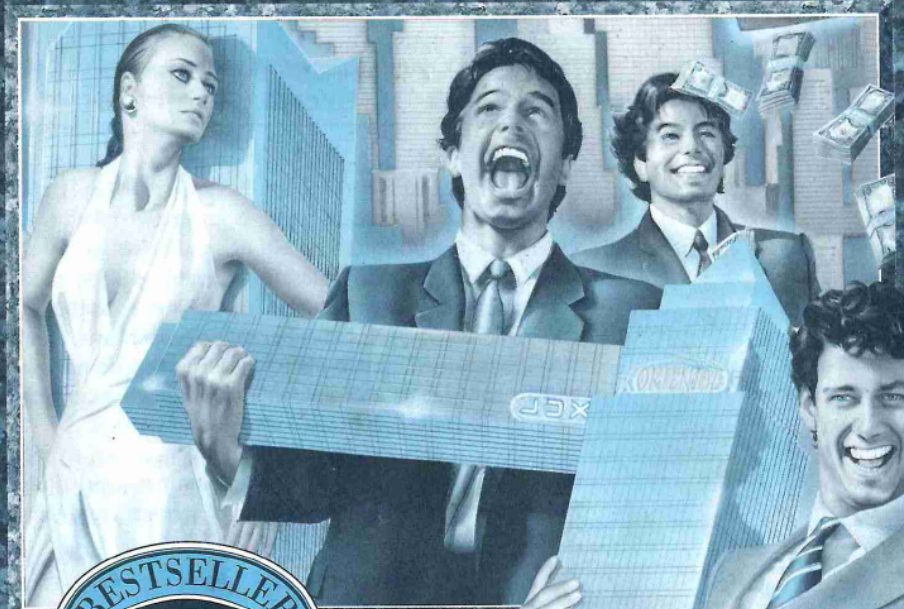


ACQUIRE



Acquire ist ein aufregendes Spiel aus der Welt der Hochfinanz. Es büßt auch nach Jahren nichts von seiner Spannung ein, da keine Partie der anderen gleicht und die richtige Mischung aus Taktik, Bluff und Glück jedem Spieler die gleiche Chance einräumt.

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: taktisches Wirtschaftsspiel
Spielerzahl: 2 - 6
Altersempfehlung: 12 - 88
Spielautor: Sid Sackson
Spieldauer: ca. 90 Minuten
Taktik ○ ● ○ ○ ○ Glück

Spielziel

Als Aktionär internationaler Hotelketten gründen Sie hier eine neue Kette, vergrößern dort ein aufstrebendes Imperium und fusionieren ganz nebenbei zwei benachbarte Konkurrenzunternehmen - nicht ohne eine satte Prämie eingeschoben zu haben. Die heißumkämpften Aktien werden schnell steigen, Gewinne sollten wieder investiert werden.

Wer wird durch geschicktes Spekulieren mit internationalen Hotelketten zum wohlhabendsten Spieler und Gewinner des Abends?

Spielmaterial

1 Spielplan
1 Spielplan-Gitter
175 Aktien von 7 verschiedenen Hotelketten
7 Aufsteckschilder
108 Hotel-Karten
108 dreidimensionale Hotels (in drei verschiedenen Farben, Formen und Größen)
Geldscheine der Werte 100, 500, 1000 und 5000
6 Informationskarten (+ 6 Ersatzkarten)
30 Sonderaktion-Karten
1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

◆ Der **Spielplan** wird in der Mitte des Tisches ausgebreitet. In die freie Mitte des Planes wird das Spielplan-Gitter so eingeklinkt, daß die Noppen in den Aussparungen einrasten. Nach Spielende muß das Gitter wieder ausgebaut werden.

◆ Die **Aktien** werden nach den jeweiligen Hotelkettennamen geordnet und als offene Stapel auf die entsprechenden Ablagefelder gelegt.

◆ Die **7 Aufsteckschilder** dienen der Kennzeichnung der jeweiligen Hotelketten. Sie werden oben auf die zugehörigen Aktienpakete gelegt.

◆ Die **Hotel-Karten** (A-1 bis I-12) werden gut gemischt. **Jeder Spieler bekommt 6** dieser Karten verdeckt zugeteilt, die er so halten sollte, daß die anderen Mitspieler sie nicht einsehen können. Der Rest wird als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld (*Aufnahmestapel*) abgelegt.

Das *Ablagefeld* (A-1/I-12) ist für die im Laufe des Spiels ausgespielten Hotel-Karten vorgesehen.

◆ Die **Hotels** verbleiben in der Schachtel, die so bereitgestellt wird, daß jeder Spieler immer ein Hotel seiner Wahl daraus entnehmen kann.

◆ Jeder Spieler erhält eine **Informationskarte**.

◆ Das **Spielgeld** wird nach Werten gestapelt auf die jeweiligen Felder des Spielplans gelegt.

