

MONOPOLY

DIE BÖRSE

Versuchen Sie Ihr Glück

Auf die richtige Aktie gesetzt?



auf dem Börsenparkett

Immer die Börse im Auge behalten

Kein anhängen - Topf verstanden!

Risikieren Sie was

KURZBESCHREIBUNG DES SPIELS

Werden Sie "reich" mit MONOPOLY - DIE BÖRSE, denn hier geht es um das Kaufen und Verkaufen von Aktien. Und wer dabei das größte Vermögen anhäuft, hat auf dem Börsenparkett gewonnen!

Beziehen Sie auf LOS Ihre Startaufstellung, würfeln Sie und ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur über das Spielbrett. Wenn Sie als erster Spieler auf dem Feld einer Firma landen, können Sie sie in eine Aktiengesellschaft (AG) umwandeln, von der Bank Anteile erwerben und Vorstandsvorsitzender der neu gegründeten AG werden. Möchten Sie die Firma nicht auf diese Weise an die Börse bringen, wird sie an den Meistbietenden versteigert. Während des gesamten Spiels können andere Spieler Aktien der Gesellschaften kaufen und - indem sie ein größeres Aktienpaket als der aktuelle Vorstandsvorsitzende anhäufen - die AG übernehmen.

Landet ein Spieler auf einer bereits gehandelten AG, dann muss der Spieler dafür an die Bank Miete bezahlen (der Vorstandsvorsitzende der AG ist davon natürlich befreit). Haben Sie alle Aktiengesellschaften eines Industriezweigs unter Kontrolle, besitzen Sie ein Monopol. Wenn Sie dann noch Niederlassungs- und Hauptverwaltungsgebäude errichten, treiben Sie damit die Mietpreise, die die anderen Spieler zahlen müssen, gewaltig in die Höhe. Sollte Ihnen einmal das Geld ausgehen, dann können Sie Ihre Aktien an die Bank oder an Ihre Mitspieler verkaufen.

Der elektronische Broker übernimmt Ihre Aktiengeschäfte: Das Gerät zeigt alle Aktienkurse an und überwacht Aktienbestände, Sitze in den Vorständen, Niederlassungs- und Hauptverwaltungsbestände sowie Mieten- und Dividendenzahlungen.

Die Spieler erhalten ihre Dividenden sobald sie über LOS gehen oder direkt auf LOS landen. Die Dividenden errechnen sich aus den Aktienbeständen an denjenigen AGs, die Mietzahlungen einbringen.

Die Anweisungen auf den Hausse- und Baisse-Karten müssen Sie jeweils befolgen. Es kann sogar sein, dass Sie ins Gefängnis geschickt werden.

Hinweis: Von einer "Hausse" (Bulle) spricht man, wenn sich die Börsenkurse im Aufschwung befinden, bei der "Baisse" (Bär) dagegen fallen die **Kurse**.

DAS ZIEL DES SPIELS

Gewinnen Sie das Spiel, indem Sie entweder als einziger Spieler nicht Bankrott machen und als letzter im Spiel bleiben, oder indem Sie innerhalb einer vorher vereinbarten Zeit der reichste Spieler werden.

SPIELAUSSTATTUNG

1 elektronischer Broker, 1 Spielbrett, 6 Spielfiguren, 22 Vorstandskarten, 4 Karten für Medienfirmen, 2 Karten für Lifestyle-Unternehmen, 16 Hausse-Karten, 16 Baisse-Karten, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 32 Niederlassungsgebäude, 12 Hauptverwaltungsgebäude und 2 Würfel.

SPIELVORBEREITUNG

1. Sortieren Sie die Niederlassungen, Hauptverwaltungen, Vorstandskarten, Karten für Medien- und Lifestyle-Unternehmen sowie das Spielgeld (in der Reihenfolge der Werte) in die verschiedenen Fächer des Schachteinsatzes.
2. Sortieren Sie die Hausse- und Baisse-Karten in 2 Stapel, mischen Sie beide Stapel jeweils gut durch und legen Sie sie (mit dem Gesicht nach unten) auf die entsprechenden Felder des Spielbretts.
3. Nun wählt jeder Spieler eine Spielfigur aus und setzt sie auf LOS.
4. Die Spieler wählen einen Bankhalter.

Der Bankhalter teilt an jeden Spieler € 1 500M (M = Million) in folgender Sortierung aus:

2X€500M 4x€100M • 1 x €50M 1 x €20M 2x€10M 1 x €5M 5x€1M

Der Bankhalter bewahrt außerdem die Vorstandskarten, Karten für Medien- und Lifestyle-Unternehmen, Niederlassungen und Hauptverwaltungen auf, bis sie von einem Spieler erworben werden. Der Bankhalter wickelt alle Geldgeschäfte ab (Kauf und Verkauf von Aktien, Auszahlung von Gehältern und Boni) und zieht sämtliche Steuern, Gebühren und Verluste ein. Bei Versteigerungen schlüpft der Bankhalter in die Rolle des Auktionators.

Die Bank macht niemals Bankrott; sollte ihr einmal das Geld ausgehen, dann kann der Bankhalter zusätzliches Geld herstellen und in der benötigten Menge ausgeben. Dafür schreibt er auf kleine Zettel den Begriff "Zusatzgeld" und darunter den entsprechenden Betrag.

5. Wählen Sie nun unter sich einen anderen Spieler aus, der den elektronischen Broker bedient.
6. Nachdem alle Vorbereitungen getroffen wurden, würfelt nacheinander jeder Spieler mit beiden Würfeln. **Der Spieler mit** der höchsten Augenzahl ist zuerst am Zug. Danach kommt der jeweils linke Nachbar an die Reihe.

DER ELEKTRONISCHE BROKER

DIE TASTEN

0-9



- Mit diesen Tasten geben Sie die Nummern der AGs, Daten über den Kauf von Aktien sowie Änderungen am Bestand der Niederlassungen/Hauptverwaltungen ein.
- Die Tasten 1 bis 6 stellen außerdem die verschiedenen Spielfiguren dar (Hut, Auto, Hund, Stiefel, Bügeleisen und Schiff). Jeder Spieler wählt eine der sechs Spielfiguren für sich aus. Im weiteren Verlauf des Spiels drücken Sie dann jedesmal die Taste mit dem Symbol Ihrer Spielfigur, damit das Gerät die dazugehörigen Daten anzeigen kann.



KAUF VON BANK

Drücken Sie diese Taste, um die Aktien einer Firma zu emittieren und eine AG zu gründen, oder um bei der Bank Anteile zu kaufen.

MIETE

Drücken Sie diese Taste um festzustellen, wie viel Miete Sie an die Bank zahlen müssen, wenn Sie auf einer AG landen, deren Vorstand Sie nicht Vorsitzen.



LOS

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie direkt auf LOS landen oder über LOS gehen. Der elektronische Broker wird nun berechnen, wie viel Geld Sie erhalten.



GESAMT

Drücken Sie diese Taste wenn Sie feststellen möchten, wie viel Ihre Anteile an den AGs insgesamt betragen. (Dies beinhaltet auch den Gesamtbetrag, der für Niederlassungen/Hauptverwaltungen ausgegeben wurde.)



