

\$HARK

Deutsch



Shark

Spielesteckbrief

Lizenz:	Big Bad Wolf S. A.
Design:	Raives Warns
Foto:	H.P. Hoff
Spieltyp:	Taktisches Wirtschaftsspiel
Anzahl der Spieler:	2-6 Personen
Spieldauer:	60 bis 90 Minuten
Spielalter:	ab 14 Jahre
Spielmaterial:	1 Spielregel 1 Spielplan 80 Firmenanteilskarten 72 Hochhäuser in 4 verschiedenen Farben 4 Werteanzeiger in 4 verschiedenen Farben 1 Zahlenwürfel 1 Farbwürfel Geldscheine in der Währung „Flying Turtle“ in folgender Auf- teilung: 30 x 1000 FT, 25 x 5000 FT, 25 x 10 000 FT, 25 x 50 000 FT

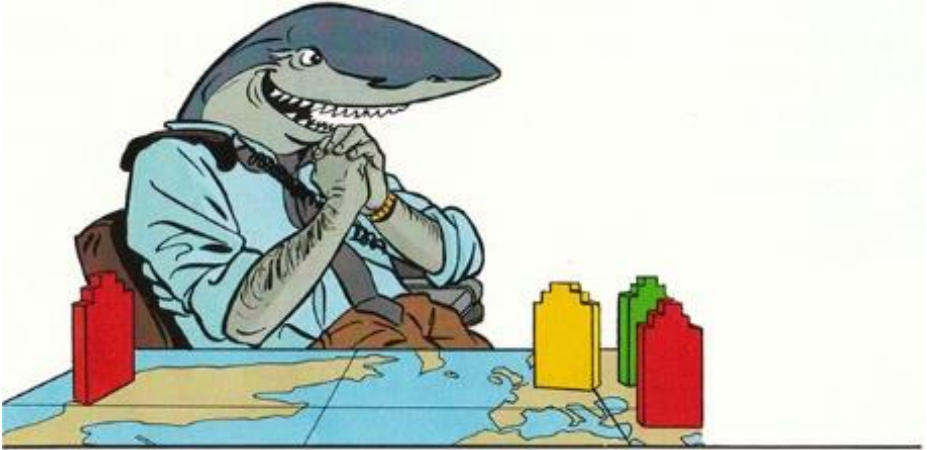
Ravensburger Spiele® Nr. 016167

Inhalt

Spielesteckbrief.....	2
Inhalt	3
Spielziel	4
Spielvorbereitung.....	4
Das Spiel beginnt.....	5
Wenn ein Spieler an der Reihe ist	6
Die erste Spielrunde.....	6
Es entstehen Hochhausketten auf der Weltkarte.....	9
Die Hochhausketten und ihr Einfluss auf die Werteskala	10
Das Entfernen von Hochhäusern von der Weltkarte	11
Die Firmenanteile.....	13
Die Kursgewinne	13
Die Kursverluste	14
Der Zwangsverkauf	15
Spielende	15
Variante I.....	16
Variante II.....	17
Variante III.....	17

Spielziel

Die Spieler sind bei „Shark“ Manager von multinationalen Wirtschaftsunternehmen und gleichzeitig Spekulanten mit Firmenanteilen an internationalen Konzernen. Als Manager gründen sie neue Tochterfirmen und erhalten dafür Erfolgsprovisionen. Als Spekulanten investieren sie in verschiedenen Unternehmen und hoffen auf Kursgewinne. Wer bei Spielende das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.



Spielvorbereitung

Der Spielplan ist in drei Bereiche unterteilt:

Die Weltkarte:

Die Weltkarte ist in 6 Zonen (von 1-6 nummeriert) aufgeteilt. Jede Zone enthält noch einmal 20 kleine Spielfelder. Auf diese Felder werden später die Hochhäuser gesetzt.

Die Ablagefelder der Firmenanteilskarten:

Die Firmenanteilskarten werden nach den vier Unternehmen und nach den Werten „1“ und „5“ sortiert und auf die dafür vorgesehenen Ablagefelder mit der Firmenseite nach oben abgelegt.

