

SPIELENDEN UND ABRECHNUNG:

- Das Spiel geht zu Ende, wenn die letzte Industriekarte ihren Käufer gefunden hat. Dieser Spieler wickelt seine Aktionen noch nach Belieben ab, zieht aber keine Aktionskarten mehr nach.
- Nach diesem Spieler wird sofort eine letzte Gewinnausschüttung vorgenommen und notiert.
- Achtung: Nur die während des Spiels und am Spielende gutgeschriebenen Gewinnausschüttungen werden gezahlt. Die ausliegenden Konzerne und Kapitalkarten auf der Hand spielen jetzt keine Rolle mehr.
- Die Spitzenposition unter den Bossen nimmt dann der Spieler ein, dessen Konto die meisten Millionen aufweist.

Sid Sackson



Ein intelligentes Kartenspiel um satte Profite für 2 – 6 Spieler von 12 – 99 Jahren.

© 1991 The Avalon Hill Game Co.
Licensed from the Avalon Hill Game Company
© 1991 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



Mat. Nr. 7132

No. 70300.7

Die Bosse bietet den Spielern die Chance, die Rolle von großen Wirtschaftsbossen zu übernehmen. Geschickte Transaktionen, gewagte Spekulationen und ein gnadenloser Konkurrenzkampf führen zum Aufbau profitabler Konzerne aus modernen Industrien. Das Ziel heißt Profitmaximierung. Der Saldo aller Gewinnausschüttungen bringt dann die heißumkämpfte Spitzenposition unter den Bossen.

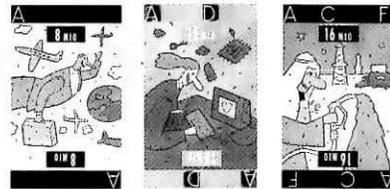
Spielzubehör:

54 Industriekarten, 54 Aktionskarten.

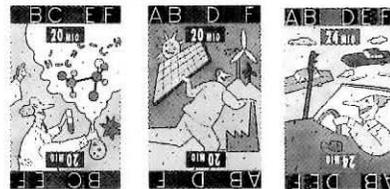
BESCHREIBUNG DER KARTEN:

Die Industriekarten mit den gelben Rückseiten bilden das Anlagevermögen. Sie stellen sechs verschiedene Industriezweige dar. Diesen ist jeweils eine Farbe zur Unterscheidung zugeordnet.

Luftfahrt: Blau
Elektronik: Gelb
Erdöl: Dunkelgrün



Chemie: Lila
Umwelttechnik: Hellgrün
Automobile: Rot



Die Kopfzeile mit den Buchstaben A – F bestimmt die Fusionsmöglichkeiten mit anderen Industrien und damit ihren Wert. Je mehr Buchstaben, desto besser sind die Fusionsmöglichkeiten. Der Kaufpreis jeder Industrie ist direkt darunter angegeben.



Die Aktionskarten mit den grünen Rückseiten gliedern sich in Kapitalkarten, Transferkarten und Profitkarten.

Die Kapitalkarten dienen zum Kauf von Industrien. Der aufgedruckte Kaufpreis ist mindestens in voller Höhe zu entrichten. Überzahlungen, häufig nicht zu vermeiden, verfallen einfach. Wechselgeld oder Kredit gibt es nicht.

Die Werte reichen von 1 – 20 Mio., wobei die niedrigen Karten von 1 – 8 Mio. an den Seiten mit den geometrischen Zeichen ■ ▶ und ► versehen sind. Karten mit diesen Zeichen ermöglichen eine

Spieler, alle seine Industriekarten beliebig neu zusammenzustellen. Natürlich nur, wenn er an der Reihe ist und über das notwendige Kapital verfügt.

Für jede eigene Industrie muß 1 Mio. an die Bank gezahlt werden! Nur dann kann der Spieler seine Industriekarten beliebig umgruppieren.

Zur Rationalisierung gezwungen wird ein Spieler, wenn er seinen Konzern falsch aufgebaut hat, d. h. aus Versehen zwei gleiche Industrien (Farben) in einen Konzern eingruppiert hat. Dies wird von den aufmerksamen Mitspielern reklamiert. Sobald er wieder an der Reihe ist, muß er dann die doppelte Industrie aus dem Konzern herausnehmen und mit dieser den Grundstock zu einem neuen Konzern legen. Auch er muß für jede eigene Industrie 1 Mio. zahlen. Hat er die notwendigen Kapitalmittel nicht zur Hand, muß er an Stelle dessen alle seine Aktionskarten (auch Transferkarten!) abgeben.

