

Das Börsenspiel  
mit Insiderhandel

# Spielregeln

Übersetzer: Joshua Kutterer



45 Minuten



2 - 5



13+

Seth Van Orden  
Brett Sobol





Stockpile ist ein schnelllebiges Wirtschaftsspiel von Unternehmensinvestitionen, Insidergeschäften und Marktmanipulation. Jeder Spieler handelt als privater Investor mit dem Ziel, sich den größten Gewinn zu erarbeiten.

## Ziel

Der Spieler mit dem meisten Geld am Ende des Spieles gewinnt.

## Vorbereitung

- 1 Verteilen Sie je ein **Steigerungsmännchen**, **Portfoliobrettchen** und **\$20.000** an **Währungskarten** (drei \$5K und fünf \$1K Scheine) an jeden Spieler. Legen Sie die restlichen Währungskarten neben das Spielbrett.
- 2 Legen Sie den **Rundenmarker** auf den Kalendertag, der der Anzahl von Spielern entspricht.
- 3 Legen Sie je einen **Börsenticker** auf den Startwerte aller Aktien. Der Startwert wird durch einen dunkleren Kreis gekennzeichnet.
- 4 Mischen Sie die **Unternehmens-** und **Vorrausschaukarten** und legen Sie sie in getrennten Stapeln neben das Spielbrett.
- 5 Nehmen Sie jeweils eine Karte von jeder der sechs unterschiedlichen Aktien aus dem **Marktstapel** und verteilen Sie je eine Karte an jeden Spieler. Jeder Spieler legt diese Karte verdeckt auf den **Aktienportfoliobereich** seines Portfoliobrettchens. Diese Aktie wird genau wie die anderen Aktien verwendet, die der Spieler im Laufe des Spieles erhält. Geben Sie die übriggebliebenen Karten in den **Marktstapel** zurück, mischen Sie diesen und legen Sie ihn verdeckt neben das Spielbrett.
- 6 Das Spiel beginnt mit dem Spieler, der für seine letzte Mahlzeit das meiste Geld ausgegeben hat. Geben Sie ihm das Erstspielerzeichen.

Abbildung 1 –  
Spieldaufbau  
für 5 Spieler





Rundenmarker  
(1)

Börsenticker  
(6)



Steigerungsmännchen  
(7)



Unternehmenskarten  
(6)



Vorausschaukarten  
(6)



Portfoliobretchen  
(5)



Währungskarten  
(100)



Erstspielerzeichen  
(1)



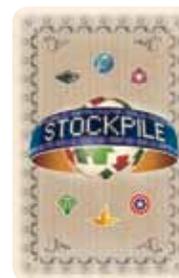
Aktienkarten  
(10x6 Sorten=60)



Handelsgebührenkarten  
(4x3 Sorten=12)



Aktionskarten  
(4x2 Sorten=8)



Marktstapel  
(80)



## Die Runde

Stockpile wird durch einige Runden gespielt, je nach Anzahl der Spieler (siehe Abb. 1). Der Spielvorgang beginnt mit dem Spieler, der das Erstspielerzeichen besitzt, dann weiter im Uhrzeigersinn. Am Ende jeder Runde gibt der erste Spieler das Erstspielerzeichen an den Spieler, der links neben ihm sitzt.

Jede Runde besteht aus sechs Phasen:

1. Informationsphase
2. Angebotsphase
3. Steigerungsphase
4. Aktionsphase
5. Verkaufsphase
6. Bewegungsphase



Abbildung 2 - Die Rundenzeiger zeigen an, wie viele Runden man je nach Spieleranzahl spielen soll.

Die Anzahl der Runden ist abhängig von der Anzahl der Spieler, wie auf dem Spielbrett geschildert. Der Rundenmarker zeigt an, wie viele Runden noch übrig bleiben.

### 1. Informationsphase

Während der Informationsphase erhält jeder Spieler eine Unternehmenskarte und eine Vorausschaukarte.

Unternehmenskarten und Vorausschaukarten werden zusammengestellt um zu bestimmen, wie sich der Wert einer Aktie in dieser Runde ändern wird. Bewegung der Werte der Aktien findet am Ende der Runde während der Bewegungsphase statt.

