



STORMY, HUSKY, BRAWLING,

City of the
Big Shoulders



AUF DEUTSCH

RAYMOND CHANDLER, III

EMILY R. DEARRING

CHICAGO

Schweineschlachter für die Welt,
Werkzeugmacher, Weizenstapler,
Spieler mit Eisenbahnen und Warenhändler der Nation;
Stürmisch, rau, lärmend,
Stadt der Breiten Schultern:

Sie sagen mir, dass Du verrucht bist, und ich glaube ihnen, denn ich habe gesehen, wie deine
angemalten Frauen unter den Gaslaternen die Bauernjungen anlocken.

Und sie sagen mir, dass Du hinterhältig bist und ich antworte: Ja, es ist wahr, ich habe gesehen,
wie der Ganove getötet hat und frei blieb, um wieder zu töten.

Und sie sagen mir, dass Du brutal bist, und meine Antwort ist: In den Gesichtern von Frauen und
Kindern habe ich die Spuren schrecklichen Hungers gesehen.

Und nachdem ich so geantwortet habe, wende ich mich noch einmal an diejenigen, die meine
Stadt verspotten, und ich gebe ihnen den Spott zurück und sage zu ihnen:

Kommt und zeigt mir eine andere Stadt, mit erhobenem Haupt singend, so stolz lebendig zu sein
und grob und stark und schlau.

Magnetische Flüche um sich schleudernd, inmitten vieler quälender Jobs, steht hier ein großer,
mutiger Kämpfer, der sich lebhaft gegen die kleinen, sanften Städte stellt;
Grimmig wie ein Hund, dessen Zunge nach Beute lechzt, gerissen wie ein Wilder, der gegen
die Wildnis kämpft,

Barhäuptig,
Schaufelnd,
Zerstörend,
Planend,
Bauend, zerstörend, wieder aufbauend,

Unter dem Qualm, den Mund voller Staub, , lachend mit weißen Zähnen,

Unter der schweren Last des Schicksals lachend wie ein junger Mann,

Lachend wie ein ahnungsloser Krieger, der bisher noch keine Schlacht verloren hat,

Prahlend und lachend, dass unter seinem Handgelenk der Puls ist, und unter seinen Rippen das
Herz der Leute,

Lachend!

Lachend das stürmische, raue, lärmende Lachen der Jugend, halb nackt, schwitzend, stolz ein
Schweineschlachter, Werkzeugmacher, Weizenstapler, Spieler mit Eisenbahnen und
Warenhändler der Nation zu sein.

~ Carl Sandburg (1914)

CITY OF THE BIG SHOULDERS

Ein Spiel von: Raymond Chandler III
Illustration & Design von: Emily R. Dearing

Redaktion: Jan Bednarczuk & Ted Dickinson
Herausgeber: Parallel Games

Weitere Sprachversionen dieser Spielregeln befinden sich hier: ParallelBoardGames.com

ParallelBoardGames.com



@ParallelSpiel



ParallelBoardGames

Gold Rules – November 2018

Copyright 2018 Parallel Games, Inc. - All rights reserved

SPIELÜBERBLICK

Nach dem großen Brand in Chicago im Jahr 1871 begannen die Bürger mit dem Wiederaufbau ihrer einst großen Stadt. Im Verlauf der folgenden 50 Jahre erfuhr Chicago ein goldenes Zeitalter. Chicago feierte seine wirtschaftlichen Erfolge 1893 mit der Weltausstellung „World’s Columbian Exposition“, gefolgt von einer zweiten Weltausstellung im Jahr 1933, die unter dem Motto „Jahrhundert des Fortschritts“ stand.

Viele beliebte amerikanische Marken hatten in dieser Zeit ihren Ursprung: Oscar Mayer, Quaker Oats, Swift & Co, Armor & Co, Schwinn Bicycles, Cracker Jack und viele andere haben hier im hochgewachsenen, mutigen Chicago ihr Zuhause gefunden.

In „City of the Big Shoulders“ übernimmst du die Rolle eines Investors. Du wirst neue Firmen gründen, mit Aktien handeln, Mitarbeiter einstellen, Fabriken aufbauen, Waren produzieren und diese an Haushalte im gesamten Mittleren Westen verkaufen.

Du wirst die Wiedergeburt Chicagos über 5 Jahrzehnte („Dekaden“) miterleben. Jede Dekade besteht aus fünf einzelnen Phasen: Die Aktienphase, in der du Aktien kaufst und verkaufst. Die Bauphase, in der neue Gebäude auf dem Spielplan platziert werden. Die Aktionsphase, in der deine Partner im gesamten Stadtgebiet Geschäfte im Namen deiner Firmen abschließen. Die Betriebsphase, in der deine Firmen Rohstoffe kaufen, Waren produzieren und an Orte außerhalb Chicagos liefern. Die Aufräumphase, in der der Spielplan für die nächste Dekade vorbereitet wird. Nach Abschluss der fünften Dekade endet das Spiel. Du kannst dann deine Aktien in Geld umtauschen sowie Belohnungen für die Erfüllung „Öffentlicher Ziele“ kassieren. Wer am Ende das meiste Geld hat, wird Chicagos bedeutendster Bürger und gewinnt das Spiel.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist einfach: Werde so reich wie möglich, so schnell wie möglich. Du beginnst das Spiel mit einem kleinen Geldbetrag. Während des Spiels nutzt du dein persönliches Vermögen zum Aufbau eigener Firmen und zur Investition in Firmen deiner Mitspieler. Wenn diese Firmen wachsen, bekommen die jeweiligen Investoren Dividenden, und die Aktienkurse steigen. Die Gewinne werden eingesetzt um weitere Aktien zu kaufen. Dieser Kreislauf wiederholt sich im Laufe des Spiels. Am Ende des Spiels werden alle Aktien zum finalen Kurs an die Bank verkauft. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.

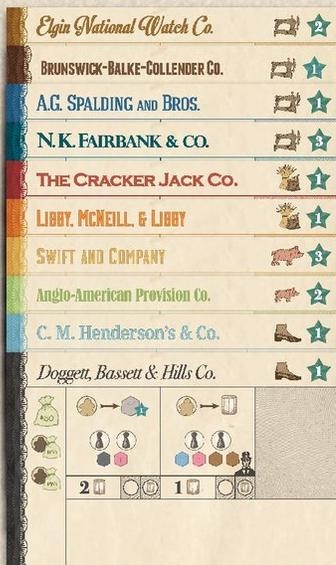
SPIELMATERIAL



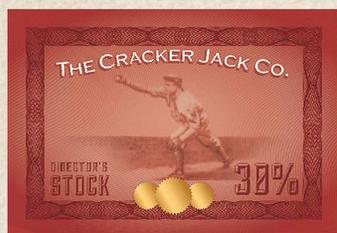
1 Spielplan



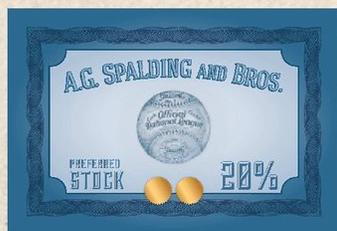
4 Spielerhilfen
rot, blau, grün, gelb



10 Firmen-Tableaus



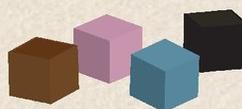
10 Direktoraktien
(30%)
1 pro Firma



10 Vorzugsaktien
(20%)
1 pro Firma



50 Gemeinschaftsaktien
(10%)
5 pro Firma



70 Rohstoffwürfel
20 Vieh (rosa)
18 Stahl (blau)
16 Holz (braun)
16 Kohle (schwarz)



24 Partnerfiguren
6 rot, 6 blau,
6 grün, 6 gelb



1 Dekadenmarker
1 Phasenmarker



12 Bonus-
Warenmarker

STOCK BUMP GUIDE		STOCK BUMP GUIDE	
1X	2X	1X	2X
210	270	270	330
270	330	330	390
330	390	390	450
390	450	450	510
450	510	510	570
510	570	570	630
570	630	630	690
630	690	690	750
690	750	750	810
750	810	810	870
810	870	870	930
870	930	930	990
930	990	990	1050
990	1050	1050	1110
1050	1110	1110	1170
1110	1170	1170	1230
1170	1230	1230	1290

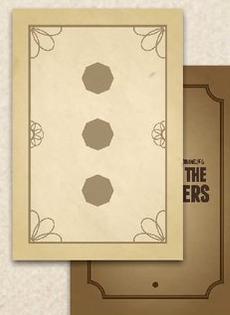
4 Kursanpassungstabellen



1 Wertungsblock



1 Stoffbeutel für die
Rohstoffe



24 Bedarfplättchen
6 für jeder der Stufen 1-4



20 Firmenmarker
2 pro Firma



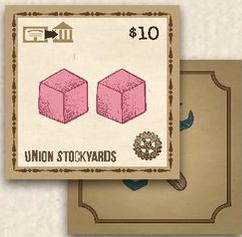
Erstkaufsrecht-Marker

44 Gebäudeplättchen

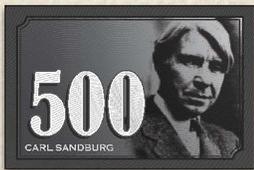
12 Gebäude der Ära I
16 Gebäude der Ära II
16 Gebäude der Ära III



10 Zielplättchen



16 Kapitalgüter



40 Geldscheine zu \$500
(\$20.000)



60
Warenmarker



50
Arbeiter



20
Verkäufer



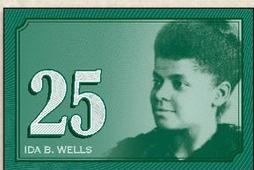
20
Manager



40
Automatisierungsmarker



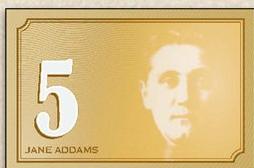
40 Geldscheine zu \$100
(\$4.000)



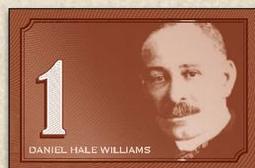
60 Geldscheine zu \$25
(\$1.500)



40 Geldscheine zu \$10
(\$400)



40 Geldscheine zu \$5
(\$200)



40 Geldscheine zu \$1
(\$40)

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELVORBEREITUNG 4

Erklärungen zum Spielmaterial 6

Attraktivitätsboni 8

Firmen-Tableaus 10

Gründung deiner ersten Firma 12

Wichtige Hinweise zum Thema "Geld" 12

SPIELVERLAUF 13

Zugreihenfolge 13

DIE AKTIENPHASE 13

(Aktien kaufen und verkaufen)

Wechsel der Firmenleitung (Expertenspiel) 15

DIE BAUPHASE 16

DIE AKTIONSPHASE 17

(Arbeiter, Verkäufer und Manager einstellen)

Allgemeine Aktionsfelder 19

DIE BETRIEBSPHASE 22

(Rohstoffe kaufen, Waren produzieren und verkaufen)

Beschaffung von Notfall-Kapital (Expertenspiel) 22

Ausschüttung von Dividenden 26

Anpassung der Aktienkurse 27

DIE AUFRÄUMPHASE 29

WERTUNG ZUM SPIELEENDE 30

Varianten & Spieloptionen 31

Verzeichnis der Zielplättchen 32

Verzeichnis der Gebäude 33

Verzeichnis der Kapitalgüter 37

Anmerkungen der Designer 39

Mitwirkende 40

SPIELVORBEREITUNG

1 Lege den Spielplan auf den Tisch und platziere den Dekadenmarker auf die Dekade "1875".

2 Lege den Phasenmarker auf das Feld "Aktienphase" auf dem Spielplan.

3 Sortiere die 24 Bedarfsplättchen in 4 separate Stapel zu je 6 Plättchen nach der Anzahl der Punkte auf der Rückseite der Plättchen. Jeder Stapel wird separat gemischt. Forme danach aus den vier separaten Stapeln einen großen verdeckten Bedarfsstapel (Stapel Nr. 4 unten, darüber die Stapel 3 bis 1, so dass Nr. 1 ganz oben ist).

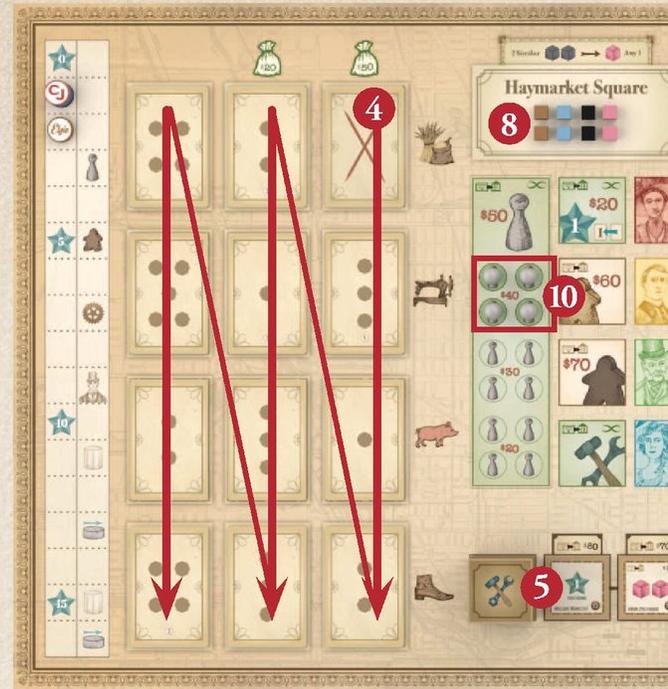
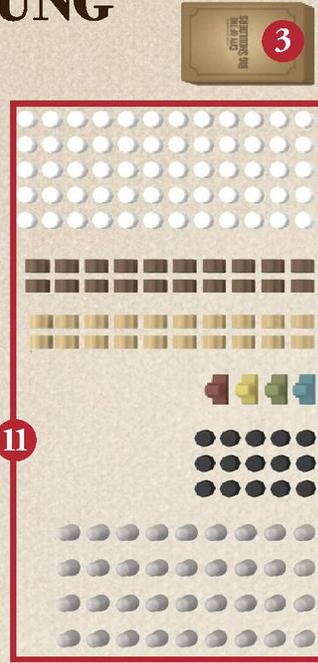
Bei 2 Spielern: Entferne alle Bedarfsplättchen, die Markierungen für 3 und 4 Spieler tragen.

Bei 3 Spielern: Entferne alle Bedarfsplättchen, die Markierungen für 4 Spieler tragen.

Bei 4 Spielern: Alle Bedarfsplättchen werden verwendet.

4 Beginnend mit dem Feld rechts oben, wird auf jedes Feld im Bedarfsbereich in der gezeigten Reihenfolge ein Plättchen vom Bedarfsstapel offen auf den Spielplan gelegt.

5 Trenne die 5 Startplättchen der Kapitalgüter von den Übrigen. Ⓢ Lege das Plättchen "Brilliantes Marketing" auf das \$80-Feld und mische die übrigen 4 Plättchen. Lege diese offen in zufälliger Reihenfolge auf die Felder von \$40 bis \$70. Mische dann alle verbleibenden Kapitalgüter und lege den Stapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan.



6 Mische die 10 Zielplättchen. Ziehe 5 zufällige Zielplättchen und lege sie offen neben den Spielplan.

7 Sortiere die Gebäude entsprechend ihrer Ära (erkennbar an den Markierungen auf den Rückseiten der Plättchen). Mische dann die 3 Stapel getrennt voneinander und lege sie auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan

Bei 2 Spielern: Entferne alle Gebäude, die Markierungen für 3 und 4 Spieler tragen.

Bei 3 Spielern: Entferne alle Gebäude, die Markierungen für 4 Spieler tragen.

Bei 4 Spielern: Alle Gebäude werden verwendet.

8 Lege je 2 Rohstoffe jedes Typs auf den "Haymarket Square" auf dem Spielplan. Alle übrigen Rohstoffe kommen in den Stoffbeutel.



9 Schüttele den Stoffbeutel gut durch. Ziehe dann je 3 Rohstoffe aus dem Beutel und lege diese auf jedes Rohstoff-Feld (einschließlich des Feldes mit der Markierung "X") der Lieferkette am oberen Spielplanrand..

10 Lege 4 Arbeiter auf die 4 dunkleren Arbeiter-Felder auf dem Arbeitsmarkt (in der Nähe des \$40-Feldes).

11 Lege die übrigen Arbeiter, Manager, Verkäufer, Waren und Automatisierungsmarker als Vorrat neben den Spielplan, so dass alle Spieler sie gut erreichen können. Lege auch die Bonus-Warenmarker neben den Spielplan.

