

Spielvorbereitung

1. Ereigniskarten mischen
 - Falls weniger als 5 Mitspieler, 24 Karten mit Kartennummern in () entfernen
2. Jeder Spieler erhält:
 - 30.000.000
 - „seine“ fünf 2.000.000-Stimmaktienblöcke
 - 5 Ereigniskarten
 - „seine“ (linke) Halbmünze
3. Restliche Ereigniskarten als verdeckten Stapel bereit legen
4. Von jedem der 6 Besitztümer 5 nehmen, gründlich mischen und an jeden Spieler 5 austeilten
5. Restliche Besitztümer geordnet bereit legen
6. Jeder Spieler zieht verdeckt eine der (rechten) Halbmünzen (der mitspielenden Gesellschaften)
7. Auslagen:
 - Geld und Stimmaktien in die Portfolios stecken
 - Besitztümer und die (linken) Halbmünzen offen auslegen
 - Ereigniskarten und die (rechten) Halbmünzen geheim halten (verdeckt ablegen)
8. Aktien-Kurse anzeigen
 - Haupt-Firmen..... 24
 - Klein-Firmen..... 18
 - Victoria-Bank..... 30
 - Bank of London and China..... 24
 - Ho-Pak Bank..... 12
9. Sonstiges
 - Alle Aktien und Besitztümer-Zertifikate sind limitiert unteilbar!

Spielrunde

I. Kartenphase

- 3 Ereigniskarten ziehen
- Nachdem der 1. Spieler seine Karten gezogen hat, dürfen keine anderen Aktionen (inkl. dem Spielen von Ereigniskarten) erfolgen, bis alle Spieler ihre Karten gezogen haben.
- Ereigniskarten dürfen auf sich selbst oder einen Gegner gespielt werden
- Karten dürfen frei zwischen den Spielern gehandelt oder getauscht werden

II. Aktien-Phase

1. Reihenfolge-Plättchen ziehen
2. Aktien-Markt Ereigniskarten spielen
 - jeweils eine
 - bis alle passen
3. Aktien kaufen und verkaufen
 - 5 Transaktions-Durchgänge
 - entweder kaufen, verkaufen oder passen (passen gilt nur für diesen Durchgang)
 - Nur Aktien einer Firma pro Phase
 - max. 500.000 Aktien/Durchgang kaufen
 - nur vorhandene Blöcke kaufen oder mit eigenen Aktien „wechseln“
 - Kursänderungen vornehmen:
 - gekaufte Aktien
 - < 400.000 0
 - 500.000 +1
 - verkaufte Aktien
 - < 400.000 0
 - 500.000 - 600.000 -1
 - 700.000 - 800.000 -2
 - 900.000 - 1.100.000 -3
 - 1.200.000 - 1.400.000 -4
 - 1.500.000 - 1.700.000 -5
 - 1.800.000 - 1.900.000 -6
 - 2.000.000 - 2.200.000 -7
 - ≥ 2.300.000 -8
 - Kursstützung bei kritischem Kurs:
 - Gegner hat verkauft: sofort alle verkauften Aktien zum Stabilisierungskurs kaufen
 - Ereigniskarte: genannten Betrag zahlen
 - Vertrag verloren: 10.000.000/Verlustpunkt zahlen

III. Vertrags-Phase

0. Vertragsdaten
 - Erforderliche Besitztümer
 - Einkommen pro Runde
 - Kursveränderungen bei Ankündigung bzw. Vertragsbruch
 - Kurs, bei dem der Vertrag bricht
1. Neue Verträge ankündigen
 - Vertrag und erforderliche Besitztümer offen auslegen
 - ggfs. Kurs erhöhen
2. Ereigniskarten, die Verträge beeinflussen, spielen
 - ggfs. Kurse anpassen
 - ggfs. Kurs bei Vertragsbruch stützen
3. Bieten für geplatze Verträge
 - Vertragsbrüche durch Ereigniskarten, die Besitztümerverlust bewirken, können während der nächsten Besitztümer-Unterhalts-Phase durch neue Besitztümer annulliert werden, ansonsten werden sie versteigert
 - Alle sonstigen geplatzen Verträge werden in der folgenden Bietrunde versteigert
 - Höchster Bieter erhält den Vertrag, die Ankündigung kann erst in der nächsten Runde erfolgen
 - Nicht versteigerte Verträge bleiben liegen
4. Vertrags-Einnahmen kassieren und Besitztümer-