*Beispiel: In Abb. 4, die American Automotive Unternehmenskarte und die +2 Vorausschaukarte werden zusammengestellt. Demnach wird der Aktienwert der American Automotive während der Bewegungsphase um zwei steigen.*

#### Schritte der Informationsphase:

1. Verteilen Sie je eine Unternehmenskarte und eine Vorausschaukarte an jeden Spieler.

**Hinweis: Jeder Spieler soll seine Karten angucken und sie den anderen Spielern nicht zeigen. Die Karten bieten Insider-Information, die zu Rate gezogen werden soll, um Entscheidungen während der Steigerungs- und Verkaufsphase zu treffen, bevor Aktienwerte während der Bewegungsphase sich ändern.**



Abbildung 3 - Unternehmens- und Vorausschaukarten, die an jeden Spieler verteilt werden.

2. Legen Sie eine Unternehmenskarte und eine Vorausschaukarte offen auf das Spielbrett. Diese Änderung von Aktienwert ist öffentliche Information.
3. Die übriggebliebenen Unternehmens- und Vorausschaukarten werden paarweise verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

**Hinweis: Diese Karten werden am Ende der Runde während der Bewegungsphase verwendet.**



Abbildung 4 - Platzierung der übrigen Unternehmens- und Vorausschaukarten, die offen und verdeckt hingelegt werden.

Bei drei Spielern werden zwei Paare verdeckt zur Seite gelegt. Bei vier Spielern wird ein Paar verdeckt sein. Bei fünf Spielern bleiben keine Karten übrig.

### 2. Angebotsphase

Während der Angebotsphase legen die Spieler Karten in **Aktienstapel**. Diese Karten sind möglicherweise Unternehmensaktien, Handelsgebühren oder Aktionskarten. Aktienstapel stellen das Marktangebot dar. Während der Steigerungsphase wird jeder Stapel gesteigert und von einem der Spieler erhalten.

#### Schritte der Angebotsphase:

1. Jeder Aktienstapel wird damit angefangen, indem **eine** Karte von dem Marktstapel umgedreht und **offen** hingelegt wird. Die Aktienstapel werden unter den Taschenrechnern unten am Spielbrett gebildet. Die Anzahl der Aktienstapel ist mit der Spieleranzahl gleich.
2. Verteilen Sie je **zwei** Karten vom Marktstapel an jeden Spieler. Die Spieler müssen diese Karten von allen bisher erhaltenen Karten getrennt halten.
3. Jeder Spieler in Spielreihenfolge legt beide seine Karten in einen oder zwei beliebige Aktienstapel. Eine Karte wird offen und eine wird verdeckt gespielt.

**Hinweis:** Die Karten können entweder beide in denselben oder in zwei verschiedene Stapel gelegt werden. Die Stapel für 4 oder 5 Spieler werden möglicherweise nicht verwendet, wenn nicht genug Spieler teilnehmen. Gehen Sie sicher, dass jeder sehen kann, welche Karten in jedem Stapel sind.

Sobald alle Spieler ihre Karten in die Aktienstapel gelegt haben, beginnt die Steigerung in der Steigerungsphase.



Abbildung 5 - Karten werden in Aktienstapel gelegt

### 3. Steigerungsphase

In der Steigerungsphase erhält jeder Spieler einen Stapel, der während der Angebotsphase erstellt wurde. Der **Steigerungsbereich** zeigt an, wieviel Geld für jeden Stapel bezahlt wird am Ende der Phase.

#### Schritte der Steigerungsphase:

1. Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler sein Steigerungsmännchen auf eine offene Zahl eines beliebigen Steigerungsbereichs. Wenn der Spieler sein Männchen auf einen Steigerungsbereich legt, an dem schon ein anderes Männchen steht, dann muss die ausgesuchte Zahl höher sein als die des anderen Spielers.

**Hinweis:** Ein Spieler darf nicht mehr Geld bieten als er derzeit besitzt. Jeder Spieler kann jederzeit sehen, wie viel Geld die anderen Spieler haben.

2. Nur in dem Fall, dass ein Spieler von einem anderen Spieler überboten wird (d.h. ein anderer Spieler hat sein Steigerungsmännchen auf eine höhere Zahl desselben Steigerungsbereichs gelegt), erhält der überbotene Spieler sein Männchen zurück und muss es bei seinem nächsten Zug neu legen.

