

deutsch	1-6
francois	7-12
italiano	13-18
english	19-24
nederlands	25-30

Ravensburger

## INHALT

### 1 Spielplan

Der Spielplan ist unterteilt in die Bereiche Spielfläche, Werteskala und Ablagefelder für die Aktien.

- Die **Spielfläche** wiederum ist in 5 Zonen aufgeteilt. Diese zeigen die Felder, auf denen im Verlauf des Spiels Tochtergesellschaften gegründet werden.
- Auf der **Werteskala** werden die jeweiligen Kurswerte der Unternehmen angezeigt. Zu Beginn besitzen die Unternehmen noch keinen Wert. Der höchste Wert, den ein Unternehmen im Verlauf des Spiels erreichen kann, ist 15.000.
- Auf den **Ablagefeldern** werden die 1er und 5er Aktien, sortiert nach Farben, bereitgelegt.



### 88 Aktien in vier Farben



### 77 Häuser in fünf Farben

je 18 in den Farben Blau, Gelb, Grün und Rot, sowie 5 anthrazitfarbene



### 4 Kursanzeiger



### 1 Zahlenwürfel



### 1 Farbwürfel



### Geldscheine

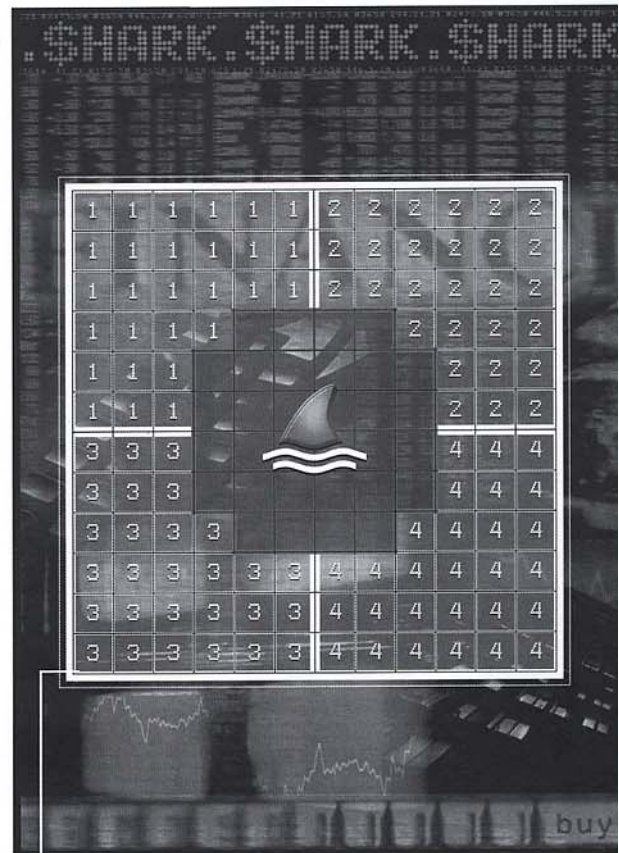
mit folgender Aufteilung:  
 30 x 1.000, 25 x 5.000, 25 x 10.000, 25 x 50.000

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Die Spieler sind Manager internationaler Wirtschaftskonzerne, die mit Aktien eigener und konkurrierender Unternehmen spekulieren.

Als Manager gründen sie neue Tochterfirmen und erhalten dafür Erfolgsprovisionen.

Als Spekulanten investieren sie in verschiedene Unternehmen und hoffen auf Kursgewinne. Wer bei Spielende das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.



• Spielfläche

## SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler wird zum Bankhalter erklärt. Er verwaltet das **Geld**, die **Häuser** und gibt auch die **Aktien** aus. Der Bankhalter stellt die vier **Kursanzeiger** auf die entsprechenden Farbfelder am Fuß der Werteskala. Zur besseren Übersicht sollten die Häuser nach Farben sortiert neben dem Spielplan bereitliegen.

