

Flying Turtle Games

SHARK

by J. VANAISE

c 1987 Copyright by B.B.W.
All rights reserved

Big Bad Wolf S.A.N.V.
Avenue Princesse Elisabeth 104
B-1030 Bruxelles



1. Ausstattung

Spielgeld der Währung Flying Turtle (je 20 Scheine der Werte 1.000, 5.000, 10.000, 25.000 und 50.000)

80 Spielsteine in 4 verschiedenen Farben
80 Aktien in 4 verschiedenen Farben und Werten

- 1 Spielplan
- 1 Würfel
- 1 Farbwürfel

Spielanleitung

2. Spieleranzahl:

2 - 6

3. Spielziel:

Durch klugen Handel mit Aktien und Geld Profit herauszuschlagen und gleichzeitig den ändern Spielern Verluste zuzufügen.

4. Spielvorbereitung:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Er ist in drei Bereiche aufgeteilt.

- Das mittlere Raster stellt den eigentlichen Spielplan dar. Er besteht aus 120 (10 x 12) Feldern und ist in 6 Zonen (von 1 bis 6 nummeriert) aufgeteilt. Die Grenzen dieser Zonen dienen lediglich der Aufteilung. Sie schränken einen Verbund der Spielsteine im weiteren Spielverlauf nicht ein (siehe 5.1. Das Einsetzen der Spielsteine).
- Die unverkauften Aktien (= Karten) werden offen auf die dafür vorgesehenen Felder, gelegt.
- Die längliche Bahn stellt die Aktienkurs-tabelle dar. An ihrer Basis wird je ein Spielstein pro Farbe auf die dafür vorgesehenen Felder gesetzt.

Zu Beginn des Spiels besitzen die Spieler weder Geld noch Aktien. Ein Spieler wird zum Bankhalter erklärt. Er verwaltet Geld, Aktien und Spielsteine separat von seinen Privateinnahmen. Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen Spieler folgen reihum.

5. Der Spielverlauf:

Jeder Spieler hat, wenn er an der Reihe ist, vier Entscheidungen zu treffen. Zwei dieser Entscheidungen müssen ausgeführt werden.

1. **Er kann** Aktien kaufen und verkaufen,
2. **Er muss** die 2 Würfel werfen,
3. **Er muss** einen Spielstein auf ein Feld des Spielplanes setzen (Ausnahme: das Einsetzen ist nicht möglich),
4. **Er kann** Aktien kaufen und verkaufen.

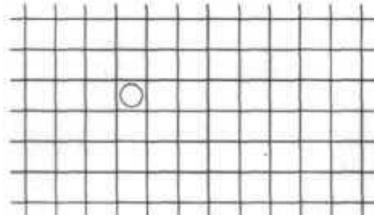
Achtung: Jedesmal wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er höchstens 5 Aktien pro Spielrunde kaufen.

Der Spieler wirft die beiden Würfel. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe des einzusetzenden Spielsteines (die beiden leeren Flächen ermöglichen eine freie Auswahl). Der Augenzwürfel bestimmt die Zone (1 bis 6), in der ein Spielstein auf ein Feld eingesetzt wird. Falls ein Einsetzen unmöglich ist, setzt man aus.

5.1 Das Einsetzen der Spielsteine:

Das Einsetzen der Spielsteine hat folgende Auswirkungen:

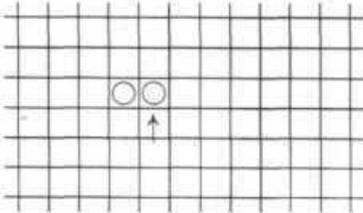
- a) Das Einsetzen eines **isolierten** Spielsteines **beeinflusst nicht** den Kurs der entsprechenden Farbe auf der Aktienkurs-tabelle. Das Einsetzen bringt eine Auszahlung von 1.000 FT. von der Bank. Nur das **erste Einsetzen** befördert den Spielstein auf die Stufe 1 der Aktienkurs-tabelle.



ein isolierter Spielstein ergibt eine Auszahlung von 1.000 FT.

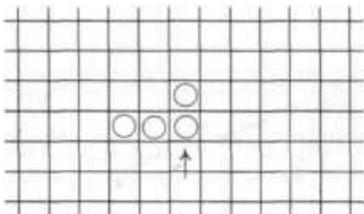
- b) Wird ein Spielstein seitlich neben einen gleichfarbigen gelegt, so bilden diese beiden einen Verbund. Dieser Verbund wirkt sich auf die Aktienkurs-tabelle aus. Der Spieler erhält für dieses Anlegen den Wert des neuen Aktienkursstandes ausgezahlt.

