

MODERNE ZEITEN

Ein strategisches Wirtschaftsspiel für 3-5 Spieler ab 9 Jahren

Copyright © 2002 Dan Glimne & Grzegorz Rejchtman. Alle Rechte vorbehalten

Diese Spielanleitung basiert auf einem englischen Regeltext, den Dan Glimne nach Erscheinen des Spiels schrieb.
Übersetzung und Bearbeitung: KMW

MODERNE ZEITEN spielt in Amerika und Westeuropa zur Zeit der "Roaring Twenties". Die Wirtschaft boomt, die Industriegiganten treten in einen gnadenlosen Konkurrenzkampf. An der Börse werden skrupellose Geschäfte gemacht- Die Spieler schlüpfen in die Rollen erfolgreicher Geschäftsleute und investieren in zukunftssträchtige Industrien. Ihr Ziel ist, die Aktienmehrheit in den unterschiedlichsten zu übernehmen – eine riskanter Job, denn wer zu habgierig ist und zu sorglos investiert, löst einen Börsen-Crash mit verheerenden Folgen aus.

Spielziel

Die Wertungstafel im Zentrum des Spielplans sollten Sie stets im Auge behalten: Nur wer hier in einer Branche oder Stadt die meisten Felder besetzt hält, kassiert Siegpunkte. Auch die eigenen Aktien oder das Bargeld sind wichtig, bringen aber nur Punkte, wenn man mehr hat als die anderen Spieler. Damit ist klar: Sie müssen immer und überall der Beste sein!

Spielmaterial

- 75 Dollarscheine Spielgeld (1 Schein = 1 Mio)
- 105 Aktienkarten (21 pro Branche: Schifffahrt, Luftfahrt, Automobilbau, Kommunikation, Bauwirtschaft)
- 100 Firmenplättchen (pro Spieler 10 große und 10 kleine Quadrate)
- 6 Zeppeline (5 Spielfiguren, 1 weiße Zählfigur)
- 1 Business-Initiative-Karte
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Die Aktienkarten werden gut gemischt.

Jeder Spieler erhält

- **1 Zeppelin**
- **alle Firmenplättchen in der Farbe seines Zeppelins (10 große und 10 kleine)**
- **15 Dollarscheine Spielgeld**
- **8 Aktienkarten (verdeckt)**

Jeder Spieler stellt seinen Zeppelin auf das Startfeld.

Die Aktienkarten werden auf die Hand genommen und vor den anderen Spielern geheim gehalten. Auch das Spielgeld darf geheim gehalten werden (einigen Sie sich vor Spielbeginn darüber).

Der weiße Zeppelin wird auf das Feld 0 der Zählliste am rechten Spielplanrand gestellt. Die restlichen Aktienkarten werden verdeckt als Zugstapel neben den Spielplan gelegt. Der jüngste Spieler erhält die Business-Initiative-Karte.

Spielablauf

Gespielt wird in mehreren Runden, jede Runde hat denselben Ablauf:

1. Wer die Business-Initiative-Karte hat, würfelt und zieht entsprechend viele Aktienkarten vom Stapel; die Karten werden offen nebeneinander ausgelegt.
2. Eine Versteigerung findet statt: Die aufgedeckten Karten werden als Gesamtpaket versteigert.
3. Jeder Spieler macht einen Spielzug; wer die Versteigerung gewonnen hat, beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

In dieser Spalte haben wir für Sie die wichtigsten Regeln stichwortartig zusammengefasst.



Jede Runde beginnt mit einer Versteigerung von Aktienkarten.

Danach macht jeder Spieler seinen Spielzug.

Für die Versteigerung wird ausgewürfelt, wie viele Aktienkarten aufgedeckt werden.

Versteigerung

Die neu aufgedeckten Aktienkarten werden im Gesamtpaket, also zusammen, versteigert. Wer links vom Spieler mit der Business-Initiative-Karte sitzt, beginnt die Versteigerung:

Entweder gibt er ein Gebot ab (= die Anzahl Dollarscheine, die er zu zahlen bereit ist) **oder er passt**.

Die anderen Spieler im Uhrzeigersinn müssen das aktuelle Gebot **entweder überbieten oder passen**. Niemand darf mehr bieten, als er zahlen kann. Wer gepasst hat, kann in die laufende Versteigerung nicht wieder einsteigen.

