

MACHT\$PIELE

UNSERE FIRMA LÄUFT

WIE GESCHMIERT...

MACHT\$PIELE

UNSERE FIRMA LÄUFT WIE GESCHMIERT...

Ein Spiel für 3-5 Führungskräfte, die auch mal was riskieren wollen,
ab 12 Jahren von Bauldric & Friends.

Überblick

Willkommen in der Welt der Mächtigen, die im Hintergrund der großen Unternehmen die Fäden in den Händen halten, um zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Faden zu ziehen. Jeder von euch schlüpft in die Rolle einer dieser Personen und versucht, seine Macht zu vergrößern. Stellt Mitarbeiter ein, bildet neue Abteilungen und gründet Hauptabteilungen, um die begehrten Positionen der Bereichsleiter einzunehmen. Das verschafft euch Einfluss und Privilegien. Schickt eure Bereichsleiter in den Vorstand (natürlich mit der Aussicht auf den Chefessel) oder macht sie zu externen Beratern. Investiert in Aktienpakete oder bestecht eure Mitspieler.

Je geschickter ihr euch dabei anstellt, um so eher gelangt ihr an das Spielziel, 4 von 6 möglichen Siegpunkten zu erreichen

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	02
Spielvorbereitung	03
Spielziel	03
Startaufstellung	03
Spielablauf	04
I: Vorstandssitzung	04
II: Abteilungsrunden	07
Aktionen im Aktionsschritt	08
Spielende	12
Privilegkarten	12

Spielmaterial

- ① 1 Spielplan
- ② 5 Übersichtstafeln
- ③ 26 Ereigniskarten, unterteilt in:
 - 2 Standard-Ereignisse
 - 24 sonstige Ereignisse
- ④ 7 Privilegkarten
- ⑤ 11 Erzfeindkarten, unterteilt in:
 - 5 Erzfeind-Farbkarten
 - 6 Erzfeind-Kompetenzkarten
- ⑥ 100 Scheine Spielgeld (Pinats) bestehend aus:
 - 20 Scheinen zu je 50.000 Pinats
 - 30 Scheinen zu je 100.000 Pinats
 - 30 Scheinen zu je 200.000 Pinats
 - 20 Scheinen zu je 500.000 Pinats
- ⑦ 16 Aktienpakete bestehend aus:
 - 3 Aktienpakete mit 1 Anteil zu 100.000 Pinats
 - 3 Aktienpakete mit 2 Anteilen zu 200.000 Pinats
 - 3 Aktienpakete mit 3 Anteilen zu 400.000 Pinats
 - 3 Aktienpakete mit 4 Anteilen zu 600.000 Pinats
 - 3 Aktienpakete mit 5 Anteilen zu 900.000 Pinats
 - 3 Aktienpakete mit 6 Anteilen zu 1.200.000 Pinats
 - 3 Aktienpakete mit 7 Anteilen zu 1.600.000 Pinats
- ⑧ 110 Führungskräfte, je 22 in den 5 Spielerfarben, einsetzbar als:
 - Abteilungsleiter • Bereichsleiter • Vorstandsmitglied • Boss
 - externer Berater • Punktmarker für die Kompetenzleisten
- ⑨ 60 Mitarbeiter
- ⑩ 5 Schmieregeldmappen, je 1 in den 5 Spielerfarben
- ⑪ 1 Motivationsstein



Spielvorbereitung

1. Platziert den **Spielplan** in eurer Mitte.
2. Stellt den **Motivationsstein** auf **Feld 6** der Motivationsleiste.
3. Legt die **Privilegkarten**, **Ereigniskarten** und **Mitarbeiter** griffbereit neben den Spielplan.
4. Sortiert die **Aktienpakete** nach der Anzahl ihrer Anteile und legt sie ebenfalls neben den Spielplan. Bei 5 Spielern stehen alle Aktien zur Verfügung, bei 4 Spielern wird von den 1er bis 5er Aktienpakete je ein Aktienpaket aus dem Spiel genommen. Beim Spiel zu dritt stehen dann von jeder Sorte nur noch 2 Aktienpakete zur Verfügung.
5. Sortiert das **Geld** nach Werten und legt es als Vorrat neben den Spielplan. Am besten verwaltet einer von euch das Geld während des gesamten Spiels. Jeder Spieler erhält ein Startkapital von **800.000 Pinats**. (Ihr dürft während des Spiels jederzeit **geheim** halten, über wie viel Geld ihr verfügt. Ausnahme: Falls ihr bei einem Ereignis mehr Geld bezahlen müsstet, als ihr habt, müsst ihr euer Kapital aufdecken.)
6. Wählt eine **Spielerfarbe** und nehmt euch in eurer Farbe **1 Schmiergeldmappe** und alle **22 Führungskräfte**, welche ihr als Vorrat direkt vor euch ablegt.
7. Dazu erhält jeder Spieler noch **1 Übersichtstafel**.
8. Mischt die **Erzfeind-Farbkarten**, jedoch nur die Karten der teilnehmenden Spielerfarben, und teilt an jeden Spieler 1 davon verdeckt aus. Anschließend mischt ihr alle **Erzfeind-Kompetenzkarten** und teilt erneut an jeden Spieler 1 davon verdeckt aus. Ihr dürft eure beiden Erzfeind-Karten jederzeit ansehen, sie aber nicht den Mitspielern zeigen. Die nicht benötigten Erzfeind-Karten legt ihr zurück in die Schachtel.
9. Mischt alle **Privilegkarten** verdeckt und verteilt sie möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Dabei bekommen ein oder mehrere Spieler eine Karte mehr als andere Spieler. Bestimmt zufällig, wer das ist. Derjenige Spieler, der die Privilegkarte **Kommunikation** erhalten hat, wird **Startspieler**.

Anmerkung: Die Anzahl der Führungskräfte und Mitarbeiter ist theoretisch unbegrenzt. Im seltenen Fall, dass die enthaltene Anzahl nicht ausreicht, nutzt bitte Münzen, Gummibären oder andere geeignete Materialien. Das gilt jedoch nicht für die Aktienpakete, diese sind begrenzt!

Spielziel

Euer Ziel ist es, als Erster **mindestens 4 Siegpunkte** zu erreichen. Um einen Siegpunkt zu bekommen, gibt es 6 verschiedene Möglichkeiten:

Mindestens **7 Punkte** auf der **Einflussleiste**.

Mindestens **18 Punkte** auf der **Aktienleiste**.

Mindestens **4 Punkte** auf der **Hauptabteilungsleiste**.

Mindestens **9 Punkte** auf der **Korruptionsleiste**.

Mindestens **1 Berater** in mindestens **3 verschiedenen Bereichen** auf der **Beratungsleiste**.

Der **Erzfeind** wird besiegt.

Kompetenzleisten

Oben auf dem Spielplan befinden sich 5 verschiedene **Kompetenzleisten**. Es gibt die Kompetenzen **Einfluss**, **Aktien**, **Hauptabteilungen**, **Korruption** und **Beratung**. In allen Kompetenzen außer **Beratung** könnt ihr im Spielverlauf **Punkte** sammeln. Verwendet eure **Führungskraft-Spielsteine**, um damit eure jeweiligen Punkte anzuzeigen. Gewonnene Punkte könnt ihr nicht wieder verlieren. Sobald ihr ein **grünes Feld** erreicht, habt ihr den **Siegpunkt** für diese Kompetenz erlangt.

Falls eine eurer Figuren den höchsten Wert einer Kompetenzleiste (goldenes Feld) erreicht, könnt ihr keine weiteren Punkte mehr für diese Kompetenz sammeln. (Ihr dürft aber weiterhin Aktionen durchführen, die euch Punkte für diesen Kompetenz bringen würden; diese Punkte verfallen dann einfach.)

Im Kompetenzbereich **Beratung** sammelt ihr keine Punkte. Dort stellt ihr im Spielverlauf **Führungskräfte** ab, die für einen Unternehmensbereich als **externe Berater** engagiert wurden. Sobald ihr in mindestens **3 Bereichen** jeweils mindestens **1 Berater** habt, bekommt ihr den **Siegpunkt für Beratung**.

Erzfeind

Ihr habt **2 Erzfeindkarten** erhalten, und zwar eine **Farbkarte** und eine **Kompetenzkarte**. Habt ihr die **Farbkarte** eines Mitspielers gezogen, erhaltet ihr den **Siegpunkt** für das Besiegen des Erzfeindes wie folgt: **Ihr müsst in allen 3 Kompetenzen**, die auf eurer Kompetenzkarte genannt sind, einen **höheren Punktwert** (bzw. in der **Beratung** mehr externe Berater) haben als der Spieler mit der Farbe eurer Farbkarte.