Achtung! Wächst ein Verbund über 7 Spielsteine hinaus, so beeinflusst er nicht mehr den Wert auf der Aktienkurstabelle. Die Auszahlungen für ein solches Anlegen entfallen.



Ein Zweierverbund ergibt eine Auszahlung von 2.000 FT.

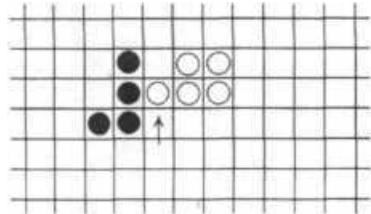
- c) Wenn ein Spieler einen Spielstein spielt, der gleichzeitig zwei oder mehrere Verbünde (oder isolierte Spielsteine) miteinander verbindet, so findet eine Fusion aller Spielsteine statt. Alle Spielsteine bilden dann einen einzigen Verbund,



Durch das Einsetzen des gekennzeichneten Spielsteines wachsen ein einzelner Spielstein und ein Zweierverbund zu einem Viererverbund an. Der Spieler erhält 4.000 FT. für das Einsetzen

- d) Verschiedenfarbige Spielsteine dürfen sich nur dann an einer Seite berühren, wenn durch dieses Anlegen eine zahl-

lenmässige Überlegenheit einer i erreicht wird! Durch diese Berührt., werden die numerisch unterlegenen Spielsteine vom Spielfeld genommen. Sie spielen für den weiteren Spielverlauf keine Rolle mehr. Um Unklarheiten zu vermeiden, legt man sie in die Spieleschachtel.



Durch das Einsetzen des gekennzeichneten Spielsteines scheidet alle schwarzen Spielsteine aus.

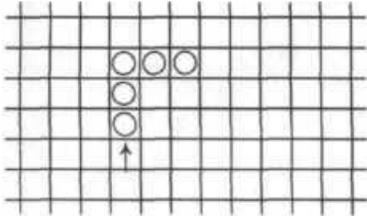
Achtung! Für jedes Einsetzen, das den Wert einer Aktie positiv auf die Aktienkurstabelle beeinflusst, erhält der Spieler den neuen Kurswert ausgezahlt. Alle ausgelegten Verbünde beeinflussen den Kurswert.

Beispiel: Ein Verbund, der aus 3 Spielsteinen besteht, befördert den Spielstein der Aktienkurstabelle auf 3.000. Wenn ein Spieler an einer anderen Stelle des Spielplan ein Zweierverbund bildet, so steigt der Spielstein auf der Aktienkurstabelle um 2 Punkte auf 5.000. Für dieses Einsetzen erhält der Spieler 5.000 FT. von der Bank ausgezahlt.

5.2. Die Aktien:

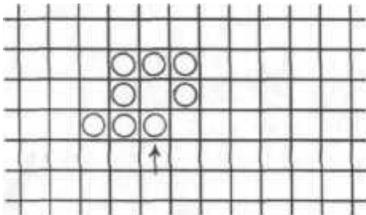
Die Position der Spielsteine auf der Aktienkurstabelle bestimmt die Aktienpreise. Will man eine Aktie kaufen, so muss man den dafür aufgeführten Preis zahlen. Pro Spieler und Spielrunde dürfen höchstens 5 Aktien gekauft werden. Das Anlegen eines Spielsteines an einen bereits bestehenden Siebenerverbund beeinflusst den Wert dieser Aktie nicht!

Beispiel:



Der Viererverbund wächst um „1“ zu einem Fünferverbund an. Für das Einsetzen erhält der Spieler 5.000 FT. Der Spielstein auf der Aktienkurstabelle steigt um 1.

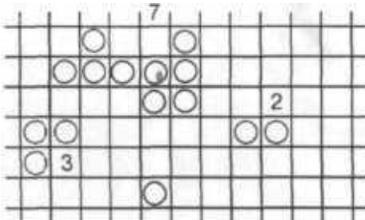
Beispiel:



Der bestehende Siebenerverbund steigt nicht im Wert. Der Spieler erhält kein Geld für das Einsetzen. Der Spielstein auf der Aktienkurstabelle steigt nicht.