Die Wirtschaftsunternehmen:

NYSO	= grün
Wings	= gelb
Empire	= blau
Smith & Smith	= rot

Die Werteskala der Wirtschaftsunternehmen:

Die Werteskala der Wirtschaftsunternehmen ist dargestellt als ein 15-stöckiges Hochhaus. Am Fuße des Gebäudes gibt es für jedes der vier Unternehmen ein Farbfeld. Auf diese Felder wird jetzt jeweils ein entsprechender farbiger Werteanzeiger gesetzt. Sie zeigen den jeweiligen Wert eines Unternehmens an. Am Anfang des Spiels hat jedes Unternehmen den Wert Null. Den höchsten Wert, den eine Firma erreichen kann, ist der Wert Fünfzehn.

Die Hochhäuser und das Spielgeld bleiben vorerst in der Schachtel.



Das Spiel beginnt

Am Anfang besitzen die Spieler kein Geld. Als Startkapital erhält jeder Spieler eine Firmenanteilskarte eines beliebigen Unternehmens mit dem Wert „1“. Ein Spieler wird zum Bankhalter erklärt. Er verwaltet das Geld, die Hochhäuser und gibt die Firmenanteilskarten aus. Der Spieler links vom Bankhalter ist der Startspieler.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist

Dies ist eine kurze Darstellung der Aktionen, die von einem Spieler, wenn er an der Reihe ist, durchzuführen sind:

1. Der Spieler kann, muss aber nicht, Firmenanteile kaufen und/oder verkaufen. (Dies gilt nicht für den Spieler, der das Spiel beginnt.)
2. Der Spieler würfelt mit den beiden Würfeln gleichzeitig.
3. Nach dem Ergebnis der Würfel setzt er ein Hochhaus in ein Spielfeld der Weltkarte, versetzt einen Werteanzeiger auf der Werteskala und kassiert seine Erfolgsprovision.
4. Zum Schluss kann er, muss aber nicht, wieder Firmenanteile kaufen und/oder verkaufen.

Die erste Spielrunde

Der Startspieler würfelt:

Der Startspieler würfelt mit den beiden Würfeln. Der Farbwürfel bestimmt die Farbe eines einzusetzenden Hochhauses, also Rot, Blau, Grün oder Gelb. Fallen beim Würfeln die Farben Weiß oder Schwarz, so kann der Spieler die Farbe des Hochhauses frei wählen. Der Augenzwürfel zeigt an, in welche Zone (1-6) der Weltkarte das Hochhaus gesetzt werden muss.

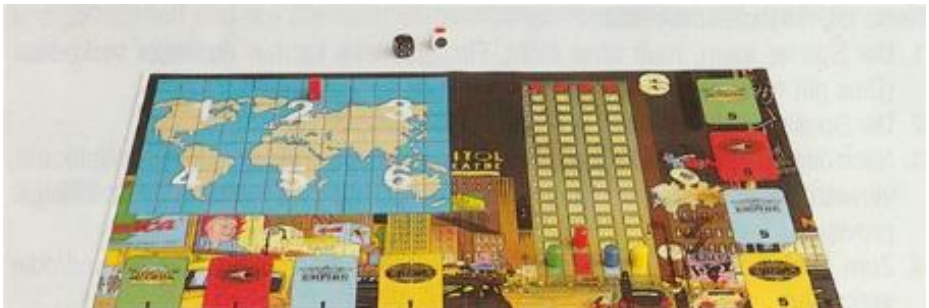
Der Startspieler gründet eine Tochterfirma:

Nach dem Ergebnis der beiden Würfel muss er ein Hochhaus (Tochterfirma) auf ein Spielfeld der Weltkarte stellen.

Beispiel: Die Würfel zeigen „rot“ und „2“, dann muss der Startspieler ein rotes Hochhaus auf ein beliebiges Spielfeld der Zone 2 stellen.



Für die Gründung einer Tochterfirma erhält der Spieler eine Erfolgsprovision von der Bank ausbezahlt. Die Höhe der Provision richtet sich grundsätzlich nach dem neuen Kurswert des Unternehmens. Nachdem der Startspieler das Hochhaus auf die Weltkarte gesetzt hat, wird der gleichfarbige Werteanzeiger auf der Werteskala von „0“ auf „1“ bewegt. Der Kurswert dieser Firma beträgt nun „1“. Der Spieler erhält also 1000 FT (den 1000-fachen Kurswert) als Erfolgsprovision von der Bank ausbezahlt.



