

Jede Runde steht für 1 Monat des Geschäftsjahres. Die Spieler vereinbaren i.d.R. 6 Runden (= 2 Std.). Alle Spieler spielen eine Phase komplett durch, bevor die nächste beginnt.

Ablauf:

1. Personal einstellen und bezahlen (siehe auch Phase 7):

- Ab Startspieler* beginnend kann jeder Personal einstellen.

Arbeiter (brauner Spielsteine, Kosten 6000 Mark) - Einsatz für Produktion
 Verkäufer (grüner Spielsteine, Kosten 12000 Mark) - Einsatz für die Vertragsverhandlungen
 Sekretäre (rosa Spielsteine, Kosten 8000 Mark) - Einsatz für die Vorlage Vertrag bei Buchhaltung.
 Buchhalter (graue Spielsteine, Kosten 10000 Mark) - Einsatz für die Geldeinnahmen

- Einstellungs-Limit je Berufsgruppe/Monat: 2 Personen

- Ab dem 2. Monat kann man Personal feuern = 1/2 Gehalt Abfindung.
 - Die eingestellten Leute werden auf den Räumen der eigenen Fabrik platziert.
 - Die Gehaltssummen zahlt man an die Bank und trägt sie auf dem Einkaufsformular ein.
 Abfindungen zahlt man, trägt sie aber nicht ein.

2. Kakao einkaufen:

- An den 5 Märkten kann Kakao gekauft werden.
 - **Jeder Spieler nennt eine Menge, die er kaufen möchte.**
 Man darf nicht mehr Kaufwunsch äußern, als das eigene Kakaofeld Platz hat (=16).
 Man muß nicht soviel kaufen, wie angekündigt, es darf weniger oder auch mehr sein.
 - **Der Startspieler* verteilt die gesamte Bestellmenge möglichst gleichmäßig auf die Märkte.**
 - **Jeder Spieler trägt auf seinem Einkaufsformular für den Markt, der aktuell eröffnet, die Menge und den Preis je Barren (glatte 1000er) ein, die er kaufen will.**
 - Alle Spieler decken anschließend ihre Formulare auf und ab Startspieler beginnend werden die Kaufgesuche verglichen. Man fängt mit New York an (erst danach wird für Tokyo geordert).
 Der Meistbietende erhält zuerst seinen Kakao, zahlt an die Bank und legt die Barren mit der hellbraunen Seite nach oben auf sein Kakaofeld.
 Bei gleichhohen Angeboten kommt erst der Spieler dran, der näher am Startspieler sitzt.
 Kakaoreste in einem Markt kommen in die Bank zurück.

3. Schokolade produzieren:

- Jeder Arbeiter kann max. 3 Barren/Monat verarbeiten.

Die Barren werden mit der dunklen Seite nach oben auf das eigene Schokoladenfeld gelegt.

4. Schokolade verkaufen:

- **Jeder Verkäufer kann je Monat 4 (bzw. bei 2 o. 3 Sp. weniger) Verhandlungsgespräche führen.**
 Die Spieler markieren mit dem schwarzen Verhandlungs-Stein die jeweils mögliche Gesamt-Zahl (0-15).
 - **Die höchste angezeigte Zahl setzt Anzahl der Verträge fest, die den Spielern angeboten werden.**
 - **Ablauf der Verhandlungen (man muss natürlich die Waren besitzen):**
 Der Startspieler* deckt einen Vertrag auf und zeigt ihn den Mitspielern.
 Jeder Spieler, der teilnehmen möchte, setzt seinen Verhandlungs-Marker um 1 zurück.
 Nimmt nur 1 Spieler teil, gilt sofort der Höchstpreis.
 Der Startspieler nennt den Mindest-Verkaufspreis laut Vertrag.
 Der Reihe nach kann akzeptiert werden oder nicht (akzeptieren = Verkauf von Ware).

Will niemand zu diesem Preis einsteigen, wird der Preis um 5000 Mark (Regel: 1000..5000) erhöht.
 Sobald ein Spieler zuschlägt, nimmt er die Ware aus seinem Schokoladen-Feld und gibt sie an die Bank. Er erhält die Vertragskarte.
 Das Geld wird allerdings mit einer Banderole und dem Vertrag ins Sekretariat gelegt.

- Die Sekretäre fangen an, wenn alle Verhandlungen gelaufen sind.
Jeder Sekretär kann je Monat 1 beliebigen Vertrag an die Buchhaltung geben.
 Überzählige Verträge bleiben vorerst im Sekretariat liegen.
 Im nächsten Monat sind die alten Verträge vor neuen an die Buchhaltung zu geben!

5. Geld einkassieren:

- **Jeder Buchhalter kann je Monat max. das Geld für 2 Verträge einkassieren.**
 Eingelöste Verträge werden unter den Vertragsstapel gelegt; das Geld dem Spieler gegeben.
 In der Buchhaltung verbliebene Verträge können im Folgemonat kassiert werden.
 Steht in einem Monat kein Vertrag zum Einkassieren bereit, kann man max. 2 Barren an die Bank verkaufen zu je 10.000 Mark.

6. Schmidt-Wirtschaftsdienst:

- Gegen Zahlung von 15.000 Mark kann man die oberste Karte vor Phase 1 zu Rundenbeginn ansehen.
 - Am Ende eines Monats (außer Januar) wird die oberste Karte vom Stapel vorgelesen.
 Es tritt ein Ereignis ein, das alle Spieler betrifft und meistens unangenehm ist.

7. Finanzen regeln:

- **Jederzeit im Spiel kann man Darlehen (falls Darlehens-Karten vorrätig) aufnehmen.**
 Der Darlehensnehmer darf dann in der Runde nach Phase 1 nicht mehr Personal besitzen, als der Mitspieler mit dem meisten Personal.
 - **Nur in Phase 7 können Darlehen getilgt werden + 10.000 Mark Zinsen.**
 - Man kann jetzt auch Wertpapiere kaufen. Verkauf ist nur zum Spielende möglich.

8. Startspieler wechselt.

Express-Karten legen (ab Februar):

- **Jederzeit** kann man eine Express-Karte einem Spieler vorlegen, den dann eine Aktion trifft.
 Es darf nur 1x derselbe Spieler je Monat ausgewählt werden.

Spielende:

Nach Ablauf der vereinbarten Rundenzahl zählt jeder sein Geld, tilgt Schulden, verkauft Wertpapiere. Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Vermögen.

*entgegen der Regel sind in dieser KSR Bankier und Startspieler dieselbe Person

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de