
Spielregel für VENTURE

Bearbeitet von Eugen Oker

VENTURE bietet angehenden Finanzmagnaten die Chance, durch waghalsige Spekulationen Riesenkonzerne aufzubauen. Dabei entbrennen harte Konkurrenzkämpfe. An gewissen „Stichtagen“ werden jene Konzernherren, die am geschicktesten taktiert haben, durch entsprechende Gewinne belohnt. Diese Gewinne, und nur sie — Anlage- und Umlaufvermögen bleiben dabei völlig unberücksichtigt — entscheiden das aufregende Kartenspiel aus der Hochfinanz. Für 2—6 Personen.

DIE KARTEN

VENTURE wird mit 2 Kartenspielen gespielt, den
Industriekarten (mit blauem Rücken) und den
Aktionskarten (mit grünem Rücken)

Die 54 **Industriekarten** stellen 6 verschiedene Industrie-Zweige zu je 9 Karten dar,

Raumfahrt = grün
Automobil-Industrie = braun
Chemische Industrie = gelb
Elektronische Industrie = rot
Erdöl = dunkelblau
Stahl = hellblau

Die Spieler richten sich im Spiel einfach nach den Farben; der Charakter der einzelnen Industrien ist quasi ohne Belang.

Diese Industriekarten tragen 1—5 Buchstaben von A—F. Die Zahl der Buchstaben bestimmt den Wert der Karten, der in der Mitte aufgedruckt ist. Diese Karten werden die Anlagevermögen der Spieler bilden.

Die 54 **Aktionskarten** bestehen aus 3 grundsätzlich unterschiedlichen Arten:
44 **Kapitalkarten**, und zwar 27 **niedrige** (von 1—8 Millionen) und
17 **hohe** (von 10—20 Millionen)
8 **Machtkampf-Karten**, sowie
2 **Gewinnkarten** (Profit).

Mit den **Kapitalkarten** kann man Industrien kaufen, wobei der Kaufpreis in mindest voller Höhe zu entrichten ist: es gibt also weder Wechselgeld noch Kredit; **Überzahlungen verfallen einfach**. Die Valuten reichen von 1—20 Mio, wobei die niedrigen Karten von 1—8 Mio noch eine besondere Raffinesse aufweisen: sie sind mit den **geometrischen Zeichen Dreieck, Quadrat oder Kreis** versehen.

Dies ermöglicht eine bedeutende **Wertsteigerung** dieser niedrigen Karten, wenn sich mehrere **verschiedene Werte** mit dem **gleichen Zeichen** in einer Hand befinden. Wieviel sie — und zwar ganz unabhängig von ihrem Nominalwert — gelten, weist die rechte obere Ecke dieser Karten aus. Dabei ist die Wertsteigerung ganz verschieden hoch. Beispiel: Die beiden Werte 1 und 3 Mio mit dem gleichen Zeichen gilt ebenso 16 Mio (Wertsteigerung 12 Mio), wie die beiden Werte 5 und 8 Mio im gleichen Zeichen, also nur 3 Mio Wertsteigerung.

Mit diesen Karten werden die Spieler zu **spekulieren** versuchen, das heißt, sie nicht leichtfertig ausgeben, sondern in der Hand behalten, um höhere Werte zu erreichen. Dabei nehmen sie möglicherweise sogar gewisse Überzahlungen beim Erwerb der Industrien in Kauf, was natürlich auch zu Fehlspekulationen führen kann, dann nämlich, wenn sich durch neue Karten die Serie mit gleichen Zeichen nicht einstellt.

Noch einmal: bei **verschiedenen Werten steigert sich der Wert**; es dürfen keine zwei gleiche Werte (z. B. 2 zu 3 Mio) in der Kombination enthalten sein!

Machtkampf. Wer eine oder mehrere solche Machtkampf-Karten in der Hand hat, darf sie zu einem ihm geeignet erscheinenden Augenblick ausspielen, allerdings erst dann, wenn er am Zug ist. Diese Karte berechtigt ihn nämlich, irgend einem Mitbewerber eine Industrie wegzunehmen und sie einem seiner Konzerne anzufügen, oder einen neuen damit aufzubauen. Allerdings darf es nur **eine letzte Industriekarte** sein, eine also, die oben aufliegt; sie darf also nicht aus irgend einem gegnerischen Konzern herausgezogen werden. Für diese Wegnahme muß freilich bezahlt werden und zwar entsprechend dem Eindruck in der linken oberen Ecke der Karte

- $\frac{1}{2} x$ = die Hälfte des Wertes,
- $1 x$ = den ganzen Wert, oder
- $1\frac{1}{2} x$ = den eineinhalbfachen Wert —

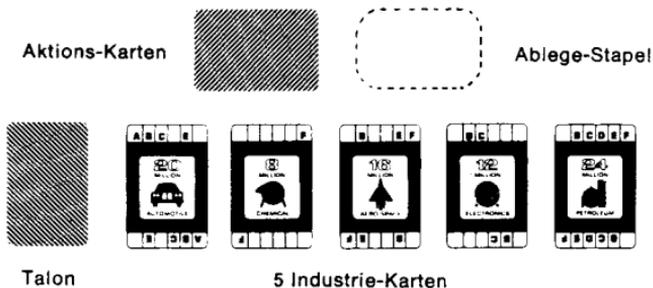
jedoch nicht an den betroffenen Spieler, sondern an die Bank!

