

AKTIONÄRSVERSAMMLUNGEN anzeigt, um ein Feld nach rechts, auf die nächst-niedrigere Zahl geschoben. Dies zeigt an, wie viele Aktionärs-Versammlungen noch bis zum Spielende bevorstehen. Der „Runden-Anzeiger“ wird wieder auf die Nummer „1“ gesetzt und der Spielstein „Aktionärs-Versammlung“ mit den fünf Blankosteinen vermischt und verdeckt auf die Felder „5“ bis „10“ des „Runden-Anzeigers“ verteilt. Es beginnt jetzt der neue Präsident, der – egal welche Karte er ausspielt – mit seinem ersten Zug auf ein Feld seiner Wahl gehen darf. Danach geht es im Uhrzeigersinn normal weiter.

PRÄSIDENTEN- LIMOUSINE



Um seinen Präsidenten-Status zeigen zu können, erhält der jeweilige Präsident den roten „LIMO“-Spielstein. Mit diesem kann er bei jedem seiner Züge wahlweise 1 oder 2 Felder hinzufügen. Macht der Präsident von seinem „LIMO“-Spielstein keinen Gebrauch, so kann er ihn verkaufen oder verschenken. Der „LIMO“-Spielstein darf von dem neuen Besitzer jedoch nur für die gerade gespielte Runde eingesetzt werden.

DER GEWINNER

Nach Beendigung der fünften (und letzten) Aktionärsversammlung zählen alle Spieler ihr „Vermögen“, indem sie den Wert ihrer Aktien (doppelt bei Mehrheitsbeteiligung) und das Bargeld addieren. Der Spieler mit dem größten Vermögen ist der Gewinner.

DALLAS

T.Nr. 39292



Das Spiel der Ewing-Familie

TV's DALLAS, das Gesellschaftsspiel nach der gleichnamigen Fernsehserie, erfordert eine Mischung von Geschick, Können und Glück. Es eignet sich für alle Altersgruppen ab ca. 12 Jahren und kann von 2 bis 7 Personen gespielt werden. Jeder Spieler stellt ein Mitglied der Ewing-Familie dar und versucht während des Spieles durch die Kontrolle des Ewing-Imperiums zu Reichtum und Ansehen zu gelangen.

SPIELANLEITUNG

Kurzbeschreibung

Der Sinn des Spieles ist, durch die Ansammlung von Geld, Aktien und Stimmrechten zu Reichtum und Einfluß zu kommen. Das Vermögen wird in Verbindung mit Verhandlungen, gegenseitiger Beeinflussung sowie das geschickte Ausnutzen vertraulicher Informationen über die Mitspieler dazu benutzt, um bei den Aktionärs-Versammlungen des Ewing-Konzerns als dessen Präsident gewählt zu werden. Vom Startpunkt (Southfork) aus werden die Spielfiguren in jede beliebige Richtung über das Spielfeld bewegt, und zwar um maximal so viele Felder, wie auf der ausgespielten Karte angegeben sind. Wenn ein Spieler hierbei auf ein gelbes „Investment-Feld“ gelangt, kann er 1 Aktie der jeweiligen Gesellschaft kaufen, die ihm 10 Stimmen bei den Aktionärsversammlungen gibt. Kommt ein Spieler auf ein rosa „Stimmfeld“, so kann er die hierzu ausgespielte Karte behalten und die hierauf angegebene Zahl von Stimmrechten für die **nächste** Aktionärs-Versammlung benutzen. Während ihrer Züge über das Spielfeld versuchen die Spieler gleichzeitig auf solche Felder zu gelangen, die für einen Mitspieler einen Nachteil (Zeitstrafe etc.) bewirken. Diese gehen aus dem „Ereignis-Teil“ der jeweils ausgespielten Karte hervor. Sowie der Zeitpunkt der nächsten Aktionärs-Versammlung bestimmt ist, beeilen sich alle Spieler schnellstens, d.h. vor dieser, nach Southfork zurückzukommen. Hier erhalten sie Geld und können an der Wahl des neuen Präsidenten des Ewing-Konzerns teilnehmen. Ein komplettes Spiel besteht aus fünf Spieldurchgängen, von denen jeder mit einer Aktionärsversammlung und der Wahl des neuen Präsidenten endet. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende der 5. Aktionärsversammlung über den größten Reichtum (Geld und Aktienwert) verfügt.

