

# McMulti



Ein Wirtschaftsspiel für 2-4 Ölmagnaten ab 13 Jahren  
von James St. Laurent

# INHALT

---

Spielmaterial .....	3
Einleitung und Spielziel .....	4
Spielaufbau .....	4
Auswahl des Startspielers .....	6
Die Sonderkaufrunde .....	6
Spielabfolge .....	7
Ein Spielzug im Einzelnen .....	7
1. Die Marktphase .....	7
2. Die Würfelphase .....	8
3. Die Nachbarphase .....	12
4. Die Anlagenphase .....	13
5. Die Abschlussphase .....	13
Spielende .....	13
Das Zwei- und Drei-Personen-Spiel .....	14
Anmerkungen zum Spielverlauf .....	14
Strategiehinweise .....	15
Würdigung .....	16
Impressum .....	16

# SPIELMATERIAL

Die Schachtel enthält neben dieser Spielregel folgendes Spielmaterial:

- 1 Marktspielplan (im weiteren kurz „Marktplan“ genannt)
- 1 Betriebsspielplan (im weiteren kurz „Betriebsplan“ genannt)
- 8 Nachrichtenkarten
- 7 Wirtschaftskarten
- Viel Geld in Münzen und Scheinen
- 2 Produktionswürfel (1 roter, 1 schwarzer)
- 1 Unterschiedswürfel (grün)
- ca. 80 Bohrtürme
- ca. 16 Ölquellen
- ca. 12 Raffinerien
- ca. 30 Tankstellen
- ca. 80 Rohölfässer (schwarz)
- ca. 80 Benzinfässer (rot)



*Bohrtürme*



*Ölquellen*



*Raffinerien*



*Tankstellen*



*Benzin- und  
Rohölfässer*

## WICHTIG

Zu jeder Zeit können sich unbegrenzt viele Anlagen oder Fässer im Spiel befinden. Gehen euch die Spielmaterialien aus, verwendet einfach so lange einen passenden Ersatz (z. B. Münzen), bis das fehlende Teil wieder verfügbar ist. So etwas sollte aber nur sehr selten vorkommen.

# EINLEITUNG UND SPIELZIEL

---

In *McMulti* erlebt ihr das aufregende Leben als Vorsitzender eurer eigenen Ölgesellschaft. Alle Teilbereiche der Branche sind vertreten, vom Bohren nach Öl bis hin zum Benzinverkauf an den Tankstellen.

Ihr verfügt über ein Startkapital von 200 Millionen Dollar, mit dem ihr Ausrüstung wie Bohrtürme, Ölquellen, Raffinerien und Tankstellen kaufen könnt. All diese werden zusammen als „Anlagen“ bezeichnet. Mittels dieser Anlagen entdeckt, verarbeitet und verkauft ihr Öl, bis einer von euch über 750 Millionen Dollar in Bargeld verfügt.

## WICHTIG

In *McMulti* geht es um viel Geld – ständig werden Millionen von Dollar bewegt. Um nun nicht unnötig viele große Zahlen benutzen zu müssen, wird an vielen Stellen die Kurzfassung \$ für „Millionen Dollar“ benutzt. Ein Preis von „\$2“ bedeutet also eigentlich „2 Millionen Dollar“. Aber auch das sind ja nur Peanuts für dich ...

# SPIELAUFBAU

---

*McMulti* ist ein umfangreiches Spiel mit sehr viel Spielmaterial. Benutzt zum Spielen deshalb möglichst einen großen Tisch.

Versammelt euch um den Betriebsplan herum. Jeder sucht sich ein Viertel des Plans als Heimatzone aus (das ist dann sein „Quadrant“). Den Marktplan legt ihr gut erreichbar neben den Betriebsplan, zusammen mit allem Geld (das ist die „Bank“).

Mischt nun die Nachrichtenkarten und legt sie verdeckt als Nachrichtenstapel neben dem Marktplan ab. Dann deckt ihr 2 Nachrichtenkarten auf und legt sie rechts vom Nachrichtenstapel ab, wobei eine der beiden näher am Nachrichtenstapel liegt als die andere. Die Karte, die näher am Nachrichtenstapel liegt (also die linke Karte), ist das „wahrscheinlichere Ereignis“, während die Nachrichtenkarte, die weiter vom Nachrichtenstapel entfernt liegt, das „unwahrscheinlichere Ereignis“ ist.