Auszahlung der Kursgewinne an die Firmenanteilsbesitzer:

Jetzt erhalten alle die Spieler eine Dividende bar ausbezahlt, die Firmenanteile von dem Unternehmen besitzen, dessen Wert soeben erhöht wurde. Wieviel die Spieler ausbezahlt bekommen, richtet sich immer nach der Steigerung des Kursgewinnes und nach der Anzahl der Firmenanteile. Steigert sich der Wert einer Firma um einen Punkt, in diesem Fall von „0“ auf „1“, dann beträgt die Dividende 1000 FT pro Firmenanteil.

Der Startspieler handelt mit Firmenanteilen:

Nach der Auszahlung der Dividenden kann der Startspieler Firmenanteile zum aktuellen Kurswert erwerben und/oder verkaufen. Er kann aber auch auf diese Aktion verzichten. Er darf keine Firmenanteile von Unternehmen erwerben oder verkaufen, die einen Kurswert von „0“ haben. Ein Firmenanteil kostet immer den 1000-fachen Kurswert eines Unternehmens. Entschließt sich der Startspieler, einen Firmenanteil von dem Unternehmen zu kaufen, dessen Wert er gerade erhöht hat, so muss er seine 1000 FT, die er gerade bekam, sofort wieder an die Bank bezahlen. Geschäftspartner beim Handel mit Firmenanteilen ist immer der Bankhalter. Verkäufe zwischen den Mitspielern sind nicht zulässig.

Nach Abschluss des Handels mit Firmenanteilen ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

Der 2. Spieler und alle folgenden:

Jetzt ist der 2. Spieler an der Reihe. Erführt die gleichen Aktionen in derselben Reihenfolge durch. Mit einer Ausnahme: Er hat jetzt die Möglichkeit, auch vor dem Würfeln Firmenanteile zu kaufen und/oder zu verkaufen. Ist nach einer Runde der Startspieler wieder an der Reihe, hat dieser jetzt natürlich auch die Möglichkeit, vor dem Würfeln Firmenanteile zu kaufen und/oder zu verkaufen.

Es entstehen Hochhausketten auf der Weltkarte

Auf der Weltkarte können einzelne isolierte Hochhäuser stehen und/oder Hochhausketten, Hochhausketten sind zwei und mehr gleichfarbige Hochhäuser nebeneinander. Je länger einzelne Ketten werden, desto höher steigen die Werteanzeiger auf der Werteskala der Unternehmen.

Eine Kette entsteht, wenn ein Hochhaus in ein Feld seitlich (senkrecht/waagrecht, aber nicht diagonal) neben ein gleichfarbiges Hochhaus gestellt wird.

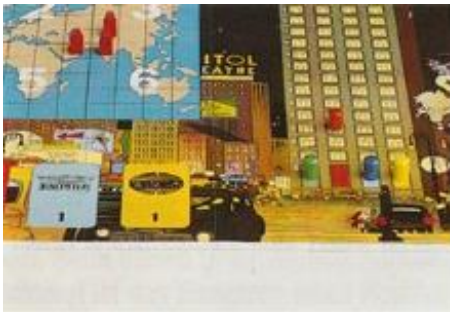


Achtung! Die Begrenzungslinien zwischen den 6 Zonen der Weltkarte stellen für die Ketten keine Hindernisse dar. Eine Kette kann sich über zwei und mehr Zonen erstrecken. Bestehende Ketten können verlängert werden. Zwei oder mehrere gleichfarbige Ketten oder einzelne Hochhäuser können miteinander zu einer großen Kette verbunden werden.

Die Hochhausketten und ihr Einfluss auf die Werteskala

Wird ein Hochhaus isoliert auf der Weltkarte eingesetzt, so hat dies keinen Einfluss auf die Werteskala. Aber der Spieler, der diese Aktion durchgeführt hat, erhält 1000 FT als Erfolgsprovision von der Bank.

