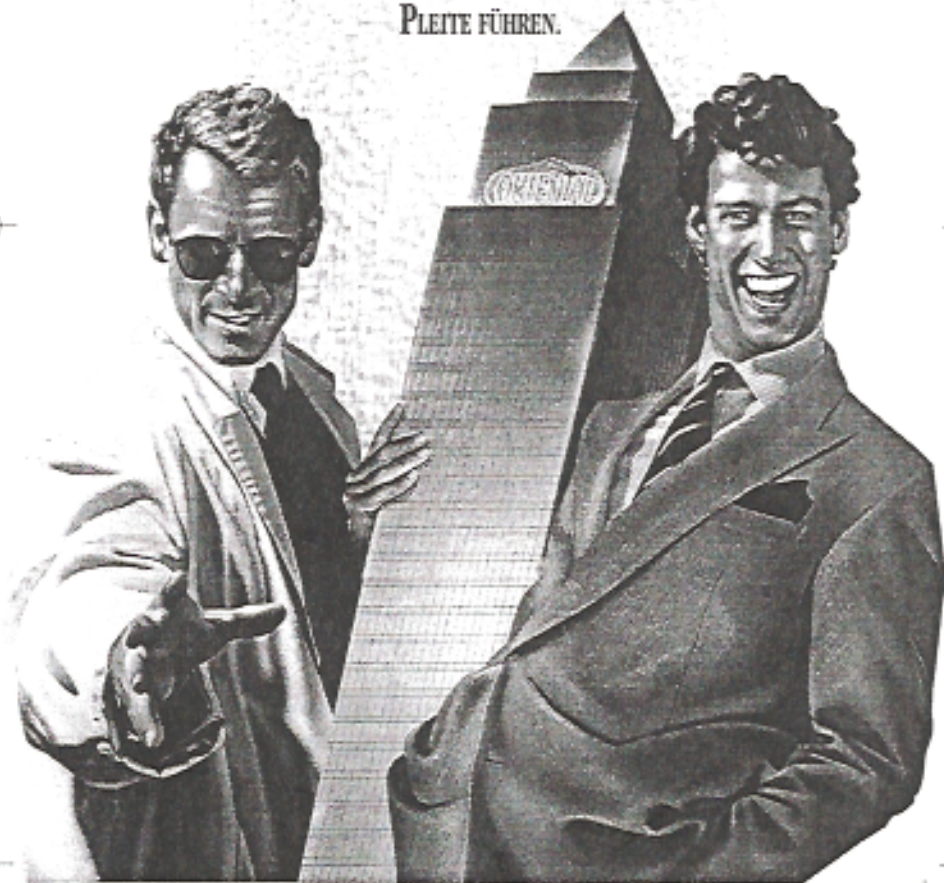


ACQUIRE

SPEKULIEREN, FUSIONIEREN,
MIT HOTELS DEN GEGNER IN DIE
PLEITE FÜHREN.



Acquire ist ein aufregendes Spiel aus der Welt der Hochfinanz. Es büßt auch nach Jahren nichts von seiner Spannung ein, da keine Partie der anderen gleicht und die richtige Mischung aus Taktik, Bluff und Glück jedem Spieler die gleiche Chance einräumt.

SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: taktisches Wirtschaftsspiel

Spielerzahl: 2-6

Altersempfehlung: 12-88 Jahre

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Spielautor: Sid Sackson

Taktik ○●○○○ Glück

SPIELZIEL

Als Aktionär internationaler Hotelketten gründen Sie hier eine neue Kette, vergrößern dort ein aufstrebendes Imperium und fusionieren benachbarte Konkurrenzunternehmen – nicht ohne eine satte Prämie eingesteckt zu haben. Die heißumkämpften Aktien werden schnell steigen, Gewinne sollten wieder investiert werden.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan

175 Aktien von 7 verschiedenen Hotelketten

7 Aufsteckschilder

120 Hotel-Karten

108 dreidimensionale Hotels

(in drei verschiedenen Farben, Formen und Größen)

Geldscheine der Werte 100, 500, 1000 und 5000

6 Informationskarten

1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNGEN

Der **Spielplan** wird in der Mitte des Tisches ausgebreitet.

Die **Aktien** werden nach den Namen der Hotelketten sortiert und als offene Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **7 Aufsteckschilder** dienen der Kennzeichnung der jeweiligen Hotelketten. Sie werden oben auf die zugehörigen Aktienpakete gelegt.

Die **Hotel-Karten** (A-1 bis E-6, jede Karte ist viermal vorhanden) werden gut gemischt. **Jeder Spieler bekommt 6** dieser Karten verdeckt zugeteilt, die er so halten sollte, daß die anderen Mitspieler sie nicht einsehen können. Der Rest wird als verdeckter Stapel neben dem Spielplan gelegt.

Die **Hotels** bleiben in der Schachtel, die so bereitgestellt wird, daß jeder Spieler immer ein Hotel seiner Wahl daraus entnehmen kann. (Farbe, Form und Größe der Hotels spielen keine Rolle, alle Hotels sind völlig gleichwertig! Jeder kann Hotels in jeder Farbe oder Größe bauen.)

Jeder Spieler erhält eine **Informationskarte**.

Das **Spielgeld** wird nach Werten gestapelt und ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.

