Raymond Chandler III

REGELHEFT

Chicago

Hog Butcher for the World,
Tool Maker, Stacker of Wheat,
Player with Railroads and the Nation's Freight Handler;
Stormy, husky, brawling,
City of the Big Shoulders:

They tell me you are wicked and I believe them, for I have seen your painted women under the gas lamps luring the farm boys.
And they tell me you are crooked and I answer: Yes, it is true I have seen the gunman kill and go free to kill again.
And they tell me you are brutal and my reply is: On the faces of women and children I have seen the marks of wanton hunger.
And having answered so I turn once more to those who sneer at this my city, and I give them back the sneer and say to them:
Come and show me another city with lifted head singing so proud to be alive and coarse and strong and cunning.
Flinging magnetic curses amid the toil of piling job on job, here is a tall bold slugger set vivid against the little soft cities;
Fierce as a dog with tongue lapping for action, cunning as a savage pitted against the wilderness,
Bareheaded,
Shoveling,
Wrecking,
Planning,
Building, breaking, rebuilding,
Under the smoke, dust all over his mouth, laughing with white teeth,
Under the terrible burden of destiny laughing as a young man laughs,
Laughing even as an ignorant fighter laughs who has never lost a battle,
Bragging and laughing that under his wrist is the pulse, and under his ribs the heart of the people,
Laughing!
Laughing the stormy, husky, brawling laughter of Youth, half-naked, sweating, proud to be Hog Butcher, Tool Maker, Stacker of Wheat, Player with Railroads and Freight Handler to the Nation.

~ Carl Sandburg (1914)

Chicago 1875: City of the Big Shoulders

Nach dem großen Brand von Chicago im Jahr 1871 machten sich die Einwohner Chicagos daran, ihre einst große Stadt wiederaufzubauen. In den nächsten 50 Jahren erlebte Chicago ein wirtschaftliches goldenes Zeitalter und machte so große Fortschritte, dass es 1893 die World's Columbian Exposition ausrichtete und nicht lange danach auf der Weltausstellung 1933 sein Jahrhundert des Fortschritts feierte.

Viele der Haushaltsmarken, die wir heute kennen und lieben, hatten in dieser Zeit ihren Ursprung in Chicago; Oscar Mayer, Quaker Oats, Swift & Company, Armor & Company, Schwinn Bicycles, Cracker Jack und viele andere haben hier in diesem großen, kühnen Schläger ein Zuhause gefunden.

In *Chicago 1875: City of the Big Shoulders* übernimmst du die Rolle eines Investors. Du wirst neue Unternehmen gründen, mit Aktien handeln, Mitarbeiter einstellen, Fabriken ausrüsten, Waren produzieren und sie verkaufen, um sie an Haushalte im gesamten Mittleren Westen zu liefern.

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial 4
Spielüberblick 6
Einfach vs. Fortgeschritten 6
Überblick Spielmaterial 7
Gebäude 7
Kapitalanlagen 7
Unternehmensurkunden 8
Aktienzertifikate 9
Nachfrage-Plättchen 9
Öffentliche Ziele 9
Spielaufbau 10
Gründung deines Startunternehmens 12
Verfahren zur Gründung eines Unternehmens .. 12
Wichtige Spielkonzepte 13
Geld 13
Die Aktienübersicht 13
Die Attraktivitätsleiste 14
Attraktivitäts-Boni 14
Spielablauf 15
1. Aktien-Phase 16
Aktien verkaufen 16
Aktien kaufen 16
Ende der Aktien-Phase 17
Übertragung des Direktorpostens 17
2. Bau-Phase 18
1. Gebäude austeilen 18
2. Gebäude platzieren 18
3. Arbeiter dem Arbeitsmarkt hinzufügen 18
3. Aktions-Phase 19
Zusätzliche Partner verdienen 19
Geldfluss-Symbole 19
Allgemeine Gebäude 20
Kapitalanlagen-Boni 21
Spieler eigene Gebäude 22
4. Betrieb-Phase 25
0. Notfall-Mittelbeschaffung 25
1. Ressourcen kaufen 26
2. Waren in der Fabrik produzieren 26
Manager-Boni 27
3. Eine oder mehrere Waren verkaufen 28
4. Dividenden zahlen (oder Gewinne einbehalten) .. 29
5. Aktienwert anpassen 30
„Geschlossene“ Unternehmen 30
6. Aufrechterhaltung der Lieferkette 31
5. Aufräum-Phase 32
Wertung am Ende des Spiels 33
Varianten 34
1. Gebäude „draften“ 34
2. Freundschafts-Regel für geschlossene Unternehmen 34
3. Fortschrittliche Lieferkette 34
Hilfreiche Tipps 35
Credits 35
Historische Figuren 36
Anhang 37
Gebäude - Ära I 37
Gebäude - Ära II 38
Gebäude - Ära III 39
Spezialunternehmen 40
Zielplättchen 41
Kapitalanlagen 42

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Dekaden-Marker

1 Phasen-Marker

1 Abdeckung „Fortgeschrittene Lieferketten-Leiste“

Für weitere Details siehe Seite 34

15 Unternehmens-urkunden

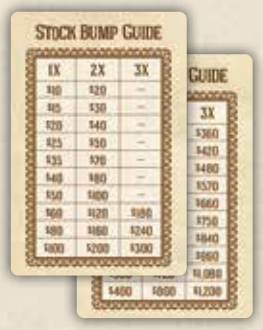
15 Direktorenaktien-Zertifikate (30%)
1 pro Unternehmen

70 Ressourcenwürfel
20 (Rosa) Vieh
18 (blau) Stahl
16 (Braun) Holz
16 (Schwarz) Kohle

24 Partner
6 Rot, 6 Gelb, 6 Grün, 6 Blau

15 Vorzugsaktien-Zertifikate (20%)
1 pro Unternehmen

1 Wertungsblock



4 Aktien Leitfäden

30 Unternehmens-Marken
2 pro Unternehmen

75 Stammaktien-Zertifikate (10%)
5 pro Unternehmen

1 Ressourcenbeutel

24 Nachfrage-Plättchen
6 von jeder Stufe 1-4

Spielmaterial

44 Gebäude
12 Ära I Gebäude
16 Ära II Gebäude
16 Ära III Gebäude

4 Spielerhilfen
Rot, Gelb, Grün, Blau

4 Fortgeschrittene Spielerhilfen
Rot, Gelb, Grün, Blau

10 Öffentliche-Ziel-Plättchen

50 Arbeiter

20 Verkaufspersonen

20 Manager

60 Warenmarker

40 Automatisierungs-Marker

12 Bonus Waren-Marker

16 Kapitalanlagen-plättchen

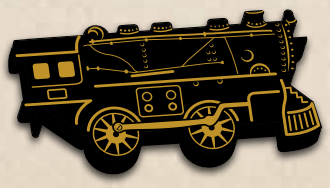
40 × 1$ Scheine
($40)

40 × 5$ Scheine
($200)

4 "Chief"-Kapitalanlagenplättchen

40 × 10$ Scheine
($400)

60 × 20$ Scheine
($1.200)



1 Prioritäts-Deal-Marker

40 × 100$ Scheine
($4,000)

40 × 500$ Scheine
(($20.000)

Spielüberblick

Chicago 1875 erstreckt sich über **fünf Dekaden,** von denen jede eine entscheidende Periode im industriellen Wiederaufleben Chicagos darstellt. Innerhalb jeder Dekade durchlaufen die Spieler **fünf verschiedene Phasen,** in denen sie als ehrgeizige Investoren agieren, die danach streben, florierende Unternehmen zu gründen, ihr Vermögen zu steigern und ihre Konkurrenten zu übertreffen. Dieses Kapitel bietet einen Überblick über jede Phase und stellt einige der Begriffe vor, die Ihnen in diesem Regelwerk begegnen werden.