Verlängert aber ein Spieler z.B. eine 3er Kette zu einer 4er Kette, so erhöht sich der Kurs des betreffenden Unternehmens auf der Werteskala um einen Punkt, in diesem Fall von „3“ auf „4“. Der Spieler erhält 4000 FT Erfolgsprovision von der Bank.

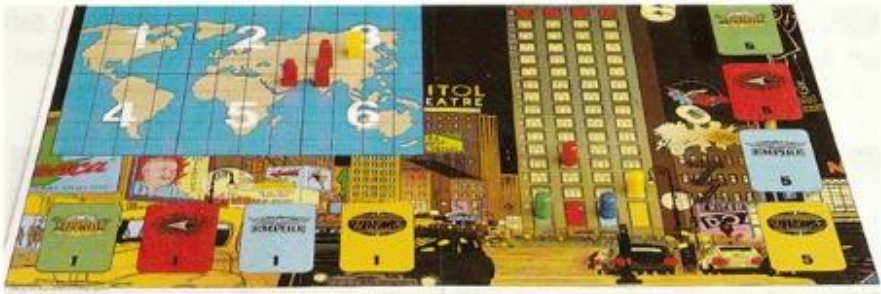


Das Einsetzen eines Hochhauses kann den Wert eines Unternehmens auch um mehr als nur um einen Punkt erhöhen. Wenn sich eine rote 3er Kette und ein isoliertes rotes Hochhaus auf der Weltkarte befinden, dann steht der Kurs dieser Firma auf „3“. Wenn jetzt ein Spieler aus dem isolierten Hochhaus mit einem weiteren Hochhaus eine 2er Kette macht, dann steigt der Kurs dieser Firma direkt um zwei Punkte auf „5“. Von dieser Farbe existieren jetzt eine 3er und eine 2er Kette auf der Weltkarte. Für das Einsetzen erhält dieser Spieler also 5000 FT Erfolgsprovision von der Bank.

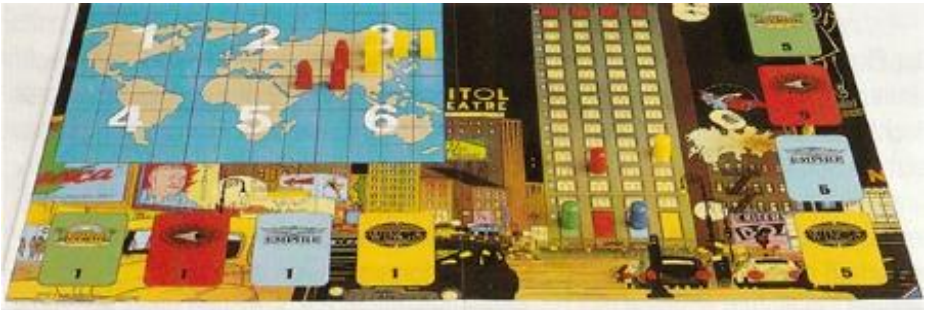
Achtung! Ein isoliert eingesetztes Hochhaus beeinflusst den Kurswert eines Konzerns nur dann, wenn der Wert dieses Konzerns vor dem Einsetzen bei „0“ lag (siehe auch unter „Der Startspieler gründet eine Tochterfirma“).

Das Entfernen von Hochhäusern von der Weltkarte

Verschiedenfarbige Hochhäuser dürfen normalerweise nicht auf direkt benachbarte Felder (senkrecht/waagrecht) eingesetzt werden. Über Eck ist es gestattet.



Ein Hochhaus darf nur dann auf ein direkt benachbartes Feld eines andersfarbigen Hochhauses gesetzt werden, wenn sich dadurch sofort eine zahlenmäßige Überlegenheit einer Farbe ergibt.