12 Lege das Geld der Bank ebenfalls in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan.

13 Jeder Spieler bekommt 3 Gebäude vom Ära I-Stapel.

14 Jeder Spieler erhält ein Startkapital von \$175 von der Bank, eine Spielerhilfe sowie 2 Partnerfiguren in der vom Spieler gewählten Farbe. Jeder Spieler stellt zusätzlich einen Partner auf das dritte leere Feld der Gebäudereihe seiner Farbe auf dem Spielplan sowie einen weiteren Partner neben die Attraktivitätsleiste. Die übrig gebliebenen 2 Partner werden erst später im benötigt.

15 Jeder Spieler bekommt eine Kursanpassungstabelle. Nun wählen alle Spieler ihre Start-Firma, wie auf Seite 12 im Abschnitt "Gründung deiner ersten Firma" beschrieben.

ERKLÄRUNGEN ZUM SPIELMATERIAL

BEDARFSPLÄTTCHEN

During the Operating Phase of each Decade, your company will sell Goods that it has produced to these Demand Tiles. The number of octagons on the Demand Tile indicates how many Goods can be sold to it.



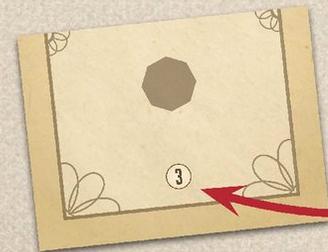
A maximum of three Goods can be sold to this Demand Tile.

Dieses Bedarfsplättchen wird in den ersten Stapel gemischt.

Die Anzahl der Punkte auf der Rückseite der Bedarfsplättchen gibt an, in welchen Stapel das jeweilige Plättchen zu Spielbeginn gemischt wird. Zu Beginn des Spiels sind nur Plättchen mit einer geringeren Anzahl an Waren verfügbar. Im Laufe des Spiels werden Plättchen mit einer größeren Anzahl an Waren verfügbar. Ein Bedarfsplättchen ist mit einem roten "X" markiert. Hier dürfen keine Waren verkauft werden. Es wird nach der ersten Aufräumphase vom Spielplan entfernt.



Die Zahl an der Unterkante eines Plättchens bezieht sich auf die Anzahl der Spieler, für die das Plättchen gedacht ist.



KAPITALGÜTER

Während der Aktionsphase jeder Dekade kannst du für deine Firma Kapitalgüter kaufen und dadurch besondere Fähigkeiten erlangen.

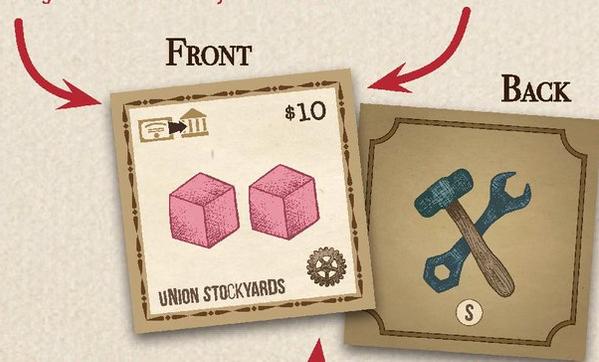


Wenn deine Firma ein Kapitalgut kauft, kann sie sofort einen einmaligen Bonus entsprechend dem kleinen Symbol an der unteren rechten Ecke des Plättchens nutzen.

Wenn deine Firma ein Kapitalgut gekauft hat, und auf dem Firmen-Tableau noch ein freier Platz für Kapitalgüter vorhanden ist, kannst du das Plättchen zusätzlich dort ablegen, um für deine Firma einen mehrfach nutzbaren Langzeit-Bonus zu erhalten. Jede Firma kann auf jedem freien Kapitalgut-Feld des Firmen-Tableaus nur ein Kapitalgut ablegen. Du kannst diese Kapitalgüter (als kostenlose Aktion) einmal pro Dekade während deiner Aktionsphase oder während der Betriebsphase nutzen.

Für einige Kapitalgüter muss deine Firma eine Gebühr an die Bank bezahlen. Der jeweilige Betrag steht oben links auf jedem Plättchen.

Die Kosten, um ein Kapitalgut während deines Zuges zu nutzen, stehen jeweils rechts oben.



Der Sofort-Bonus eines Kapitalgutes steht immer rechts unten.

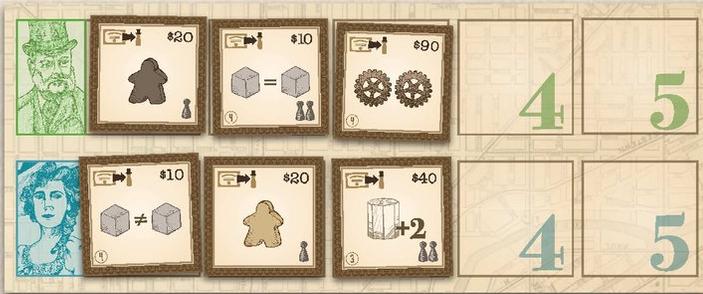
Ein Ⓢ auf der Rückseite des Plättchens besagt, dass dieses bereits zu Beginn des Spiels verfügbar ist (Startplättchen).

Wenn deine Firma ein Kapitalgut gekauft hat und auf dem Firmen-Tableau kein freier Platz mehr für Kapitalgüter vorhanden ist, wird das Plättchen nach Nutzung des Sofort-Bonus aus dem Spiel genommen.

Die besonderen Eigenschaften jedes Kapitalguts sind im Abschnitt "Verzeichnis der Kapitalgüter" am Ende der Spielregel beschrieben.

GEBÄUDE

Während der Bauphase jeder Dekade stehen dir drei Gebäude zur Verfügung. Wähle eines der Gebäude aus und lege es verdeckt auf das niedrigste verfügbare Gebäudefeld deiner Farbe auf dem Spielplan. Danach wähle ein zweites Gebäude aus, das verdeckt aus dem Spiel genommen wird. Damit bleibt ein Gebäude übrig, das du für die nächste Bauphase behältst.



Während der Aktionsphase werden die Gebäude zu Aktionsfeldern. Dorthin können die Spieler ihre Partner entsenden, damit diese im Auftrag ihrer Firmen tätig werden.



Dieses Gebäude wird zu Spielbeginn in den ersten Stapel gemischt.

Dieses Gebäude fügt einen Arbeiter zum Arbeitsmarkt hinzu.

Sobald alle Spieler ihre Gebäude auf den Spielplan gelegt haben, werden alle Gebäude aufgedeckt. Auf jedem Gebäudeplättchen ist unten rechts die Anzahl der Arbeiter angegeben, die dem Arbeitsmarkt auf dem Spielplan hinzugefügt werden.

Die Punkte auf der Rückseite jedes Gebäudes zeigen an, in welchen Stapel das Gebäude zu Spielbeginn gemischt wird.

Die besonderen Eigenschaften jedes Gebäudes sind im Abschnitt "Verzeichnis der Gebäude" am Ende der Spielregel beschrieben.

ÖFFENTLICHE ZIELE

Während der Spielvorbereitung werden zufällig 5 Zielplättchen aus dem Stapel gezogen und sichtbar neben den Spielplan gelegt. Jedes Zielplättchen beinhaltet eine bestimmte Bedingung, für deren Erfüllung es bei Spielende eine Belohnung von je \$200 gibt. Wenn mehrere Spieler dasselbe Ziel erfüllen, bekommt jeder die Belohnung von \$200.



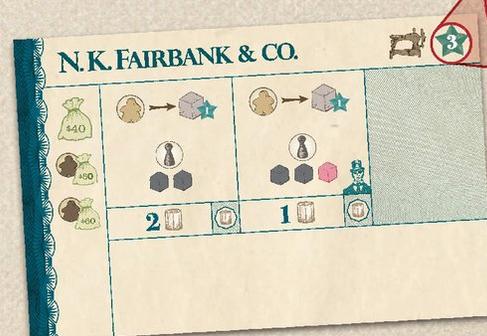
Die Zielkarten sind im Abschnitt "Verzeichnis der Zielplättchen" am Ende der Spielregel detailliert beschrieben.

DIE ATTRAKTIVITÄTSLEISTE

Wenn du eine neue Firma gründest, legst du einen Firmenmarker auf das Feld der Attraktivitätsleiste, das auf dem entsprechenden Firmen-Tableau angegeben wird.

Hinweis: Firmen erhalten die Boni auf der Attraktivitätsleiste nur, wenn sie darauf oder darüber ziehen, nicht wenn sie darauf starten (z.B. mit Attraktivität 3).

Die Attraktivität, mit der eine Firma startet, wird durch den Stern in der oberen rechten Ecke angegeben.



DIE ATTRAKTIVITÄTSLEISTE (FORTS.)

Während des Spielverlaufs erhöhst du die Attraktivität deiner Firma, indem du den Firmenmarker entlang der Attraktivitätsleiste bewegst.

Attraktivität bestimmt die Zugreihenfolge während der Betriebsphase. Die Firma mit der höchsten Attraktivität beginnt, gefolgt von der zweitplatzierten Firma und so weiter. Die Firmenmarker werden aufeinander gestapelt, wenn sie auf dem selben Feld stehen. Dabei führt die oben liegende Firma zuerst ihren Zug aus, gefolgt von den darunterliegenden Firmen.

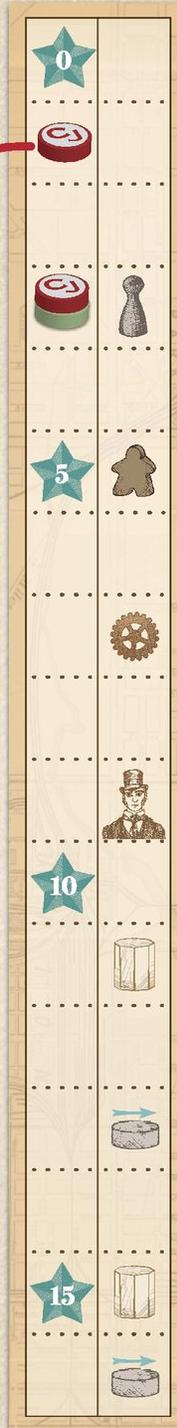
Wenn deine Firma an Attraktivität gewinnt und du deinen Firmenmarker auf ein Feld ziehst, das schon von einer anderen Firma belegt ist, legst du deinen Firmenmarker auf den bereits vorhandenen Firmenmarker der Konkurrenzfirma.

Wenn du eine neue Firma gründest, legst du deinen Firmenmarker unter alle bereits auf diesem Feld vorhandenen anderen Firmenmarker.

Wenn deine Firma an Attraktivität gewinnt und du deinen Firmenmarker auf ein neues Attraktivitätsfeld mit einem Bonus-Symbol daneben ziehst, kann deine Firma einen von zahlreichen Attraktivitätsboni erhalten, die rechts erklärt sind. Alle Attraktivitätsboni erhält deine Firma sofort. Wenn deine Firma den Bonus nicht erhalten kann oder nicht erhalten will, kann deine Firma stattdessen \$25 von der Bank ausgezahlt bekommen.

Im weiteren Spielverlauf ist es möglich, dass du 2 oder 3 verschiedene Firmen betreibst. Du darfst niemals den Bonus, den eine Firma erhalten hat, an eine deiner anderen Firmen weitergeben.

Wenn du deinen Firmenmarker auf ein bereits belegtes Feld ziehst, legst du deinen Firmenmarker nach oben auf bereits vorhandene Firmenmarker.



ATTRAKTIVITÄTSBONI

ERHALTE EINEN ARBEITER: Deine Firma kann einen Arbeiter aus dem Vorrat erhalten. Dieser Arbeiter kann in jede Fabrik auf dem entsprechenden Firmen-Tableau gestellt werden.



AUTOMATISIERUNG: Deine Firma kann einen Arbeiter in einer der Fabriken automatisieren, indem der am weitest links liegende Automatisierungsmarker unter der jeweiligen Fabrik auf ein Arbeiterfeld in der Fabrik gelegt wird, auf dem sich bereits ein Arbeiter befindet. Der auf diese Weise automatisierte Arbeiter kann auf ein anderes freies Arbeiterfeld der selben Firma verschoben werden. Ansonsten wird der Arbeiter auf den Arbeitsmarkt auf dem Spielplan gestellt. Wenn der Arbeitsmarkt voll ist, wird der Arbeiter zurück in den Vorrat gelegt.



Du kannst die Fabrik, die du automatisieren möchtest, innerhalb deiner Firma frei wählen, allerdings muss jede Fabrik seine Arbeiter von links nach rechts automatisieren.

Bei der Automatisierung von Arbeitern wirst du manchmal Boni aufdecken, die zusätzliche Waren für dich produzieren können.

ERHALTE EINEN VERKÄUFER: Deine Firma kann einen Verkäufer aus dem allgemeinen Vorrat erhalten und diesen auf dem obersten linken freien Verkäuferfeld des Firmen-Tableaus ablegen.



PRODUZIERE ZUSÄTZLICHE WAREN: Deine Firma kann einen Bonus-Warenmarker erhalten. Während der Betriebsphase produziert deine Firma nach Abschluss der Produktion sofort eine zusätzliche Ware (unabhängig davon, ob eine Fabrik deiner Firma davor erfolgreich produziert hat).



Wenn dein Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste das Warenfeld erreicht, lege sofort einen Bonus-Warenmarker auf dein Firmen-Tableau.



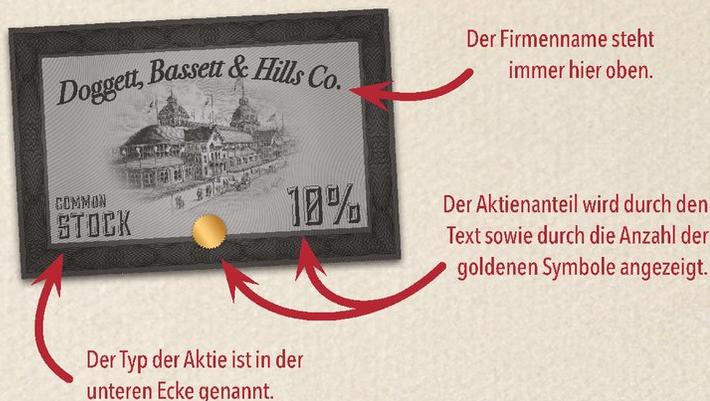
STEIGERUNG DES AKTIENKURSES: Deine Firma kann den Firmenmarker auf dem Aktienmarkt einen Schritt nach vorne bewegen.

ERHALTE EINEN PARTNER: Du erhältst sofort einen zusätzlichen Partner. Dieser neue Partner kann bereits in der Aktionsphase, in der du ihn erhalten hast, eingesetzt werden. Jeder Spieler kann diesen Bonus nur ein Mal erhalten.

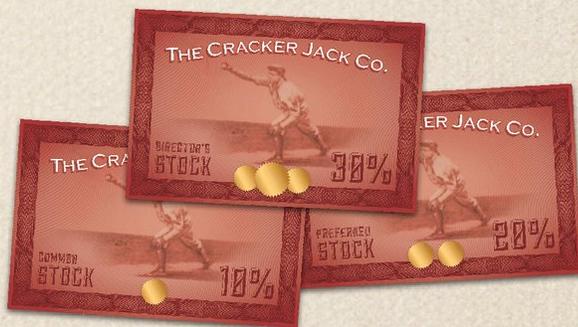


AKTIEN

Wie bei allen Spielen des 18xx-Genres steht auch bei "City of the Big Shoulders" die Manipulation des Aktienmarkts im Fokus des Spiels. Ein Großteil des Spiels basiert darauf, zum richtigen Zeitpunkt in die richtigen Firmen zu investieren. Du kannst sowohl in deine eigenen Firmen als auch in die Firmen deiner Mitspieler investieren. Wenn du in eine Firma investiert, gehört dir danach ein Teil dieser Firma. Wenn diese Firma in der Betriebsphase produziert, erhältst du eine Dividendenzahlung, die abhängig von der Anzahl der Aktien ist, die du von dieser Firma besitzt.



Jede Firma im Spiel hat 10 Anteile. Jeder der Anteile steht dabei für je 10% des Firmenwerts. Die Besitzanteile werden durch Aktienzertifikate repräsentiert. Es gibt drei verschiedene Arten von Aktien:



Die Direktoraktie besitzt der Spieler, der die Firma kontrolliert. Ein Spieler, der eine Firma gründet, wird auch deren erster Direktor. Diese besondere Aktie ist 3 Anteile wert, also 30% der Firma.