GESAMT

AN/AUS

- Mit dieser Taste schalten Sie den Broker an oder aus.
- Worin das Gerät ausgeschaltet wurde oder in den Pausenzustand wechselt (ca. 5 Minuten nachdem zum letzten Mal eine Taste gedrückt wurde), "erinnert" es sich an den letzten Datenstand und kehrt dorthin zurück, sobald Sie es wieder einschalten.



AN/AUS

VERKAUF AN BANK

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie Aktien an die Bank verkaufen möchten.



VERKAUF AN BANK

KAUF VON SPIELER

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie von einem anderen Spieler Aktien kaufen möchten.

GEBÄUDE

- Drücken Sie diese Taste, wenn Sie ein Monopol haben (d.h. Sie sind Vorstandsvorsitzender aller Aktiengesellschaften einer Farbgruppe) und auf **den** entsprechenden Feldern Niederlassungen oder Hauptverwaltungen errichten möchten.
- Diese Taste wird auch verwendet, um die Anzahl der Niederlassungen/Hauptverwaltungen zu reduzieren.



GEBÄUDE



SPIELER LOSCHEN

SPIELER LOSCHEN

Halten Sie diese Taste mindestens 2 Sekunden lang gedrückt, um einen Spieler aus dem Spiel zu entfernen. Dies ist z.B. dann der Fall, wenn ein Spieler bankrott ist oder einfach nicht mehr weiter spielen möchte.



NEU

NEU

Halten Sie diese Taste mindestens 2 Sekunden lang gedrückt, wenn Sie ein neues Spiel beginnen möchten.



PRÜFEN

PRÜFEN

Drücken Sie diese Taste, um die letzte, bestätigte Transaktion **auf** dem Display anzusehen.

BESTÄTIGEN

- Diese Taste muss **immer** gedrückt werden, **um eine** Transaktion zu bestätigen.
- Bei der Bestätigung gewisser Transaktionen reagiert das Gerät mit einem Geräusch, so z.B. beim Erhalt einer Vorstandskarte, beim Erreichen eines Monopols oder bei der Liquidation von Niederlassungen/Hauptverwaltungen.



ABBRUCH

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht haben. Das Gerät reagiert darauf mit einem Geräusch.

Hinweis: Wenn Sie bei Ihren Eingaben eine falsche Taste drücken, dann werden Sie vom elektronischen Broker darüber mit einem Fehlergeräusch informiert.

RESET

Drücken Sie diese Taste mit Hilfe eines Stifts ein, um das Gerät vollkommen neu zu starten.



DAS DISPLAY

AKTIENGESELLSCHAFT

Die Zahlen 01 bis 22 in der linken Spalte stellen die 22 AGs auf dem Spielbrett dar.

Jedesmal, wenn Sie eine Transaktion im Zusammenhang mit einer AG ausführen, tippen Sie mit den Zifferntasten 0 bis 9 die jeweilige 2-stellige AG-Nummer in das Gerät.

Hinweis: Bei den Finnen 1 bis 9 müssen Sie **immer** darauf achten, vor der Zahl jeweils eine "0" einzugeben, z.B. "01", "02", etc.



NIEDERLASSUNG/HAUPTVERWALTUNG

Diese Spalte zeigt Ihnen, wie viele Gebäude auf dem Feld einer AG errichtet wurden. Die Niederlassungsgebäude (bis zu vier) werden durch Quadrate dargestellt; das **dreieckige** Symbol (Dach) zeigt ein Hauptverwaltungsgebäude an.

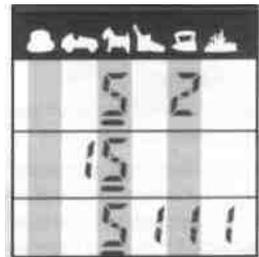


DIE BANK

In dieser Spalte sehen Sie die Anzahl der Aktien, die von einer AG erhältlich sind (höchstens 9). (Hinweis: Alle Aktien werden in Einheiten von jeweils einer Million verkauft.)

SPIELFIGUREN

Die Anzahl der Aktien, die Ihnen von jeder AG gehören, wird in der Spalte unter dem Symbol Ihrer Spielfigur angezeigt. Erscheint unter den Aktienangaben ein Strich, dann sind Sie hier auch der Vorstandsvorsitzende.



€M

Hiermit werden Ihnen die folgenden Informationen **angezeigt**:

- der Wert der Aktien,
- wie viel Sie zahlen müssen, wenn Sie Aktien kaufen oder eine AG gründen,
- der zu zahlende Betrag, wenn Sie auf einer AG **Niederlassungen oder Hauptverwaltungen** errichten,
- der Betrag, den Sie erharhen, wenn Niederlassungen/Hauptverwaltungen entfernt wurden,
- der Mietbetrag, den Sie an die Bank zahlen müssen,
- der Betrag, den Sie von der Bank erhalten, wenn Sie über **LOS kommen oder direkt** darauf landen.
- In dieser Spalte können Sie sehen, ob die Aktienkurse gestiegen oder gesunken sind.
- Die + und - Zeichen zeigen Ihnen auch an, ob Sie von der Bank Geld erhalten oder ob Sie etwas an die Bank zahlen müssen.

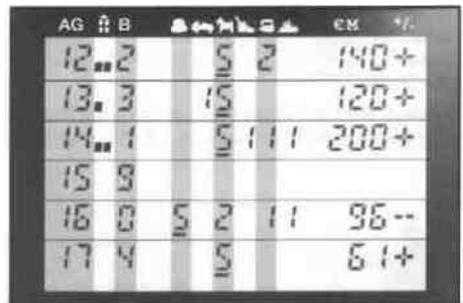
ANZEIGE NACH INDUSTRIEN

Während des Spiels blättert der elektronische Broker regelmäßig durch die vier verschiedenen Industrie-Anzeigen (**es** gibt jeweils eine Anzeige pro Spielbrettseite).

Auf den Anzeigen nach Industrien sehen Sie die folgenden Informationen:

- die 2-stellige AG-Nummer
- die Anzahl der gebauten Niederlassungen/Hauptverwaltungen
- wie viele Aktien die Bank hält
- wie viele Aktien jeder Spieler hält
- der Aktienkurs mit + bzw. - Markierung.

Um eine bestimmte Industrie-Anzeige aufzurufen geben Sie einfach die Nummer der Aktiengesellschaft ein, für die Sie sich gerade interessieren. Oder Sie drücken auf **BESTÄTIGEN**, um zur nächsten Anzeige zu blättern.



in diesem Beispiel besitzt die AG Nr. 12 zwei Niederlassungen. Die Bank hält 2 Aktien, der Spieler "Hund" ist Vorstandsvorsitzender mit 5 Aktien, der Spieler "Bügeleisen" hat 2 Aktien. Der Aktienkurs steht bei 140M und die Kurse sind gerade gestiegen.