**Hinweis:** Der Spieler muss warten, bis alle Spieler einmal ein Angebot gemacht haben, bevor er sein neues Angebot machen kann. In dem Fall, dass mehrere Spieler überboten werden, **erfolgen die neuen Angebote im Uhrzeigersinn**. Das Männchen kann entweder nochmal auf den ursprünglichen Bereich gelegt werden oder auf einen beliebigen neuen. Wenn keine offenen Zahlen eines Steigerungsbereichs übrig bleiben, dann ist der Bereich geschlossen: **das höchste Angebot ist \$25.000**. Spieler können weder das Angebot eines anderen Spielers unterbieten noch das selbe Angebot machen.



Abbildung 6 - Steigerungsmännchen werden auf die Steigerungsbereiche gelegt

3. Die Steigerung wird weitergeführt, bis auf allen Steigerungsbereichen ein einziges Steigerungsmännchen steht.
4. Die Spieler zahlen den entsprechenden Wert ihres Angebots an die Bank, erhalten ihr Steigerungsmännchen zurück und erhalten alle Karten des Stapels, den sie gekauft haben.
5. Wenn der Stapel eines Spielers eine Handelsgebührcarte enthält, zahlt der Spieler den abgebildeten Geldbetrag an die Bank. Sobald die Gebühren bezahlt worden sind, werden die Gebührcarten offen auf die Ablegestapel neben dem Marktstapel gelegt.



Abbildung 7 - Handelsgebührcarten

**Hinweis:** In dem Fall, dass ein Spieler zu wenig Geld hat, um die Handelsgebühr zu bezahlen, muss er die Karte behalten und offen vor sich legen. Diese Gebühr muss sofort bezahlt werden, wenn der Spieler wieder genug Geld dafür erhält.

6. Jeder Spieler legt seine restlichen Karten verdeckt auf den Aktienportfoliobereich seines Portfoliobrettchens.

**Hinweis:** Die Spieler sollen ihre erhaltenen Aktienkarten vor den anderen Spielern geheim halten. Spieler dürfen ihre eigenen Aktienkarten jederzeit anschauen.



Abbildung 8 - Aktienkarten werden verdeckt auf den Aktienportfoliobereich des Portfoliobrettchens gelegt

## 4. Aktionsphase

Während der Aktionsphase manipulieren die Spieler den Markt anhand von Aktionskarten.

### Schritte der Aktionsphase:

1. Im Uhrzeigersinn benutzt jeder Spieler alle Aktionskarten, die er während der Steigerungsphase erhalten hat, und legt sie dann offen auf die Ablegestapel.

**Aktienboom!** – mit jedem Aktienboom darf der Spieler den Wert einer Aktie um 2 erhöhen.

**Aktienkrise!** – mit jeder Aktienkrise darf der Spieler den Wert einer Aktie um 2 verringern.



Abbildung 9 - Aktionskarten sind mit einem "A" gekennzeichnet

**Hinweis:** Der Spieler muss pro Aktionskarte eine Aktie aussuchen, deren Wert erhöht/verringert wird. Falls der Wert der Aktie des **Aktienplit-** oder **Insolvenzfelds erreicht**, folgen Sie den Regeln, die in der Bewegungsphase beschrieben werden. Aktionskarten müssen an dem Zug gespielt werden, an dem sie erhalten werden.

## 5. Verkaufsphase

In der Verkaufsphase haben die Spieler die Möglichkeit, die Aktien, die sie besitzen, zu verkaufen. Sie sollten das Wissen, dass sie während der Informationsphase erhalten haben, benutzen, um zu wissen, welche Aktien sie verkaufen sollten.

### Schritte der Verkaufsphase:

1. Im Uhrzeigersinn können Spieler eine beliebige Anzahl von Aktien verkaufen, in dem sie sie offen auf die Ablagestapel legen. Sie erhalten dann den entsprechenden aktuellen Wert der Aktien von der Bank im Form von Geldscheinen.

**Hinweis:** Wenn ein Spieler eine Aktie aus seinem **Doppelportfolio verkauft**, erhält er den **doppelten Wert der Aktie**. Stattdessen können Spieler eine Aktie von dem **Doppelportfolio zurück in das normale Portfolio legen** um den Einzelwert der Aktie zu erhalten. Dies stellt den Verkauf einer einzigen Aktie von einer geteilten Aktie dar.

