Was bekommt jeder Spieler?	4
Was kommt auf den Spielplan?	5
Spielablauf	6
1. Muss Aktion: Eine Karte ziehen	6
2. Muss Aktion: Einkommen einziehen	6
3. Kann Aktionen	7
Kauf und Verkauf von Ressourcen	7
Kauf und Verkauf von Aktien	8
Gründung eigener Konzerne	8
Verändern und Schließen eigener Konzerne	8
Versuch von feindlichen Übernahmen	10
Einsatz der „Cash“-Karten	11
Spielende	11
Scharfe Variante	12
Beispiel eines Spielzuges	12

AMIGO

WORUM GEHT ES IN BIG DEAL?

In diesem Wirtschaftsspiel aus der Finanzwelt von morgen gründen Sie Konzerne und lassen sie expandieren. Sie versuchen andere Konzerne durch feindliche Übernahmen in Ihren Besitz zu bringen. Sie zerschlagen andere Konzerne und streichen den Profit ein. Sie spekulieren mit Aktien und Ressourcen. Sie müssen alles riskieren, denn nur der Reichste gewinnt.

SPIELMATERIAL:

Spielplan mit vier Ressourcenbasen



Vor dem Spiel: Die vier Ressourcenbasen werden von unten durch die Ausstanzungen des Spielplans gesteckt. Die vier Ressourcenscheiben werden oben in die Ressourcenbasen gelegt. Die Farbe der Ressourcenscheibe muss dabei mit der Farbe des Kreises auf dem Spielplan übereinstimmen.

4 Ressourcenscheiben
Manpower (blau), Raum (gelb),
Energie (rot) und Hightech (grün)



160 Geldscheine

50 x 50 Mill. \$

50 x 100 Mill. \$

30 x 500 Mill. \$

30 x 1000 Mill. \$



12 „Cash“-Karten



7 „Game Over“-Karten



77 Aktienkarten

Je 7 Stück für 11 Unternehmen



Die Ressourcen werden in die entsprechenden Ressourcenbasen gesteckt.



56 Ressourcen
je 14 Kärtchen für
Manpower (blau), Raum (gelb),
Energie (rot) und Hightech (grün)



SPIELVORBEREITUNG

Welche Karten kommen ins Spiel?

Im Spiel gibt es 77 Aktienkarten. Jede Aktie gehört zu einem der elf Konzerne. Von jedem Konzern gibt es sieben Aktien. Abhängig von der Anzahl der Mitspieler kommen folgende Aktien ins Spiel:

Konzerne/Spieler	2-3	4	5	6	
Security Inc.	5	6	6	7	Aktien
Phönix Networks	5	6	6	7	Aktien
TelCom Technologies	5	6	6	7	Aktien
Funparks Corporation	5	6	6	7	Aktien
Air & Space Enterprises	5	6	6	7	Aktien
New Energy Ltd.	5	6	6	7	Aktien
Cybot Systems AG	5	6	6	7	Aktien
BioWare Megacorp	5	6	6	7	Aktien
NanoTech Microsystems		6	6	7	Aktien
Virtual Emotions Inc.			6	7	Aktien
WorldWide Logistics			6	7	Aktien

Je nach Anzahl der Spieler kommen unterschiedlich viele Aktien und „Cash“-Karten ins Spiel.

Abhängig von der Anzahl der Mitspieler kommen unterschiedlich viele „Cash“-Karten ins Spiel.

- Bei 2–4 Spielern = 8 „Cash“-Karten
- Bei 5 Spielern = 10 „Cash“-Karten
- Bei 6 Spielern = alle „Cash“-Karten

Die nicht benötigten Aktienkarten und „Cash“-Karten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Unabhängig von der Anzahl der Mitspieler kommen immer alle „Game Over“-Karten ins Spiel.