Habt ihr **eure eigene Farbkarte** gezogen, erhaltet ihr den **Siegpunkt** stattdessen, wenn ihr in **2 der 3 Kompetenzen** eurer Kompetenzkarte einen **höheren Punktwert** (bzw. mehr externe Berater) aufweist als **alle anderen** Mitspieler.

! Achtung: Falls eine eurer Figuren den höchsten Wert einer Kompetenzleiste (goldenes Feld) erreicht, gilt das immer so, als hättet ihr einen höheren Punktwert als alle Mitspieler! Wenn also z. B. Rot und Blau dieses Feld erreichen, ist Rot höher als Blau, und Blau ist höher als Rot.

Startaufstellung

Beginnend mit dem **Startspieler** setzt ihr reihum im **Uhrzeigersinn** je **1 Führungskraft** ein. Es folgt eine zweite Runde, in der ihr erneut **1 Führungskraft** einsetzt; aber diesmal beginnt der Spieler rechts vom Startspieler, und ihr seid **gegen den Uhrzeigersinn** an der Reihe. Danach setzt ihr noch ein drittes Mal **1 Führungskraft** ein, diesmal wie in der ersten Runde ausgehend vom Startspieler **im Uhrzeigersinn**. Am Schluss hat also jeder Spieler **insgesamt 3 Führungskräfte** auf dem Spielplan.

Ihr habt 2 Möglichkeiten, eine Führungskraft einzusetzen:

Als **Abteilungsleiter** in das **Büro einer Abteilung** eines beliebigen Unternehmensbereiches. Dabei besetzt ihr immer das Feld, das **am weitesten oben** noch frei ist. Zu jedem Abteilungsleiter bekommt ihr noch **3 Mitarbeiter** aus dem Vorrat.

Als **Vorstandsmitglied** in das **Vorstandszimmer**. Dabei besetzt ihr immer das Feld, das **am weitesten links** noch frei ist.

(Sollten bereits alle 5 Plätze belegt sein und ein Spieler möchte eine weitere Führungskraft in den Vorstand setzen, passiert Folgendes: Alle Vorstandsmitglieder werden um eine Position nach links versetzt. Dadurch wird die Figur ganz links aus dem Zimmer geschoben, diese Führungskraft wird entlassen. Der Spieler stellt sie in seinen Vorrat zurück, er darf dafür keinen Ersatz einsetzen. Nun ist Platz für das neue Vorstandsmitglied.)

Es ist nicht möglich, eine Führungskraft in das **Zimmer des Bosses** oder das **Büro eines Bereichsleiters** einzusetzen. Die Privilegkarten dürft ihr während der Startaufstellung noch nicht einsetzen.



Beispiel: Im Spiel zu viert ist Blau Startspieler, dahinter sitzen im Uhrzeigersinn Gelb, Grün und Rot. Blau setzt zu Beginn 1 Führungskraft in den Vorstand (1). Danach stellt Gelb 1 Figur in das oberste Büro des Bereichs *Kommunikation* (2) und bekommt dazu 3 Mitarbeiter aus dem Vorrat. Danach stellt Grün 1 Figur in das oberste Büro für *Entwicklung* (3) und bekommt ebenfalls 3 Mitarbeiter. Rot setzt zum Schluss der ersten Runde 1 Figur in den Vorstand (4).

Nun startet eine zweite Runde, diesmal beginnt Rot mit einer Abteilung für *Personal* (5). Danach folgen Grün, Gelb und Blau. In der dritten Runde beginnt wieder Blau, gefolgt von Gelb, Grün und Rot. Die Abbildung zeigt den Spielplan nach der beendeten Startaufstellung.

Spielablauf

Nachdem die Startaufstellung abgeschlossen ist, beginnt das Spiel. Ihr spielt über mehrere **Durchgänge**. Jeder Durchgang besteht aus 2 **Phasen**:

Phase I: **Vorstandssitzung**

Phase II: mehrere **Abteilungsrunden** (mindestens 4, höchstens 7)

I: Vorstandssitzung

Jede **Vorstandssitzung** besteht aus 7 **Schritten**, die ihr hintereinander ausführt:

1. Boss verabschieden
2. Neuen Boss wählen
3. Bereichsleiter ermitteln
4. Privilegkarten verteilen
5. Einflusspunkte vergeben
6. Motivationsstein zurücksetzen
7. Ereigniskarten sortieren

1. Boss verabschieden

Der **Boss** muss seinen Sessel räumen, ohne Wenn und Aber. Der entsprechende Spieler erhält seine Führungskraft zurück in seinen Vorrat.

Anmerkung: Dieser Punkt entfällt im ersten Durchgang.

2. Neuen Boss wählen

Der Spieler mit den **meisten Führungskräften** im aktuellen **Vorstand** stellt den neuen **Boss**. Bei einem **Gleichstand** gewinnt von den Beteiligten derjenige, dessen Führungskraft im Vorstandszimmer am **weitesten links** positioniert ist.

Der neue Boss nimmt die Figur aus dem Vorstand, die sich im Vorstandszimmer am weitesten links befindet, und stellt sie in das **Zimmer des Bosses**. Andere Figuren im Vorstand rücken nach links auf, damit keine Lücken entstehen.



Beispiel: Rot hat die meisten Vorstandsmitglieder und stellt den neuen Boss. Er versetzt die linke der beiden Figuren aus dem Vorstand in das Zimmer des Bosses. Danach rücken die gelbe und rote Figur um eine Position nach links.

Sollte sich **keine Führungskraft** im Vorstand befinden, stellt derjenige Spieler den neuen Boss, der die **Privilegkarte Boss** vor sich liegen hat, egal ob offen oder verdeckt. Er stellt eine Führungskraft aus seinem Vorrat in das **Zimmer des Bosses**.

Tipp: Stell einen Mitarbeiter aus dem Vorrat zum Boss. Dieser dient als Gedächtnisstütze, um die Ausübung des Privilegs Boss nicht zu vergessen.

3. Bereichsleiter ermitteln

Nun ermittelt ihr für alle 6 **Unternehmensbereiche** der Reihe nach den nächsten **Bereichsleiter**. Ihr beginnt links mit dem Bereich Entwicklung und endet rechts mit dem Bereich Controlling.

Den neuen Leiter eines Bereiches stellt derjenige Spieler, der in diesem Bereich die **meisten Abteilungsleiter** besitzt. Hierbei zählt eine **Hauptabteilung** wie 2 **Abteilungsleiter**. Ein eventuell noch amtierender **Bereichsleiter** zählt **nicht** mit! Bei einem **Gleichstand** gewinnt von den Beteiligten derjenige mit den **meisten Mitarbeitern**. Besteht auch hier ein Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Abteilungsleiter **am weitesten oben** platziert ist. Sollte sich in einem Bereich **kein Abteilungsleiter** befinden, stellt derjenige Spieler den neuen Bereichsleiter, der die **Privilegkarte** dieses Bereichs vor sich liegen hat, egal ob offen oder verdeckt. Der neue Bereichsleiter steht nun fest. Es gibt 3 mögliche Konstellationen:

A) Es gibt keinen amtierenden Bereichsleiter.

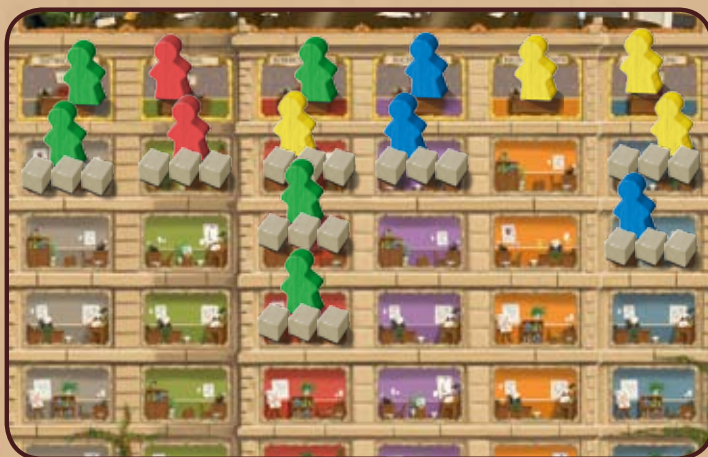
Der Spieler, der den neuen Bereichsleiter stellt, nimmt eine Führungskraft aus seinem Vorrat und stellt diese in das Büro des Bereichsleiters.