Die **Gewinnkarte** (Profit) ist die wichtigste Karte im Spiel, denn sie — und nur sie — entscheidet letztlich über Sieg und Niederlage. Wer eine (oder auch zwei) solche Karten bekommt, **legt sie sogleich auf** und unterbricht damit das Spiel.

Für jeden Teilnehmer wird nach dem augenblicklichen Stand der Gewinn ermittelt und auf einer Liste festgehalten, was während einer VENTURE-Partie mehrmals geschieht.

DAS SPIEL

Die beiden Kartenstapel werden gesondert gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt. Vom Stapel der Industriekarten werden 5 der Reihe nach offen ausgelegt und damit zum Kauf angeboten. Wird nur zu zweit gespielt, kann man 14 Industriekarten aus dem Spiel nehmen.



Vom Stapel der Aktionskarten erhält jeder Spieler einzeln und der Reihe nach 7 Karten (Umlaufvermögen). Sollte darin bereits eine Gewinnkarte (Profit) sein, wird sie zurückgegeben und durch eine neue ersetzt. Sie wird in den Stoß der Aktionskarten gemischt, der sodann als Talon verdeckt auf den Tisch gelegt wird.

Der Spieler links vom Geber eröffnet das Spiel, indem er die 5 angebotenen Industrien daraufhin prüft, ob und wieviele er von ihnen kaufen will oder kann. Dabei wird er von folgenden Überlegungen ausgehen:

Die erworbenen Industrien werden offen ausgelegt. Industrien **unterschiedlicher Branche** (Farbe), aber mit **gemeinsamem Buchstaben** können überein-

andergelegt werden und bilden dann einen Konzern (der aber erst ab 3 Karten Umfang zählt). Je mehr gemeinsame Buchstaben ein Konzern hat, desto lukrativer ist er, denn er erbringt für jede **vollständige** Buchstabenreihe den jeweiligen Gewinn. Wohlgemerkt: Buchstabenreihen, die **allen Karten** gemeinsam sind!

Elektronik	A	B		D	E		A		C	D	E		Chemie	
Stahl	A			C	D	E	F	A	B	C		E		Automobile
Erdöl		B		D	E	F		A	B		D	E		Erdöl
Chemie	A			D	E			A	B	C		E	F	Elektronik
								B	C		E	F		Stahl
	16 MILLION						20 MILLION							

Das Beispiel oben zeigt einen doppelten Viererkonzern, weil die Buchstaben D und E allen Karten gemeinsam sind (A, nur dreimal vertreten, zählt nicht). Rechts ist ein einfacher Fünferkonzern mit E; weder die vier B, noch die drei A zählen. Trotzdem erbringt der rechte Konzern mehr Gewinn, nämlich 8 Mio, der linke nur $2 \text{ mal } 3 = 6 \text{ Mio}$ (wie aus der Tabelle der Gewinnkarte ersichtlich ist).

Es ist also genau zu überlegen, ob man schnell einen relativ billigen langen Einfachkonzern, oder – was auf längere Sicht wohl das Nutzbringendere sein wird – einen kürzeren Mehrfachkonzern ansteuert, den man auszubauen trachtet.

Das Beispiel zeigt auch, auf welche Weise die Karten zur Konzernbildung aufeinandergelegt werden. Die einmal gewählte Reihenfolge darf nachträglich nur mittels einer **Rationalisierung** (s. d.) verändert werden.

Natürlich wird man nicht immer gleich beim ersten Spielzug zu einem Konzern kommen, sondern dazu mehrere Runden benötigen.

Nach Abwicklung seiner Transaktion bezahlt der Spieler, indem er die entsprechenden Kapitalkarten offen auf den Ablagestapel ablegt. Er ergänzt die gekauften Industrien vom Talon und nimmt sich schließlich **2 neue Aktionskarten**. Will jemand gar **nichts kaufen**, muß er bevor er seine beiden neuen Karten bekommt, erst eine offen ablegen. Man kann sich auch darauf einigen, statt 2 jeweils 3 neue Aktionskarten zu nehmen. Das Spiel wird dadurch lebhafter und schärfer.

Am Schluß der Partie — das ist dann, **wenn die letzte Industriekarte einen Käufer gefunden hat** — wird ein **letztes mal eine Gewinnermittlung vorgenommen**.

Sieger ist der Spieler mit dem insgesamt höchsten **Gewinn**. Der Wert der Industrien und Konzerne sowie das noch in Händen befindliche Kapital bleibt unberücksichtigt, ist also für den Spielausgang ohne Belang.

Urheberrechtlich geschützt.

3M DEUTSCHLAND GMBH

Hauptabteilung Handelswaren

4000 Düsseldorf 1 · Postfach 5529 · Königsallee 106 · Ruf 82241 · FS 0858-1326