Sind die Aktienkarten und die „Cash“-Karten abhängig von der Anzahl der Spieler zusammengestellt, werden sie gemeinsam gemischt und in zwei gleich große Stapel aufgeteilt. In den einen Stapel werden **drei** „Game Over“-Karten eingemischt, in den anderen Stapel **vier** „Game Over“-Karten. Danach wird der Stapel mit den **drei** „Game Over“-Karten auf den Stapel mit den **vier** „Game Over“-Karten gelegt.



Es kommen immer alle „Game Over“-Karten ins Spiel.

Was bekommt jeder Spieler?

Von dem Kartenstapel erhält jeder Spieler verdeckt **fünf** Karten auf die Hand. Erhält ein Spieler „Game Over“-Karten, legt er sie offen auf das entsprechende Feld des Spielplans. Die „Game Over“-Karten bleiben dort bis zum Ende des Spiels liegen.

Tipp: Erhält ein Spieler „Cash“-Karten auf die Hand, sollte er sich dies nicht anmerken lassen (siehe auch Seite 11 „Einsatz der „Cash“-Karten“).



Ein Spieler erhält für jede „Game Over“-Karte, die er auf den Spielplan gelegt hat, eine Ersatzkarte.

Anschließend wird das Geld nach den folgenden Regeln verteilt:

Bei zwei bis vier Spielern:

Der jüngste Spieler erhält 1.000 Mill. \$. Danach wird das Geld im Uhrzeigersinn weiter verteilt. Dabei erhält jeder weitere Spieler 150 Mill. \$ mehr als sein rechter Mitspieler. Wenn also 4 Personen mitspielen, dann erhält der vierte Spieler 1.450 Mill. \$.

Bei fünf oder sechs Spielern:

Der jüngste Spieler erhält 1.400 Mill. \$. Danach wird das Geld im Uhrzeigersinn weiter verteilt. Dabei erhält jeder weitere Spieler 150 Mill. \$ mehr als sein rechter Mitspieler. Wenn also sechs Personen mitspielen, dann erhält der sechste Spieler 2.150 Mill. \$.

Was kommt auf den Spielplan?

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die vier Ressourcenbasen werden von unten durch die Ausstattungen des Spielplans gesteckt (siehe Seite 2). Die vier Ressourcenscheiben werden oben in die Ressourcenbasen gelegt. Die Farbe der Ressourcenscheibe muss dabei mit der Farbe des Kreises auf dem Spielplan übereinstimmen. Beispielsweise muss die Ressourcenscheibe Manpower (blau) auf die Ressourcenbasis gelegt werden, die in den blauen Kreis des Spielplans gesteckt wurde.
- Die Ressourcen, je 14 Kärtchen Manpower (blau), Raum (gelb), Hightech (grün) und Energie (rot), werden in die entsprechenden Ressourcenbasen gesteckt (siehe Seite 3).
- Die nicht ausgeteilten Karten werden verdeckt als Zugstapel auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt (siehe Abbildung unten).
- Die Geldscheine werden auf die entsprechenden Bankfelder des Spielplans (Dies ist die Bank.) gelegt.

Im Uhrzeigersinn erhält jeder weitere Spieler 150 Mill. \$ mehr als sein rechter Mitspieler, weil die Spieler, die später an der Reihe sind, höhere Preise für Ressourcen zahlen müssen.

Die Basen durch die Ausstattungen des Spielplans stecken.

Die Scheiben auf die Basen legen.

Die Ressourcen in die Basen stecken.



Der Spieler, der das wenigste Geld erhalten hat (der jüngste Spieler), beginnt das Spiel.

Zugstapel



Eine „Game Over“-Karte muss sofort auf den Spielplan abgelegt werden.

Die grüne Zahl auf einer Aktie bestimmt die Höhe des Einkommens dieses Konzerns.

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spielzug eines Spielers gliedert sich in Aktionen, die er durchführen muss und in solche, die er durchführen kann.