Jede Dekade beginnt mit der **Aktien-Phase,** in der die Spieler als kluge Finanziers agieren und Aktienzertifikate kaufen und verkaufen, um Portfolios aufzubauen, die Kontrolle und Gewinn in Einklang bringen. Diese Phase legt den Grundstein für die Dekade, in dem die Spieler ihre Investitionen festlegen und entscheiden, ob sie neue Unternehmen gründen oder ihre Anteile an bestehenden Unternehmen erhöhen möchten.

Als nächstes kommt die **Bau-Phase,** in der die Spieler zur Skyline von Chicago beitragen, indem sie neue Gebäude auf dem Spielplan platzieren. Diese Gebäude werden zu Aktionsflächen und bieten die Möglichkeit, Ressourcen zu generieren, Arbeiter einzustellen und Unternehmen zu stärken. Die Wahl der Gebäude bestimmt nicht nur zukünftige strategische Optionen, sondern beeinflusst auch den Zustrom von Arbeitskräften in den Arbeitsmarkt der Stadt

Während der **Aktions-Phase** schicken die Spieler ihre Partner in die neu errichteten und bereits bestehenden Gebäude, um wichtige Aufgaben für ihre Unternehmen zu erledigen. Zu diesen Aufgaben können die Einstellung von Personal, der Einkauf von Rohstoffen oder der Erwerb leistungsstarker Vermögenswerte gehören. Die Reihenfolge der Aktionen wird durch die Initiativeleiste bestimmt und die Platzierung jedes Partners ist eine wesentliche Entscheidung, die den Erfolg eines Unternehmens bestimmt.

Der Kern des Spiels liegt in der **Betriebs-Phase,** in der jedes Unternehmen der Reihe nach dessen Geschäfte abwickelt. Unternehmen mit hoher Attraktivität agieren zuerst und genießen den Vorteil, vor der Konkurrenz zu agieren. In dieser Phase nutzen die Spieler ihre Ressourcen, um Waren zu produzieren, sie zu verkaufen, um die Marktnachfrage zu befriedigen, und entscheiden, ob sie Gewinne reinvestieren oder Dividenden an die Aktionäre ausschütten. Diese Entscheidungen wirken sich auf den Aktienwert des Unternehmens aus und beeinflussen dessen zukünftiges Wachstum und Spielergewinne.

Schließlich endet die Dekade mit der **Aufräum-Phase,** in der der Spielplan erneuert, die Ressourcen aufgefüllt und die Bühne für die nächste Dekade bereitet wird. Der Zyklus beginnt dann von neuem, wobei die Spieler ihre Strategien an die sich entwickelnden Marktbedingungen und den Wettbewerb anpassen.

Am Ende der fünften Dekade erreicht das Spiel seinen Höhepunkt. Die Spieler zählen ihr Vermögen unter Einbeziehung der Einnahmen aus Aktienverkäufen, der Dividenden des Unternehmens und der während des Spiels erreichten öffentlichen Ziele. **Der Spieler, der das meiste Geld angesammelt hat, wird zum Sieger gekrönt** und als der Industrielle gefeiert, der die Herausforderungen beim Wiederaufbau Chicagos zur Stadt der großen Schultern am besten gemeistert hat.

Einfach vs. Fortgeschritten:

Chicago 1875 ist sowohl für neue Spieler als auch für diejenigen konzipiert, die tiefere strategische Herausforderungen suchen. Um dies zu erreichen, bietet das Spiel zwei Modi: das Basisspiel und das Fortgeschrittene Spiel. Diese Modi verfügen über dieselbe Kernmechanik, unterscheiden sich jedoch in der Komplexität und bieten ein maßgeschneidertes Erlebnis für verschiedene Spielergruppen. In diesem Regelwerk findest du farbcodierte Rahmen, die die für jeden Spielmodus spezifischen Regeln hervorheben. **Für deine ersten Spiele empfehlen wir, dich auf die „Basisspiel"-Rahmen** zu konzentrieren, um dich mit der Kernmechanik vertraut zu machen. Sobald du dich damit vertraut gemacht hast, kannst du diese überspringen und dich für eine tiefergehende Herausforderung **nur auf die Rahmen „Fortgeschrittenes Spiel" beziehen.** Nachfolgend findest du eine Übersicht über die beiden Modi:

Basisspiel

Das Basisspiel ist ideal für Spieler, die die Regeln lernen oder ein geradlinigeres Spielerlebnis bevorzugen. Es vereinfacht bestimmte Mechaniken, um sich auf die grundlegenden Elemente des Spiels zu konzentrieren: Unternehmen verwalten, Waren produzieren und an der Börse handeln.

Fortgeschrittenes Spiel

Das Fortgeschrittene Spiel baut auf der Grundlage des Basisspiels auf und führt nuancierte Mechaniken ein, die die strategische Tiefe und die Wettbewerbsdynamik erhöhen. Es eignet sich für erfahrene Spieler, die mit der Kernmechanik des Spiels vertraut sind und anspruchsvollere Entscheidungen treffen möchten. *Bitte verwende beim Spielen dieses Spielmodus die spezielle fortgeschrittene Spielerhilfe.*

Überblick Spielmaterial

In diesem Abschnitt findest du weitere Informationen zu einigen Komponenten des Spiels. Dies wird dir helfen, ihre Funktion besser zu verstehen und während des Aufbaus Helfen.

Gebäude

Während der Bau-Phase jeder Dekade wählen die Spieler **eins** von drei ihnen zur Verfügung stehenden Gebäuden aus und platzieren es auf dem Spielplan in einem verfügbaren Gebäudefeld mit der niedrigsten Zahl ihrer Farbe

Während der Aktions-Phase werden Gebäude zu **Aktionsfeldern,** auf die Spieler ihre Partner schicken können, um im Namen ihrer Unternehmen Aktionen durchzuführen. Die Gebäude in deiner Farbreihe stehen allen Spielern zur Verfügung. Der Vorteil, wenn andere Spieler ihre Partner auf deinen Gebäuden platzieren, besteht darin, dass du oder deine Unternehmen dadurch Einnahmen erzielen.