Die Hochhauskette der zahlenmäßig unterlegenen Farbe wird von der Weltkarte genommen. Diese Hochhäuser scheiden für das weitere Spiel aus und dürfen nicht mehr benutzt werden. Um Unklarheiten zu vermeiden, legt man ausgeschiedene Hochhäuser in ein separates Fach in der Spieleschachtel. Bei einer derartigen Aktion wird in folgender Reihenfolge vorgegangen:

1. Das Hochhaus wird eingesetzt.
2. Der Werteanzeiger des entsprechenden Unternehmens auf der Werteskala wird erhöht.
3. Der Spieler erhält seine Erfolgsprovision.
4. Die Hochhäuser des unterlegenen Unternehmens werden von der Weltkarte entfernt, aber nur die Hochhäuser der unmittelbar betroffenen Kette.
5. Der Werteanzeiger der von der Reduzierung betroffenen Firma wird auf der Skala um so viele Punkte heruntergezogen, wie Hochhäuser von der Weltkarte entfernt wurden.

Achtung! Wird während des Spiels die einzige Kette einer Farbe von der Weltkarte genommen, und es befinden sich aber noch ein oder mehrere einzelne Hochhäuser dieser Farbe auf der Weltkarte, so kann der Wert des betreffenden Unternehmens auf der Werteskala nicht auf „0“ sinken, sondern verbleibt auf „1“.



Der Wert eines Unternehmens kann während des Spiels nur dann wieder auf „0“ sinken, wenn dieses Unternehmen zeitweilig kein Hochhaus auf der Weltkarte besitzt.

Achtung! Ist das Einsetzen eines Hochhauses nicht möglich, weil es nur auf Felder gesetzt werden könnte, die an fremde Ketten grenzen, und es würde sich dabei keine zahlenmäßige Überlegenheit ergeben, dann muss der Spieler diese Aktion ausfallen lassen.

Die Firmenanteile

Die Spieler sind nicht die Besitzer der Unternehmen. Sie sind deren Manager. Die Spieler besitzen nur ihr Bargeld und ihre Firmenanteile. Sie können Anteile an allen vier Unternehmen erwerben. Der Besitz von Firmenanteilen ist in diesem Spiel sehr wichtig. Das rechtzeitige Erwerben von Anteilen wertvoller und starker Unternehmen und das Abstoßen von Anteilen schwacher Unternehmen entscheiden über Erfolg und Misserfolg.

Die Position der Werteanzeiger auf der Werteskala der Unternehmen zeigen deren Wert und gleichzeitig den Preis für Firmenanteile. Will ein Spieler Anteile kaufen oder verkaufen, so bestimmt der Stand der Werteanzeiger den Preis für jeweils einen Firmenanteil.

Beispiel: Das rote Unternehmen hat den Wert „3“, also kann ein Spieler einen Firmenanteil vom roten Unternehmen für 3000 FT kaufen oder verkaufen. Es gibt Anteilskarten mit den Werten „1“ und „5“. Die „5er“ Anteilskarten stellen ein Paket dar. Für sie muss der fünffache Preis bezahlt werden.

Beispiel: Das rote Unternehmen hat wieder den Wert „3“, also kostet die „1er“ Anteilskarte 3000 FT und die „5er“ Anteilskarte 15 000 FT.

Achtung! Ein Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, nur höchstens fünf Firmenanteile kaufen. Also fünf Anteilskarten mit dem Wert „1“ oder eine Anteilskarte mit dem Wert „5“. Dies gilt für beide Kaufaktionen vor und nach dem Würfeln zusammen. Verkaufen kann ein Spieler, so viel er möchte. Er kann sich auch aussuchen, ob er zuerst kauft oder verkauft.

Die Kursgewinne

Bei jeder Wertsteigerung eines Unternehmens erhalten alle Spieler, die Firmenanteile an diesem Unternehmen besitzen, die Differenz zwischen altem und neuem Kurs multipliziert mit der Anzahl der Anteile als Dividende von der Bank ausbezahlt. Beispiel: Das rote Unternehmen ist durch die Intervention von Spieler A um zwei Punkte von 4 auf 6 gestiegen. Spieler A besitzt zwei Anteile an dem roten Unternehmen, Spieler B besitzt fünf Anteile. Die Wertsteigerung beträgt in diesem Fall 2000 FT für einen Anteil. Spieler A erhält 4000 FT für seine Anteile. Spieler B erhält 10.000 FT für seine Anteile.

Die Einnahmen durch Kursgewinne werden von der Bank erst nach dem Auszahlen der Erfolgsprovision an den Spieler, der an der Reihe ist, ausbezahlt.