Unterhalt zahlen

- Vertragseinnahmen kassieren - sofern die erforderliche Besitztümer vorhanden sind
- Unterhalt für Besitztümer zahlen, falls das Geld nicht ausreicht, geht der Besitz verloren (Aktien dürfen nicht verkauft werden)
 - Fluglinien..... 6.000.000
 - Schiffe..... 4.000.000
 - Industrie..... 4.000.000
 - Eisenbahn..... 4.000.000
 - Land..... 3.000.000
 - Dienstleistungen..... 2.000.000

IV. Bank-Phase

1. Zinsen für ausstehende Kredite zahlen
 - 1 % der Summe (pro Runde)
2. Verhandeln über Kredite
 - Ankündigung: Bank, Höhe und Typ der Sicherheiten (Stimmen-Anteile oder Besitztümer)
 - Kredite in 10.000.000-Schritten, max. 100.000.000
 - Bank-Stimmkarten- oder Stellvertreterkarten-Besitzer können Aufsichtsrat einberufen: Alle Berechtigten stimmen ab (eingesetzte Stellvertreter-Karten werden abgelegt). Bei Gleichheit oder keiner Abstimmung ist der Kredit genehmigt.
 - Schuldschein ausfüllen
 - Wert der Sicherheiten:
 - Haus-Stimm-Aktien: 48.000.000 pro 2.000.000 Aktien-Block
 - Besitztümer: halber Kaufpreis
 - Bei Ablehnung können in derselben Phase die anderen beiden Banken versucht werden
3. Kredite zurückzahlen
4. Bank-Aufsichtsrat einberufen
 - Stellvertreter- oder Bank-Stimmkarten
 - Bei Stimmenmehrheit: Schulden zurückfordern
 - Bei Zahlungsunfähigkeit: Verlust der Sicherheiten; bei Teilzahlung entscheiden die Bank-Direktoren über einbehaltene Sicherheiten (bei 48.000.000-Zahlung darf der Stimmaktienblock nicht einbehalten werden)
 - Sicherheiten werden versteigert: zunächst dürfen nur Bankdirektoren oder Vertreterkarten-Besitzer bieten, bei übrig gebliebenen Sicherheiten auch die anderen Spieler
 - Mindestgebotshöhe: 50.000.000 für Stimmaktien, halber Einkaufspreis für Besitztümer.
 - Nicht verkaufte Besitztümer an die Bank, nicht verkaufte Stimmaktien aus dem Spiel

V. Besitztümer Kauf-Phase

- Besitztümer kaufen
 - Fluglinien..... 60.000.000
 - Schiffe..... 40.000.000
 - Industrie..... 40.000.000
 - Eisenbahn..... 40.000.000
 - Land..... 30.000.000
 - Dienstleistungen..... 20.000.000
- Besitztümer zum halben Kaufpreis verkaufen
- Zwischen den Spielern können beliebige Preise vereinbart werden

Spielende

- Ziehen der letzten Ereigniskarte und Ende der laufenden Phase
- Ende der Phase, in der ein Spieler eliminiert wird
- Gewinner: Höchste Summe von:
 - Besitztümern (Einkaufspreis)
 - Aktien (aktueller Marktpreis)
 - Bargeld
 - abzüglich ausstehender Kredite

Spezialregeln

Besitztümer leihen

- Leih-Schein
- Grundgebühr
- Wer zahlt Unterhalt?
- Dauer
- Leihstellung beenden: mindestens 1 Spielrunde vorher ansagen, sonst Kurssturz um 2 Punkte

Vorübergehender Bargeldmangel

- Haus-Stimmaktien nur in Notfällen (nicht für Aktienkäufe, Aktienstützung oder Besitztümerkauf) verkaufen (24.000.000)
- Aktien kommen aus dem Spiel