Ein Spieler übernimmt die Börse. Er gibt während des Spiels die Aktien aus und wickelt alle Börsengeschäfte ab. Jeder Spieler erhält als Startkapital **Spielgeld im Wert von 6.000** in folgenden Scheinen:

4 x 1.000, 3 x 500 und 5 x 100.

◆ Die **30 Sonderaktion-Karten** (mit Text) werden im Grundspiel nicht benötigt (s. Variante).

Der Spielplan

◆ Das Spielplan-Gitter ist das eigentliche Spielfeld, auf das die Hotels gesetzt werden.

◆ Das Spielfeld ist in **Reihen von A - I und in Spalten von 1 - 12** unterteilt.

◆ Jedes der 108 Felder hat somit eine eindeutige Bezeichnung, wie etwa G-8. Diese entspricht einer Hotel-Karte, die dazu berechtigt, auf genau diesem Feld ein Hotel zu bauen.

Der Startspieler wird bestimmt

◆ Um zu bestimmen, wer anfangen darf, zieht jeder Spieler eine Hotel-Karte und stellt auf das den Koordinaten entsprechende Spielplanfeld ein Hotel seiner Wahl.

◆ Der Spieler, der die **niedrigste Zahl gezogen hat**, beginnt.

◆ Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche niedrige Zahl gezogen haben, beginnt derjenige, dessen Buchstabe seiner Hotel-Karte dem Anfang des Alphabets am nächsten ist (z. B. beginnt B-2 vor E-2 und A-3).

Die Informationskarten

◆ Jeder Spieler hat eine Informationskarte, auf der er während des ganzen Spieles den jeweiligen **Kurswert der Aktien** (abhängig von der Größe der Ketten) sowie die von der Börse zu zahlenden **Prämien** bei Fusionen ablesen kann.

◆ Die Hotelketten sind in **3 Kategorien** eingeteilt:

- in eine billige (AIRPORT und FESTIVAL),
- eine mittlere (IMPERIAL, LUXOR und ORIENTAL)
- und eine teure (CONTINENTAL und PRESTIGE).

Wenn ein Spieler an der Reihe ist

◆ Jeder Spielzug eines Spielers, der an der Reihe ist, besteht aus **drei Aktionen**, die genau in dieser Reihenfolge ausgeführt werden müssen:

- I. Hotel setzen
- II. Aktien kaufen
- III. Karte nachziehen

I. Hotel setzen

◆ Der Spieler muß **eine seiner 6 Hotel-Karten** offen auf den Ablagestapel legen und **ein Hotel** auf das entsprechende Feld des Spielplan-Gitters setzen.

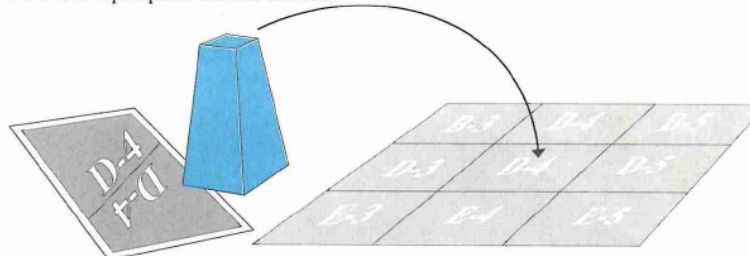


Abb. 1: Wenn die Hotel-Karte D-4 gespielt wird, muß ein Hotel auf das Feld D-4 gesetzt werden.

Achtung: Farbe, Form und Größe der Hotels spielen **keine Rolle!** Beim Setzen eines Hotels kann man sich für ein **beliebiges** Hotel entscheiden, da alle gleichwertig sind. Wenn man möchte, kann man bei Gründung bzw. Verlängerung einer Hotelkette nur eine Farbe bzw. Größe oder Form verwenden.

◆ Das Setzen eines Hotels kann folgende Auswirkungen haben:

1. Isoliertes Hotel

Wird ein Hotel so gesetzt, daß es **keine direkten** waagrecht oder senkrecht gesetzten Hotels als Nachbarn hat, hat dies keine weiteren Folgen. Der Spieler kann sofort mit der 2. Aktion "Aktien kaufen" weitermachen.

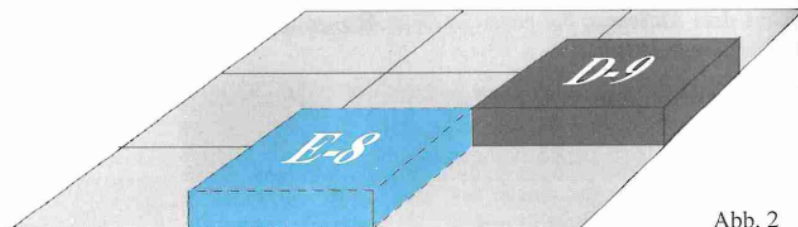


Abb. 2

2. Gründung einer Kette

Wird ein Hotel so gesetzt, daß es an ein vorher isoliertes Hotel **waagrecht oder senkrecht** angrenzt, entsteht dadurch eine neue Hotelkette. (s. "Gründen von Hotelketten").