Die Gemeinschaftsaktie ist 1 Anteil wert (10% der Firma) und kann von jedem Spieler besessen werden.

Die Vorzugsaktie ist eine besondere Aktie, die 2 Anteile wert ist (20% der Firma).

Du darfst nicht sowohl die Direktoraktie als auch die Vorzugsaktie der gleichen Firma besitzen. Die Vorzugsaktie muss immer "als ganzes" gekauft werden. Dies bedeutet, dass es nicht möglich ist zwei Gemeinschaftsaktien zu kaufen und diese später in eine 20%-Vorzugsaktie umzutauschen.

Du darfst niemals mehr als 60% (6 Anteile) einer Firma besitzen.

Die Gesamtzahl an Aktienzertifikaten, die du besitzen darfst, ist limitiert. Daher sind Direktoraktien und Vorzugsaktien vorteilhaft gegenüber Gemeinschaftsaktien. Diese Einschränkung wird "Zertifikatslimit" genannt und ist auf dem Spielplan im Bankenbereich dargestellt. Das Zertifikatslimit basiert auf der Anzahl der Spieler.

ANZAHL DER SPIELER	ZERTIFIKATSLIMIT
2	10
3	12
4	14

BASISSPIEL: Du darfst deine Direktoraktie nicht verkaufen. Wenn du eine Firma gründest, bleibst du bis zum Ende des Spiels Direktor dieser Firma.

EXPERTENSPIEL: Es gibt zwei Möglichkeiten, den Direktorposten zu verlieren oder abzugeben kannst.

ABGEBEN: Du darfst die Direktoraktie an einen beliebigen Mitspieler verkaufen, dem bereits 30% oder mehr deiner Firma gehören.

VERLIEREN: Dein Mitspieler kann deine Firma übernehmen, wenn er mehr Anteile an deiner Firma hält als du.

Wenn eine dieser Bedingungen erfüllt ist, tauschst du deine Direktoraktie gegen eine Kombination aus Vorzugsaktie und Gemeinschaftsaktien deines Mitspielers. Gebe ihm anschließend das Firmen-Tableau, und alles, was auf ihm abgelegt ist. Dieser Vorgang wird "Wechsel der Firmenleitung" genannt und ist im Detail auf Seite 15 beschrieben.

DER AKTIENMARKT

Auf dem Aktienmarkt wird der Aktienkurs für jede Firma des Spiels festgehalten. Wenn du eine oder mehrere Aktien einer Firma kaufen möchtest, musst du pro Aktie den Preis zahlen, der auf dem Aktienmarkt angezeigt wird. Ebenso erhältst du den angegebenen Preis, wenn du Aktien aus deinem Besitz verkaufst.

Du kannst eine neue Firma mit einem Ausgabepreis von \$35, \$40, \$50 oder \$60 pro Aktie gründen - überall im dunklen Bereich der Aktienmarkts.

Wenn du eine neue Firma gründest, legst du den anfänglichen Aktienkurs fest, indem du einen Firmenmarker auf das entsprechende Feld im dunklen Bereich des Aktienmarkts legst.

Am Ende der Betriebsphase passt du den Aktienkurs deiner Firma auf dem Aktienmarkt an. Die Kursanpassung hängt davon ab, ob die Firma Dividenden an die Aktionäre ausschüttet oder ob sie die Gewinne in der Firmenkasse behält. Wenn du dich dafür entscheidest Dividenden auszuschütten, wird der Aktienkurs deiner Firma steigen. Wenn du Gewinne in der Firma behältst oder keine Waren verkaufen kannst wird der Aktienkurs deiner Firma sinken.

Wenn du Dividenden ausschüttest, kann dein Aktienkurs abhängig von der Höhe der Dividende um ein, zwei oder drei Schritte auf dem Aktienmarkt steigen.



Wenn du während der Aktienphase Aktien an die Bank verkaufst, legst du diese Aktien im Bankbereich auf dem Spielplan ab und erhältst dafür Geld von der Bank. Wenn du Aktien verkaufst, sinkt der Aktienkurs deiner Firma für jede verkaufte Aktie am Aktienmarkt um einen Schritt. Wenn am Ende der Aktienphase alle Aktien deiner Firma im Besitz von Spielern sind, steigt der Aktienkurs deiner Firma am Aktienmarkt um einen Schritt.

Wenn Aktien an die Bank verkauft werden, reduziert sich der Aktienkurs für jede verkaufte Aktie am Aktienmarkt um einen Schritt.

Wenn deine Firma Dividenden ausschüttet, die kleiner sind als der Aktienkurs deiner Firma, bewegt sich der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt nicht.

Manche Kapitalgüter und andere Boni können den Aktienkurs deiner Firma auf vielfältige Weise beeinflussen.

FIRMEN-TABLEAUS DER FIRMEN

Jede Firma wird im Spiel durch ihr Firmen-Tableau repräsentiert. Jede Firma hat ihre eigene Firmenkasse. Hier legst du nicht verkaufte Aktien, Geld, Rohstoffe sowie nicht verkaufte Waren ab. Die Anzahl an Rohstoffen, Geld oder Waren, die eine Firma in ihrer Firmenkasse aufbewahren kann, ist nicht limitiert.

Die linken Spalte des Firmen-Tableaus repräsentiert die Verkaufsabteilung. Der Wert auf dem obersten Geld-Symbol bestimmt den Preis, zu dem diese Firma ihre Waren verkaufen kann. Durch das Einstellen neuer Verkäufer kann der Verkaufspreis erhöht werden.

A Der Firmenname

B Der Firmentyp:

 Fleischindustrie

 Haushaltswaren

 Schuhe

 Essen und Milchprodukte

C Die anfängliche Attraktivität der Firma

D Der Verkaufspreis für die von der Firma produzierten Waren.

E Wenn ein neuer Verkäufer eingestellt wird, erhöht sich der Verkaufspreis der Waren. Neue Verkäufer werden von oben nach unten hinzugefügt.

F Wenn ein Manager eingestellt wird, löst dieser jedes Mal, wenn seine Fabrik produziert, einen Sondereffekt aus.

G Jede Firma besteht aus 2 bis 3 Fabriken; dieser Bereich stellt die erste Fabrik dar.

H Wenn dies deine erste Fabrik ist, legst du hier einen Partner ab. Du erhältst diesen Partner, wenn deine Firma das erste Mal in allen Fabriken produziert.

I Die Anzahl der Felder gibt an, wieviele Arbeiter benötigt werden, damit eine Fabrik Waren produzieren kann.

J Diese Rohstoffe werden benötigt, damit eine Fabrik Waren produzieren kann.

K Dies ist die Firmenkasse. Geld, Rohstoffe, unverkaufte Waren und Aktien werden hier abgelegt.

L Lege bei Firmengründung schwarze Automatisierungsmarker auf jedes Achteck, das unter jeder Fabrik abgebildet ist.

M Dies ist die Anzahl der Waren, die deine Fabrik produzieren wird.

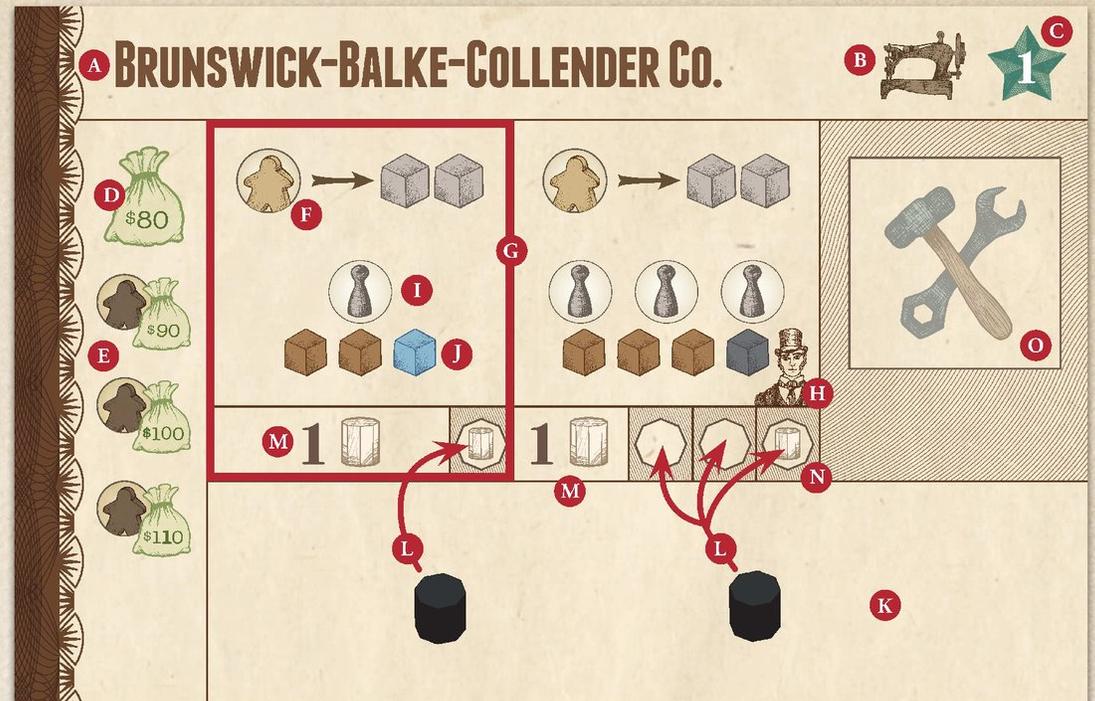
N Wenn diese Fabrik vollständig automatisiert ist und ein zusätzliches Warenfeld aufgedeckt wird, produziert diese Fabrik eine zusätzliche Ware.

O Kapitalgüter, die von dieser Firma erworben werden, werden hier abgelegt.

Das Stern-Symbol in der oberen rechten Ecke des Firmen-Tableaus stellt die anfängliche Attraktivität der Firma dar. Während der Betriebsphase hat die Firma, deren Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste am weitesten vorne liegt, als erste die Möglichkeit Rohstoffe zu kaufen, Fabriken zu betreiben, Güter zu produzieren und diese am Markt zu verkaufen.

Fabriken jeder Firma werden in der Mitte des Firmen-Tableaus dargestellt. Jede Fabrik benötigt eine bestimmte Anzahl von Arbeitern, um Waren produzieren zu können. Firmen produzieren Waren in den Fabriken von links nach rechts. Um in deiner zweiten Fabrik Waren produzieren zu können, musst du also zuerst in deiner ersten Fabrik Waren produziert haben. Wenn du einen Manager in einer Fabrik eingestellt hast, kannst du dessen Fähigkeit sofort nach der Produktion von Waren in dieser Fabrik nutzen. Manager können deiner Firma helfen, indem sie mehr Güter produzieren, zusätzliche Rohstoffe erwerben oder die Attraktivität der Firma erhöhen.

Auf der rechten Seite des Firmen-Tableaus befinden sich Felder, auf denen Kapitalgüter abgelegt werden können. Kapitalgüter verleihen deiner Firma zusätzliche Fähigkeiten. Firmen können Kapitalgüter immer für ihren sofortigen, einmaligen Bonus nutzen. Wenn auf dem Firmen-Tableau kein Feld für Kapitalgüter vorhanden ist, oder alle vorhandenen Felder belegt sind, musst du danach das Anlagegut aus dem Spiel nehmen. Wenn auf dem Firmen-Tableau noch ein freies Feld für Kapitalgüter vorhanden ist, kannst du das Plättchen dort ablegen. Den Langzeit-Bonus jedes Kapitalguts, das deine Firma besitzt, kann nur einmal pro Dekade genutzt werden. Deine Firma kann ihre Kapitalgüter jeder Zeit aus dem Spiel nehmen. Fähigkeiten der Kapitalgüter sind im Detail auf Seite 37 beschrieben.



GRÜNDUNG DEINER ERSTEN FIRMA

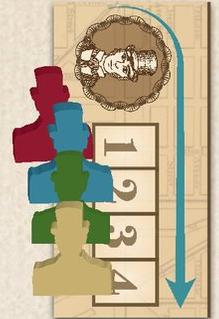
Bevor ein Spieler seine erste Firma gründet, sollte jedem Spieler die Gelegenheit gegeben werden, sich die Firmen-Tableaus aller Firmen anzusehen. Spieler sollten sich auch mit den Bedarfslättchen auf dem Spielplan, ihren Start-Gebäuden sowie den verfügbaren Rohstoffen vertraut machen.

Wähle zufällig einen Spieler aus, der als erster eine Firma gründet. Beginnend mit diesem Spieler **muss gegen den Uhrzeigersinn** jeder Spieler eine Firma seiner Wahl gründen, wie auf Seite 14 im Abschnitt Aktienphase beschrieben. Lege zusätzlich einen Partner in deiner Farbe in der letzten Fabrik auf dem Firmen-Tableau deiner Start-Firma ab.

Der letzte Spieler, der eine Firma gründet, erhält den Erstkaufsrecht-Marker. Dann, beginnend mit dem Spieler, der den Erstkaufsrecht-Marker hat, legen alle Spieler im Uhrzeigersinn einen Partner ihrer Farbe auf das

Zugreihenfolge-Feld der Aktionsphase auf dem Spielplan. Der Spieler mit dem Erstkaufsrecht-Marker platziert seinen Partner auf Feld 1, der Spieler zu seiner linken auf Feld 2, und so weiter. Der Spieler, der als erster eine Firma gegründet hat, ist somit der letzte in der Zugreihenfolge.

Die Zugreihenfolge wird so nur zu Beginn des Spieles festgelegt. Du kannst die Zugreihenfolge ändern, indem du das Werbung- und Startspielerfeld auf dem Spielplan während der Aktionsphase mit einem deiner Partner besuchst (Details auf Seite 19).



Der rote Spieler hat den Erstkaufsrecht-Marker und platziert daher seinen Partner auf dem ersten Feld. Der blaue Spieler sitzt links von dem roten Spieler und platziert seinen Partner auf dem zweiten Feld.

WICHTIGE HINWEISE ZUM THEMA “GELD”

In “City of the Big Shoulders” ist das Geld jedes Spielers unabhängig von dem Geld, das eine Firma in ihrer Firmenkasse vorhält. Es kann hilfreich sein, sich zwei verschiedene Arten von Spielern vorzustellen: Die Spieler selbst, die nur in den Aktienphasen und den Bauphasen aktiv sind, sowie die Firmen, die in den Aktionsphasen und den Betriebsphasen aktiv sind.

Wenn Spieler in Firmen investieren, wird Geld der Spieler im Tausch gegen Aktien in die Firmenkasse gezahlt. Da Partner für diese Firmen Aktionen auf dem Spielplan ausführen, zahlen die Firmen für diese Aktionen.

During the Action and Operating Phases of each Decade, do not spend your personal money to take actions on behalf of your companies.

The money that is spent to take actions is always paid from the company treasury.

During your first couple of plays with this game, watch this very closely. Mixing money is the single most common mistake new players make in 18xx-style economic games.

SPIELVERLAUF

Bei Spielbeginn solltest du unbedingt den Abschnitt "Gründung deiner ersten Firma" beachten. Jeder Spieler **muss** zu Beginn des Spiels eine Firma gründen.

Während des Spiels kommen verschiedene Zugreihenfolgen zum Einsatz. Die Zugreihenfolge jeder Phase wird auf dem Spielplan durch ein blaues Symbol neben der Phase dargestellt.



DIE AKTIENPHASE

Die erste Phase jeder Dekade ist die Aktienphase. Beginnend mit dem Spieler im Besitz des Erstverkaufsrecht-Markers können alle Spieler die folgenden Schritte ausführen:

folgenden Schritte ausführen:

1. Aktien verkaufen (beliebig viele)
2. Aktien kaufen (nur eine Aktie)

ODER:

- Eine neue Firma gründen (nach der ersten Dekade)
- Passen

AKTIEN VERKAUFEN

Mit dieser Aktion kannst du beliebig viele Aktien von beliebig vielen Firmen an die Bank verkaufen. Wenn du Aktien verkaufst, erhältst du von der Bank den auf dem Aktienmarkt gezeigten Aktienkurs multipliziert mit der Anzahl der verkauften Anteile. Dann legst du die verkauften Aktien im Bankbereich auf dem Spielplan ab.