PROFIT:

Sobald eine Profitkarte vom Stapel der Aktionskarten gezogen wird, wird das Spiel unterbrochen. Jetzt kommt es für jeden Konzern und für jede senkrecht durchgehende Buchstabenreihe zur Gewinnausschüttung lt. der aufgedruckten Tabelle.

3 INDUSTRIEN	1 MIO
4 INDUSTRIEN	3 MIO
5 INDUSTRIEN	8 MIO
6 INDUSTRIEN	20 MIO

Alle Spieler ermitteln nun für jeden ihrer Konzerne den Profit und bekommen die Gesamtsumme gutgeschrieben. Dieser Vorgang wiederholt sich jedes Mal, sobald eine Profitkarte gezogen wird. Die Gewinne werden fortlaufend für jeden Spieler notiert und für die Endabrechnung addiert. Werden zwei Profitkarten gezogen, gibt es auch zwei Gewinnausschüttungen. Die Profitkarte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt, Ersatz dafür wird nicht gezogen.

Das Beispiel verdeutlicht auch gut eine der Grundüberlegungen in diesem Spiel: **Mit langen Einfachkonzernen die schnelle Mark machen oder langfristig lukrativere Mehrfachkonzerne aufbauen?**

Nach dem Kauf werden die offen liegenden Industriekarten wieder vom Stapel auf 5 ergänzt. Im Verlaufe des Spiels entstehen bei den einzelnen Spielern ein oder mehrere Konzerne, die zwar Profit bringen, aber auch Konkurrenzneid aufkommen lassen.

② TRANSFERS DURCHFÜHREN:

Wer an der Reihe ist, darf jederzeit auch eine oder mehrere Transferkarten ausspielen. Eine solche Karte berechtigt ihn, Mitspielern Karten nach folgender Regel wegzunehmen:

1. Genommen werden dürfen nur frei bzw. obenaufliegende Industriekarten. Verdeckt darunter liegende Karten eines Konzerns sind tabu. Mit mehreren Transferkarten können nacheinander natürlich auch mehrere Industriekarten genommen werden.
2. Der Multiplikator auf der Transferkarte ($\frac{1}{2}$, 1, $1\frac{1}{2}$) zeigt an, wieviel der Spieler für diese Industrie **an die Bank** bezahlen muß. Z. B. Kaufpreis 8 Mio. $\times 1\frac{1}{2} = 12$ Mio.
3. Die durch Transfer erworbene Industrie wird entweder an einen eigenen Konzern unten angelegt bzw. bildet den Grundstock für einen neuen Konzern.

Transfers sind vor allem interessant, um bei Mitspielern profitable Konzerne zu verkleinern und um geeignete Industrien in die eigenen Konzerne einzubauen.

③ RATIONALISIERUNGEN VORNEHMEN:

Rationalisierung bedeutet die Neuordnung von beliebig vielen, eigenen Industriekarten. Dadurch kann man profitablere Zusammenstellungen erzielen oder interessante Industrien vor einem Transfer schützen.

Die Rationalisierung wird durch eine entsprechende Mitteilung an die Mitspieler angekündigt. Die Rationalisierung ermöglicht dem

Finanzspekulation. Werden zwei, drei oder vier Karten mit den gleichen Zeichen aber verschiedenen Werten zusammen ausgespielt, ist der Gesamtwert höher als die aufgedruckten Werte. Die Wertsteigerung erfolgt nach der aufgedruckten Tabelle und richtet sich nur nach der Menge der Karten, nicht nach ihrem aufgedruckten Wert.



Die Spieler spekulieren also darauf, verschiedene niedrige Werte mit gleichen Zeichen zu sammeln, um so später einen höheren Gesamtwert zu erzielen. Das Risiko ist klar: Das Eigenkapital ist momentan gebunden – das Glück, passende Karten nachzuziehen, ist ungewiß.

Die Transferkarten ermöglichen die Übernahme von Industrien aus dem Besitz von Mitspielern. Sie tragen die Kaufpreis-Multiplikatoren $\frac{1}{2}$, 1 und $1\frac{1}{2}$.



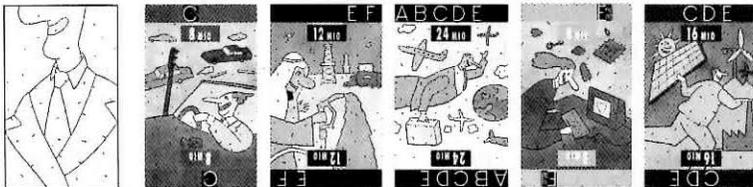
Die Profitkarten entscheiden alles. Sie führen jedes Mal zur sofortigen Gewinnausschüttung. Die Summe ergibt sich für jeden Spieler aus der Größe seiner Konzerne und ist von der aufgedruckten Tabelle ablesbar.