1. Muss Aktion: • Eine Karte vom Stapel ziehen

2. Muss Aktion: • Einkommen einziehen

3. Kann Aktionen:

- Kauf und Verkauf von Ressourcen
- Kauf und Verkauf von Aktien
- Gründung von eigenen Konzernen
- Verändern und Schließen eigener Konzerne
- Versuch von feindlichen Übernahmen
- Einsatz von „Cash“-Karten

1. Muss Aktion: Eine Karte vom Stapel ziehen

Ist ein Spieler am Zug, muss er zuerst eine Karte vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Liegt jetzt eine „Game Over“-Karte als oberste Karte auf dem Stapel, muss der Spieler diese Karte **sofort** auf das entsprechende Feld des Spielplans legen (siehe auch Abbildung Seite 4).

Achtung: Bei der siebten „Game Over“-Karte endet das Spiel sofort. Der Spieler darf seinen Zug nicht mehr fortführen (siehe „Spielende“, Seite 11).

2. Muss Aktion: Einkommen einziehen

Jetzt erhält der Spieler sein Einkommen von der Bank. Die Höhe des Einkommens wird durch die gegründeten Konzerne bestimmt, die in diesem Moment vor ihm liegen. Aktien auf der Hand bringen kein Geld ein. Für jeden Konzern erhält der Spieler ein Einkommen. Dabei ist es unerheblich, aus wie vielen Aktien ein Konzern besteht. Die grüne Zahl auf einer Aktie bestimmt das Einkommen.



Der Konzern Security Inc. bringt dem Besitzer jedes Mal zu Beginn seines Zuges 500 Mill. \$ Einkommen, der Konzern BioWare Megacorp bringt seinem Besitzer 250 Mill. \$.

Achtung: Zu Beginn des Spiels hat noch kein Spieler einen Konzern gegründet und erhält deshalb auch kein Einkommen.

3. Kann Aktionen

Nachdem ein Spieler eine Karte vom Stapel gezogen und evtl. sein Einkommen erhalten hat, kann er nun sechs weitere Aktionen durchführen. Es bleibt ihm überlassen, welche Aktionen er durchführt und in welcher Reihenfolge. Es ist erlaubt, dass er eine Aktion mehrmals oder nur teilweise durchführt (siehe auch Seite 12 „Beispiel eines Spielzuges“). Der Spieler kann auf die Ausführung dieser sechs Aktionen verzichten.

Hat der Spieler seinen Zug beendet, ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Hat ein Spieler seinen Zug beendet, darf er höchstens fünf Karten auf der Hand haben.

Kauf und Verkauf von Ressourcen

Es gibt vier Arten von Ressourcen: Manpower (blau), Raum (gelb), Hightech (grün) und Energie (rot). Ressourcen werden benötigt, um einen Konzern zu gründen (siehe auch Kapitel „Gründung eigener Konzerne“ Seite 8).

Ein Spieler kann in seinem Zug nur bis zu drei Ressourcen kaufen und nur bis zu drei Ressourcen verkaufen.

Ressourcen können nur von der Bank gekauft oder an die Bank verkauft werden. Das heißt, das Geld wird in die Bank gelegt oder aus der Bank genommen. Die Spieler können untereinander nicht mit Ressourcen handeln.

Der Preis einer Ressource ist abhängig von dem Platz auf ihrer Ressourcenbasis. Will ein Spieler eine Ressource kaufen, nimmt er immer das Kärtchen mit dem niedrigsten Preis aus einer Basis.



Will ein Spieler eine Ressource verkaufen, steckt er das Kärtchen immer an den Platz mit dem höchsten freien Preis auf einer Basis.

Der Spieler, der Ressourcen gekauft hat, legt sie vor sich ab. Er hält sie jedoch getrennt von den Ressourcen, die er schon bestimmten Konzernen zugeordnet hat (siehe auch Kapitel „Gründung eigener Konzerne“ Seite 8).

