

Kohle, Kies & Knete - Kurzspielregel

Spielmaterial
1 Spielplan, 6 Investorkarten, 98 Einflusskarten, 15 Dealkarten, 1 \$-Zeichen, 1 Würfel, Spielgeld.
Spielvorbereitung
Bei 3/4u.5/6 Spielern zieht jeder verdeckt 2/1/1 Investorkarten und legt sie offen vor sich. Überzählige offen neben Spielplan. Einflusskarten mischen u. an jeden verdeckt 5 austeilen. Rest verdeckt auf Spielplan. Dealkarten als sortierten Stapel in die Mitte. („1“oben). Startspieler auslosen. Sein rechter Nachbar setzt \$-Zeichen auf beliebiges Feld.
Spielverlauf
Wer am Zug ist kann entweder den Deal machen oder würfeln und das \$-Zeichen ziehen (Uhrzeigersinn, abgeschlossene Deals zählen nicht mit) <i>Nach dem Würfeln</i> kann man entweder den Deal machen oder 3 Karten vom verdeckten Stapel ziehen Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.
Spielende und Sieger
Ab dem 10. abgeschlossenen Deal entscheidet der Würfel, ob das Spiel zu Ende ist. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.
Ich mach den Deal ...
bedeutet, dass man versucht alle notwendigen Personen zusammen zubringen, um am Ende Gewinnanteile zu kassieren. Eigene <i>Investorkarten</i> sind automatisch im Spiel. Fehlende kann man durch ausspielen von entspr. <i>Clankarten</i> ins Spiel bringen. (gleicher Nachname) Oder Anwerben oder Abwerben Ohne besondere Reihenfolge kann jeder Spieler Verhandlungsangebote machen oder Einfluss-Karten ausspielen.
Verhandlungsangebot bedeutet,
dass man einen passenden <u>Investor</u> liegen hat oder ein passendes Clanmitglied auslegt und sagt, wie viel man will, wenn der Deal zustande kommt. Bis zum Abschluss des Deals bleiben ausgelegte Clankarten liegen.
Einflusskarten (max.12) jederzeit ausspielen <i>Auf Reisen</i> (21): Auf Investor oder Clanmitglied legen. Clanmitglied mit Karte auf Ablagestapel. Investor <u>nach</u> Abschluss wieder verfügbar. Karte auf Ablage. <i>Abwerbungskarten</i> (33): 3er-Set! Einzel wertlos. Man kann damit einen fremden <u>Investor</u> stehen (vor sich hinlegen). Karten auf Ablage. Investoren die niemandem gehören zuerst. <i>Boss-Karten</i> (10): Karte ausspielen, „Ich bin der Boss“ sagen u. die Verhandlungen um den Deal weiter-führen. <i>Abgelehnt!-Karten</i> : Kann sofort gegen eine andere Einflusskarte gespielt werden, aber <u>nicht</u> gegen eine andere Abgelehnt!-Karte.
Deal ist abgeschlossen sobald alle Investoren
und/oder Clanmitglieder zusammengekommen sind. (Bis 10 zählen) <u>Jetzt kann keine Einflusskarte mehr gespielt werden.</u> Am Deal unbeteiligte Clankarten wieder auf die Hand Die anderen auf den Ablagestapel. Der Boss bekommt die Gewinnanteile ausbezahlt und bezahlt davon seine Mitinvestoren. Deal-Karte mit Rückseite nach oben auf das entspr. Feld, \$-Zeichen auf das nächste freie Feld. Linker Nachbar des alten Bosses ist jetzt am Zug.
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton.</i> Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Kohle, Kies & Knete - Kurzspielregel

Spielmaterial
1 Spielplan, 6 Investorkarten, 98 Einflusskarten, 15 Dealkarten, 1 \$-Zeichen, 1 Würfel, Spielgeld.
Spielvorbereitung
Bei 3/4u.5/6 Spielern zieht jeder verdeckt 2/1/1 Investorkarten und legt sie offen vor sich. Überzählige offen neben Spielplan. Einflusskarten mischen u. an jeden verdeckt 5 austeilen. Rest verdeckt auf Spielplan. Dealkarten als sortierten Stapel in die Mitte. („1“oben). Startspieler auslosen. Sein rechter Nachbar setzt \$-Zeichen auf beliebiges Feld.
Spielverlauf
Wer am Zug ist kann entweder den Deal machen oder würfeln und das \$-Zeichen ziehen (Uhrzeigersinn, abgeschlossene Deals zählen nicht mit) <i>Nach dem Würfeln</i> kann man entweder den Deal machen oder 3 Karten vom verdeckten Stapel ziehen Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.
Spielende und Sieger
Ab dem 10. abgeschlossenen Deal entscheidet der Würfel, ob das Spiel zu Ende ist. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel.
Ich mach den Deal ...
bedeutet, dass man versucht alle notwendigen Personen zusammen zubringen, um am Ende Gewinnanteile zu kassieren. Eigene <i>Investorkarten</i> sind automatisch im Spiel. Fehlende kann man durch ausspielen von entspr. <i>Clankarten</i> ins Spiel bringen. (gleicher Nachname) Oder Anwerben oder Abwerben Ohne besondere Reihenfolge kann jeder Spieler Verhandlungsangebote machen oder Einfluss-Karten ausspielen.
Verhandlungsangebot bedeutet,
dass man einen passenden <u>Investor</u> liegen hat oder ein passendes Clanmitglied auslegt und sagt, wie viel man will, wenn der Deal zustande kommt. Bis zum Abschluss des Deals bleiben ausgelegte Clankarten liegen.
Einflusskarten (max.12) jederzeit ausspielen <i>Auf Reisen</i> (21): Auf Investor oder Clanmitglied legen. Clanmitglied mit Karte auf Ablagestapel. Investor <u>nach</u> Abschluss wieder verfügbar. Karte auf Ablage. <i>Abwerbungskarten</i> (33): 3er-Set! Einzel wertlos. Man kann damit einen fremden <u>Investor</u> stehen (vor sich hinlegen). Karten auf Ablage. Investoren die niemandem gehören zuerst. <i>Boss-Karten</i> (10): Karte ausspielen, „Ich bin der Boss“ sagen u. die Verhandlungen um den Deal weiter-führen. <i>Abgelehnt!-Karten</i> : Kann sofort gegen eine andere Einflusskarte gespielt werden, aber <u>nicht</u> gegen eine andere Abgelehnt!-Karte.
Deal ist abgeschlossen sobald alle Investoren
und/oder Clanmitglieder zusammengekommen sind. (Bis 10 zählen) <u>Jetzt kann keine Einflusskarte mehr gespielt werden.</u> Am Deal unbeteiligte Clankarten wieder auf die Hand Die anderen auf den Ablagestapel. Der Boss bekommt die Gewinnanteile ausbezahlt und bezahlt davon seine Mitinvestoren. Deal-Karte mit Rückseite nach oben auf das entspr. Feld, \$-Zeichen auf das nächste freie Feld. Linker Nachbar des alten Bosses ist jetzt am Zug.
<i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton.</i> Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de