TRANSAKTIONS-ANZEIGE

Wenn Sie eine Transaktion durchführen möchten - also z.B. Aktien kaufen oder verkaufen, Gebäude errichten, Miete zahlen oder Dividenden einziehen -, dann drücken Sie auf die entsprechende Taste und der elektronische **Broker** wechselt zu der dazugehörigen Transaktions-Anzeige.

Sobald Sie in der Transaktions-Anzeige sind, blinken einige Symbole auf. Die Symbole fordern Sie dazu auf, an dieser Stelle Ihre entsprechenden Eingaben zu machen. Haben Sie alle Daten eingegeben, **BESTÄTIGEN** Sie Ihre Transaktion oder Sie brechen Sie mit **ABBRUCH** ab. Das Gerät kehrt danach zur Industrie-Anzeige zurück.

DER SPIELABLAUF

Eine kurze Aufstellung der Eingabefolgen für die Funktionen des elektronischen Brokers finden Sie auf der Rückseite dieser Spielanleitung.

Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie mit beiden Würfeln und bewegen Ihre Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über das Spielbrett. **Es** dürfen beliebig viele Spielfiguren gleichzeitig auf einem Feld stehen. Je nach Art **des** Feldes, auf dem Sie landen, können Sie folgende Aktionen ausführen:

- die Aktien eines Unternehmens platzieren (bzw. eine neue Aktiengesellschaft gründen),
- Medien- oder Lifestyle-Unternehmen kaufen,
- Miete zahlen, indem Sie auf einer bereits an der Börse gehandelten **AG**, auf einem **Medien- oder Lifestyle-** Unternehmen landen,
- Steuern zahlen,
- eine Hausse- oder Baisse-Karte ziehen,
- Dividenden einziehen,
- **auf** dem "Frei Parken"-Feld ausruhen,
- im Gefängnis "zu Besuch" sein **oder**
- ins Gefängnis gehen.

Wenn Sie auf einem Unternehmen landen, von dem noch kein anderer Spieler Aktien gekauft hat (und das daher noch nicht in eine Aktiengesellschaft umgewandelt wurde), haben Sie die Chance, die Aktienmehrheit des Unternehmens zu kaufen und damit Vorstandsvorsitzender dieser neuen AG zu werden. Sie erhalten automatisch 5 der 9 verfügbaren Aktien- Geben Sie diese Daten in den elektronischen Broker ein und lassen Sie sich vom Bankhalter die entsprechende Vorstandskarte geben. Vor der Emission der Aktien verwenden wir den Ausdruck "Unternehmen" oder "Firma"; danach heißt es "Aktiengesellschaft (AG)". Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "Neue Aktiengesellschaft gründen" auf Seite 8.

Wenn Sie auf einer AG landen, deren Aktien ein anderer Spieler vor Ihnen bereits platziert (bzw. erworben) hat, dann müssen Sie jetzt an die **Bank** Miete zahlen. Auch diese Daten geben Sie in den elektronischen Broker ein (siehe hierzu "Miete an die Bank zahlen" auf Seite 9).

PASCH

Würfeln Sie einen Pasch (d.h. beide Würfel haben dieselbe Augenzahl), dann führen Sie Ihren Zug in gewohnter Weise aus. Danach müssen Sie noch einmal würfeln und Ihren Zug machen. War dies erneut ein Pasch, dann würfeln Sie ein drittes Mal. Ist dies wiederum ein Pasch, dann dürfen Sie Ihren dritten Zug nicht ausführen, sondern müssen sich mit Ihrer Spielfigur direkt in das Gefängnis begeben.

SONDERAKTIEN KAUFEN

Nachdem ein Spieler von einer AG die ersten 5 Aktien und damit den Vorstandsvorsitz erworben hat, verbleiben 4 weitere Aktien, die gehandelt werden können. Diese bezeichnen wir als "Sonderaktien". Wenn Sie am **Ende** Ihres Zugs keine neuen Vorstandskarten von der Bank erworben haben (einschließlich der Medien- und Lifestyle- Unternehmen), dann haben Sie eine von drei Möglichkeiten:

- Sie kaufen von der Bank bis zu **zwei** verfügbare Aktien von der AG, auf der Sie mit Ihrer Spielfigur stehen (vorausgesetzt, Sie stehen auf einer *Aktiengesellschaft!*), **oder**
- Sie kaufen von der Bank **eine verfügbare Aktie von einer** beliebigen AG, **oder**
- Sie entschließen **sich, gar keine Aktien von der Bank zu kaufen.**

Hinweis: Wenn Sie während Ihres Zugs eine oder mehrere Vorstandskarten (einschließlich der Medien- und Lifestyle- Unternehmen) durch einen Handel mit einem Mitspieler erworben haben, dann dürfen Sie Sonderaktien kaufen (siehe hierzu "Sonderaktien von der Bank kaufen" auf Seite 12).

WÄHREND IHRES ZUGS...

Zu jeder Zeit während Ihres Zugs dürfen Sie sich überlegen, ob Sie eine oder mehrere der folgenden Aktionen ausführen:

- auf Ihren AGs Niederlassungs-/Hauptverwaltungsgebäude errichten, *und/oder*
- einige oder alle Ihrer Aktien an die Bank verkaufen, *und/oder*
- Ihre Aktien, Medien- und Lifestyle-Unternehmen sowie "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte mit anderen Spielern handeln.

Während eines Zugs dürfen Sie nicht die Aktien von ein und derselben AG von der Bank kaufen und dann wieder an die Bank zurückverkaufen.

Am Ende Ihres Zugs geben Sie die Würfel an den links neben Ihnen sitzenden Spieler weiter.

... UND WENN SIE NICHT AM ZUG SIND

Wenn Sie nicht gerade am Zug sind, dann dürfen Sie:

- Miete einziehen, wenn ein anderer Spieler auf Ihren Medien- oder Lifestyle-Unternehmen **landet**,
- Medien- und Lifestyle-Unternehmen an die Bank **verkaufen**,
- mit anderen Spielern handeln *und/oder*
- bei Versteigerungen Ihr Gebot abgeben.

Wenn Sie bei einer Versteigerung den Zuschlag erhalten, für den Kauf aber nicht über genügend Bargeld verfügen, dann dürfen Sie Aktien an die Bank verkaufen oder den Bestand Ihrer Niederlassungen/Hauptverwaltungen verringern,



In diesem Beispiel hat der Spieler "Hui" das Unternehmen Nr. 13 für €220M in eine AG umgewandelt. Er wird mit 5 Aktien automatisch der Vorstandsvorsitzende. Die Bank behält 4 Aktien, wobei jede dieser Aktien aktuell €48M wert ist.

NEUE AKTIENGESELLSCHAFT GRÜNDEN

Sie landen auf einem Unternehmen, deren Aktien noch nicht emittiert und von einem anderen Spieler gekauft wurden. Nun haben Sie als erster Spieler die Möglichkeit, das Unternehmen an die Börse zu bringen und in eine AG umzuwandeln.

Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste KAUF VON BANK.
2. Drücken Sie die Taste, die das Symbol Ihrer Spielfigur zeigt.
3. Geben Sie die Nummer des Unternehmens ein, das Sie in eine AG umwandeln möchten.