Sollte der Tisch zu klein für alle Spielmaterialien sein, legt nur den Betriebsplan auf dem Tisch aus und lagert alle anderen Spielmaterialien auf einen Nebentisch aus.

## Betriebsplan



**Jeder Spieler benutzt einen Quadranten des Betriebsplans – ein Dreieck beginnend in der Mitte**

2 Rohölfässer pro Spieler



2 Benzinfässer pro Spieler

200 Millionen Dollar pro Spieler

Nachrichtensapel (verdeckt)

Wahrscheinlicheres und Unwahrscheinlicheres Ereignis (offen)



Bank mit allem Restgeld

Wirtschaftskarten (offen), Karte „Erholung“ zuoberst

Nun erhält jeder von euch sein Startkapital in Höhe von \$200 von der Bank. Die Stückelung dieses Betrags spielt keine Rolle, da ihr dieses Geld im ersten Teil des Spiels ohnehin schnell wieder ausgeben werdet.

Darüber hinaus erhält jeder 2 Rohölfässer (schwarz) und 2 Benzinfässer (rot), die er in seinen Lagerräumen auf dem Betriebsplan ablegt.

Setzt nun ein Benzinfass auf das mit \$26 gekennzeichnete Feld des Verbrauchermarktes des Marktplans.

Als nächstes setzt ihr je 1 Benzinfass auf jedes der Benzinfelder des Inlands- sowie des Auslandsmarktes des Marktplans – mit Ausnahme der 7 niedrigsten Felder. Dies bedeutet, dass nur die Felder, die mit \$2, \$4, \$6, \$8, \$10, \$12 und \$14 bezeichnet sind, frei bleiben.

Verfährt genauso mit den Rohölfeldern des Inlands- sowie des Auslandsmarktes auf dem Marktplan, nur dass ihr dort Rohölfässer aufstellen und die 5 niedrigsten Felder freilassen. Dies bedeutet, dass nur die Felder, die mit \$1, \$2, \$3, \$4 und \$5 bezeichnet sind, frei bleiben.

Alle noch übrigen Rohöl- und Benzinfässer kommen nun, ebenso wie alle Anlagen, an einen gut zugänglichen Ort in der Nähe des Marktplans. Dies ist der Grundvorrat. Legt nun die 7 Wirtschaftskarten in einem aufgedeckten Stapel neben den Marktplan. Sie bilden den Wirtschaftsstapel. Legt die Wirtschaftskarte mit der Aufschrift „Erholung“ ganz nach oben.

Schließlich legt ihr den grünen Würfel auf dem Marktplan auf das Feld mit der „0“ (Null) der Würfelunterschiedsanzeige.

**Nun kann es losgehen!**

## AUSWAHL DES STARTSPIELERS

---

Der Spieler, der als letzter sein Auto vollgetankt hat, wird zum Startspieler und darf anfangen. Natürlich könnt ihr die Auswahl des Startspielers auch dem Zufall überlassen, indem ihr würfelt und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis anfängt.

Vom Startspieler aus kommen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.

## DIE SONDERKAUFRUNDE

---

Die Sonderkaufrunde findet nur ein einziges Mal im Spiel statt – immer direkt zu Spielbeginn. In der Sonderkaufrunde tätigt ihr eure ersten Einkäufe, indem ihr einen Teil oder gar eure gesamten 200 Millionen Dollar in Anlagen umsetzt.

Vom Startspieler ausgehend und danach im Uhrzeigersinn, gibt jeder so viel Geld aus, wie er für nötig hält. Mit Ausnahme von Ölquellen könnt ihr alle Arten von Anlagen kaufen. Der jeweilige Kaufpreis ist auf der offen ausliegenden Karte des Wirtschaftsstapels (im Grundspiel immer die Karte „Erholung“) in der Spalte „Kaufpreis“ angegeben. Die Spalte „Verkaufspreis“ wird erst später im Spiel genutzt.

In diesem Teil des Spiels dürft ihr weder Rohölfässer noch Benzinfässer kaufen, sondern ausschließlich Anlagen.

Hat ein Spieler seine Einkäufe abgeschlossen, stellt er die erworbenen Anlagen nach Belieben in seinem Quadranten des Betriebsplans auf. Die einzige Einschränkung ist, dass jede Anlage nur ein einziges Feld einnehmen darf. Die Ausnahme hierzu sind die Raffinerien, die jeweils genau vier Felder einnehmen müssen. Eine Anlage darf niemals so aufgestellt werden, dass sie mehr als ein Feld einnimmt bzw. dass unklar ist, in welchem Feld (bzw. welchen Feldern bei Raffinerien) sie steht.