Durch Gebäude werden auch **Arbeiter zum Arbeitsmarktbereich** des Spielplans **hinzugefügt.**

Die Punkte auf der Rückseite jedes Gebäudes geben an, in welchen Stapel das Gebäude während des Spielaufbaus gemischt werden soll.

Die Fähigkeiten jedes Gebäudes werden im Anhang auf den Seiten von 37 bis 39 Erklärt.

Kapitalanlagen

Kapitalanlagen können als kostenlose Aktion in deinem Zug aktiviert werden, entweder während der Aktions-Phase oder wenn dein Unternehmen während der Betrieb-Phase agiert. Außerdem erhält dein Unternehmen, wenn es eine Kapitalanlage erwirbt, sofort einen einmaligen Bonus, der durch das Symbol unten rechts angezeigt wird. Jedes Unternehmen kann Kapitalanlagen erwerben (und ihren sofortigen einmaligen Bonus erhalten), aber nur manche Unternehmen verfügen über den Platz für die wiederholte Nutzung ihrer längerfristigen Vorteile. Jedes Unternehmen darf nur eine einzige Kapitalanlage in jedem Kapitalanlagenbereich in seiner Urkunde unterbringen.

Die Fähigkeiten jeder Kapitalanlage werden im Anhang auf den Seiten 42 bis 43 aufgezählt.

Diese Edition enthält 4 neue Kapitalanlagen-Plättchen, die **„Chief"-Kapitalanlagen“** genannt werden. Wenn du etwas Abwechslung in dein Spiel bringen möchtest, kannst du diese beim Spielaufbau einfach zu den anderen Kapitalanlagen-Plättchen hinzufügen.

Unternehmensurkunden

Die **Unternehmensurkunde** repräsentiert ein Unternehmen im Spiel und dient als Mittelpunkt für die Verwaltung seiner Finanzen, Ressourcen und Produktion.

Die **Unternehmenskasse** befindet sich im zentralen Abschnitt der Unternehmensurkunde und lagert die nicht verkauften Aktien, Gelder, Ressourcen und Waren des Unternehmens. Dabei gibt es keine Begrenzung der Höhe der gehaltenen Beträge, so dass die Gesellschaft uneingeschränkt Vermögen ansammeln kann.

Die **Verkaufsabteilung,** die sich in der Spalte ganz links befindet, zeigt den Verkaufspreis der Waren des Unternehmens an, angezeigt durch das Dollarsymbol oben. Die Einstellung von **Verkäufern** erhöht diesen Preis, steigert den Gewinn sowie das Umsatzpotenzial.

Oben rechts stellt das Sternsymbol die Start **Attraktivität** des Unternehmens dar. Die Attraktivität bestimmt die Zugreihenfolge während der Betrieb-Phase, wobei das Unternehmen mit der höchsten Attraktivität zuerst agiert. Beachte, dass ein Unternehmen einen Bonus nicht erhält, wenn es auf oder über einem Bonusfeld auf der Attraktivitätsleiste beginnt *(siehe Seite 14).*

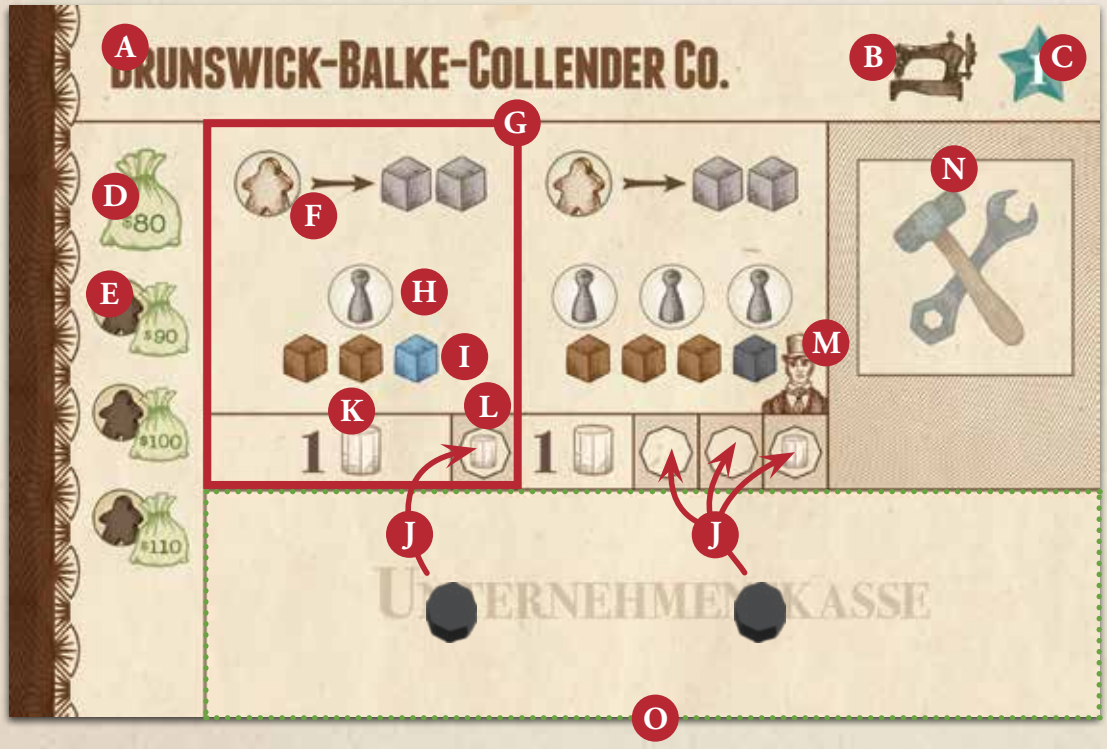
In den **Fabriken** in der Mitte werden **Waren** hergestellt. Die Produktion folgt einer Reihenfolge von links nach rechts, sodass die erste Fabrik in Betrieb sein muss, bevor die zweite genutzt werden kann. Die Einstellung eines **Managers** löst seine Fähigkeit sofort nach der Produktion aus und gewährt Vorteile wie erhöhte Produktion, zusätzliche Ressourcen oder erhöhte Attraktivität.

Auf der rechten Seite ermöglichen Felder für **Kapitalanlagen** dem Unternehmen, besondere Befugnisse zu erlangen. **Nicht alle Unternehmen verfügen über diese Plätze, weshalb sie sehr wertvoll sind, wenn sie vorhanden sind.**

Die Unternehmensurkunde ist für die Verwaltung aller Aspekte der Geschäftstätigkeit eines Unternehmens von entscheidender Bedeutung, und die Beherrschung ihrer Funktionen ist der Schlüssel zum Erfolg im Spiel.

Fünf der fünfzehn Unternehmen wurden für die Erweiterung „Burden of Destiny" kreiert und sind in der unteren rechten Ecke ihrer Urkunde mit ● gekennzeichnet. Wir empfehlen, sie beiseite zu legen, bis du ein paar Spiele gespielt hast. Einzelheiten zu ihren Fähigkeiten findest du auf den Seiten 40-41.