Denken Sie daran: Die Nummer ist immer 2-stellig, also **01 bis 22**.

4. Zahlen Sie an die Bank den vom elektronischen Broker angegebenen Preis (dieser entspricht dem Preis, der auf dem Spielfeld der AG angegeben ist).
5. Drücken Sie BESTÄTIGEN, um den Börsengang auszuführen. Der elektronische Broker "überweist" nun an Sie automatisch 5 der 9 verfügbaren Aktien. Unterhalb der 5 erscheint nun ein Strich, der Ihnen anzeigt, dass Sie von dieser AG der Vorstandsvorsitzende sind. Sobald Sie bestätigt haben, **kehrt** der Broker zu den Industrie-Anzeigen zurück.
6. Lassen Sie sich vom Bankhalter die entsprechende Vorstandskarte der neuen AG geben und legen Sie **sie** (mit dem Gesicht **nach oben**) vor sich auf den Tisch.

Hinweis: Drücken Sie ABBRUCH, falls Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht haben, oder wenn Sie vor dem Kauf noch Ihren Bargeldbestand erhöhen müssen.

SIE WOLLEN DEN BÖRSENGANG NICHT MACHEN...

Wenn Sie sich dazu entscheiden, das Unternehmen nicht in eine **Aktiengesellschaft** umzuwandeln, dann versteigert der Auktionator (Bankhalter) das Unternehmen an den meistbietenden Mitspieler. Die Versteigerung beginnt mit einem beliebigen Betrag, den ein kaufwilliger Spieler nennt. Auch wenn **Sie** den normalen Kauf vorher abgelehnt haben, dürfen Sie jetzt mitsteigern.

Nachdem das Unternehmen einen Käufer gefunden hat, geben Sie den damit stattfindenden Börsengang wie zuvor beschrieben in den elektronischen Broker ein. Der Käufer zahlt an die Bank den Preis, zu dem er den Zuschlag erhalten hatte, und nicht den Betrag, der vom Broker als Standardpreis angegeben wird.

Hinweis: Sollte für das Unternehmen aus irgendeinem Grund kein Spieler ein Gebot machen, dann erhalten Sie das Unternehmen kostenlos und können es sofort in eine Aktiengesellschaft umwandeln.

MIETE AN DIE BANK ZAHLEN

Sie landen auf einer Aktiengesellschaft - jetzt müssen Sie Miete zahlen. Die Miete wird direkt an die **Bank** entrichtet, und nicht an die Mitspieler.

Ist ein und derselbe Spieler der Vorstandsvorsitzende aller **AGs** einer **Farbgruppe**, dann verdoppelt **der elektronische Broker** automatisch den Mietbetrag aller AGs dieser Gruppe, auf denen noch kein Gebäude errichtet wurde.

Hinweis: Wenn Sie von der AG, auf der Sie landen, selbst einige Aktien besitzen, dann fällt Ihre zu zahlende Miete natürlich wesentlich geringer aus. Sind Sie selbst der Vorstandsvorsitzende der AG, dann zahlen Sie überhaupt keine Miete.



In diesem Beispiel ist der Spieler 'Bügeleisen' auf der AG Nr. 14 gelandet, deren Vorstandsvorsitzender der Spieler 'Auto' ist. Der Spieler 'Bügeleisen' muss nun an die Bank eine Miete in Höhe von f. 455M zahlen.

Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie auf die Taste MIETE.
2. Drücken Sie die Taste Ihrer Spielfigur.
3. Geben Sie die 2-stellige AG-Nummer **ein**.
4. Das Gerät zeigt Ihnen im Display den Betrag, den Sie der Bank schulden.
5. Zahlen Sie die Miete an die Bank und drücken Sie **BESTÄTIGEN**. Sobald der Vorgang bestätigt wurde, kehrt der Broker in die Industrie-Anzeigen zurück.

Hinweis: Drücken Sie **ABBRUCH**, falls Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht haben, oder wenn Sie vor dem Mietzahlen noch Ihren Bargeldbestand erhöhen müssen.

DIVIDENDENZAHLUNGEN

Jedesmal, wenn Sie über LOS gehen oder direkt darauf landen, erhalten Sie von der Bank Dividenden. Ihre Dividenden bestehen aus einem festen Zinsertrag von € 200M zuzüglich der Mietbeträge von AGs, an denen Sie Aktien halten und auf denen Ihre Mitspieler während der letzten Runde gelandet sind.

Der elektronische Broker rechnet Ihre Dividenden automatisch aus, sobald Sie LOS erreichen.

Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste LOS.
2. Drücken Sie die Taste Ihrer Spielfigur.
3. Das Gerät zeigt jetzt den Betrag an, den Sie von der Bank einziehen können.
4. Lassen Sie sich Ihre Dividenden vom Bankhalter auszahlen und drücken Sie **BESTÄTIGEN**. Das Gerät kehrt danach zu **den Industrie-Anzeigen** zurück.

Hinweis: Falls Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler machen, drücken Sie die Taste **ABBRUCH**.

Die Aktien der Bank sind nicht zum Einzug von Dividenden berechtigt. Je höher also der Aktienbestand der Bank ist, desto höher fallen die Dividenden pro Aktie für die Spieler aus.



In diesem Beispiel erhält der Spieler 'Hund' von der Bank eine Dividendenzahlung in Höhe von € 525M.

LANDEN AUF MEDIEN- UND LIFESTYLE-UNTERNEHMEN

Wenn Sie auf dem Feld eines Medien- oder Lifestyle-Unternehmens landen, können Sie dieses kaufen (vorausgesetzt, **es** hat noch niemand vor Ihnen gekauft). Zahlen Sie dafür den auf dem entsprechenden Feld abgebildeten Preis an die Bank und legen Sie die dazugehörige Karte (mit dem Gesicht nach oben) vor sich auf den Tisch. Beim Erwerb der Medien- oder Lifestyle-Unternehmen erhalten Sie keine Aktien.

Sollten Sie das Unternehmen nicht kaufen wollen, dann wird es vom Auktionator (Bankhalter) an den Meistbietenden versteigert. An dieser Versteigerung dürfen Sie - wie üblich - selbst teilnehmen. Wird für das Unternehmen kein Gebot abgegeben, erhalten Sie es kostenlos.

Wenn das **Lifestyle-Unternehmen** bereits einem anderen Spieler gehört, müssen Sie die Miete dafür **direkt an den Besitzer** zahlen. Den Mietbetrag entscheiden die 2 Würfel: Hat der Besitzer nur eines der beiden Lifestyle-Unternehmen, beträgt die Miete das 10fache Ihrer gewürfelten Augenzahl. Sind allerdings beide Lifestyle-Unternehmen im Besitz desselben Spielers, zahlen Sie den 20fachen Betrag Ihrer gewürfelten Augenzahl.

Wenn das Medienunternehmen bereits einem anderen Spieler gehört, zahlen Sie die auf der Karte angegebene Miete **direkt an den Besitzer**. Die Höhe der Miete richtet sich hier nach der Anzahl der Medienunternehmen, die dieser Spieler besitzt.