Ein Spieler übernimmt die Börse. Er gibt während des Spiels die Aktien aus und wickelt alle Börsengeschäfte ab. Jeder Spieler erhält als **Startkapital Spielgeld im Wert von 6.000** in folgenden Scheinen: 4 x 1.000, 3 x 500, 5 x 100

DER SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus 120 Feldern mit den Buchstaben A-E und den Ziffern 1-6. Jedes Feld gibt es viermal (z. B. E-6 in allen 4 Ecken, oder A-1 in der Spielplanmitte).

Die Hotel-Karten bestimmen, auf welchen Feldern ein Hotel gebaut werden kann. Mit der Karte E-6 wird ein Hotel auf ein beliebiges der vier Eckfelder gesetzt, vorausgesetzt, es ist noch frei. Felder, auf denen bereits ein Hotel errichtet wurde, stehen nicht mehr zur Wahl, denn einmal gebaut, bleiben die Hotels bis zum Spielende auf dem Spielplan.

DER STARTSPIELER WIRD BESTIMMT

Um zu bestimmen, wer anfangen darf, zieht jeder Spieler eine Hotel-Karte vom Stapel und stellt ein Hotel seiner Wahl auf eins der zur Karte gehörenden Spielfelder. Haben zwei Spieler die gleiche Karte gezogen, darf sich der jüngere das Feld zuerst aussuchen.

Der Spieler, der die **niedrigste Zahl** gezogen hat, beginnt.

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche niedrige Zahl gezogen haben, beginnt derjenige, dessen Buchstabe auf der Hotel-Karte dem Anfang des Alphabets am nächsten ist (z. B. beginnt B-2 vor E-2 und A-3). Sind auch die Buchstaben gleich, beginnt der jüngere Spieler.

Die gezogenen Karten kommen mit der Bildseite nach oben auf einen Ablagestapel.

DIE INFORMATIONSKARTEN

Jeder Spieler hat eine Informationskarte, auf der er während des ganzen Spieles den jeweiligen **Kurswert der Aktien** (abhängig von der Größe der Ketten) sowie die von der Börse zu zahlenden Prämien bei Fusionen ablesen kann.

Die Hotelketten sind in **3 Kategorien** eingeteilt:

- ◆ eine billige (Airport und Festival)
- ◆ eine mittlere (Imperial, Luxor und Oriental)
- ◆ und eine teure (Continental und Prestige).

WENN EIN SPIELER AN DER REIHE IST

Jeder Spielzug eines Spielers besteht aus **drei Aktionen**, die er genau in dieser Reihenfolge hintereinander ausführen muß:

- I. Hotel setzen
- II. Aktien kaufen
- III. Karte nachziehen

I. HOTEL SETZEN

Der Spieler muß **eine seiner 6 Hotel-Karten** offen auf den Ablagestapel legen und dann **ein Hotel** auf eins der auf der Karte genannten Felder des Spielplanes setzen.

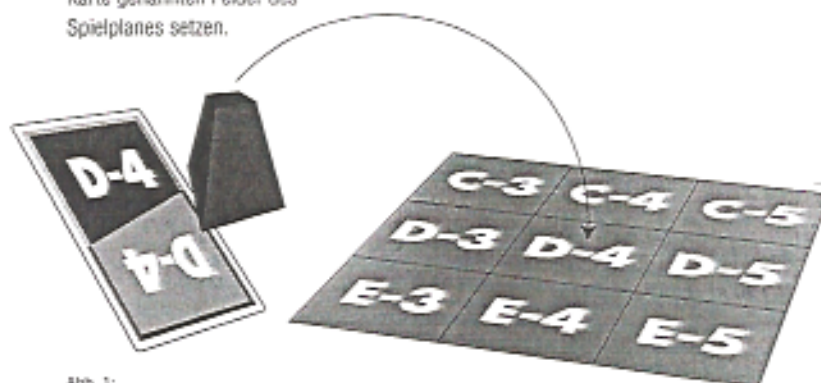


Abb. 1:
Wenn die Hotel-Karte D-4 gespielt wird, muß ein Hotel auf ein freies Feld mit der Bezeichnung D-4 gesetzt werden.

Das Setzen eines Hotels kann folgende Auswirkungen haben:

1. Isoliertes Hotel

Steht auf den senkrecht oder waagerecht angrenzenden Feldern kein anderes Hotel, so ist das neue Hotel isoliert und es ergeben sich keine weiteren Auswirkungen. Der Spieler kann sofort mit der 2. Aktion, „Aktien kaufen“, weitermachen. (Hotels, die nur „über Eck“ aneinander grenzen, sind nicht benachbart.)

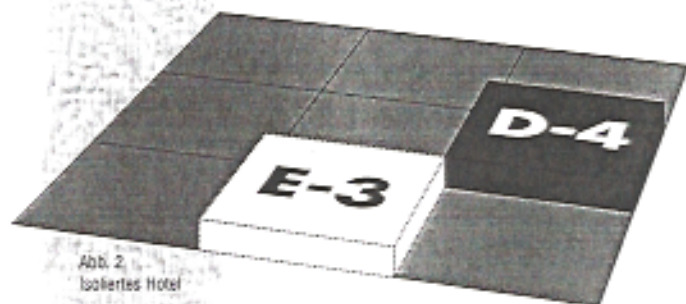


Abb. 2
Isoliertes Hotel

2. Gründung einer Kette

Wird das Hotel so gesetzt, daß es an ein vorher isoliertes Hotel **waagrecht oder senkrecht angrenzt**, entsteht dadurch eine neue Hotelkette (s. „Gründen von Hotelketten“).