Wichtig:

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges höchstens fünf Karten auf der Hand haben. Hat ein Spieler am Ende seines Zuges mehr als fünf Karten auf der Hand, dann darf ihm sein rechter Mitspieler verdeckt die überzähligen Karten aus der Hand ziehen und auf den Ablagestapel legen.

Wichtig:

Ein Spieler kann in seinem Zug nur bis zu drei Ressourcen kaufen und nur bis zu drei Ressourcen verkaufen.

Die Spieler können untereinander nicht mit Ressourcen handeln.

Die Ressource Hightech in der linken Abbildung kostet 200 Mill. \$.

Für die Ressource Hightech erhält der Spieler in der äußeren linken Abbildung 200 Mill. \$.

Ein Spieler darf so viele Aktien kaufen und verkaufen, wie er möchte.

Was brauche ich, um einen Konzern zu gründen?

- Mindestens zwei gleiche Aktien.
- Die Ressourcen, deren Kombination auf diesen Aktienkarten abgebildet ist.

Wichtig:

Der Spieler benötigt nur einmal die geforderten Ressourcen. Er muss nicht für jede Aktie die erforderliche Anzahl an Ressourcen an die Aktie legen.

Ein Spieler kann einen eigenen Konzern vergrößern.

Kauf und Verkauf von Aktien

Die Bank besitzt einen Aktienpool (Siehe auch Abbildung auf Seite 5). Zu Beginn des Spiels ist der Aktienpool leer. Der Spieler kann so viele dort liegende Aktien kaufen, wie er möchte, und auf die Hand nehmen, sofern er sie bezahlen kann. Er kann auch beliebig viele Aktien aus der Hand an die Bank verkaufen und offen in den Aktienpool legen. Der Kauf- und Verkaufspreis ist die weiße Zahl auf der jeweiligen Aktie.



Kauf- und Verkaufspreis

Gründung eigener Konzerne

Der Spieler kann einen oder mehrere Konzerne gründen.

Will ein Spieler einen Konzern gründen, muss er mindestens zwei Aktien des gleichen Konzerns auf einmal vor sich ablegen.

Achtung: Da es bis zu sieben Aktien für jeden Konzern gibt (abhängig von der Anzahl der Spieler), ist es auch möglich, mehrmals den gleichen Konzern zu gründen.

Jeder Konzern benötigt **zusätzlich** eine bestimmte Kombination von Ressourcen. Diese Kombination ist auf jeder Aktie eines Konzerns abgebildet. Die Farben bestimmen die Art der benötigten Ressourcen, die weißen Punkte bestimmen die Anzahl der jeweiligen Ressourcen. Die Ressourcen-Kärtchen werden direkt neben die ausgelegten Aktien gelegt.



Karten auf der Hand

Gegründeter Konzern Ressourcen

Der Konzern Security Inc. benötigt je zwei Ressourcen von Manpower, Energie und Raum und eine Ressource von Hightech.

Ein Ressourcen-Kärtchen kann nicht mehreren Konzernen zugeordnet werden. Wenn eine Ressource von einem Konzern weggenommen wird, muss dieser Konzern geschlossen werden.

Verändern und Schließen eigener Konzerne

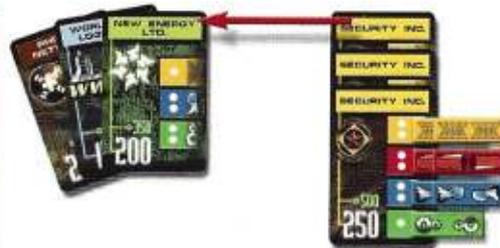
- Der Spieler kann mit Aktien aus der Hand eigene Konzerne vergrößern. Er legt eine oder mehrere Aktienkarten aus der Hand an den Konzern. Die neuen Aktienkarten müssen mit den Aktien des Konzerns übereinstimmen. Es werden keine weiteren Ressourcen benötigt.