Hinweis: Die Geschäfte mit Medien- und Lifestyle-Unternehmen (Kauf, Verkauf, Miete) werden nicht in den elektronischen Broker eingegeben.

Handeln mit Medien- und Lifestyle-Unternehmen

Sie dürfen eine oder mehrere Ihrer Medien- und Lifestyle-Unternehmen jederzeit an die Bank zum halben Preis **verkaufen**. Sobald eine dieser Firmen an die Bank zurückverkauft wurde, kann sie der nächste Spieler, der auf ihrem Feld landet, selbst zum vollen Preis erwerben. Kauft er die Firma nicht, wird sie - wie oben beschrieben - versteigert.

Die Spieler dürfen sich die Medien- und Lifestyle-Unternehmen jederzeit gegenseitig verkaufen. Der Preis hierfür **wird** dann zwischen den Spielern mündlich ausgehandelt.

LANDEN AUF HAUSSE- UND BAISSSE-FELDERN

Unter der "Hausse" (dargestellt durch den Bullen) versteht man den allgemeinen Aufschwung der **Börsenkurse, während** sie bei der "Baisse" (dargestellt durch einen Bären) fallen. Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, ziehen Sie vom entsprechenden Stapel die oberste Karte und lesen Sie vor.

Der Anweisung auf der Karte müssen Sie sofort folgen, ob sie für Sie nun positiv ausfällt oder nicht *Danach* schweben Sie die Karte wieder unter ihren Stapel. Wenn Sie die "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte **ziehen, dann** dürfen Sie diese so lange aufheben, bist Sie sie brauchen oder an einen anderen Spieler zu einem mündlich ausgehandelten Preis verkaufen.

Es kann sein, dass Sie durch eine Karte aufgefordert werden, Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld zu **setzen**. **Sollen** Sie dabei über LOS kommen, ziehen Sie Ihre Dividenden ein. Werden Sie allerdings ins Gefängnis **geschickt**, gehen Sie **nicht** über LOS und erhalten keine Dividenden.

LANDEN AUF EINEM STEUERFELD

Wenn Sie auf einem Steuerfeld landen, dann zahlen **Sie** den auf dem Feld gezeigten Betrag an die Bank.

FREI PARKEN

Sollten Sie auf diesem Feld landen, passiert rein gar **nichts** - Sie dürfen einfach ausruhen und Ihre Geschäfte wie üblich abwickeln (z.B. Aktien kaufen oder verkaufen sowie auf Ihren Aktiengesellschaften Gebäude errichten).

DAS GEFÄNGNIS

Sie landen im Gefängnis, wenn Sie

- auf dem Feld "GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS" landen, *oder*
- die Baisse-Karte ziehen, auf der steht: "Gehe in das Gefängnis", **oder**
- in Ihrem Zug dreimal hintereinander einen Pasch würfeln.

Wenn Sie ins Gefängnis gehen müssen, ist Ihr Zug damit zu Ende. Sie gehen nicht über LOS - egal, wo Sie auf dem Spielbrett gerade stehen -, und Sie dürfen keine Sonderaktien kaufen.

Sie kommen aus dem Gefängnis frei, wenn Sie

- im nächsten Zug eine Geldbuße von € 50M zahlen und in **der** Runde danach **weeterspielen, oder**
- Im nächsten Zug von einem anderen Spieler die "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte kaufen und in der Runde danach weeterspielen, **oder**
- Ihre "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte einsetzen und sofort weeterspielen, **oder**
- drei Runden im Gefängnis abwarten und jedesmal versuchen, einen Pasch zu werfen. Sobald Sie den Pasch gewürfelt haben, dürfen Sie das Gefängnis sofort verlassen und diesen Pasch-Wurf verwenden. Danach dürfen Sie allerdings nicht (wie beim Pasch üblich) noch einmal würfeln.

Haben Sie während der drei Runden im Gefängnis vergeblich auf einen Pasch gewartet, dann dürfen Sie das nächste Mal, wenn Sie an der Reihe sind, das Gefängnis endlich verlassen - dafür zahlen Sie allerdings trotzdem eine Geldstrafe von € 50M an die Bank, *bevor* Sie würfeln und Ihre Spielfigur weiterbewegen.

Während Sie im Gefängnis sitzen, dürfen Sie an allen Geschäften teilnehmen (d.h. Aktien kaufen und verkaufen oder auf Ihren AGs Gebäude errichten).

Wenn Sie während des Spiels "normal" auf dem Gefängnisfeld landen, sind Sie "nur zu Besuch" und müssen keinerlei Strafen zahlen. Beim nächsten Zug geht's dann einfach wie gewohnt weiter.

IN AKTIENGESELLSCHAFTEN INVESTIEREN (GEBÄUDE BAUEN)

Sobald Sie ein Monopol haben (d.h. Vorstandsvorsitzender aller Aktiengesellschaften einer Farbgruppe sind), dürfen Sie auf jeder AG dieser Farbgruppe Niederlassungen und/oder Hauptverwaltungen errichten. Dadurch steigt der Aktienkurs der AG und somit auch der Mietbetrag, den Ihre Mitspieler auf Ihren **AGs zahlen** müssen. **UND** Sie erhalten höhere Dividenden, wenn Sie über LOS gehen.

Der Preis für eine neue Niederlassung wird auf der Vorstandskarte angegeben. Sie können zu jeder Zeit während Ihres Zugs beliebig viele Niederlassungen bauen - aber Sie müssen gleichmäßig bauen, d.h. Sie dürfen nicht auf einer AG innerhalb einer Farbgruppe eine zweite Niederlassung errichten, wenn auf einer anderen AG dieser Gruppe noch gar keine Niederlassung steht. Auf jeder AG dürfen höchstens 4 Niederlassungen oder 1 Hauptverwaltung (- 5 Niederlassungen) stehen.

Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt von

1. Drücken Sie die Taste GEBÄUDE.
2. Geben Sie die Nummer der AG ein, auf der Sie bauen möchten.
3. Im Display erscheint nun die Anzahl der Niederlassungen dieser **AG. Geben Sie** die Zahl der **gewünschten** Niederlassungen (höchstens 5) ein.
4. Nachdem der neue Niederlassungsbestand **eingetragen wurde, blinkt der Gebäudebestand der nächsten AG der** Farbgruppe auf, damit Sie ihn verändern usw.



Die erste Abbildung zeigt die bestehende Anzahl an Gebäuden, die der Spieler "Auto" auf den AGs Nr. 12 bis 14 besitzt. In der zweiten Abbildung sehen Sie die Anzahl der Gebäude, nachdem der Spieler "Auto" seinen Gebäudebestand erhöht hat. Der Spieler "Auto" zahlt für seine neuen Gebäude an die Bank eine Gesamtsumme von €750M.

5. Haben Sie alle neuen Gebäudebestände eingegeben, zahlen Sie den angezeigten Gesamtpreis an die Bank **und** drücken **BESTÄTIGEN**. Nach Ihrer Bestätigung kehrt der elektronische Broker zu den Industrie-Anzeigen zurück.
6. Lassen Sie sich vom Bankhalter Ihre neuen Gebäude geben und stellen Sie sie auf das Spielfeld der betroffenen AG.
Hinweis: 5 Niederlassungen werden durch 1 Hauptverwaltung ersetzt.