B) Den neuen Bereichsleiter stellt derselbe Spieler wie den amtierenden Bereichsleiter.

In diesem Fall passiert nichts weiter, der Bereichsleiter bleibt in seinem Büro.

C) Den neuen Bereichsleiter stellt ein anderer Spieler als den amtierenden Bereichsleiter.

Der Spieler des amtierenden Bereichsleiters muss sich entscheiden, ob sein Bereichsleiter in den **Vorstand** wechselt oder als **externer Berater** engagiert wird. Entweder versetzt er seine Figur in das **Vorstandszimmer** (so weit nach links wie möglich) oder auf das Feld seines entsprechenden Bereichs der **Beratungsleiste**. Anschließend nimmt der Spieler, der den neuen Bereichsleiter stellt, eine Führungskraft aus seinem Vorrat und stellt diese in das Büro des Bereichsleiters.



Beispiel: Im Bereich *Entwicklung* hat Grün die meisten Abteilungsleiter und stellt somit den Bereichsleiter. Grün stellt eine Führungskraft aus dem Vorrat ins Büro des Bereichsleiters. Entsprechend stellt Rot den Bereichsleiter für *Personal*. Im Bereich *Kommunikation* hat Gelb zwar 1 Abteilungsleiter im obersten Büro, aber Grün hat dort 2 Abteilungsleiter und stellt deshalb diesen Bereichsleiter. Die *Buchhaltung* leitet Blau.

Im Bereich *Rechte & Patente* gibt es keinen Abteilungsleiter. Beim Verteilen der Privilegkarten zu Spielbeginn hatte Gelb das Privileg *Rechte & Patente* erhalten und hat es noch vor sich liegen. Deshalb stellt Gelb hier den Bereichsleiter.

Einen Gleichstand gibt es im Bereich *Controlling*, wo Blau und Gelb je 1 Abteilungsleiter besitzen. Das Büro von Gelb liegt höher als das Büro von Blau. Somit stellt Gelb auch hier den Bereichsleiter.

4. Privilegkarten verteilen

Nachdem alle Bereichsleiter ihr Büro bezogen haben, verteilt ihr die **Privilegkarten**. Jeder Bereichsleiter nimmt sich die Privilegkarte für seinen Bereich. Die Karte **Boss** bekommt der neue Boss. Legt die Karten so vor euch ab, dass ihr jeweils die **Bereichshälfte** (grauer Hintergrund) lesen könnt, **nicht** die Hälfte **Geschmiert** (goldener Hintergrund)! (Eine Beschreibung der Privilegkarten findet ihr auf S. 12 unter „Privilegkarten“.)



Beispiel: Im obigen Beispiel bekommt Rot die Privilegkarte Boss und Personal, Grün erhält die Privilegien Entwicklung und Kommunikation, Blau das Privileg Buchhaltung und Gelb die beiden Privilegkarten Rechte & Patente und Controlling. Jeder legt die Karten mit der Bereichshälfte zu sich zeigend vor sich ab.

5. Einflusspunkte vergeben

Für eure Führungskräfte im Vorstand erhaltet Ihr **Punkte** auf der **Einflussleiste**:
 2 Punkte für den **Boss**
 1 Punkt für jedes **Vorstandsmitglied**



Beispiel: Im obigen Beispiel erhält Rot 3 Einflusspunkte, Blau und Gelb bekommen je 1 Einflusspunkt, Grün geht leer aus.

6. Motivationsstein zurücksetzen

Stellt den **Motivationsstein** auf Feld 6 der **Motivationsleiste**.

7. Ereigniskarten sortieren

Der **Bereichsleiter für Kommunikation** nutzt nun seine **Privilegkarte**. Er nimmt sich alle **Ereigniskarten**. Die beiden **Standard-Ereignisse** *Vorstandssitzung* und *Prämie* legt er zunächst vor sich ab. Alle anderen Karten mischt er verdeckt, dann zieht er zufällig **6 Ereigniskarten**, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, und legt sie ebenfalls vor sich ab. Die übrigen Ereigniskarten legt er bis zur nächsten Vorstandssitzung zur Seite. (Eine Beschreibung der Ereigniskarten findet ihr auf S. 7 unter „Ereignisschritt“.)

Nun sortiert der Bereichsleiter für *Kommunikation* die 6 gezogenen Ereignisse sowie die beiden Standard-Ereignisse *Vorstandssitzung* und *Prämie* in eine **beliebige Reihenfolge**, in der die Karten später aufgedeckt werden. Dabei ist Folgendes zu beachten:

Die Karte **Prämienzahlung** muss vor der Karte **Vorstandssitzung** aufgedeckt werden.

Die Karte **Vorstandssitzung** darf **frühestens als 5. Ereigniskarte** aufgedeckt werden.

Die Anzahl der Ereigniskarten vor der Karte *Vorstandssitzung* legt fest, wie viele **Abteilungsrunden** danach gespielt werden.

Die sortierten Karten legt der Bereichsleiter für *Kommunikation* als **verdeckten Ereignisstapel** vor sich ab. Kein anderer Spieler darf diese Ereigniskarten und ihre Reihenfolge kennen. Während der Abteilungsrunden darf der Spieler, der die Ereigniskarten sortiert hat, den Stapel jederzeit noch mal anschauen, dabei jedoch die Reihenfolge nicht mehr verändern.

Tip: Beim Sortieren solltet ihr darauf achten, das **zuerst aufzudeckende Ereignis** nach hinten zu legen, damit es anschließend im Stapel oben liegt. Damit endet die **Vorstandssitzung**, und es beginnt Phase II mit mehreren **Abteilungsrunden**.



Beispiel: Grün ist Bereichsleiter für Kommunikation und nimmt die beiden Standard-Ereignisse sowie nach Mischen 6 weitere Ereigniskarten. Unter Beachtung der Regeln sortiert Grün die Karten in die abgebildete Reihenfolge. Das erste Ereignis ist somit das Sommerfest. Die Vorstandssitzung ist genau an 5. Position, sie hätte nicht weiter nach links gedurft, aber weiter nach rechts. Die Prämienzahlung ist an 3. Stelle, wird also vor der Vorstandssitzung aufgedeckt.

II: Abteilungsrounden

Die Anzahl der **Abteilungsrounden**, die ihr in einem Durchgang spielt, ist abhängig von der Position der Ereigniskarte *Vorstandssitzung* im **Ereignisstapel**. Es finden mindestens 4 und höchstens 7 Abteilungsrounden statt. Die genaue Anzahl kennt nur der Bereichsleiter für *Kommunikation*. Er kennt auch alle eintretenden Ereignisse und ihre Reihenfolge.

Jede Abteilungsrunde besteht aus 2 **Schritten**, die ihr hintereinander ausführt:

1. **Ereignisschritt**
2. **Aktionsschritt**

1. Ereignisschritt

Der Bereichsleiter für *Kommunikation* deckt die **oberste Karte** des **Ereignisstapels** auf. Dieses Ereignis führt ihr **sofort** aus!

Tipp: Fächert die aufgedeckten Ereigniskarten übereinander auf, damit ihr jederzeit sehen könnt, wie viele Karten bereits aufgedeckt wurden. Folgende Ereignisse können eintreten:

Prämienzahlung

Dieses Ereignis bringt euch wieder **Geld** in eure Kassen. **Jeder** von euch erhält Prämien für seine **Aktienpakete** und einige **Führungskräfte**, und zwar in folgender Höhe:

100.000 Pinats für jedes **Aktienpaket** (Achtung: **nicht** für jeden Anteil!)

100.000 Pinats für jede **Abteilung**

200.000 Pinats für jede **Hauptabteilung**

150.000 Pinats für jedes **Vorstandsmitglied**

300.000 Pinats für den **Boss**

Der Spieler mit der **Privilegkarte Controlling** bekommt bei diesem Ereignis eventuell eine höhere Prämie für seine **Abteilungen/Hauptabteilung**, je nach aktuellem Motivationswert (siehe S.13, „*Privilegkarte Controlling*“).

Anmerkung: Diese Ereigniskarte muss immer vor der Ereigniskarte *Vorstandssitzung* in den Ereignisstapel einsortiert werden (siehe S. 6, „*Ereigniskarten sortieren*“).