Sobald ein Spieler seine Anlagen nach seinen Wünschen aufgebaut hat, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler die Möglichkeit hatten, zu kaufen und aufzubauen. Dann ist die Sonderkaufrunde zu Ende.

# SPIELABFOLGE

Der Spielzug jedes Spielers besteht aus 5 Phasen, die genau in der folgenden Reihenfolge abgewickelt werden müssen:

1. Die Marktphase
2. Die Würfelphase
3. Die Nachbarphase
4. Die Anlagenphase
5. Die Zugendephase



Sobald ein Spieler seine 5 Phasen beendet hat, geht es mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

## WICHTIG

Die nachstehende Beschreibung bezieht sich auf das Spiel mit vier Personen. Im Zwei- und Drei-Personen-Spiel kommt es zu kleineren Änderungen, die weiter hinten im Regelheft im Abschnitt „Das Zwei- und Drei-Personen-Spiel“ beschrieben werden.

## EIN SPIELZUG IM EINZELNEN

### 1. DIE MARKTPHASE

Während der Marktphase kannst du entweder auf dem Inlands- oder auf dem Auslandsmarkt Rohöl und Benzin kaufen und verkaufen. Die Angaben zu den Märkten finden sich auf dem Marktplan.

Um Rohöl oder Benzin zu kaufen, nimmst du dir jeweils das Fass auf dem Feld mit dem niedrigsten Preis und stellst es in deinen Vorrat. Dafür zahlst du den aufgedruckten Betrag an die Bank. Möchtest du mehr als ein Fass kaufen, zahlst du den Gesamtwert der unter den Fässern aufgedruckten Preise. Möchtest du zum Beispiel 2 Fässer Benzin kaufen und das billigste Fass steht auf dem Kreis mit dem Aufdruck \$6, zahlst du der Bank insgesamt \$14 ( $\$6 + \$8$ ).

Um Rohöl oder Benzin zu verkaufen, stellst du ein Fass aus dem eigenen Vorrat zurück auf das Feld mit dem zu diesem Zeitpunkt höchsten freien Preis und erhältst den aufgedruckten Betrag von der Bank. Möchtest du mehr als ein Fass verkaufen, erhältst du den Gesamtwert der nun von den Fässern verdeckten Preise.

## WICHTIG

Du darfst während deines Zuges nur auf einem der beiden Märkte kaufen oder verkaufen – niemals auf beiden! So darfst du beispielsweise auf dem Inlandsmarkt Rohöl kaufen und Benzin verkaufen, aber darfst im gleichen Zug nicht auch noch auf dem Auslandsmarkt tätig werden. Im Rahmen dieser Einschränkung darfst du aber so viel Rohöl und Benzin kaufen und verkaufen, wie du möchtest.

## 2. DIE WÜRFELPHASE

Würfe einmal den roten und den schwarzen Produktionswürfel zusammen (das ist der „Produktionswurf“) und lege die Würfel auf den entsprechenden, mit Würfeln gekennzeichneten Feldern am Rand deines Quadranten des Betriebsplans ab. Aus den gewürfelten Zahlen ergeben sich eine Zeile und eine Spalte.

### EIN PASCH!

Sollte der Wurf einen Pasch ergeben (beide Würfel zeigen die gleiche Zahl), besteht die Chance auf ein Ereignis. Bei einem 1er-Pasch oder 3er-Pasch tritt das Ereignis auf der Karte ein, die dem Nachrichtenstapel am nächsten liegt (das „wahrscheinlichere Ereignis“). Bei einem 6er-Pasch tritt das Ereignis auf der Karte ein, die weiter weg vom Nachrichtenstapel liegt (das „unwahrscheinlichere Ereignis“).

Die übrigen Pasche (2er-, 4er- und 5er-Pasch) führen nicht zum Eintreten von Ereignissen, aber sie können dafür sorgen, dass in früheren Spielzügen aktivierte Ereigniskarten abgelegt werden. Von daher empfiehlt es sich, nach dem Wurf eines Pasches einen Blick auf den Tisch zu werfen.