Hinweis: Drücken Sie **ABBRUCH**, falls Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler **gemacht haben, oder wenn Sie vor dem** Gebäudekauf noch Ihren Bargeldbestand erhöhen müssen.

GEBÄUDEBESTAND REDUZIEREN

Sie dürfen jederzeit während Ihres Zugs eines oder alle Ihrer Gebäude zum halben Preis an die Bank zurück verkaufen. Der Abbau der Gebäude muss (ebenso wie der Aufbau) gleichmäßig über alle AGs einer Farbgruppe verteilt erfolgen. Hauptverwaltungen können wieder in Niederlassungen umgewandelt werden, um den Bargeldbestand zu erhöhen.

| AG | B | EM | % |
|----|---|----|-----|
| 12 | 2 | 5 | 2 |
| 13 | 4 | 5 | |
| 14 | 1 | 5 | 117 |

| AG | B | EM | % | |
|------|---|----|-----|-----|
| 12 | 2 | 5 | 2 | 75+ |
| 13 | 4 | 5 | | |
| 14 | 1 | 5 | 117 | 75+ |
| 150+ | | | | |

Die erste Abbildung zeigt die bestehende Anzahl an Gebäuden, die der Spieler "Auto" auf den AGs Nr. 12 bis 74 besitzt. In der zweiten Abbildung sehen Sie die Anzahl der Gebäude, nachdem der Spieler "Auto" seinen Gebäudebestand verringert hat. Der Spieler "Auto" erhält für die verkauften Gebäude von der Bank eine Gesamtsumme von € 150M.

Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste GEBÄUDE
2. Geben Sie die betroffene AG-Nummer ein.
3. Der Gebäudebestand der gewählten AG leuchtet auf. **Geben Sie jetzt die Anzahl der Gebäude ein, die auf dem Feld der AG stehenbleiben** soll (bis zu einem Minimum von 0).
4. Nachdem der neue Gebäudebestand eingegeben wurde, leuchtet der Bestand der nächsten AG dieser Farbgruppe auf. Geben Sie jetzt ggf. Ihre Änderungen ein.
5. Wenn Sie die Eingabe Ihrer neuen Gebäudebestände beendet haben, ziehen Sie von der Bank das so verdiente Geld ein und drücken BESTÄTIGEN. Nach Ihrer Bestätigung kehrt der elektronische Broker zu den Industrie-Anzeigen zurück,
6. Entfernen Sie die verkauften Niederlassungen bzw. Hauptverwaltungen vom Spielbrett und geben Sie sie an die Bank zurück.

Hinweis: Sollten Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler machen, drücken Sie ABRUCH.

MANGEL AN GEBÄUDEN

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt bzw. verkauft. Weiterhin können Sie eine Hauptverwaltung nicht durch eine geringere Anzahl von Niederlassungen ersetzen, wenn die Bank keine mehr zur Verfügung hat.

Hinweis:

- Sie dürfen Niederlassungen/Hauptverwaltungen **nicht** direkt an Ihre Mitspieler verkaufen.
- Die Gebäudebestände dürfen nur **während Ihres Zugs** verändert werden. Die einzige Ausnahme hiervon ist, wenn Sie für eine Versteigerung Ihren Bargeldbestand aufstocken müssen.

SONDERAKTIEN VON DER BANK KAUFEN

Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste KAUF VON BANK
2. Drücken Sie die Taste Ihrer Spielfigur.
3. Geben Sie die Nummer der AG ein, von der Sie Aktien kaufen möchten.

| AG | B | EM | % | |
|----|---|----|-------|-----|
| 13 | 4 | 5 | 137 | |
| 13 | 0 | 2 | 330-- | |
| 13 | 2 | 5 | 2 | 165 |

In diesem Beispiel kauft der Spieler 'Stiefel' 2 der 4 Aktien, die die Bank an der AG Nr. 13 hält. Für die 2 Aktien zahlt der Spieler 'Stiefel' an die Bank €330M. Danach steht die Aktie bei €165M.

- Geben Sie ein, wie viele Aktien Sie kaufen möchten (1 oder 2).
- Zahlen Sie an die Bank den im Display angezeigten Preis.
- Drücken Sie **BESTÄTIGEN**, um den Aktienkauf zu beenden. Der elektronische Broker "überweist" jetzt an Sie die gekaufte(n) Aktie(n). Nach Ihrer Bestätigung kehrt das Gerät zu den Industrie-Anzeigen zurück.

Hinweis: Drücken Sie **ABBRUCH**, falls Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht haben, oder wenn Sie vor dem Kauf noch Ihren Bargeldbestand erhöhen müssen.

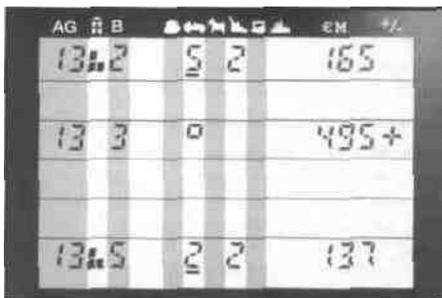
Wenn Sie von der Bank Sonderaktien kaufen, werden Sie feststellen, dass der Betrag, den Sie zahlen müssen, über dem in der Industrie-Anzeige gezeigten Originalbetrag liegt. Dies liegt daran, dass Ihre Nachfrage nach den Aktien den Preis in die Höhe getrieben hat! (Wenn Ihr Aktienkauf dazu führt, dass ein anderer Spieler sein Monopol verliert, sinkt der Kurs und Sie zahlen für die Aktie weniger, als in der Industrie-Anzeige angezeigt wird.)

AKTIEN AN DIE BANK VERKAUFEN

Sie dürfen jederzeit während Ihres Zugs eine oder **alle** Aktien an die Bank verkaufen.

Um diesen Vorgang in den elektronischen **Broker** einzugeben, gehen Sie wie folgt vor

- Drücken Sie die Taste **VERKAUF AN BANK**.
- Drücken Sie die Taste Ihrer Spielfigur.
- Geben Sie die Nummer der betroffenen AG ein.
- Geben Sie die Anzahl der Aktien ein, die Sie verkaufen möchten.
- Lassen Sie sich von **der Bank den im Display angezeigten Betrag** auszahlen.
- Drücken Sie **BESTÄTIGEN**, um den Verkaufsvorgang zu beenden. Der elektronische Broker "überweist" die Aktien zurück an die Bank. Nach Ihrer Bestätigung kehrt das Gerät zu den Industrie-Anzeigen zurück.



In diesem Beispiel verkauft der Spieler "Auto" 3 seiner Aktien der AG Nr. 13 für € 495M an die Bank. Der Spieler "Auto" bleibt danach der Vorstandsvorsitzende der AG und die Aktie steht bei € 137M.

Hinweis: Haben Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht, drücken Sie **ABBRUCH**.