Spielausstattung

Das Spiel besteht aus einem Spielbrett, das die City von Dallas darstellt; mit Straßen (Spielfelder), Investment-Feldern (gelb), Stimm-Feldern (rosa), Sicherheits-Feldern (blau), dem Southfork-Feld (Heim der Ewing-Familie) sowie dem Feld des Ewing-Konzerns, das ebenfalls ein Sicherheitsfeld ist. Weiterhin beinhaltet das Spiel einen Satz von 72 Spielkarten, Aktien-Zertifikate für jedes Investment-Feld, Spielgeld, sowie Spielfiguren und Spielsteine.

SPIEL-VORBEREITUNG

Spielfiguren:

Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus, die er im Spiel darstellt. Bei Unstimmigkeiten können die Spielfiguren auch verlost werden. Wenn weniger als 7 Spieler am Spiel teilnehmen, werden entsprechend weniger Spielfiguren benötigt. Die nicht benötigten Spielfiguren heißen „Nicht-Spieler“. Obwohl TV's DALLAS schon mit 2 Personen gespielt werden kann, wird es um so interessanter, je mehr Spieler hieran teilnehmen. Je nach der Anzahl der Spieler werden folgende Spielfiguren eingesetzt:

2 Spieler: J.R., Sue Ellen.

3 Spieler: J.R., Sue Ellen, Bobby.

4 Spieler: J.R., Sue Ellen, Bobby, Pamela.

5 Spieler: J.R., Sue Ellen, Bobby, Pamela, Lucy.

6 Spieler: J.R., Sue Ellen, Bobby, Pamela, Lucy, Miss Ellie.

7 Spieler: Alle Spielfiguren.

Alle Spielfiguren, sowohl die der Spieler als auch „Nicht-Spieler“, werden zu Beginn des Spieles auf den Startpunkt „Southfork“ gesetzt.

Vertraulich:

Es beginnt der Spieler mit der **kleinsten** Anzahl von Stimmrechten (sie ergeben sich aus der Zahl der Aktien – 10 Stimmen pro Aktie – und der für Stimmrechts-Zwecke zurückbehaltenen Spielkarten), gefolgt von dem Spieler mit der nächsthöheren Anzahl von Stimmrechten usw. (Verfügen 2 Spieler über die gleiche Anzahl von Stimmrechten, so entscheidet eine hochgeworfene Geldmünze die Reihenfolge). Der Reihe nach legt jeder die Karten mit „VERTRAULICHEN Informationen“ offen, anhand derer er einen bestimmten Mitspieler beeinflussen will. Ein Spieler, der so durch einen „Dreier-Satz“ VERTRAULICHEN Informationen beeinflusst wird, muß seine sämtlichen Stimmrechte so einsetzen, wie es der Spieler, der diese Karten gegen ihn ausspielt, von ihm verlangt.

Abstimmung:

Es beginnt der Spieler mit den **meisten** Stimmrechten und geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler gibt die Anzahl seiner Stimmrechte an und bekannt, für wen er als neuen Präsidenten des Ewing Oil-Konzerns stimmt (Die Anzahl der Stimmen errechnet sich aus den zurückbehaltenen „Stimmrechts-Karten“ zzgl. 10 Stimmen pro Aktie). Der Bankier notiert beides und zählt am Ende alle Stimmen zusammen, um zu sehen, wer zum neuen Präsidenten gewählt wurde. Im Falle eines Unentschieden werden erneute 5 Minuten verhandelt, gefolgt von einer weiteren Abstimmung (wobei die „aiten“ Beeinflussungen aufgrund der VERTRAULICHEN Informationen unverändert gültig sind). Falls erforderlich, wird dieses solange fortgesetzt, bis eine Entscheidung getroffen ist.