Die Kursverluste

Wenn Hochhäuser von der Weltkarte entfernt werden, kommt es zu Kursverlusten bei den Unternehmen.

Bei jeder Wertminderung eines Unternehmens bleibt der Spieler, der sie verursacht hat, an dem Kursverlust unbeteiligt. Alle anderen Anteilsbesitzer an diesem Unternehmen zahlen die Differenz zwischen altem und neuem Kurswert multipliziert mit der Anzahl ihrer Anteile an die Bank. Bei Zahlungen wegen Kursverlusten muss immer folgende Reihenfolge beachtet werden.

1. Es wird die Erfolgsprovision an den Spieler, der an der Reihe ist, ausbezahlt.
2. Es werden die Dividenden an die Anteilseigner ausbezahlt.
3. Jetzt müssen die Kursverluste von den betreffenden Anteilseignern an die Bank bezahlt werden.

Beispiel: Spieler A hat mit einem gelben Hochhaus eine bestehende gelbe 5er Kette verlängert und konnte dadurch gleichzeitig eine blaue 2er Kette von der Weltkarte entfernen. Das gelbe Unternehmen ist im Wert um einen Punkt von „5“ auf „6“ gestiegen. Das blaue Unternehmen ist im Wert um zwei Punkte von „4“ auf „2“ gefallen. Spieler A besitzt drei gelbe Firmenanteile und zwei blaue Firmenanteile. Spieler B besitzt einen gelben Firmenanteil und fünf blaue Firmenanteile. Der Kursgewinn bei dem gelben Unternehmen beträgt 1000 FT für einen Anteil. Der Kursverlust bei dem blauen Unternehmen beträgt 2000 FT für einen Anteil.

- 1) Spieler A erhält zuerst seine Erfolgsprovision von 6000 FT.
- 2) Dann erhält er 3000 FT für seine drei gelben Firmenanteile.
Spieler B erhält 1000 FT für einen gelben Firmenanteil.
- 3) Obwohl Spieler A zwei Anteile am blauen Unternehmen besitzt, muss er nichts an die Bank bezahlen, weil er der Verursacher des Kursverlustes ist. Aber Spieler B muss 10.000 FT für seine fünf blauen Firmenanteile an die Bank bezahlen.

Der Zwangsverkauf

Sollte bei Kursverlusten von Unternehmen ein Spieler nicht genug Bargeld besitzen, um die Wertminderung eines Teils seiner Firmenanteile zu bezahlen, dann muss er den Betrag teilweise oder ganz in Form von Firmenanteilen bezahlen. Bei einem solchen „Zwangsverkauf“ sind die Firmenanteile, die verkauft werden müssen, um die Schuld zu bezahlen, nur noch die Hälfte wert. Die Bank kauft diese Anteile zu 50% ein. Entstehen bei diesem Zwangsverkauf Teilbeträge von unter 1000 FT, so werden diese Beträge grundsätzlich nach unten abgerundet.

Beispiel: Muss ein Spieler Firmenanteile zum aktuellen Wert von 3000 FT verkaufen, so berechnet die Bank nur noch 1000 FT zur Begleichung einer Schuld, wenn er einen einzelnen Anteil verkauft. Muss der Spieler jedoch zwei von diesen Firmenanteilen verkaufen, so berechnet die Bank 3000 FT zur Begleichung der Schuld.

Kredite werden nicht genehmigt, weder von der Bank noch von den Mitspielern. Kann ein Spieler auch nach dem Verkauf aller seiner Anteile seine Schuld nicht bezahlen, so muss er das Spiel vorzeitig beenden.