SPIELVORBEREITUNG:

Die Industrie- und Aktionskarten werden jeweils getrennt gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Außerdem werden Papier und Bleistift bereitgelegt.

Vom Stapel der Industriekarten werden 5 Karten in einer Reihe offen ausgelegt und hiermit zum Kauf angeboten. Wird nur zu zweit gespielt, sollte man 14 Industriekarten vorher aus dem Spiel nehmen.



Vom Stapel der Aktionskarten erhält jeder Spieler 7 Karten.

Diese bilden sein Umlaufvermögen. Sollte zu Beginn eine Profitkarte verteilt werden, wird sie gegen eine neue Karte ausgetauscht und in den Stapel zurückgemischt. Der verdeckte Stapel mit den restlichen Aktionskarten wird in die Mitte gelegt. Es beginnt nun der Spieler links vom Kartengeber.

SPIELABLAUF:

Jeder Spieler, der am Zug ist, kann beliebig viele seiner Aktionskarten auf der Hand in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Folgende Aktionen sind möglich:

- ① INDUSTRIEN KAUFEN – KONZERNE AUFBAUEN,
- ② TRANSFERS DURCHFÜHREN,
- ③ RATIONALISIERUNGEN VORNEHMEN.

Jede Aktion kostet Kapital! Die Bezahlung mit den Kapitalkarten erfolgt für alle Aktionen gesammelt am Ende des Spielzuges. Bezahlt wird grundsätzlich an die Bank, d. h., die Karten kommen offen auf einen Ablagestapel in der Mitte.

2 neue Aktionskarten werden dann vom Stapel abgehoben. Wer allerdings keine Aktionskarte zuvor ausgespielt hat, muß zuvor mindestens eine Aktionskarte auf den Ablagestapel abwerfen.

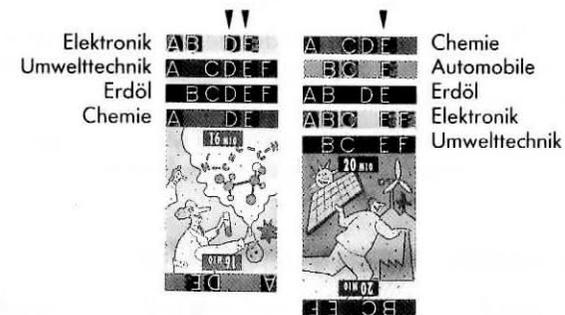
Geht der Stapel zu Ende, werden alle abgelegten Karten neu gemischt und bilden nun den neuen Abhebestapel.

① INDUSTRIEN KAUFEN – KONZERNE AUFBAUEN:

Industrien können nur aus den 5 offenliegenden Karten gekauft werden, welche und wieviele, ist beliebig. Die erworbenen Industrien legt jeder Spieler sofort offen vor sich aus.

Das Ablegesystem vor jedem Spieler ist gleich. Die Karten werden zur Konzernbildung – übersichtlich für alle – schuppenförmig untereinandergelegt. Dabei darf immer nur unten an vorhandene Karten eines Konzerns angelegt oder ein neuer Konzern mit z. B. 1 Karte begonnen werden. Die einmal gewählte Reihenfolge darf nur bei einer *Rationalisierung* verändert werden.

Ein Konzern besteht aus höchstens sechs verschiedenen Industrien, die mindestens einen gleichen, gemeinsamen Kennbuchstaben haben. Die Fusions-Kennbuchstaben A – F zeigen dem Spieler, welche Industrien profitbringend in einen Konzern eingebaut werden können. Je mehr gemeinsame Kennbuchstaben ein Konzern hat, desto lukrativer ist er, denn er bringt für jede durchgehende (von der ersten bis zur letzten Karte!) Buchstabenreihe Profit. Die Mindestzahl für eine Gewinnausschüttung sind drei Industrien in einem Konzern.



Das Beispiel zeigt links einen doppelten Viererkonzern, weil die Buchstaben D und E auf allen Karten sind., A, nur dreimal vorhanden, zählt also nicht. Dieser linke Konzern ist mit $2 \times 3 = 6$ Mio. noch wenig wert,

birgt aber langfristig die höheren Profitchancen. Rechts ist ein einfacher Fünferkonzern mit E. Weder die vier B noch die drei A zählen. Dieser rechte Konzern bringt momentan mit 8 Mio. mehr Gewinn.