

I'm the boss - KSR
Das Geld der Spieler wird offen gestapelt oder sonstwie offen gehalten, ebenso Investor-Karten.
<b>Der Spieler am Zug hat die Wahl:</b>
<b>Phase 1:</b>
<b>ENTWEDER</b> würfelt er und setzt das \$-Zeichen um die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn weiter. Felder mit Deal-Karten (erledigte Deals) zählen nicht mit. Auf dem Zielfeld hat er erneut die Wahl zwischen:
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Er macht den Deal (siehe unten) ODER</li> <li>● Er zieht 3 Karten vom Stapel der Einfluss-Karten, weiter mit Phase 2.</li> </ul>
<b>ODER: Er macht den Deal = über Gewinnanteile verhandeln:</b>
- <b>Der Handel wird eröffnet.</b> Der Spieler am Zug ist der Boss und sagt "Ich mache den Deal!". Er versucht, alle auf dem Spielfeld des Deals genannten <b>Personen zusammen</b> zubringen. Nur so kann der Deal kassiert werden.
- Jede eigene <b>Investor-Karte</b> ist automatisch im Spiel.
- Fehlende Investor-Karten können durch Familienmitglieder aus dem Clan des Investoren aus der eigenen Hand ausgelegt werden (Für jeden Investor sind 4 Clan-Karten im Spiel.).
- Noch fehlende Investoren/Clan-Mitglieder: Anwerben oder über Einfluss-Karten abwerben. Die Mitspieler oder der Spieler am Zug können <b>Angebote machen</b> , was ihnen eine Beteiligung an dem aktuellen Deal wert ist:
<b>ENTWEDER mündlich, wenn es um eine Investoren-Karte geht, ODER durch Ausspielen einer entsprechenden Clan-Karte (offen auslegen).</b>
<b>Verhandeln</b> - Zahlungen erfolgen erst nach Abschluss des Geschäftes, nicht im voraus. Nur der laufende Deal darf verhandelt werden, keine zukünftigen Bedingungen ausmachen. Unabhängig von einer Einigung bleiben gespielte Karten ausliegen.
- <b>Jederzeit</b> können von <b>jedem</b> Spieler <b>Einfluss-Karten</b> gegen jeden gespielt werden. Wer nach dem Aufnehmen >12 Einfluss-Karten hat (ohne Investoren), muss sofort reduzieren oder einen 3er-Satz Abwerbe-Karten spielen.
<b>Einfluss-Karten:</b>
- Eine " <b>Ferien</b> "-Karte (21x) kann gegen Investor oder Clan-Karte gespielt werden. Folge: Eine beliebige Investor-Karte wird bis Verhandlungsende abgedeckt, dagegen wird eine Clan-Karte sofort samt Ferien-Karte aus dem Spiel genommen.
- 3 " <b>Abwerbe</b> "-Karten (33x) übernehmen 1 Investor-Karte eines beliebigen Spielers und werden abgelegt. Folgende Regel ist bei >= 4 Spielern zu beachten: Zunächst sind die neben dem Plan liegenden Investoren vor anderen abzuwerben. Clan-Karten können nicht abgeworben werden.
- Die " <b>Boss</b> "-Karte (10x) läßt den Besitzer der Karte sofort zum Verhandlungsführer werden. Die Spielerreihenfolge ist dadurch geändert, alle Karten der Runde bleiben im Spiel. Neue Bedingungen können ausgehandelt werden, müssen aber nicht.
- Eine " <b>Abgelehnt/STOP</b> "-Karte (10x) verhindert die Wirkung einer ausgelegten Karte: "Ferien"-Karte, "Boss"-Karte oder "Abwerbe"-Karte. Ein Spieler kann auch zu Gunsten eines anderen Spielers diese Karte spielen.
- <b>Der Spieler am Zug sagt an, wenn der Deal beendet ist.</b> Er sollte schon einige Sekunden nach Eröffnung damit warten, also langsam bis 10 zählen oder besser mit einer Kurzzeit-Sanduhr messen. Alternativ kann er auch der Reihe nach jeden Mitspieler fragen, ob er noch agieren will.
<b>Der Deal wird entsprechend der Vereinbarungen abgewickelt = ausgezahlt.</b> Der Wert des Deals = Anzahl Shares lt. aktuellem Feld x Dealwert. Clan-Karten, die nicht für den Abschluß gebraucht werden, nimmt man wieder auf. Alle übrigen Einfluss-Karten wandern auf die Ablage. Die Bank zahlt an den Boss aus, der die abgemachten Gewinnanteile auszahlen muss. Die Deal-Karte (Rückseite oben) kommt auf das damit nun abgeschlossene Spielfeld.
<b>Scheitern die Deal-Verhandlungen</b> , kommen die Clan-Karten auf die Hand zurück, ausgespielte Einfluss-Karten wandern auf die Ablage.
<b>Phase 2 - Zugspieler wechselt.</b> Der Spieler links ist nun an der Reihe.
<b>Spiel-Ende:</b> Nach dem 10. Deal wird jeweils ausgewürfelt, ob das Spiel weiter geht (Info: auf Deal-Karte). Am Ende siegt die höchste Geldsumme eines Spielers.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.08.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>
Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>

I'm the boss - KSR
Das Geld der Spieler wird offen gestapelt oder sonstwie offen gehalten, ebenso Investor-Karten.