Geboten wird so lange, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Er erhält die Business-Initiative-Karte und nimmt alle Aktienkarten aus der Auslage auf die Hand. Anschließend zahlt er den gebotenen Preis an die anderen Spieler aus: Angefangen beim Spieler zu seiner Linken gibt er jedem Spieler reihum einen Dollarschein – so lange, bis der gesamte Gebotsbetrag verteilt ist. Sich selbst lässt er bei der Verteilung natürlich aus.

Wenn niemand ein Gebot abgibt und alle Spieler passen, bleiben die aufgedeckten Aktienkarten auf dem Tisch und die Karte „Business-Initiative“ bleibt bei ihrem bisherigen Besitzer. Bei der nächsten Versteigerung werden dann diese alten gemeinsam mit den neuen Aktien im Paket versteigert.

Egal, ob die Aktien ersteigert wurden oder nicht: Nach der Versteigerung macht jeder Spieler seinen Spielzug.

Spielzug

Der Spieler mit der Business-Initiative-Karte ist als Erster an der Reihe, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, hat die Wahl zwischen A Aktienkarten vom Stapel ziehen oder B Aktienkarten ausspielen.
Nur eine dieser Möglichkeiten ist pro Spielzug erlaubt.

A Aktienkarten vom Stapel ziehen

Wer keine Aktienkarten ausspielen **kann oder will**, zieht zwei Aktienkarten vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand. Damit ist sein Spielzug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

B Aktienkarten ausspielen

Aktienkarten spielt man aus, um mit seinem Zeppelin Stadtfelder zu besetzen und Branchen zu kontrollieren. Dazu werden

- B1: zunächst Karten ausgelegt,
- B2: danach der eigene Zeppelin gezogen,
- B3: die Wertungstafel belegt
- B4: und schließlich ein eventueller Börsen-Crash abgewickelt.

B1: Auslegen der Aktienkarten

Wer am Zug ist, legt beliebig viele Aktienkarten (mindestens eine) von beliebig vielen Branchen aus der Hand vor sich offen auf den Tisch.

Bedingung: Er muss die **Mehrheit in mindestens einer Branche** haben – entweder schon zu Beginn des Zuges, spätestens aber nach dem Auslegen der Karten. Die Mehrheit hat, wer mehr Aktien dieser Branche vor sich ausliegen hat als jeder andere Spieler.

Wer bereits zu Beginn seines Zuges eine Mehrheit hat, kann Aktien beliebiger Branchen ausspielen – es muss nicht die Branche sein, in der er schon die Mehrheit besitzt.

Wer keine Mehrheit hat oder erzielen kann, darf keine Karten ausspielen, sondern muss statt dessen 2 Karten vom Stapel ziehen, wie oben unter A beschrieben.



Die aufgedeckten Karten werden zusammen versteigert.

Erstes Gebot: Spieler links von der Business-Initiative-Karte.

Wer passt, kann nicht wieder einsteigen.

Höchstbieter zahlt Kaufpreis reihum Schein für Schein an andere Spieler und erhält Business-Initiative.

Bietet niemand, bleiben die Karten bis zur nächsten Versteigerung liegen.

Spieler mit der Business-Initiative-Karte ist Startspieler.

Entweder 2 Aktienkarten vom Stapel auf die Hand nehmen (und der Spielzug ist beendet)...

...oder Aktienkarten ausspielen, um eine Mehrheit geltend zu machen:

Beliebige viele (mindestens eine!) Aktienkarten beliebiger Branchen aus der Hand auf den Tisch legen.

Beispiel für Mehrheiten: In seinem ersten Spielzug legt Spieler A 3 Automobilaktien auf den Tisch, dazu 2 Kommunikationsaktien, 1 Luftfahrtaktie und 1 Schifffahrtsaktie. Er hat damit die Mehrheit in der Automobilbranche (ebenso in den anderen Branchen, da er als Erster ausgespielt hat). Wenn Spieler B die Auto-Mehrheit übernehmen will, muss er mindestens 4 Autoaktien auslegen, um A zu übertreffen. Für die Mehrheit in der Luftfahrt müsste B mindestens 2 Aktien auslegen. Falls B 4 Autoaktien ausspielt, muss C mindestens 5 Autoaktien auslegen, wenn er die Automehrheit übernehmen will.

Wenn die anderen Spieler keine Autoaktien ausspielen, hat A immer noch die Auto-Mehrheit, wenn er wieder an die Reihe kommt.

