



© Copyright 1998 by Queen-Games Spielwaren GmbH,  
33842 Troisdorf. Alle Rechte vorbehalten.  
1. Auflage März 1998  
Artikel-Nr. 6010; Printed in Germany

für 3-6 Spieler  
Realisation: .....  
Spielregel: .....  
Grafik: .....  
Autor: Dirk Henning  
Knut-Michael Wolf  
Jö Hartwig  
Felix (Reinhardt Horst)  
ab 10 Jahre  
Bemd Dietrich  
Realisation: .....  
Spielregel: .....  
Grafik: .....  
Autoren: .....  
für 6 verschiedene Konzepte. Für die Konzepte sind unterschiedlich  
zwei Karten für die 1. und 2. Wettung während des Spiels.  
• 54 Aktienmotive  
in vier verschiedene Wettungen. Im Kartendek enthält ein auch  
zwei Karten für die 1. und 2. Wettung während des Spiels.

### Spielanleitung

- 6 verschiedene Spielchips
- 4 Übersichtskarten
  - zwei Übersichtskarten, die den Spielplan, eine Zählschleife rund um den Spielplan, eine Zählschleife jeder Spieler hat.
- 4 Geldkarten
  - zwei Übersichtskarten mit jeweils einem Aktienfeld,
  - ein Feld für den Aktienstapel,
  - ein Feld für den Geldstapel,
  - eine Übersichtskarte mit jeweils einem Aktienfeld,

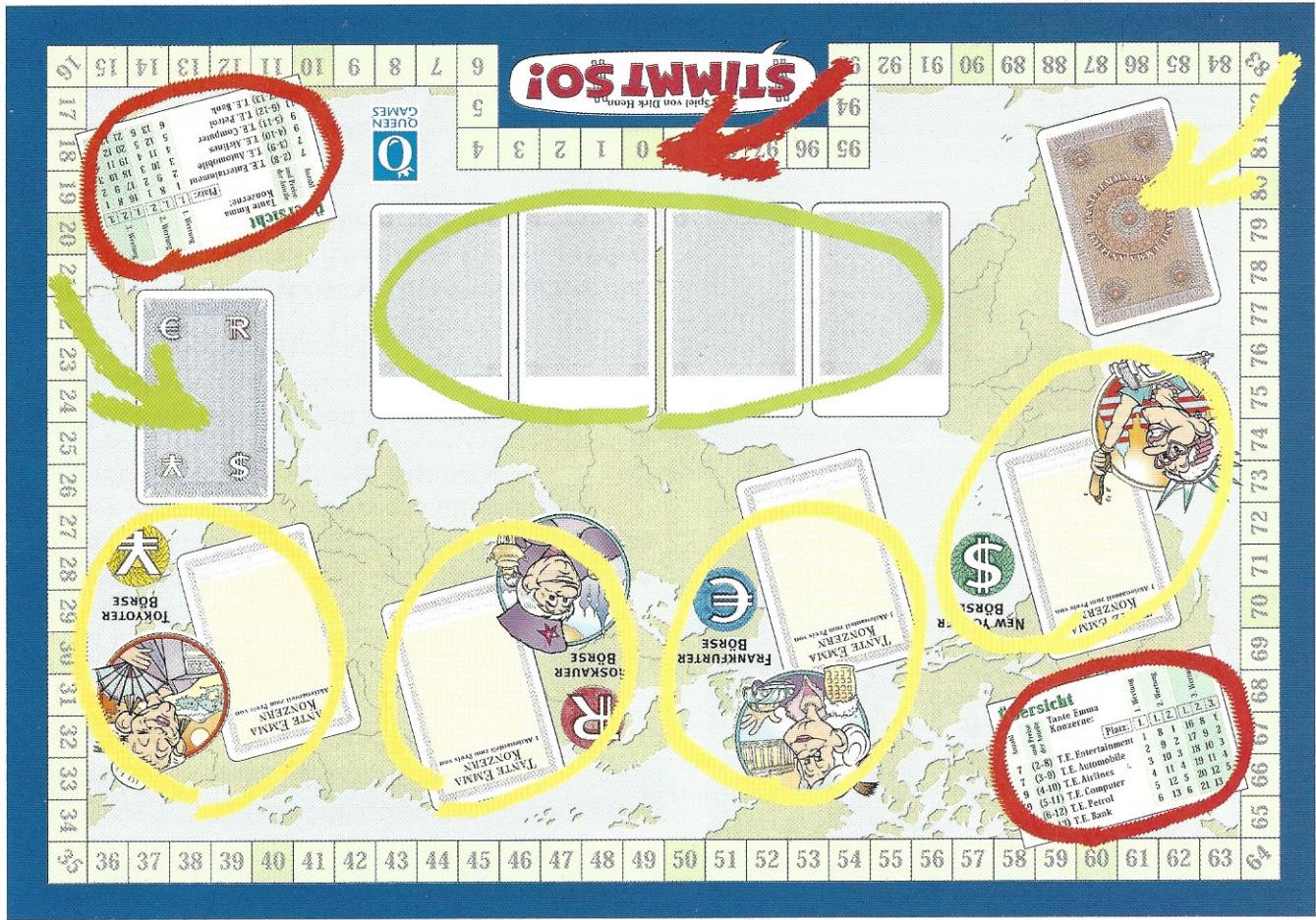
zwei Übersichtskarten, die den  
Spielplan, eine Zählschleife rund um den Spielplan, eine Zählschleife jeder Spieler hat.

