

Million Club - KSR

Eine Partie dauert genau 9 Runden zu je 3 aufeinander folgenden Phasen. In jeder Runde hat jeder Spieler 2 Aktionen. Geld verdeckt halten.

Vorbereitungen zu einer neuen Runde: Je nach Runden-Nummer ist eine der Scheiben nicht verfügbar und wird auf ihre Rückseite gedreht.

⇒

1	2	3	4	5	6	7	8	9
I	II	III	IV	V	IV	III	II	I

Ablauf einer Runde:

- | | |
|----|---|
| A) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Startspieler beginnt und setzt seine erste Figur auf 1 verfügbare Aktions-Scheibe, danach geht es im U-Sinn weiter. Hat jeder Spieler 1 Figur eingesetzt, folgt eine zweite Einsetzrunde. Passen ist nicht erlaubt. ◆ Je nach Art der Scheibe gilt beim Einsetzen:
 <u>Lobby (I) / Börse (IV)</u>: Man entscheidet sich direkt dabei für <u>eine</u> Art von Industrie: Rohstoffe (Symbol: Hacke, Hammer), Fabriken, Transport (Symbol: Anker im Rad). Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der Spielfiguren dort.
 <u>Übrige Scheiben</u>: Limit für Spielfiguren je Scheibe = wie Anzahl Spieler (2 - 6) in der Partie.
 Entsprechend genauso viele Einsetzfelder stehen zur Verfügung, die ab Feld 1 aufsteigend belegt werden dürfen. |
| B) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Alle Spielfiguren sind gesetzt. In Reihenfolge der Aktionsscheiben I ... V werden Aktionen ausgeführt (in Spielerreihenfolge). Für jede Spielfigur auf einer Aktionsscheibe führt deren Spieler die Aktion der Scheibe aus (wenn möglich). ▼ Wer <u>mehr Spielfiguren als jeder einzelne andere Spieler</u> auf einer <u>Scheibe</u> stehen hat, erhält zusätzlich das PRIVILEG dort. <ul style="list-style-type: none"> ● Auch wer allein auf einer Scheibe ist, erhält ebenso das Privileg. Patt: Das Privileg wird nicht vergeben. |
- I - Lobby:**
- ◆ Jede eigene Spielfigur erhält so viele Industrie-Drehungen der jeweiligen Industrie-Art, wie insgesamt Spielfiguren in dem jeweiligen Sektor stehen (z.B.: 3 Spielfiguren in Sektor Fabrik = 3 Fabrik-Drehungen für den jeweiligen Besitzer).
 DREHEN: *ENTWEDER* a) Entwicklung = Man dreht eine seiner Industrie-Karten um 1/4-Drehung gg. den Uhrzeigersinn.
 ODER b) Kapital abziehen = X Millionen aus der Bank nehmen gemäß Entwicklungsstufe der gewählten Industrie-Karte UND danach dort 1/4-Drehung nach rechts durchführen.
 Man kann a) bzw. b) nicht ausführen, wenn die Entwicklungsstufe "4" bzw. "1" beträgt.
 - ◆ PRIVILEG: Nachdem alle berechtigten Spieler gedreht haben, darf der Privileg-Empfänger eine seiner Spielfiguren von der Lobby auf eine andere verfügbare Scheibe setzen (im Rahmen der Regeln).
- II - Intrigen:**
- ◆ Wer auf Einsetzfeld 1 steht, zieht so viele Intrigen-Karten (+1) vom Stapel wie Spielfiguren auf der Intrigen-Scheibe sind. Dann wählt er 1 Karte davon aus und führt möglichst deren Effekt durch.
 Die übrigen Karten reicht er an den Spieler auf Einsetzfeld 2 weiter, der ebenso 1 Karte davon ausführt usw. weitere Spieler. Die verbleibende Karte wird vorerst beiseitegelegt.
 - ◆ PRIVILEG: Sind alle Aktionen ausgeführt, zieht der Privileg-Empfänger 1 weitere Karte vom Stapel und führt sie ggf. auch aus. Dann den Stapel samt allen Intrigen-Karten neu mischen.