Spieltipp: Legen Sie die Karten so aus, dass schnell erkennbar ist, wer in welcher Branche wie viele Aktien hat.

B2: Bewegung auf dem Spielplan

Nach dem Ausspielen der Karten zieht der Spieler seinen Zeppelin auf das **nächste freie** Stadtfeld der Branche, in der er die Mehrheit hat. Der Zeppelin zieht nur **vorwärts**.

Auf dieses Feld legt er eins seiner großen Firmenplättchen (unter seinen Zeppelin). Damit hat er das Feld in Besitz genommen; nachfolgende Zeppeline können es nicht mehr besetzen, es wird übersprungen.

Wer in mehreren Branchen die Mehrheit hat, sucht sich aus, für welche Branche er die Mehrheit geltend macht und zieht seinen Zeppelin auf das nächste freie Feld dieser Branche.

Pro Spielzug kann ein Spieler immer **nur ein Stadtfeld** mit seinem Zeppelin besetzen.

Beispiel: Spieler D hat 4 Aktien in verschiedenen Branchen ausgelegt und hat danach die Mehrheit in der Schifffahrts- und der Kommunikationsbranche. Er zieht seinen Zeppelin auf das nächste freie Schifffahrtfeld: Berlin. Unter den Zeppelin wird das große Firmenplättchen gelegt.

Man muss keine Karten der Branche ausgespielt haben, auf deren Feld man zieht.

Beispiel: Ein Spieler hat in einem früheren Zug eine Mehrheit in der Bauwirtschaft erzielt und hält sie noch immer, als er wieder an die Reihe kommt. Er spielt jetzt beliebige andere Karten aus und zieht seinen Zeppelin auf das nächste freie Bauwirtschaftsfeld.

B3: Wertungstafel belegen

In der Mitte des Spielplans befindet sich eine Wertungstafel. Sie zeigt an, wie viele Punkte ein Spieler bekommt, wenn er in einer Branche (Tabellenspalte) oder in einer Stadt (Tabellenzeile) die Mehrheit hat.

Nachdem ein Spieler ein großes Firmenplättchen auf ein Stadtfeld gelegt hat, legt er ein kleines Firmenplättchen auf das entsprechende Feld der Wertungstafel.

Beispiel: Der Zeppelin ist auf das Schifffahrtfeld Berlin gezogen (siehe voriges Bild). Das kleine Firmenplättchen wird in der Wertungstafel auf das Schifffahrtfeld der Zeile Berlin gelegt.

B4: Börsen-Crash

Der weiße Zeppelin zeigt auf der Zählkala stets an, wie viele Aktien vor den Spielern insgesamt ausliegen. **Für jede ausgelegte Karte wird er auf der Zählkala ein Feld vorgerückt.** (Karten, die zur Versteigerung ausliegen, werden nicht berücksichtigt).

Spieltipp: Da man oft vergisst, den weißen Zeppelin zu bewegen, ziehen Sie ihn sofort, wenn Sie Ihre Karten ausgelegt haben.

Sobald der weiße Zeppelin Feld 21 (bei 3 Spielern) oder Feld 25 (bei 4 und 5 Spielern) erreicht oder überschreitet, kommt es zum **Börsen-Crash**.

Der Spieler, der ihn ausgelöst hat, führt seinen Zug noch zu Ende aus (bis zum Legen des kleinen Plättchens auf der Wertungstafel), erst dann wird der Börsen-Crash abgewickelt.

Die Branche, von der die meisten Aktien vor den Spielern ausliegen, kollabiert: Ihre ausliegenden Aktien werden eingesammelt und kommen auf einen offenen Ablagestapel. Gibt es mehrere Branchen mit den meisten Aktien, werden alle diese Aktien eingesammelt.



Eigenen Zeppelin auf das nächste freie Feld der eigenen Mehrheitsbranche ziehen.

Großes Firmenplättchen darauf legen.



Kleines Plättchen auf die Wertungstafel legen.



Weißer Zeppelin auf Zählleiste vorrücken.



Branche mit den meisten ausliegenden Aktien kommt auf den Ablagestapel.

Beispiel: Beim Börsen-Crash liegen 8 Schifffahrtsaktien, 8 Kommunikationsaktien, 5 Luftfahrtaktien, 5 Autoaktien und 3 Aktien der Bauwirtschaft vor den Spielern aus. Die 8 Schifffahrts- und die 8 Kommunikationsaktien werden eingesammelt und kommen auf den Ablagestapel.