Die Wirkung eines Ereignisses tritt unmittelbar ein, noch bevor der Produktionswurf ausgeführt wird. Du nimmst dir die passende Ereigniskarte und liest ihren Text laut vor. Dann führst du die angegebenen Anweisungen aus. Manche Ereigniskarten wirken sich langfristig aus; solche Karten legst du neben dem Betriebsplan aus, bis sie wieder aus dem Spiel genommen werden.

Nachdem das Ereignis ausgeführt worden ist, ziehst du eine neue Karte vom Nachrichtenstapel und legst diese als weiter vom Nachrichtenstapel entfernte Karte (das „unwahrscheinlichere Ereignis“) aus. Sollte sich hier bereits ein Ereignis befinden, wird jenes zuvor näher an den Nachrichtenstapel gelegt (und wird somit zum „wahrscheinlicheren Ereignis“).



## DIE WÜRFELUNTERSCHIEDSLEISTE ANPASSEN

Nach dem Produktionswurf und ggf. dem Abwickeln eines Pasches ermittelst du den Unterschied zwischen den Ergebnissen der beiden Würfel. Bei Ergebnissen von 2 und 5 wäre der Unterschied beispielsweise 3.

Nun verschiebst du den grünen Würfel auf der Würfelunterschiedsleiste auf dem Marktplan um genau so viele Schritte nach oben, wie der Unterschied zwischen den beiden Würfeln beträgt. Gelangt der grüne Würfel dabei auf die Position „8“ oder darüber, treten die weiter unten im Abschnitt „Die Wirtschaftslage anpassen“ beschriebenen Auswirkungen ein. Ansonsten geht es direkt mit „Die Anlagen produzieren“ weiter (ohne dass die Wirtschaftslage angepasst wird).

## DIE WIRTSCHAFTSLAGE ANPASSEN

Hat ein Produktionswurf den Anzeiger der Würfelunterschiedsleiste auf 8 oder höher gebracht, ändert sich die Wirtschaftslage. Nimm den grünen Würfel von der Leiste und würfle ihn. Vergleiche das Ergebnis des Wurfs mit der Tabelle auf der derzeit aktuellen Wirtschaftskarte; das abgelesene Ergebnis zeigt an, welche Wirtschaftskarte nun anstelle der ausliegenden zu benutzen ist und somit aufgedeckt oben auf den Wirtschaftsstapel gelegt wird.

Nun entferne alle außer dem preiswertesten Benzinfass vom Verbrauchermarkt. Die Fässer gehen in den Grundvorrat zurück.

Auf der neu ausgelegten Wirtschaftskarte findet sich eine mit „Veränderung der Verbrauchernachfrage“ benannte Zahl. Diese Zahl kann positiv oder negativ sein, aber auch bei genau 0 liegen.



**Positive Zahl** – Bewege das letzte noch im Verbrauchermarkt ausliegende Fass so viele rote Felder auf der Preisskala nach oben, wie auf der Wirtschaftskarte angegeben. Lag das Fass beispielsweise auf dem Feld \$20 und die Wirtschaftskarte zeigt unter „Veränderungen in der Verbrauchernachfrage“ die Zahl 4, wird das Fass auf das Feld \$32 geschoben.

**Negative Zahl** – Im Prinzip tritt der gleiche Vorgang ein wie oben beschrieben, nur dass das Benzinfass gemäß der unter „Veränderung der Verbrauchernachfrage“ aufgeführten Zahl entsprechend nach unten bewegt wird.

**Die Zahl ist 0** – Das letzte auf dem Plan verbliebene Benzinfass verbleibt auf seiner Position.

### WICHTIG

Befindet sich das letzte im Verbrauchermarkt verbliebene Fass auf einem roten Feld, zählt dieses Feld NICHT als erstes zu bewegendes rotes Feld mit.

## DIE ANLAGEN PRODUZIEREN

Alle deine Anlagen, die sich in einer durch die beiden Würfel bestimmten Reihe oder Spalte befinden, gelten in diesem Zug als „produktiv“ und können nun ihrer jeweiligen Aufgabe nachkommen (siehe unten). Passen sowohl Zeile als auch Reihe zu einer Anlage (natürlich nie mehr als einer), gilt diese Anlage sogar als „doppelt produktiv“.