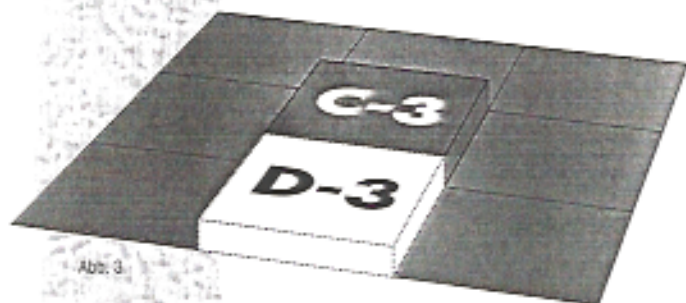


Abb. 3

3. Verlängern einer Hotelkette

Schließt das neue Hotel waagrecht oder senkrecht an eine bestehende Kette an, so wird dadurch die **Kette verlängert**, und Ihre Aktien steigen evtl. im Kurswert.

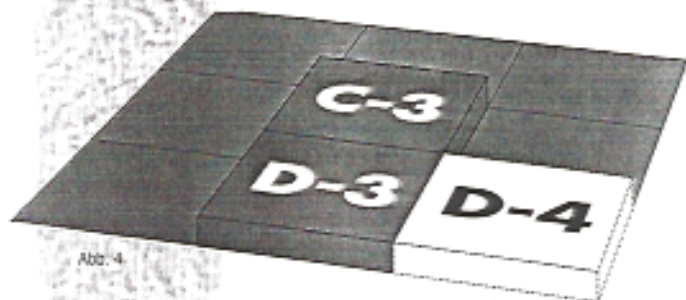


Abb. 4

4. Fusion von Hotelketten

Wird ein Hotel so gesetzt, daß es zwei oder mehrere Hotelketten waagrecht oder senkrecht **miteinander verbindet**, löst dies eine Fusion aus, bei der nur eine der beteiligten Hotelketten übrig bleibt.

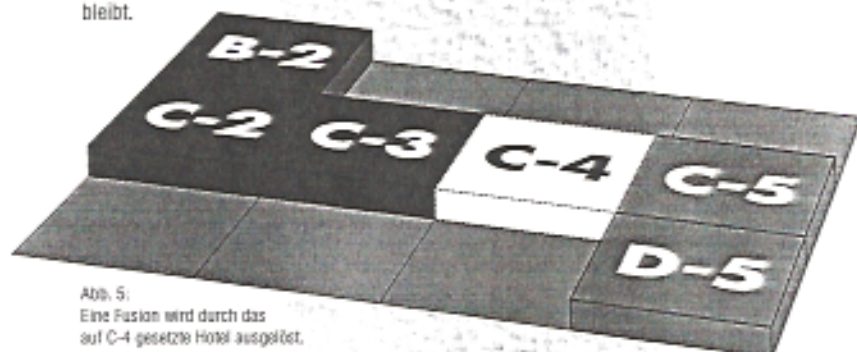


Abb. 5:
Eine Fusion wird durch das auf C-4 gesetzte Hotel ausgelöst.

Die Auswirkungen durch das Gründen bzw. Fusionieren von Hotelketten müssen abgehandelt werden, **bevor** der Spieler mit seiner 2. Aktion in seinem Spielzug weitermacht.

II. AKTIEN KAUFEN

Ein Spieler darf je Runde **bis zu 3 Aktien** von ein, zwei oder drei beliebigen auf dem Spielplan vorhandenen Hotelketten kaufen. Der **Preis der Aktien** hängt von der **Anzahl der Hotels** pro Kette ab (siehe Informationskarte).

Abb. 6:
Die Hotelkette Luxor besteht aus 16 Hotels. Eine Aktie dieser Kette würde also momentan 600 kosten.

Achtung: Der Spieler, der eine Hotelkette gegründet hat, ist nicht der Besitzer dieser Kette, sondern nur deren Aktionär. Aktien dieser gegründeten Ketten kann also jeder Mitspieler erwerben, wenn er an der Reihe ist.

Solange eine Hotelkette nicht gegründet wurde, sind deren Aktien noch nicht verfügbar.

Die Aktien werden offen vor jedem Spieler abgelegt, so daß die genaue Verteilung jederzeit eingesehen werden kann. Jeder Spieler kann jederzeit bei der Börse nachfragen, wie viele Aktien einer beliebigen Kette noch vorrätig sind.

Hat die Börse alle Aktien einer Kette verkauft, so können nur noch andere vorrätige Aktien gekauft werden.

III. HOTEL-KARTEN ERGÄNZEN

Zum Schluß nimmt der Spieler sich eine **neue Hotel-Karte** vom verdeckten Stapel, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

GRÜNDEN VON HOTELKETTEN

Wenn ein Spieler ein Hotel so setzt, daß es an ein vorher isoliertes Hotel **waagrecht oder senkrecht** (nicht diagonal) angrenzt, gründet er damit eine Hotelkette.