Beispiel: Rot besitzt 2 Aktienpakete, 1 mit 1 Anteil und 1 mit 4 Anteilen. Dafür bekommt er 200.000 Pinats. Seine 3 Abteilungen bringen ihm 300.000 Pinats, 1 Hauptabteilung bringt weitere 200.000. Für 1 Vorstandsmitglied und den Boss kommen weitere 150.000 + 300.000 Pinats hinzu. Insgesamt erhält Rot bei der Prämienzahlung also 1.150.000 Pinats.

Vorstandssitzung

Der gesamte **Durchgang** endet **sofort**, ein **Aktionsschritt** findet **nicht** mehr statt! Ihr setzt das Spiel mit einer **Vorstandssitzung** fort.

Anmerkung: Diese Ereigniskarte darf frühestens als 5. Karte in den Ereignisstapel einsortiert werden (siehe S. 6, „*Ereigniskarten sortieren*“).

Motivation

Ein solches Ereignis wirkt sich auf die Motivation der Mitarbeiter aus. Versetzt den Motivationsstein auf der Motivationsleiste um den angegebenen Wert, bei einem **+** nach oben, bei einem **-** nach unten.

Anmerkung: Die meisten Ereignisse senken die Motivation. Der Motivationswert beeinflusst die Effekte einiger Privilegkarten (siehe S. 12, „*Privilegkarten*“).

Deppenkarte

Dieses Ereignis wird der Bereichsleiter für *Kommunikation* vermutlich **hinter** die Vorstandssitzung sortieren, denn es benachteiligt ihn. Die Deppenkarten sollen verhindern, dass ein Durchgang immer 7 Abteilungsstunden dauert.

Sonstige Ereignisse

Alle übrigen Ereigniskarten sind selbsterklärend, ihr befolgt einfach den Kartentext.

Anmerkung: Falls jemand bei einem Ereignis mehr Geld bezahlen müsste, als er besitzt, zahlt er soviel, wie er kann.

2. Aktionsschritt

Jeder Spieler führt reihum im Uhrzeigersinn **genau 1 Aktion** durch. Es beginnt der Bereichsleiter für *Kommunikation*. Der Spieler, der seine Aktion durchführt, wird auch als **aktiver Spieler** bezeichnet.

Anmerkung: Der Spieler, der zu Beginn der ersten Abteilungsrunde den Bereichsleiter für Kommunikation stellt, bleibt im gesamten Durchgang der Startspieler für alle Aktionsschritte, auch wenn er als Bereichsleiter abdankt (siehe S. 09, „Als Bereichsleiter abdanken“) oder seine Privilegkarte verliert.

Euch stehen 7 verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung:

- A) Mitarbeiter einstellen
- B) Abteilungen gründen
- C) Abteilungen umstrukturieren
- D) Als Bereichsleiter abdanken
- E) Mitspieler bestechen
- F) Punkte kaufen
- G) Privilegkarte einsetzen

Die einzelnen Aktionen werden im nächsten Kapitel ausführlich erklärt.

Allgemeine Regeln für Aktionen

Eine **Abteilung** hat **genau 1 Abteilungsleiter**. Sie kann **höchstens 6 Mitarbeiter** umfassen und benötigt **mindestens 1 Mitarbeiter**. Sollte 1 Abteilungsleiter irgendwann **keinen Mitarbeiter** haben, wird die Abteilung **sofort aufgelöst**; die Führungskraft bekommt der Spieler zurück in seinen Vorrat.

Eine **Hauptabteilung** hat genau 2 **Abteilungsleiter**. Sie kann ebenfalls **höchstens 6 Mitarbeiter** umfassen. Im Gegensatz zu einer Abteilung kann sie **auch ohne Mitarbeiter** existieren, sie wird **niemals** mehr aufgelöst.

Bei Neugründung oder Umzug einer Abteilung wird immer ein Büro so weit **oben** wie möglich besetzt. Sobald in einem Unternehmensbereich ein **leeres Abteilungsbüro** entsteht, rücken eventuell darunter existierende Abteilungen **sofort** nach oben nach.

Aktionen im Aktionsschritt

A) Mitarbeiter einstellen

Der aktive Spieler nimmt 2 **Mitarbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat und stellt sie in beliebige Büros, in denen er eine **Abteilung** oder **Hauptabteilung** hat. Besitzt er die **Privilegkarte Personal**, bekommt er bei dieser Aktion eventuell zusätzliche Mitarbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, je nach aktuellem **Motivationswert** (siehe S. 15, „Privilegkarte Personal“).

Anmerkung: Bitte beachtet die „Allgemeinen Regeln für Aktionen“.



Beispiel: Grün stellt 2 neue Mitarbeiter ein, indem er sie aus dem Vorrat auf den Spielplan setzt.

B) Abteilungen gründen

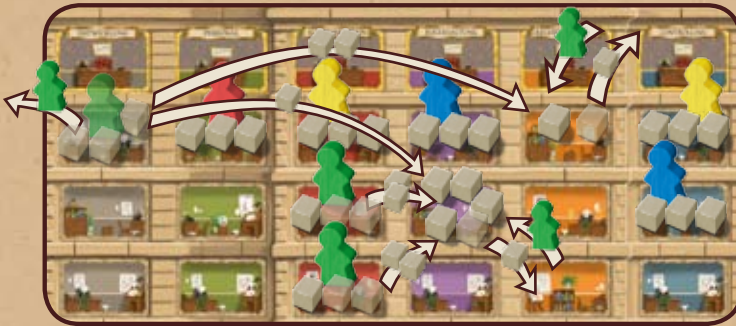
Ihr habt 2 verschiedene Möglichkeiten, neue Abteilungen zu gründen, entweder **durch eigene Mitarbeiter** oder **durch neue Mitarbeiter**.

Gründung durch eigene Mitarbeiter

Mit eigenen Mitarbeitern könnt ihr mit 1 Aktion **1 oder 2** neue Abteilungen gründen. Der aktive Spieler nimmt beliebig viele **Mitarbeiter** aus seinen bestehenden Abteilungen und/oder Hauptabteilungen und stellt sie in 1 oder 2 freie Abteilungsbüros. Dabei müssen sich **mindestens 2 Mitarbeiter** in jeder neuen Abteilung

befinden. Anschließend **ersetzt** er in jeder neuen Abteilung genau **1 Mitarbeiter** durch **1 Führungskraft** aus seinem Vorrat, die damit zum **Abteilungsleiter** wird. Ersetzte Mitarbeiter werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Anmerkung: Bitte beachtet die „Allgemeinen Regeln für Aktionen“.



Beispiel: Grün nimmt insgesamt 7 Mitarbeiter aus seinen bestehenden Abteilungen und setzt 5 davon in das oberste freie Büro der *Buchhaltung* sowie 2 in das oberste Büro von *Rechte & Patente*, womit das Minimum von je 2 Mitarbeitern erfüllt ist. Danach tauscht er in den beiden neuen Abteilungen je 1 Mitarbeiter gegen 1 Führungskraft aus. Die grüne Abteilung in der Entwicklung hat keinen Mitarbeiter mehr und wird deshalb aufgelöst. Den (ehemaligen) Abteilungsleiter stellt Grün zurück in seinen Vorrat.

Gründung durch neue Mitarbeiter

Mit neuen Mitarbeitern könnt ihr mit 1 Aktion **genau 1** neue Abteilung gründen. Der aktive Spieler nimmt **1 Führungskraft** aus seinem Vorrat **und 1 Mitarbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat und stellt beide in 1 freies Abteilungsbüro. Besitzt er die **Privilegkarte Personal**, bekommt er bei dieser Aktion eventuell zusätzliche Mitarbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, je nach aktuellem **Motivationswert** (siehe S. 15, „Privilegkarte Personal“). Anschließend darf er beliebig viele Mitarbeiter aus seinen bestehenden Abteilungen und/oder Hauptabteilungen nehmen und in die neue Abteilung stellen.

Anmerkung: Bitte beachtet die „Allgemeinen Regeln für Aktionen“.

C) Abteilungen umstrukturieren

Ihr habt **2 verschiedene Möglichkeiten**, eure Abteilungen umzustrukturieren. Ihr könnt entweder in **andere Unternehmensbereiche** umziehen oder eine neue **Hauptabteilung** gründen.