Anschließend sinkt der Aktienkurs der Firma auf dem Aktienmarkt **für jeden verkauften Anteil** um einen Schritt. Beim Verkauf einer Vorzugsaktie sinkt daher der Aktienkurs der Firma um zwei Schritte. Im Expertenspiel verursacht der Verkauf der Direktoraktie eine Reduktion des Aktienkurses um drei Schritte.

Bank Pool	
Players	Stock Max
2	10
3	12
4	14
Payouts	Stock Round
Full 1x Share Price	Soldout
Full 2x Share Price x2	Sold to Bank
Full 3x Share Price x3	Shares in Bank Pool
Withhold	

Verkaufte Aktien werden im Bankbereich abgelegt.



BASISSPIEL: Der Direktor einer Firma darf seine 30% Direktoraktie nie verkaufen.

EXPERTENSPIEL: Der Direktor einer Firma darf seine 30% Direktoraktie nur verkaufen, wenn ein Mitspieler ebenfalls 30% oder mehr Anteile an der Firma hält. In diesem Fall wird der auf Seite 15 beschriebene "Wechsel der Firmenleitung" ausgelöst.

DIE AKTIENPHASE (FORTS.)

AKTIEN KAUFEN

Nachdem du entschieden hast, ob du Aktien verkaufen möchtest oder nicht, darfst du genau eine Aktie von der Bank oder von einer beliebigen Firma kaufen.

Wenn du Aktien von der Bank kaufst, musst du die Bank bezahlen. Wenn du Aktien von einer Firma kaufst, musst du die Firma bezahlen.

Wenn du Aktien einer Firma verkauft hast, darfst du in dieser Dekade keine Aktien der gleichen Firma mehr kaufen. In der nächsten Dekade kannst du allerdings wieder Aktien dieser Firma kaufen.

Du darfst die 20% Vorzugsaktie in einer Aktion kaufen, dafür zahlst du den doppelten Aktienkurs (2 Anteile). Du darfst NIE die Vorzugsaktie einer Firma kaufen, deren Direktor du momentan bist (d.h. du besitzt deren 30% Direktoraktie).

Du darfst NICHT mehr als 6 Anteile (60% Besitz) von einer Firma kaufen.

Wenn am Ende der Aktienphase alle Aktien deiner Firma im Besitz von Spielern sind, steigt der Aktienkurs deiner Firma am Aktienmarkt um einen Schritt.

STRATEGIE-TIPP: Typischerweise wird sich der Aktienkurs einer Firma im Spielverlauf erhöhen. Wenn du also vor der Wahl stehst am Ende der Aktienphase Geld übrig zu haben oder weitere Aktien zu kaufen, solltest du fast immer neue Aktien kaufen, auch wenn diese Firma von einem deiner Mitspieler geleitet wird. Denn der Aktienbesitz zahlt sich für dich aus, wenn die Firma zum Ende der Betriebsphase Dividenden ausschüttet. Außerdem ist es wahrscheinlich, dass sich der Aktienkurs der Firma zwischen den Dekaden erhöht. Geld, das du nicht investiert, vermehrt sich nicht von alleine. Daher ist es fast immer besser zu investieren, selbst wenn du nicht in die erfolgreichste Firma im Spiel investiert. Später kannst du Aktien immer noch verkaufen.

GRÜNDUNG EINER NEUEN FIRMA

1. Um eine neue Firma zu gründen, wählst du zunächst ein Firmen-Tableau einer Firma aus, die noch nicht im Spiel ist. Lege den initialen Aktienkurs der Firma fest, indem du einen Firmenmarker auf eines der dunklen Felder (\$30, \$40, \$50, \$60) des Aktienmarkts legst.
2. Dann kaufst du die 30% Direktoraktie, indem du den dreifachen Aktienkurs (3 Anteile), den du im vorherigen Schritt festgelegt hast, an die Firma bezahlst. Immer wenn du neue Aktien kaufst (also auch wenn du eine neue Firma gründest) zahlst du immer mit deinem persönlichen Vermögen in die Firmenkasse. Nach dem Kauf legst du die 30% Direktoraktie vor dir ab.

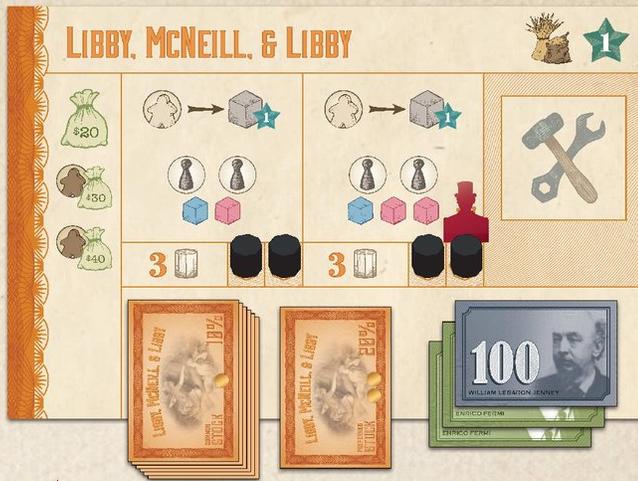


Zu Beginn des Spiels haben Spieler nicht genug Geld, um eine Firma mit einem initialen Aktienkurs von \$60 pro Anteil zu gründen. Im weiteren Verlauf des Spiels kann dies aber möglich werden!

Gründest du zum Beispiel eine neue Firma mit einem initialen Aktienkurs von \$40, zahlst du im Tausch für die 30% Direktoraktie \$120 aus deinem persönlichen Vermögen in die Firmenkasse. Hast du keine \$120, kannst du keine Firma mit diesem initialen Aktienkurs gründen.

3. Lege das Firmen-Tableau der Firma vor dir ab. Lege dann einen Firmenmarker auf das Feld der Attraktivitätsleiste, das im Stern-Symbol in der oberen rechten Ecke des Firmen-Tableaus angegeben ist. Wenn das Feld auf der Attraktivitätsleiste bereits von Firmenmarkern belegt ist, lege deinen Firmenmarker unter diesen Stapel.

Nimm anschließend Automatisierungsmarker (schwarze Achtecke) aus dem Vorrat und lege diese auf die achteckigen Felder unter jeder Fabrik auf dem Firmen-Tableau ab.



Ein Beispiel zur Firmengründung:

Die Firma "Libby, McNeill and Libby" wurde von dem roten Spieler mit einem initialen Aktienkurs von $^{\$}40$ gegründet. Daher musste der rote Spieler $^{\$}120$ aus seinem persönlichen Vermögen in die Firmenkasse einzahlen.

PASSEN

Wenn du keine Aktion am Aktienmarkt ausführen möchtest, kannst du passen. Es ist möglich, in einem späteren Zug dieser Dekade wieder einzusteigen. Die Aktienphase endet erst dann, wenn alle Spieler der Reihe nach gepasst haben. Wenn das passiert, ist die Aktienphase sofort vorbei und der Erstkaufsrecht-Marker wird an den Spieler gegeben, der links von dem Spieler sitzt, der zuletzt eine Aktion ausgeführt hat.

Am Ende der Aktienphase wird der Erstverkaufsrecht-Marker dem Spieler gegeben, der links von dem Spieler sitzt, der zuletzt eine Aktion ausgeführt hat.

WECHSEL DER FIRMENLEITUNG (NUR EXPERTENSPIEL)

Im Basisspiel ist der Direktor einer Firma der Spieler, der eine Firma gegründet hat, unabhängig davon wieviele Anteile von anderen Spielern gehalten werden. Im Expertenspiel ist der Direktor der Spieler, der die meisten Anteile an einer Firma hält.

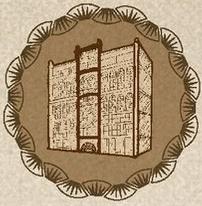
Im Expertenspiel ist es möglich, dass ein Wechsel des Direktors zwischen Spielern stattfindet. Dies kann passieren, wenn du Aktien einer Firma deren Direktor du bist verkaufst und dann weniger Anteile als dein Mitspieler hast, oder wenn dein Mitspieler Aktien kauft und dann mehr Anteile besitzt als du. In jedem Fall resultiert dies in einem Direktorenwechsel zwischen dir und deinem Mitspieler.

Direktoraktie an den Mitspieler, der jetzt mehr Anteile an der Firma besitzt als du. Im Gegenzug bekommst du von ihm entweder die Vorzugsaktie (falls diese in seinem Besitz ist) und eine Gemeinschaftsaktie oder drei Gemeinschaftsaktien. Dann gibst du das Firmen-Tableau der Firma mit allen darauf abgelegten Komponenten an deinen Mitspieler weiter. Dein Mitspieler ist jetzt der neue Direktor der Firma, und ist damit in der Lage

während der Aktionsphase Aktionen im Auftrag der Firma auszuführen und kann bestimmen, wie sich die Firma in der Betriebsphase verhält.

Wenn du den Sitz des Direktors verlierst, aber mehrere Mitspieler gleich viele Anteile an der Firma besitzen (d.h. beide besitzen 30%), dann wird der erste Mitspieler zu deiner Linken der neue Direktor der Firma.

Wenn du den Sitz des Direktors deiner Start-Firma verlierst und du noch nicht den Bonus erhalten hast, den du bekommst, wenn alle deine Fabriken das erste Mal produzieren, musst du deinen Bonus-Partner in den Bankbereich stellen. Du erhältst den Partner dann, wenn eine beliebige deiner Firmen das erste Mal in allen Fabriken produziert.



DIE BAUPHASE

Während der Spielvorbereitung erhält jeder Spieler verdeckt drei Ära I-Gebäude (1 Punkt auf der Rückseite).

Zu Beginn der Bauphase in den Dekaden 2 & 3 erhält jeder Spieler verdeckt zwei Ära II-Gebäude (2 Punkte auf der Rückseite).

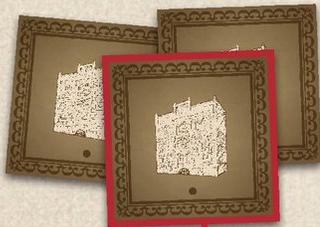
Zu Beginn der Bauphase in den Dekaden 4 & 5 erhält jeder Spieler verdeckt zwei Ära III-Gebäude (3 Punkte auf der Rückseite).

Dann wählen alle Spieler gleichzeitig eines der Gebäude aus und legen es verdeckt auf das erste freie Gebäudefeld ihrer Farbe. Dann wählen alle Spieler aus den übrigen zwei Gebäuden eines aus und legen es verdeckt aus dem Spiel ab. Das dritte Gebäude verbleibt beim Spieler und kann in einer



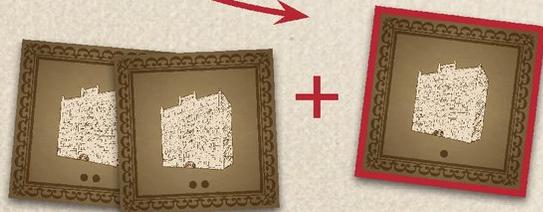
Spieler legen die Gebäudeplättchen verdeckt auf die Leiste.

DEKADEN 1



Ein Gebäude behältst du für zukünftige Runden, so dass du immer die Wahl zwischen 3 Gebäuden hast.

DEKADE 2



In jeder Runde erhält jeder Spieler zwei neue Gebäude.

zukünftigen Dekade eingesetzt werden.

Nachdem jeder Spieler ein Gebäude auf den Spielplan gelegt hat, werden diese aufgedeckt. Die Summe aller Arbeiter, die in der unteren rechten Ecke der in dieser Runde gespielten Gebäude abgebildet sind, wird in den Arbeitsmarkt auf dem Spielplan gestellt. Dabei werden die teuersten Felder des Arbeitsmarkts zuerst gefüllt.

An die Bauphase schließt sich die Aktionsphase an.



Zu Beginn des Spiels sind nur die vier dunklen Arbeiterfelder mit Arbeitern belegt.

Aufgrund dieser in der ersten Dekade ausgewählten Gebäude müssen 3 Arbeiter dem Arbeitsmarkt hinzugefügt werden.



Wenn Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt platziert werden, müssen die teuersten Felder zuerst gefüllt werden.





DIE AKTIONSPHASE

Nachdem du beim Aufbau kleiner Geschäfte in Chicago geholfen hast, kannst du mit diesen Geschäften Deals eingehen, die dir helfen deine eigene Firma wachsen zu lassen.

Die Zugreihenfolge der Aktionsphase bestimmt in welcher Reihenfolge Spieler einen ihrer Partner in ein Gebäude auf dem Spielplan schicken, um dort eine Aktion auszuführen. Die Aktionsphase dauert an, bis jeder Spieler alle seiner Partner eingesetzt hat.

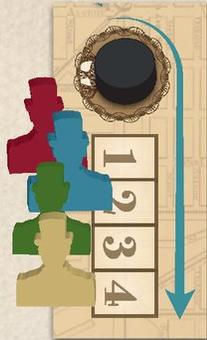
Zu Beginn des Spiel stehen dir nur zwei Partner zur Verfügung; du hast aber die Möglichkeit im Verlauf des Spiels weitere Partner zu erhalten.

1. Du bekommst einen weiteren Partner, wenn alle Fabriken deiner Start-Firma das erste Mal produzieren.
2. Du bekommst einen weiteren Partner zu Beginn der dritten Dekade.
3. Du bekommst einen weiteren Partner, wenn eine deine Firmen das erste Mal das Feld "Erhalte einen Partner" auf der Attraktivitätsleiste erreicht.

Jede dieser Möglichkeiten, einen neuen Partner zu bekommen, kann von jedem Spieler nur einmalig pro Spiel genutzt werden.

Während deines Zuges darfst du einen Partner auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan schicken, um eine Aktion für eine deiner Firmen auszuführen. Dies gilt für Aktionen auf Feldern, die der Bank, anderen Spielern oder dir selbst gehören.

Wichtig! Alle Kosten für eine Aktion werden ausschließlich aus der Firmenkasse und nicht aus deinem persönlichen Vermögen bezahlt. Dein eigenes Vermögen kommt nur zum Kauf von Aktien in der Aktienphase zum Einsatz.



In diesem Beispiel führt der rote Spieler zuerst eine Aktion aus, gefolgt von dem blauen, dem grünen und zuletzt dem gelben Spieler.

Manche Aktionsfelder auf dem Spielfeld haben einen grünen Hintergrund und sind mit einem Unendlichkeits-Symbol markiert. Du und deine Mitspieler können diese Felder mehrfach nutzen, auch wenn ein anderer Spieler diese Aktion in dieser Phase bereits genutzt hat. Alle anderen Gebäude dürfen nur einmal pro Dekade genutzt werden.



Deine Partner sind nicht streng an eine bestimmte Firma gekoppelt. Du kannst die Partner beliebig auf alle Firmen, bei denen du Direktor bist, verteilen. Bist du am Zug, kannst du entscheiden für welche deiner Firmen ein Partner zu Einsatz kommt. Du bist nicht verpflichtet Partner zu nutzen, um Aktionen auszuführen. (Einen deiner Partner nicht zu nutzen ist allerdings vermutlich keine gute Strategie!)

Wenn du einen Partner auf ein Aktionsfeld stellst, musst du (wenn möglich) die ganze Aktion ausführen.

Du darfst nur Aktionen für Firmen ausführen, in denen du der Direktor bist (d.h. du besitzt die 30% Direktoraktie der Firma).

Wenn du mehrere Firmen besitzt, darfst du nicht das Geld einer Firma verwenden, um Aktionen für eine andere Firma auszuführen. Alle Firmenkassen sind voneinander zu trennen. Genauso darfst du dein persönliches Vermögen nicht verwenden, um eine Aktion für eine deiner Firmen auszuführen.

DIE AKTIONSPHASE (FORTS.)

DEINE FIRMA ZAHLT AN DEN SPIELER: Wenn du einen Partner zu einem Aktionsfeld schickst, das einem anderen Spieler gehört, muss deine Firma den anderen Spieler für diese Aktion bezahlen. Wenn du einen Partner zu einem Aktionsfeld schickst, das dir gehört, wirst du von deiner Firma für diese Aktion bezahlt.



DEINE FIRMA ZAHLT AN DIE BANK: Wenn du einen Partner zu einem Aktionsfeld schickst, das der Bank gehört, muss deine Firma die Bank für diese Aktion bezahlen.



DIE BANK ZAHLT AN DEN SPIELER: Bei manchen Aktionsfeldern bezahlt die Bank den Spieler, dem das Aktionsfeld gehört, für die Nutzung der Aktion.