- III - Kolonien:**
- (5 Erdteile)*
- ◆ Wer auf Einsetzfeld 1 steht, zieht so viele Kolonien-Karten (+1) vom Stapel wie Spielfiguren auf der Kolonien-Scheibe sind. Er wählt 1 Karte davon aus und kauft sie für 2 Mio bei der Bank ODER legt sie verdeckt beiseite.
 Falls er kauft, legt er die gekaufte Karte verdeckt vor sich ab.
 Die übrigen Karten reicht er an den Spieler auf Einsetzfeld 2 weiter, der ebenso 1 Karte davon ausführt usw. weitere Spieler. Die verbleibende Karte wird vorerst beiseitegelegt.
 - ◆ PRIVILEG: Sind alle Aktionen ausgeführt, zieht der Privileg-Empfänger 1 weitere Karte vom Stapel und darf diese für 2 Mio kaufen. Dann den Stapel samt beiseitegelegten Karten neu mischen.
- IV - Börse:**
- ◆ Für jede Spielfigur in einem Sektor gewinnt / verliert deren Besitzer Geld.
 Jeder Sektor der Börse zeigt 2 Industrie-Arten an, die voneinander abhängig sind (großes und kleines Industrie-Icon).
Es hängen voneinander ab: Fabriken und Rohstoffe, Rohstoffe und Transport, Transport und Fabriken.
 - ◆ Man ermittelt je Spielfigur die Differenz zum Industriewert der jeweiligen Sektor-Industrie (großes Icon) abzüglich dem Industriewert der abhängigen Industrie (kleines Icon).
 ⇒ Die Kurstabelle zeigt jeweils die Summe aller Entwicklungsstufen aller Spieler je Industrie-Art an.
 Die Aktualität der Kurstabelle ist stets nachzuhalten, d.h., bei jeder Änderung / Zufügung von Entwicklungsstufen.
 Kurs > 20: Marker umdrehen. Kurs > 40: Marker wieder umdrehen und 40 in Gedanken dazuaddieren.
 Die Differenz wird ausgezahlt bzw. ist bei negativem Wert einzuzahlen. Kann ein Spieler nicht den ganzen erforderlichen Betrag einzahlen, zahlt er nur sein gesamtes Geld. Die Restschuld wird erlassen.
 - ◆ PRIVILEG: Sind alle Zahlungen abgehandelt, darf der Privileg-Empfänger einem beliebigen Spieler eine beliebige Industrie abkaufen für den 3-fachen Wert ihrer Entwicklungsstufe in Mio.
- V - Industrien:**
- ◆ Wer auf Einsetzfeld 1 steht, zieht so viele Industrie-Karten (+1) vom Stapel wie Spielfiguren auf der Industrien-Scheibe sind. Er wählt 1 Karte davon aus und kauft sie für 4 Mio bei der Bank ODER legt sie verdeckt beiseite.
 Die gekaufte Karte legt er offen mit Entwicklungsstufe "1" (steht oben) vor sich ab.
 Die übrigen Karten reicht er an den Spieler auf Einsetzfeld 2 weiter, der ebenso 1 Karte davon ausführt usw. weitere Spieler. Die verbleibende Karte wird vorerst beiseitegelegt.
 - ◆ PRIVILEG: Sind alle Aktionen ausgeführt, zieht der Privileg-Empfänger 1 weitere Karte vom Stapel und darf diese für 4 Mio kaufen. Dann Stapel samt beiseitegelegten Karten neu mischen.
- | | |
|----|---|
| C) | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 1) Industrie-Drehung: Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum, erhält jeder Spieler 1 Gratis-Drehung. ◆ 2) Runde vorbereiten: Jeder Spieler nimmt seine beiden Spielfiguren von den Aktions-Scheiben zurück.
 Bei den Aktions-Scheiben wird geprüft, welche davon in der Folgerunde verfügbar sind.
 <u>Der Startspieler-Marker</u> geht an den Spieler zur Linken des bisherigen Startspielers. |
|----|---|