<b>Der Spieler am Zug hat die Wahl:</b>
<b>Phase 1:</b>
<b>ENTWEDER</b> würfelt er und setzt das \$-Zeichen um die entsprechende Anzahl Felder im Uhrzeigersinn weiter. Felder mit Deal-Karten (erledigte Deals) zählen nicht mit. Auf dem Zielfeld hat er erneut die Wahl zwischen:
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Er macht den Deal (siehe unten) ODER</li> <li>● Er zieht 3 Karten vom Stapel der Einfluss-Karten, weiter mit Phase 2.</li> </ul>
<b>ODER: Den Deal machen = über Gewinnanteile verhandeln:</b>
- <b>Der Handel wird eröffnet.</b> Der Spieler am Zug ist der Boss und sagt "Ich mache den Deal!". Er versucht, alle auf dem Spielfeld des Deals genannten <b>Personen zusammen</b> zubringen. Nur so kann der Deal kassiert werden.
- Jede eigene <b>Investor-Karte</b> ist automatisch im Spiel.
- Fehlende Investor-Karten können durch Familienmitglieder aus dem Clan des Investoren aus der eigenen Hand ausgelegt werden (Für jeden Investor sind 4 Clan-Karten im Spiel.).
- Noch fehlende Investoren/Clan-Mitglieder: Anwerben oder über Einfluss-Karten abwerben. Die Mitspieler oder der Spieler am Zug können <b>Angebote machen</b> , was ihnen eine Beteiligung an dem aktuellen Deal wert ist:
<b>ENTWEDER mündlich, wenn es um eine Investoren-Karte geht, ODER durch Ausspielen einer entsprechenden Clan-Karte (offen auslegen).</b>
<b>Verhandeln</b> - Zahlungen erfolgen erst nach Abschluss des Geschäftes, nicht im voraus. Nur der laufende Deal darf verhandelt werden, keine zukünftigen Bedingungen ausmachen. Unabhängig von einer Einigung bleiben gespielte Karten ausliegen.
- <b>Jederzeit</b> können von <b>jedem</b> Spieler <b>Einfluss-Karten</b> gegen jeden gespielt werden. Wer nach dem Aufnehmen >12 Einfluss-Karten hat (ohne Investoren), muss sofort reduzieren oder einen 3er-Satz Abwerbe-Karten spielen.
<b>Einfluss-Karten:</b>
- Eine " <b>Ferien</b> "-Karte (21x) kann gegen Investor oder Clan-Karte gespielt werden. Folge: Eine beliebige Investor-Karte wird bis Verhandlungsende abgedeckt, dagegen wird eine Clan-Karte sofort samt Ferien-Karte aus dem Spiel genommen.
- 3 " <b>Abwerbe</b> "-Karten (33x) übernehmen 1 Investor-Karte eines beliebigen Spielers und werden abgelegt. Folgende Regel ist bei >= 4 Spielern zu beachten: Zunächst sind die neben dem Plan liegenden Investoren vor anderen abzuwerben. Clan-Karten können nicht abgeworben werden.
- Die " <b>Boss</b> "-Karte (10x) läßt den Besitzer der Karte sofort zum Verhandlungsführer werden. Die Spielerreihenfolge ist dadurch geändert, alle Karten der Runde bleiben im Spiel. Neue Bedingungen können ausgehandelt werden, müssen aber nicht.
- Eine " <b>Abgelehnt/STOP</b> "-Karte (10x) verhindert die Wirkung einer ausgelegten Karte: "Ferien"-Karte, "Boss"-Karte oder "Abwerbe"-Karte. Ein Spieler kann auch zu Gunsten eines anderen Spielers diese Karte spielen.
- <b>Der Spieler am Zug sagt an, wenn der Deal beendet ist.</b> Er sollte schon einige Sekunden nach Eröffnung damit warten, also langsam bis 10 zählen oder besser mit einer Kurzzeit-Sanduhr messen. Alternativ kann er auch der Reihe nach jeden Mitspieler fragen, ob er noch agieren will.
<b>Der Deal wird entsprechend der Vereinbarungen abgewickelt = ausgezahlt.</b> Der Wert des Deals = Anzahl Shares lt. aktuellem Feld x Dealwert. Clan-Karten, die nicht für den Abschluß gebraucht werden, nimmt man wieder auf. Alle übrigen Einfluss-Karten wandern auf die Ablage. Die Bank zahlt an den Boss aus, der die abgemachten Gewinnanteile auszahlen muss. Die Deal-Karte (Rückseite oben) kommt auf das damit nun abgeschlossene Spielfeld.
<b>Scheitern die Deal-Verhandlungen</b> , kommen die Clan-Karten auf die Hand zurück, ausgespielte Einfluss-Karten wandern auf die Ablage.
<b>Phase 2 - Zugspieler wechselt.</b> Der Spieler links ist nun an der Reihe.
<b>Spiel-Ende:</b> Nach dem 10. Deal wird jeweils ausgewürfelt, ob das Spiel weiter geht (Info: auf Deal-Karte). Am Ende siegt die höchste Geldsumme eines Spielers.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.08.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a>
Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an <a href="mailto:roland.winner@gmx.de">roland.winner@gmx.de</a>