Sofern weniger als 7 Spieler am Spiel teilnehmen, verfügen die „Nicht-Spieler“ (s. Erklärung: „Spielfiguren“ unter SPIELVORBEREITUNG) über je 10 Stimmen. Diese setzen sie – sofern nicht aufgrund von Beeinflussungen zu anderem gezwungen – immer für „Jock“ ein. Wenn so „Jock“ zum neuen Präsidenten gewählt werden sollte, wird der Präsidenten-Bonus gleichmäßig unter **allen** Spielern aufgeteilt. Etwaige Restbeträge gehen in den „Ausgleichsfonds“, der am besten nahe „Southfork“ eingerichtet wird. Wenn ein Spieler eine „Nicht-Spieler“-Figur mittels VERTRAULICHEN Informationen beeinflusst hat, so erhält er diese „Nicht-Spieler“-Figur und dessen 10 Stimmen solange, bis ein anderer Spieler in einer der nächsten Runden dieselbe „Nicht-Spieler“-Figur beeinflusst.

Präsidenten-Bonus:

Der Spieler, der mit einfacher Mehrheit zum neuen Präsidenten gewählt wird, erhält von der Bank einen Bonus von 15.000.000,- US-Dollar.

Ausgleichs-Fonds:

Zusätzlich zu dem Geld, das aufgrund der „Ereignisse“ einer ausgespielten Karte in den Ausgleichs-Fonds gezahlt werden mußte, werden vor jeder Aktionärsversammlung von der Bank für jeden „Nicht-Spieler“ \$ 1.000.000,- in diesen Fonds gezahlt. Nach der fünften Aktionärs-Versammlung erhält der letzte gewählte Präsident das gesamte Geld aus dem Fonds.

Kartenaustausch:

Nach jeder Aktionärsversammlung legen alle Spieler die Karten ab, die sie als „Vertrauliche Information“ zur Beeinflussung eines Mitspielers oder für Stimmrechts-Zwecke benutzt haben. Spieler, die an der Aktionärsversammlung **nicht** teilnehmen durften, legen die Karten ab, die sie für Stimmrechts-Zwecke zurückbehalten hatten. Die so abgelegten Karten werden durch neue, vom Stapel abgenommene ersetzt, so daß jeder Spieler für den Beginn eines neuen Spieldurchganges die komplette Anzahl von Karten besitzt.

NEUER SPIELDURCHGANG

Ein komplettes Spiel besteht aus 5 Spieldurchgängen, jeder davon aus einer unbestimmten Anzahl von Runden (maximal 10). Nach Beendigung eines jeden Spieldurchganges, d.h. nach der Wahl eines neuen Präsidenten und des Kartenaustausches, wird das Spielfeld wieder neu vorbereitet. Hierzu wird der rote Spielstein „AV“ auf dem grünen Feld, das die BEVORSTEHENDEN

RUNDEN-ANZEIGER

Nachdem eine Runde beendet ist, d.h. jeder Spieler einmal am Zuge war, wird der Spielstein mit der Aufschrift „Runde“ um ein Feld nach rechts gerückt, um so den Beginn einer neuen Runde anzuzeigen. Zur gleichen Zeit wird der nächste verdeckt liegende Spielstein aufgedeckt.

(Beispiel: Zu Beginn des Spieles liegt der Spielstein „Runde“ auf dem blauen Rundenanzeiger-Feld auf der Nummer „1“, und der als erste von den verdeckt auf den Feldern „5“ bis „10“ liegenden quadratischen Spielsteinen (der auf Feld „5“) ist aufgedeckt, während die anderen umgedreht sind. Nachdem alle Spieler am Zuge waren, wird nun der Spielstein mit der Aufschrift „Runde“ auf das blaue Feld Nummer „2“ gerückt und der verdeckt auf Nummer „6“ liegende Stein aufgedeckt. Der „alte“ Spielstein auf Nummer „5“ wird entfernt). Dieses setzt sich solange fort, bis in der Reihe der verdeckten Steine der mit der Aufschrift „Aktionärs-Versammlung“ aufgedeckt wird und damit die Runde anzeigt, in der die nächste Aktionärs-Versammlung stattfindet.

(Beispiel: Wenn der Spielstein „Aktionärs-Versammlung“ auf dem Feld „7“ aufgedeckt wird, so findet die nächste Aktionärs-Versammlung in der 7. Runde statt und beendet jeweils einen Spieldurchgang). Während dieser Runde darf kein Spieler seine Spielfigur bewegen, und jeder Spieler, der nicht mit dem Ende der Aktionärsversammlung vorausgehenden Runde (in vorangehendem Beispiel wäre dies die 6. Runde) zurück auf dem „Southfork“-Feld gelandet ist, ist von der Aktionärsversammlung sowie die Wahl des neuen Präsidenten des EWING-Imperiums ausgeschlossen.