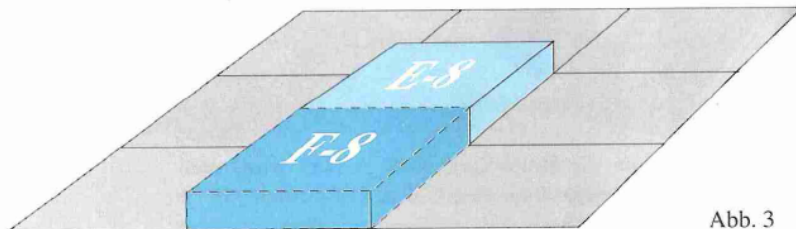


Abb. 3

3. Verlängern einer Hotelkette

Ein Hotel kann so gesetzt werden, daß es an eine bestehende Kette waagrecht oder senkrecht **anschließt**. Dadurch wird die Kette verlängert, und ihre Aktien werden ggf. im Kurswert steigen.

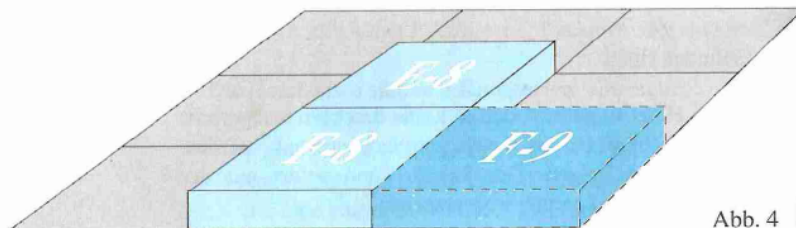


Abb. 4

4. Fusion von Hotelketten

Wird ein Hotel so gesetzt, daß es **zwei oder mehrere** Hotelketten waagrecht oder senkrecht **miteinander verbindet**, löst dies eine **Fusion** aus, bei der nur **eine** der beteiligten Hotelketten übrig bleibt. (s. "Fusionen von Hotelketten").

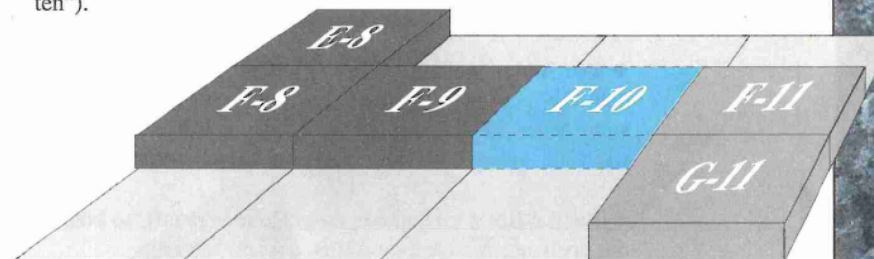


Abb. 5: Eine Fusion wird durch das auf F-10 gesetzte Hotel ausgelöst.

Die Auswirkungen durch das Gründen bzw. Fusionieren von Hotelketten müssen abgehandelt werden, bevor der Spieler mit seiner 2. Aktion in seinem Spielzug weitermacht.

II. Aktien kaufen

◆ Ein Spieler, darf je Runde **bis zu 3 Aktien** von ein, zwei oder drei beliebigen auf dem Spielplan vorhandenen Hotelketten kaufen.

◆ Der **Preis der Aktien** hängt von der **Anzahl der Hotels** pro Kette (siehe Informationskarte) ab.

Beispiel

(Abb. 6):

Die Hotelkette *Luxor* besteht aus fünf Hotels. Eine Aktie dieser Kette würde also momentan 600 kosten.

Anzahl der Hotels pro Kette			Aktien Einkaufs-/ Verkaufspreis pro Stück	Prämien für die Mehrheitsaktionäre	
Airport Festival	Imperial Luxor Oriental	Prestige Continental		Größter Aktionär	Zweitgrößter Aktionär
2	-	-	200	2000	1000
3	2	-	300	3000	1500
4	3	2	400	4000	2000
5	4	3	500	5000	2500
6-10	5	4	600	6000	3000
11-20	6-10	5	700	7000	3500
21-30	11-20	6-10	800	8000	4000
31-40	21-30	11-20	900	9000	4500
41&mehr	31-40	21-30	1000	10000	5000
-	41&mehr	31-40	1100	11000	5500
-	-	41&mehr	1200	12000	6000

Achtung! Der Spieler, der eine Hotelkette gegründet hat, ist nicht der Besitzer dieser Kette, sondern nur deren Aktionär. Aktien dieser gegründeten Ketten kann also jeder Mitspieler erwerben, wenn er an der Reihe ist.

◆ Solange eine Hotelkette nicht gegründet wurde, sind deren Aktien noch nicht verfügbar.

◆ Die Aktien werden **offen** vor jedem Spieler abgelegt, so daß die genaue Verteilung jederzeit eingesehen werden kann. Jeder Spieler kann jederzeit bei der Börse nachfragen, wie viele Aktien einer beliebigen Kette noch vorrätig sind.