Spieler eliminieren

- Kurssturz bewirkt Anstieg der Gegenstimmen
- Falls die Anzahl feindlicher Stimmen größer ist als die der vom Spieler gehaltenen Stimmen, wird der Spieler aus dem Spiel geschmissen.
 - Verträge verfallen
 - Besitztümer, Aktien, Bargeld und Karten zurück
 - Spielende (nach Ende der laufenden Phase)
- Jeder 2.000.000-Stimmaktienblock repräsentiert 10 % der (eigenen) Stimmen, d. h. solange man seine 5 Blöcke besitzt, kann „nichts passieren“.
- Je nach Kursstand stimmen die „stillen“ Aktienbesitzer gegen den Spieler:

Aktienkurs	„stille“ Contra-	-Pro-Stimmen
21	0,0 %	50,0 %
18	12,5 %	37,5 %
15	25,0 %	25,0 %
12	37,5 %	12,5 %
9	50,0 %	50,0 %

Halbmünzen

- jederzeit einforderbar
- frei verhandelbarer Gefallen, falls keine Einigung erzielt werden kann, darf stets 50.000.000 gefordert werden
- Falls nicht genügend Bargeld vorhanden ist, müssen Stimmaktien verkauft werden, reicht das Geld immer noch nicht, wird sofort eine Aufsichtsratsversammlung einberufen und der Spieler kann aus dem Spiel geworfen werden

Spielergeschäfte

- Beliebige Vereinbarungen (nicht bindend)
 - Aktienhandel
 - Ereigniskarten-Handel
 - Besitztümer verkaufen
 - kurz- oder langfristige Kredite
 - Bestechungen
 - Aktien-Gewinne teilen

Gesichtsverlust

- Falls ein Spieler seine öffentliche Vereinbarung nicht einhält oder einhalten kann (z. B. falls ein Spieler seine Besitztümer-Leih-Vereinbarung bricht, ohne dies einen Zug vorher anzukündigen oder eine Auktion gewinnt ohne zahlen zu können), fällt sein Kurs um 2 Punkte - sofern dies bemerkt wird.

Ereigniskarten

jederzeit spielbar

1 Loss of Confidence

Benannter Spieler muss sofort alle Kredite zurückzahlen

2-3 Subversive Rumours

Benannter Spieler muss sofort seinen höchsten Kredit zurückzahlen

4 Bank Crisis

Ausspielender benennt Bank, alle Spieler müssen ausstehende Kredite dieser Bank sofort zurückzahlen

5-8 Bank Deal

Ausspielender kann einen ausstehenden Kredit zum angegebenen Wert plus 10 % übernehmen (kaufen)

9-10 Industrial Sabotage

Ausspielender kann ein Besitztum eines Spielers entfernen

11 Typhoon

Ausspielender kann ein Schiffs-Besitztum eines Spielers entfernen

12 Monsoons

Ausspielender kann ein Land-Besitztum eines Spielers entfernen

13 Airline Disaster

Ausspielender kann ein Fluglinien-Besitztum eines Spielers entfernen

14 Factory Fire

Ausspielender kann ein Industrie-Besitztum eines Spielers entfernen

15 Trains Seized

Ausspielender kann ein Eisenbahn-Besitztum eines Spielers entfernen

16 Services Disrupted

Ausspielender kann ein Dienstleistungs-Besitztum eines Spielers entfernen

17 Ship Released

Ausspielender erhält ein Schiffs-Besitztum umsonst

18 Airline Merger

Ausspielender erhält ein Fluglinien-Besitztum umsonst

19 Industrial Takeover

Ausspielender erhält ein Industrie-Besitztum umsonst

20 Railway Consolidation

Ausspielender erhält ein Eisenbahn-Besitztum umsonst

21 Labour Organization

Ausspielender erhält ein Dienstleistungs-Besitztum umsonst

22 Land-Fill Completion

Ausspielender erhält ein Land-Besitztum umsonst

39-40 Extended Credit

Ausspielender kann eine Schuld bis zum Ende der nächsten Bank-Phase abdecken. Falls am Ende der nächsten Bank-Phase nicht gezahlt werden kann, sinkt der eigene Kurs um -2 und es müssen Stimmaktien zur Schuldbegleichung verkauft werden. Reicht der Verkaufserlös nicht aus, scheidet der Spieler aus.