HINWEIS: Durch Nutzung dieser Gebäude erhält der Spieler, dem die Gebäude gehören Geld von der Bank. Dennoch ist deine Firma verpflichtet beim Kauf von Kapitalgütern den auf dem Gebäude angegebenen reduzierten Preis zu zahlen.

DIE BANK ZAHLT AN DEINE FIRMA: Bei manchen Aktionsfeldern zahlt die Bank Geld an deine Firma. Dies sind Subventionen, die deiner Firma helfen können. Die Gebäude zur Kapitalbeschaffung werden im Verlauf des Spiels besser.



DEINE FIRMA ZAHLT AN DIE AKTIONÄRE: Bei manchen Aktionsfeldern zahlt die Firma Geld an ihre Aktionäre. Dies wird im Detail im weiteren Verlauf der Spielregeln erläutert.



Im Beispiel unten sind alle Aktionsfelder, die den Spielern in der ersten Aktionsphase des Spiels zur Verfügung stehen, rot markiert.

Alle grünen Aktionsfelder mit dem Unendlichkeits-Symbol ∞ auf dem Spielplan können von allen Spielern beliebig oft genutzt werden.



ALLGEMEINE AKTIONSFELDER

ARBEITER EINSTELLEN

Wenn du hier einen Partner platzierst, kannst du eine beliebige Anzahl von Arbeitern einstellen. Du musst die Bank für jeden dieser Arbeiter bezahlen. Der Preis hängt davon ab, wie viele Arbeiter verfügbar sind und wird auf den Gruppenfeldern (à 4 Arbeiter) dargestellt. Wenn keine Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt vorhanden sind, kann deine Firma Arbeiter aus dem Vorrat kaufen, indem sie der Bank pro Arbeiter \$50 zahlt.

Jeder Arbeiter in dieser Gruppe kostet \$30.

Jeder Arbeiter in dieser Gruppe kostet \$20.



Wenn keine Arbeiter auf dem Arbeitsmarkt vorhanden sind, kannst du sie für je \$50 aus dem Vorrat kaufen.

KAPITALBESCHAFFUNG

Wenn du einen Partner hier platzierst, kannst du das Kapital deiner Firma erhöhen, indem du den gezeigten Geldbetrag aus der Bank nimmst und in die Firmenkasse legst. Das erste Aktionsfeld kann beliebig oft von einer beliebigen Anzahl Firmen genutzt werden und ist \$40 wert.

Im weiteren Spielverlauf werden weitere Aktionsfelder zur Kapitalbeschaffung aufgedeckt. Diese Felder sind mehr wert, können aber immer nur einmal pro Dekade genutzt werden.

HINWEIS: In der ersten Dekade ist nur das erste Aktionsfeld zur Kapitalbeschaffung verfügbar. In der dritten Dekade wird das zweite Aktionsfeld auf dem Spielplan aufgedeckt. In der fünften und letzten Dekade wird das dritte Aktionsfeld auf dem Spielplan aufgedeckt.

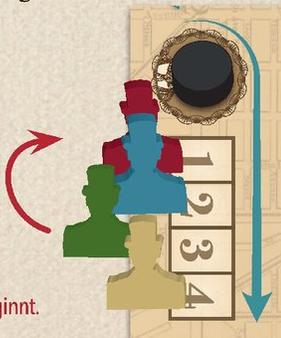
WERBUNG & STARTSPIELER

Wenn du einen Partner auf diesem Feld platzierst und \$20 zahlst, erhöhst du die Attraktivität deiner Firma um einen Schritt auf der Attraktivitätsleiste. Mögliche Attraktivitätsboni erhält deine Firma dabei sofort. Wenn du auf deinen Bonus verzichtest, kannst du stattdessen \$25 für deine Firmenkasse bekommen.

Zusätzlich kannst du die Zugreihenfolge für die Aktionsphase ändern, indem du deinen Partner in der Zugreihenfolge auf den ersten Platz stellst. Der ehemals erste Spieler ist nun auf Platz 2, der ehemals zweite Spieler ist nun auf Platz 3, und so weiter. Die Änderung der Zugreihenfolge wirkt sich **sofort** aus.

In diesem Beispiel bewegt der grüne Spieler seinen Partner auf den ersten Platz. Dadurch wird der rote Spieler auf den zweiten Platz und der blaue Spieler auf den dritten Platz verschoben. Der gelbe Spieler bleibt unverändert auf dem vierten Platz.

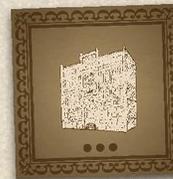
Danach führt der gelbe Spieler seine Aktion aus, bevor der grüne Spieler die nächste Aktionskette beginnt.



Werden in Dekade 1 verteilt



Werden in Dekaden 2 und 3 verteilt



Werden in Dekaden 4 und 5 verteilt; das letzte Feld wird in der letzten Dekade aufgedeckt



MANAGER EINSTELLEN

Du kannst \$60 ausgeben und einen Partner hier platzieren, um einen Manager einzustellen.

Wenn du einen Manager einstellst, platzierst du ihn in einer beliebigen Fabrik auf deinem Firmen-Tableau. Immer wenn diese Fabrik Waren produziert, kann die besondere Fähigkeit des Managers ausgenutzt werden.



Diese Aktion kann nur einmal pro Dekade genutzt werden.

VERKÄUFER EINSTELLEN

Du kannst \$70 ausgeben und einen Partner hier platzieren, um einen Verkäufer einzustellen.

Verkäufer müssen von oben nach unten auf dem Firmen-Tableau platziert werden. Verkäufer erhöhen den Verkaufspreis von Waren, die eine Firma während der Betriebsphase verkauft.



Diese Aktion kann nur einmal pro Dekade genutzt werden.

KAUF VON KAPITALGÜTERN

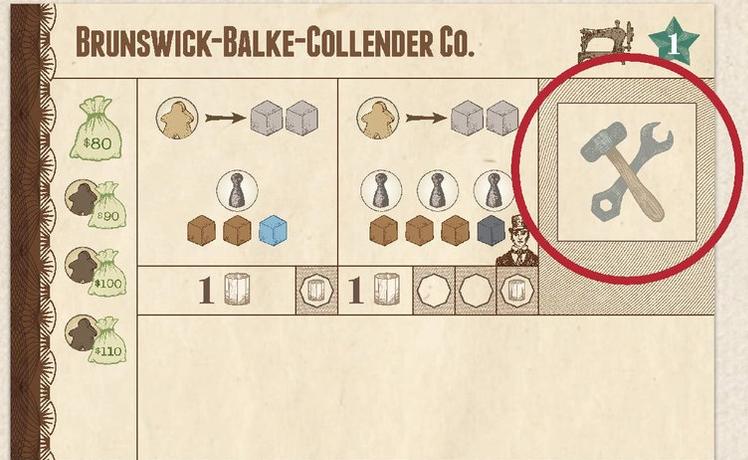
Wenn du hier einen Partner platzierst kann deine Firma eines der auf dem Spielplan verfügbaren Kapitalgüter erwerben.

Dazu zahlt die Firma den über dem Kapitalgut angegebenen Betrag an die Bank und legt das Plättchen dann auf dem Firmen-Tableau ab. Übriggebliebene Kapitalgüter werden nach rechts verschoben. Ein neues Plättchen wird vom Stapel aufgedeckt und auf das \$80-Feld gelegt. Diese Aktion kann mehrmals pro Dekade

von beliebigen Firmen ausgeführt werden.

Jede Firma hat die Möglichkeit ein Kapitalgut zu kaufen, um den Sofort-Bonus zu nutzen. Wenn deine Firma auf dem Firmen-Tableau kein freies Feld für Kapitalgüter hat, wird das Plättchen nach Nutzung des Sofort-Bonus aus dem Spiel genommen.

Wenn deine Firma noch ein freies Feld für Kapitalgüter hat, wird das Plättchen auf dem Firmen-Tableau abgelegt. Du darfst Kapitalgüter, die deiner Firma gehören, jederzeit aus dem Spiel nehmen um Platz zu schaffen, selbst wenn du die Fähigkeit des Kapitalguts in dieser Dekade bereits genutzt hast.



Wenn du ein Kapitalgut kaufst, zahlt deine Firma den Preis, der über dem Plättchen angegeben ist, an die Bank.



Nach dem Kauf eines Kapitalguts erhält deine Firma sofort den Bonus, der auf der unteren rechten Ecke des Plättchens angegeben ist. Mögliche Boni sind:

AUTOMATISIERE EINEN ARBEITER: Auch wenn du wählen kannst, welche Fabrik du automatisieren willst, musst du die Arbeiter in dieser Fabrik von links nach rechts automatisieren. Gleichmaßen müssen Automatisierungsmarker dieser Fabrik von links nach rechts ausgewählt werden. Einen automatisierten Arbeiter darfst du auf ein anderes freies Arbeiterfeld deiner Firma stellen. Ansonsten kehrt der Arbeiter auf den teuersten freien Platz des Arbeitsmarktes zurück.



STELLE EINEN ARBEITER EIN: Du darfst einen Arbeiter aus dem Vorrat nehmen und diesen auf ein freies Feld in einer Fabrik auf deinem Firmen-Tableau stellen.

ERHÖHE DIE ATTRAKTIVITÄT DEINER FIRMA:

Erhöhe die Attraktivität deiner Firma auf der Attraktivitätsleiste um den angegebenen Betrag. Mögliche Attraktivitätsboni erhält deine Firma dabei sofort. Wenn du auf deinen Bonus verzichtest, kannst du stattdessen \$25 für deine Firmenkasse bekommen.



Ist der Stapel mit Kapitalgütern leer, bleibt er für den Rest des Spiels leer.

ZUSÄTZLICHE DIVIDENDEN

Um diese Aktion ausführen zu können, müssen mindestens \$100 in deiner Firmenkasse vorhanden sein. Wenn du hier einen Partner platzierst, schüttet deine Firma sofort eine Dividende von \$10 pro Aktie an die Aktionäre aus. Dazu zahlt deine Firma zunächst \$100 aus der Firmenkasse an die Bank. Jeder Aktionär deiner Firma erhält dann \$10 pro Aktie von der Bank. Deine Firma erhält dann für jede noch unverkaufte Aktie \$10. Dann passt du den Aktienkurs deiner Firma, wie auf Seite 27 beschrieben, an.



Diese Aktion kann mehrmals pro Dekade von beliebigen Firmen ausgeführt werden.

\$10
\$15
\$20
\$25
\$35 
\$40
\$50
\$60
\$80
\$100 
\$120
\$140
\$160
\$190
\$220 
\$250
\$280
\$320
\$360
\$400
\$450

Wenn du diese Aktion nutzt, aber der Aktienkurs deiner Firma bei \$50 oder darunter liegt, steigt der Aktienkurs auf dem Aktienmarkt um 2 Schritte.

Wenn der Aktienkurs deiner Firma bei \$100 oder darunter liegt, steigt der Aktienkurs auf dem Aktienmarkt um 1 Schritt.

Wenn der Aktienkurs deiner Firma über \$100 liegt, ändert sich der Aktienkurs nicht.



DIE BETRIEBSPHASE

Die Zugreihenfolge der Betriebsphase wird durch die Reihenfolge der Firmen auf der Attraktivitätsleiste bestimmt. Die Firma mit der höchsten Attraktivität beginnt mit dem Kauf von Rohstoffen, der Produktion von Waren in ihren Fabriken, der Nutzung von Managern, dem Verkauf von Waren, der Zahlung von Dividenden und der Anpassung des Aktienkurses.

Nachdem jede Firma einmal an der Reihe war, beginnt die Aufräumphase, in der die nachfolgende Dekade vorbereitet wird.

ZUGREIHENFOLGE

Die Firma mit der höchsten Attraktivität beginnt, gefolgt von der zweitplatzierten Firma, und so weiter. Falls mehrere Firmen gleich attraktiv sind, hat die Firma Vorrang, deren Firmenmarker auf dem Stapel der Firmenmarker weiter oben liegt.

Wenn deine Firma an Attraktivität gewinnt und du deinen Firmenmarker auf ein Feld der Attraktivitätsleiste ziehst, das bereits von anderen Firmenmarkern besetzt ist, legst du deinen Firmenmarker auf die bereits vorhandenen.

Wenn sich deine Firma auf dem letzten Feld der Attraktivitätsleiste befindet und du deine Attraktivität steigerst, dann legst du deinen Firmenmarker nach oben, wenn sich mehrere Firmenmarker auf dem Feld befinden sollten. Ansonsten erhältst du keinen weiteren Bonus.



In diesem Beispiel führt N.K. Fairbanks die Betriebsphase zuerst aus, gefolgt von Cracker Jack und Anglo-American.

BESCHAFFUNG VON NOTFALL-KAPITAL (NUR EXPERTENSPIEL)

Im Expertenspiel kann deine Firma zu Beginn der Betriebsphase Aktien an die Bank verkaufen, um Kapital zu erhalten. Dieser Schritt ist optional und sollte als verzweifelte Notfallmaßnahme verstanden werden. Deine Firma kann eine oder mehrere Aktien an die Bank verkaufen, indem die Aktien aus der Firmenkasse in den Bankbereich auf dem Spielplan gelegt werden. Deine Firma erhält dann von der Bank den Aktienkurs der Firma, wie er auf dem Aktienmarkt angezeigt wird, multipliziert mit der Anzahl der verkauften Anteile. Für jeden verkauften Anteil wird der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt um einen Schritt nach hinten verschoben (Details siehe Seite 27). Zu guter Letzt bestraft die Börse von Chicago deine Firma zusätzlich, indem der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt um einen weiteren Schritt nach hinten verschoben wird.

Players	Stock Max
2	10
3	12
4	14

Payouts	Stock Round
Full 1x Share Price →	Soldout →
Full 2x Share Price x2 →	Sold to Bank →
Full 3x Share Price x3 →	Shares in Bank Pool ↓
Withhold ←	

Beispiel: Der Aktienkurs von Cracker Jack liegt bei \$35. Verkaufst du 2 Anteile an die Bank, erhältst du \$70 von der Bank.

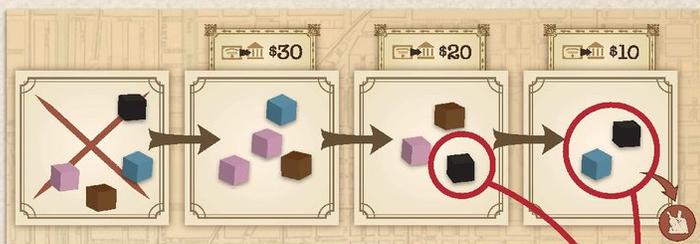
Eine Beschaffung von Notfall-Kapital darf nur während der Betriebsphase durchgeführt werden. Hat deine Firma keine Aktien mehr in der Firmenkasse, darf sie auch keine Aktien mehr an die Bank verkaufen.

STRATEGIE-TIPP: In Situationen in denen du aufgrund von fehlendem Geld in der Betriebsphase keine Güter produzieren kannst, ist es fast immer eine gute Wahl, sich Notfall-Kapital zu beschaffen. Auch wenn durch den Verkauf von Aktien der Aktienkurs deiner Firma zunächst sinkt, ist es wahrscheinlich, dass sich der Aktienkurs wieder erholt, wenn deine Firma ihren Aktionären am Ende der Phase Dividenden ausschüttet. Zusätzlich bekommst du auch selbst eine Dividendenzahlung, die du nutzen kannst, um in der nächsten Aktienphase neue Aktien zu kaufen. Dies könnte dir genug Geld geben, um weitere Aktien zu kaufen, deren Gewinne du dann während der Aktienphase wieder in deine Firma stecken kannst.

KAUF VON ROHSTOFFEN

Im Schritt "Kauf von Rohstoffen" kann deine Firma einen oder mehrere Rohstoffe von der Lieferkette auf dem Spielplan kaufen. Dazu zahlt deine Firma der Bank für jeden Rohstoff den Preis, der über dem jeweiligen Rohstoff-Feld angegeben ist. Das Geld kommt dabei immer aus der Firmenkasse. Du kannst dann die Rohstoffe von der Lieferkette in die Firmenkasse auf dein Firmen-Tableau legen.

Deine Firma kann keine Rohstoffe von dem mit X markierten Feld der Lieferkette kaufen. Dieses Feld dient lediglich als Vorschau für zukünftig verfügbare Rohstoffe.



Wenn deine Firma 2 Kohle und 1 Stahl benötigt, muss deine Firma für diese drei Rohstoffe \$40 an die Bank zahlen.