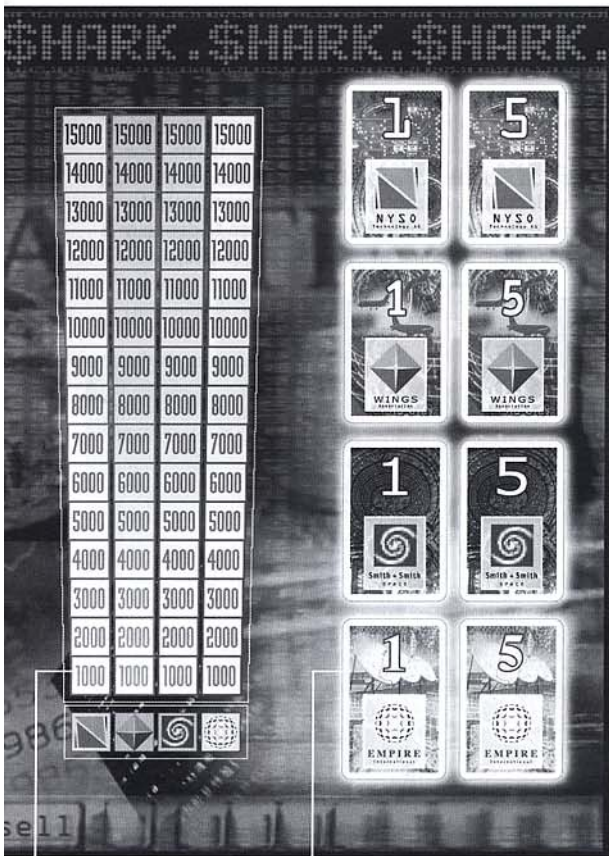
**Hinweis:** Die fünf anthrazitfarbenen Häuser werden nur für die Variante benötigt.

Beginnend mit dem Bankhalter wählt jeder Spieler eine 1er Aktie eines beliebigen Unternehmens als Startkapital.

## SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Bankhalter beginnt. Er führt seinen Zug aus. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Folgende Handlungen werden nacheinander pro Zug ausgeführt:





● Werteskala      ● Ablagefelder für Aktien

- 1 Der Spieler am Zug **kann** Aktien kaufen und/oder verkaufen.
- 2 Der Spieler am Zug **muss** würfeln, ein Haus entsprechend einsetzen, eventuell den Kursanzeiger versetzen und die Erfolgsprovision kassieren.
- 3 Gegebenenfalls erfolgt die Auszahlung der Kursgewinne.
- 4 Gegebenenfalls erfolgt die Zahlung der Kursverluste.
- 5 Der Spieler am Zug **kann** noch einmal Aktien kaufen und/oder verkaufen.

### 1 Kauf und Verkauf von Aktien

Die Spieler können mit Aktien aller vier Unternehmen spekulieren. Der Besitz von Aktien ist in diesem Spiel äußerst wichtig. Das rechtzeitige Erwerben von Aktien wertvoller und starker Unternehmen und das Abstoßen von Aktien schwacher Unternehmen entscheiden über Erfolg oder Misserfolg.

Der Spieler am Zug kann zum aktuellen Kurswert des Unternehmens (er muss mindestens 1.000 betragen)

Aktien kaufen und/oder verkaufen. Der Wert der Aktie wird durch die Position des jeweiligen Kursanzeigers auf der Werteskala angezeigt.

#### Beispiel

Der Kurswert der WINGS Association beträgt 3.000. Eine Aktie kann also für 3.000 gekauft oder verkauft werden, zwei für 6.000 usw.

Der Spieler am Zug darf insgesamt (also vor und nach dem Würfeln) **höchstens fünf** Aktien kaufen. Damit sind fünf 1er Aktien oder eine 5er Aktie gemeint. Diese maximal 5 Aktien können von einem oder von mehreren Unternehmen sein. Verkaufen kann ein Spieler soviel er möchte. Er kann in beliebiger Reihenfolge kaufen und verkaufen.

Die Aktien liegen während des Spiels sortiert – und aus Platzgründen möglichst halb versetzt aufeinander – offen vor den Spielern aus.

Die Aktien, die ein Spieler während seines Zuges kauft, legt er etwas abseits seiner Aktienausslage aus. So ist sichergestellt, dass er in seinem Zug nicht mehr als 5 Aktien kauft. Hat der Spieler seinen Zug beendet, legt er die neu erworbenen Aktien an seine Aktienausslage an.



Sobald ein Spieler fünf 1er Aktien einer Farbe besitzt, **muss** er sie in eine 5er Aktie eintauschen, sofern hiervon noch welche im Vorrat liegen. So wird ein Blockieren beim Kauf von 1er Aktien verhindert. Er kann die 5er Aktie aber im Verlauf des Spiels wieder eintauschen, wenn er einzelne Aktien verkaufen möchte.