Umzug in andere Unternehmensbereiche

Ihr könnt mit 1 Aktion entweder mit **1 oder 2 Abteilungen** umziehen oder mit genau **1 Hauptabteilung**. Für einen Umzug nimmt der aktive Spieler eine **beliebige** Abteilung oder Hauptabteilung (Führungskräfte und Mitarbeiter) und stellt sie in ein Abteilungsbüro eines anderen Unternehmensbereichs.

Anmerkung: Bitte beachtet die „Allgemeinen Regeln für Aktionen“.

Gründung einer Hauptabteilung

Ihr könnt mit 1 Aktion genau **1 Hauptabteilung** gründen. Dazu legt ihr **2 bestehende** Abteilungen **zusammen**. Diese können sowohl aus demselben als auch aus verschiedenen Unternehmensbereichen kommen. Der aktive Spieler zieht entweder mit 2 Abteilungen in ein neues gemeinsames Abteilungsbüro um, oder er zieht mit 1 Abteilung in ein Büro, in dem sich bereits 1 andere Abteilung befindet.

Beide Abteilungsleiter bleiben in der so gegründeten Hauptabteilung. Es müssen jedoch **2 Mitarbeiter** dieser Hauptabteilung in den allgemeinen Vorrat **entlassen** werden. Sollte die Hauptabteilung danach mehr als 6 Mitarbeiter haben, werden überzählige Mitarbeiter ebenfalls entlassen.

Anmerkung: Bitte beachtet die „Allgemeinen Regeln für Aktionen“.

Für die Gründung der Hauptabteilung erhält der aktive Spieler **1 Punkt** auf der **Hauptabteilungsleiste**. (Da eine Hauptabteilung nie aufgelöst werden kann, könnt ihr jederzeit überprüfen, ob die Punkte auf der Hauptabteilungsleiste korrekt angezeigt werden. Sie müssen mit der Anzahl der Hauptabteilungen jedes Spielers übereinstimmen.)



Beispiel: Grün zieht mit seinem untersten Büro für Kommunikation in sein Büro für Entwicklung um. Beide Abteilungsleiter bleiben dort und bilden zusammen eine neue Hauptabteilung. 2 Mitarbeiter aus dieser Abteilung werden entlassen, es bleiben also 4 Mitarbeiter übrig. Dafür erhält Grün 1 Punkt auf der Hauptabteilungsleiste.

D) Als Bereichsleiter abdanken

Ihr könnt mit 1 Aktion genau **1 Bereichsleiter** freiwillig abdanken lassen. Ihr habt **2 verschiedene Möglichkeiten** für die Zukunft eures Bereichsleiters. Entweder er wird **Vorstandsmitglied** oder er lässt sich als **externer Berater** engagieren.

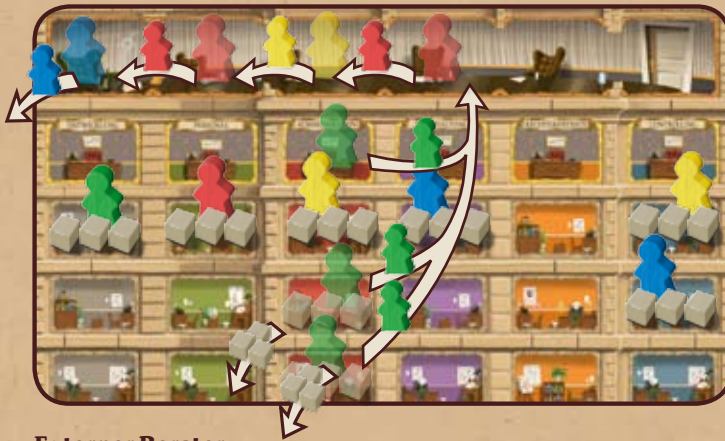
Bei beiden Möglichkeiten **verliert** die **Privilegkarte** dieses Unternehmensbereichs für den laufenden **Durchgang** ihre **Gültigkeit**. Sie verbleibt bei dem Spieler, der sie aktuell vor sich liegen hat, wird aber umgedreht, so dass sie **verdeckt** liegt. Dieses Privileg steht also nicht mehr zur Verfügung und kann erst durch eine Vorstandssitzung wieder gültig werden.

Vorstandsmitglied

Der aktive Spieler schickt **1 eigenen Bereichsleiter** und **alle Abteilungsleiter** aus demselben Unternehmensbereich in den Vorstand. **Ausgenommen** davon sind die Abteilungsleiter aus den **Hauptabteilungen**, die ihre Position behalten.

Alle Mitarbeiter des aktiven Spielers aus diesem Unternehmensbereich (**auch aus den Hauptabteilungen!**) werden **entlassen** und in den allgemeinen Vorrat zurückgestellt. Es werden also **alle Abteilungen** aufgelöst, nur **Hauptabteilungen** bleiben bestehen.

Sollte im Vorstand nicht genügend Platz für alle neuen Mitglieder sein, werden alle Vorstandsmitglieder um so viele Positionen nach links versetzt, bis der Platz für die neuen Mitglieder ausreicht. Dadurch werden ein oder mehrere Vorstandsmitglieder entlassen und in die Vorräte der Spieler zurückgestellt.



Beispiel: Grün zieht mit seinem Bereichsleiter für *Kommunikation* und den beiden Abteilungsleitern dieses Bereichs in den Vorstand ein. Alle 6 Mitarbeiter der beiden Büros verliert Grün zurück in den Vorrat. Im Vorstandszimmer sind nur 2 freie Plätze. Damit alle 3 grünen Führungskräfte hineinpassen, müssen die amtierenden Vorstandsmitglieder alle um 1 Position nach links rücken. Die blaue Führungskraft wird entlassen und zurück in den Vorrat gestellt. Danach nehmen die 3 grünen Führungskräfte ihre neuen Positionen ein.

Externer Berater

Der aktive Spieler versetzt **1 eigenen Bereichsleiter** auf das Feld des entsprechenden Unternehmensbereichs der **Beratungsleiste**. Auf jedem Beratungsfeld dürfen **mehrere Berater** jedes Spielers stehen.

Auch hier werden alle Mitarbeiter des aktiven Spielers aus diesem Unternehmensbereich (**auch aus den Hauptabteilungen!**) entlassen und in den allgemeinen Vorrat zurückgestellt. Alle Abteilungen werden aufgelöst, nur Hauptabteilungen bleiben bestehen. Die Abteilungsleiter stellt der Spieler zurück in seinen Vorrat.



Beispiel: Grün lässt seinen Bereichsleiter für *Entwicklung* als externen Berater engagieren. Er versetzt seine Figur auf das Feld *Entwicklung* der Beraterleiste. Alle 4 Mitarbeiter seiner Hauptabteilung werden entlassen, aber die Hauptabteilung bleibt bestehen.

E) Mitspieler bestechen

Ihr könnt mit 1 Aktion **1-2 Bestechungsversuche** durchführen, um in den Besitz von **Privilegkarten** zu kommen. Ein Privileg, das man durch eine Bestechung erhält, hat einen noch **stärkeren** Effekt, als wenn man es während einer Vorstandssitzung für seinen Bereichsleiter erhalten hat.

Der aktive Spieler kann jedem **Mitspieler**, der eine **Privilegkarte** vor sich liegen hat, egal ob offen oder verdeckt, ein **Angebot** für diese Privilegkarte unterbreiten. (Hat der Mitspieler mehrere Privilegkarten, muss der Spieler sagen, für welche dieser Karten er das Angebot macht.) Dazu legt er aus seinem Besitz einen **beliebigen** Geldbetrag, **mindestens** jedoch **50.000 Pinats**, in seine **Schmiergeldmappe** und übergibt sie dem Mitspieler. Dieser schaut sich den Geldbetrag in der Mappe an. Er hat nun **2 Möglichkeiten**, entweder er **nimmt** das Angebot an oder er **lehnt** es ab. In **jedem Fall** bekommt der aktive Spieler **1 Punkt** auf der **Korruptionsleiste**.

Der Mitspieler nimmt an

Der Mitspieler nimmt das Geld aus der Schmiergeldmappe, es gehört nun ihm. Er bekommt ebenfalls **1 Punkt** auf der **Korruptionsleiste**.

Dann reicht er die Mappe zusammen mit der gewünschten Privilegkarte zurück an den aktiven Spieler. Dieser legt die Privilegkarte so vor sich ab, dass er die Hälfte **Geschmiert** (goldener Hintergrund) lesen kann. **Ausnahme:** Lag die Privilegkarte verdeckt vor dem bestochenen Spieler, muss sie auch der neue Besitzer verdeckt vor sich ablegen. (Eine Beschreibung der Privilegkarten findet ihr auf S. 12 unter „Privilegkarten“.)