◆ Hat die Börse alle Aktien einer Kette verkauft, so können nur noch andere vorrätige Aktien gekauft werden.

III. Hotel-Karten ergänzen

Zum Schluß nimmt der Spieler sich eine **neue Hotel-Karte** vom verdeckten Stapel und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Gründen von Hotelketten

◆ Wenn ein Spieler ein Hotel so setzt, daß es an ein vorher isoliertes Hotel **waagrecht oder senkrecht** (nicht diagonal) angrenzt, gründet er damit eine Hotelkette.

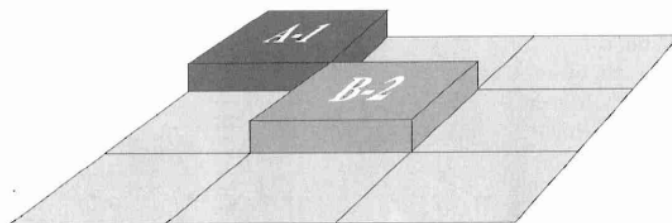


Abb. 7: Keine Kette, sondern zwei isolierte Hotels

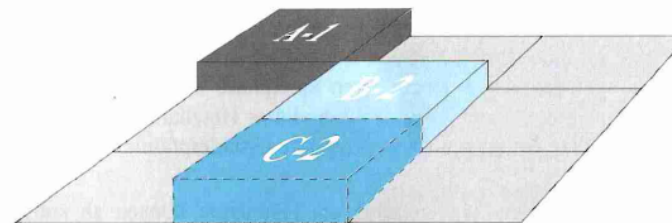


Abb. 8: Gründung einer neuen Kette (B-2/C-2)

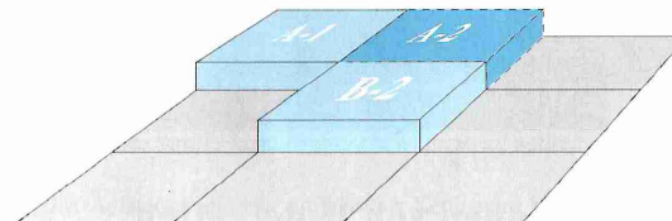


Abb. 9: Hotelkette mit 3 Hotels

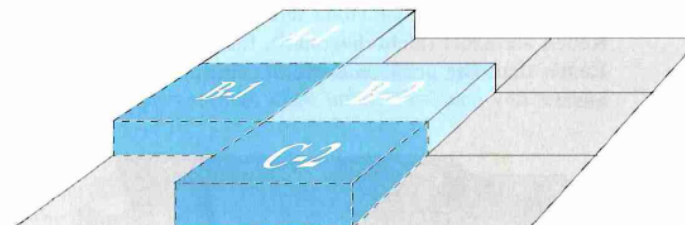


Abb. 10: Hotelkette mit 4 Hotels

Beispiel: Die Hotels A-1 und B-2 sind auf dem Plan. Sie bilden **keine Kette**, da sie diagonal aneinanderstoßen (Abb. 7). Wird nun die Hotel-Karte C-2 gespielt, **entsteht eine Kette** aus 2 Hotels (Abb. 8), während durch das Hotel A-2 eine Kette mit 3 Hotels entstehen würde (Abb. 9). Wird zuerst mit C-2 eine Kette aus 2 Hotels gebildet, so kann später mit dem Setzen des Hotels auf B-1 die Kette auf 4 Hotels **verlängert** werden (Abb. 10).

◆ Der Spieler, der eine Kette bildet, **wählt aus den 7 möglichen Hotelnamen** (s. Informationskarte) einen noch freien für seine Kette aus, nimmt das entsprechende Aufsteckschild und steckt es oben auf das Dach eines beliebigen Hotel der neuen Kette.

◆ Der **Gründer** der Kette erhält als Gründerprämie **kostenlos** eine Aktie der neuen Kette von der Börse. (Falls - wie es gelegentlich in einer späten Spielphase bei Neugründungen passieren kann - keine Aktien dieser Hotelkette mehr an der Börse vorhanden sind, entfällt die Gründerprämie).

◆ Von der neu gegründeten Hotelkette können ab sofort Aktien gekauft werden (s. "Kauf von Aktien").

Es dürfen gleichzeitig höchstens 7 Ketten auf dem Spielplan existieren. Ein Hotel, das eine achte Kette gründen würde, darf nicht gesetzt werden, d.h. die entsprechende Hotel-Karte darf auch nicht ausgespielt werden.

Fusionen von Hotelketten

◆ Wenn ein Spieler ein Hotel setzt, das zwei (oder mehrere) Ketten verbindet (nicht diagonal!), findet eine Fusion dieser Ketten statt. Die **größere Kette übernimmt dabei die kleinere**.

Kette Oriental

Fusionshotel F-5

Kette Luxor

Abb. 11: Kette *Oriental* (6 Hotels) übernimmt Kette *Luxor* (3 Hotels)

◆ Waren beide Ketten **gleich groß**, bevor das fusionierende Hotel gespielt wurde, entscheidet der Spieler, welche Kette die andere übernimmt.