Hier eine detaillierte Aufgliederung einer Unternehmensurkunde:



A Der Firmenname

B Die Firmen Art:

- Lebensmittel und Milchprodukte
- Trockenware
- Fleischverpackung
- Schuhe

C Die anfängliche Attraktivität des Unternehmens

D Der Verkaufspreis der vom Unternehmen produzierten Waren

E Wenn ein Verkäufer angestellt ist, erhöht sich der Verkaufspreis der vom Unternehmen produzierten Waren. Verkäufer werden von oben nach unten hinzugefügt.

F Wenn ein Manager eingestellt wird, tritt jedes Mal, wenn die Fabrik produziert, ein Spezialeffekt ein.

G Jedes Unternehmen besteht aus 1-3 Fabriken. Dieser Block zeigt die erste Fabrik.

H Die Anzahl der Felder gibt an, wie viele Arbeiter erforderlich sind, um diese Fabrik vollständig zu betreiben.

I Dies sind die Ressourcen, die diese Fabrik zur Herstellung von Waren verbraucht.

J Bei der Gründung eines Unternehmens, wird ein schwarzer Automatisierungs-Marker auf jedes Achteck welches unten in der Fabrik angezeigt wird gelegt.

K Dies ist die Anzahl der Waren, die diese Fabrik produzieren wird.

L Sobald diese Fabrik vollständig automatisiert ist und das Zusatz-Warensymbol aufgedeckt wird, produziert diese Fabrik eine zusätzliche Ware.

M Wenn dies dein erstes Unternehmen ist, platzierst du hier einen Partner. Das erste Mal, dass dein Unternehmen in einer seiner Fabriken produziert; erhältst du diesen Partner.

N Kapitalanlagen, welche dieses Unternehmen kauft, werden hier platziert. Beachte, dass nicht alle Unternehmensurkunden diesen Platz anbieten.

O Dies ist die Unternehmenskasse. Platziere hier alle Gelder, Ressourcen, nicht verkauften Waren und nicht verkauften Anteile.

Aktienzertifikate

Chicago 1875 ist ein Aktienmanipulationsspiel. Ein großer Teil des Spiels basiert darauf, zur richtigen Zeit in die richtigen Unternehmen zu investieren. Du kannst in deine eigenen Unternehmen sowie die Unternehmen deiner Gegenspieler investieren. Wenn du in ein Unternehmen investierst, wirst du Eigentümer eines Teils dieses Unternehmens. Wenn dieses Unternehmen während der Betrieb-Phase „operiert", zahlt es dir Dividenden basierend auf der Anzahl der Aktien, die du an diesem Unternehmen hältst.

Der Name des Unternehmens steht immer oben.

Der Prozentsatz des Aktienanteils wird durch Text und die Anzahl der Goldembleme angezeigt.

Die Art des Aktienzertifikats ist in der unteren Ecke aufgeführt.

Jedes Unternehmen im Spiel hat **10 Aktien. Jede Aktie ist 10 % des Unternehmens wert.** Mithilfe von Aktienzertifikaten kannst du nachverfolgen, wem welche Aktien gehören. Es gibt drei Arten von Aktienzertifikaten:

Das erste ist das **Direktorenzertifikat,** das dem Spieler gehört, der das Unternehmen kontrolliert. Der Spieler, der ein Unternehmen gründet, wird dessen erster Direktor. Dieses Sonderzertifikat ist 3 Aktien bzw. 30 % des Unternehmens wert.

Die zweite Art von Zertifikat ist das **Vorzugszertifikat.** Dieses Sonderzertifikat ist 2 Aktien bzw. 20 % des Unternehmens wert und **kann nicht** dem Spieler gehören, der das Unternehmen kontrolliert

Die letzte Art von Zertifikat ist das **Stammaktienzertifikat.** Dieses Zertifikat ist 1 Aktie bzw. 10 % des Unternehmens wert und kann jedem gehören.

Du darfst niemals mehr als 60 % (6 Aktien) eines Unternehmens besitzen.

Die Gesamtzahl der Aktienzertifikate, die man besitzen kann, ist begrenzt. Daher ist es vorteilhafter, Direktor- und Vorzugs-Zertifikate zu besitzen als Stammaktien-Zertifikate. Diese Beschränkung wird als „Zertifikatslimit" bezeichnet und ist auf dem Spielplan im **Bankbereich** aufgedruckt. Das Zertifikatslimit richtet sich nach der Anzahl der Spieler wie folgt:

Spielerzahl	Zertifikatslimit
2	10
3	12
4	14

Nachfrage-Plättchen

Während der Betrieb-Phase jeder Dekade verkauft dein Unternehmen die von ihm produzierten Waren an diese Nachfrage-Plättchen. Die Anzahl der Achtecke auf dem Nachfrage-Plättchen gibt an, wie viele Waren an das Nachfrage-Plättchen verkauft werden können. Die Anzahl der Punkte auf der Rückseite des Nachfrage-Plättchens gibt an, in welchen Stapel dieses Plättchen während des Spielaufbaus gemischt wird.

Ein Maximum von drei Waren kann an dieses Nachfrage-Plättchen verkauft werden.

Vorderseite

Rückseite

Die Zahl unten auf dem Plättchen gibt die Mindestanzahl an Spielern an, die erforderlich ist, damit dieses Nachfrage-Plättchen im Spiel verwendet werden kann.

Dieses Nachfrage-Plättchen wird in den ersten Stapel gemischt.

Plättchen mit weniger Warenplätzen sind früher im Spiel verfügbar, und im Verlauf des Spiels werden Nachfrage-Plättchen mit mehr Warenplätzen verfügbar.

Eines der Nachfrage-Plättchen ist mit einem roten **X** markiert, was bedeutet, dass an es keine Waren verkauft werden dürfen.