AKTIONÄRS-VERSAMMLUNG

Am Ende jedes Spieldurchganges wird eine Aktionärs-Versammlung („AV“) abgehalten. Da hier auch der neue Präsident des Ewing-Imperiums gewählt wird, stellt die „AV“ das wichtigste Ereignis des Spieles dar. An der „AV“ dürfen nur solche Spieler teilnehmen, die am Ende der „AV“ vorangehenden Runde zum Startpunkt „Southfork“ zurückgekehrt sind. Die „AV“ wird wie folgt durchgeführt:

Direktoren-Gehalt:

Jeder zur Teilnahme an der „AV“ berechnete Spieler erhält als erstes eine Entschädigung von \$ 3.000.000,-.

Verhandlungen:

Alle an der „AV“ teilnehmenden Spieler dürfen vor der Wahl des neuen Präsidenten 5 Minuten lang miteinander verhandeln. Die Spieler können entweder offen über den Tisch hinweg verhandeln oder diesen für private Gespräche verlassen. Folgende Geschäfte/Abkommen dürfen vereinbart bzw. getätigt werden: Die Spieler dürfen Spielkarten tauschen oder gegen Zuzahlung in Form von Bargeld/Aktien verkaufen, insbesondere um „Dreier-Sätze“ von VERTRAULICHen Informationen zu komplettieren. Bedingung ist jedoch, daß jeder Spieler am Ende der „Verhandlungen“ die gleiche Anzahl von Karten hat wie vor den „Verhandlungen“. Spielkarten, die für Stimmrechts-Zwecke zurückbehalten wurden, dürfen **nicht** den Besitzer wechseln. Außerdem kann jeder mit so ziemlich allen erlaubten Mitteln versuchen, die Unterstützung anderer Spieler für die eigene Wahl zum neuen Präsidenten des Ewing-Imperiums zu gewinnen. Wie er es anstellt, ob mit sofortigen Geld-zuwendungen, dem Versprechen, den „Präsidenten-Bonus“ zu teilen, oder anderen Methoden, bleibt völlig den einzelnen Spielern überlassen. Sämtliche während dieser „Verhandlungen“ getroffenen Vereinbarungen sind jedoch – wenn es endlich zur Wahl kommt – nicht bindend, d.h. niemand muß sich an seine vorher gegebenen Zusagen halten. Ganz so, wie Sie es von der „echten“ Ewing Familie gewohnt sind.

Zum Erreichen des Zieles, nämlich als neuer Präsident des Ewing-Imperiums gewählt zu werden, kann jeder Spieler versuchen, die anderen zu überreden, für ihn zu stimmen, diese zu beeinflussen (mit Geld, Versprechungen oder den VERTRAULICHen Informationen), sie irrezuführen (z.B. durch Vorzeigen ausgewählter Karten) oder anderweitig für sich zu gewinnen. Alles, was nicht ausdrücklich verboten ist, ist erlaubt!!!

Spielkarten:

Die Spielkarten werden gut gemischt, und jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl von Karten. Dieses sind bei:



2 oder 3 Spielern je 8 Karten,
4 oder 5 Spielern je 7 Karten,
6 oder 7 Spielern je 6 Karten.

Die restlichen Karten werden mit dem Text nach unten auf das grüne Feld „KARTEN“, links oben auf dem Spielbrett, abgelegt. Ausgespielte Karten werden mit dem Text nach oben neben diesem Stapel abgelegt und durch eine neue, vom Stapel abgehobene Karte ersetzt. Sind die Karten im Stapel erschöpft, so werden sie durch die abgelegten, vorher gut gemischten Karten ersetzt.

Spielgeld:

Jeder Spieler erhält 10.000.000,- US-Dollar, aufgeteilt in eine 5.000.000,- und fünf 1.000.000,- Dollar-Noten. Das restliche Geld geht in die Bank.