Wenn Sie Aktien an die Bank verkaufen, erhalten Sie genau den Betrag, der in den Industrie-Anzeigen angegeben wird. Nach dem Verkauf wird der Aktienkurs normalerweise sinken (sofern Sie nicht durch Ihren Verkauf dazu beigetragen haben, dass ein Mitspieler ein Monopol erhält).

Wurden alle Aktien einer AG an die Bank zurückverkauft, muss die Vorstandskarte an die Bank zurückgegeben werden. Das Unternehmen hat damit ihren Status als AG verloren und gilt wieder als übliche Firma. Landet ein Spieler danach wieder auf dem Feld dieser Firma, werden ihre Aktien erneut emittiert.

AKTIEN VON EINEM MITSPIELER KAUFEN

Die Spieler dürfen jederzeit beliebig viele Aktien **untereinander handeln**. Die Preise für die Aktien werden dabei mündlich festgelegt.

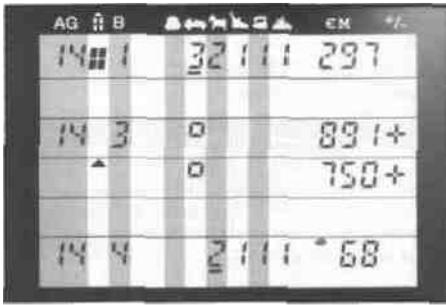
Um diesen Vorgang in den elektronischen Broker einzugeben, gehen Sie wie folgt vor

- Drücken Sie die Taste **KAUF VON SPIELER**.
- Drücken Sie die Taste des Spielers, der Aktien **kauft**.
- Drücken Sie danach die Taste des Spielers, der **verkauft**.
- Geben Sie die 2-stellige AG-Nummer ein.
- Geben Sie die Anzahl der gehandelten Aktien ein.
- Der Käufer zahlt den Betrag direkt an den Verkäufer.
- Drücken Sie **BESTÄTIGEN**, um den Handel zu beenden. Nach Ihrer Bestätigung "überweist" der elektronische Broker automatisch die Aktien an den Käufer und kehrt in die Industrie-Anzeigen zurück.

Hinweis: Haben Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht, drücken Sie **ABBRUCH**.

VORSTANDSVORSITZ WECHSELN

Wenn Sie ein größeres Aktienpaket an einer AG halten als der aktuelle Vorstandsvorsitzende, übernehmen **Sie** den Vorstand und lösen den alten Vorsitzenden ab. Kann ein Spieler aber lediglich "nur" genauso viele Aktien an einer AG erwerben wie der Vorstandsvorsitzende, kommt es zu keinem Wechsel.



In diesem Beispiel verkauft der Spieler "Auto", der Vorstandsvorsitzende der AG Nr. 14 ist, seine 3 Aktien für € 891M an die Bank. Die Bank zahlt dem Spieler "Auto" € 750M für den erzwungenen Verkauf seiner Gebäude in dieser Farbgruppe. Der Spieler "Hund", der selbst 2 Aktien an der AG Nr. 14 hält, wird der neue Vorstandsvorsitzende. Nach diesem Vorgang steht die Aktie bei € 68M.

Für den Wechsel des Vorstandsvorsitzenden gibt es zwei Möglichkeiten:

- der neue Vorstandsvorsitzende kauft die Aktien **von der** Bank oder einem Mitspieler, oder
- der aktuelle Vorstandsvorsitzende **verkauft seine Aktien** an die Bank oder einen Mitspieler.

In beiden der obigen Fälle übergibt der alte Vorsitzende die Vorstandskarte an den neuen, der sie - mit dem

Gesicht nach oben - vor sich auf den Tisch legt. Der elektronische Broker registriert diesen Vorstandswechsel durch einen Strich unter den Aktiendaten des neuen Vorsitzenden.

Hinweis: Nur die Spieler können den Vorstandsvorsitz einer AG übernehmen, der Aktienbestand der Bank spielt hier keine Rolle.

Auflösung eines Monopols

Wenn der Wechsel des Vorstandsvorsitzenden das Monopol eines Spielers auflöst, verkauft der elektronische Broker automatisch alle Niederlassungen/Hauptverwaltungen zum halben Preis an die Bank. Das Gerät zeigt dann an, wie viel Geld der alte Vorstandsvorsitzende von der Bank für den erzwungenen Verkauf seiner Gebäude zu erhalten hat und passt die Gebäudebestände im Display entsprechend an. Der alte Vorstandsvorsitzende nimmt die betroffenen Gebäude vom Spielbrett und gibt sie an die Bank zurück.

Aktiengleichstand

Verliert der alte Vorstandsvorsitzende seine Aktienmehrheit und besteht zwischen anderen Spielern ein Aktiengleichstand bei der betroffenen AG, dann vergibt der elektronische Broker den Vorstandsvorsitz gemäß der Reihenfolge ihrer Spielfiguren an den Spieler, der nach dem alten Vorsitzenden kommt: Hut - Auto - Hund - Stiefel - Bügeleisen - Schiff - Hut.

ZULETZT EINGEGEBENE TRANSAKTION PRÜFEN

Wenn Sie die zuletzt eingegebene Transaktion noch einmal ansehen und prüfen möchten, nachdem sie bereits bestätigt wurde, drücken Sie einfach auf die Taste PRÜFEN. Im Display des elektronischen Brokers erscheint dann die letzte Anzeige. Drücken Sie BESTÄTIGEN, um zu den Industrie-Anzeigen zurückzukehren.

Hinweis: Sie können immer nur um eine Anzeige zurückgehen und keine der darin enthaltenen Daten ändern.

SPIELER ENTFERNEN

Wenn Sie Bankrott machen oder einfach nur aus einem laufenden Spiel aussteigen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste SPIELER LÖSCHEN und halten Sie sie mindestens 2 Sekunden lang gedrückt.
2. Drücken Sie die Taste Ihrer Spielfigur.
3. Drücken Sie auf BESTÄTIGEN, Sobald Sie bestätigt haben, überweist das **Gerät** automatisch Ihren **gesamten** Aktienbestand an die Bank und kehrt zu den Industrie-Anzeigen zurück.
4. Nehmen Sie Ihre gesamten Niederlassungen/Hauptverwaltungen vom Spielbrett und geben Sie sie an die Bank zurück. Ihre Vorstandskarten übergeben Sie jeweils den neuen Vorstandsvorsitzenden. Die Karten **der Medien- und Lifestyle-Unternehmen** werden an die Bank zurückgegeben.

Hinweis: Haben Sie bei Ihren Eingaben einen Fehler gemacht, drücken Sie ABRUCH.

BANKROT

Wenn Sie der Bank oder einem Ihrer Mitspieler mehr Geld schulden, als Sie aus Ihren Anlagevermögen oder durch den Handel mit anderen Spielern flüssig machen können, werden Sie für bankrott erklärt. Das Spiel ist an dieser Stelle für Sie zu Ende. (Es ist nicht erlaubt, Geld von der Bank oder von Mitspielern zu leihen.)