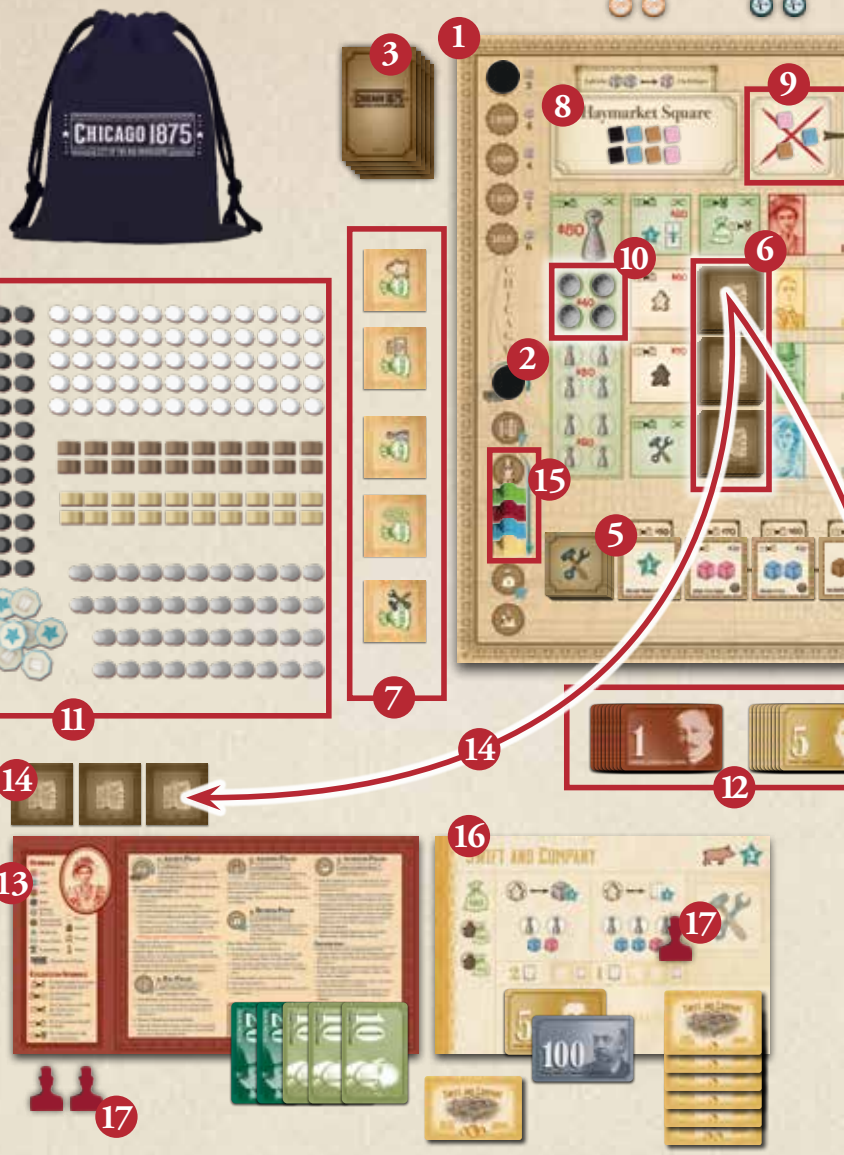
Öffentliche Ziele

Fünf öffentliche Ziele werden während des Spielaufbaus in der Nähe des Spielplans ausgelegt. Jedes von ihnen hat eine Bedingung, die erfüllt sein muss, damit es gültig wird. Der Spieler, der diese Bedingung erfüllt, erhält am Ende des Spiels zusätzlich 200$ zu seinem Punktestand.

Dies ist ein **optionales Modul,** das neuen Spielern dabei hilft, sich auf eine Strategie zu konzentrieren. Erfahrenere Spieler entscheiden sich oft dafür, ohne sie zu spielen.

Die Einzelheiten zu jedem öffentlichen Ziel sind im Anhang auf Seite 41 beschrieben.

Spielaufbau



1 Legt den Spielplan in die Tischmitte und den Dekaden-Marker auf die mit „1875“ gekennzeichnete Dekade.

2 Platziert den Phasen-Marker auf dem Aktien-Phasenfeld des Spielplans.

3 **2-Spieler-Spiel:** Entfernt alle Nachfrage-Plättchen mit der Aufschrift 3 & 4 Spieler, wie unten auf den Plättchen angegeben.

3-Spieler-Spiel: Entfernt alle Nachfrage-Plättchen mit der Aufschrift für 4 Spieler wie unten auf den Plättchen angegeben.

4-Spieler-Spiel: Spielt mit allen bereitgestellten Nachfrage-Plättchen.

Teilt die Nachfrage-Plättchen in 4 separate Stapel auf (gemäß den Punkten auf der Rückseite der Plättchen: ●, ●●, ●●●, und ●●●●). Mischt nun jeden Stapel einzeln. Legt den ●●●● Stapel verdeckt neben den Spielplan. Legt den ●●● Stapel verdeckt auf den ●●●● Stapel. Wiederholt dies für die Stapel ●● und ● um einen einzigen verdeckten Stapel Nachfrage-Plättchen zu bilden. Dieser Stapel wird nun irgendwo in der Nähe der linken Seite des Spielplans platziert.

4 Beginne mit dem Feld oben links im Nachfragebereich und füll jede Spalte wie gezeigt von oben nach unten und von links nach rechts. Leg die Nachfrage-Plättchen offen auf jedes Feld, um die Nachfrageleisten zu füllen.

5 Trenne die 5 Startkapitalanlagen-Plättchen (gekennzeichnet mit ★) vom Rest. Platziere nun die Kapitalanlage mit der Bezeichnung **„Brilliant Marketing“** auf dem 80-Dollar-Feld, mische dann die restlichen 4 Plättchen und lege sie nach dem Zufallsprinzip offen auf die Felder mit einem Preis von 40$ bis 70$. Zum Schluss werden die restlichen Kapitalanlagen-Plättchen zu einem einzigen Stapel gemischt und auf dem Feld für den Kapitalanlagen-Nachziehstapel auf dem Spielplan abgelegt. Die 4 Hauptkapitalanlagen können dem Stapel hinzugefügt werden, dies ist jedoch optional *(siehe Seite 7)*.

6 **2-Spieler-Spiel:** Entfernt alle Gebäude, die für 3 und für 4 Spieler gekennzeichnet sind, wie unten auf den Plättchen angegeben.

3-Spieler-Spiel: Entfernt alle für 4 Spieler gekennzeichneten Gebäude, wie unten auf den Plättchen angegeben.

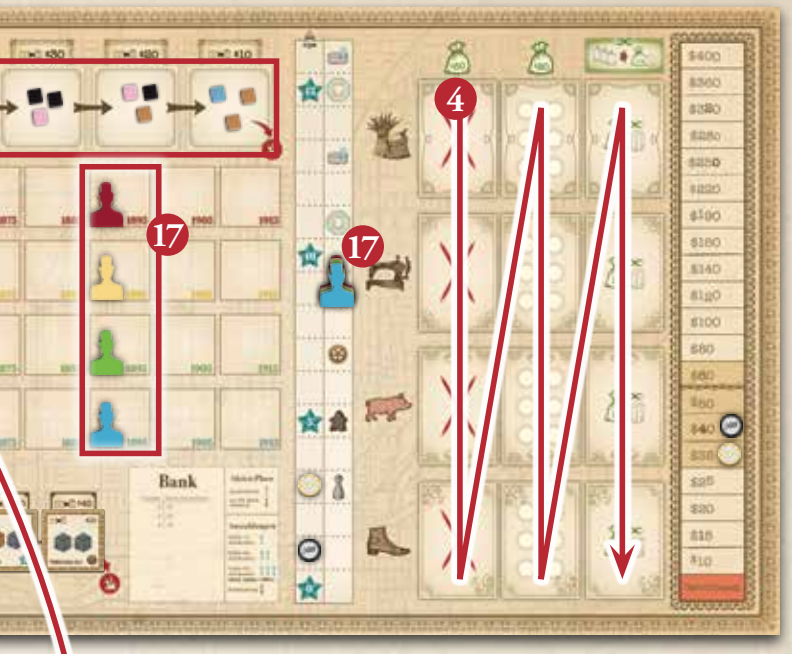
4-Spieler-Spiel: Spielt mit allen bereitgestellten Gebäuden.