- Der Spieler kann einzelne oder alle Aktien eines Konzerns wieder auf die Hand nehmen. Wenn der Konzern bestehen bleiben soll, muss der Spieler das Minimum von zwei Aktien für einen gegründeten Konzern einhalten. Eine einzelne Aktie darf nicht liegen bleiben.



Der Spieler nimmt alle Aktien eines gegründeten Konzerns wieder auf die Hand. Er schließt seinen Konzern. Die Ressourcen werden wieder frei und können einem neuen Konzern zugeordnet werden.



Der Spieler nimmt eine Aktie wieder auf die Hand. Sein Konzern bleibt bestehen, weil noch zwei Aktien liegen geblieben sind.

- Der Spieler kann eigene Konzerne schließen und alle Aktien eines Konzerns an die Bank verkaufen. Er erhält für jede Aktie den Kaufpreis (weisse Zahl) plus 50 Mill. \$ von der Bank ausbezahlt.

Wichtig: Diese Aktien werden nicht in den Aktienpool sondern auf den Ablagestapel gelegt. Sie sind damit aus dem Spiel.

Der Spieler erhält für die drei verkauften Aktien des Konzerns „Virtual Emotions“ pro Aktie 150 + 50 Mill. \$ = 200 Mill. \$.



Ressourcen von geschlossenen Konzernen können anderen Konzernen vom gleichen Spieler zugeordnet werden oder bleiben frei vor dem Spieler liegen. Er kann sie auch an die Bank verkaufen, muss dann aber auf die Verkaufsgrenze von drei Ressourcen pro Zug achten (siehe auch Seite 7).

- Ein Spieler kann einen Konzern aufteilen. Jeder der aufgeteilten Konzerne muss mindestens zwei Aktien enthalten und eine eigene Ressourcen-Kombination besitzen. Der Spieler erhält, wenn er wieder an der Reihe ist, für jeden der aufgeteilten Konzerne ein separates Einkommen.



Ein Spieler kann einen eigenen Konzern verkleinern.

Ein Spieler kann einen eigenen Konzern schließen. Dann erhält er einen Bonus von 50 Mill. \$ pro verkaufter Aktie.

Ein Spieler kann einen eigenen Konzern teilen.

Will ein Spieler einen fremden Konzern übernehmen, muss er eine Aktie dieses Konzerns auf der Hand haben.

Bei einem Übernahmever such kann der Angreifer zusätzlich zu seinem vorhandenen Bargeld durch den Verkauf von Ressourcen und Aktien weiteres Bargeld aufbringen. Dagegen darf der Verteidiger nur sein Bargeld bieten.

Wichtig:
Der Angreifer muss alle Aktien eines übernommenen Konzerns bis zum Ende seines Zuges bezahlt haben.

Versuch von feindlichen Übernahmen

Der Spieler kann versuchen, fremde Konzerne zu übernehmen. Wenn ein Spieler einen fremden Konzern übernehmen will, muss er mindestens eine Aktie dieses Konzerns besitzen. Er zeigt sie dem Besitzer des Konzerns und legt sie offen vor sich ab. Der Spieler, der am Zug ist, ist der Angreifer. Der Besitzer des Konzerns ist der Verteidiger.

Der Angreifer beginnt den Übernahmever such mit einem Angebot für **eine** Aktie des angegriffenen Konzerns. Der Angreifer muss mindestens den Kaufpreis der Aktie (weiße Zahl) bieten. Das Angebot setzt den Preis für alle Aktien des angegriffenen Konzerns fest. Das heißt, das Angebot bezieht sich zwar nur auf eine Aktie, der Angreifer muss aber bei einer erfolgreichen Übernahme **alle** Aktien des angegriffenen Konzerns zum gebotenen Preis kaufen.

Der Verteidiger kann dem Gebot zustimmen, daraufhin erhält er von dem Angreifer das gebotene Geld.