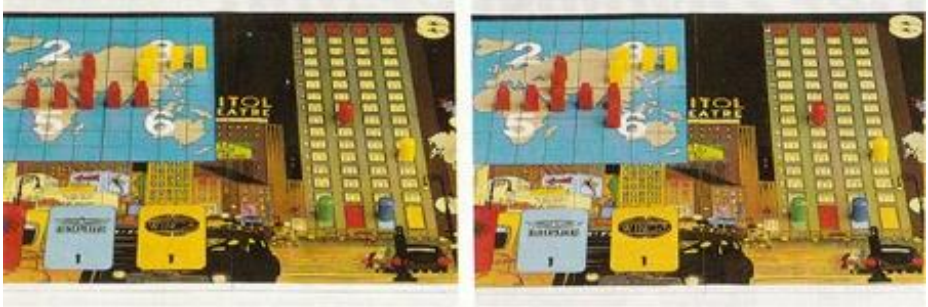
Spielende

Wenn irgendein Unternehmen den Wert 15 auf der Werteskala erreicht, oder wenn alle Hochhäuser einer Farbe aufgebraucht sind (d.h. sie stehen entweder auf der Weltkarte oder sind ausgeschieden), endet das Spiel sofort. Jetzt verkauft jeder Spieler seine Firmenanteile zum gegenwärtigen Kurs an die Bank. Die Verkaufserlöse und das Bargeld werden addiert. Wer danach das meiste Geld besitzt, hat gewonnen.

Variante I

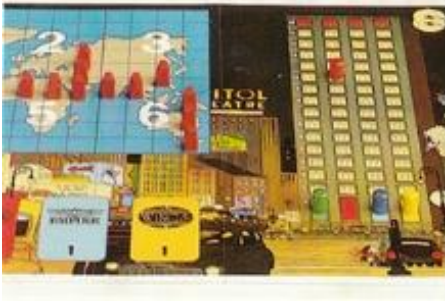
Wenn man sich gut in den obigen Spielregeln auskennt, dann können die folgenden kleinen Änderungen zusätzlichen Spaß ins Spiel bringen.

1. Zu Beginn erhalten die Spieler weder Geld noch Firmenanteile gratis.
2. Nur Ketten bis sieben Hochhäuser einschließlich können den Wert von Unternehmen steigern. Wird eine solche Kette auf acht und mehr Hochhäuser verlängert, so steigert sie nicht mehr den Wert eines Unternehmens. Dadurch entfallen bei einer Verlängerung dieser Kette auch alle Auszahlungen von Erfolgsprovisionen und Kursgewinnen.



Um den Wert des betreffenden Unternehmens zu steigern und um auch wieder in den Genuss von Erfolgsprovisionen zu kommen, muss eine neue Kette gebildet werden. Aber auch jetzt gilt: Das Einsetzen eines isolierten Hochhauses steigert nicht den Wert des Unternehmens, bringt aber 1000 FT an Erfolgsprovision.

3. Das Wachsen einer größeren Kette kann sich jetzt auch negativ auf den Kurs eines Unternehmens auswirken. Dies geschieht immer dann, wenn durch das Einsetzen eines Hochhauses zwei oder mehrere kleinere Ketten oder einzelne Hochhäuser gleicher Farbe mit einer großen Kette fusionieren. Jetzt finden auch hier alle Regeln für die Wertminderung, wie auf Seite 16 (Die Kursverluste) beschrieben, ihre Anwendung.



Variante II

Die schwarze Seite des Farbwürfels bekommt eine neue Bedeutung. Bisher konnte der Spieler die Farbe des Hochhauses bei Schwarz und Weiß frei wählen. Jetzt ändert sich diese freie Wahl wie folgt:

Wird mit dem Farbwürfel Weiß gewürfelt, dann kann ein Spieler die Farbe des Hochhauses wie bisher frei wählen. Wird mit dem Farbwürfel Schwarz gewürfelt, dann muss der Spieler die Farbe wählen, die in diesem Moment die wenigsten Hochhäuser auf der Weltkarte besitzt. Bei Gleichheit kann der Spieler zwischen den in Frage kommenden Farben wählen. Diese Variante verlängert zwar das Spiel, macht es jedoch taktischer.

Variante III

In dieser Variante wird ohne Farbwürfel gespielt. Die Spieler würfeln nur mit dem Augwürfel. Sie können immer die Farben der Hochhäuser frei wählen. Diese Variante ist für geübte Spieler gedacht. Mit dieser Änderung wird „Shark“ zum Strategiespiel.

Weitere Varianten entstehen, wenn die drei obigen Vorschläge miteinander verknüpft werden. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Wir wünschen Ihnen viel Spaß und gute Unterhaltung.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