Anschließend werden die vor den Spielern verbliebenen Aktienkarten zusammengezählt und der weiße Zeppelin auf das entsprechende Feld der Zählskala zurück gesetzt.

Beispiel (Fortsetzung des letzten Beispiels): Jetzt liegen noch 5 Luftfahrtaktien, 5 Autoaktien und 3 Aktien der Bauwirtschaft vor den Spielern. Der weiße Zeppelin wird deshalb auf Feld 13 gesetzt.

Sollten für eine Versteigerung nicht mehr genügend Aktien aufgedeckt werden können, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Aktienstapel verwendet.

B5: Nächster Spielzug

Nach dem Börsen-Crash ist der nächste Spieler am Zug. Geschah der Crash, als der letzte Spieler in der Runde am Zug war, beginnt eine neue Spielrunde mit einer neuen Versteigerung.

Spielende

Kommt ein Spieler an die Reihe und es liegen **keine freien Stadtfelder** mehr vor seinem Zeppelin, muss er sofort auf das Zielfeld ziehen (das Zielfeld trägt keinen Städtenamen). Dazu spielt er keine Aktienkarten mehr aus.

Das Spiel ist damit beendet und die Siegpunkte werden ermittelt.

Wer in seinem Spielzug das letzte freie Stadtfeld besetzt hat, kann nicht sofort auf das Zielfeld weiterziehen; diese Bedingung muss bestehen, wenn ein Spieler an die Reihe kommt.

Siegpunkte

Der weiße Zeppelin wird vom Spielplan genommen, die Zeppeline der Spieler werden auf Feld 0 der Zählskala gesetzt, um die Siegpunkte zu zählen und anzuzeigen. Karten, die Sie noch auf der Hand halten, zählen nicht; sie kommen auf den Ablagestapel.

- (1) Wer seinen Zeppelin auf das Zielfeld gesetzt und damit das Spiel beendet hat, erhält einen Siegpunkt und rückt seinen Zeppelin auf der Zählskala ein Feld voran.
- (2) Wer die meisten Dollarscheine besitzt, erhält 3 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten die Spieler mit dem meisten Geld je 1 Punkt.
- (3) Die Aktien, die vor den Spielern ausliegen, werden abgerechnet. Wer die alleinige Mehrheit in einer Branche hat, erhält einen Siegpunkt. Bei Gleichstand erhält keiner der beteiligten Spieler einen Punkt.
- (4) Wer auf der Wertungstafel in einer Branche (= Tabellenspalte) die Mehrheit hat, erhält 3 Punkte. Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Spieler je 1 Punkt.

Beispiel: In der Spalte Bauwirtschaft hat Spieler A (grün) 3 Plättchen, Spieler C (grau) und D (gelb) haben nur je 1 Plättchen. A hat die Mehrheit, deshalb zieht sein Zeppelin auf der Zählskala 3 Felder vor.

In der Spalte Schifffahrt haben Spieler B (orange) und D (gelb) je 1 Plättchen, also Gleichstand; beide erhalten je 1 Siegpunkt.

- (5) Wer auf der Wertungstafel die Mehrheit in einer Stadt (= Tabellenzeile) hat, erhält die entsprechenden Siegpunkte (von 1 für New Orleans bis 6 für New York). Bei Gleichstand erhält auch hier jeder Spieler 1 Punkt.

Beispiel: In London hat B (orange) 2 Plättchen, E (blau) und A (grün) je 1. B hat die Mehrheit und erhält 5 Punkte.

In Berlin dagegen herrscht Gleichstand; Spieler A, B und D bekommen je 1 Punkt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Bei Punktgleichstand erhält der Spieler, dessen letztes Stadtfeld näher am Ziel liegt, einen Extrapunkt und gewinnt damit das Spiel.

Weißer Zeppelin wird entsprechend der verbliebenen ausliegenden Aktien auf der Zählskala zurückgesetzt.

Wenn keine Stadtfelder mehr frei sind, aufs Zielfeld ziehen.



Siegpunkte:

1 für Spielende

3 für das meiste Geld

1 für jede Branchenmehrheit in der Kartenauslage

3 für jede Branchenmehrheit auf der Wertungstafel

1-6 für jede Städtmehrheit auf der Wertungstafel