Teile die Gebäude entsprechend ihrer Ära (wie durch die Punkte auf der Rückseite der Plättchen aufgeführt: ●, ●●, und ●●●) in 3 separate Gebäudestapel auf. Mische dann jeden Stapel und lege ihn jeweils auf das entsprechende Nachziehstapelfeld auf dem Spielplan.

7 Optional: Mische die 10 Zielplättchen, ziehe zufällig 5 und lege sie offen neben den Spielplan. Die übrigen Zielplättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

8 Lege 2 Ressourcenwürfel jeder Art beiseite und platziere sie auf dem Feld „Haymarket Square“ auf dem Spielplan. Lege dann alle restlichen Ressourcen in den Beutel.

9 Schüttle den Beutel gut. Zieh dann für jedes Ressourcenfeld oben auf dem Spielbrett zufällig 3 Ressourcen aus dem Beutel und lege sie auf das Feld, einschließlich des mit einem X markierten Feldes.



10 Platziert 4 Arbeiter auf den 4 abgedunkelten 40-Dollar-Arbeiterfeldern im Arbeitsmarkt.

11 Legt die Arbeiter-, Manager-, Verkäufer-, Waren-, Bonuswaren- und Automatisierungs-Marker neben das Spielbrett in Reichweite aller Spieler. Dies wird als **allgemeine Versorgung** bezeichnet.

12 Platziert den Geldvorrat in der Nähe des Spielplans, der für alle Spieler erreichbar ist. Dies ist die **Bank.**

13 Gib jedem Spieler 175$ von der Bank, einen Aktien Leitfaden, 6 Partner in seiner bevorzugten Farbe, eine passende Spielerhilfe **und eine fortgeschrittene Spielerhilfe (nur im Fortgeschrittenenspiel).**

14 Verteilt 3 Gebäude aus dem Gebäudestapel der Ära I verdeckt an jeden Spieler.

15 Wählt einen Startspieler nach dem Zufallsprinzip aus und platziert einen seiner Partner auf Feld 1 der Initiativeleiste. Gebt ihm außerdem den Prioritäts-Deal-Marker. Platziert die Partner der übrigen Spieler im Uhrzeigersinn auf den Feldern 2, 3 (für 3 oder 4 Spieler) und 4 (für 4 Spieler).

16 Beginnend mit dem Spieler auf der letzten Position der Initiative-Leiste und **gegen den Uhrzeigersinn gründen** alle Spieler ein **Startunternehmen,** indem sie dem auf der nächsten Seite beschriebenen Verfahren folgen.

17 Jeder Spieler platziert einen Partner auf dem 9. Bonusfeld der Attraktivitätsleiste, einen auf dem dritten Gebäudefeld seiner Farbe und einen auf seinem Startunternehmen auf dem dafür vorgesehenen Feld seiner am weitesten rechts liegenden Fabrik. Die verbleibenden zwei Partner bleiben neben ihrer Spielerhilfe und sind bereit für die erste Aktions-Phase.

18 Platziere abschließend alle übriggebliebenen Unternehmensurkunden, Aktienzertifikate und Unternehmensmarken für alle Spieler leicht zugänglich. *Hinweis: Für deine ersten Spiele empfehlen wir, die Komponenten der 5 Unternehmen zu entfernen, die in der unteren rechten Ecke ihrer Unternehmenssatzung mit einem ● gekennzeichnet sind. Dabei handelt es sich um die fortgeschrittenen Unternehmen, die ihre eigenen Regeln haben, die auf den Seiten 40 und 41 erläutert werden.*

Gründung deines Startunternehmens

Bevor jeder Spieler sein erstes Unternehmen gründet, sollte jedem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, die Urkunde jedes Unternehmens zu prüfen. Spieler sollten sich außerdem mit dem Nachfragebereich auf dem Spielplan, ihren Startgebäuden und den verfügbaren Ressourcen vertraut machen. Jeder Spieler **muss** eine Firma seiner Wahl gründen, indem er die im folgenden Abschnitt beschriebene Vorgehensweise befolgt.

Verfahren zur Gründung eines Unternehmens

1. Um ein Unternehmen zu gründen, wählst du eine Unternehmensurkunde aus, die noch nicht im Spiel ist. Bestimme den anfänglichen Aktienwert für dieses Unternehmen, indem du einen der beiden Unternehmens-Marker auf ein abgedunkeltes Aktienwertfeld (35$, 40$, 50$ oder 60$) auf der Aktienübersicht legst.

Zu Beginn des Spiels haben die Spieler nicht genug Geld, um ein Unternehmen für 60$ pro Aktie zu gründen. Später im Spiel kann ein Spieler jedoch eine neue Firma für 60$ gründen!

2. Du musst das **30%-Direktorenzertifikat** erwerben, indem du das Dreifache des anfänglichen Aktienwerts des Unternehmens zahlst, den du im vorherigen Schritt festgelegt hast. Jedes Mal, wenn du Anteile kaufst, auch wenn du ein Unternehmen gründest, zahlst du immer aus deinen **persönlichen Mitteln** und legst dieses Geld direkt in die Unternehmenskasse. Platziere nach dem Kauf das 30 %-Direktorenzertifikat in deinem Spielbereich.

Beispiel: Wenn du ein Unternehmen mit einem anfänglichen Aktienwert von 50$ gründest, zahlst du im Austausch für das Direktorenzertifikat 150$ aus deinen persönlichen Mitteln in die Kasse des Unternehmens ein. Wenn du nicht über 150$ zum Kauf des Zertifikats verfügst, kannst du das Unternehmen nicht zu diesem Aktienwert gründen.

3. Lege die Unternehmensurkunde vor dich in den Spielbereich. Platziere dann den zweiten Firmenmarker auf der **Attraktivitätsleiste** (siehe Seite 14), wie durch das Sternsymbol in der oberen rechten Ecke der Urkunde angezeigt. Wenn der Attraktivitätsmarker deiner Firma auf ein besetztes Feld der Attraktivitätsleiste gelegt wird, wird dein Marker unter den Stapel gelegt.

4. Als nächstes nimmst du **Automatisierungs-Marker** (schwarze Achtecke) aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst sie auf den achteckigen Automatisierungsfeldern unten in jeder Fabrik, die in deiner Urkunde aufgeführt ist.

5. Lege abschließend alle verbleibenden Aktienzertifikate des Unternehmens in die Unternehmenskasse.

Beispiel: Hier ist ein Startunternehmen, welches eingerichtet und spielbereit ist. Libby, McNeill & Libby wurde von Jen mit einem Nennwert von 40$ pro Aktie gegründet, wodurch 120$ aus Jens persönlichen Mitteln in die Unternehmenskasse eingezahlt wurden. Bitte beachte, dass Jen ihren Partner auf dem dafür vorgesehenen Feld ihrer letzten Fabrik platziert hat.