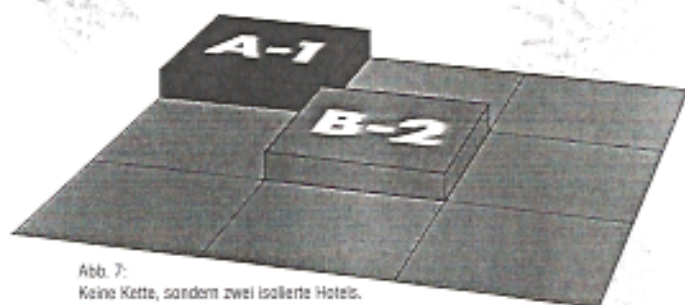


Abb. 7:
Keine Kette, sondern zwei isolierte Hotels.

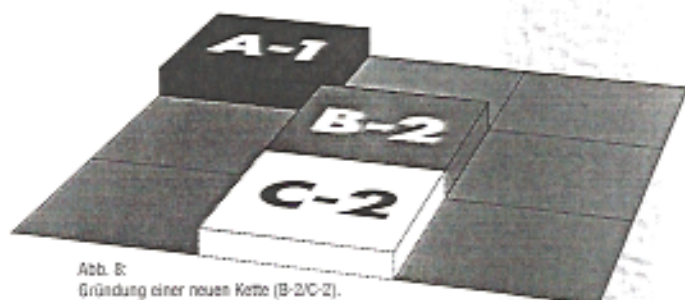


Abb. 8:
Gründung einer neuen Kette (B-2/C-2).

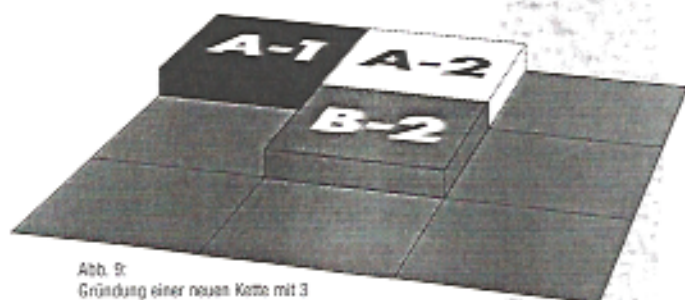


Abb. 9:
Gründung einer neuen Kette mit 3 Hotels.

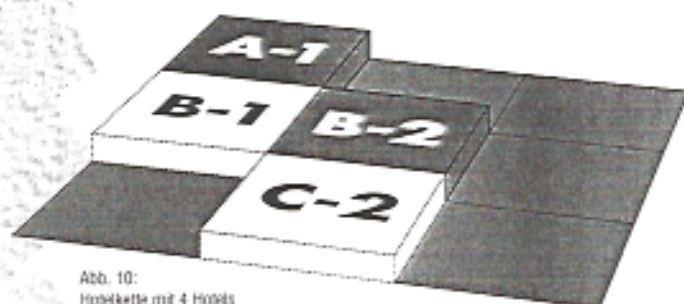


Abb. 10:
Hotelkette mit 4 Hotels

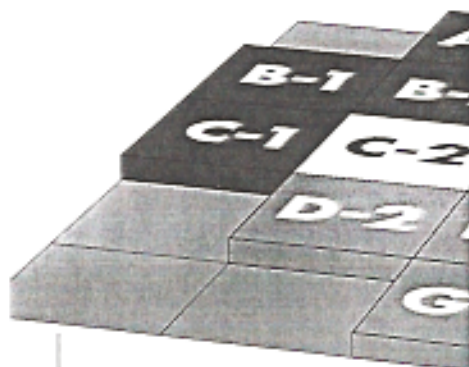
Beispiel: Die Hotels A-1 und B-2 sind auf dem Plan. Sie bilden keine Kette, da sie diagonal aneinanderstoßen (Abb. 7). Wird nun die Hotel-Karte C-2 gespielt, entsteht eine Kette aus 2 Hotels (Abb. 8), während durch das Hotel A-2 eine Kette mit 3 Hotels entstehen würde (Abb. 9). Wird zuerst mit C-2 eine Kette aus 2 Hotels gebildet, so kann später mit dem Setzen des Hotels auf B-1 die Kette auf 4 Hotels verlängert werden (Abb. 10).

Der Spieler, der eine Kette bildet, **wählt aus den 7 möglichen Hotelnamen** (s. Informationskarte) einen noch freien für seine Kette aus, nimmt das entsprechende Aufsteckschild und steckt es oben auf das Dach eines beliebigen Hotels der neuen Kette.

Der **Gründer** der Kette erhält als Gründerprämie **kostenlos eine Aktie** der neuen Kette von der Börse. (Falls – wie es gelegentlich in einer späteren Spielphase bei Neugründungen passieren kann – keine Aktien dieser Hotelkette mehr an der Börse vorhanden sind, entfällt die Gründerprämie).

Von der neu gegründeten Hotelkette können ab sofort Aktien gekauft werden (s. „Kauf von Aktien“).

Es dürfen **gleichzeitig höchstens 7 Ketten** auf dem Spielplan existieren. Ein Hotel, das eine achte Kette gründen würde, darf nicht gesetzt werden. Dementsprechend darf eine Karte, die zur Gründung einer achten Kette führen würde, nicht ausgespielt werden, wenn kein anderes freies Feld mehr für das Hotel zur Verfügung steht.