Kette Prestige

Fusionshotel B-4

Kette Imperial

Abb. 12: Beide Ketten bestehen aus je 3 Hotels. Der fusionierende Spieler kann *Prestige* bzw. *Imperial* auflösen.

◆ Das Aufsteckschild der aufgelösten Kette wird weggenommen und an die Börse zurückgegeben. Diese Hotelkette kann bereits vom nächsten Spieler wieder an anderer Stelle **neu gegründet** werden.

◆ Falls **mehr als zwei** Ketten durch ein gesetztes Hotel fusioniert werden sollten, siehe unter "Fusionen von mehreren Ketten".

◆ Eine Kette ist **vor Fusionen sicher**, wenn sie **elf oder mehr Hotels** umfaßt; sie kann dann nicht mehr von einer anderen Kette übernommen, sprich fusioniert werden. Ein Hotel, das zwei sichere Ketten fusionieren würde, darf nicht gesetzt werden. Eine sichere Kette kann aber ihrerseits Ketten mit 10 oder weniger Hotels weiterhin übernehmen.

Abhandlung einer Fusion

Nach dem Setzen eines Hotels, das eine Fusion verursacht hat, werden erst die nachfolgenden damit verbundenen Aktionen abgehandelt, bevor der Spieler mit dem Aktienkauf fortfährt.

1. Auszahlung der Prämien für die Mehrheitsaktionäre
2. Handel mit Aktien bei Fusionen

Prämien für Mehrheitsaktionäre

◆ Nach einer Fusion zahlt die Börse Entschädigungs-Prämien an die beiden größten Aktionäre der aufgelösten Kette (siehe Informationskarte, Spalte "Prämien für die Mehrheitsaktionäre / Größter Aktionär / Zweitgrößter Aktionär").

◆ Die Höhe der Prämien wird bestimmt von der **Anzahl der Hotels** der aufgelösten Kette **vor** der Fusion (das fusionierende Hotel zählt nicht mit!). Je mehr Hotels die fusionierte Kette umfaßt, desto höher wird die Entschädigungs-Prämie.

◆ Lassen sich die Prämien dabei nicht in glatte 100 aufteilen, wird die Summe **auf 100 aufgerundet**.

◆ Bei der Feststellung, wer größter und wer zweitgrößter Aktionär ist, können **folgende vier Fälle** auftreten:

1. Es gibt **eindeutig** einen größten und einen zweitgrößten Aktionär.

Beispiel: Die aufgelöste Kette *Oriental* hatte 4 Hotels. Andreas erhält als größter Aktionär (7 *Oriental*-Aktien) 5000 und Peter, der zweitgrößte Aktionär (3 *Oriental*-Aktien) 2500.

2. Haben die beiden größten Aktionäre die **gleiche Anzahl Aktien** der aufgelösten Kette, so werden die beiden Prämien (Prämie für den größten und zweitgrößten Aktionär) **zusammengezählt** und zu gleichen Teilen an die beiden größten Aktionäre ausgegeben.

Beispiel: Simone und Helga, die beiden größten Aktionäre haben die gleiche Anzahl Aktien (5 Stück). $5000 + 2500 = 7500$. Jeder erhält 3800.

3. Gibt es **mehrere zweitgrößte Aktionäre**, so wird die Prämie für den zweitgrößten Aktionär zu gleichen Teilen unter diesen aufgeteilt.

Beispiel: Stefan, der größte Aktionär besitzt 7 Aktien und erhält 5000. 2 weitere Mitspieler haben je 3 Aktien und teilen sich damit 2500. Jeder bekommt 1300.

4. Besitzt **nur ein Spieler** Aktien der aufgelösten Kette, so erhält er beide Prämien.

Beispiel: Nur Karin hat *Oriental*-Aktien. Sie erhält beide Prämien, also 7500.

Handel mit Aktien bei Fusionen

◆ Nachdem die Prämien für die Mehrheitsaktionäre gezahlt worden sind, können alle Aktionäre, die Aktien der aufgelösten Kette besitzen, diese behalten, verkaufen oder umtauschen.

◆ Man beginnt mit dem Spieler, der die Fusion verursacht hat und verfährt im Uhrzeigersinn. Die Aktionäre können mit allen Aktien oder einem Teil der Aktien der aufgelösten Kette folgendes tun:

1. Behalten: Die Aktien können behalten werden in Erwartung einer Neugründung der aufgelösten Kette. (Vorübergehend sind diese Aktien nichts wert, gewähren einem aber bei einer Neugründung einen großen Aktienvorsprung).

2. Verkaufen: Die Aktien können an die Börse zurückverkauft werden. Der Kurswert wird bestimmt von der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette vor der Fusion (s. Informationskarte). Die Aktien werden von der Börse zurückgenommen und wieder auf den entsprechenden Aktienstapel gelegt.