Die Aktion ist damit **beendet**, der aktive Spieler darf keinen weiteren Bestechungsversuch unternehmen.

Der Mitspieler lehnt ab

Der Mitspieler gibt die Schmiergeldmappe zusammen mit dem angebotenen Geld wieder zurück.

Ist der erste Bestechungsversuch gescheitert, darf der aktive Spieler einen **zweiten** unternehmen. Dazu kann er **entweder** sein Angebot auf **dieselbe** Privilegkarte erhöhen **oder** es bei einer anderen Privilegkarte probieren, egal ob bei demselben oder einem anderen Mitspieler. Der zweite Versuch läuft genauso ab wie der erste, allerdings bekommt der aktive Spieler diesmal **keinen Punkt** auf der **Korruptionsleiste**.

Nimmt der Mitspieler das Angebot an, verfährt ihr wie oben beschrieben (siehe „Der Mitspieler nimmt an“). **Lehnt** er das Angebot ab, gibt er Mappe und Geld wieder zurück. Die Bestechung ist gescheitert, die Aktion damit **beendet**.

Verlust von Mitarbeitern

Jeder Mitspieler, der in dieser Aktion einen Bestechungsversuch abgelehnt hat, verliert 1 Mitarbeiter es sei denn, er bekam ein zweites Bestechungsangebot und hat dieses angenommen. Hat ein Mitspieler in dieser Aktion 2 Bestechungsversuche abgelehnt, verliert er trotzdem nur 1 Mitarbeiter. Der aktive Spieler bestimmt, welcher **Mitarbeiter** eines betroffenen Mitspielers vom Spielplan genommen wird. Er nimmt ihn aus einer beliebigen Abteilung oder Hauptabteilung und legt ihn in den Vorrat zurück.

Anmerkung: Bitte beachtet die „Allgemeinen Regeln für Aktionen“, eventuell muss die Abteilung aufgelöst werden.



Beispiel: Grün möchte von Gelb die Privilegkarte Controlling übernehmen. Grün legt 100.000 Pinats in seine Schmiedgeldmappe und überreicht sie an Gelb. Dafür bekommt Grün 1 Korruptionspunkt. Der Betrag ist offenbar zu gering, denn Gelb lehnt ab. Nun darf Grün einen weiteren Bestechungsversuch starten. Grün entscheidet sich, keinen zweiten Versuch für das Privileg Controlling zu unternehmen, sondern Rot für das Boss-Privileg zu schmieren. Er überreicht Rot seine Mappe mit 350.000 Pinats. Rot ist einverstanden und nimmt das Geld an sich, zudem bekommt Rot 1 Korruptionspunkt. Grün erhält das Boss-Privileg und legt es mit der Geschmiert-Hälfte zu sich ab. Am Ende entfernt Grün 1 Mitarbeiter aus dem gelben Büro, da Gelb seinen Bestechungsversuch abgelehnt hat.

F) Punkte kaufen

Um schneller an die nötigen Siegpunkte zu gelangen, könnt ihr Punkte für die Kompetenzleisten kaufen. Euer hart erwirtschaftetes Geld könnt ihr in Aktien, Hauptabteilungen und externe Berater investieren. Ihr könnt Mitarbeiter entlassen, um Einfluss zu gewinnen. (Punkte für die Korruptionsleiste könnt ihr mit dieser Aktion jedoch nicht bekommen.) Ihr habt 4 verschiedene Möglichkeiten:

Einfluss

Mit 1 Aktion könnt ihr genau 1 Einflusspunkt bekommen. Der aktive Spieler entlässt 3 Mitarbeiter aus beliebigen seiner Abteilungen und/oder Hauptabteilungen. Diese Mitarbeiter können aus unterschiedlichen Unternehmensbereichen stammen. Er erhält **1 Punkt** auf der **Einflussleiste**.

Hauptabteilungen

Mit 1 Aktion könnt ihr **genau 1 Hauptabteilung** kaufen. Der aktive Spieler zahlt **1.500.000** Pinats in den Vorrat. Dann nimmt er **2 Führungskräfte** aus seinem Vorrat und stellt diese in ein freies Abteilungsbüro eines **beliebigen** Unternehmensbereichs. Zudem erhält er **1 Punkt** auf der **Hauptabteilungsleiste**.

Beratung

Mit 1 Aktion könnt ihr genau 1 externen Berater engagieren. Der aktive Spieler zahlt **2.000.000** Pinats in den Vorrat. Dann nimmt er **1 Führungskraft** aus seinem Vorrat und stellt diese auf ein **beliebiges** Feld der Beratungsleiste.

Aktien

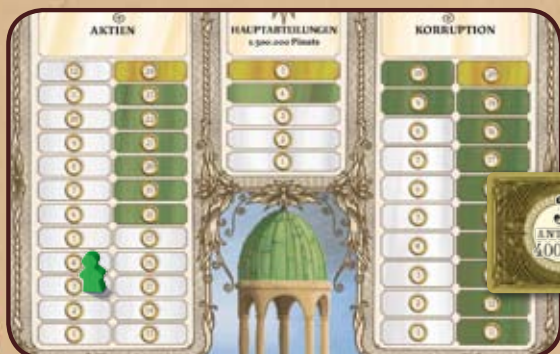
Mit 1 Aktion könnt ihr **genau 1 Aktienpaket** kaufen. Die Pakete haben unterschiedliche Preise, je nach der Anzahl der Anteile, die sie enthalten:

1 Anteil: 100.000 Pinats	5 Anteile: 900.000 Pinats
2 Anteile: 200.000 Pinats	6 Anteile: 1.200.000 Pinats
3 Anteile: 400.000 Pinats	7 Anteile: 1.600.000 Pinats
4 Anteile: 600.000 Pinats	

Der Spieler mit der Privilegkarte Buchhaltung bekommt bei dieser Aktion eventuell ein größeres Aktienpaket, als er bezahlt, je nach aktuellem Motivationswert (siehe S. 12, „Privilegkarte Buchhaltung“).

Für **jeden Anteil** des gekauften Aktienpakets erhält der aktive Spieler **1 Punkt** auf der **Aktienleiste**. Zudem bringen Aktienpakete beim Ereignis **Prämienzahlung** zusätzliche Rendite.

Anmerkung: Die Aktienpakete sind begrenzt. Sollten Pakete bestimmter Größen vergriffen sein, können diese nicht mehr erworben werden.



Beispiel: Grün kauft 1 Aktienpaket mit 3 Anteilen für 400.000 Pinats. Grün erhält 3 Punkte auf der Aktienleiste.

G) Privilegkarte einsetzen

Mit dieser Aktion könnt ihr die Privilegkarten **Entwicklung** oder **Rechte & Patente** einsetzen. (Eine Beschreibung der Privilegkarten findet ihr auf S. 12 unter „Privilegkarten“.)

Spielende

Sobald ein Spieler innerhalb seiner Aktion im Aktionsschritt mindestens 4 Siegpunkte erreicht hat, verkündet er das und zeigt ggf. seine Erzfeindkarte. Hat er seinen Erzfeind zu diesem Zeitpunkt besiegt (siehe S. 3, „Erzfeind“), kann ihm dieser Siegpunkt nicht mehr genommen werden. Ihr spielt noch die aktuelle Abteilungsrunde zu Ende, danach endet das Spiel sofort. Erreichen in dieser Runde noch weitere Spieler 4 Siegpunkte, so geben sie das ebenfalls bekannt und zeigen ggf. ihre Erzfeindkarte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt von den Beteiligten derjenige mit dem meisten Bargeld. Besteht auch beim Bargeld Gleichstand, gibt es mehrere Sieger. Allen anderen wünschen wir viel Erfolg bei der nächsten Partie **Machtspiele!**

Anmerkung: Für ein längeres Spiel spielt ihr einfach so lange, bis jemand mindestens 5 Siegpunkte erreicht hat. Darüber solltet ihr euch vor Spielbeginn einigen.

Privilegkarten

Die **Privilegkarte** setzt ihr auf unterschiedliche Arten ein. Manche verbessern eine Aktion oder ein Ereignis, andere stellen eine eigene Aktion dar. Jede Privilegkarte wird in diesem Kapitel ausführlich beschrieben.

