

### Kurzspielregel ACQUIRE

1. Auswahl von **einem** der 6 eigenen **Steine und Platzierung** auf dem vorgesehen Spielfeld.

2. Evtl. Fusionen abwickeln oder Konzern gründen.

#### 2a. Konzern gründen

Wird der 2. Stein waagrecht oder senkrecht an einen liegenden und noch konzernfreien Stein gelegt, wird ein neuer Konzern gegründet.

Der Spieler erhält 1 Aktie dieses Konzerns gratis.

#### 2b. Fusionen abwickeln

Konzerne mit 11 oder mehr Steinen können nicht geschluckt werden.

Der kleinere Konzern wird aufgelöst; bei Gleichstand entscheidet der die Fusion auslösender Spieler, welcher Konzern aufgelöst wird.

#### Haupt- und 2.größter Aktionär erhalten einen Bonus.

- Gibt es nur einen Aktionär, erhält dieser auch den Bonus des 2.Aktionärs.
- Gibt es mehrere Hauptaktionäre, teilen sich diese die Boni für Haupt- und 2.Aktionäre.
- Gibt es mehrere 2.Aktionäre, teilen sich diese den Bonus des 2.Aktionärs.

**Die Spieler des übernommenen Konzerns entscheiden, ob**  
**-sie ihre Aktien behalten**  
**-sie ihre Aktien verkaufen (aktueller Kurs)**  
**-sie ihre Aktien im Verhältnis 2 alter zu 1 Aktie neuer Konzern eintauschen.**

Es beginnt der Spieler, der die Fusion auslöste; dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.  
Die genannten Aktionen sind auch kombinierbar und teilweise ausführbar.

3. Evtl. bis zu insgesamt 3 Aktien kaufen

Preis hängt von der Größe des jeweiligen Konzerns ab.

4. Nachziehen eines neues Firmensteins.

Falls Firmensteine nicht gelegt werden dürfen, zieht man einen nach. Steine, die zur Gründung eines 8. Konzerns führen, behält man dagegen.

#### Spielende:

- wenn ein Konzern 41 oder mehr Steine hat ODER
- alle Konzerne 11 oder mehr Steine haben (also sicher sind)

Nun werden nochmal Boni ausgezahlt (wie bei Fusion).

Der Spieler am Zug spielt noch zu Ende.

Verkauf aller Aktien zum aktuellen Kurs.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*

### Kurzspielregel ACQUIRE

1. Auswahl von **einem** der 6 eigenen **Steine und Platzierung** auf dem vorgesehen Spielfeld.

2. Evtl. Fusionen abwickeln oder Konzern gründen.

#### 2a. Konzern gründen

Wird der 2. Stein waagrecht oder senkrecht an einen liegenden und noch konzernfreien Stein gelegt, wird ein neuer Konzern gegründet.

Der Spieler erhält 1 Aktie dieses Konzerns gratis.

#### 2b. Fusionen abwickeln

Konzerne mit 11 oder mehr Steinen können nicht geschluckt werden.

Der kleinere Konzern wird aufgelöst; bei Gleichstand entscheidet der die Fusion auslösender Spieler, welcher Konzern aufgelöst wird.

#### Haupt- und 2.größter Aktionär erhalten einen Bonus.

- Gibt es nur einen Aktionär, erhält dieser auch den Bonus des 2.Aktionärs.
- Gibt es mehrere Hauptaktionäre, teilen sich diese die Boni für Haupt- und 2.Aktionäre.
- Gibt es mehrere 2.Aktionäre, teilen sich diese den Bonus des 2.Aktionärs.

**Die Spieler des übernommenen Konzerns entscheiden, ob**  
**-sie ihre Aktien behalten**  
**-sie ihre Aktien verkaufen (aktueller Kurs)**  
**-sie ihre Aktien im Verhältnis 2 alter zu 1 Aktie neuer Konzern eintauschen.**

Es beginnt der Spieler, der die Fusion auslöste; dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.  
Die genannten Aktionen sind auch kombinierbar und teilweise ausführbar.

3. Evtl. bis zu insgesamt 3 Aktien kaufen

Preis hängt von der Größe des jeweiligen Konzerns ab.

4. Nachziehen eines neues Firmensteins.

Falls Firmensteine nicht gelegt werden dürfen, zieht man einen nach. Steine, die zur Gründung eines 8. Konzerns führen, behält man dagegen.

#### Spielende:

- wenn ein Konzern 41 oder mehr Steine hat ODER
- alle Konzerne 11 oder mehr Steine haben (also sicher sind)

Nun werden nochmal Boni ausgezahlt (wie bei Fusion).

Der Spieler am Zug spielt noch zu Ende.

Verkauf aller Aktien zum aktuellen Kurs.

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine*

*SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner*

*Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*