### 2 Würfeln und Einsetzen eines Hauses

Der Spieler am Zug würfelt mit beiden Würfeln. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe des einzusetzenden Hauses. Wird Schwarz oder Weiß gewürfelt, darf der Spieler die Farbe des Hauses frei wählen. Der Zahlenwürfel bestimmt die Zone, in die das Haus eingesetzt werden muss. Wird das „Shark“-Symbol gewürfelt, muss das Haus in der mittleren Zone eingesetzt werden.

#### Beispiel

Andrea beginnt und würfelt „Rot“ und eine „2“. Sie muss ein rotes Haus auf ein Feld der Zone 2 stellen.

#### Isoliertes Haus

Setzt ein Spieler ein Haus isoliert ein, also nicht waagrecht oder senkrecht benachbart mit einem weiteren Haus derselben Farbe, so hat dies keinen Einfluss auf die Werteskala, es sei denn der Kurswert dieses Unternehmens war bisher „0“ (siehe nachfolgendes Beispiel). Der Spieler erhält aber in jedem Fall von der Bank eine Erfolgsprovision von 1.000 ausbezahlt.

### Beispiel

Andrea hat „Rot“ und eine „2“ gewürfelt. Sie setzt das erste rote Haus ein und bewegt den gleichfarbigen Kursanzeiger auf der Werteskala von „0“ auf „1.000“. Der Kurswert dieses Unternehmens beträgt nun 1.000. Andrea erhält eine Erfolgsprovision von 1.000 aus der Bank.

Bernd würfelt im Anschluss wieder „Rot“ und eine „3“. Er setzt das Haus ein und erhält ebenfalls 1.000 von der Bank als Erfolgsprovision. Der Kursanzeiger wird aber nicht bewegt, da das Haus isoliert auf dem Plan steht und der Kurswert schon 1.000 beträgt.

### Bildung einer Kette

Setzt ein Spieler ein zweites Haus senkrecht oder waagrecht **neben** ein gleichfarbiges Haus ein, bildet er **eine Kette**.

Eine Kette setzt sich aus zwei und mehr gleichfarbigen Häusern zusammen. Je länger eine Kette wird, desto höher steigt der Kursanzeiger des betreffenden Unternehmens auf der Werteskala.

Es können beliebig viele Ketten derselben Farbe in den Zonen gebildet werden. Zwei oder mehrere gleichfarbige Ketten können miteinander zu einer großen Kette verbunden werden. Eine Kette kann sich auch über zwei und mehr Zonen erstrecken.

Der Spieler erhält von der Bank eine Erfolgsprovision in Höhe des **neuen Kurswertes**.

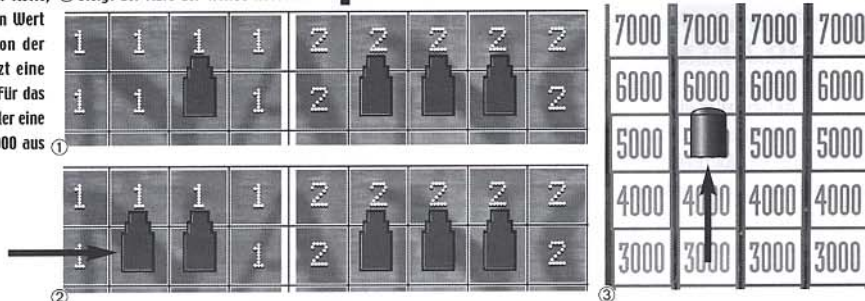
### Beispiel

Verlängert ein Spieler eine 3er Kette zu einer 4er Kette, erhöht sich der Kurs des betreffenden Unternehmens auf der Werteskala von 3.000 auf 4.000. Der Spieler erhält dafür eine Erfolgsprovision von 4.000 aus der Bank.

Das Einsetzen eines Hauses kann den Wert eines Unternehmens auch um mehr als einen Schritt erhöhen. Hierzu werden die einzelnen Häuser der Ketten addiert, um den neuen Wert festzustellen.

### Beispiel

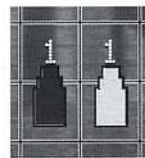
① Von der WINGS Association steht eine 3er Kette in Zone 2 und ein isoliertes Haus in Zone 1. Der Kurs dieser Firma beträgt dementsprechend 3.000.  
 ② Bildet jetzt ein Spieler aus dem isolierten Haus durch Einsetzen eines weiteren Hauses eine 2er Kette, ③ steigt der Kurs der WINGS Association direkt um 2.000 auf den Wert 5.000. Es existieren von der WINGS Association jetzt eine 3er und eine 2er Kette. Für das Einsetzen erhält der Spieler eine Erfolgsprovision von 5.000 aus der Bank.