Spielende: Nach der 9. Runde werden die Siegpunkte jedes Spielers gezählt:

- | | |
|----------------------|---|
| 1) <u>INDUSTRIEN</u> | Karten: Jede Industrie-Karte im Spielerbesitz bringt 1 SP je Entwicklungsstufe.
Marktführer: Je Industrie-Art prüfen, wer die meisten Karten jeder Industrie besitzt: 1 SP je Karte. Patt: SP entfallen.
Konsortium: Je Set aus den 3 Industrie-Arten = 2 SP. Es gibt max. 13 Sets. |
| 2) <u>KOLONIEN</u> | Karten: Jede Karte = 1 SP.
Dominanz: Je Erdteil prüfen, wer jeweils die meisten Karten davon besitzt: 1 SP je Karte. Patt: SP entfallen.
Globalisierung: Je Set aus den 5 Erdteilen = 2 SP. Es gibt max. 6 Sets. |
| 3) <u>VERMÖGEN</u> | Geld offen legen. Je 4 Mio = 1 SP. Wer die meisten SP erzielte, gewinnt das Spiel.
Patt: Beteiligter mit größerem Geld-Vermögen siegt. Sonst gibt es mehrere Sieger. |

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.01.17

P = Privileg	Anz = Anzahl Spielfiguren
I - Lobby:	So viele Industrie-Drehungen je Art wie (Anz. dort). Je Drehung entweder Entwicklungsstufe + 1 ODER Kapitalauszahlung und dort Stufe - 1. P: 1 Figur von Lobby auf andere Scheibe setzen.
II - Intrigen:	Spieler auf Setzfeld 1: Intrigen-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon nutzen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Intrigen-Karte ziehen + ausführen.
III - Kolonien:	Spieler auf Setzfeld 1: Kolonien-Karten (Anz + 1) ziehen, davon für 2 Mio kaufen und verdecken ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Kolonien-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 2 Mio kaufen.
IV - Börse:	Jede Figur dort prüft: Industrie-Wert (Icon groß) abzgl. Industrie-Wert (Icon klein) lt. Kurstabelle. Differenzbetrag in Mio erhalten oder einzahlen. P: Darf beliebigem Spieler beliebige Industrie zum 3-fachen Wert abkaufen.
V - Industrien:	Spieler auf Setzfeld 1: Industrie-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon für 4 Mio kaufen und diese mit Stufe "1" vor sich auslegen ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. P: 1 weitere Industrie-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 4 Mio kaufen.
Rundenende:	1 Gratis-Drehung, neue Runde vorbereiten.

P = Privileg	Anz = Anzahl Spielfiguren
I - Lobby:	So viele Industrie-Drehungen je Art wie (Anz. dort). Je Drehung entweder Entwicklungsstufe + 1 ODER Kapitalauszahlung und dort Stufe - 1. P: 1 Figur von Lobby auf andere Scheibe setzen.
II - Intrigen:	Spieler auf Setzfeld 1: Intrigen-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon nutzen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Intrigen-Karte ziehen + ausführen.
III - Kolonien:	Spieler auf Setzfeld 1: Kolonien-Karten (Anz + 1) ziehen, davon für 2 Mio kaufen und verdecken ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Kolonien-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 2 Mio kaufen.
IV - Börse:	Jede Figur dort prüft: Industrie-Wert (Icon groß) abzgl. Industrie-Wert (Icon klein) lt. Kurstabelle. Differenzbetrag in Mio erhalten oder einzahlen. P: Darf beliebigem Spieler beliebige Industrie zum 3-fachen Wert abkaufen.
V - Industrien:	Spieler auf Setzfeld 1: Industrie-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon für 4 Mio kaufen und diese mit Stufe "1" vor sich auslegen ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. P: 1 weitere Industrie-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 4 Mio kaufen.
Rundenende:	1 Gratis-Drehung, neue Runde vorbereiten.

P = Privileg	Anz = Anzahl Spielfiguren
I - Lobby:	So viele Industrie-Drehungen je Art wie (Anz. dort). Je Drehung entweder Entwicklungsstufe + 1 ODER Kapitalauszahlung und dort Stufe - 1. P: 1 Figur von Lobby auf andere Scheibe setzen.
II - Intrigen:	Spieler auf Setzfeld 1: Intrigen-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon nutzen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Intrigen-Karte ziehen + ausführen.
III - Kolonien:	Spieler auf Setzfeld 1: Kolonien-Karten (Anz + 1) ziehen, davon für 2 Mio kaufen und verdecken ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Kolonien-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 2 Mio kaufen.
IV - Börse:	Jede Figur dort prüft: Industrie-Wert (Icon groß) abzgl. Industrie-Wert (Icon klein) lt. Kurstabelle. Differenzbetrag in Mio erhalten oder einzahlen. P: Darf beliebigem Spieler beliebige Industrie zum 3-fachen Wert abkaufen.
V - Industrien:	Spieler auf Setzfeld 1: Industrie-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon für 4 Mio kaufen und diese mit Stufe "1" vor sich auslegen ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. P: 1 weitere Industrie-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 4 Mio kaufen.
Rundenende:	1 Gratis-Drehung, neue Runde vorbereiten.

P = Privileg	Anz = Anzahl Spielfiguren
I - Lobby:	So viele Industrie-Drehungen je Art wie (Anz. dort). Je Drehung entweder Entwicklungsstufe + 1 ODER Kapitalauszahlung und dort Stufe - 1. P: 1 Figur von Lobby auf andere Scheibe setzen.
II - Intrigen:	Spieler auf Setzfeld 1: Intrigen-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon nutzen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Intrigen-Karte ziehen + ausführen.
III - Kolonien:	Spieler auf Setzfeld 1: Kolonien-Karten (Anz + 1) ziehen, davon für 2 Mio kaufen und verdecken ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. Restkarten an den Spieler auf Setzfeld 2 usw.. P: 1 weitere Kolonien-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 2 Mio kaufen.
IV - Börse:	Jede Figur dort prüft: Industrie-Wert (Icon groß) abzgl. Industrie-Wert (Icon klein) lt. Kurstabelle. Differenzbetrag in Mio erhalten oder einzahlen. P: Darf beliebigem Spieler beliebige Industrie zum 3-fachen Wert abkaufen.
V - Industrien:	Spieler auf Setzfeld 1: Industrie-Karten (Anz + 1) ziehen und 1 davon für 4 Mio kaufen und diese mit Stufe "1" vor sich auslegen ODER 1 Karte verdeckt beiseite legen. P: 1 weitere Industrie-Karte ziehen und ggf. diese Karte für 4 Mio kaufen.
Rundenende:	1 Gratis-Drehung, neue Runde vorbereiten.