## 6. Bewegungsphase

Während der Verkaufsphase steigen und sinken die Aktienwerte gemäß den Unternehmens- und Vorausschaukarten, die während der Informationsphase ausgeteilt wurden.

### Schritte der Bewegungsphase:

1. Im Uhrzeigersinn zeigt jeder Spieler seine Unternehmens- und Vorausschaukarten und bewegt demgemäß die betroffenen Aktienwerte.
2. Die restlichen Aktienwerte werden gemäß den offenen und verdeckten Unternehmens- und Vorausschaukarten, die auf und neben dem Spielbrett liegen, bewegt. **Alle Aktien werden in jeder Runde betroffen.**
3. Das Unternehmen, das mit der "\$\$" Vorausschaukarte gepaart wird, zahlt Dividenden. Der Aktienwert wird nicht geändert. Stattdessen empfängt jeder Spieler sofort \$2.000 pro Aktie dieses Unternehmens, die er in seinem Portfolio besitzt.

**Hinweis:** Spieler erhalten eine **zweifache Dividende für Aktien in ihrem Doppelportfolio**. Spieler müssen die betroffenen Aktien aufdecken um Dividenden davon zu erhalten. Sie haben aber die Wahl, auf einige oder alle Dividenden zu verzichten, um ihre Aktien geheim zu halten.

### Aktienplits

In dem Fall, dass der Wert einer Aktie auf mehr als 10 steigt, findet ein Aktiensplit statt. Im Endeffekt verdoppelt ein Aktiensplit die bereits erhaltenen Aktien des betroffenen Unternehmens.

Bei einem Aktiensplit decken Spieler alle Aktien des betroffenen Unternehmens auf und legen sie dann verdeckt auf das Doppelportfolio.

Wenn die Wertsteigerung genau auf dem Aktiensplitfeld landet, kommt der Wert der Aktie wieder auf das 6-Feld.

In dem Fall, dass der Wert der Aktie höher steigen würde als das Aktiensplitfeld, kommt der Wert erst auf das 6-Feld und wird dann weiterhin erhöht.

*Beispiel:* Der Aktienwert von Epic Electric war auf 9 und deren Unternehmenskarte wurde mit der +4 Vorausschaukarte in dieser Runde gepaart. Epic Electric muss nur um 2 erhöht werden um das Aktiensplitfeld zu erreichen. Der Wert kommt wieder auf das 6-Feld und steigt dann um die übriggebliebenen 2 Felder. Am Ende steht der Aktienwert von Epic Electric auf 8.



Abbildung 10 - Bewegung der Börsenticker während eines Aktiensplits

Neue Aktien, die nach dem Aktiensplit erhalten werden, kommen in das normale Aktienportfolio, nicht in das Doppelfortfolio. **Wenn ein Spieler schon Aktien in seinem Doppelfortfolio besitzt und bei dieser Aktie später ein weiterer Aktiensplit stattfindet, dann erhält der Spieler \$10.000 pro betroffenen Aktie in dem Doppelfortfolio. Die betroffenen Aktien bleiben dann weiterhin in dem Doppelfortfolio (er muss sie nicht aufgeben).**

### Insolvenz

In dem Fall, dass der Aktienwert eines Unternehmens je unter 1 sinkt, geht dieses Unternehmen sofort in Insolvenz. Alle Spieler müssen alle Aktien dieses Unternehmens ablegen, inkl. Aktien in deren Doppelfortfolio. Der Wert dieser Aktie kommt dann wieder auf 5.

## Ende der Runde

Die Runde endet nach der Bewegungsphase. Wenn der Rundenmarker noch nicht auf dem letzten Feld des Kalenders steht, kommt er jetzt auf das nächste Feld. Das Erstspielerzeichen wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn gegeben und die nächste Runde beginnt.

Falls der Rundenmarker schon auf dem letzten Feld im Kalender am Ende der Runde steht, ist das Spiel vorbei.

## Spielende

Das Spiel endet am Ende der letzten Bewegungsphase. Alle Karten, die in dem Marktstapel übrigbleiben werden in diesem Spiel nicht verwendet.

### Schritte des Spielendes:

1. Alle Spieler zeigen wie viele Aktien sie von jedem Unternehmen besitzen. Dadurch werden die **Mehrheitsaktionäre** festgestellt. Ein Mehrheitsaktionär ist der Spieler, der die meisten Aktien eines Unternehmens besitzt.