Die Anzahl der noch bevorstehenden Aktionärsversammlungen wird durch den entsprechenden Anzeiger „BEVORSTEHENDE AKTIONÄRSVERSAMMLUNGEN“ links auf dem Spielbrett angezeigt. Am Ende eines jeden Spieldurchganges (der aus bis zu 10 Runden besteht) wird eine Aktionärsversammlung abgehalten. Der Anzeigstein mit der Aufschrift „AV“ wird zu Beginn des Spieles auf das Feld „5“ gesetzt und nach jeder Aktionärsversammlung (AV) um ein Feld weiter nach rechts geschoben. So kann jeder Spieler leicht sehen, wie viele AV's noch bis zum Spielende anstehen.



Runden-Anzeiger:

Die Lage des Spielsteins mit der Aufschrift „Runde“ zeigt die Anzahl der gespielten Runden pro Spieldurchgang an. Er wird zu Beginn des Spieles auf die Nummer „1“ des blauen „Runden-Anzeigers“, links unten auf dem Spielbrett, gesetzt und nach Beendigung jeder Runde um ein Feld weiter nach rechts gerückt. Eine Runde ist dann beendet, wenn jeder Spieler einmal am Zuge war und die Reihe wieder an dem ist, der begonnen hat.



Der Spielstein „AKTIONÄRS-VERSAMMLUNG“ zeigt an, in welcher Runde die nächste Aktionärsversammlung stattfindet. Dieser Spielstein wird gut mit den 5 roten Blankosteinen gemischt und dann verdeckt auf die Felder 5 bis 10 des Rundenanzeigers verteilt. Zu Beginn des Spieles wird der auf Nummer „5“ liegende Stein aufgedeckt.



Bank/Bankier:

Das nach Verteilung an die Mitspieler verbleibende Geld sowie alle Aktien-Zertifikate gehen in die Bank. Die Bank sollte an einem für alle Spieler gut überschaubaren Platz eingerichtet und von einem Mitspieler verwaltet werden. Das Geld wird am besten nach Wert der Noten, die Aktien nach Gesellschaften und Aktiennummer, d.h. Nummer „1“ oben, dahinter Nummer „2“ usw. sortiert. Die Bank zahlt Dividenden und Honorare, verkauft Aktien an die Mitspieler und kassiert Geld von diesen, wenn auf der ausgespielten Karte eine entsprechende Anweisung vorkommt. Der Spieler, der die Bank hält, muß sein eigenes Geld sowie evtl. Aktien natürlich separat aufbewahren.

SPIEL-ABLAUF

Spielbeginn:

Es beginnt der Spieler mit der J. R.-Spielfigur, indem er eine Spielkarte ausspielt und somit den Startpunkt (Southfork) verläßt. Die Anzahl der Felder, die er hierbei ziehen darf, ist unter der Rubrik „Felder“ angegeben. Nachdem er seinen Zug beendet hat (inkl. möglichem Kauf von Aktien etc.), legt er die ausgespielte Karte neben dem grünen Feld „KARTEN“, links oben am Spielfeldrand, ab und nimmt von dem dort liegenden Kartenstapel eine neue Karte auf. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler bleibt bis zur nächsten Runde (d.h. dem nächsten Zug) auf seinem Feld. Hierbei können durchaus mehrere Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld sein.

BENUTZUNG DER SPIELKARTEN

Jede Spielkarte enthält Informationen, die von dem Spieler, der diese Karte ausspielt, benutzt werden können (aber nicht benutzt werden müssen). In der Regel kann eine Karte für verschiedene Dinge gleichzeitig eingesetzt werden. Daher ist es wichtig, daß die Spieler ihre **Karten vor dem Ausspielen aufmerksam lesen**. Folgende Informationen sind auf den Spielkarten enthalten:

Felder:

Diese in Blau aufgedruckte Zahl gibt die Anzahl der Felder an, die der Spieler, der diese Karte ausspielt, mit seiner Spielfigur vorrücken darf. Ein Spieler, der eine Karte mit der Aufschrift „9 Felder“ ausspielt, kann seine Figur **bis zu** 9 Felder fortbewegen. Hierbei kann in jede beliebige Richtung gezogen werden, solange nicht während eines Zuges dasselbe Feld zweimal berührt wird. Die Spielfigur kann also jede beliebige Anzahl von Feldern bis zu der ausgespielten Karte aufgedruckten Felder-Zahl gezogen werden. Möchte ein Spieler sich von seinem Feld nicht fortbewegen, so muß er eine Karte ablegen und hierfür eine neue vom Stapel aufnehmen. Entsprechend kann er jedoch auch keine auf der abgelegten Karte erhaltenen Informationen anwenden. Spieler, deren Figur noch am Startpunkt ist, können hier solange bleiben, wie sie wollen, ohne eine Karte ausspielen müssen. Auf allen anderen Feldern muß pro Runde und Spieler eine Karte ausgespielt oder ungespielt abgelegt werden. Eine Ausnahme hiervon ist, wenn ein Spieler aufgrund eines gegen ihn ausgespielten „Ereignisses“ zu anderem Handeln gezwungen wird (z.B. 1x aussetzen).

