

Startups (Oink Games) - KSR

1) Das Spiel: Von 6 Firmen gibt es je 5 - 10 Karten im Spiel.
Wer zum Spielende die meisten Anteile einer Firma hat, erhält Zahlungen von allen Mitspielern mit weniger Anteilen. Das wird für jede Firma gemacht.
Wer danach das meiste Geld (SP) hat, gewinnt. SP = Siegpunkte.

2) Vorbereitungen:

Jeder Spieler bekommt 10 Kapital-Chips (Vorderseite mit "1 SP" oben!).
Alle Firmenkarten gut mischen, 5 Karten geheim aus dem Spiel geben.
Jeder Spieler bekommt 3 Firmenkarten, Rest wird verdeckter Stapel.

3) Aufbau: Bereich um den Stapel herum = Marktbereich = Markt.
Jeder Spieler kann vor sich Karten ablegen.
Zeigt den anderen nicht eure Karten. Der Jüngste beginnt.

Ablauf eines Zuges (immer im Uhrzeigersinn):

5) Eine Karte nehmen: WENN keine Karte im Markt liegt, NIMM die oberste Karte vom Stapel. SONST: Liegt aber mind. 1 Karte im Markt, wähle Option A **oder** B.

A) LEGE auf alle Karten im Markt je 1 eigenen Kapital-Chip "1" UND NIMM die oberste Karte vom Stapel auf die Hand.
Reichen die Kapital-Chips nicht aus, ist die Option A nicht erlaubt.

B) WÄHLE 1 Karte vom Markt, NIMM sie auf die Hand (inkl. evtl. Chips).

6) Eine Karte ablegen: Nun kann wieder zwischen den Optionen A **oder** B gewählt werden.

A) LEGE 1 Karte von der Hand offen vor dir ab.


B) LEGE 1 Karte von der Hand offen in den Markt.
Das darf KEINE Karte derjenigen Firma sein, die man in 5B wählte.

Nun ist der nächste Spieler am Zug.

7) ANTI-MONOPOL-CHIPS:

- Wer als Erster eine Firmenkarte einer bestimmten Firma vor sich liegen hat, erhält den Anti-Monopol-Chip (AMC) dieser Firma.
- Ein Spieler mit einem AMC darf keine Karte dieser Firma aus dem offenen Markt nehmen. Er muss dafür keinen Kapital-Chip auf Karten dieser Firma im Marktbereich legen, wenn er Phase 5A wählt.
- Der AMC wechselt den Besitzer, sobald jemand anders mehr Karten der Firma vor sich liegen hat UND es dabei kein Patt mit Mitspieler/n gibt.

8) Punkte-Auswertung (SP):

- Hat ein Spieler die letzte Karte von Stapel genommen und 1 Karte abgelegt, beginnt Phase 8: 
- ◆ Alle Spieler legen ihre 3 Karten offen zu ihren bereits ausliegenden.
- ◆ Alle Firmen werden nacheinander ausgewertet. Wer jeweils weniger Karten hat, muss dem Spieler mit der Mehrheit so viele Kapital-Chips zahlen, wie er jew. Karten der Firma besitzt. Beim BEZAHLEN sind die Chips UMZUDREHEN, womit der Empfänger also je Karte des Zahlers einen "3 SP" - Chip erhält. *Patt bei Mehrheit: Niemand muss zahlen.*
- ◆ Es kann nicht mit Chips gezahlt werden, die schon "3 SP" - Chips sind! Hat man nicht genug Chips zum Bezahlen, verrechnet man die Punkte.

Final zählt jeder seine Punkte aus Kapital-Chips ("1", "3"). Der Spieler mit meisten Punkten gewinnt. *Patt: Beteiligter mit mehr "3 SP" - Chips siegt. Andernfalls siegt der Beteiligte, der zuletzt am Zug war.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 11.04.24