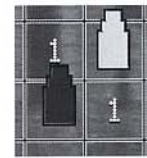
Hat ein Spieler keine Möglichkeit, sein Haus entsprechend den Regeln einzusetzen, kann er diese Handlung nicht ausführen. Es ist ihm aber gestattet, Aktien zu kaufen und zu verkaufen.

### Das Entfernen von Häusern

Verschiedenfarbige Häuser dürfen normalerweise nicht auf senkrecht und waagrecht benachbarten Feldern eingesetzt werden. Diagonal ist es hingegen gestattet.



Nicht erlaubt

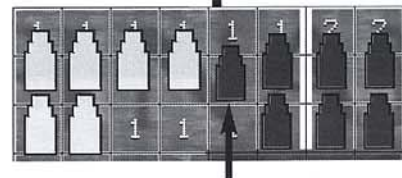


Erlaubt

Ein Haus darf nur dann auf ein direkt benachbartes Feld eines andersfarbigen Hauses gesetzt werden, wenn sich dadurch – inklusive des eben gesetzten Hauses – eine zahlenmäßige Überlegenheit gegenüber der anderen Farbe ergibt. Somit erfolgt eine Verdrängung der zahlenmäßig unterlegenen Farbe.

### Beispiel

Zu den sechs dunklen Häusern wird noch ein siebtes Haus gesetzt. Die nunmehr 7 dunklen Häuser sind (kurzfristig) mit den sechs hellen Häusern benachbart.



Häuser der zahlenmäßig unterlegenen Farbe werden vom Plan genommen. Sie sind aus dem Spiel und dürfen nicht mehr eingesetzt werden. Um Unklarheiten zu vermeiden, legt man sie am besten in die Schachtel zurück.

Durch das Entfernen der Häuser sinkt auch der Wert des betroffenen Unternehmens. Der Kursanzeiger wird entsprechend der entfernten Häuserzahl nach unten bewegt.





Beim Entfernen eines Hauses bzw. einer Kette ist immer in folgender Reihenfolge vorzugehen:

1. Zuerst wird das entscheidende Haus eingesetzt.
2. Der Kursanzeiger des entsprechenden Unternehmens wird erhöht.
3. Der Spieler erhält seine Erfolgsprovision in Höhe des neuen Kurswertes.
4. Das Haus bzw. die Häuser der unterlegenen Kette werden entfernt.
5. Der Kursanzeiger des von der Reduzierung betroffenen Unternehmens wird nach unten bewegt.

### WICHTIG!

Wird die einzige Kette einer Farbe vom Plan genommen, und es befindet sich noch ein einzelnes Haus bzw. mehrere einzelne Häuser dieser Farbe auf dem Plan, sinkt der Wert des betreffenden Unternehmens auf der Skala nicht auf „0“, sondern auf „1.000“.

Der Wert eines Unternehmens kann während des Spiels nur dann auf „0“ sinken, wenn sich von diesem Unternehmen kein einziges Haus mehr auf dem Spielplan befindet. Tritt dieser Fall ein, bleiben die Spieler im Besitz der momentan wertlosen Aktien. Steigt der Kurs des Unternehmens wieder, steigt auch der Wert dieser Aktien erneut.

Der Wert eines Unternehmens sinkt nicht, wenn ein isoliertes Haus dieses Unternehmens vom Plan entfernt wird, es sei denn es war das einzige Haus dieses Unternehmens. Dann sinkt der Kurs auf „0“.

## 4 Auszahlung der Kursgewinne

Bei jeder Wertsteigerung eines Unternehmens erhalten alle Spieler, die Aktien von diesem Unternehmen besitzen, eine Dividende ausbezahlt.

Die Dividende besteht aus der Differenz zwischen dem alten und dem neuen Kurswert (Wertsteigerung) multipliziert mit der Anzahl der Aktien, die ein Spieler besitzt.

### Beispiel

Die WINGS Association ist durch Andreas Zug von 4.000 auf 6.000 gestiegen; die Wertsteigerung beträgt also 2.000 pro Aktie. Andrea besitzt 2 Aktien von diesem Unternehmen, Bernd besitzt 4 Aktien. Andrea erhält zuerst ihre Erfolgsprovision in Höhe von 6.000 und dann ihre Dividende in Höhe von 4.000 für ihre 2 Aktien. Bernd erhält eine Dividende in Höhe von 8.000 für seine 4 Aktien.