Beispiel: Die Hotelkette *Prestige* bestand vor der Fusion aus 4 Hotels. Andreas verkauft seine 5 *Prestige*-Aktien zu dem aktuellen Kurswert von 600 und erhält 3000 ausbezahlt.

3. **Umtauschen:** Die Aktien können im Verhältnis 2:1 umgetauscht werden, und zwar in Aktien der Kette, die die aufgelöste übernommen hat. Also 2 Aktien der aufgelösten Kette für 1 der übernehmenden Kette. Die umgetauschten Aktien kommen wieder an die Börse zurück. (Wenn die Börse von der übernehmenden Kette keine Aktien mehr hat, können die Aktien der aufgelösten Kette nicht umgetauscht werden.)

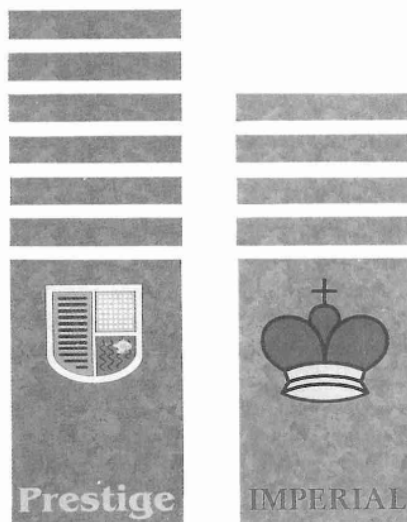


Abb. 13

Beispiel: Karin besitzt von der aufgelösten Kette *Prestige* 7 Aktien. Um ihren Aktionärsstand - bisher 5 Aktien - bei *Imperial* (Kette, die *Prestige* übernommen hat) zu verbessern, tauscht sie 6 *Prestige*-Aktien in 3 *Imperial*-Aktien um. Die 7. *Prestige*-Aktie verkauft sie zum aktuellen Kurswert an die Börse zurück.

Da Karin die Fusion ausgelöst hat, kauft sie sich in ihrer anschließenden Aktienkaufphase 3 *Imperial*-Aktien. Sie hat somit 11 Aktien von *Imperial* und liegt damit vor Peter (7 Aktien) momentan an erster Stelle.

Fusionen mehrerer Ketten

- ◆ Wenn sich Fusionen von **mehr als zwei Ketten** ereignen, übernimmt die größte Kette alle kleineren. Eine Fusion mehrerer Ketten wird abgewickelt wie eine normale Fusion.

Oriental

Fusionshotel C-5

Festival

Luxor

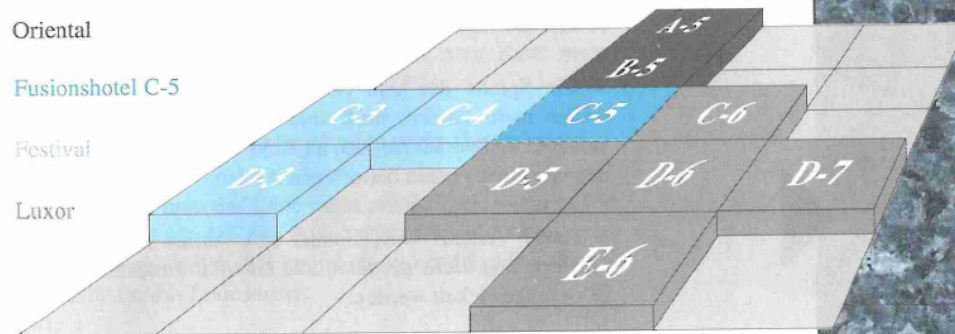


Abb. 14: *Luxor* ist mit 5 Hotels die größte der 3 Ketten. Mit dem Hotel C-5 entsteht eine Fusion aus *Luxor/Oriental/Festival*. *Oriental* (2 Hotels) und *Festival* (3 Hotels) gehen unter und gehören von dann an zu *Luxor*.

- ◆ **Zuerst** werden die Prämien für Mehrheitsaktionäre an die Hauptaktionäre der **kleinsten** der übernommenen Ketten ausbezahlt und die Spieler wickeln ihre Geschäfte mit den Aktien dieser Kette ab (s. "Handel mit Aktien bei Fusionen"). Dann wird die Fusion mit der größeren der übernommenen Ketten in gleicher Weise abgewickelt. Sind die übernommenen Ketten **gleich groß**, so bestimmt der fusionierende Spieler, welche Geschäfte zuerst abgewickelt werden.

Falls **alle** an der Fusion beteiligten Ketten **gleich groß** sein sollten, bestimmt der Spieler, der an der Reihe ist, welche Ketten übernommen werden.

- ◆ Die **Prämien** und die **Preise der Aktien** werden bestimmt von der Anzahl der Hotels in den aufgelösten Ketten **vor der Fusion** (s. "Prämien für Mehrheitsaktionäre" und "Handel mit Aktien bei Fusionen").