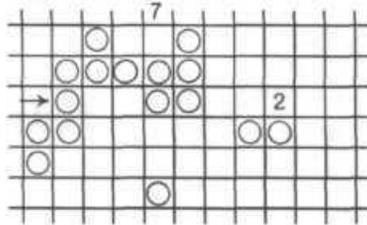
Das Wachsen eines Verbundes kann sich auch negativ auf den Kurs einer Aktie auswirken, wenn dadurch kleinere Verbünde der gleichen Farbe „verschlungen“ werden.

Beispiel:



Gegenwärtiger Wert dieser Aktie:
 $7.000 + 3.000 + 2.000 = 12.000$

Nachher



Durch das Anlegen des gekennzeichneten Spielsteines „verschlingt“ der Siebenerverbund den Dreierverbund. Der Wert der Aktie auf der Aktienkurstabelle fällt um 3 Punkte. Der neue Wert dieser Aktie beträgt:

$$7.000 + 2.000 = 9.000$$

Bei jeder Wertsteigerung einer Farbe erhalten alle Spieler die Differenz zwischen altem und neuem Kurs multipliziert mit Ihrer Anzahl Aktien von der Bank ausbezahlt.

Beispiel: Andreas besitzt 5, Brigitte 2, Christian 1 und Daniel 7 rote Aktien. Der rote Aktienkurs ist von Andreas um 2 Punkte befördert worden, indem er einen Dreierverbund zu einem Fünferverbund anwachsen liess. Der rote Spielstein der Aktienkurstabelle befindet sich jetzt bei 9.000.

- Andreas erhält 9.000 FT. für das Einsetzen und 5×2.000 , insgesamt also 19.000 FT. ausgezahlt,
- Brigitte erhält 2×2.000 , gleich 4.000 FT.
- Christian erhält 1×2.000 , gleich 2.000 FT.
- und Daniel erhält 7×2.000 , gleich 14.000 FT.

Bei jeder Wertminderung bleibt der Spieler, der sie verursacht hat an dem entstehenden Verlust unbeteiligt! Die anderen zahlen die Wertminderung multipliziert mit ihrer Anzahl Aktien an die Bank.

Beispiel: Die Aktienverteilung ist die gleiche wie im vorigen Beispiel. Die roten Aktien fallen um 2 Punkte. Andreas hat diesen Aktiensturz verursacht. Obwohl er 5 rote Aktien besitzt, braucht er nichts an die Bank zu zahlen.

- Brigitte muss 2 x 2.000, gleich 4.000 FT.,
- Christian muss 1 x 2.000, gleich 2.000 FT.
- und Daniel muss 7 x 2.000, gleich 14.000 FT. an die Bank zahlen.

Wichtige Ausnahme!

Die Gesamtsumme der Spielsteine, die einen oder mehrere Verbände bilden, bestimmen den Wert einer Aktie. Isolierte Spielsteine beeinflussen nicht den Kurs auf der Aktienkurstabelle.

Wenn jedoch der einzige bestehende Verbund einer Farbe vom Spielplan entfernt wird **und** sich noch isolierte Spielsteine anderswo auf dem Spielplan befinden, so fällt der Kurs **nicht** auf Null, sondern auf 1.

Beispiel: Durch das Einsetzen eines roten Spielsteines scheidet ein grüner Viererverbund aus. Auf dem Spielplan befinden sich ausserdem zwei isolierte, grüne Spielsteine. Der grüne Spielstein der Aktienkurstabelle befand sich vor dem Ausspielen bei „4“. Der grüne Spielstein

der Aktienkurstabelle fällt nicht (wie normaler Weise üblich) um 4 Punkte, sondern nur um 3, da sich noch isolierte, grüne Spielsteine auf dem Spielplan befinden.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er seine Aktien zum jeweiligen Kurs an die Bank verkaufen.

Sollte bei der Wertminderung einer Aktie ein Spieler zahlungsunfähig sein (soll heissen: er verfügt über zu wenig Bargeld), so muss er, um die Schuld zu begleichen, einen Teil seiner Aktien verkaufen. Bei diesem „Zwangsverkauf“ sind die Aktien des Spielers nur noch die **Hälfte** wert! Die Bank kauft diese Aktien also zu 50 % ein. Kredite werden nicht genehmigt.

6. Spielende:

Wenn irgendein Spielstein die Stufe 15 der Aktienkurstabelle erreicht hat oder wenn alle Spielsteine einer Farbe aufgebraucht sind, endet das Spiel. Dann werden alle Aktien zum gegenwärtigen Kurs an die Bank verkauft, und wer danach das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.