FUSIONEN VON HOTELKETTEN

Wenn ein Spieler ein Hotel setzt, das zwei (oder mehrere) Ketten senkrecht oder waagrecht miteinander verbindet, findet eine Fusion dieser Ketten statt. Die größere Kette übernimmt dabei die kleinere.

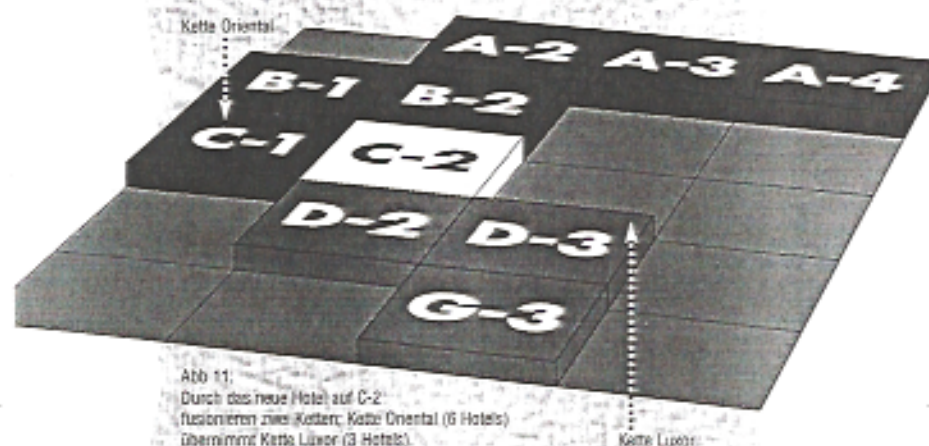


Abb. 11:
Durch das neue Hotel auf C-2
fusionieren zwei Ketten: Kette Oriental (6 Hotels)
übernimmt Kette Luxor (3 Hotels).

Waren beide Ketten gleich groß, bevor das fusionierende Hotel gespielt wurde, entscheidet der Spieler, welche Kette die andere übernimmt.

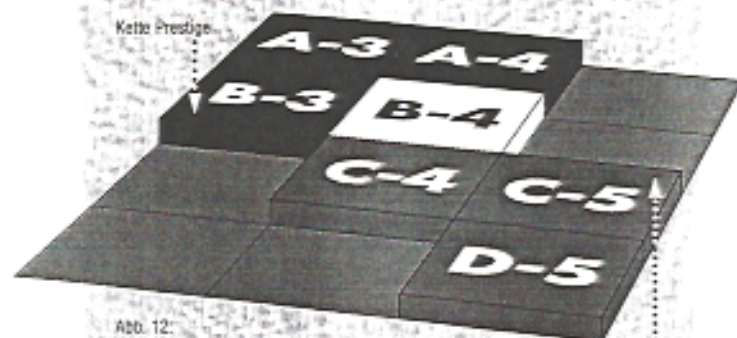


Abb. 12:
Beide Ketten bestehen aus je 3 Hotels.
Der fusionierende Spieler kann Prestige oder Imperial aufkufen.

Das Aufsteckschild der aufgelösten Kette wird abgenommen und an die Börse zurückgegeben. Diese Hotelkette kann bereits vom nächsten Spieler an anderer Stelle **neu gegründet** werden.

Falls **mehr als zwei Ketten** durch ein gesetztes Hotel fusioniert werden sollten; siehe unter „Fusionen von mehreren Ketten“.

Eine Kette ist **vor Fusionen sicher**, wenn sie **elf oder mehr Hotels** umfaßt; sie kann dann nicht mehr von einer anderen Kette übernommen, sprich fusioniert werden.

Ein Hotel, das zwei sichere Ketten fusionieren würde, darf nicht gesetzt werden. Eine sichere Kette kann aber ihrerseits Ketten mit 10 oder weniger Hotels weiterhin übernehmen.

ABHANDLUNG EINER FUSION

Nach dem Setzen eines Hotels, das eine Fusion verursacht hat, werden erst die nachfolgenden damit verbundenen Aktionen abgehandelt, bevor der Spieler mit dem Aktienkauf fortfährt.

1. Auszahlung der Prämien für die Mehrheitsaktionäre
2. Handel mit Aktien bei Fusionen

PRÄMIEN FÜR MEHRHEITSAKTIONÄRE

Nach einer Fusion zahlt die Börse **Entschädigungsprämien an die beiden größten Aktionäre der aufgelösten Kette** (s. Informationskarte, Spalte „Prämien für die Mehrheitsaktionäre: Größter Aktionär / Zweitgrößter Aktionär“).

Die Höhe der Prämien wird bestimmt von der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette vor der Fusion (das fusionierende Hotel zählt nicht mit!). Je mehr Hotels die fusionierte Kette umfaßt, desto höher wird die Entschädigungs-Prämie.

Lassen sich die Prämien dabei nicht in glatte 100 aufteilen, wird die Summe auf 100 aufgerundet.

Bei der Feststellung, wer größter und wer zweitgrößter Aktionär ist, können folgende vier Fälle auftreten.

1. Es gibt eindeutig einen größten und einen zweitgrößten Aktionär.

Beispiel: Die aufgelöste Kette Oriental hatte 4 Hotels. Andreas erhält als größter Aktionär (7 Oriental-Aktien) 5000 und Peter, der zweitgrößte Aktionär (3 Oriental-Aktien) 2500.