Du wickelst nun jede deiner produktiven Anlagen in fester Reihenfolge ab: Zuerst Tankstellen, dann Raffinerien, Ölquellen und Bohrtürme. Generell gilt für alle Anlagen, dass ihre Produktivität nicht zwingend ist, du kannst auch darauf verzichten.

### A) Tankstellen

Eine produktive Tankstelle erlaubt dir, 1 Benzin an den Verbrauchermarkt auf dem Marktplan zu verkaufen. Stelle das Benzinfass unterhalb des letzten dort befindlichen Fasses auf dem nächstniedrigeren Preisfeld ab. Beispiel: Es befinden sich 2 Benzinfässer im Verbrauchermarkt auf den Feldern \$26 und \$25. Du setzt dein Fass auf das Feld \$24. Dein erzielter Benzinpreis entspricht der Zahl auf dem Feld, auf das du dein Fass gestellt hast, hier also \$24.



Eine doppelt produktive Tankstelle erlaubt dir, 2 Benzinfässer an den Verbrauchermarkt zu verkaufen. Verkaufst du mehrere Benzinfässer im selben Spielzug, stelle die weiteren Fässer einfach auf die nächstniedrigeren Felder und lies den Preis entsprechend ab.

## B) Raffinerien

Eine produktive Raffinerie erlaubt dir, 1 Rohölfass in 1 Benzinfass umzuwandeln. Lege dazu 1 Rohölfass aus deinem Lager in den Grundvorrat und im Austausch 1 Benzinfass aus dem Grundvorrat in dein Lager zurück.



Eine doppelt produktive Raffinerie erlaubt dir entsprechend, 2 Rohölfässer in 2 Benzinfässer umzuwandeln.

Durch Raffinerien erhaltenes Rohöl kannst du nicht im selben Zug über eine Tankstelle verkaufen. Das ergibt sich aus der Reihenfolge, in der du deine Anlagen abwickelst.

## C) Ölquellen

Eine produktive Ölquelle erlaubt dir, 2 Rohölfässer aus dem Grundvorrat zu nehmen und in dein Lager zu legen. Eine doppelt produktive Ölquelle bringt dir entsprechend 4 Rohölfässer ein.



Durch Ölquellen erhaltenes Rohöl kannst du nicht im selben Zug über eine Raffinerie in Benzin umwandeln. Das ergibt sich aus der Reihenfolge, in der du deine Anlagen abwickelst.

## D) Bohrtürme

Ein nicht doppelt produktiver Bohrturm hat keine Auswirkungen.

Ein doppelt produktiver Bohrturm bedeutet, du bist auf Öl gestoßen. Du darfst nun diesen Bohrturm in eine Ölquelle umwandeln. Der Preis einer Ölquelle richtet sich danach, die wievielte Ölquelle sie insgesamt auf dem Betriebsplan sein wird:



1. Ölquelle auf dem Betriebsplan: \$5
  2. Ölquelle auf dem Betriebsplan: \$10
  3. Ölquelle auf dem Betriebsplan: \$15
  4. Ölquelle auf dem Betriebsplan: \$20
- usw.

Eine neu errichtete Ölquelle kann nicht im selben Zug Rohöl fördern. Das ergibt sich aus der Reihenfolge, in der du deine Anlagen abwickelst.

### 3. DIE NACHBARPHASE

Hast du alle Aktionen beendet, die du im Zusammenhang mit deinen durch den Produktionswurf „produktiven“ Anlagen ausführen möchtest, kann nun dein Nachbar zur Linken ebenfalls Aktionen ausführen – aber nur mittels des Würfels, der seiner Reihe entspricht. Würfelst du beispielsweise eine 3, gelten die in der dritten Spalte des Nachbarspielers befindlichen Anlagen ebenfalls als produktiv.

Auf diese Art und Weise produktiv gemachte Anlagen des Nachbarspielers werden wie oben beschrieben abgewickelt.

#### WICHTIG

Der Nachbarspieler ist immer erst nach dem am Zug befindlichen Spieler an der Reihe. Zudem sollte klar sein, dass der Nachbar keine doppelt produktiven Anlagen erhalten kann, da ihn ja nur einer der beiden Würfel betrifft.

Hat der Nachbarspieler zur Linken seine Aktionen durchgeführt, kommt nun auch der Nachbarspieler zur Rechten an die Reihe. Für ihn gilt aber das Ergebnis des anderen Würfels. Der Spieler am Zug legt seine Würfel dergestalt auf den entsprechenden Feldern auf dem Betriebsplan ab, dass klar ist, welches Ergebnis für welchen Nachbarn gilt.