Wichtige Spielkonzepte

Geld

In *Chicago 1875* sind Spielergeld und Firmengeld völlig getrennt und müssen unabhängig voneinander verwaltet werden. Jeder Spieler verfügt über sein **persönliches Vermögen,** das ausschließlich zum Kauf von Aktien in der Aktien-Phase verwendet, und jedes Unternehmen verfügt über seine **Unternehmenskasse,** die ausschließlich während der Aktions- und Betrieb-Phase verwendet wird. Das Verständnis dieser Unterscheidung ist entscheidend für die Beherrschung des Spiels.

Wenn du in ein Unternehmen investierst, wird dein persönliches Geld im Tausch gegen Aktien an die Kasse des Unternehmens transferiert. Sobald dieses Geld in der Kasse des Unternehmens landet, geht es in das Eigentum des Unternehmens über und ist nicht mehr direkt an dich gebunden. Unternehmen nutzen ihre Unternehmenskassen, um während ihrer Runden Aktionen zu finanzieren, Ressourcen zu bezahlen und Dividenden auszuschütten.

Während der Aktions- und Betrieb-Phase müssen alle Kosten für Aktionen – sei es die Einstellung von Arbeitern, der Kauf von Ressourcen oder die Aktivierung von Gebäuden – aus der Unternehmenskasse bezahlt werden. Dein persönliches Geld kann für diese Aktivitäten nicht verwendet werden. Umgekehrt werden während der Aktien-Phase nur deine persönlichen Mittel zum Kauf von Aktien oder zur Gründung neuer Unternehmen verwendet; du kannst für diese Maßnahmen keine Mittel aus der Kasse eines Unternehmens verwenden.

Für neue Spieler ist es wichtig, diese Trennung im Hinterkopf zu behalten. Einer der häufigsten Fehler bei Wirtschaftsspielen wie diesem ist die Vermischung von Privat- und Firmengeldern. Sei also bei deinen ersten Spielen besonders vorsichtig, um sicherzustellen, dass du für jede Phase des Spiels das richtige Geld verwendest.

Die Aktienübersicht

Die Aktienübersicht **verfolgt den Aktienwert jedes Unternehmens im Spiel.** Wenn du ein Unternehmen gründest, legst du den anfänglichen Aktienwert des Unternehmens fest, indem du einen der Unternehmensmarker auf ein Aktienwertfeld im schattierten Bereich der Aktienübersicht platzierst.

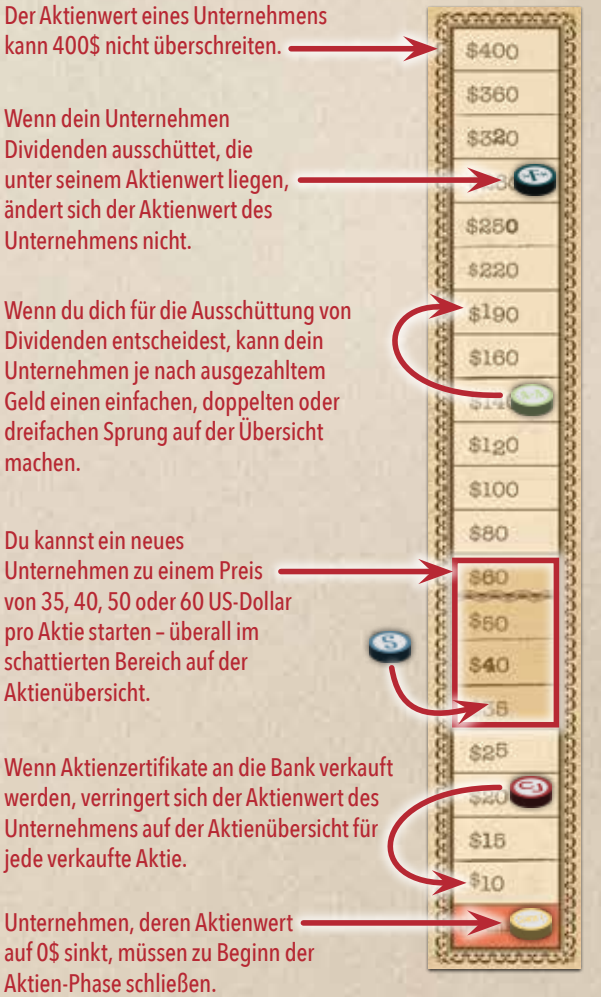
Wenn du während der Aktien-Phase Aktienzertifikate an die Bank *verkaufst,* lege diese Zertifikate in die Bank und erhalte für jede von dir verkaufte Aktie den entsprechenden Betrag ausgezahlt, der in der Aktienübersicht angezeigt wird. Wenn du dies tust, **verringert sich** der Aktienwert des entsprechenden Unternehmens für jede von dir verkaufte Aktie um einen Schritt nach unten. Aber Vorsicht: Wenn der Wert des Unternehmens zu stark sinkt, kann es in die Pleite gehen und schließen!

Wenn du während der Aktien-Phase eine oder mehrere Aktien eines Unternehmens *kaufst,* zahlst du für jede gekaufte Aktie den entsprechenden Betrag, der auf der Aktienübersicht angezeigt wird.

Während deine Unternehmen während der Betrieb-Phase tätig sind, **passe ihren Aktienwert auf der Aktienübersicht an,** je nachdem, ob du dich dafür entschieden hast, dass das Unternehmen seinen Aktionären Dividenden zahlt oder die Erträge einbehält.

Wenn du dich für die **Zahlung von Dividenden** entscheidest *(siehe Seite 29),* **erhöht** sich der Aktienwert deines Unternehmens. Wenn du dich für einen **Einbehalt entscheidest** oder dazu gezwungen wirst, **verringert** sich der Aktienwert deines Unternehmens.

Einige Kapitalanlagen und andere Boni im Spiel wirken sich auch auf verschiedene Weise auf den Aktienwert von Unternehmen aus.



Die Attraktivitätsleiste

Wenn du ein Unternehmen gründest, legst du einen deiner Unternehmens-Marker auf die Attraktivitätsleiste, entsprechend der Startattraktivität, die in der Urkunde des Unternehmens angegeben ist.

Die Startattraktivität eines Unternehmens wird durch den Stern in der oberen rechten Ecke angezeigt.

Im Laufe des Spiels erhöhst du die Attraktivität deines Unternehmens, indem du dessen Spielstein entlang dieser Übersicht bewegen.

Die Attraktivität bestimmt die Zugreihenfolge während der Betrieb-Phase. Das Unternehmen mit der höchsten Attraktivität agiert zuerst, gefolgt von dem Unternehmen mit der zweithöchsten usw., bis alle Unternehmen agiert haben. Attraktivitätsmarker werden übereinander gestapelt, wenn sie dasselbe Feld belegen. In diesem Fall agiert der Attraktivitätsmarker **oben zuerst,** gefolgt von der Firma direkt darunter und so weiter

Wenn dein Unternehmen seine Attraktivität erhöht und ein Feld betritt, auf dem sich mindestens ein anderes Unternehmen befindet, legst du den Attraktivitätsmarker deines Unternehmens **auf** die anderen Attraktivitätsmarker im selben Feld.