Stimmen:

Wenn der Zug eines Spielers auf einem rosa „Stimmfeld“ endet, so kann er die ausgespielte Karte behalten, und die rechts oben in roter Schrift aufgedruckte Anzahl von Stimmrechten bei der nächsten Aktionärs-Versammlung benutzen. Diese Karte wird nicht abgelegt, sondern vom Spieler separat zurückbehalten und am besten neben dem Geld verwahrt. Der Spieler, der eine so ausgespielte Karte für Stimmrechts-Zwecke zurückbehält, darf trotzdem eine neue Karte vom Stapel abheben. Am Ende der nächsten Aktionärs-Versammlung werden alle so zurückbehaltenen Karten wieder mit den übrigen gemischt. Karten, die für Stimmrechts-Zwecke zurückbehalten werden, dürfen nicht mehr für andere Zwecke eingesetzt werden (Ereignis, Beeinflussung etc.).

Ereignis:

Der Ereignisteil einer Karte darf erst benutzt werden, wenn die Spielfigur bewegt wurde, und nur dann, wenn die Karte nicht für Stimmrechts-Zwecke zurückbehalten wird. Der Spieler, der diese Karte ausspielt, kann (muß aber nicht) den Ereignisteil der Karte benutzen. Die jeweiligen Ereignisse gehen aus dem Kartentext hervor. Ereignisse, die sich auf eine andere Spielfigur beziehen, können nur dann angewandt werden, wenn der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, am Ende seines Zuges auf dem gleichen Feld steht wie die Spielfigur, auf die sich das Ereignis bezieht.

(BEISPIEL: Um ein Ereignis betreffend „Bobby“ zu nutzen, muß der Spieler, der diese Karte ausspielt, mit der auf der Karte angegebenen Felderzahl auf dem Feld ankommen, auf dem sich die „Bobby“-Spielfigur befindet).

Spielt jemand eine Karte aus, deren „Ereignis“ sich auf **keine bestimmte** Spielfigur bezieht, so kann dieses Ereignis gegen jeden beliebigen Mitspieler angewandt werden, der sich auf dem gleichen Feld befindet, auf das der Spieler hier gelangt, der die Karte ausgespielt hat. Sollten sich mehrere Spieler gleichzeitig auf diesem Feld befinden, so kann das Ereignis jedoch nur gegen einen Spieler angewandt werden. Ereignisse, die sich gegen die Spielfigur eines Mitspielers richten, können nicht angewandt werden, wenn sich diese Figur auf einem Sicherheitsfeld befindet.

Bezieht sich das Ereignis auf Ihre eigene Spielfigur, so wird es hinfällig und bleibt unbeachtet.

Die roten quadratischen Spielsteine mit den Namen der einzelnen Spielfiguren dienen als Erinnerungshilfe. Wenn ein Spieler aufgrund eines Ereignisses aussetzen muß, setzen Sie einfach den Namensstein der betreffenden Figur auf den Runden-Anzeiger, und zwar auf die Zahl der Runde, in der der betreffende Spieler wieder mitspielen darf und entfernen den Namensstein wieder, wenn diese Runde erreicht ist.

Pamela

Vertraulich:

Die VERTRAULICHEN Informationen auf den Spielkarten können nur während der Aktionärsversammlungen benutzt werden. Alle VERTRAULICHEN Informationen sind numeriert, und 3 Karten der gleichen Nummer bilden einen „Satz“. Sie können nur benutzt werden, wenn man alle 3 Karten eines Satzes zusammen hat.