vier Bausfelder, von denen neue  
Geldkarten ausgespielt werden können,

die Börsen in Tokyo, New  
York, Moskau und Frankfurt

### Spieldaten (Erzügl.)

#### Spieldaten



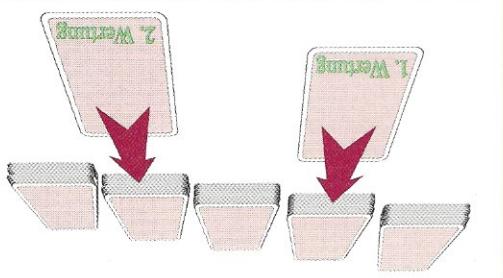
Tante Emma ist es leid! Immer muss sie mitreleben, wie kleine, beschaulichen Läden von den grossen Ladenketten aufgekauft werden. Jetzt ist Schlag� damit! Tante Emma steigt selbst in das grosse Geschäft ein und versucht, die grossen Megakonzernme unter ihre Kontrolle zu bringen. An den Börsen dieser Welt in Tokyo, New York, Moskau und Frankfurt rafft sie Aktienmehrheit zusammen, vorausgesetzt, sie hat die passende Währung parat. Ihr Ziel: Aktienmehrheit zu besitzen.

### Spielanleitung

## Hinweise und Kommentare

Übersicht			Tante Emma			Konzern: 1. Wertung			Platz: 1. 2. 3.			Tante Emma			Konzern: 1. Wertung			Platz: 1. 2.			T.E. Bank								
16	8	1	16	8	1	7	(2-8)	T.E. Emtertiment	1	8	1	7	(3-9)	T.E. Automobile	2	9	2	17	9	2	9	(4-10)	T.E. Airtimes	3	10	3	18	10	3
1	2.	3.	1	2.	3.	1	(1.2.)	T.E. Computer	4	11	4	9	(5-11)	T.E. Compueter	4	11	4	19	11	4	9	(6-12)	T.E. Petrol	5	12	5	20	12	5
6	6	6	6	6	6	6	(7-13)	T.E. Bank	11	13	6	6	6	6	6	6	6	21	13	6	6	6	6	6	6	6	6	6	

Durch dieses besondere Verfahren wird erreicht, dass die beiden Karten, die eine Wertung auslösen, entweder zu früh noch zu spät noch zu dicht hintereinander auf die Tafel gelegt werden.



## Spielablauf

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Spielen beginnt im Tante Emma-Laden eingekauft hat, Wer zuletzt im Tante Emma-Laden eingekauft hat, die anderen Spieler folgen ihm

Übersichten auf dem Spielplan zu finden. Überprüfen Sie die Karten so auf, dass jeder bei Bedarf darauf zugreifen kann. Außerdem sind mehr als vier, teilen Sie die Karten so auf, dass jeder

jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Spielen für den Geldstapel.