Der dem am Zug befindlichen Spieler gegenüberliegende Spieler kann während der Nachbarphase keine zusätzlichen Aktionen erhalten.



## 4. DIE ANLAGENPHASE

In dieser Phase kannst du Anlagen von der Bank erwerben, die du dann in deinem Quadranten aufstellst. Der Preis einer jeden Anlage findet sich auf der aktuellen (aufgedeckten) Wirtschaftskarte. Du musst gekaufte Anlagen sofort auf dem Betriebsplan aufstellen.

Du kannst auch Anlagen verkaufen, um Raum für neue Anlagen zu schaffen oder die eigenen Finanzen zu verbessern (um beispielsweise das Spiel zu gewinnen). Der Verkaufspreis einer jeden Anlage findet sich ebenfalls auf der aktuellen Wirtschaftskarte.

### WICHTIG

Du darfst nur solche Anlagen verkaufen, die aufgrund des Ergebnisses des Produktionswurfes gerade „produktiv“ sind. Von daher sollte jeder seine Verkäufe gut durchplanen, besonders zum Ende des Spiels hin.

## 5. DIE ABSCHLUSSPHASE

Hast du die vorangegangenen 4 Phasen deines Spielzugs beendet, gibst Du die Würfel an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter.

Vorher kannst du dich zum Sieger erklären, sofern du über mindestens \$750 in Bargeld verfügst. Du darfst es aber auch unterlassen, obwohl du ausreichend Bargeld hättest.

Erklärst du dich zum Sieger, steht nun jedem anderen Spieler nur noch genau 1 Spielzug zu, um dich noch zu übertreffen. Danach endet das Spiel.

## SPIELENDE

Hat ein Spieler \$750 in Bargeld erwirtschaftet, sich zum Sieger erklärt, und alle anderen Spieler haben ihren jeweils letzten Zug abgeschlossen, wird abgerechnet.

Wer möchte, kann seine verbleibenden Anlagen jetzt noch an die Bank verkaufen, allerdings nur für den Verkaufswert, der auf der Wirtschaftskarte „Depression“ abgedruckt ist. Noch im Lager eines Spielers befindliches Rohöl und Benzin sind an sich wertlos, können aber bei Gleichstand entscheiden.

Wer nach dem Zusammenzählen allen Bargeldes über die größte Summe verfügt, hat gewonnen. Dies muss nicht der Spieler sein, der sich ursprünglich zum Sieger erklärt hatte!

Im Falle eines Gleichstands gewinnt derjenige daran beteiligte Spieler, der über die meisten Benzin- und Rohölfässer verfügt. Der Wert der Fässer ist uninteressant – es geht um die reine Anzahl.

## **ZWEI- UND DREI-PERSONEN-SPIEL**

---

Die bislang beschriebenen Regeln gelten für das Spiel mit vier Personen. Beim Spielen mit nur zwei oder drei Personen gelten die nachstehenden Änderungen:

**Drei Spieler** – Bei 3 Spielern beginnt jeder Spieler mit \$250. Einer der 4 Quadranten auf dem Betriebsplan bleibt leer, doch erhält auch dieser „Geisterspieler“ eine Produktionswürfelphase. Er kann aber keinerlei Anlagen kaufen oder andere Aktionen ausführen. (Natürlich können seine Nachbarn in seiner Nachbarphase wie üblich handeln.) Der Geisterspieler erhält kein Geld.

**Zwei Spieler** – Im Zwei-Personen-Spiel beginnt jeder Spieler mit \$300. Jeder Spieler verfügt nun über 2 Quadranten, die sich direkt gegenüberliegen müssen. Der Spielablauf folgt den obigen Regeln, doch muss jeder Spieler seine beiden Quadranten unabhängig voneinander behandeln, darf also deren Aktionen nicht vermischen. Von daher ist es wichtig, die \$300, die es zu Spielbeginn gibt, möglichst ausgewogen in beide Quadranten zu investieren.

## **ANMERKUNGEN ZUM SPIELVERLAUF**

---

Um das Spiel zu verlängern, könnt ihr als zum Sieg notwendige Geldmenge 1 Milliarde Dollar (also \$1000) festsetzen!