**Hinweis: Aktien im Doppelfortfolio zählen bei Bestimmung der Mehrheitsaktionäre doppelt.**

Die Mehrheitsaktionäre jeder Firma erhalten einen Bonus von \$10.000. In dem Fall, dass mehr als ein Spieler gleich viele Aktien einer Firma besitzen und dadurch mehrere Mehrheitsaktionäre entstehen, erhalten alle diese Spieler jeweils \$5.000.

2. Jeder Spieler verkauft dann seine Aktien für deren endgültigen Wert.

**Hinweis: Wie vorhin zählen Aktien im Doppelfortfolio doppelt.**

3. Jeder Spieler zählt den Gesamtwert seiner Währungskarten. Der Spieler mit dem größten Betrag an Eigenkapital hat das Spiel gewonnen.

## Version für zwei Spieler

Es wird empfohlen, Stockpile wenigstens einmal mit mehr als zwei Spielern zu spielen bevor man die Version für zwei Spieler ausprobiert. Die Version für zwei Spieler ist der normalen Version ähnlich. Es gibt jedoch ein paar Änderungen zu den Rundenphasen.

### Vorbereitung

Jeder Spieler beginnt mit \$30.000, statt \$20.000, erhält jedoch nur eine Aktie zu Beginn. Jeder Spieler erhält auch 2 Steigerungsmännchen (rot oder blau).

### Informationsphase

Jeder Spieler erhält zwei Paare von Unternehmens- und Vorausschaukarten.

**Hinweis: Diese Paare müssen so bleiben, wie sie ausgeteilt wurden. Die Karten dürfen nicht vermischt werden.**

Die restlichen zwei Paare von Unternehmens- und Vorausschaukarten werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Keiner der Spieler erfährt von dem Effekt der Karten bis sie während der Bewegungsphase aufgedeckt werden.



Abbildung 11 - Zwei Paare von Unternehmens- und Vorausschaukarten werden verdeckt hingelegt.

### Angebotsphase

Eine Karte von dem Marktstapel wird offen auf die ersten vier Aktienstapel gelegt. Diese Aktienstapel sind mit dem "2 Spieler" Zeichen markiert.

Jeder Spieler zieht zwei Karten von dem Marktstapel und legt sie auf beliebige Aktienstapel, eine verdeckt und eine offen. Dieser Schritt wird wiederholt damit jeder Spieler letztendlich vier Karten auf die Aktienstapel gelegt hat.

**Hinweis: Spieler müssen ihre ersten zwei Karten hinlegen bevor sie ihre nächsten zwei Karten erhalten.**

### Steigerungsphase

Spieler stellen abwechselnd eines ihrer Steigerungsmännchen auf ein offenes Feld der Steigerungsbereiche.

Alle Steigerungsmännchen müssen hingestellt werden bevor eine zweite Runde der Steigerung beginnt.

Ein Spieler darf nicht beide seiner Steigerungsmännchen auf den gleichen Steigerungsbereich stellen.

Spieler machen weiterhin abwechselnd ihre Angebote bis alle Steigerungsmännchen auf unterschiedlichen Steigerungsbereichen stehen. Es kann auch vorkommen, dass ein Spieler zweimal hintereinander ein neues Angebot machen muss.

In dem Fall, dass beide Steigerungsmännchen eines einzelnen Spielers überboten werden, darf er wählen, mit welchem Männchen er zuerst ein neues Angebot machen möchte.

**Hinweis: Die Angebote beider Steigerungsmännchen dürfen den Geldbesitz des Spielers nicht übertreffen.**

## Erweiterungen

Es wird dagegen sehr empfohlen, dass man die Investor-Erweiterung oder die "fortgeschrittene" Seite des Spielbretts für sein erstes Spiel verwendet. Es ist hilfreich, den Wert der Aktienstapel während der Steigerungsphase zu erkennen, ohne dass die Talente der Investoren darauf wirken.