Ein Privileg kann immer nur derjenige von euch einsetzen, der die Karte vor sich liegen hat. In den Besitz von Privilegkarten kommt ihr entweder während einer **Vorstandssitzung** oder durch eine **erfolgreiche Bestechung**. Davon hängt auch ab, welche der beiden **Hälften** eines Privilegs zu euch zeigt; nur diese Hälfte dürft ihr einsetzen. Die Hälfte **Geschmiert** ist immer stärker als die **Bereichshälfte**.

Während der **Vorstandssitzung** bekommt jeder neue Bereichsleiter die Privilegkarte für seinen Bereich; der neue Boss bekommt die Privilegkarte Boss (siehe S. 6, „Privilegkarten verteilen“). So erhaltene Privilegkarten legt ihr immer so vor euch ab, dass ihr jeweils die **Bereichshälfte** (grauer Hintergrund) lesen könnt. Durch eine **erfolgreiche Bestechung** wechselt eine Privilegkarte den Besitzer (siehe S. 10, „Mitspieler bestechen“). So erhaltene Privilegkarten legt ihr immer so vor euch ab, dass ihr jeweils die Hälfte **Geschmiert** (goldener Hintergrund) lesen könnt. Auch wenn ihr euch als **Bereichsleiter** oder **Boss** die Privilegkarte für euren Bereich durch eine Bestechung zurückholt, legt ihr sie mit der Hälfte **Geschmiert** zu euch ab.

Boss



Der Spieler darf vor Beginn der **Vorstandssitzung** (siehe S. 7) genau 1 neue Abteilung mit 1 Mitarbeiter gründen. Er stellt 1 Führungskraft aus seinem Vorrat und 1 Mitarbeiter aus dem allgemeinen Vorrat in ein freies Abteilungsbüro eines beliebigen Unternehmensbereichs.

Tipp: Stellt 1 Mitarbeiter aus dem Vorrat zum Boss, wenn er diese Karte erhält. Dieser dient als Gedächtnisstütze, um die Ausübung dieses Privilegs nicht zu vergessen.



Der Spieler darf vor Beginn der **Vorstandssitzung** (siehe S. 7) genau 1 neue Hauptabteilung ohne Mitarbeiter gründen. Er stellt 2 Führungskräfte aus seinem Vorrat in ein freies Abteilungsbüro eines beliebigen Unternehmensbereichs. Zudem erhält er 1 Punkt auf der Hauptabteilungsleiste.

Tipp: Stellt 2 Führungskräfte aus dem Vorrat zum Boss, wenn diese Karte durch Bestechung den Besitzer wechselt. Diese dienen als Gedächtnisstütze, um die Ausübung dieses Privilegs nicht zu vergessen.

Buchhaltung



Falls der aktive Spieler bei der Aktion „F Punkte kaufen“ (siehe S. 11) ein Aktienpaket kauft, erhält er eventuell ein größeres Aktienpaket, als er eigentlich bezahlt, je nach aktuellem Motivationswert:

keine zusätzlichen Anteile bei Motivation 4-6
1 zusätzlicher Anteil bei Motivation 2-3
2 zusätzliche Anteile bei Motivation 0-1

Geschmiert	
Bei Aktienkauf mehr Anteile:	
Motivation	Anteile
4-6	1
2-3	2
0-1	3

Falls der Spieler bei der Aktion „F) Punkte kaufen“ (siehe S. 11) ein Aktienpaket kauft, erhält er ein größeres Aktienpaket, als er eigentlich bezahlt, je nach aktuellem Motivationswert:

- 1 zusätzlicher Anteil bei Motivation 4-6
- 2 zusätzliche Anteile bei Motivation 2-3
- 3 zusätzliche Anteile bei Motivation 0-1



Beispiel: Blau hat die Privilegkarte *Buchhaltung* mit der Bereichshälfte vor sich liegen. Die Motivation hat aktuell den Wert 1. Bei einem Aktienkauf bekommt Blau 2 zusätzliche Anteile. Er bezahlt für 1 Aktienpaket mit 3 Anteilen 400.000 Pinats und nimmt sich anschließend ein Aktienpaket mit 5 Anteilen aus dem Vorrat. Er erhält 5 Punkte auf der Aktienleiste.

Controlling

Controlling	
Bei Prämienzahlung mehr Geld pro Abteilung/Hauptabteilung:	
Motivation	Geld
5-6	0
3-4	50.000
0-2	100.000

Beim Ereignis *Prämienzahlung* (siehe S. 7) erhält der Spieler eventuell einen höheren Betrag für jede seiner **Abteilungen und Hauptabteilungen**, je nach aktuellem Motivationswert:

- kein zusätzliches Geld bei Motivation 5-6
- 50.000 Pinats pro Abteilung/Hauptabteilung bei Motivation 3-4
- 100.000 Pinats pro Abteilung/Hauptabteilung bei Motivation 0-2

Geschmiert	
Bei Prämienzahlung mehr Geld pro Abteilung/Hauptabteilung:	
Motivation	Geld
3-6	100.000
2	150.000
0-1	200.000

Beim Ereignis *Prämienzahlung* (siehe S. 7) erhält der Spieler einen höheren Betrag für jede seiner **Abteilungen**, je nach aktuellem Motivationswert:

- 100.000 Pinats zusätzlich pro Abteilung/Hauptabteilung bei Motivation 3-6
- 150.000 Pinats zusätzlich pro Abteilung/Hauptabteilung bei Motivation 2
- 200.000 Pinats zusätzlich pro Abteilung bei Motivation 0-1



Beispiel: Im Beispiel zur Prämienzahlung (siehe S. 7, „Prämienzahlung“) bekommt Rot 1.150.000 Pinats. Angenommen, zu diesem Zeitpunkt hätte er die Privilegkarte *Controlling* mit der Hälfte *Geschmiert* vor sich liegen gehabt, und der aktuelle Motivationswert wäre 1. Dann bekäme Rot zusätzliche 800.000 Pinats für seine 3 Abteilungen und 1 Hauptabteilung, also eine Gesamtprämie von 1.950.000 Pinats.

Entwicklung



Mit der Aktion „**G) Privilegkarte einsetzen**“ (siehe S. 12) kann der aktive Spieler **1 Mitarbeiter** eines Mitspielers **abwerben**. Er nimmt **1 Mitarbeiter** aus einer **beliebigen** Abteilung oder Hauptabteilung eines Mitspielers und stellt ihn in eine **beliebige** eigene Abteilung oder Hauptabteilung. (Falls der aktive Spieler keine Abteilung oder Hauptabteilung hat, die den Mitarbeiter aufnehmen kann, kann er diese Aktion nicht ausführen.)

Anmerkung: Bitte beachtet die „*Allgemeinen Regeln für Aktionen*“ (siehe S. 8), eventuell muss die Abteilung aufgelöst werden.



Mit der Aktion „**G) Privilegkarte einsetzen**“ (siehe S. 12) kann der aktive Spieler **3 Mitarbeiter** seiner Mitspieler **abwerben**. Er nimmt **3 Mitarbeiter** aus **3 beliebigen** Abteilungen und/oder Hauptabteilungen seiner Mitspieler und stellt sie in **beliebige** eigene Abteilungen und/oder Hauptabteilungen. Dabei darf er von **keinem Mitspieler mehr als 1 Mitarbeiter abwerben**. Der aktive Spieler darf alternativ auch Mitarbeiter aus dem Vorrat nehmen, um insgesamt **3 Mitarbeiter** zu erhalten – zum Beispiel um Mitspieler zu verschonen oder falls weniger als **3 Spieler** überhaupt Mitarbeiter besitzen.

Falls der aktive Spieler in seinen Abteilungen und/oder Hauptabteilungen nicht genügend Platz hat, um alle abgeworbenen Mitarbeiter aufzunehmen, darf er nur so viele Mitarbeiter abwerben, wie er selbst beschäftigen kann.



Beispiel: Rot hat die Privilegkarte mit der Hälfte *Geschmiert* vor sich liegen. Er nutzt 1 Aktion dazu, dieses Privileg einzusetzen. Er nimmt je 1 Mitarbeiter aus Abteilungen von Blau, Gelb und Grün. Diese setzt er in sein Büro in der Personalabteilung. Das Büro hat nun 6 Mitarbeiter und kann keine weiteren Mitarbeiter mehr aufnehmen.

Kommunikation



Der Spieler **sortiert** am Ende der Vorstandssitzung die **8 Ereigniskarten** für den aktuellen Durchgang (siehe S. 6, „*Ereigniskarten sortieren*“).