## 4 Zahlung der Kursverluste

Werden Häuser vom Plan entfernt, kommt es zu Kursverlusten. Die betreffenden Unternehmen und deren Aktien verlieren an Wert.

Bei jeder Wertminderung eines Unternehmens bleibt der Spieler, der sie verursacht hat, am Kursverlust unbeteiligt! Alle anderen Aktionäre dieses Unternehmens zahlen an die Bank die Differenz zwischen altem und neuem Kurswert multipliziert mit der Anzahl ihrer Aktien.

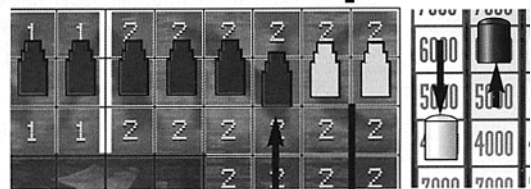
Bei Zahlungen wegen Kursverlusten muss immer folgende Reihenfolge beachtet werden:

1. Es wird zuerst die Erfolgsprovision an den Spieler, der an der Reihe ist, ausbezahlt.
2. Die Dividenden (Kursgewinn x Aktienanzahl) werden an die Aktionäre ausbezahlt.
3. Zuletzt müssen die Kursverluste von den betreffenden Aktionären an die Bank bezahlt werden.

### Beispiel

Andrea hat von der WINGS Association eine bestehende 5er Kette zu einer 6er Kette verlängert und konnte dadurch gleichzeitig eine 2er Kette der NYSO Technology AG entfernen. Der Kursgewinn der WINGS beträgt 1.000 pro Aktie. Der Kursverlust der NYSO beträgt 2.000 pro Aktie. Andrea besitzt drei Aktien der WINGS und zwei Aktien der NYSO.

Bernd besitzt eine Aktie der WINGS und fünf Aktien der NYSO.



1. Andrea erhält zuerst ihre Erfolgsprovision von 6.000 (= neuer Kurswert der WINGS Association).
2. Dann erhält sie eine Dividende von 3.000 (3 Aktien x Kursgewinn von 1.000) für ihre drei WINGS Aktien. Bernd erhält 1.000 für seine WINGS Aktie aufgrund des Kursgewinns.
3. Obwohl Andrea zwei Aktien der NYSO besitzt, muss sie nichts an die Bank bezahlen, da sie die Verursacherin des Kursverlustes ist. Bernd muss 10.000 (5 Aktien x 2.000 Kursverlust) an die Bank bezahlen.

### Der Zwangsverkauf

Besitzt ein Spieler nicht genügend Bargeld, um seine Kursverluste zu begleichen, muss er den fehlenden Betrag in Form von Aktien bezahlen. Bei einem solchen **Zwangsverkauf** sind die Aktien, die verkauft werden müssen, nur noch die Hälfte wert, d.h. die Bank kauft diese Aktien zu 50% des **aktuellen Wertes** zurück. Die Aktien werden wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt. Entstehen bei einem Zwangsverkauf Teilbeträge, so werden diese grundsätzlich abgerundet.

### Beispiel

Muss ein Spieler 1 Aktie zum aktuellen Kurswert von 3.000 verkaufen, erhält er dafür 1.000 aus der Bank, verkauft er 2 dieser Aktien, erhält er 3.000, bei 3 Aktien sind es 4.000 usw.

Kredite werden weder von der Bank noch von den Mitspielern gewährt. Sollte es einmal passieren, dass ein Spieler auch nach dem Verkauf aller seiner Aktien seine Schulden nicht vollständig bezahlen kann, scheidet er aus dem Spiel aus.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald

- der Kursanzeiger eines Unternehmens den Wert 15.000 auf der Werteskala erreicht, oder
- alle Häuser einer Farbe aufgebraucht sind (d.h. sie sind entweder aus dem Spiel oder stehen auf der Spielfläche), oder
- alle Aktien verkauft sind.

Die in dem letzten Zug anstehende Erfolgsprämie, eventuelle Kursgewinne und Kursverluste werden noch abgerechnet. Dann multipliziert jeder Spieler seine Aktien mit den entsprechenden Kurswerten und zählt sein Bargeld hinzu. Wer nun den höchsten Wert erreicht, hat gewonnen.