### Fortgeschrittenes Spielbrett

Bei Verwendung der fortgeschrittenen Seite des Spielbretts folgt jede Aktie einer unterschiedlichen Wertebahn. Wenn eine Aktie in Insolvenz geht, kommt der Wert der Aktie zurück auf die Startposition. Diese wird durch einen dunkleren Kreis gekennzeichnet. Beim Aktiensplit kommt der Aktienwert zurück auf das Feld mit dem Achteck. Stanford Steel hat eine einzigartige Eigenschaft in dieser Version, nämlich, dass es zusätzliche Dividenden auszahlt nach den Dollarzeichen (\$) auf seiner Wertebahn. Wenn der Wert dieser Aktie steigt und daher auf diesen Feldern landet oder sie überspringt (von links nach rechts), erhält jeder Spieler \$1.000 an Dividenden pro Dollarzeichen für jede Stanford Steel Aktie, die er besitzt. Vergessen Sie nicht, dass Aktien im Doppelpportfolio doppelt zählen.



Abbildung 12 - Fortgeschrittene Seite des Spielbretts

### Investorerweiterung

Investorkarten bestimmen den Geldbetrag jedes Spielers zum Spielbeginn (statt der üblichen \$20.000) und geben jedem Spieler ein einzigartiges Talent, das er während des Spiels anwenden kann.

Jeder Spieler erhält **zwei** Investorkarten zum Spielbeginn.

Jeder Spieler wählt einen Investor und legt den anderen zurück in die Schachtel.



Abbildung 13: Investorkarten

**Hinweis: In jeder Runde werden alle Investortalente in Spielerreihenfolge angewendet.**

*Beispiel: Wise Warren beginnt die Runde. Bevor die Steigerungsphase beginnt guckt er alle verdeckten Karten eines einzelnen Aktienstapels an. Maverick Mark kommt als nächstes dran und er wendet sein Talent an um eine verdeckte Karte von einem anderen Stapel auf den Stapel zu legen, den Wise Warren gerade angeschaut hat.*

Talente, die während der Aktionsphase angewandt werden, werden während des Zuges des betroffenen Spielers angewandt. Dies darf stattfinden entweder bevor oder nachdem der Spieler die Aktionskarten spielt, die er erhalten hat.

### Investorerweiterung für 2 Spieler

Investoren können auch mit 2 Spielern verwendet werden.

Jeder Spieler erhält zum Spielbeginn vier Investorkarten und sucht zwei aus, die er behalten möchte.

Jeder Spieler rechnet den Startgeldbetrag seiner zwei Investoren zusammen nach der folgenden Tabelle:

Billionaire Bill	\$35K	Golden Graham	\$6K
Broker Bernie	\$16K	Maverick Mark	\$22K
Crazy Cramer	\$12K	Mayknow Martha	\$20K
Discount Donald	\$4K	Secretive Stuart	\$16K
Dividend Deborah	\$14K	Wise Warren	\$23K

### Investorentalente

**Hinweis: Wenn ein Spieler zwei Investoren hat, deren Talente während derselben Phase angewandt werden, darf der Spieler selbst aussuchen, in welcher Reihenfolge er die Talente anwenden möchte.**

Discount Donald – Sein Talent beeinflusst beide seine zwei Steigerungsmännchen.

Golden Graham – Sein Talent ist bei allen bisher erhaltenen Aktien zutreffend, unabhängig davon, durch welches Steigerungsmännchen die Aktien erhalten wurden.

Mayknow Martha – Ihr Talent beeinflusst nur ein Paar von Insiderinformationen.

Secretive Stuart – Sein Talent ist für alle Karten zutreffend, die er während der Angebotsphase hinlegt.

## Investorentalente



### Billionaire Bill

Keine Talente. Beginnt das Spiel mit dem höchsten Geldbetrag.



### Broker Bernie

Handelsgebühren zählen als Bonus. Wenn der Spieler während der Steigerungsphase eine Handelsgebührekarte erhält, erhält er stattdessen den abgebildeten Geldbetrag sobald er für den Aktienstapel bezahlt hat.

**Hinweis:** Der Spieler muss genug Geld haben, den Stapel zu kaufen, bevor er durch sein Talent das Bonusgeld erhält.



### Crazy Cramer

Während seines Zuges in der Aktionsphase kann der Spieler den Wert einer Aktie um 1 entweder erhöhen oder senken.



### Discount Donald

Der Spieler zahlt den Betrag, der eine Stufe niedriger ist als die Position seines Steigerungsmännchen auf den Steigerungsbereichen der Aktienstapel.