HANDELN AUF DEM HAYMARKET SQUARE

Auf dem Haymarket Square darfst du zwei identische Rohstoffe in einen anderen beliebigen Rohstoff, der auf dem Haymarket Square vorhanden ist, umtauschen. Deine Firma kann (wenn du an der Reihe bist) einen Rohstofftausch jederzeit und beliebig oft während der Betriebsphase oder der Aktionsphase durchführen.



Deine Firma kann eine beliebige Anzahl von Rohstoffen lagern, unabhängig davon, ob deine Firma diese Rohstoffen auch verwendet.

STRATEGIE-TIPP: Oft ist es eine gute Idee, alle Rohstoffe des \$10-Felds zu kaufen, es sei denn, du möchtest verhindern, dass andere Firmen während ihrer Betriebsphase dringend benötigte Rohstoffe kaufen können.

PRODUKTION

Nachdem deine Firma Rohstoffe gekauft hat, beginnt die Produktion von Waren. Beginnend mit der linken Fabrik auf deinem Firmen-Tableau, produziert jede Fabrik von links nach rechts **genau einmal**. Dazu müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Alle Arbeiterfelder der Fabrik müssen mit Arbeitern oder Automatisierungsmarkern (oder einer Kombination aus beidem) belegt sein.
2. Die Firma hat alle Rohstoffe, die sie benötigt, um in einer Fabrik Waren produzieren zu können.
3. Alle Fabriken links der Fabrik, die Waren produzieren soll, haben in dieser Runde bereits Waren produziert.

Für die Produktion entfernst du die benötigten Rohstoffe aus deiner Firmenkasse und legst sie auf dem Spielplan im Haymarket Square ab. Dann nimmst du dir so viele Warenmarker aus dem Vorrat wie unter den produzieren

Fabriken angegeben ist und legst diese auf dein Firmen-Tableau. Falls deine Fabrik einen Manager hat, kannst du jetzt die besondere Fähigkeit dieses Managers nutzen. Anschließend kann die nächste Fabrik mit der Produktion beginnen.

Die besondere Fähigkeit deines Managers kann sofort genutzt werden, nachdem dessen Fabrik produziert.

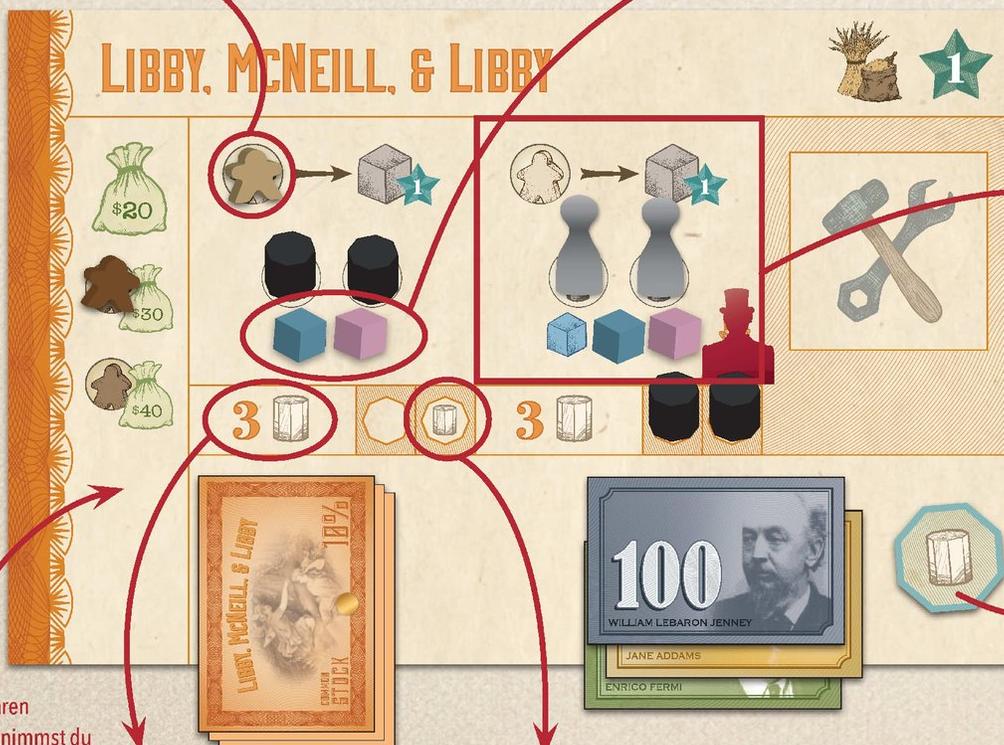
Nach Abschluss der Produktion produziert jeder Bonus-Warenmarker eine zusätzliche Ware, unabhängig davon ob die Fabriken einer Firma tatsächlich Waren produziert haben.

Du hast die Wahl ob du in einer Dekade produzieren willst oder nicht. Wenn du allerdings in einer Dekade keine Waren verkaufst, wird der Aktienkurs deiner Firma sinken wie im nachfolgenden Abschnitt beschrieben.

5. Der Manager wird ausgelöst: Er erhöht die Attraktivität deiner Firma um einen Schritt und erlaubt es dir, einen weiteren Rohstoff vom Haymarket Square (sofern vorhanden) zu nehmen.



1. Lege deine verbrauchten Rohstoffe im Haymarket Square auf dem Spielplan ab und nimm Waren aus dem Vorrat.



6. Die nächste Fabrik produziert.

7. Da diese Fabrik einen Bonus-Warenmarker erhalten hat, produziert sie nun eine weitere Ware.

4. Wenn du Waren produzierst, nimmst du sie aus dem Vorrat und legst sie dann auf deinem Firmen-Tableau ab.

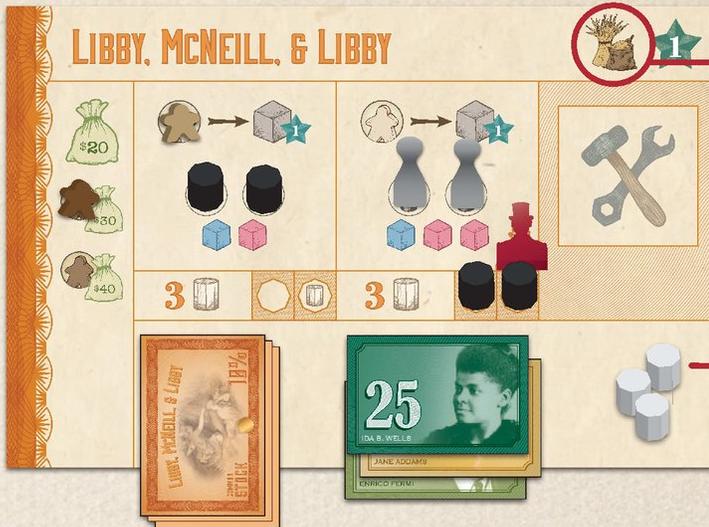
2. Hier ist die Anzahl der produzierten Waren dargestellt. Libby produziert 3 Waren.

3. Da diese Fabrik komplett automatisiert ist und ein zusätzliches Warensymbol aufgedeckt ist, kann Libby in dieser Fabrik eine zusätzliche Ware produzieren.



VERKAUF VON WAREN

In diesem Schritt kann deine Firma Waren verkaufen, indem du eine oder mehrere Waren auf den Bedarfsplättchen auf dem Spielplan ablegst. Dabei muss der Warentyp der Bedarfsreihe (Symbol rechts in der Reihe) mit dem Warentyp deiner Firma übereinstimmen. Nicht verkaufte Waren verbleiben auf dem Firmen-Tableau deiner Firma.



Wenn du das letzte freie Feld eines Bedarfsplättchen in der mittleren Spalte belegst, erhältst du einen Bonus von \$20, der zu deinem Gewinn nach Verkauf der restlichen Waren addiert wird.

Wenn du das letzte freie Feld eines Bedarfsplättchen in der rechten Spalte belegst, erhältst du einen Bonus von \$50, der zu deinem Gewinn nach Verkauf der restlichen Waren addiert wird.



Du verkaufst Waren, indem du die Warenmarker auf den dunklen, achteckigen Feldern auf den Bedarfsplättchen ablegst.

Deine Firma kann nur Waren in der Zeile verkaufen, die zu dem Warentyp deiner Firma passt.

Auf jedem Bedarfsplättchen kann nur eine limitierte Anzahl von Waren verkauft werden. Sind alle Felder auf einem Bedarfsplättchen bereits belegt, können hier keine weiteren Waren mehr verkauft werden.

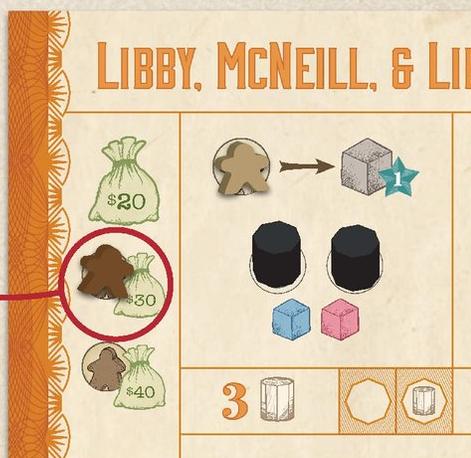
Der Preis der Waren, die deine Firma verkauft, wird durch den Betrag bestimmt, der in der linken Spalte des Firmen-Tableaus genannt ist. Durch das Anstellen von Verkäufern kann der Verkaufspreis deiner Waren entsprechend den Angaben auf dem Firmen-Tableau erhöht werden.

Wenn deine Firma das letzte freie Feld eines Bedarfsplättchens belegt, kann sie einen Bonus erhalten.

Wenn du das letzte freie Feld eines Bedarfsplättchen in der rechten Spalte belegst, erhältst du einen Bonus von 50\$, für die mittlere Spalte einen Bonus 20\$. Füllst deine Firma beide Plättchen erhältst du auch beide Boni. Für die Plättchen in der linken Spalte gibt es keinen Bonus.

Wenn deine Firma Waren verkauft, solltest du dir zwar deinen gesamten Gewinn merken, aber NOCH KEIN Geld aus der Bank nehmen.

Libby hat einen Verkäufer angestellt. Daher kann jede Ware anstelle des anfänglichen Preises von \$20 jetzt für \$30 verkauft werden.



Dieses Symbol bedeutet, dass jede Firma eine beliebige Anzahl Waren (in diesem Fall Fleisch) auf diesem Feld zum halben Preis verkaufen kann.

Ist der Stapel mit Bedarfsplättchen leer, mischst du die bereits genutzten Bedarfsplättchen nicht neu, sondern nutzt stattdessen die aufgedeckten Felder auf dem Spielplan. Du darfst in diesem Fall keine Waren auf den Feldern verkaufen, die mit einem roten X markiert sind.



Wenn du das letzte Bedarfsfeld in der mittleren Spalte mit Waren füllst, erhältst du den \$20-Bonus, auch wenn du kein Bedarfsplättchen genutzt hast.

DIE BETRIEBSPHASE (FORTS.)

DIVIDENDEN AUSZAHLEN

Nachdem deine Firma alle Waren verkauft hat und du den Gewinn der Firma bestimmt hast, musst du entscheiden, wie du diesen Gewinn einsetzen möchtest. Deine Firma kann entweder Dividenden ausschütten oder Gewinne einbehalten. Gewinne werden immer von der Bank bezahlt und repräsentieren den Profit durch Warenverkauf am Verbrauchermarkt.

Wenn deine Firma in dieser Dekade keine Waren verkaufen konnte, dann muss deine Firma Gewinne einbehalten.

Wenn du entscheidest, dass deine Firma Dividenden ausschüttet, musst du zunächst den Gewinn pro Aktie (ein Zehntel des Gesamtgewinns) berechnen.

Ist der Gesamtgewinn deiner Firma nicht ohne Rest durch 10 teilbar, wird abgerundet.



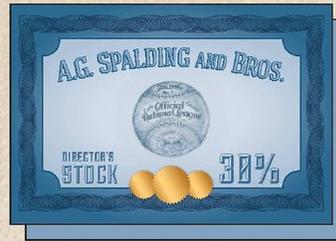
Wenn deine Firma \$150 Gewinn durch den Verkauf von Waren und Boni gemacht hat, musst du zur Berechnung des anteiligen Gewinns deinen Gesamtgewinn (\$150) durch 10 teilen. Der Gewinn pro Aktie beträgt dann \$15.

Gesamtgewinn ÷ 10 Aktien = Gewinn pro Aktie

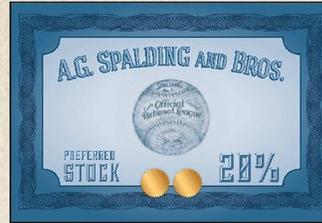
Nachdem du den Gewinn deiner Firma pro Aktie berechnet hast, sagst du allen Spielern die Aktionäre deiner Firma sind, wie hoch der Gewinn pro Aktie ist. Zum Beispiel sagst du: "Spalding zahlt \$15 pro Aktie."

Dann nimmt sich jeder Spieler für jede Aktie, die er von dieser Firma besitzt, Geld in Höhe des Gewinns pro Aktie aus der Bank und legt das Geld zu seinem persönlichen Vermögen.

Wir empfehlen, dass alle Spieler ihre Dividenden gleichzeitig aus der Bank nehmen.

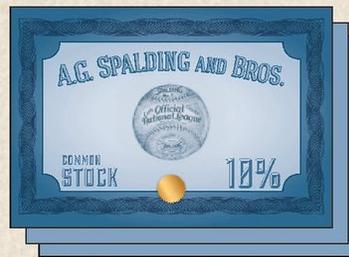


Wenn du 4 Anteile von Spalding hältst nimmst du (der Spieler) dir viermal \$15 (also insgesamt \$60) aus der Bank und legst das Geld zu deinem persönlichen Vermögen.



Ein anderer Spieler besitzt 2 Anteile von Spalding und nimmt dementsprechend \$30 aus der Bank und legt das Geld zu seinem persönlichen Vermögen.

Zum Schluss zahlst du für jede Aktie, die noch im Besitz deiner Firma ist, den entsprechenden Gewinnanteil aus der Bank in die Firmenkasse ein.



Das Spalding noch immer 4 unverkaufte Aktien in der Firmenkasse hat, nimmst du viermal \$15 aus der Bank (insgesamt \$60) und legst diese in die Firmenkasse.

Dividenden für Aktien, die in der Bank liegen, werden weder an die Firmen noch an die Spieler ausgeschüttet, da die Bank diese Dividenden für sich behält.

EINBEHALTEN DER GEWINNE:

Wenn deine Firma ihre Gewinne einbehält, wird in dieser Dekade keine Dividende an die Aktionäre dieser Firma ausgeschüttet. Stattdessen behält die Firma 100% ihres Gewinns.



Wenn deine Firma ihre Gewinne einbehalten möchte und der Gesamtgewinn \$150 beträgt, zahlst du \$150 aus der Bank in die Firmenkasse ein.

ANPASSUNG DES AKTIENKURSES

Nachdem deine Firma entschieden hat, ob sie Dividenden ausschüttet oder Gewinne einbehält und so entweder ihre Aktionäre bezahlt oder den Gewinn in ihre Firmenkasse legt, wirst du den Aktienkurs deiner Firma auf dem Aktienmarkt anpassen.

Wenn deine Firma Dividenden ausgeschüttet hat, ist es möglich, dass der Aktienkurs deiner Firma steigt. Ist die Höhe der ausgezahlten Dividende mindestens so hoch wie der aktuelle Aktienkurs der Firma, wird der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt um einen Schritt nach vorne geschoben.

Der Aktienkurs von Cracker Jack beträgt \$20 pro Aktie und die Firma hat eine Dividende von insgesamt \$30 ausgeschüttet. Da die ausgezahlte Dividende höher als der aktuelle Aktienkurs, aber nicht höher als der doppelte Aktienkurs (\$40) ist, wird der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt um einen Schritt nach vorne geschoben.

Der Aktienkurs von N.K. Fairbanks beträgt \$40 pro Aktie und die Firma hat insgesamt eine Dividende von \$120 ausgeschüttet. Da die ausgezahlte Dividende dreimal so hoch wie der aktuelle Aktienkurs ist würde der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt um drei Schritte nach vorne geschoben. Da aber der Firmenmarker leider noch unter der \$60-Schwelle liegt, wird der Firmenmarker nur zwei Schritte nach vorne geschoben.