2. Haben die beiden größten Aktionäre die gleiche Anzahl Aktien der aufgelösten Kette, so werden die beiden Prämien (Prämie für den größten und zweitgrößten Aktionär) zusammengezählt und zu gleichen Teilen an die beiden größten Aktionäre ausgegeben.

Beispiel: Simone und Helga, die beiden größten Aktionäre haben die gleiche Anzahl Aktien (5 Stück). $5000 + 2500 = 7500$. Jeder erhält (aufgerundet) 3800.

3. Gibt es mehrere zweitgrößte Aktionäre, so wird die Prämie für den zweitgrößten Aktionär zu gleichen Teilen unter diesen aufgeteilt.

Beispiel: Stefan, der größte Aktionär besitzt 7 Aktien und erhält 5000. Zwei weitere Mitspieler haben je 3 Aktien und teilen sich damit 2500. Jeder bekommt (aufgerundet) 1300.

4. Besitzt nur ein Spieler Aktien der aufgelösten Kette,
so erhält er beide Prämien.

Beispiel: Nur Karin hat Oriental-Aktien. Sie erhält beide Prämien, also 7500.

HANDEL MIT AKTIEN BEI FUSIONEN

Nachdem die Prämien für die Mehrheitsaktionäre gezahlt worden sind, können alle Aktionäre, die Aktien der aufgelösten Kette besitzen, diese behalten, verkaufen oder umtauschen.

Man beginnt mit dem Spieler, der die Fusion verursacht hat und verfährt im Uhrzeigersinn. Die Aktionäre können mit allen Aktien oder einem Teil der Aktien der aufgelösten Kette folgendes tun:

1. Behalten: Die Aktien können behalten werden in Erwartung einer Neugründung der aufgelösten Kette. (Vorübergehend sind diese Aktien nichts wert, gewähren einem aber bei einer Neugründung einen großen Aktienvorsprung).

2. Verkaufen: Die Aktien können an die Börse zurückverkauft werden. Der Kurswert wird bestimmt von der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette vor der Fusion (s. Informationskarte). Die Aktien werden von der Börse zurückgenommen und wieder auf den entsprechenden Aktienstapel gelegt.

Beispiel: Die Hotelkette Prestige bestand vor der Fusion aus 4 Hotels. Andreas verkauft seine 5 Prestige-Aktien zu dem aktuellen Kurswert von 600 und erhält 3000 ausbezahlt.

3. Umtauschen: Die Aktien können im **Verhältnis 2:1** umgetauscht werden, und zwar in Aktien der Kette, die die aufgelöste übernommen hat. Also 2 Aktien der aufgelösten Kette für 1 der übernehmenden Kette. Die umgetauschten Aktien kommen wieder an die Börse zurück. (Wenn die Börse von der übernehmenden Kette keine Aktien mehr hat, können die Aktien der aufgelösten Kette nicht umgetauscht werden.)

Abb. 13

Beispiel: Karin besitzt von der aufgelösten Kette Prestige 7 Aktien. Um ihren Aktionärsstand – bisher 5 Aktien – bei Imperial (Kette, die Prestige übernommen hat) zu verbessern, tauscht sie 6 Prestige-Aktien in 3 Imperial-Aktien um. Die siebte Prestige-Aktie verkauft sie zum aktuellen Kurswert an die Börse zurück.

Da Karin die Fusion ausgelöst hat, kauft sie sich in ihrer anschließenden Aktienkauf-Phase 3 Imperial-Aktien. Sie hat somit 11 Aktien von Imperial und liegt damit vor Peter (7 Aktien) momentan an erster Stelle.

FUSIONEN MEHRERER KETTEN

Wenn sich Fusionen von mehr als zwei Ketten ereignen, übernimmt die größte Kette alle kleineren. Eine Fusion mehrerer Ketten wird abgewickelt wie eine normale Fusion.

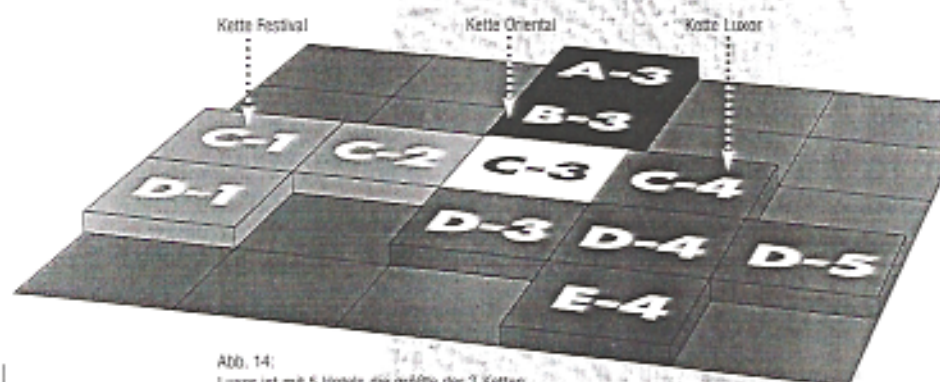


Abb. 14:
Luxor ist mit 5 Hotels die größte der 3 Ketten.
Mit dem Hotel C-3 entsteht eine Fusion aus Luxor/Oriental/Festival. Oriental
(2 Hotels) und Festival (3 Hotels) gehen unter und gehören von jetzt an zu Luxor.