Stapel. Dieses Paket legen Sie verdeckt auf das Feld vorne, dann der dritte, zweite und zuletzt der erste Spieler: Dieses Paket kommt der fünfte Stapel, darauf wieder auf-

einander: «Im. Dann packen Sie die Stapel wieder auf-Weiterung»! In den zweiten Stapel mischen Sie die Karte »1. Wertung«, in den vierten die Karte »2.

Die übrigen Geldkarten werden aufgeteilt in fünf etwa

Spielpläne gelegt.

Jeder Spieler erhält verdeckt fünf Geldkarten, die offen nebeneinander auf die Bankfelder des

er auf die Hand nimmt. Wer weitere Karten werden aus dem Stapel werden die beiden

Bankfelder gellegt - auf jedes Feld eine. Die vier obersten Karten auf das Aktienfeld des Spielplans und legt ihn verdeckt auf die Aktienfelder. Mit jeder Wertung steigt die Börsenfelder gellegt - auf jedes Feld eine.

Jeder Spieler wählt einen Farbigen Spielchip und legt ihn auf Feld »0« der Zahlsätrecke.

Legen Sie den Spielplan auf den Tisch.

## Spielvorbereitung

besitzt, gewinnt das Spiel. Wer am Ende die meisten Prämienspunkte

erhalten. Wer auch die Zahl der Anteilsgüter, die eine Prämie die Prämie, die kassiert wird. Mit jeder Wertung steigt

Konzern unterschiedlich viele. Mit jeder Wertung steigt Konzernsbesitz, kassiert Prämienspunkte - je nach

Wertung ansteht - die meisten Aktienanteile eines

Wer zum richtigen Zeitpunkt - immer dann, wenn eine

## Spielziel

## Aktienanteil kaufen

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, bietet jede der vier Börsen genau einen Aktienanteil zum Verkauf an.

In welcher Börse bezahlt werden muss, bestimmt der Stammsort der Börse:

**Tokyo nur Yen,**  
**New York akzeptiert nur Dollar,**  
**Moskau nur Rubel und**  
**Frankfurt nur den Euro.**

An keiner Börse können Sie im ehemaligen Whirung bezahlen.

Wechselgebt zuerst, «Stimmt so!»  
Hand, müssen Sie mehr zahlen, wenn Sie den Anteil abzulesen. Haben Sie das Geld nicht abgezahlt auf der abzulesen. Haben Sie die Anteile abgesehen neben dem Spielplan gesammelt. Den erworbenen Aktienanteil legen Sie offen vor sich auf den Tisch.

Das bezahlte Geld wird auf einem Ablagestapel neben dem Spielplan gesammelt. Den erworbenen Aktienanteil legen Sie offen vor sich auf den Tisch.

## Stimmt genau!

Wenn Sie den Kaufpreis eines Anteils auf die Million genau zahlen können (und nur dann!), sind Sie sofort wieder an der Reihe! Und wenn Sie die Million noch einmal an der Reihe sind, haben Sie die Börse weniger offen, denn jeden Börsenplatz können Sie pro Zug nur einmal besuchen. Mit etwas Glück kann Sie auf diese Weise die Angebote aller vier Börsen «abräumen».  
Erst wenn Ihr Spielzug beendet ist, füllen Sie die abgeräumten Börsenfelder wieder mit Anteiskarten vom Stapel auf.  
Bemerkenswert ist, füllen Sie die eine Wahl von einem Börsenplatz (die Anteiskarte Ihrer Wahl) von New York aus, dann Frankfurt, danach Moskau von Westen nach Osten aus, zuerst also die Stadtgasse (die Reihenfolge füllt sie bei - am besten immer in der Reihefolge, in der Sie in selben Zug Aktien gekauft (die Sie haben Sie in selben Zug gekauft (die Sie jetzt auch die leeren Börsenfelder auf und zum Schlüpf Tokyo).

Damit ist Ihr Spielzug beendet, es sei denn, Sie haben Feld sofort mit einer Karte vom Stapel wieder auf. Nehmen Sie die Whirungskarte Ihrer Wahl von einem Börsenfelder auf die Hand und füllen Sie das leere Feld sofort mit einer Karte vom Stapel wieder auf.