49-50 Espionage

Ausspielender kann sich alle Ereigniskarten eines Spielers ansehen

51-52 Loose Talk

Ausspielender kann sich alle Ereigniskarten eines Spielers ansehen oder zufällig eine von ihm ziehen

53-54 Corporate Traitor

Ausspielender kann sich alle Ereigniskarten eines Spielers ansehen und eine davon ziehen

55-56 Executive Spy

Ausspielender kann sich das gesamte Portfolio (inkl. Stimmaktien, Aktien, Bank-Stimmen und Bargeld) eines Spielers ansehen

64-65 Stock Loss

Benannter Spieler muss sofort 30.000.000 an die Bank zahlen

66-67 Legal Costs

Benannter Spieler muss sofort 40.000.000 an die Bank

zahlen

68-69 Pay Bribes

Benannter Spieler muss sofort 40.000.000 an die Bank zahlen

70-71 Clear Good Name

Benannter Spieler muss sofort 50.000.000 an die Bank zahlen

72 Major Business Loss

Benannter Spieler muss sofort 50.000.000 an die Bank zahlen

73 Cargo Loss

Benannter Spieler muss sofort 50.000.000 an die Bank zahlen

74 Caught Cheating

Benannter Spieler muss sofort 50.000.000 an die Bank zahlen

75-82 Break Contract

Ausspielender bestimmt einen angekündigten Vertrag eines Spielers, der gebrochen wird. Dieser Vertrag steht für die Auktion der nächsten Vertrags-Phase zur Verfügung

83-84 Renegotiate

Abwehr gegen einen „Break Contract“. Dieser wird annulliert

während Aktien-Phase spielbar

38 Stock Deal Handels-Segment

Ausspielender darf beliebig viele Aktien einer Firma kaufen, der Kurs steigt trotzdem nur um +1

85-90 Stock Market Rumours Karten-Segment

Aktien-Markt wird - je nach Karte - wie folgt beeinflusst

- Alle kleinen Firmen +1 bzw. -1
- Alle Haupt-Firmen +1 bzw. -1
- Alle Banken +1 bzw. -1

91-100 Stock Market Trends Karten-Segment

Aktien-Markt wird - je nach Karte - wie folgt beeinflusst

- Haupt-Firma -1, Bank -1, kleine Firma -2; Fall der Hauptfirma kann mit 20.000.000 an die Bank verhindert werden
- Haupt-Firma +1, Bank +1, kleine Firma +2
- Haupt-Firma +1, Bank -1, kleine Firma +2
- Haupt-Firma -1, Bank +1, kleine Firma +2; Fall der Hauptfirma kann mit 10.000.000 an die Bank verhindert werden
- Haupt-Firma -1, Bank -1, kleine Firma +2; Fall der Hauptfirma kann mit 20.000.000 an die Bank verhindert werden
- Haupt-Firma +1, Bank +1, kleine Firma -2
- Haupt-Firma -1, Bank +1, kleine Firma -2; Fall der Hauptfirma kann mit 20.000.000 an die Bank verhindert werden

101-108 Stock Market News Karten-Segment

Aktien-Markt wird - je nach Karte - wie folgt beeinflusst

- 1 beliebiger Markt +1
- 1 beliebiger Markt +2
- 1 beliebiger Markt -1; Fall der Hauptfirma kann mit 10.000.000 an die Bank verhindert werden
- 1 beliebiger Markt -2; Fall der Hauptfirma kann mit 20.000.000 an die Bank verhindert werden
- 2 beliebige Märkte +1
- 2 beliebige Märkte -1; Fall der Hauptfirma kann mit 20.000.000 an die Bank verhindert werden
- 2 beliebige Märkte +2
- 2 beliebige Märkte -2; Fall der Hauptfirma kann mit 30.000.000 an die Bank verhindert werden

während Vertrags-Phase spielbar

41-43 Overtime Karten-Segment

Ausspielender kann das Einkommen eines angekündigten Vertrages während des nächsten Einkommens-Segmentes verdoppeln