(Beispiel: Vertrauliche Informationen über J. R. gibt es in Sätzen von jeweils drei Karten mit den Nummern 1, 8 und 19.) Wenn Sie alle 3 Karten eines Satzes zusammen haben und während der Aktionärs-Versammlung ausspielen, so muß der Mitspieler, auf den sich diese beziehen, seine sämtlichen Stimmrechte so einsetzen, wie Sie es von ihm verlangen.

(Beispiel: Wenn der „Sue Ellen“-Spieler alle 3 Karten des Satzes „1“ ausspielt, so muß der „J. R.“-Spieler seine sämtlichen Stimmrechte bei der Wahl des neuen Präsidenten des Ewing-Konzerns so einsetzen, wie der „Sue Ellen“-Spieler dieses von ihm fordert.) Im Falle, daß sich zwei Spieler anhand solcher VERTRAULICHEN Informationen gegenseitig beeinflussen wollen, hebt sich dieses gegenseitig auf. Wenn ein Spieler während einer Aktionärs-Versammlung einmal beeinflusst wurde, so kann er nicht noch einmal beeinflusst werden. Die Karte „PRIVAT-DETEKTIV“ kann zur Vervollständigung eines Kartensatzes „Vertraulicher Informationen“ benutzt werden. Maximal dürfen hierzu 2 solcher Karten eingesetzt werden. Falls mehr als ein Satz „Vertraulicher Informationen“ gegen einen Mitspieler eingesetzt werden, gilt nur der erste.

AKTIEN

Kauf von Aktien:

Landet ein Spieler auf einem gelben „Investment-Feld“, so kann er von der Bank **eine** Aktie der betreffenden Gesellschaft kaufen. Die zu kaufende Aktie ist jeweils die mit der niedrigsten Nummer. (Die Aktien sind von 1 bis max. 4 durchnummeriert). Sie ist gleichzeitig die billigste seitens der Bank noch verkäufliche Aktie.

Kein Spieler kann mehr als eine Aktie pro Runde kaufen, noch darf er zwei Aktien der gleichen Gesellschaft von der Bank in zwei aufeinanderfolgenden Runden erwerben.

Mehrheitsbeteiligung:

Besitzt ein Spieler eine Mehrheitsbeteiligung an einer Gesellschaft, so verdoppelt sich der auf diesen Aktien aufgedruckte Wert am Ende des Spiels. Ein Spieler verfügt dann über eine Aktienmehrheit, wenn er die Mehrheit der vorhandenen Aktien einer Gesellschaft besitzt. Die Anzahl der auf jeder Aktie aufgedruckten Sterne zeigt an, wie viele Aktien erforderlich sind, um an der jeweiligen Gesellschaft eine Mehrheit zu besitzen.

Verkauf von Aktien:

Außer in Notfällen dürfen die Spieler ihre Aktien nur dann verkaufen, wenn sie auf dem Börsenmakler-Feld DONALD LYNCHED & CO. gelandet sind. Dann können sie eine unbegrenzte Anzahl von Aktien entweder an die Bank oder an andere Mitspieler verkaufen. Während der Preis unter den Spielern frei ausgehandelt werden kann, zahlt die Bank lediglich die Hälfte des jeweils aufgedruckten Wertes.

Notfall:

Kommt ein Spieler aufgrund einer zu leistenden Zahlung in Geldmangel, so muß er (egal auf welchem Feld er sich gerade befindet) sofort so viele Aktien an die Bank verkaufen, wie zur Deckung der Schulden erforderlich sind. Auch hier zahlt die Bank nur die Hälfte des aufgedruckten Wertes der Aktien. Von der Bank zurückgekaufte Aktien werden wieder einsortiert und stehen dann erneut zum Verkauf an.

Aktienhandel:

Der Handel von Aktien unter den Spielern kann nur auf dem „Ewing-Oil-Feld“ geschehen. Wenn zwei Spieler gleichzeitig auf dem „Ewing-Oil-Feld“ sind, können diese hier untereinander Aktien handeln/tauschen. Der Preis ist fest vereinbar, jedoch muß jeder Spieler am Ende des Handels anzahlmäßig genauso viele Aktien haben wie vor dem Handel. Kommt ein Spieler mit der Absicht, Aktien zu handeln, auf das „Ewing-Oil-Feld“, so kann er seine Absicht laut kundtun, um so andere Spieler auf dieses Feld einzuladen.