Der Verteidiger kann auch ein Gegenangebot für die gezeigte Aktie des Angreifers machen. Die Spieler müssen gegenseitig ihre Gebote um jeweils mindestens 50 Mill. \$ erhöhen. Der Verteidiger darf nur sein Bargeld bieten. Der Angreifer kann zusätzlich durch den Verkauf von Ressourcen und Aktien weiteres Geld aufbringen.



Konzern von
Phoenix Networks
des Verteidigers



Aktie von
Phoenix Networks
des Angreifers

Beispiel:

Nach einigen Angeboten und Gegenangeboten bietet der Angreifer je Aktie 400 Mill. \$. Der Verteidiger stimmt zu. Der Angreifer muss für die Aktien des Konzerns insgesamt 800 Mill. \$ zahlen.

- Gewinnt der Angreifer die feindliche Übernahme, das heißt, sein letztes Angebot ist das Höchste, dann muss er alle Aktien des übernommenen Konzerns bis zum Ende seines Zuges an den Verteidiger bezahlt haben. **Die Ressourcen bleiben beim Verteidiger.** Hat der Angreifer nicht genug Bargeld, darf er Aktien und Ressourcen verkaufen. Er muss dabei auf die Verkaufsgrenze von drei Ressourcen pro Zug achten. Kann ein Angreifer die Aktien eines übernommenen Konzerns nicht bezahlen, dann bleiben die Aktien im Besitz des Verteidigers. Als Strafe verliert der Angreifer sein gesamtes Bargeld an die Bank und seine vor ihm liegende Aktie an den Verteidiger.

Hat der Spieler die Aktien des Verteidigers gekauft, kann er entweder alle Aktien oder nur einen Teil davon auf die Hand nehmen. Er kann sie auch sofort zur Gründung eines eigenen Konzerns verwenden oder an die Bank verkaufen. Verkauft er die Aktien des übernommenen Konzerns an die Bank, erhält er zum Kaufpreis (weiße Zahl) einen Bonus von 50 Mill. \$ pro Aktie. Danach werden die Aktien auf den Ablagestapel gelegt. Will der Spieler mit den übernommenen Aktien einen eigenen Konzern gründen, dann benötigt er zusätzlich die erforderliche Kombination an Ressourcen. Er erhält dann am Ende seines Zuges eine Sonderzahlung in Höhe des Einkommens **dieses** Konzerns von der Bank.

- Kann der Verteidiger die feindliche Übernahme abwehren, das heißt, sein letztes Angebot ist das Höchste, dann muss er die gezeigte Aktie des Angreifers zum Angebotspreis kaufen. Dazu darf er nur sein Bargeld verwenden. Die Aktie kann er auf die Hand nehmen (auf die Höchstgrenze von fünf Karten achten) oder an den Konzern legen, den er gerade verteidigt hat.

Einsatz der „Cash“-Karten

Die „Cash“-Karten haben eine doppelte Funktion.

Der Spieler kann mit einer solchen Karte **eine Aktie eines übernommenen Konzerns bezahlen** oder **bei zwei Mitspielern Prämien kassieren**.

- Setzt der Angreifer eine „Cash“-Karte nach einer gewonnenen Übernahme ein, dann zahlt er für eine Aktie kein Geld, sondern legt diese Karte auf den Ablagestapel. Als Ersatz erhält der Verteidiger den Kaufpreis (nicht den Versteigerungspreis) der Aktie von der Bank. Der Angreifer kann innerhalb einer feindlichen Übernahme mehrere „Cash“-Karten zur Bezahlung verwenden. **Der Verteidiger darf zur Bezahlung keine „Cash“-Karte benutzen.**
- Der Spieler kann eine solche Karte auch dazu benutzen, Prämien zu kassieren. In diesem Fall kann der Spieler die Karte ausspielen und **zwei Spieler seiner Wahl** dazu bestimmen, Prämien an ihn zu bezahlen. Die Höhe der Prämie richtet sich nach Konzernen und Ressourcen. Für jede Aktie von gegründeten Konzernen und für jede Ressource, die zu keinem Konzern gehört, müssen die ausgewählten Mitspieler 50 Mill. \$ bezahlen.

