



## **Spielanleitung**

ein Wirtschaftsspiel für 2 bis 4 Spieler

Verfasser Rudolf Ross Bearbeitung: E. Oker 1. Auflage

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen  
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken KG, München

## **Vorwort:**

Durch den Verkauf von Aktien wird Kapital aufgenommen, verschiedene Rohstoffe werden erworben, aus ihnen Fertigwaren produziert und verkauft. Dabei bestimmen Angebot und Nachfrage den Preis. Wer als erster Spieler eine vor dem Spiel vereinbarte Summe erwirtschaftet, hat gewonnen. Für 2–4 Spieler.

## **Das Spielzubehör**

Trade besteht aus

1. 1 Handelstableau
2. 4 Fabrikationstableaus
3. 4 × 12 Rohstoffsteinen (gelb, blau, rot, grün)
4. 4 × 15 Aktiensteinen (weiß, schwarz, grau, oliv)
5. 60 Handelskarten und 4 Optionskarten
6. Spielgeld
7. einer Spielanleitung

## **Die Vorbereitung**

In der Mitte zwischen den Spielern wird das Handelstableau (schwarz) deponiert und mit den Rohstoffsteinen, den Farbfeldern entsprechend, gefüllt. Jeder Spieler erhält 1 Fabrikationstableau. Die großen Felder auf der linken Seite sind Aktienfelder und werden mit den Aktiensteinen der eigenen Farbe besetzt (weiß, schwarz, grau oder oliv). Sie bilden das Grundkapital des Spielers. Die 4 Optionskarten werden offen beiseite gelegt. Dann werden die Handelskarten gemischt und an jeden Spieler 6 verteilt. Der Rest bleibt als Kartenstamm auf dem Tisch.

# Das Spiel

Zunächst wird die zu erreichende Summe festgelegt. Es sollten mindestens 3000 Geldeinheiten sein. Das entspricht einer Spieldauer von etwa einer Stunde. Dann nimmt jeder Kapital auf, indem er beliebig viele Aktiensteine von seinem Handelstableau an die neutrale Bank verkauft. Für jede Aktie (Stein) bekommt er 50 Geldeinheiten. Die verkauften Aktien kommen in die Tischmitte. Auf dem Produktionstableau liegen neben den Aktionsfeldern die Produktionsfelder. Sie müssen durch den Einkauf von Rohstoffsteinen der angezeigten Farben gefüllt werden. Ist eine Produktionsreihe gefüllt, das Produkt also fertig, so kann es verkauft werden. Die 4 weißen Felder auf der rechten Seite sind Freihandelsfelder. Auf ihnen können Rohstoffsteine in Reserve abgestellt werden. Von dort aus können sie, vor jedem Spielzug, auf eigene Produktionsfelder gesetzt, oder an das Handelstableau zurückverkauft werden. Für den Rückverkauf bedarf es keiner Nachfrage auf dem Handelstableau.

## Der Einkauf

Der erste Spieler kauft ein. Er meldet den Einkauf an und wählt insgeheim aus seinen Handelskarten zwei derjenigen Farbe aus, von der er Rohstoffsteine kaufen möchte. Der Spieler zu seiner Linken tut das Gleiche mit der Absicht, den Kauf zu verhindern. Er weiß jedoch nicht, welche Farbe der Käufer gewählt hat. Dann legen beide Spieler die Karten auf und vergleichen die Punktwerte. Beim Vergleichen zählen nur die Punkte der Farbe, die der Käufer aufgelegt hat. Hat der Käufer mehr Punkte einer Farbe aufgelegt als sein Gegner, so kann er so viele Rohstoffsteine der aufgelegten Farbe kaufen, wie die Differenz seiner Punkte zu den Punkten des Gegners ausmacht. Hat jedoch der Gegenspieler mehr Punkte der verlangten Farbe aufgelegt, so kann er sofort so viele Steine der aufgelegten Farbe kaufen, wie die Differenz seiner Punkte zu den Punkten des Käufers ausmacht. Der Käufer kann auch zwei verschiedene Farben verlangen. Dann darf er von jeder Farbe jedoch nur eine Karte auflegen. Bei Punktgleichheit gilt ein Kauf als verhindert.

**Beispiel:** Schwarz ist am Zug und meldet „Ich kaufe“. Schwarz wählt eine gelbe 2 und eine gelbe 3. Weiß, sein Gegner, legt eine gelbe 3 und eine blaue 2 auf. Da Schwarz nur auf den Rohstoff Geld aus ist, bleibt die blaue 2 unberücksichtigt.

Schwarz hat Weiß mit 2 gelben Punkten übertrumpft ( $5 - 3 = 2$ ) und darf nun 2 gelbe Rohstoffsteine kaufen.  
Hätte Weiß ebenfalls 5 gelbe Punkte aufgelegt, könnte Schwarz nicht kaufen.  
Hätte Weiß dagegen 6 gelbe Punkte aufgelegt, so wäre der Kauf für Schwarz ebenfalls verhindert, Weiß aber dürfte einen gelben Rohstoffstein erwerben.  
Weiß muß dann sofort, also außer der Reihe, kaufen.

Jetzt legen beide Spieler ihre Karten ab und nehmen sich dafür neue. Wer kauft, entrichtet jenen Preis, der auf den Feldern des Handelstableaus vermerkt ist, von denen er die Rohstoffsteine nimmt. Die gekauften Steine können dann auf alle Felder gleicher Farbe oder auf die vier Freihandelsfelder des Fabrikationstableaus gestellt werden.