Zuerst werden die Prämien für Mehrheitsaktionäre an die Hauptaktionäre der **kleinsten** der übernommenen Ketten ausbezahlt, und die Spieler wickeln ihre Geschäfte mit den Aktien dieser Kette ab (s. „Handel mit Aktien bei Fusionen“). Dann wird die Fusion mit der größeren der übernommenen Ketten in gleicher Weise abgewickelt. Sind die übernommenen Ketten gleich groß, so bestimmt der fusionierende Spieler, welche Geschäfte zuerst abgewickelt werden.

Falls alle an der Fusion beteiligten Ketten gleich groß sein sollten, bestimmt der Spieler, der an der Reihe ist, welche Ketten übernommen werden.

Die **Prämien** und die **Preise der Aktien** werden bestimmt von der Anzahl der Hotels in den aufgelösten Ketten **vor der Fusion** (s. „Prämien für Mehrheitsaktionäre“ und „Handel mit Aktien bei Fusionen“).

SPIELER OHNE GELD

Eine **Kreditaufnahme**, sei es bei der Börse, sei es bei einem anderen Mitspieler, ist in diesem Spiel **nicht möglich**.

Jeder muß – besonders zu Beginn des Spiels – sparsam mit seinem knappen Bargeld umgehen. Nur durch eine Fusion kann ein Spieler wieder zu Bargeld kommen.

Ein Spieler, der kein Geld mehr hat, kann zwar keine Aktien mehr kaufen, muß aber weiterhin Hotels setzen. Er darf keine Aktien verkaufen, um an Geld zu kommen, das ist nur bei einer Fusion erlaubt.

Kauf, Verkauf bzw. Handel von Aktien zwischen den Spielern sind nicht gestattet, alle Geschäfte müssen mit der Börse abgewickelt werden.

SONDERFÄLLE

Wenn bei der Bestimmung des Startspielers zwei oder mehr Hotels nebeneinander zu liegen kommen, bilden sie in diesem Fall keine Kette. Eine Kette entsteht erst dann, wenn während des Spiels ein weiteres Hotel angelegt wird.

Sollte ein Spieler keine seiner Hotel-Karten spielen können, weil sie entweder nur sichere Ketten fusionieren oder aber eine achte Kette gründen würden, muß er auf das Ausspielen einer Hotel-Karte verzichten, darf aber trotzdem Aktien kaufen.

Ein Spieler darf am Ende seines Zuges seine Kartenhand komplett abwerfen und durch neue Hotel-Karten ersetzen, wenn alle seine Hotel-Karten sichere Ketten fusionieren würden.

Sollten aber eine oder mehrere seiner Hotel-Karten nur vorübergehend unspielbar sein (Gründung einer achten Kette), darf er seine Kartenhand nicht austauschen.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler, nach Setzen seines Hotels ankündigt, daß

- ♦ entweder **alle Ketten auf dem Plan jeweils mehr als 10 Hotels** umfassen, also sicher und damit nicht mehr fusionierbar sind, und keine neue Kette mehr gegründet werden kann
- ♦ oder aber **eine Kette 41 oder mehr Hotels** besitzt.

Der Spieler muß das Ende nicht ankündigen, wenn es für ihn vorteilhaft ist, daß das Spiel weitergeht. Das Spiel geht dann so lange weiter, bis irgendein anderer Spieler, der an der Reihe ist, das Ende ansagt.

Nachdem ein Spieler das Ende des Spiels angesagt hat, kann er noch bis zu drei Aktien kaufen.

ENDABRECHUNG

Für **alle Hotelketten auf dem Plan** werden nun die Prämien für die Mehrheitsaktionäre ausgezahlt (Höhe der Prämie s. Informationskarte).

Danach **verkaufen alle Spieler ihre Aktien** (gemäß dem Kurswert der Informationskarte) an die Börse. (Zurückbehaltene Aktien von Hotelketten, die nicht auf dem Plan sind, sind wertlos.)

Jeder zählt sein Bargeld. Der Spieler mit dem größten Vermögen ist der Gewinner des Spiels.

SONDERREGEL FÜR ZWEI SPIELER

Bei zwei Spielern gelten die gleichen Regeln, bis eine Fusion stattfindet. Dann tritt auch die **Börse als Aktionär der aufgelösten Kette** auf. Eine Hotel-Karte wird vom verdeckten Stapel gezogen, um die Anzahl der Aktien zu bestimmen, die die Börse „besitzt“.

Beispiel: Wenn E-6 gezogen wird, dann wird unterstellt, daß die Börse 6 Aktien der aufgelösten Kette besitzt. (Die Aktien werden nicht wirklich vor der Börse abgelegt, sondern bleiben im Aktienstapel liegen.)

Die Prämien für die Mehrheitsaktionäre werden ausgezahlt, wobei die Aktien, die die Börse besitzt, mit berücksichtigt werden.

Beispiel: Wenn Andreas 11 Aktien einer Kette hat, Karin 5 und die Börse 6, dann erhält Andreas die Prämie für den größten Aktionär und die Börse die Prämie für den zweitgrößten Aktionär. (Die Börse erhält die Aktien und Prämien nicht wirklich, kann auch nicht verkaufen, tauschen oder behalten.)