44-48 Double Maintenance Karten-Segment

Benannter Spieler muss während des nächsten Unterhalts-Segmentes den doppelten Unterhalt zahlen. Nur

eine dieser Karten darf gegen den selben Spieler in einem Zug eingesetzt werden

109-120 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Jeder dieser Verträge bricht bei 9/Aktie, hat keinen Einfluss auf den Kurs, erfordert 1 Besitztum, und das Einkommen liegt zwischen 6.000.000 und 18.000.000

121 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Dieser Vertrag bricht bei 9/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +1, erfordert 2 Besitztümer, und das Einkommen liegt bei 16.000.000

122-131 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Jeder dieser Verträge bricht bei 12/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +1, erfordert 2 Besitztümer, und das Einkommen liegt zwischen 20.000.000 und 38.000.000

132 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Dieser Vertrag bricht bei 15/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +2, erfordert 2 Land- und 2 Dienstleistungs-Besitztümer, und das Einkommen liegt bei 50.000.000

133-137 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Jeder dieser Verträge bricht bei 15/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +1, erfordert 2 oder 3 Besitztümer, und das Einkommen liegt zwischen 46.000.000 und 56.000.000

138 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Dieser Vertrag bricht bei 18/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +1, erfordert 2 Fluglinien- und 1 Eisenbahn-Besitztum, und das Einkommen liegt bei 64.000.000

139-141 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Jeder dieser Verträge bricht bei 18/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +2, erfordert 4 Besitztümer, und das Einkommen liegt zwischen 60.000.000 und 65.000.000

142-144 Contract Vertragsankündigungs-Segment

Jeder dieser Verträge bricht bei 21/Aktie, bewirkt einen Kursanstieg um +2, erfordert 4 Besitztümer, und das Einkommen liegt zwischen 80.000.000 und 85.000.000

während Bank-Phase spielbar

57-63 Bank Proxy

Ausspielender besitzt 4 Stimmen in einer Bank seiner Wahl, aber nur für eine Aufsichtsratsversammlung

im Portfolio gehalten

23-37 Bank Vote

Jede Karte gilt für 1 Stimme der angegebenen Bank

LEIH-SCHEIN

Ich, _____

verleihe die folgenden Besitztümer:

an: _____

unter folgenden Bedingungen:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

LEIH-SCHEIN

Ich, _____

verleihe die folgenden Besitztümer:

an: _____

unter folgenden Bedingungen:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

LEIH-SCHEIN

Ich, _____

verleihe die folgenden Besitztümer:

an: _____

unter folgenden Bedingungen:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

LEIH-SCHEIN

Ich, _____

verleihe die folgenden Besitztümer:

an: _____

unter folgenden Bedingungen:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

LEIH-SCHEIN

Ich, _____

verleihe die folgenden Besitztümer:

an: _____

unter folgenden Bedingungen:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

LEIH-SCHEIN

Ich, _____

verleihe die folgenden Besitztümer:

an: _____

unter folgenden Bedingungen:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

SCHULD-SCHEIN

Ich, _____

schulde _____

den Betrag von _____

Sicherheiten: _____

Millionen Stimmrechtsaktien in: _____

veranschlagt mit:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

SCHULD-SCHEIN

Ich, _____

schulde _____

den Betrag von _____

Sicherheiten: _____

Millionen Stimmrechtsaktien in: _____

veranschlagt mit:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

SCHULD-SCHEIN

Ich, _____

schulde _____

den Betrag von _____

Sicherheiten: _____

Millionen Stimmrechtsaktien in: _____

veranschlagt mit:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

SCHULD-SCHEIN

Ich, _____

schulde _____

den Betrag von _____

Sicherheiten: _____

Millionen Stimmrechtsaktien in: _____

veranschlagt mit:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

SCHULD-SCHEIN

Ich, _____

schulde _____

den Betrag von _____

Sicherheiten: _____

Millionen Stimmrechtsaktien in: _____

veranschlagt mit:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____

SCHULD-SCHEIN

Ich, _____

schulde _____

den Betrag von _____

Sicherheiten: _____

Millionen Stimmrechtsaktien in: _____

veranschlagt mit:

Unterschrift: _____

Tai-Pan von: _____