*Beispiel: Wenn der Spieler \$10k für einen Aktienstapel angeboten hat dann zahlt er stattdessen nur \$6k.*



### Dividend Deborah

Am Ende jeder Runde darf der Spieler ein Unternehmen aussuchen. Eine zusätzliche Dividende von \$1.000 wird an jeden Spieler ausgezahlt für jede Aktie dieses Unternehmen, die er besitzt.



### Maverick Mark

Vor dem Beginn der Steigerungsphase darf der Spieler eine Karte von einem Aktienstapel auf einen beliebigen neuen Stapel legen.

**Hinweis:** Dieses Talent kann verursachen, dass in einem Aktienstapel keine Karten übrig bleiben.



### Golden Graham

Der Spieler erhält \$1.000 extra für jede verkaufte Aktie.

**Hinweis:** Dieses Talent ist am Ende des Spieles noch geltend. Vergessen Sie nicht, dass Aktien im Doppelportfolio doppelt zählen.



### Wise Warren

Vor der Steigerungsphase darf der Spieler alle verdeckten Karten eines beliebigen Aktienstapels angucken.



### Secretive Stuart

Während der Angebotsphase darf der Spieler beide Karten verdeckt hinlegen.



### Mayknow Martha

Zu einer beliebigen Zeit während der Steigerungsphase darf der Spieler die Unternehmens- und Vorausschaukarte eines anderen Spielers angucken. Dieses Talent darf nur einmal pro Runde angewandt werden.

**Hinweis:** Beim Spielen mit weniger als fünf Spielern darf der Spieler ein beliebiges Paar von Informationskarten angucken, inkl. die verdeckten Karten, die zur Seite des Spielbretts gelegt wurden.



## Zusammenfassung der Regeln

### Vorbereitung

- Jeder Spieler beginnt mit \$20.000 und einer ausgeteilten Aktie.
- Der erste Spieler erhält das Erstspielerzeichen.
- Der Marktstapel (Aktionskarten, Handelsgebührenkarten und übrige Aktienkarten) wird gemischt.

### 1. Informationsphase

- Jeder Spieler erhält eine Unternehmens- und eine Vorausschaukarte.
- Ein Paar (Unternehmenskarte und Vorausschaukarte) wird aufgedeckt.
- Das übrige Paar bzw. die übrigen Paare werden verdeckt hingelegt.

### 2. Angebotsphase

- Eine Karte wird vom Marktstapel auf jeden Aktienstapel offen gelegt.
- Jeder Spieler erhält zwei Karten vom Marktstapel.
- Jeder Spieler legt eine Karte offen und eine Karte verdeckt auf einen oder zwei beliebige Aktienstapel.

### 3. Steigerungsphase

- Im Uhrzeigersinn machen Spieler Angebote bis ein einziges Steigerungsmännchen auf jedem Steigerungsbereich steht.
- Spieler zahlen für den gewonnenen Aktienstapel, sammeln die gewonnenen Karten und zahlen Handelsgebühren.

### 4. Aktionsphase

- Spieler spielen alle Aktionskarten, die sie während der Steigerungsphase erhalten haben.

### 5. Verkaufsphase

- Spieler haben die Wahl, Aktien zu verkaufen, die sie besitzen (Aktien im Doppelpportfolio zählen doppelt).

### 6. Bewegungsphase

- Spieler decken ihre Unternehmens- und Vorausschaukarten auf und bewegen demgemäß die Börsenticker. Aktiensplits und Insolvenz werden ausgeführt.
- Das Unternehmen, das mit der \$\$ Vorausschaukarte gepaart wurde, zahlt Dividenden. Jeder Spieler erhält \$2.000 für jede Aktie dieses Unternehmens in seinem Portfolio. Der Spieler muss die Aktie aufdecken, um die Dividende zu erhalten.

### 7. Ende der Runde

- Der Rundenmarker kommt auf das nächste Feld und das Erstspielerzeichen wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn gegeben.
- Falls der Rundenmarker bereits auf dem letzten Feld stand, ist das Spiel vorbei. Das Spielende wird ausgeführt.

### Spielende

- Mehrheitsaktionäre werden ausgerechnet (\$10.000 für einen einzelnen Mehrheitsaktionär bzw. \$5.000 pro Spieler im Gleichstand).
- Alle Aktien werden für deren endgültigen Wert verkauft.
- Der Endbetrag jedes Spielers wird gezählt. Der Spieler mit dem höchsten Geldbetrag gewinnt.

10



/NauvooGames



@NauvooGames