

Das bedeutet immer eine Zahlung für alle Teilnehmer. Die Zahlung an die Bank hat sofort zu erfolgen. Ein Kredit darf dafür – außer vom würfelfinden Spieler – nicht aufgenommen werden. Danach wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt.

7. Kredit:

Den Spielern ist es nicht gestattet, sich gegenseitig Geld zu leihen. Es ist aber jedem Spieler erlaubt, einen Kredit bis zu einem Höchstbetrag von 100.000 Dollar von der Bank aufzunehmen – aber nur, wenn er mit dem Würfeln an der Reihe ist. Überschreitet er aber mit einer einzigen Warenart die grüne Kreditlinie im Geschäft, ist der Kredit samt 10% Zinsen sofort an die Bank zurückzuzahlen. Der Zinsbetrag ist im Bedarfsfall auf den nächsthöheren Tausender aufzurunden. Bis zum Erreichen der grünen Kreditlinie kann man mehrmals Kredite aufnehmen und zurückzahlen (samt 10% Zinsen), aber stets nur dann, wenn man am Würfeln ist und den Gesamtkreditbetrag von 100.000 Dollar nie überschreitet. Würde die grüne Kreditlinie bereits überschritten, darf von diesem Spieler kein Kredit mehr aufgenommen werden.

8. Zahlungsunfähigkeit:

Kann ein Spieler auch nur einer einzigen fälligen Zahlung nicht nachkommen, scheidet er wegen Zahlungsunfähigkeit (Konkurs) aus.

9. Rote Linie:

Überschreitet ein Spieler mit irgendeiner Warenart die rote Linie, entspricht das einer „Geschäftserweiterung“, für die der Betreffende 200.000 Dollar an die Bank (= Markt) bezahlen muß. Er darf daher diese Linie nicht überschreiten, bevor er nicht die 200.000 Dollar in bar besitzt.

Zeigt sich, daß ein Spieler durch übertriebene Preislizitation die rote Geschäftserweiterungslinie nicht überqueren kann, weil ihm dazu das Geld fehlt und er auch keines mehr dazuverdienen kann, ist dieses Unternehmen nicht mehr entwicklungsfähig und scheidet aus.

10. Versicherungspolizen

Immer wenn man an der Reihe zum Würfeln ist, kann man gegen 20.000 Dollar Gesamtpremie eine Versicherungspolize (gelbe Karte) erwerben, die bei Eintreten von Schadensfällen zumindest einen Teil der Verluste deckt. Die Karte darf also nicht nach dem Eintreten eines Schadensfalles (durch Abheben einer roten Ereigniskarte) gekauft werden, um den bereits entstandenen Schaden abzudecken. Eine einmal erworbene Versicherungspolize hat für die gesamte Dauer des Spieles Gültigkeit und kann daher auch nicht mehr gekündigt werden.

11. Spielende

Erreicht ein Spieler mit einer Warenart das oberste Feld, ist er „Marktleader“ und hat gewonnen. Die anderen Spieler vergleichen ihr Vermögen (Geld- und Warenbestand, wobei jede auf Lager befindliche Ware 7.000 Dollar zählt) und bestimmen so ihre Position am Markt.

Will man die Spieldauer verkürzen – besonders bei 4 Mitspielern –, kann man den Betrag für die Geschäftserweiterung auf 150.000 Dollar herabsetzen.

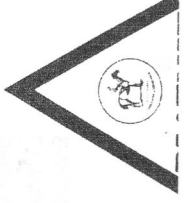
Economy – Entscheidung – Erfolg

Für 2 – 4 Spieler

Piatnik-Spiel Nr. 6403 51

Inhalt:

- 4 Spielfaßeln mit Stecklöchern (Geschäft)
- Spielgeldgarnitur mit 126 Scheinen
- 10 blaue Fixkostenkarten
- 4 gelbe Versicherungspolizzen
- 80 rote Ereigniskarten
- 1 Würfel
- 80 Steckstifte
- 1 Spielregel



1. Spielziel:

Ziel des Spieles ist es, durch Handel mit Waren einen Betrieb zu erhalten, womöglich einen Gewinn zu erwirtschaften und Zahlungsfähigkeit zu vermeiden. Sieger ist, wem es gelingt, Marktleader zu werden.

2. Spielbeginn:

Jeder Spieler erhält

- a) ein „Geschäft“, das ist eine Tafel mit einer Tabelle für 6 Warenarten in 6 verschiedenen Farben (blaue, weiße, braune, gelbe, grüne und rote Waren)
- b) 100.000 Dollar Kapital (1x50.000, 3x10.000, 2x5.000, 3x2.000 und 4x1000 Dollar).

Ein Spieler übernimmt die Bank. Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Augenzahl beginnt. Dann wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Sowohl die roten Ereigniskarten als auch die blauen Fixkostenkarten werden gemischt und mit dem Text nach unten in Reichweite der Spieler gelegt. Die gelben Versicherungspolizzen verbleiben einsteilen bei der Bank (siehe Punkt 10).

Zahlungen erfolgen nie zwischen Spielern untereinander, sondern nur zwischen Bank und Spielern und umgekehrt. Spieler dürfen einander auch kein Geld leihen, sondern nur einen Kredit von der Bank aufnehmen.