Ein Spieler darf jederzeit Anlagen verkaufen, wenn ihn eine Nachrichtenkarte dazu zwingt. Der Verkaufspreis entspricht dem Eintrag auf der gerade aktuellen Wirtschaftskarte. Davon abgesehen ist es nicht möglich, außerhalb der Anlagenphase Anlagen zu verkaufen.

Ihr müsst eure aktuellen Finanzen nicht offen legen, doch muss das Geld immer auf dem Tisch liegen. Geld zu stapeln ist ein guter Trick, um die Gesamtsumme geheim zu halten, doch sollten die anderen Spieler immer zumindest grob nachvollziehen können, wer gerade vorne liegt.

Zu jeder Zeit können sich unbegrenzt viele Anlagen oder Fässer im Spiel befinden. Gehen euch die Spielmaterialien im Grundvorrat aus, verwendet einfach so lange einen passenden Ersatz (z.B. Münzen), bis die fehlenden Teile wieder in den Grundvorrat zurückgegangen sind.

## **STRATEGIEHINWEISE**

Du solltest die An- und Verkäufe deiner Anlagen sorgfältig planen. Manchmal kannst du großen Gewinn einstreichen, wenn du Anlagen (selbst solche, die du gar nicht brauchst) während einer Depression kaufst und sie erst wieder verkaufst, wenn die Preise gestiegen sind. Vergiss nie, dass du am Ende des Spiels nur noch zu Depressionspreisen verkaufen kannst – also verkaufe zum richtigen Zeitpunkt!

Der Verbrauchermarkt ist nicht die einzige Art und Weise, zu Geld zu kommen. Sind die Preise im Auslands- oder Inlandsmarkt gut, solltest du darüber nachdenken, dort dein Rohöl und Benzin zu verkaufen. Auf diesen Märkten kann man auch ohne Tankstelle verkaufen – sie sind also leichter zugänglich.

Kopiere die Strategie deiner Nachbarn nicht zu genau. Kauft beispielsweise dein Nachbar viele Tankstellen, solltest du eher wenige (falls überhaupt) kaufen.

Öl ist sehr schwer zu finden. Du solltest deshalb so viele Bohrtürme wie möglich aufstellen, um deine Chancen zu erhöhen.

Die Wirtschaftslage kann sich rasch verschlechtern; sie kann dir aber auch davonziehen. Eine spürbare Bargeldreserve ist hilfreich, um magere Zeiten zu überstehen, aber auch, um gute Preise durch Einkäufe auszunutzen.

Hab immer ein wachsames Auge darauf, ob andere Spieler plötzlich ihre Anlagen verkaufen – sie könnten vorhaben, sich zum Sieger zu erklären!



# WÜRDIGUNG

Wir bedauern sehr, mitteilen zu müssen, dass der Spieleautor James St. Laurent verstorben ist. Herr St. Laurent kämpfte seit längerem gegen eine Krankheit an, ließ es sich aber nicht nehmen, trotzdem an der Neugestaltung und Entwicklung von *McMulti* mitzuwirken.

„In unserer Zusammenarbeit mit Jim erlebten wir ihn als freundlich, intelligent und voll von guten Ideen. Wir hätten uns keine lohnendere Erfahrung wünschen können, und seine Beiträge waren sehr wertvoll für die Fertigstellung dieses Projektes.“  
Stephen M. Buonocore, Präsident von Stronghold Games LLC.



*James St. Laurent (1940-2011)*

Herr St. Laurent wird seiner Familien und seinen Freunden immer in Erinnerung bleiben, und verdient einen Platz in den Herzen aller Gesellschaftsspieler. Wir werden ihn vermissen.

## IMPRESSUM

**Spieldesign:** James J. St. Laurent

**Entwicklungsleitung:** Kevin Nesbit

**Ursprüngliche Illustration und Layout:** Daniel Rothier

**Endgültige Illustration und Layout:** Bill Bricker (www.kavoc.com)

**Art Director:** Richard „Doc“ Diosi

**Projektleitung:** Stephen M. Buonocore

**Cover deutsche Ausgabe:** Tom Thiel

**Grafikatz deutsche Ausgabe:** Ralf Berszuck, Hans-Georg Schneider

**Deutsche Übersetzung:** Dr. Rainer Nagel, Stefan Malz

Deutsche Ausgabe © 2012 Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.  
Unter Lizenz von Stronghold Games LLC. Alle Rechte vorbehalten.

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