Spieler ohne Geld

- ◆ Eine **Kreditaufnahme**, sei es von der Börse, sei es von einem anderen Mitspieler, ist in diesem Spiel **nicht möglich**. Der Spieler wird somit dazu angehalten, mit seinem Geld zu haushalten. Um wieder an Geld zu kommen, muß er an einer Fusion beteiligt sein.
- ◆ Ein Spieler der kein Geld mehr hat, kann zwar keine Aktien mehr kaufen, **muß** aber ein **Hotel setzen**. Er darf keine Aktien verkaufen, um an Geld zu kommen, außer ggf. den von einer Fusion betroffenen Aktien.
- ◆ Kauf, Verkauf bzw. Handel von Aktien zwischen den Spielern sind **nicht** gestattet, alle Geschäfte müssen mit der Börse abgewickelt werden.

Sonderfälle

- ◆ Wenn bei der Bestimmung des Startspielers zwei oder mehr Hotels nebeneinander zu liegen kommen, bilden sie in diesem Fall **keine Kette**. Eine **Kette** entsteht erst dann, wenn während des Spiels ein weiteres Hotel angelegt wird.
- ◆ Es kann vorkommen, daß ein Spieler **keine seiner Hotel-Karten spielen darf**, weil sie entweder nur sichere Ketten fusionieren oder aber eine achte Kette gründen würden. Der Spieler muß dann auf das Ausspielen einer Hotel-Karte verzichten, darf aber trotzdem Aktien kaufen.
- ◆ Ein Spieler darf am **Ende seines Zuges** seine Kartenhand komplett abwerfen und durch neue Hotel-Karten ersetzen, **wenn alle seine Hotel-Karten sichere Ketten fusionieren** würden. Sollte aber eine oder mehrere seiner Hotel-Karten nur vorübergehend unspielbar sein (Gründung einer achten Kette), darf er seine Kartenhand nicht austauschen.

Spielende

- ◆ Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler, **nach** Setzen seines Hotels ankündigt, daß
 - entweder **alle** Ketten auf dem Plan **jeweils mehr als 10 Hotels** umfassen, also alle sicher und damit nicht mehr fusionierbar sind, und **keine** neue Kette mehr gegründet werden kann.
 - oder aber **eine Kette 41 oder mehr Hotels** besitzt.
- ◆ Der Spieler muß das Ende **nicht** ankündigen, wenn es für ihn vorteilhaft ist, daß das Spiel weitergeht. Das Spiel geht dann so lange weiter, bis irgendein anderer Spieler, der an der Reihe ist, das Ende ansagt.
- ◆ Nachdem ein Spieler das Ende des Spiels angesagt hat, kann er noch bis zu drei Aktien kaufen.

Endabrechnung

- ◆ Für **alle Hotelketten auf dem Plan** werden nun **Prämien** für die Mehrheitsaktionäre ausgezahlt (Höhe der Prämie siehe Informationskarte).
- ◆ Danach verkaufen alle Spieler ihre Aktien (gemäß dem Kurswert der Informationskarte) an die Börse. (Zurückbehaltene Aktien von Hotelketten, die nicht auf dem Plan sind, sind wertlos.)
- ◆ Jeder zählt sein Bargeld. Der Spieler mit dem größten Vermögen ist der Gewinner des Spiels.

Sonderregel für zwei Spieler

◆ Bei zwei Spielern gelten die **gleichen Regeln bis eine Fusion stattfindet**. Dann tritt auch die **B ö r s e** als **Aktionär der aufgelösten Kette** auf. Eine Hotel-Karte wird vom verdeckten Stapel gezogen, um die Anzahl der Aktien zu bestimmen, die die Börse "besitzt".

Beispiel: Wenn F-9 gezogen wird, dann wird unterstellt, daß die Börse 9 Aktien der aufgelösten Kette besitzt. (Die Aktien werden nicht wirklich vor der Börse abgelegt, sondern bleiben im Aktienstapel liegen.).

◆ Die Prämien für die Mehrheitsaktionäre werden ausgezahlt, wobei die Aktien, die die Börse besitzt, mit berücksichtigt werden.

Beispiel: Wenn Andreas 11 Aktien einer Kette hat, Karin 5 und die Börse 9, dann erhält Andreas die Prämie für den größten Aktionär und die Börse die Prämie für den zweitgrößten Aktionär. (Die Börse erhält die Aktien und Prämien nicht wirklich, kann auch nicht verkaufen, tauschen oder behalten.).

◆ **Nachdem** die Prämien ausgezahlt wurden und die Aktien der aufgelösten Kette gekauft, behalten oder umgetauscht wurden, wird das Hotel für die gezogene Hotel-Karte für die Börse auf den Spielplan gesetzt. Danach kann der Spieler Aktien kaufen. Das Spiel geht dann normal weiter, bis eine Fusion stattfindet.

◆ Verursacht aber das für die Börse gezogene und auf den Plan gelegte Hotel eine **F u s i o n**, muß erneut ein Hotel für die Börse gezogen werden, um die Anzahl der Aktien der Börse zu bestimmen. Auch dieses Hotel wird, nachdem alle Geschäfte abgeschlossen wurden, auf den Spielplan gesetzt.