### **Der Verkauf**

Hat ein Spieler eine oder mehrere Produktionsfeldreihen mit Rohstoffsteinen gefüllt, so kann er sie verkaufen, wenn er an der Reihe ist. Die Aktienfelder der Reihe brauchen nicht gefüllt sein. Das linke Feld einer Produktionsreihe gibt deren Grundfarbe an. Ein Verkauf ist nur dann möglich, wenn für die Grundfarbe der Produktionsreihe auf dem Handelstableau Nachfrage besteht.

**Beispiel:** Eine rote Produktionsreihe soll verkauft werden, dann muß auf dem Handelstableau mindestens ein rotes Feld auf der Nachfrage-Seite frei sein.

Sind alle Voraussetzungen gegeben, so meldet der Spieler den Verkauf an und wählt, wie beim Kauf, insgeheim zwei Karten aus. Wenn er die rote Produktionsfeldreihe verkaufen will, so muß er möglichst viele rote Punkte auflegen. Sein Gegenspieler, jener zu seiner Linken, versucht mit ebenfalls zwei Karten den Verkauf zu verhindern. Legt der Verkäufer mehr rote Punkte auf, so ist der Verkauf geglückt. Legt der Gegenspieler mehr rote Punkte auf oder gibt es Punktgleichheit, so ist der Verkauf verhindert. Der Gegenspieler darf jedoch in keinem Fall verkaufen.  
Dann werden die Karten abgelegt und durch neue ersetzt. Bei einem geglückten Verkauf erhält der Verkäufer für jeden Stein der Produktionsreihe, in diesem Falle drei rote, einen blauen und einen gelben, jenen Wert der Felder auf dem Handelstableau, auf denen er die Steine abstellt. Für die Steine der Grundfarbe, die drei roten, zusätzlich je 10 Geldeinheiten. Stehen auf den Aktienfeldern der verkauften Produktionsreihe eigene Aktiensteine, so bekommt er je Aktienstein einen Gewinnanteil von 100 Geldeinheiten (siehe Aktienhandel).

### **Verzicht**

Auf Einkauf und Verkauf kann verzichtet werden. Stattdessen werden zwei Karten abgelegt und dafür zwei neue genommen.

### **Verkauf aus den Freihandelsfeldern**

Bevor ein Spieler Rohstoffe kauft oder Produkte verkauft, kann er Steine von Freihandelsfeldern an das Handelstableau verkaufen. Dieser Verkauf wird nicht durch ein Kartenduell entschieden. Er kann auch stattfinden, wenn auf dem Handelstableau keine Nachfrage für die zu verkaufende Farbe besteht. Den Preis setzen die freien Felder auf dem Handelstableau fest.

### **Die Optionskarten**

Wer in seinen Karten neun Punkte einer Farbe hat, kann diese Karten gegen eine Optionskarte der gleichen Farbe eintauschen. Die dazu benötigten Karten werden abgelegt und durch neue aus dem Talon ergänzt. Das muß zu Beginn eines Zuges geschehen, also vor Ein- oder Verkauf.

Die Optionskarte hat einen Wert von 3 Punkten und wird offen ausgelegt. Bei jedem Kauf oder Verkauf wird ihr Wert dem, der beiden Kampfkarten, hinzugezählt. Bei der Verhinderung von Kauf oder Verkauf zählen sie jedoch nicht mit.

Eine Optionskarte kann jederzeit einem Gegner abgenommen werden, wenn jemand die erforderlichen 9 Punkte präsentiert. Auch in diesem Falle werden die dazu benötigten Karten abgelegt und durch neue ergänzt.

### **Der Aktienhandel**

Wer am Zug ist, darf Aktien verkaufen oder kaufen. Er muß dies aber vor einem Ein- oder Verkauf tun. Wer eine Aktie verkauft, so bringt sie einen Erlös von 50 Geldeinheiten.

Wird sie zurückgekauft, so kostet sie 100 Geldeinheiten. Jede Aktie, die am Ende des Spieles auf den Produktionstableaus steht, zählt 150 Geldeinheiten. Gekaufte Aktien können auf eigene oder auf freie Aktienfelder der Konkurrenten deponiert werden.

Dadurch kann der Spieler mehr Aktien kaufen als er bei Spielbeginn besaß.

Bei jedem Verkauf eines Produktes, bringt die Aktie ihrem Besitzer einen zusätzlichen Gewinn von 100 Geldeinheiten.

**Beispiel:** Weiß verkauft seine grüne Produktionsreihe. Auf den Aktienfeldern der Reihe stehen zwei weiße Aktiensteine und ein schwarzer. Weiß erhält dann 200 Geldeinheiten, Schwarz 100 Geldeinheiten als zusätzlichen Gewinn.

### **Das Spielende**

Erreicht ein Spieler die vor dem Spiel festgesetzte Endsumme, so hat er gewonnen. Die Endsumme setzt sich aus dem Barkapital und dem Aktienbesitz zusammen, wobei jeder Aktienstein einen Wert von 150 Geldeinheiten hat.

### **Handlungsablauf eines Zuges.**

Wer an der Reihe ist, muß sich unbedingt an das folgende Schema des Handlungsablaufs halten.

1. Ver- und Ankauf von Aktien und ihre Plazierung
2. Verkauf von Rohstoffsteinen aus den Freihandelsfeldern oder umsetzen derselben auf eigene Produktionsfelder
3. Erwerb einer Optionskarte
4. Verzicht auf Kauf oder Verkauf, dafür Austausch von zwei Karten
5. Einkauf von Rohstoffen oder Verkauf von Produkten.

Aktion außer der Reihe:  
Einkauf von Rohstoffen im Falle eines Punkteüberschusses beim Verhindern eines gegnerischen Kaufes.