## SHARK EINMAL ANDERS?!

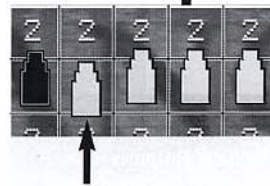
Wird ein taktischeres Spiel gewünscht, sollte nach den folgenden Regeln gespielt werden. Dazu werden zusätzlich die fünf anthrazitfarbenen Häuser benötigt. Sie werden ab jetzt als TOP-Häuser bezeichnet. Alle Regeln der Grundversion gelten auch hier, mit folgenden Ergänzungen:

- Ein Spieler kann ein TOP-Haus nur dann einsetzen, wenn er Schwarz oder Weiß würfelt, er muss es aber nicht, er kann auch eine andere Farbe wählen.
- Ein TOP-Haus muss stets isoliert auf dem Spielplan eingesetzt werden. Es darf auch nicht neben einem anderen TOP-Haus platziert werden. Diagonal ist natürlich erlaubt!
- Für das Einsetzen eines TOP-Hauses erhält der Spieler eine Erfolgsprovision. Der Betrag entspricht dem höchsten Kurs, der auf der Werteskala gerade angezeigt wird.
- Ein TOP-Haus kann nur von einer Unternehmenskette (zwei oder mehr Häuser) übernommen werden.

Passiert dies, gehört das TOP-Haus zu dieser Kette und wird wie ein normales Haus der entsprechenden Farbe gezählt. Der Kursanzeiger wird in diesem Fall immer um mindestens 2.000 erhöht. Ebenso wird bei der Auszahlung einer Dividende immer mindestens 2.000 pro Aktie an jeden Aktionär bezahlt.

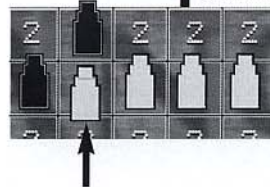
### Beispiel

Durch das Einsetzen des vierten Hauses integriert eine Unternehmenskette ein TOP-Haus. Der Kursanzeiger des Unternehmens steigt von 3.000 auf 5.000. Der auslösende Spieler erhält eine Erfolgsprovision von 5.000. Zudem erhalten alle Aktionäre 2.000 Dividende pro Aktie.



### Beispiel

Durch das Einsetzen des vierten Hauses integriert eine Unternehmenskette zwei TOP-Häuser. Der Kursanzeiger steigt dadurch von 3.000 auf 6.000. Der auslösende Spieler erhält eine Erfolgsprovision von 6.000 und alle Aktionäre erhalten pro Aktie eine Dividende von 3.000.



- Wird eine Unternehmenskette, in der ein TOP-Haus integriert ist, vom Plan genommen, bleibt das TOP-Haus davon unberührt. Es bleibt während des gesamten Spiels auf dem Feld stehen und kann später wieder von einer Kette übernommen werden. Der Kursanzeiger des betroffenen Unternehmens wird um die Anzahl der entfernten Häuser plus der Anzahl der ehemals übernommenen TOP-Häuser nach unten bewegt.

Im oberen der beiden Beispiele würde bei einer Übernahme der Kursanzeiger um 5 Schritte nach unten bewegt werden und im unteren Beispiel um 6 Schritte.

- Ein Spiel endet nicht, nachdem alle TOP-Häuser eingesetzt sind.

#### Shark credits

Thanks to Thierry, Jean-Claude & Anne, Jo, Harold, Roland, Yves, Thierry, Harold, Olivier, Jérôme, Tommy and the people supporting early Flying Turtle, Bert & Dorothea, Jochen, the gamers of Hambourg, Pete, Bruce & Heike and the ICE guys. Fabman, Tonie, Uwe, Gus, Mike, Ian, Brian & the Irish.

The German and international gamers community, Dominique Metzler, Rosemarie Geu and the organisation of the fair "Spiel" in Essen. Les Chevaliers du Hainaut à Montréal, Cabal, Fred, Simon.

Marc, Paul, Antoine, Carlo, Eric, Martin, Michel, Phil, Scott, Yves ,

The Buddies: Rik, Michel & Laurent, Kris & Joe (last of the burmoalas) Joe (N)

Special thanks to Jane, Catherine, Lothar & Frank. And in special memory of Mr Friedhelm Merz.

Jean Vanaise

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

[www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger