

ACQUIRE



AVALON HILL®



ACQUIRE®

SPIELER: 2-6

JAHRE: ab 12

ANSPRUCH:

- Erfahren
- Fortgeschritten
- Durchschnittlich

SPIELZUBEHÖR

Kunststoffspielfeld

7 Kunststoffgebäude (Konzernzentralen)

108 Spielsteine (Firmen)

7 Sätze Aktien

Börsen-Einsatz

6 Info-Karte

Spielgeld

ZIEL DES SPIELS

Gewinner ist der Spieler, der am Ende des Spiels über das meiste Geld verfügt. Geld verdienen Sie, wenn Sie Konzerne gründen, zum richtigen Zeitpunkt Aktien kaufen und dafür sorgen, daß die Konzerne wachsen, von denen Sie Aktien besitzen. Zu Geld kommen Sie auch, wenn Sie Fusionen mit anderen Konzernen einleiten und den fälligen Bonus kassieren.

BEGRIFFE. DIE IN DEN REGELN

VERWENDET WERDEN:

NICHT ANGESCHLOSSENER FIRMAN-STEIN:

Ein Firmen-Stein, der noch nicht einem Konzern angeschlossen wurde. Ein solcher Stein grenzt weder waagrecht noch senkrecht an andere Firmen-Steine an.

KONZERNGRÜNDER:

Der Spieler, der einen Konzern gründet, indem er zwei oder mehr Firmen-Steine miteinander verbindet - waagrecht oder senkrecht. Der Konzerngründer ist nicht der Besitzer des Konzerns, nur Aktionär. Jeder Spieler kann Aktien eines gegründeten Konzerns kaufen.

KONZERN:

Zwei oder mehr Firmen-Steine, die alle waagrecht und/oder senkrecht aneinander grenzen und die durch eine Konzernzentrale (eines der 7 großen Gebäude) gekennzeichnet sind.

GESICHERTER KONZERN:

Ein Konzern, der aus 11 oder mehr aneinander grenzenden Firmen-Steinen besteht.

BONUSAKTIE DES KONZERNGRÜNDERS:

Der Gründer eines Konzerns erhält gratis eine Aktie dieses Konzerns.

HAUPTAKTIONÄR UND ZWEITAKTIONÄR;

Der Spieler, der die meisten Aktien eines Konzerns besitzt, ist der Hauptaktionär dieses Konzerns. Der Spieler, der am zweitmeisten Aktien dieses Konzerns besitzt, ist der Zweitaktionär.

BONUS FÜR HAUPT- UND ZWEITAKTIONÄRE:

Sowohl der Haupt- als auch der Zweitaktionär eines Konzerns erhalten am Ende des Spiels - oder wenn der Konzern fusioniert und aufgelöst wird - einen Bonus ausbezahlt. Dieser Bonus hängt vom Konzern und von der Anzahl der Firmen-Steine ab, aus denen der Konzern besteht. Die entsprechenden Summen finden Sie auf den Info-Karten.

FUSION:

Eine Fusion findet statt, wenn zwei oder mehr Konzerne durch das Setzen eines Firmen-Steins miteinander verbunden werden.

DAS SPIEL BEGINNT

Der Startspieler beginnt das Spiel. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, führt in seinem Spielzug die folgenden drei Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge aus:

1. Der Spieler wählt einen seiner 6 Firmen-Steine aus und setzt ihn auf das Spielfeld, auf den Platz, der auf dem Stein angegeben ist (z.B. Firmen-Stein 1A auf Feld 1A). Wird mit diesem Firmen-Stein ein Konzern gegründet oder eine Fusion herbeigeführt, so müssen alle damit verbundenen Aktionen abgeschlossen sein, bevor der Spieler zu Aktion 2 übergeht.
2. Der Spieler kann von Konzernen, die bereits auf dem Spielfeld vorhanden sind, Aktien kaufen: Pro Spielzug maximal drei Aktien.
3. Der Spieler zieht einen neuen Firmen-Stein vom verdeckten Vorrat und stellt ihn vor sich auf.

Hat ein Spieler diese drei Aktionen ausgeführt, so ist sein linker Nachbar an der Reihe.

1. Einen Firmen-Stein setzen

Was nach dem Setzen eines Firmen-Steins geschieht, hängt davon ab, in welche Position der Stein gesetzt wurde. Es gibt drei Möglichkeiten:

- a) Keine Folgen
- b) Ein Konzern wird gegründet
- c) Zwei oder mehr Konzerne fusionieren.

1 a) Keine Folgen

Wird der Firmen-Stein so auf das Spielfeld gesetzt, daß er weder in waagrechter noch in senkrechter Richtung an einen anderen Stein grenzt, so ist damit Aktion 1 ohne weitere Folgen beendet. Firmen-Steine, die in diagonaler Richtung angrenzen, werden nicht berücksichtigt.

1 b) Ein Konzern wird gegründet

- Setzt der Spieler einen Stein waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) neben einem anderen Firmen-Stein, der noch nicht Teil eines Konzerns ist, so wird ein neuer Konzern gegründet. Der Konzerngründer wählt einen der noch verfügbaren Konzerne aus und setzt die entsprechende Konzernzentrale auf irgendeinen der beteiligten Firmen-Steine. Beispiel: Auf dem Spielfeld befinden sich bereits die Firmen-Steine 1A und 2B. Sie setzen den Firmen-Stein 2A (oder 1B) und gründen einen Konzern, der aus drei Firmen besteht.
- Der Spieler erhält eine Aktie dieses Konzerns als Gründerbonus. Anmerkung: Wenn sich bereits alle Aktien dieses Konzerns im Besitz der Spieler befinden, erhält der Gründer keine Aktie.
- Setzt der Spieler einen Firmen-Stein waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) neben einen anderen Firmen-Stein, der bereits Teil eines Konzerns ist, so wird dieser vorhandene Konzern erweitert und unter Umständen steigt der Konzernwert. Aktien gibt es dafür nicht.

- Falls das Plazieren eines Firmen-Steins zur Gründung eines 8. Konzerns führen würde, so darf dieser Stein nicht auf das Spielfeld gesetzt werden (im Spiel gibt es nur sieben verschiedene Konzerne). Dieser Firmen-Stein kann aber eventuell später eingesetzt werden (falls durch eine Fusion die Anzahl der Konzerne auf dem Spielfeld auf weniger als 8 reduziert wird).

1 c) Fusion von Konzernen

Plaziert der Spieler einen Firmen-Stein so, daß er waagrecht oder senkrecht eine Verbindung zwischen zwei verschiedenen Konzernen herstellt, kommt es zu einer Fusion. Der größere der beiden Konzerne (der mit den meisten Firmen-Steinen) bleibt bestehen, der kleinere wird aufgelöst. Er geht in dem größeren Konzern auf.

- Bei der Ermittlung, welcher Konzern der größere ist, wird der Firmen-Stein, der die Fusion herbeiführt, nicht mitgezählt
- Falls es eine Fusion zwischen zwei Konzernen gibt, die gleich groß sind, entscheidet der Spieler, der den Firmen-Stein plaziert hat, welcher der Konzerne bestehen bleibt und welcher aufgelöst wird. Die Konzernzentrale des aufgelösten Konzerns wird vom Spielbrett genommen und steht wieder für die Neugründung zur Verfügung.
Anmerkung: Der Ablauf einer Fusion von drei oder mehr Konzernen wird weiter unten erläutert.

Gesicherter Konzern: Ein Konzern, das aus 11 oder mehr Firmen-Steinen besteht, ist gesichert und kann für den Rest des Spiels nicht mehr von einem anderen Konzern geschluckt werden. Ein gesicherter Konzern kann zwar einen ungesicherten Konzern im Rahmen einer Fusion übernehmen, aber zwei gesicherte Konzerne können niemals miteinander fusionieren. Ein Firmen-Stein, der zu einer derartigen Fusion führen würde, darf im weiteren Spielverlauf nicht mehr gespielt werden.

Bonus für Haupt- und Zweitaktionäre: Wenn es zu einer Fusion kommt, müssen alle Spieler offenlegen, wie viele Aktien sie von dem aufzulösenden Konzern besitzen. Der Spieler mit den meisten Aktien ist der Hauptaktionär; der Spieler mit den zweitmeisten Aktien ist der Zweitaktionär. Der Bankier zahlt dem Haupt- und dem Zweitaktionär den jeweiligen Bonus aus. Alle anderen Aktienbesitzer, die weniger als die zweitmeisten Aktien haben, erhalten keine Boni.

Die Höhe der Boni finden Sie auf den Info-Karte. Sehen Sie hier eine Karte mit den deutschen Texten: Um die Höhe des Bonus zu ermitteln, suchen Sie den Konzern auf Ihrer Info-Karte. Dann zählen Sie die Anzahl der Firmen-Steine, aus denen der Konzern besteht und lesen in der entsprechenden Zeile die Summen ab, die an den Haupt- und der Zweitaktionär gezahlt werden müssen. Dieses Geld wird immer von der Bank ausgezahlt.

Wenn nur ein Spieler Aktien des Konzerns besitzt, der aufgelöst wird, erhält er beide Boni ausbezahlt. Falls zwei Spieler Hauptaktionäre sind (beide gleich viele Aktien besitzen), werden die Boni für Haupt- und Zweitaktionär addiert und durch zwei geteilt. Jeder der beiden Spieler erhält vom Bankier diese Summe ausbezahlt (in diesem Fall gibt es nur zwei Hauptaktionäre und keinen Zweitaktionär). Gibt es einen Hauptaktionär und zwei Spieler, die sich als Zweitaktionär qualifizieren, weil sie gleich viele Aktien besitzen, erhält der Hauptaktionär den normalen Bonus ausbezahlt, und die beiden Zweitaktionäre müssen sich den Bonus für den Zweitaktionär teilen. Bei all diesen Berechnungen müssen sie auf die nächsten \$100 aufrunden (kleinster Geldschein der Bank).

Aktien behalten, verkaufen, eintauschen: Die Spieler, die Aktien des größeren Konzerns besitzen (der den kleineren Konzern übernimmt), erhalten keinen Bonus; dafür ist aber der Wert dieser Aktien gestiegen, da der Konzern größer geworden ist. Die Aktionäre des aufgelösten Konzerns müssen sich entscheiden, ob sie die Aktien dieses Konzerns behalten, verkaufen oder eintauschen. Es beginnt immer der Spieler, der die Fusion herbeigeführt hat, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Aktien behalten: Die Spieler können ihre Aktien behalten (in der Hoffnung, daß später erneut ein Konzern mit diesen Namen gegründet wird).

Aktien verkaufen: Die Aktien können an der Börse verkauft werden. Der Preis ermittelt sich aus der Anzahl der Firmen-Steine (siehe Info-Karte), aus denen der aufgelöste Konzern vor der Fusion bestand.

Aktien eintauschen: Die Spieler können je zwei Aktien des aufgelösten Konzerns umtauschen in eine Aktie des Konzerns, der bestehen bleibt. Aktientausch ist natürlich nur möglich, wenn die Börse noch über diese Aktien verfügt.

Anmerkung: Ein Spieler, der mehrere Aktien besitzt, kann sich auch für mehrere Optionen entscheiden. So könnte er einige Aktien behalten, einige Aktien verkaufen und die restlichen Aktien eintauschen.

Fusion von mehr als zwei Konzernen: Es ist möglich, daß das Plazieren eines Firmen-Steins zu einer Fusion von drei oder gar vier Konzernen führt. Der größte Konzern schluckt die anderen Konzerne und diese werden aufgelöst. Falls es zu einer Fusion von mehreren Konzernen kommt, die gleich groß sind, entscheidet der Spieler, der den Stein plaziert hat, welcher Konzern bestehen bleibt und welche aufgelöst werden. Die aufgelösten Konzerne werden der Reihe nach abgehandelt (der Reihe nach vom größten zum kleinsten Konzern). Den jeweiligen Haupt- und den Zweitaktionären werden ihre Boni

ausbezahlt und die Aktien dieser Konzerne werden von den Spielern behalten, verkauft oder eingetauscht (siehe oben). Es beginnt immer der Spieler, der die Fusion herbeigeführt hat.

2. Aktien kaufen

Nun kann der Spieler, der an der Reihe ist, Aktien von den Konzernen kaufen, die sich bereits auf dem Spielfeld befinden. Ein Spieler kann in dieser Phase keine oder bis zu 3 Aktien von beliebigen Konzernen kaufen. Ist noch kein Konzern gegründet, so entfällt diese Aktion.

Kosten je Aktie: Der Preis einer Aktie ermittelt sich aus der Anzahl der Firmen-Steine, aus denen der Konzern besteht. Lesen Sie den Preis einfach von Ihrer Info-Karte in der entsprechenden Zeile ab. Das Geld wird an die Bank gezahlt und in der Börse plaziert. Für jeden Konzern sind nur 25 Aktien verfügbar. Sobald alle Aktien eines Konzerns verkauft wurden, können Aktien dieses Konzerns nicht mehr gekauft werden.

Ein Spieler, der kein Geld zur Verfügung hat, kann auch keine Aktien kaufen. Ein Spieler ohne Geld plaziert dennoch in jedem Spielzug einen Firmen-Stein auf dem Brett. Er muß darauf warten, daß ein Konzern, von dem er Aktien besitzt, aufgelöst wird, um wieder zu Geld zu kommen. Ein Spieler kann Aktien eines Konzerns nur dann verkaufen, wenn der Konzern aufgelöst wird oder wenn das Spiel endet. Es ist nicht möglich, bei anderen Spielern oder bei der Bank Kredite aufzunehmen.

3. Einen Firmen-Stein nachziehen

Zum Schluß zieht der Spieler, der an der Reihe ist, einen Firmen-Stein vom verdeckten Vorrat und stellt ihn zu seinen Firmen-Steinen.

- Falls der Spieler einen oder mehrere Firmen-Steine besitzt, die nicht mehr gespielt werden können (weil sie eine Verbindung zwischen zwei gesicherten Konzernen herstellen würden), legt er sie mit der bedruckten Seite nach oben ab und zieht für jeden dieser Firmen-Steine einen Ersatzstein. Handelt es sich bei einem oder mehreren dieser Ersatzsteine ebenfalls um Steine, die nicht gespielt werden können, muß der Spieler bis zum Ende seines nächsten Spielzugs warten, bevor er diese Steine ablegen darf.
- Es ist nicht erlaubt, Firmen-Steine abzulegen, die zur Gründung eines 8. Konzerns führen würden.

Gegen Ende des Spiels kann es in seltenen Fällen vorkommen, daß kein verdeckter Firmen-Stein mehr vorhanden ist. Das Nachziehen entfällt dann, jeder Spieler muß mit seinen Steinen weiterspielen.

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel packen Sie die Zubehörteile aus. Lösen Sie die Info-Karte vorsichtig aus der Perforation. Weiter müssen Sie folgende Vorbereitungen treffen:

1. Legen Sie das Spielbrett auf den Tisch. Legen Sie die Firmen-Steine mit der bedruckten Seite nach unten neben das Spielfeld - sie bilden den verdeckten Vorrat.
2. Ein Spieler ist der Verwalter der Börse und der Bank. Der Bankier bereitet die Börse vor (siehe nebenstehende Abbildung). Er sortiert Geld und Aktien in die Fächer.
3. Der Bankier gibt jedem Spieler eine Info-Karte und 6.000 \$ (vier Scheine zu 1.000 \$, drei Scheine zu 500 \$, und fünf Scheine zu 100 \$).

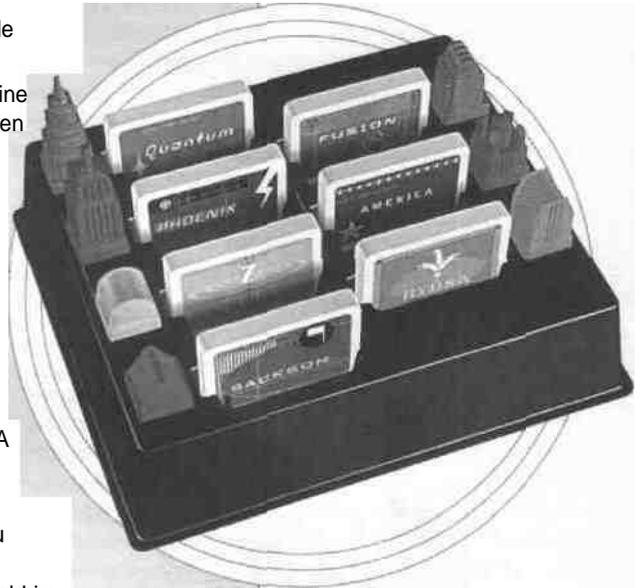
Startspieler ermitteln: Jeder Spieler zieht einen Firmen-Stein vom Vorratsstapel (z.B. C7) und setzt ihn an der entsprechenden Stelle (C7) auf das Spielbrett. Der Spieler, dessen Stein am nächsten bei 1A liegt beginnt. (9A ist näher als 1B - die Buchstaben haben Vorrang.) Die gesetzten Firmen-Steine bleiben auf dem Spielbrett.

Wenn durch diese zufällige Platzierung von Firmen-Steinen bereits zu Spielbeginn zwei oder mehr Steine waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegen, so wird dadurch kein Konzern gegründet. Sobald im Spielverlauf ein weiterer Stein gesetzt wird, der waagrecht oder senkrecht anschließt, wird ein Konzern gegründet.

Jeder Spieler zieht sechs Firmen-Steine und stellt sie so vor sich auf, daß sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können.

Offene oder verdeckte Besitztümer: Die Spieler stimmen darüber ab, ob Bargeld und Aktienbesitz stets offen ausgelegt werden oder ob jeder Spieler seine Besitztümer so plaziert, daß nur er sie einsehen kann. Wenn die Spieler das Spiel noch nicht oft gespielt haben, ist es ratsam, mit offenen Besitztümern zu spielen. Wird mit verdeckten Besitztümern gespielt, ist das Spiel etwas schwieriger, weil sich jeder Spieler merken sollte/wer welche Aktien erwirbt.

Jeder Spieler hat jederzeit das Recht zu fragen, wie viele Aktien von einem Konzern noch an der Börse verfügbar sind. Der Bankier muß diese Auskunft erteilen.



DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler während seines Zuges darauf hinweist, daß alle vorhandenen Konzerne gesichert sind oder daß ein Konzern eine Größe von mindestens 41 Firmen-Steinen hat. Falls der Spieler, der an der Reihe ist, glaubt, daß es für ihn von Vorteil ist, wenn das Spiel noch nicht endet, muß er nicht darauf hinweisen. Der Spieler, der darauf hinweist, daß das Spiel zu Ende ist, beendet auf jeden Fall seinen Zug.

Danach erfolgt die Schlußabrechnung: Die Boni für die Haupt- und Zweitaktionäre aller Konzerne werden ausgezahlt. Alle Aktien werden zum aktuellen Kurs an die Bank verkauft (siehe Info-Karten). Aktien von Konzernen, die nicht auf dem Spielplan vorhanden sind, sind wertlos. Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt das Spiel!

Sonderregeln für zwei Spieler

Bei einem Spiel mit zwei Spielern wird bei einer Fusion angenommen, daß die Börse ebenfalls Aktionär bei den beteiligten Konzernen ist. Das spielt bei der Ermittlung **des** Haupt- und des Zweitaktionärs eine wichtige Rolle.

Bei einer Fusion zieht der Spieler, der an der Reihe ist, einen Firmen-Stein vom Vorrat, um die Anzahl der Aktien zu ermitteln, die die Börse besitzt. Wird beispielsweise der Stein 9F gezogen, besitzt die Börse 9 Aktien des Konzerns (in diesem Fall spielt es keine Rolle, wenn die beiden Spieler und die Börse gemeinsam mehr als 25 Aktien besitzen). Wie üblich erhalten der Haupt- und der Zweitaktionär einen Bonus ausbezahlt. Falls die Börse Haupt- oder Zweitaktionär ist, verbleibt das Geld einfach in der Bank. Mischen Sie den gezogenen Stein wieder unter die verdeckten Firmen-Steine. Wenn am Ende des Spiels die Boni für die Haupt- und Zweitaktionäre ausgezahlt werden, wird für jeden Konzern erneut ermittelt, wie viele Aktien die Börse (als dritter Aktionär) besitzt.

TIPS ZUR BÖRSENSPEKULATION

- Es ist nicht sehr profitabel, in Konzerne zu investieren, die weit entfernt von anderen Konzern plaziert sind. Es ist sinnvoll, in Konzern zu investieren, bei denen eine hohe Wahrscheinlichkeit für eine Fusion besteht. Auf diesem Weg können Sie als Haupt- oder Zweitaktionär einen Geldbonus einstreichen.
- Teilen Sie Ihr Geld auf mehrere Konzerne auf. Die Auszahlung eines Bonus für Haupt- oder Zweitaktionäre ist immer eine willkommene Geldspritze. Achten Sie vor allem auf die kleinen Konzerne. Versuchen Sie, so viele Aktien dieser kleinen Konzerne zu erwerben, daß Sie Haupt- oder Zweitaktionär sind.
- Gegen Ende des Spiels ist es sinnvoll, Aktien von großen Konzern zu besitzen, damit Sie bei der Endabrechnung den Bonus als Haupt- oder Zweitaktionär einstreichen können. Wenn ein kleiner Konzern geschluckt wird, von dem sie Aktien besitzen, könnten Sie Ihre Aktien gegen Aktien des größeren Konzerns eintauschen. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie sich eine Chance ausrechnen, Haupt- oder Zweitaktionär des größeren Konzerns zu werden.

ACQUIRE.

© 1999 Hasbro International Inc. and TM, registered and applied for in the US and other countries. Alle Rechte vorbehalten. © and ™ refer to US Patent and Trademark Office.

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 Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
Tel. 056 648 70 99.

