

Am Schluß der Partie — das ist dann, wenn die letzte Industriekarte einen Käufer gefunden hat — wird ein letztes mal eine Gewinnermittlung vorgenommen.

Sieger ist der Spieler mit dem insgesamt höchsten Gewinn. Der Wert der Industrien und Konzerne sowie das noch in Händen befindliche Kapital bleibt unberücksichtigt, ist also für den Spieldausgang ohne Belang.

Spielregel für

VENTURE

Bearbeitet von Eugen Oker

VENTURE bietet angenehmen Finanzmagnaten die Chance, durch waghalsige Spekulationen Riesenkonzerne aufzubauen. Dabei entbrennen harte Konkurrenzkämpfe. An gewissen „Stichtagen“ werden jene Konzernherren, die am geschicktesten taktiert haben, durch entsprechende Gewinne belohnt. Diese Gewinne, und nur sie — Anlage- und Umlaufvermögen bleiben dabei völlig unberücksichtigt — entscheiden das aufregende Kartenspiel aus der Hochfinanz. Für 2—6 Personen.

DIE KARTEN

VENTURE wird mit 2 Kartenspielen gespielt, den **Industriekarten** (mit blauem Rücken) und den **Aktionskarten** (mit grünem Rücken)

Die 54 **Industriekarten** stellen 6 verschiedene Industrie-Zweige zu je 9 Karten dar,

Raumfahrt = grün
Automobil-Industrie = braun
Chemische Industrie = gelb
Elektronische Industrie = rot
Erdöl = dunkelblau
Stahl = hellblau

Urheberrechtlich geschützt.

3M MINNESOTA MINING &
MANUFACTURING COMPANY MBH
Hauptabteilung Handelswaren · 4 Düsseldorf 1 · Königsallee 106

HW 256-08

Die 54 Aktionskarten bestehen aus 3 grundsätzlich unterschiedlichen Arten:
 44 Kapitalkarten, und zwar 27 niedrige (von 1–8 Millionen) und
 17 hohe (von 10–20 Millionen)

- 8 Machtkampf-Karten, sowie
- 2 Gewinnkarten (Profit).

Mit den Kapitalkarten kann man Industrien kaufen, wobei der Kaufpreis in
 mindest voller Höhe zu entrichten ist: es gibt also weder Wechselgeld noch
 Kredit; **Überzahlungen verfallen einfach**. Die Valuten reichen von 1–20 Mio,
 wobei die niedrigen Karten von 1–8 Mio noch eine besondere Raffinesse auf-
 weisen: sie sind mit den **geometrischen Zeichen Dreieck, Quadrat oder Kreis**
 versehen.

Dies ermöglicht eine bedeutende Wertsteigerung dieser niedrigen Karten, wenn
 sich mehrere **verschiedene Werte** mit dem **gleichen Zeichen** in einer Hand befin-
 den. Wieviel sie — und zwar ganz unabhängig von ihrem Nominalwert — gel-
 ten, weist die rechte obere Ecke dieser Karten aus. Dabei ist die Wertsteigerung
 ganz verschieden hoch. Beispiel: Die beiden Werte 1 und 3 Mio mit dem
 gleichen Zeichen gilt ebenso 16 Mio (Wertsteigerung 12 Mio), wie die beiden
 Werte 5 und 8 Mio im gleichen Zeichen, also nur 3 Mio Wertsteigerung.

Mit diesen Karten werden die Spieler zu **spekulieren** versuchen, das heißt, sie
 nicht leichtfertig ausgeben, sondern in der Hand behalten, um höhere Werte
 zu erreichen. Dabei nehmen sie möglicherweise sogar gewisse Überzahlungen
 beim Erwerb der Industrien in Kauf, was natürlich auch zu Fehlspekulationen
 führen kann, dann nämlich, wenn sich durch neue Karten die Serie mit glei-
 chen Zeichen nicht einstellt.

Noch einmal: bei **verschiedenen Werten steigert sich der Wert**; es dürfen keine
 zwei gleiche Werte (z. B. 2 zu 3 Mio) in der Kombination enthalten sein!