◆ Ist die Hotel-Karte der Börse **nicht spielbar**, wird sie zur Seite gelegt und ist aus dem Spiel.

◆ Wird mit dem Hotel der Börse eine **neue Kette** gegründet, wird es zwar gesetzt, aber die Kette gilt erst als gegründet, wenn einer der beiden Spieler ein **drittes Hotel** hinzufügt. (Dieser Spieler erhält dann die kostenlose Aktie als Gründerprämie.)

◆ Am **Ende des Spiels** werden für die Börse für **jede** aktive Kette Hotel-Karten gezogen, so daß die Börse bei der Auszahlung der Prämien für Mehrheitsaktionäre mit berücksichtigt wird. Diese Hotels, die diesen Karten entsprechen, werden danach natürlich nicht mehr auf den Spielplan gesetzt, da das Spiel beendet ist.

Variante 1

Der berühmte Spielautor von ACQUIRE, **Sid Sackson**, hat für Spieler, die gut mit den obigen Spielregeln vertraut sind, eine Variante ausgearbeitet, die **noch mehr Aktion** ins Spiel bringt.

Jeder bekommt zusätzlich zu seinen Hotel-Karten den gleichen Satz Sonderaktion-Karten in einer Farbe zugeteilt.

Wenn man an der Reihe ist, kann man eine (nicht mehrere!) dieser Sonderaktion-Karten **zusätzlich** ausspielen. Man befolgt die Anweisung, danach legt man die Karte zurück in die Schachtel.

Variante 2

Um dem Spiel **noch mehr Reiz** zu geben, liegen alle erworbenen Aktien der Spieler **verdeckt** vor Ihnen. Die noch an der Börse liegenden Aktien dürfen jedoch jederzeit nachgezählt werden.

Bei jedem Aktienhandel bzw. -kauf, muß der betreffende Spieler aber **laut ansagen**, welche Aktien er kauft bzw. handelt. Danach sind die Aktien geheim und die anderen Spieler müssen sich **merken**, wer welche und wie viele Aktien besitzt.

Auch das **Bargeld** sollte man vor den anderen Mitspielern **geheim** halten.

Spielregel-Kurzfassung

Spielziel

Wer am geschicktesten mit Hotelketten spekuliert, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält **6 Hotel-Karten**, eine **Informationskarte** und Spielgeld im Wert von **6000**.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist...

führt er **3 Aktionen** genau in nachfolgender Reihenfolge aus:

I. Hotel setzen

◆ Der Spieler spielt eine seiner **Hotel-Karten** aus und setzt auf das den Koordinaten entsprechende Feld ein beliebiges **Hotel**.

◆ Das Setzen eines Hotels kann **folgende Auswirkungen** haben:

1. Ein Hotel, das keine direkten waagerechten oder senkrechten Hotels als Nachbarn hat, steht **isoliert** auf dem Plan.

2. Eine **Hotelkette** wird **gegründet**, wenn das gesetzte Hotel an ein vorher isoliertes Hotel waagerecht oder senkrecht angrenzt.

- Auf eines der Hotels wird ein noch verfügbares **Aufsteckschild** gesteckt, das der Kette den Namen gibt.

- Der Gründer erhält eine **Aktie dieser Kette kostenlos**.

3. Eine **Hotelkette wird verlängert**, wenn das gesetzte Hotel an eine bestehende Kette waagrecht oder senkrecht anschließt.

4. **Hotelketten werden fusioniert**, wenn das gesetzte Hotel zwei oder mehrere Ketten, die 10 oder weniger Hotels umfassen, waagrecht oder senkrecht miteinander verbindet. Die größere Kette übernimmt dabei die kleinere.

- Danach werden die **Prämien**, die sich nach der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette richten, für den größten und zweitgrößten Aktionär ausgezahlt (s. Informationskarte).

- alle Aktionäre, die **Aktien der aufgelösten Kette** besitzen, können diese behalten, verkaufen oder im Verhältnis 2:1 in Aktien der übernehmenden Kette umtauschen.

II. Aktien kaufen

Je Runde darf man **bis zu 3 Aktien** der auf dem Spielplan vorhandenen Hotelketten kaufen (Kurswert siehe Informationskarte).

III. Hotel-Karten ergänzen

Abschließend zieht man eine Hotel-Karte vom Stapel nach. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Das Spiel ist zu Ende...

◆ wenn ein Spieler, nach dem Setzen eines Hotels ankündigt, daß

- entweder **alle Ketten** auf dem Plan jeweils mehr als 10 Hotels umfassen, damit also nicht mehr fusionierbar sind und keine neue Kette mehr gegründet werden kann

- oder aber eine Kette **41 oder mehr Hotels** besitzt.

◆ Danach werden die **Prämien** für die Mehrheitsaktionäre ausgezahlt und alle Spieler verkaufen ihre **Aktien** aller aktiven Ketten.

◆ Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.