Der Spieler darf vor Beginn der **Vorstandssitzung** (siehe S. 4), **nach** der Ausführung des Privilegs Boss, **1 zusätzliche Aktion** ausführen, so als wäre er in einem Aktionsschritt (siehe S. 8, „*Aktionsschritt*“).

Personal

Personal	
Bei Einstellung neuer Mitarbeiter und Gründung neuer Abteilung durch neue Mitarbeiter mehr Personal:	
Motivation	Personal
4-6	0
2-3	1
0-1	2

Bei den Aktionen „**A) Mitarbeiter einstellen**“ (siehe S. 8) und „**B) Abteilungen gründen**“ (durch neue Mitarbeiter, siehe S. 9) erhält der aktive Spieler eventuell **zusätzliche Mitarbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat, je nach aktuellem **Motivationswert**:

kein zusätzlicher neuer Mitarbeiter bei Motivation 4-6
 1 zusätzlicher neuer Mitarbeiter bei Motivation 2-3
 2 zusätzliche neue Mitarbeiter bei Motivation 0-1

Geschmiert	
Bei Einstellung neuer Mitarbeiter und Gründung neuer Abteilung durch neue Mitarbeiter mehr Personal:	
Motivation	Personal
4-6	1
2-3	2
0-1	3

Bei den Aktionen „**Mitarbeiter einstellen**“ (siehe S. 8) und „**Abteilungen gründen**“ (durch neue Mitarbeiter, siehe S. 9) erhält der aktive Spieler **zusätzliche Mitarbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat, je nach aktuellem **Motivationswert**:

1 zusätzlicher neuer Mitarbeiter bei Motivation 4-6
 2 zusätzliche neue Mitarbeiter bei Motivation 2-3
 3 zusätzliche neue Mitarbeiter bei Motivation 0-1



Beispiel: Grün hat die Privilegkarte Personal mit der Hälfte Geschmiert vor sich liegen. Er nutzt die Aktion „**Abteilungen gründen**“, um mit neuen Mitarbeitern 1 neue Abteilung zu gründen. Der Motivationswert ist aktuell 1, somit erhält Grün 3 zusätzliche neue Mitarbeiter. Er stellt aus dem Vorrat 1 Führungskraft und 4 Mitarbeiter in das oberste freie Büro im Bereich *Buchhaltung*.

Rechte & Patente

Rechte & Patente	
Mit 1 Aktion 1 Mitarbeiter entlassen, um 1 Einflusspunkt zu erhalten.	

Mit der Aktion „**G) Privilegkarte einsetzen**“ (siehe S. 12) kann der aktive Spieler 1 Mitarbeiter **entlassen**, um 1 **Einflusspunkt** zu bekommen. Er nimmt 1 Mitarbeiter aus **beliebigen** eigenen Abteilungen und/oder Hauptabteilungen und stellt sie in den allgemeinen Vorrat. Zudem erhält er 1 **Punkt** auf der **Einflussleiste**. (Hat ein Spieler keinen Mitarbeiter, den er entlassen kann, darf er diese Aktion nicht ausführen.)

Anmerkung: Bitte beachtet die „*Allgemeinen Regeln für Aktionen*“ (siehe S. 8), eventuell muss die Abteilung aufgelöst werden.

Geschmiert	
Mit 1 Aktion 2 Mitarbeiter entlassen, um 2 Einflusspunkte zu erhalten.	

Mit der Aktion „**G) Privilegkarte einsetzen**“ (siehe S. 12) kann der aktive Spieler 2 Mitarbeiter **entlassen**, um 2 **Einflusspunkte** zu bekommen. Er nimmt 2 Mitarbeiter aus **beliebigen** eigenen Abteilungen und/oder Hauptabteilungen und stellt sie in den allgemeinen Vorrat. Zudem erhält er 2 **Punkte** auf der **Einflussleiste**. (Hat ein Spieler keine 2 Mitarbeiter, die er entlassen kann, darf er diese Aktion nicht ausführen.)

Anmerkung: Bitte beachtet die „*Allgemeinen Regeln für Aktionen*“ (siehe S. 8), eventuell müssen Abteilungen aufgelöst werden.



Beispiel: Rot hat die Privilegkarte *Rechte & Patente* mit der Bereichshälfte vor sich liegen. Nun nutzt Rot 1 Aktion dazu, dieses Privileg einzusetzen. Er stellt 1 Mitarbeiter aus seiner Abteilung vom Spielplan zurück in den Vorrat. Danach setzt er seine Figur auf der Einflussleiste um 1 Punkt nach oben.

Danke

Und da wären noch ...*

... die **/friends of bauldric/**, ohne deren intercontinentalen Erfahrungsschatz das Spiel so nicht zustande gekommen wäre. Ganz besonders sei hier Stefan Schlößer erwähnt, der ja in seinem Bereich Maschinenbau sehr viel mit Schmierem und Fetten zu tun hat und somit unermüdlich als Ideengeber fungierte. Hierbei nicht zu vergessen sind auch Robin Clemens, Martin Bickel, Nicole & Tommy Schulze, Holger Lamm und Roland Caspari, die für ein paar Bier oder Samosas leicht zu jeder Schandtat zu überreden waren – und Jörg Wagner, der wie immer alles wohlwollend kontrolliert und abgesegnet hat. Lieben Dank auch an Martina & Roman Thielemann, Daniela & René Seifert, Sylvia & Michael Ziegler, Muriel Hautefeuille, Torsten Richter und Sebastian Jousen, die mir sehr viel geholfen haben, aber überhaupt nicht korrumpierbar sind (und somit eigentlich hier gar nicht erwähnt werden dürften).

Obwohl ich ihnen eigentlich nie viel Geld gezahlt habe, haben auch andere über viele Jahre dieses Projekt nicht nur als Testspieler mitentwickelt, sondern es vor allem auf eine ganz besondere Art und Weise unterstützt: Irmi aus Starnberg, Annette & Sebastian Kirch, Natalie Hammerich & Wolfgang Hatzack, Andi Gassmann, Jens Dreiling, Sandra & Andreas Spörl, Ives Müller alias Sven Glückspilz, Gabriela & Helmut Grundei, Paula & Frank Bleckmann & Söhne, Pasquale Innominato, Simon Schutz, Uli Nigl, die Thiel-Bande, der Obermayer-Clan und natürlich meine Sausemas :-)

Dank auch an all die anderen leidgeprüften Testspieler Sabine Wendler, Steffen König, Thomas Papendieck, Jan van der Burg, Ignacio Garro, Marc Espenhain, Björn Heumann, Christian Schulze, Mirko Radowitz, Ina & Jan-Hendrik Frerichs, Alexander Mann-Wahrenberg, David Zeman, Paula & Olli Vogel, Elias Anderson, Volker Schwägerl, Detlev Beiderbeck, Irene Müller, Christa & Danyel Jaquet, Thomas Hoche, Nico Steiner, Marion & Nico & Lukas Bogatzki, Thor aus Augsburg, Martin Guddat, Sandra & Thomas Falke, Lukas Barucha, Matthias Wiendl, Michael Hilbert, Robert Müller, der Spieleclub Hoechst u.v.a.

Besonderen Dank geht an Helmut Fennel, Norbert Ehmer, Helge Landgraf, Roland Lehmer, Armin Vogt, Udo Judaschke, Robert Gutwein, Peter Schubert, Thomas Knapp, Torsten Kerz, Martin Griesser, Bernd Schneebauer, Alexander Schlick und Cyrus Kerfekhah, die als „echte“ Führungskräfte wissen, wie der Laden läuft.

Last but not least bedanke ich mich noch bei den „Spielprofis“ Alexander Zbiek von der Brettspielwelt, Frank Deutschendorf & Michael Matuszczak vom Hippodice Spieleclub e.V., Bernadette Becker & Andreas Buhlmann von Cliquenabend.de, Klaus Ottmaier aus Köln, Ralph Querfurth aus Stuttgart, Heike & Michael López-Pelke aus Essen, Friedemann Friese & Maura Kalusky aus Bremen und natürlich bei Martina & Peter Eggert sowie Philipp El Alaoui, Wolf Wittenstein & Tobias Stapelfeldt von Eggertspiele.



Impressum

Autoren: Bauldric & Friends
 Illustration: Frédéric Bertrand
 Layout: Maura Kalusky
 © eggertspiele GmbH & Co KG, Hamburg 2009

www.eggertspiele.com