Machtkampf. Wer eine oder mehrere solche Machtkampf-Karten in der Hand
 hat, darf sie zu einem ihm geeignet erscheinenden Augenblick ausspielen,
 allerdings erst dann, wenn er am Zug ist. Diese Karte berechtigt ihn nämlich,
 irgend einem Mitbewerber eine Industrie wegzunehmen und sie einem seiner
 Konzerne anzufügen, oder einen neuen damit aufzubauen. Allerdings darf es
 nur **eine letzte Industriekarte** sein, eine also, die oben aufliegt; sie darf also
 nicht aus irgend einem gegnerischen Konzern herausgezogen werden. Für diese
 Wegnahme muß freilich bezahlt werden und zwar entsprechend dem Eindruck
 in der linken oberen Ecke der Karte

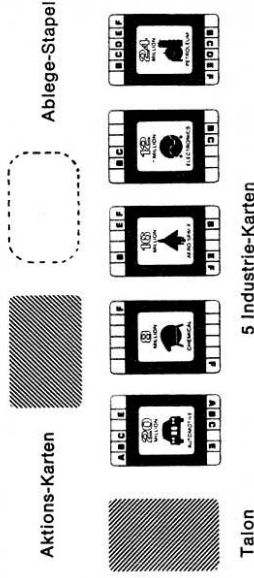
- $1/2 \times$ = die Hälfte des Wertes,
- $1 \times$ = den ganzen Wert, oder
- $1 1/2 \times$ = den ein- und einhalbfachen Wert —

jedoch nicht an den betroffenen Spieler, sondern an die Bank!

Die **Gewinnkarte (Profit)** ist die wichtigste Karte im Spiel, denn sie — und nur
 sie — entscheidet letztlich über Sieg und Niederlage. Wer eine (oder auch zwei)
 solche Karten bekommt, **legt sie sogleich auf** und unterbricht damit das Spiel.
 Für jeden Teilnehmer wird nach dem augenblicklichen Stand der Gewinn er-
 mittelt und auf einer Liste festgehalten, was während einer VENTURE-Partie
 mehrmals geschieht.

DAS SPIEL

Die beiden Kartens Stapel werden gesondert gemischt und verdeckt auf den
 Tisch gelegt. Vom Stapel der Industriekarten werden 5 der Reihe nach offen
 ausgelegt und damit zum Kauf angeboten. Wird nur zu zweit gespielt, kann
 man 14 Industriekarten aus dem Spiel nehmen.



Vom Stapel der Aktionskarten erhält jeder Spieler einzeln und der Reihe nach
 7 Karten (Umlaufvermögen). Sollte darin bereits eine Gewinnkarte (Profit)
 sein, wird sie zurückgegeben und durch eine neue ersetzt. Sie wird in den Stoß
 der Aktionskarten gemischt, der sodann als Talon verdeckt auf den Tisch ge-
 legt wird.

Der Spieler links vom Geber eröffnet das Spiel, indem er die 5 angebotenen
 Industrien daraufhin prüft, ob und wieviele er von ihnen kaufen will oder
 kann. Dabei wird er von folgenden Überlegungen ausgehen:

Die erworbenen Industrien werden offen ausgelegt. Industrien **unterschied-**
licher Branche (Farbe), aber mit **gemeinsamem Buchstaben** können überein-

andergelegt werden und bilden dann einen Konzern (der aber erst ab 3 Karten Umfang zählt). Je mehr gemeinsame Buchstaben ein Konzern hat, desto lukrativer ist er, denn er erbringt für jede vollständige Buchstabenreihe den jeweiligen Gewinn. Wohlgemerkt: Buchstabenreihen, die **allen Karten** gemeinsam sind!

Elektronik	A	B	D	E	A	C	D	E	Chemie
Stahl	A	C	D	E	B	C	E	E	Automobile
Erdöl	B	D	E	F	A	B	D	E	Erdöl
Chemie	A	D	E	A	B	C	E	F	Elektronik
				B	C	E	F		Stahl

Das Beispiel oben zeigt einen doppelten Viererkonzern, weil die Buchstaben D und E allen Karten gemeinsam sind (A, nur dreimal vertreten, zählt nicht). Rechts ist ein einfacher Fünferkonzern mit E; weder die vier B, noch die drei A zählen. Trotzdem erbringt der rechte Konzern mehr Gewinn, nämlich 8 Mio, der linke nur 2 mal 3 = 6 Mio (wie aus der Tabelle der Gewinnkarte ersichtlich ist).