3. Kauf und Verkauf von Waren:

Jeder Spieler muß, wenn er an der Reihe ist, den Kauf oder Verkauf einer Warenart ankündigen. Waren kauft man von der Bank, welche gleichzeitig den Markt darstellt. Der Einkaufspreis für jede Ware beträgt 10.000 Dollar. Ein Blick auf Ihre Spieltafel (Ihr Geschäft) zeigt Ihnen den Preis, der für alle Waren, egal welcher Farbe, gleich ist. (Die „Waren“ haben alle die gleiche Farbe, trotzdem spricht man von einer blauen Ware, wenn der Steckstift auf ein blaues Feld, von einer weißen Ware, wenn der Steckstift auf ein weißes Feld usw. gesteckt wird.) Auf der Spieltafel kann man auch die Verkaufspreise ablesen – von 15.000 Dollar (für blaue Waren) bis 32.000 Dollar (für rote Waren). Der Aufschlag auf den Einkaufspreis dient zur Deckung der laufenden Kosten und zur Erarbeitung eines Gewinnes.

Um den Kauf oder Verkauf einer Warenart muß einmal gewürfelt werden.

Für blaue Waren benötigt man mindestens eine	1
für weiße Waren	”
für braune Waren	”
für gelbe Waren	”
für grüne Waren	”
für rote Waren	”

3.1. Kauf:

Man darf maximal 3 Stück einer Warenart auf einmal kaufen. Man erklärt zum Beispiel: „Ich möchte 3 gelbe Waren kaufen.“ Man kann auch entsprechend weniger Stück ankündigen. Hierauf würfelt der Spieler.

- a) Würfelt er nun (für gelbe Waren) 4 Augen oder mehr, darf der Spieler die vorher angekündigte Stückzahl der Warenart zu je 10.000 Dollar vom Markt (Bank) kaufen und in seinem „Geschäft“ in die jeweils untersten 3 Felder für gelbe Waren stecken.
- b) Würfelt der Spieler weniger als die verlangte Augenzahl, muß er eine rote Ereigniskarte heben, laut vorlesen und danach verfahren. Auf den Karten steht, für

welche Warenart die Karte gilt. Führt der Spieler diese Warenart noch nicht in seinem Geschäft, trifft diese Karte für ihn natürlich nicht zu. Die Karte wird dann wieder unter den Kartenstapel zurückgelegt.

3.2. Verkauf:

Man kann stets nur eine Warenart verkaufen. Den Verkauf muß man sich wie beim Kauf erwürfeln. Gleich wie beim Kauf muß man auch beim Verkauf die Anzahl der Waren, die man verkaufen will, laut bekanntgeben. Man darf eine oder mehrere der auf Lager befindlichen Waren einer Farbe verkaufen, bis auf die oberste Ware, die als Mindestbestand auf Lager bleiben muß und nicht verkauft werden darf. Im Gegensatz zum Kauf darf man beim Verkauf aber auch mehr als 3 Waren verkaufen.

Die Verkaufsabsicht gibt man laut bekannt, zum Beispiel: „Ich möchte 5 braune Waren verkaufen.“ Danach muß man mindestens eine 3 (für braune Waren) würfeln.

- a) Würfelt der Verkäufer eine 3 oder mehr, muß er die angekündigte Menge dem Markt (Bank) übergeben und erhält den im Geschäft ersichtlichen Verkaufspreis von der Bank – bei braunen Waren 17.000 Dollar per Stück.
- b) Würfelt der Verkäufer weniger als 3 Augen, darf er nicht verkaufen, sondern muß eine rote Ereigniskarte ziehen und danach verfahren.

4. Mitbieten:

Sowohl beim Ein- wie auch beim Verkauf können die Mitspieler mit dem Einkaufs- oder Verkaufsberechtigten mitbieten, wenn sie die genannte Warenart im eigenen Geschäft auch führen. Den Einkaufspreis können die Konkurrenten, die mindestens ein Stück dieser Ware (Mindestbestand) auf Lager haben, z. B. auf 11.000 Dollar und mehr hinaufzilitieren; der Meistbieter erhält jedenfalls die Ware. Das kann auch der ursprüngliche Erstbieter sein.

Ähnliches gilt auch für den Verkauf. Hat ein Spieler den Verkauf bestimmter Waren angekündigt und sich die Berechtigung dazu erwürfelt, können Mitbewerber, die mehr als ein Stück solcher Waren auf Lager haben, ihre Waren billiger anbieten. Der Billigstbieter kann schließlich verkaufen. Der oberste Steckstift (der „Markierer“) muß immer als Mindestbestand auf Lager bleiben. (Bei Neuankäufen wird nun vom „Markierer“ weiter nach oben gesteckt.)

Während man beim Lizitieren des Einkaufspreises immer nur für die gesamte auferufene Stückzahl mitbieten darf und nicht für weniger, ist das beim Verkauf anders. Hat der Erstbieter z. B. 5 Stück zu verkaufen, und man konkurriert nur mit 2 Stück mit, weil man beispielsweise nicht mehr hat, gilt der Preiskampf eben nur für 2 Stück, die der Billigstbieter verkauft. Die restlichen 3 Stück, um die kein Preiskampf entbrannt ist, verkauft der Erstanbieter zum vollen Preis.

5. Waren:

Zukäufe steckt man immer im Geschäft oberhalb des „Markierers“, verkauft aber stets von unten weg, wobei dann immer das oberste Stück als Mindestbestand die Funktion des neuen Markierers übernimmt. Selbstverständlich kann man in seinem Geschäft gleichzeitig mehrere Warenarten auf Lager haben. Das Spielziel ist mit einer einzigen Warenart auch gar nicht erreichbar.

6. Blaue Linien:

Überschreitet ein Spieler beim Kauf einer Warenart eine blaue Linie, ist jedesmal eine blaue Fixkostenkarte zu heben, laut vorzulesen und danach zu verfahren.