## Bargeld vermeiden

Nehmen Sie die Whirungskarte Ihrer Wahl von einem Börsenfelder auf die Hand und füllen Sie das leere Feld sofort mit einer Karte vom Stapel wieder auf.



## Hinweise und Kommentare

## Hinweise und Kommentare

**Anmerkung:**  
Sollte ein Spieler die Zählerstrecke komplett untersetzt, wird der Chip auf der Strecke einfach weiter den, um die Punktzahl 100 Punkte addieren.

**Noch ein Beispiel:**  
Bei der 3. Wertung haben zwei Spieler jeweils 6 Anteilskarten von "Tante Emma Pferrol", zwei andere jeweils 4 Anteilskarten; die übriggen haben weniger oder gar keine Anteile.  
Die ersten beiden Spieler kassieren ebenfalls 20 + 12 = 32 : 2 = 16 Punkte, die anderen beiden 5 : 2 = 2 Punkte (abgerundet).

Übersicht			
Platz:	1. 2. 3.	1. 2. 3.	Antanz
Konzerte:			
7 (2-8) T.E. Elektroanlagen	1 8 1 16 8 1	1 1. 2. 3.	Platz: 1. 2. 3.
7 (3-9) T.E. Automobile	2 9 2 17 9 2		
7 (4-10) T.E. Automobile	3 10 3 18 10 3		
9 (5-11) T.E. Computer	4 11 4 19 11 4		
11 (6-12) T.E. Pferde	5 12 5 20 12 5		
11 (7-13) T.E. Bank	6 13 6 21 13 6		

**Beispiel:**  
Bei der 2. Wertung haben zwei Spieler jeweils 3 Anteilskarten von "Tante Emma Pferrol", die anderen Spieler haben weniger Anteile. Jeder der beiden kassiert 12 + 5 = 17 : 2 = 8 Primelpunkte (abgerundet).

Übersicht			
Platz:	1. 2. 3.	1. 2. 3.	Antanz
Konzerte:			
7 (2-8) T.E. Elektroanlagen	1 8 1 16 8 1	1 1. 2. 3.	Platz: 1. 2. 3.
7 (3-9) T.E. Automobile	2 9 2 17 9 2		
7 (4-10) T.E. Automobile	3 10 3 18 10 3		
9 (5-11) T.E. Computer	4 11 4 19 11 4		
11 (6-12) T.E. Pferde	5 12 5 20 12 5		
11 (7-13) T.E. Bank	6 13 6 21 13 6		

Wer bei der 1. Wertung die meisten Anteilskarten von "Tante Emma Althines" besitzt, kassiert 3 Primelpunkte.

## Wertungen

**Wertung 1.** Wertung kassieren nur die Spieler, die einen Konzertkarte besitzen. Legen Sie die Karte vom Stapel, um das Bankfeld aufzufüllen.

**Wertung 2.** Wertung (sie findet statt, wenn die zweite Wertungskarte aufgedeckt wird) kassieren die Spieler, die einen Konzertkarte besitzen, hängt davon ab, wie viele Anteile er am Konzertmuseum besitzt. Der Wert

Für jeden Konzert werden Primelpunkte vergeben. Wie viele Anteile er am Konzertmuseum besitzt, bestimmen Konzerte, die die meisten Anteilskarten eines Wertungspunktes, der allein Wertungspunkte für mehrere Spieler gleich viele Anteilskarten besitzt. Bei der »1. Wertung« kassieren nur die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, findet nun sofort eine Wertung statt.

Bei jeder Wertung kassiert der Spieler, der am Konzertmuseum die meisten Wertungspunkte besitzt (sie kommt aus dem Spiel), und ziehen eine neue Karte vom Stapel, um das Bankfeld aufzufüllen.

**Wertung 3.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 4.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 5.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 6.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 7.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 8.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 9.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 10.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 11.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 12.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.

**Wertung 13.** Wertung (sie findet am Ende des Spiels statt) kassieren die Spieler mit dem Konzertkarte, die den meisten Wertungspunkten besitzen. Wer jedoch kein Konzertkarte besitzt, erhält er keine Punkte.