Es ist also genau zu überlegen, ob man schnell einen relativ billigen langen Einfachkonzern, oder — was auf längere Sicht wohl das Nutzbringendere sein wird — einen kürzeren Mehrfachkonzern ansteuert, den man auszubauen trachtet.

Das Beispiel zeigt auch, auf welche Weise die Karten zur Konzernbildung ineinandergelegt werden. Die einmal gewählte Reihenfolge darf nachträglich nur vermittels einer **Rationalisierung** (s. d.) verändert werden.

Natürlich wird man nicht immer gleich beim ersten Spielzug zu einem Konzern kommen, sondern dazu mehrere Runden benötigen.

Nach Abwicklung seiner Transaktion bezahlt der Spieler, indem er die entsprechenden Kapitalkarten offen auf den Ablagestapel ablegt. Er ergänzt die gekauften Industrien vom Talon und nimmt sich schließlich **2 neue Aktionskarten**. Will jemand gar **nichts kaufen**, muß er bevor er seine beiden neuen Karten bekommt, erst eine offen ablegen. Man kann sich auch darauf einigen, statt 2 jeweils 3 neue Aktionskarten zu nehmen. Das Spiel wird dadurch lebhafter und schärfer.

Im Verlaufe des Spiels kann ein einzelner Zug eines Teilnehmers aus Kauf von Industrien, Machtkampf und aus Rationalisierung bestehen und zwar in jeder beliebigen Reihenfolge. Die Bezahlung kann anschließend insgesamt erfolgen.

Rationalisierung. Da niemand weiß, welche Industrien er im Verlaufe des Spiels erwerben wird, wird sich für manchen Spieler herausstellen, daß er seine Konzerne besser hätte organisieren können, um höhere Gewinne zu machen. Dies darf korrigiert werden. Zu diesem Zweck meldet ein Spieler, der am Zug ist, Rationalisierung an und zahlt für **jede seiner Industrien 1 Million an die Bank**, worauf er seine **Karten nach Belieben neu ordnen** kann.

Zur **Rationalisierung gezwungen** wird ein Teilnehmer, wenn er einen Konzern falsch aufgebaut hat, indem dieser zwei gleiche Industrien (Farben) enthält. Er muß ebenfalls so viele Millionen, wie er Industrien besitzt, an die Bank entrichten und dafür die „falsche“ Industrie einzeln legen. (Natürlich darf er darauf im weiteren Verlauf der Partie einen neuen Konzern aufbauen.) Hat er die nötigen Geldmittel **nicht zur Hand**, muß er zur Durchführung der gleichen Aktion **alle Aktionskarten abgeben** (einschließlich eventueller Konkurrenz-kampfkarten).

GEWINNE

Wie schon erwähnt, wird das Spiel sofort unterbrochen, wenn eine Gewinnkarte (Profit) gezogen wird. Die Gewinne werden notiert. Es erhält (siehe auch Tabelle in der Mitte der Karte „Profit“) der Besitzer von einem

Dreierkonzern	1 Million
Viererkonzern	3 Millionen
Fünferkonzern	8 Millionen
Sechserkonzern	20 Millionen

gutgeschrieben. Werden 2 Gewinnkarten hintereinander gezogen, gibt es die Gewinne doppelt. Ebenso zahlt ein Doppelkonzern (mit 2 gemeinsamen Buchstaben) zweifach, ein Dreifach-Konzern dreifach, usw.

Diese Prozedur wiederholt sich, sooft im Verlaufe des Spiels Gewinnkarten auftauchen. Die jeweiligen Gewinne werden fortlaufend zu den vorhergehenden hinzugezählt. Geht der Talon der Aktionskarten zu Ende, werden die abgelegten Karten, einschließlich Gewinn- und Konkurrenzkampfs, gemischt und bilden, umgedreht, den neuen Talon.