Nachdem die Prämien ausgezahlt wurden und die Aktien der aufgelösten Kette gekauft, behalten oder umgetauscht wurden, wird **das Hotel für die gezogene Hotel-Karte der Börse auf den Spielplan gesetzt**. Der Spieler, der an der Reihe ist, entscheidet, auf welches der entsprechenden freien Felder es gesetzt wird. Danach kann der Spieler Aktien kaufen. Das Spiel geht dann normal weiter, bis eine Fusion stattfindet.

Verursacht das für die Börse gezogene und auf den Plan gelegte Hotel eine Fusion, muß erneut eine Hotel-Karte für die Börse gezogen werden, um die Anzahl der Aktien der Börse zu bestimmen. Auch dieses Hotel wird, nachdem alle Geschäfte abgeschlossen wurden, auf den Spielplan gesetzt.

Ist die Hotel-Karte der Börse nicht spielbar, wird sie zur Seite gestellt und ist aus dem Spiel. Wird mit dem Hotel der Börse eine neue Kette gegründet, wird es zwar gesetzt, aber die Kette gilt erst als gegründet, wenn einer der beiden Spieler ein drittes Hotel hinzufügt. (Dieser Spieler erhält dann die kostenlose Aktie als Gründerprämie.)

Am Ende des Spiels werden für die Börse für jede auf dem Spielplan befindliche Kette Hotel-Karten gezogen, so daß die Börse bei der Auszahlung der Prämien für Mehrheitsaktionäre mit berücksichtigt wird. Diese Hotels, die diesen Karten entsprechen, werden danach natürlich nicht mehr auf den Spielplan gesetzt, da das Spiel beendet ist.



SPIELVARIANTE

Um dem Spiel noch mehr Reiz zu geben, legt jeder Spieler seine erworbenen Aktien verdeckt vor sich ab. Die noch an der Börse liegenden Aktien dürfen jedoch jederzeit nachgezählt werden.

Bei jedem Aktienhandel bzw. -kauf, muß der betreffende Spieler laut sagen, welche Aktien er kauft bzw. handelt. Danach sind die Aktien geheim und die anderen Spieler müssen sich merken, wer welche und wie viele Aktien besitzt.

Auch das Bargeld sollte man vor den anderen Mitspielern geheim halten.

SPIELREGEL-KURZFASSUNG

SPIELZIEL

Wer am geschicktesten mit Hotelketten spekuliert, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält 6 Hotel-Karten, eine Informationskarte und Spielgeld im Wert von 6000.

WENN EIN SPIELER AN DER REIHE IST ...

führt er **3 Aktionen** genau in nachfolgender Reihenfolge aus:

I. HOTEL SETZEN

Der Spieler spielt eine seiner Hotel-Karten aus und setzt auf eines der entsprechenden Felder ein beliebiges Hotel.

Das Setzen eines Hotels kann folgende Auswirkungen haben:

1. Ein Hotel, das keine direkten waagerechten oder senkrechten Hotels als Nachbarn hat, steht **isoliert** auf dem Plan.
2. Eine **Hotelkette wird gegründet**, wenn das gesetzte Hotel an ein vorher isoliertes Hotel waagerecht oder senkrecht angrenzt.
 - ◆ Auf eines der Hotels wird ein noch verfügbares **Aufsteckschild** gesteckt, das der Kette den Namen gibt.
 - ◆ Der Gründer erhält eine **Aktie dieser Kette kostenlos**.
3. Eine **Hotelkette wird verlängert**, wenn das gesetzte Hotel an eine bestehende Kette waagerecht oder senkrecht anschließt.

4. **Hotellketten werden fusioniert**, wenn das gesetzte Hotel zwei oder mehrere Ketten waagrecht oder senkrecht miteinander verbindet. Die größere Kette übernimmt dabei die kleinere. Ketten mit mehr als 10 Hotels können nicht mehr übernommen werden.

- ◆ Danach werden die **Prämien**, die sich nach der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette richten, für den größten und zweitgrößten Aktionär ausbezahlt (s. Informationskarte).
- ◆ Alle Aktionäre, die **Aktien der aufgelösten Kette** besitzen, können diese behalten, verkaufen oder im **Verhältnis 2:1** in Aktien der übernehmenden Kette umtauschen.

II. AKTIEN KAUFEN

Je Runde darf man **bis zu 3 Aktien** der auf dem Spielplan vorhandenen Hotellketten kaufen (Kurswert siehe Informationskarte).

III. HOTEL-KARTEN ERGÄNZEN

Abschließend zieht man eine Hotel-Karte vom Stapel nach. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

DAS SPIEL IST ZU ENDE ...

wenn ein Spieler, nach dem Setzen eines Hotels ankündigt, daß

- ◆ entweder **alle Ketten** auf dem Plan jeweils **mehr als 10 Hotels** umfassen, damit also nicht mehr fusionierbar sind und keine neue Kette mehr gegründet werden kann
- ◆ oder aber eine Kette **41 oder mehr Hotels** besitzt.

Danach werden die **Prämien** für die Mehrheitsaktionäre ausbezahlt und alle Spieler verkaufen ihre **Aktien** aller aktiven Ketten.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.