Beispiel: Ein Spieler besitzt einen Konzern mit drei Aktien und einen Konzern mit vier Aktien. Zusätzlich liegen noch zwei freie Ressourcen vor ihm. Würde ihn ein Mitspieler auffordern, Prämien zu bezahlen, dann müsste er für die sieben Aktien in den Konzernen und für die beiden freien Ressourcen ($7 + 2 = 9 \times 50$) 450 Mill. \$ bezahlen.

Haben die Spieler nicht genug Bargeld zur Begleichung der Prämie zur Verfügung, dann müssen sie nur das bezahlen, was sie in dem Moment an Bargeld besitzen.

Benutzte „Cash“-Karten werden auf den Ablagestapel gelegt und sind damit aus dem Spiel.

SPIELENDE

Sobald die siebte „Game Over“-Karte als oberste Karte auf dem Zugstapel liegt, ist das Spiel beendet. Der Spieler, der vorher eine Aktie vom Stapel gezogen hat, muss diese Karte wieder abgeben. Er darf seinen Zug nicht fortführen und erhält auch kein Einkommen für seine Konzerne.

Alle Spieler erhalten jetzt für jede ihrer Ressourcen und für jede Aktie in ihrem Besitz, sei es auf der Hand oder in Konzernen, 150 Mill. \$ zu ihrem Bargeld dazu.

Der Spieler mit dem größten Barvermögen gewinnt das Spiel.

Kann der Verteidiger den Übernahmeversuch verhindern, muss er die offenliegende Aktie des Angreifers sofort bezahlen.



Der Verteidiger darf zur Bezahlung keine „Cash“-Karte benutzen.

Zum Bezahlen der Prämien wird nur das Bargeld benutzt, keine Aktien und keine Ressourcen.

Mit der siebten „Game-Over“-Karte auf dem Zugstapel endet das Spiel sofort.

SCHARFE VARIANTE

Diese Variante sollte nur von erfahrenen „Big Deal“-Spielern gespielt werden, weil mehr Geld im Umlauf ist und ein Spieler schneller in den Ruin getrieben werden kann.

- Die Höhe seines Barvermögens sollte jeder Spieler vor seinen Mitspielern möglichst geheim halten.
- Wenn ein Spieler Konzerne schließt und alle Aktien eines Konzerns an die Bank verkauft, dann erhält er für jede Aktie den Kaufpreis plus 100 Mill. \$ Bonus von der Bank ausbezahlt.
- Sollen Mitspieler durch den Einsatz einer „Cash“-Karte Prämien bezahlen, dann müssen sie für jede Aktie von Konzernen und für jede freie Ressource 100 Mill. \$ Prämie zahlen.

BEISPIEL EINES SPIELZUGES

Der Spieler besitzt:

- einen Konzern
- drei freie Ressourcen
- fünf Karten auf der Hand
- 950 Mill. \$ Bargeld.

Die Aktionen des Spielers:

- Er zieht eine Karte vom Zugstapel.
- Er erhält für seinen Konzern ein Einkommen.
- Er kauft eine Aktie aus dem Aktienpool.
- Er kauft eine Ressource.
- Er gründet einen Konzern.
- Er versucht eine feindliche Übernahme und ist erfolgreich.
- Er verkauft eine Aktie an den Aktienpool.
- Er verkauft eine freie Ressource.
- Er bezahlt die Aktien des übernommenen Konzerns mit Bargeld und einer „Cash“-Karte.
- Er spielt eine weitere „Cash“-Karte und kassiert bei zwei Mitspielern Prämien.
- Er gründet mit den übernommenen Aktien einen eigenen Konzern.
- Er zieht das Einkommen für den übernommenen Konzern als Sonderzahlung ein und beendet seinen Zug.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



Version 1.0