Ist die Bank Ihr Hauptgläubiger, dann erhält sie Ihr gesamtes Bargeld sowie Ihre Medien- und Lifestyle-Unternehmen. Besitzen Sie die "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte, so legen Sie diese unter den entsprechenden Kartenstapel auf dem Spielbrett.

Danach nehmen Sie Ihre Spielfigur vom Brett und **"entfemen sich" aus dem elektronischen Broker (siehe obigen Abschnitt SPIELER ENTFERNEN).**

Sollten Sie aufgrund einer Mietzahlung Bankrott machen, die Sie einfach nicht mehr begleichen können, springt die Bank für Sie ein und übernimmt die Zahlung. Geben Sie die Zahlung einfach in den elektronischen Broker ein und bestätigen Sie sie (siehe MIETE AN DIE BANK ZAHLEN auf Seite 9).

Es kann sogar (eher selten) vorkommen, dass Sie durch einen Mitspieler bankrott gemacht wurden (da Sie auf dessen Medien- oder Lifestyle-Unternehmen gelandet sind). In dieser Situation verwenden Sie **nicht** die SPIELER LÖSCHEN-Funktion. Statt dessen verkaufen Sie der Bank Ihre sämtlichen Aktien (einschließlich Ihres Gebäudebestands) sowie Ihre Medien- und Lifestyle-Unternehmen. Nehmen Sie Ihre gesamten Niederlassungen/ Hauptverwaltungen vom Spielbrett und geben Sie sie an die Bank zurück. Ihre Vorstandskarten (einschließlich der Karten für Medien- und Lifestyle-Unternehmen) übergeben Sie den neuen Vorstandsvorsitzenden.

Der Spieler, der Sie in den Bankrott getrieben hat, erhält Ihr gesamtes Bargeld sowie ggf. Ihre "Du kommst aus dem Gefängnis frei"-Karte; für seine offenen Forderungen an Sie erhält er allerdings keinerlei Ausgleich.

Der letzte Spieler, der nicht Bankrott macht, wird zum Sieger erklärt!

VERMÖGEN DER SPIELER ERMITTELN

Wenn Sie zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels wissen möchten, wie hoch das Vermögen der einzelnen Spieler zum aktuellen Stand der Aktienkurse ist (einschließlich des Werts der Gebäude zum Kaufpreis), gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Taste GESAMT.
2. Drücken Sie BESTÄTIGEN oder ABBRUCH, um zu den Industrie-Anzeigen zurückzukehren.

Denken Sie daran: Um das gesamte Vermögen eines Spielers zu ermitteln, müssen Sie zu dem im Display angezeigten Gesamtbetrag noch den Bargeldbestand des Spielers sowie die auf dem Spielbrett angegebenen Originalwerte seiner Medien- und Lifestyle-Unternehmen hinzufügen.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist, nachdem alle anderen Bankrott gemacht haben. **Er hat sich** an der Börse durchgesetzt und gewinnt als reichster Spieler. Herzlichen Glückwunsch!

Wenn Sie vor dem Spiel eine bestimmte Spielzeit verabredet haben, drücken Sie nach Ablauf dieser Zeit die Taste GESAMT. Ermitteln Sie nun wie zuvor beschrieben das Vermögen jedes einzelnen Spielers. Der reichste Spieler hat gewonnen!

HÄRTUNG & PFLEGE

- Das elektronische Broker-Gerät ist stets vorsichtig zu behandeln.
- Bewahren Sie das Gerät nicht in feuchter oder staubiger Umgebung auf.
- Zerlegen Sie das Gerät auf keinen Fall selbst. Tritt ein Problem auf, so entfernen Sie die Batterien, ersetzen Sie durch neue und aktivieren das Gerät wieder.
- Am unteren Rand des Displays erscheint ein Batteriesymbol, das Ihnen anzeigt, dass die Batterien in ca. 2 Stunden durch frische ersetzt werden müssen.
- Um die Batterien auszutauschen bzw. einzulegen, schrauben Sie den Batteriefachdeckel auf. Legen Sie 2 x 1,5V LR6 Alkaline-Batterien gemäß den + und - Markierungen in das Fach. Danach setzen Sie den Batteriefachdeckel wieder ein und schrauben ihn zu.



WICHTIG: BATTERIEHINWEIS
Bitte bewahren Sie diese Information zur späteren Verwendung auf.

WARNHINWEIS:

Wir bitten um genaue Beachtung der folgenden Anweisungen.

1. Verwenden Sie nur die angegebenen Batteriearten und legen Sie diese gemäß den + und - Polungszeichen korrekt ein, ^k
2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen **verwendet** werden.
3. Leere oder »verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen.
4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.
5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schatten Sie das Gerät zunächst aus und dann wieder ein.
7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

In einem elektrischen Spannungsfeld von $\pm 8\text{kV}/\pm 4\text{kV}$ kann es zu Störungen kommen. In solchen Fällen muss das Gerät neu gestartet werden

DIE WICHTIGSTEN SPIELFUNKTIONEN - UND WIE SIE SIE IN DEN ELEKTRONISCHEN BROKER EINGEBEN - IM ÜBERBLICK:

NEUE AKTIENGESELLSCHAFT GRÜNDEN (S. 8)

KAUF VON BANK, SPIELFIGUR, AG-NUMMER, BESTÄTIGEN

MIETE AN DIE BANK ZAHLEN (S. 9)

MIETE, SPIELFIGUR, AG-NUMMER, BESTÄTIGEN

DIVIDENDENZAHLUNGEN (S. 9)

LÖS, SPIELFIGUR, BESTÄTIGEN

GEBÄUDEBESTAND ÄNDERN (S. 11-12)

GEBÄUDE, AG-NUMMER, ANZAHL DER GEWÜNSCHTEN GEBÄUDE, BESTÄTIGEN

SONDERAKTIEN VON DER BANK KAUFEN (S. 12-13)

KAUF VON BANK, SPIELFIGUR, AG-NUMMER, AKTIENMENGE (1 ODER 2),
BESTÄTIGEN

AKTIEN AN DIE BANK VERKAUFEN (S. 13)

VERKAUF AN BANK, SPIELFIGUR, AG-NUMMER, AKTIENMENGE, BESTÄTIGEN

AKTIEN VON EINEM MITSPIELER KAUFEN (S. 13)

KAUF VON SPIELER, SPIELFIGUR DES KÄUFERS, SPIELFIGUR DES VERKÄUFERS,
AG-NUMMER, AKTIENMENGE, BESTÄTIGEN

ZULETZT EINGEGEBENE TRANSAKTION PRÜFEN (S. 14)

PRÜFEN, BESTÄTIGEN

SPIELER ENTFERNEN (S. 14)

SPIELER LÖSCHEN (MIND. 2 SEKUNDEN LANG), SPIELFIGUR, BESTÄTIGEN

VERMÖGEN DER SPIELER ERMITTELN (S. 15)

GESAMT, BESTÄTIGEN/ABBRUCH

NEUES SPIEL BEGINNEN

NEU (MIND. 2 SEKUNDEN LANG)



© 2001 Hasbro Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,
D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro
Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921 965343.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in
Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965
Berikon. Tel. 056 648 70 99.



0201 16465100