Der Aktienkurs von Anglo American beträgt \$100 pro Anteil und die Firma hat insgesamt eine Dividende von \$300 ausgeschüttet. Da die ausgezahlte Dividende dreimal so hoch wie der aktuelle Aktienkurs ist und der Firmenmarker die \$60-Schwelle bereits überschritten hat, wird der Firmenmarker um drei Schritte nach oben geschoben.

Der Aktienkurs von A.G. Spalding beträgt \$220 pro Anteil und die Firma hat insgesamt eine Dividende von \$200 ausgeschüttet. Da die ausgezahlte Dividende kleiner als der aktuelle Aktienkurs ist, wird der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt nicht bewegt.

Der Aktienkurs von Elgin beträgt \$360 pro Anteil. Da der Direktor von Elgin entschieden hat die Gewinne einzubehalten und keine Dividende auszuschütten, wird der Firmenmarker auf dem Aktienmarkt einen Schritt zurück geschoben.



Wenn deine Firma Dividenden in Höhe des zweifachen aktuellen Aktienkurses (oder höher) ausschüttet, erhöht sich der Aktienkurs auf dem Aktienmarkt um zwei Schritte. Wenn deine Firma Dividenden mindestens in Höhe des dreifachen aktuellen Aktienkurses ausschüttet und sich der Firmenmarker oberhalb der \$60-Schwelle befindet, erhöht sich der Aktienkurs der Firma um drei Schritte. Wenn die von deiner Firma ausgeschüttete Dividende kleiner als der aktuelle Aktienkurs ist, verändert sich der Aktienkurs nicht.

Wenn deine Firma entscheidet ihre Gewinne einzubehalten, sinkt der Aktienkurs unabhängig von der Höhe der Gewinne. Der Firmenmarker wird auf dem Aktienmarkt einen Schritt zurück bewegt.

Wenn du keine Waren verkauft, führt das ebenfalls zur Gewinneinbehaltung und damit zu einer Reduktion deines Aktienkurses.

Ziehe zur Unterstützung die Kursanpassungstabelle heran. Den Aktienkurs findest du in der linken Spalte, die Dividendenausschüttung in der mittleren oder rechten Spalte.

Wenn deine ausgezahlte Dividende mindestens so hoch wie dieser Wert, aber geringer als dieser Wert ist, steigt dein Aktienkurs um zwei Schritte.

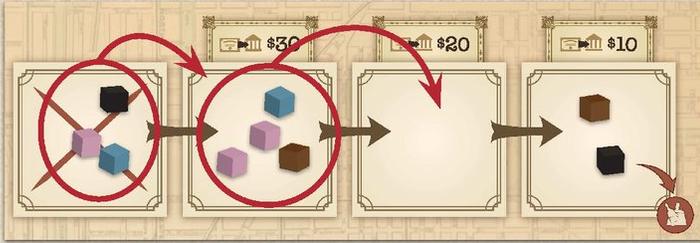
1X	2X	3X
\$10	\$20	—
\$15	\$30	—
\$20	\$40	—
\$25	\$50	—
\$35	\$70	—
\$40	\$80	—
\$50	\$100	—
\$60	\$120	\$180
\$80	\$160	\$240
\$100	\$200	\$300

1X	2X	3X
\$120	\$240	\$360
\$140	\$280	\$420
\$160	\$320	\$480
\$190	\$380	\$570
\$220	\$440	\$660
\$250	\$500	\$750
\$280	\$560	\$840
\$320	\$640	\$960
\$360	\$720	\$1,080
\$400	\$800	\$1,200

Wenn deine ausgezahlte Dividende in dieser Spalte höher ist als der aktuelle Aktienkurs in der linken Spalte, steigt dein Aktienkurs um drei Schritte.

ZUGENDE DER FIRMA

Wenn am Ende eines Zuges einer Firma eines der Rohstofffelder in der Lieferkette komplett leer ist, schiebe alle Rohstoffe nach rechts auf das jeweils billigere Feld.



1. Wenn das \$10-Rohstofffeld leer ist, schiebe alle Rohstoffe des \$20-Rohstofffeldes auf das \$10-Feld.
2. Wenn das \$20-Rohstofffeld leer ist, schiebe alle Rohstoffe des \$30-Rohstofffeldes auf das \$20-Feld.
3. Wenn das \$30-Rohstofffeld leer ist, schiebe alle Rohstoffe des mit X markierten Rohstofffeldes auf das \$30-Feld.
4. Ziehe zuletzt neue Rohstoffe aus dem Beutel und lege sie auf das mit X markierte Feld. Die Anzahl der zu ziehenden Rohstoffe ist dabei neben dem Dekadenmarker auf dem Spielplan angegeben.

Wiederhole diesen Prozess bis auf allen Feldern der Lieferkette wieder Rohstoffe liegen. Du solltest niemals Rohstoffe von einem teuren auf ein billigeres Feld schieben, wenn das billigere Feld nicht komplett leer ist.

Die Anzahl der Rohstoffe, die du aus dem Beutel ziehst, hängt von der aktuellen Dekade ab, die vom Dekadenmarker angezeigt wird.



In dieser Dekade müssen 5 Rohstoffe aus dem Beutel gezogen werden.

Sollte der Beutel leer sein wenn du versuchst weitere Rohstoffe aus dem Beutel zu ziehen, lege zunächst alle Rohstoffe auf dem Haymarket Square in den Beutel und ziehe dann normal weiter. Anschließend suchst du genau zwei Rohstoffe (soweit vorhanden) jedes Typs aus dem Beutel und legst diese auf den Haymarket Square.



AUFRÄUMPHASE

Während der Aufräumphase wird der Spielplan für die kommende Dekade vorbereitet. Als Erstes rückt der

Dekadenmarker einen Schritt weiter.

1. Alle vollständig gefüllten Bedarfsplättchen werden aus dem Spiel genommen und die darauf befindlichen Waren werden zurück in den Vorrat gelegt. Entferne dann Waren von den auf den Spielplan gedruckten Bedarfsplättchen, wenn diese vollständig gefüllt sind.
2. Die übrigen Bedarfsplättchen jeder Reihe werden weiter nach rechts geschoben.

Entferne alle gefüllten Bedarfsplättchen und lege die Waren zurück in den Vorrat.

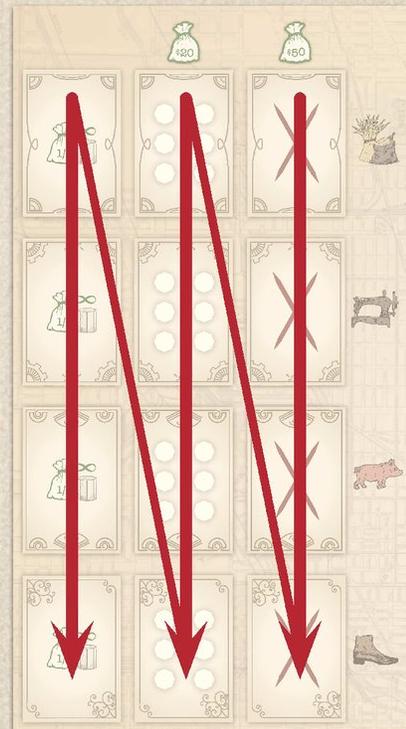


Schiebe alle leeren oder nur teilweise gefüllten Bedarfsplättchen in Richtung Spielplanmitte. Entferne keine Waren von nur teilweise gefüllten Bedarfsplättchen.

3. Das am weitesten rechts liegende Kapitalgut (auf dem \$40-Feld) wird aus dem Spiel genommen. Alle übrigen Kapitalgüter werden nach rechts auf die billigeren Felder geschoben. Ziehe ein neues Plättchen vom Stapel und lege es auf das \$80-Feld.

4. Alle Rohstoffe, die noch auf dem \$10-Feld der Lieferkette liegen, werden auf den Haymarket Square gelegt. Die Rohstoffe auf den anderen Feldern werden ein Feld nach rechts geschoben. Ziehe dann so viele neue Rohstoffe wie auf der aktuellen Dekade angegeben aus dem Beutel und lege sie auf das leere mit X markierte Feld (wie auf Seite 28 beschrieben).
5. Ziehe neue Bedarfsplättchen vom Stapel und lege sie offen von oben nach unten und von rechts nach links auf dem Spielplan ab, um vorhandene Lücken zu füllen.
6. Bewege zuletzt den Dekadenmarker auf das nächste Feld.

Die "Great Depression" (Wirtschaftskrise in den USA) lauert um die Ecke! Wenn der Stapel an Bedarfsplättchen leer ist, darfst du keine bereits benutzten Plättchen wiederverwenden. Du nutzt stattdessen die auf dem Spielplan aufgedruckten Felder in der linken und mittleren Spalte, um Waren zu verkaufen (Details siehe Seite 25).



Fülle den Bedarfsbereich von rechts nach links und von oben nach unten wieder auf.

WERTUNG ZUM SPIELE ENDE

In der letzten Dekade endet das Spiel, nachdem alle Firmen ihre Betriebsphase durchgeführt haben.

1. Prüfe für jedes Zielplättchen, welche Spieler dieses Ziel erfüllt haben. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle Spieler die volle Belohnung.
2. Alle Spieler verkaufen ihre Aktien zum zuletzt gültigen Aktienkurs an die Bank.



\$120
\$140
\$160

Beispiel: Am Ende des Spiels beträgt der finale Aktienkurs von Cracker Jack's \$140. Wenn dir 20% von Cracker Jack's gehören, verkaufst du 2 Anteile an die Bank und erhältst dafür \$280.

3. Zähle dein persönliches Vermögen.

DER SPIELER MIT DEM MEISTEN GELD GEWINNT.

WICHTIG! Während des Aktienverkaufs zum Spielende verändert sich der Aktienkurs nicht mehr. Geld in der Firmenkasse jeder Firma geht zurück in die Bank und hat keinen Einfluss auf den persönlichen Reichtum eines Spielers.

GLEICHSTAND: Im ungewöhnlichen Fall eines Gleichstands am Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten erfüllten Spielzielen. Sollte dadurch der Gleichstand nicht aufgelöst werden, teilen sich die Spieler den Sieg.

VARIANTEN UND SPIELOPTIONEN

Auch wenn diesem Spiel Papiergeld beiliegt, empfehlen wir dieses nur in letzter Not zu verwenden. Stattdessen empfehlen wir Pokerchips, da diese einfacher zu verwalten und zu stapeln sind und es Spielern ermöglicht als ihr eigener Bankier zu handeln. Pokerchips unterstützen gleichzeitiges Spielen und verkürzen so die Spieldauer deutlich. Alternativ enthält die Erweiterung "Burden of Destiny" Geld aus festerer Pappe, das für manche Spieler passender als Papiergeld oder Pokerchips sein kann.

"City of the Big Shoulders" ist wie alle Spiele im Stil von 18xx ein bisschen Mathematik-lastig. Du musst häufig Multiplikationen durchführen, durch 10 teilen oder kleine Zahlen addieren, um Einkommen zu berechnen oder um Kosten für die Aktionen vorherzusagen. Für einige Spieler geht dieses Kopfrechnen sehr leicht von der Hand, für andere (die Designer dieses Spiels mit eingeschlossen) kann ein Taschenrechner sehr hilfreich sein. Solltest du während des Spiels merken, dass du für deine Berechnungen etwas länger brauchst, habe keine Angst davor dein Smartphone aus der Tasche zu ziehen.

Der wichtigste "Trick" ist, dass alles genau durch 10 teilbar ist.

Nimm an, dass deine Firma Waren im Wert von \$110 während der Betriebsphase verkauft hat und dir 30% deiner Firma gehören. Um deine Dividende zu berechnen, musst du nur den Gesamtgewinn von \$110 durch 10 Aktien dividieren, was einen Gewinn von \$11 pro Aktie ergibt. Da dir 3 Aktien (30%) deiner Firma gehören, zahlst du dir dreimal \$11 aus, insgesamt also \$33. Deine Firmenkasse erhält dann sieben Mal \$11, insgesamt also \$77.

Für ein weiteres Beispiel nehmen wir an, dass deine Firma Waren im Wert von \$150 während der Betriebsphase verkauft

$$\text{\$110} \div 10 = \text{\$11 pro Aktie}$$

Dein persönlicher Gewinn:

$$\text{\$11 pro Aktie} \times 3 \text{ Aktien} = \text{\$33}$$

Deine Firma erhält:

$$\text{\$11 pro Aktie} \times 7 \text{ Aktien} = \text{\$77}$$

hat und dir 60% deiner Firma gehören. Zwei andere Spieler besitzen jeweils 20% deiner Firma. Diese beiden Spieler nennen wir Bob und Sue. Ein Gesamtgewinn von \$150 resultiert in einem Gewinn pro Aktie von \$15. Bob und Sue erhalten jeweils \$30, du selbst erhältst \$90. Da die Firma komplett den Spielern gehört, kann sie keinen Gewinn für sich selbst behalten.

Wie empfehlen, dass du bei einer Dividendenzahlung den Gewinn pro Aktie ansagst, so dass sich alle Spieler gleichzeitig ihre Dividende aus der Bank nehmen können.

$$\text{\$150} \div 10 = \text{\$15 pro Aktie}$$

Dein persönlicher Gewinn:

$$\text{\$15 pro Aktie} \times 6 \text{ Aktien} = \text{\$90}$$

Bobs und Sues Gewinn:

$$\text{\$15 pro Aktie} \times 2 \text{ Aktien} = \text{\$30 each}$$

Ausserdem empfehlen wir, dass du Geld aus Dividendenzahlung zuerst auf deinen Aktienzertifikaten ablegst. Auf diese Weise kann nach Abschluss der Betriebsphase einer Firma sehr einfach geprüft werden, ob jeder Spieler das bekommen hat, was ihm zusteht. Ansonsten kann fehlendes Geld vor Beginn der nächsten Dekade noch schnell korrigiert werden, denn du solltest es auf jeden Fall vermeiden, dir selbst zu wenig Geld auszuzahlen.

DRAFTING VON GEBÄUDEN

Während der Bauphase, noch bevor ihr gewählt habt, welche Gebäude ihr ausspielen und welche ihr aus dem Spiel nehmen wollt, suche dir ein Gebäude aus, das du diese Dekade ausspielen möchtest. Gebe die übrig gebliebenen zwei Gebäude dem Spieler zu deiner Linken.

Von den zwei neuen Gebäuden, die du erhalten hast, suche dir wieder eins aus und gebe das letzte übrig gebliebene Gebäude nach links. Wähle nun, welches Gebäude du ausspielen und welches du aus dem Spiel nehmen möchtest. Ein Gebäude legst du für die Bauphase der nächsten Dekade verdeckt vor dir ab.

Achtung: In den Dekaden 2 und 4 gibst du die Gebäude an deinen rechten Nachbarn.

ZIELPLÄTTCHEN



Der Spieler mit den meisten Managern in allen seinen Firmen erhält \$200.



Der Spieler, der Direktor der Firma mit dem höchsten Platz auf der Attraktivitätsliste ist, erhält \$200. Bei Gleichstand zwischen mehreren Firmen erhält jeder Direktor dieser Firmen \$200.



Der Spieler mit den meisten Verkäufern in allen seinen Firmen erhält \$200.



Der Spieler, der Direktor der Firma mit dem meisten Geld in der Firmenkasse ist, erhält \$200.



Der Spieler mit den meisten Kapitalgütern in allen seinen Firmen erhält \$200.



Der Spieler mit den meisten Partnern erhält \$200.



Der Spieler mit den meisten Arbeitern in allen seinen Firmen erhält \$200.



Der Spieler, der die meisten 10% Gemeinschaftsaktien besitzt, erhält \$200.



Der Spieler mit den meisten aktivierten Automatisierungsmarkern in allen seinen Firmen erhält \$200.



Der Spieler, der die meisten 20% Vorzugsaktien besitzt, erhält \$200.

GEBÄUDEPLÄTTCHEN

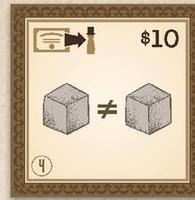
GEBÄUDER DER ÄRA I



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ein Kapitalgut mit einem Rabatt von \$10 kaufen.

Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$10 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält zwei *unterschiedliche* Rohstoffe vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$10 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ihren Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste um ein Feld nach vorne setzen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern. Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Manager.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Stahl (blau) und 1 Holz (braun) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Holz (braun) und 1 Vieh (rosa) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Benutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.



Die Firma zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, produziert sofort 1 Ware.

Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann 1 Arbeiter in einer ihrer Fabriken automatisieren. Dazu muss auf dem zu automatisierenden Arbeiterfeld der Fabrik bereits ein Arbeiter stehen.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Verkäufer.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$30 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ihren Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste um zwei Felder nach vorne setzen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Holz (braun) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.



Die Firma zahlt \$10 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält zwei *gleiche* Rohstoffe vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern. Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.

GEBÄUDE DER ÄRA II (FORTS.)



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Vieh (rosa) und 1 Stahl (blau) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Kohle (schwarz) und 1 Stahl (blau) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Kohle (schwarz) und 1 Vieh (pink) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Bank zahlt \$20 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ein Kapitalgut mit einem Rabatt von \$20 kaufen.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$30 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Manager.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$30 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ihren Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste um zwei Felder nach vorne setzen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.
Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$10 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält zwei *unterschiedliche* Rohstoffe vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.
Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$10 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält zwei *gleiche* Rohstoffe vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.
Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$90 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann 2 Arbeiter in ihren Fabriken automatisieren. Dazu muss auf *jedem* zu automatisierenden Arbeiterfeld bereits ein Arbeiter stehen.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$60 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Manager.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$80 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Verkäufer.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, produziert sofort 2 Waren.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.
Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.

GEBÄUDE DER ÄRA II (FORTS.)



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Verkäufer.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$50 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Arbeiter aus dem Vorrat.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann 1 Arbeiter in einer ihrer Fabriken automatisieren. Dazu muss auf dem zu automatisierenden Arbeiterfeld der Fabrik bereits ein Arbeiter stehen.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$50 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ihren Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste um drei Felder nach vorne setzen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.

GEBÄUDE DER ÄRA III



Die Bank zahlt \$30 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, zahlt \$150 aus der Firmenkasse an ihre Aktionäre (\$15 pro Aktie). Wenn die Firma keine \$150 in der Firmenkasse hat kann dieses Gebäude nicht genutzt werden. Passe den Aktienkurs auf dem Aktienmarkt nach Auszahlung der Dividende an.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.



Die Bank zahlt \$60 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, zahlt \$300 aus der Firmenkasse an ihre Aktionäre (\$30 pro Aktie). Wenn die Firma keine \$300 in der Firmenkasse hat kann dieses Gebäude nicht genutzt werden. Passe den Aktienkurs auf dem Aktienmarkt nach Auszahlung der Dividende an.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Bank zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, zahlt \$200 aus der Firmenkasse an ihre Aktionäre (\$20 pro Aktie). Wenn die Firma keine \$200 in der Firmenkasse hat kann dieses Gebäude nicht genutzt werden. Passe den Aktienkurs auf dem Aktienmarkt nach Auszahlung der Dividende an.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Manager.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.



Die Bank zahlt \$50 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, zahlt \$250 aus der Firmenkasse an ihre Aktionäre (\$25 pro Aktie). Wenn die Firma keine \$250 in der Firmenkasse hat kann dieses Gebäude nicht genutzt werden. Passe den Aktienkurs auf dem Aktienmarkt nach Auszahlung der Dividende an.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Stahl (blau) und 1 Holz (braun) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$50 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Verkäufer.

Nutze dieses Plättchen nur mit 3 oder mehr Spielern.

GEBÄUDE DER ÄRA III (FORTS.)



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Vieh (pink) und 1 Stahl (blau) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$50 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, produziert sofort 3 Waren.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$60 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ihren Firmenmarker auf der Attraktivitätsleiste um drei Felder nach vorne setzen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$90 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann 2 Arbeiter in ihren Fabriken automatisieren. Dazu muss auf *jedem* zu automatisierenden Arbeiterfeld bereits ein Arbeiter stehen.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Kohle (schwarz) und 1 Vieh (schwarz) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Arbeiter aus dem Vorrat und 1 Manager.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Firma zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Holz (braun) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square, falls vorhanden.

Stelle 1 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.



Die Firma zahlt \$50 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Arbeiter aus dem Vorrat und 1 Verkäufer.

Nutze dieses Plättchen nur mit 4 Spielern.



Die Bank zahlt \$40 an den Spieler, dem dieses Gebäude gehört.

Die Firma, die dieses Gebäude nutzt, kann ein Kapitalgut mit einem Rabatt von \$30 kaufen

Stelle 2 Arbeiter auf den Arbeitsmarkt.

KAPITALGÜTER

Kapitalgüter können von jeder Firma gekauft werden, damit sie den **Sofort-Bonus** nutzen können. Manche Firmen können das Kapitalgut auf ihrem Firmen-Tableau ablegen und die Fähigkeiten des Kapitalguts zu nutzen. Einen Überblick über Firmen-Tableaus findest du auf Seite 11, Details zu Kapitalgütern auf Seite 20.



ABBATOIR (SCHLACHTHOF)

Erhöhe sofort die Attraktivität deiner Firma auf der Attraktivitätsleiste um 2 Schritte. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um 1 Holz (braun) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.



CATALOG EMPIRE (KATALOG-IMPERIUM)

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um ihren Gewinn um \$80 zu erhöhen.

Hinweis: Wenn du keine Waren in der Betriebsphase verkaufst, kannst du den Gewinn zwar erhöhen, musst ihn aber einbehalten.



BACKROOM DEALS (HINTERZIMMERGESCHÄFTE)

Erhalte sofort 1 Arbeiter

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um ihren Aktienkurs in der Betriebsphase nach der Produktion von Waren um einen Schritt nach vorne zu erhöhen (siehe Details auf Seite 24).



CINCINNATI STEEL (STAHL AUS CINCINNATI)

STARTPLÄTTCHEN. Automatisiere sofort 1 Arbeiter. Der zu automatisierende Arbeiter muss bereits in der Fabrik arbeiten.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um \$10 an die Bank zu zahlen und dann 2 Stahl (blau) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.



BRAND RECOGNITION (WIEDERERKENNUNGSWERT DER FIRMA)

Immediately Automate 1 Worker. A Worker must be employed prior to being automated. Appeal Bonuses are gained immediately.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um die Attraktivität deiner Firma auf der Attraktivitätsleiste um 2 Schritte zu erhöhen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.



COLOR CATALOG (FARBKATALOG)

Erhalte sofort 1 Arbeiter.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um ihren Gewinn um \$60 zu erhöhen.

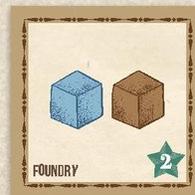
Hinweis: Wenn du *keine* Waren in der Betriebsphase verkaufst, kannst du den Gewinn zwar erhöhen, musst ihn aber einbehalten.



BRILLIANT MARKETING (BRILLIANTES MARKETING)

STARTPLÄTTCHEN. Automatisiere sofort 1 Arbeiter. Der zu automatisierende Arbeiter muss bereits in der Fabrik arbeiten.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um die Attraktivität deiner Firma auf der Attraktivitätsleiste um 1 Schritt zu erhöhen. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.



FOUNDRY (GIESSEREI)

Erhöhe sofort die Attraktivität deiner Firma auf der Attraktivitätsleiste um 2 Schritte. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um 1 Stahl (blau) und 1 Holz (wood) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.

KAPITALGÜTER (FORTS.)



MAIL ORDER CATALOG (VERSANDKATALOG)

Erhalte sofort 1 Arbeiter.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um ihren Gewinn um \$40 zu erhöhen.

Hinweis: Wenn du keine Waren in der Betriebsphase verkaufst, kannst du den Gewinn zwar erhöhen, musst ihn aber einbehalten.



PRICE PROTECTION (PREISGARANTIE)

Automatisiere sofort 1 Arbeiter und erhöhe die Attraktivität deiner Firma um 2 Schritte. Der zu automatisierende Arbeiter muss bereits in der Fabrik arbeiten. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

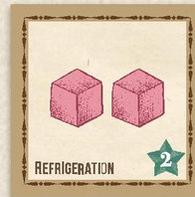
In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um zu verhindern, dass der Aktienkurs sinkt wenn die Firma Gewinne einbehält oder wenn Aktien der Firma durch einen Mitspieler verkauft werden. Dieser Bonus schützt deinen Aktienkurs nicht im Fall einer Beschaffung von Notfall-Kapital.



MICHIGAN LUMBER (HOLZ AUS MICHIGAN)

STARTPLÄTTCHEN. Automatisiere sofort 1 Arbeiter. Der zu automatisierende Arbeiter muss bereits in der Fabrik arbeiten.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um \$10 an die Bank zu zahlen und dann 2 Holz (braun) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.



REFRIGERATION (KÜHLUNG)

STARTPLÄTTCHEN. Erhöhe sofort die Attraktivität deiner Firma um 2 Schritte. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um 2 Vieh (rosa) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.



PENNSYLVANIA COAL (KOHLE AUS PENNSYLVANIA)

STARTPLÄTTCHEN. Automatisiere sofort 1 Arbeiter. Der zu automatisierende Arbeiter muss bereits in der Fabrik arbeiten.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um \$10 an die Bank zu zahlen und dann 2 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.



UNION STOCKYARDS (VIEHHÖFE)

Automatisiere sofort 1 Arbeiter. Der zu automatisierende Arbeiter muss bereits in der Fabrik arbeiten.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um \$10 an die Bank zu zahlen und dann 2 Vieh (rosa) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.



POPULAR PARTNERS (BELIEBTE PARTNER)

Erhalte sofort 1 Arbeiter.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um in der Betriebsphase ihren Aktienkurs nach der Produktion von Waren um einen Schritt nach vorne zu erhöhen (siehe Details auf Seite 24).



WORKSHOP (WERKSTATT)

Erhöhe sofort die Attraktivität deiner Firma auf der Attraktivitätsleiste um 2 Schritte. Erhalte sofort mögliche Attraktivitätsboni.

In jeder Dekade kann deine Firma dieses Plättchen einmal nutzen, um 1 Stahl (blau) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square zu erhalten, falls vorhanden.

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

Raymond:

Ich möchte allen danken, die geholfen haben dieses Spiel in einem langen, dreijährigen Design- und Entwicklungsprozess Realität werden zu lassen. Besonders danken möchte ich Dirk Knemeyer von Artana, der an mich geglaubt hat, der mein erstes Spiel veröffentlicht hat, und der mir immer ein guter Mentor war. Ich danke den vielen Mitgliedern der Columbus Boardgaming Society (CABS) dafür, dass sie dieses Spiel getestet haben und dafür, dass sie fantastische und großartige Menschen sind. Ich danke Jan Bednarczuk und Ted Dickinson für die redaktionelle Unterstützung. Ich danke Pete Chase, Tim Reilly, Jake Blomquist, Keith Bednarczuk und vielen anderen, die als Spieletester geholfen haben. Ich danke Edward Uhler von Heavy Cardboard, der immer ein enthusiastischer Fürsprecher dieses Projekts war und geholfen hat, dieses Spiel bekannt zu machen. Ich danke Joe Sallen, Andy Dennison, Larry Estep, Lance Myxter, und David McMillan für ihre endlose Liebe und Unterstützung. Ich danke Clay Ross, Jim Harmon, Johnathan Anglin, und Jeff und Carla Horger, für ihren Zuspruch. Ich danke Arno Quispel von Quined Games, der mir schon früh Hoffnung gemacht hat. Ich danke meinen Mitstreitern Emily Dearing und Joe Wiggins, die ein solch integraler Bestandteil dieses Projekts waren, dass es ohne sie nicht möglich gewesen wäre. Ich danke Erin Smith - mein Mond und meine Sterne - dafür, dass du mich immer angespornt hast, dass du mich auch in den Nächten, die wir nicht gemeinsam verbringen konnten, unterstützt hast. Danke auch dafür, dass du an mich geglaubt hast, wenn ich es selbst nicht konnte. Und zuletzt geht mein Dank an Euch - meine ersten Kunden, Anhänger, Unterstützer und Mitspieler. Ohne Euch gäbe es nichts. Ihr seid meine Familie und ich liebe Euch alle.

Emily:

Es ist schwer zu glauben, dass wir nach über zwei Jahren endlich das erste Spiel mit Parallel Games veröffentlicht haben. Dies war ein langer Weg und ich möchte allen Menschen danken, die in dieses Projekt eingebunden waren: Menschen, die Feedback gaben, das Spiel testeten, uns ansprachen, und die Ray und mir Mut zusprachen. Ich möchte allen Freunden des Beers and Board Games Club of Columbus danken, da ihr mir viele Ideen, Feedback und Unterstützung mit auf den Weg gegeben habt. Mein Dank geht an Dianne Dearing und meine engen Freunde (ihr wisst, wer ihr seid): Ihr habt mir geholfen, wenn ich gestresst oder besorgt war, oder wenn ich einfach nur eine Pause nach stundenlangem Illustrieren brauchte. Ein großes Dankeschön geht an Raymond. Danke dafür, dass du an mich geglaubt hast und dass du immer meinen Starrsinn und Perfektionismus ertragen hast. Ich hätte mir niemals denken können, dass ich einmal an diesem Punkt meines Lebens sein könnte, dass ich diesen Karriereweg beschreiten könnte; aber ich glaube, dass es eine fantastische Reise wird. Zuletzt danke ich Christopher Silcott, der mitten im Projekt in mein Leben gestolpert ist und der sich als der beste Mann meines Lebens entpuppt hat. Ich liebe dich sehr und bin sehr froh darüber, dich in meinem Leben zu haben. Vielen Dank, dass du immer positiv und ermutigend warst und dass du mich umsorgt und unterstützt hast, wenn ich es am meisten brauchte.

MITWIRKENDE

Spiel-Design

Raymond Chandler III

Spiel-Entwickler

Joe Wiggins, Emily R. Dearing

Illustration & Grafikdesign

Emily R. Dearing

Spieletester

Keith Bednarczuk, Tim Riley, Pete Chace, Kevin Clarke, Matt Glass, Jake Blomquist, Jacob Branstetter, Cassadi Thomas, Jeffrey Spillner, Stephen Schaefer, Matthew Radcliffe, Jonathan Anglin, Bryan Stanbridge, Tim Coles, Edward Uhler, Andrew Denison, Joe Salen, Larry Estep, Ricardo Vilacha, Ryan LaFlamme, Mike Warth, Craig Blythe, Jason Coeyman, Kris Hall, Doug Lloyd, Eric, Twark, Nick Sickert, Jim Webb, Gordon Spaeth, Matthew Bjorkman, Nathan Brown, David Wernert, Jeremy Haasdyk, Jason Moore, Gregory Artim, Roxann Artim, Dan Kazmaier, Jason Hall, Andrew Gerth, Ryan Wolfe, Branden Angel, Christopher Silcott,
Beers & Board Games Club of Columbus, The Columbus Area Boardgaming Society

Redaktion

Jan Bednarczuk, Ted Dickinson

Vielen Dank an unsere Übersetzer:

Amy & Benedikt Eschbach, Julian Danielczik

Vielen Dank an unsere weiteren Unterstütze:

Arno Quispel & Quined Games,
Aaron Brown & TableTop Game Cafe,
Edward Uhler & Heavy Cardboard

Besonderer Dank und ewige Dankbarkeit:

Francis Tresham, dem Erfinder des 18xx-Genres.
Danke auch Dir, dass Du dieses Spiel gekauft hast und spielst;
wir hoffen dass Du viel Spaß damit hast!

“City of the Big Shoulders” ist ein Spiel, das die Geschichte der Stadt Chicago während ihres goldenen Zeitalters von 1875 bis 1925 erzählt. Um Chicagos Unternehmergeist darzustellen, nutzen wir im Spiel historische Firmen, die entweder zu dieser Zeit in Chicago gegründet wurden oder die eine sehr enge Verbindung zu Chicago haben. Alle Produkt- und Firmennamen sind unregistrierte™ oder registrierte® Markenzeichen ihrer rechtmäßigen Eigentümer. Die Nutzung der Markenzeichen impliziert keine Unterstützung oder Zugehörigkeit zu den Markeninhabern. Historisches Bildmaterial in diesem Spiel ist lizenzfrei (public domain) und/oder wird gemäß der Fair Use Doctrine (17 U.S.C. §107) für historische und pädagogische Zwecke genutzt. Die Rechte an allen anderen Bildern, Illustrationen, dem Grafikdesign, den Regeln, sowie anderen urheberrechtlich schützbareren Werken gehören Parallel Games, Inc. 2018. Alle Rechte vorbehalten.

~ FÜR DEB UND NIK ~



PARALLEL

COPYRIGHT 2018 PARALLEL GAMES, INC. - ALLE RECHTE VORBEHALTEN