Immer wenn du ein neues Unternehmen gründest, wird dein Attraktivitätsmarker unter allen anderen Attraktivitätsmarkern auf dem anfänglichen Attraktivitätsfeld platziert.

Wenn ein Unternehmen Attraktivität erhält und ein neues Attraktivitätsfeld betritt, erhält es manchmal einen von mehreren verschiedenen Attraktivitätsboni, die rechts beschrieben werden. Alle gewonnenen Attraktivitätsboni werden sofort abgehandelt. **Wenn das Unternehmen den Bonus nicht erhalten kann oder den Bonus nicht erhalten möchte, kann es stattdessen 25$ von der Bank in die Unternehmenskasse nehmen.**

Falls dein Unternehmen mit einer Attraktivität auf oder über einem Bonus startet bekommt es diesen Bonus nicht.

Später im Spiel leitest du möglicherweise zwei oder drei verschiedene Unternehmen. Du darfst **niemals** einen Bonus, den ein Unternehmen erhalten hat, an **ein anderes Unternehmen** weitergeben.

Attraktivitäts-Boni

Erhlate einen Arbeiter:
Dein Unternehmen kann einen einzelnen Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat erhalten. Dieser Arbeiter kann in jeder Fabrik eingesetzt werden, die in der Urkunde dieses Unternehmens aufgeführt ist.

Erhlate einen Verkäufer:
Dein Unternehmen kann einen Verkäufer aus dem allgemeinen Vorrat erhalten und ihn auf dem obersten verfügbaren Verkäuferfeld seiner Urkunde platzieren.

Automatisierung:
Dein Unternehmen kann einen Arbeiter in einer seiner Fabriken automatisieren. Weitere Informationen zum Automatisieren eines Arbeiters findest du auf den Seiten 21 und 24.

Erhlate einen Partner:
Du erhältst sofort einen zusätzlichen Partner. Dieser neue Partner kann in derselben Aktions-Phase verwendet werden, in der er erworben wurde. Dieser Bonus kann nur einmal pro Spieler erhalten werden.

Extra Waren Produktion:
Dein Unternehmen kann einen Bonus-Warenmarker erhalten. Am Ende des Produktionsschrittes dieses Unternehmens, während der Betrieb-Phase, produziert es sofort 1 Ware.

Aktienwert-Erhöhung:
Dein Unternehmen kann seinen Aktienwert um eine Stufe entlang der Aktienübersicht steigern.

Läutet die Glocke!
Wenn dein Unternehmen bereits die maximale Menge an Attraktivität erreicht hat und noch einmal in der Attraktivitätsstufe vorrücken möchte, wird dein Marker an die Spitze des Marker-Stapels auf diesem Feld verschoben.

Alle diese Aktionen und Boni werden auf den folgenden Seiten ausführlicher erläutert.

Erinnerung: Wenn dein Unternehmen den Bonus nicht erhalten kann oder möchte, kann es stattdessen 25$ von der Bank in seine Unternehmenskasse legen!

Spielablauf

Auf den folgenden Seiten werden alle 5 verschiedenen Spielphasen ausführlicher erläutert. Weitere Hinweise zum Spielen findest du auch in deiner Spielerhilfe.

Im Laufe des Spiels gibt es verschiedene Arten von Zugreihenfolgen. Für jede Phase ist die Zugreihenfolge durch die **blauen Symbole** neben der Phase angegeben *(siehe Bild rechts).*

Während du jede Dekade durchläufst, **bewegst du den Phasenmarker nach unten** zur nächsten Phase auf dem Spielbrett, um die aktuelle Phase des Spiels anzuzeigen. Dadurch wird sichergestellt, dass alle Spieler mit dem Spielablauf Schritt halten.

1. Aktien-Phase

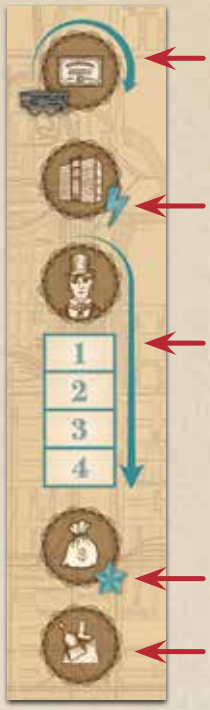
- **Ziel:** Aktienzertifikate kaufen und verkaufen, um Anteile an Unternehmen zu erwerben.
- **Zugreihenfolge:** Die Spieler handeln im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Inhaber des Prioritäts-Deal-Markers.
- **Aktionen:**
  - » **Aktien verkaufen:** Aktien gegen Bargeld liquidieren.
  - » **Kaufe ein Aktienzertifikat:** Kaufe ein Aktienzertifikat und gründe möglicherweise ein neues Unternehmen.
- **Ende der Phase:** Wenn alle Spieler nacheinander passen, geht der Prioritäts-Deal-Marker an den Spieler links vom letzten Spieler, der Anteile gekauft oder verkauft hat.

2. Bau-Phase

- **Ziel:** Platziere Gebäude auf dem Spielplan, um Aktionsfelder für die spätere Nutzung zu schaffen.
- **Zugreihenfolge:** Gleichzeitig.
- **Schritte:**
  1. Gib jedem Spieler zwei Gebäude.
  2. Die Spieler wählen ein Gebäude aus, das sie verdeckt auf dem Feld in ihrer Spielerfarbe platzieren, und ein Gebäude, das sie abwerfen.
  3. Decke alle platzierten Gebäude auf und füge Arbeiter zum Arbeitsmarkt hinzu, wie auf den Plättchen angegeben.

3. Aktions-Phase

- **Ziel:** Nutze Partner, um Gebäude zu aktivieren und Unternehmen auszubauen.
- **Zugreihenfolge:** Wird durch die Initiativeleiste bestimmt. Jeder Spieler ist so oft an der Reihe, wie er Partner hat.
- **Aktionen:**
  - » Weise einem Gebäude einen Partner zu, um Aufgaben auszuführen (z. B. Arbeiter einstellen, Ressourcen kaufen usw.).
  - » Jeder Spieler muss alle verfügbaren Partner nutzen, bevor die Phase endet.



Das Spiel erfolgt im Uhrzeigersinn, beginnend mit der Person, die den Prioritäts-Deal-Marker hat.

Das Spiel erfolgt simultan; Alle Spieler agieren gleichzeitig.

Aktions-Phasen-Initiative: Die Spieler gehen in einer festgelegten Reihenfolge vor, beginnend mit Nummer 1.

Die Unternehmen agieren in der Attraktivitätsreihenfolge, beginnend mit dem Unternehmen, das auf der Attraktivitätsübersicht am höchsten steht.

Keine Zugreihenfolge

4. Betrieb-Phase

- **Ziel:** Führung des Unternehmensbetriebs, einschließlich Produktion und Vertrieb.
- **Zugreihenfolge:** Unternehmen agieren in absteigender Reihenfolge der Attraktivität.
- **Schritte:**
  0. Notfall-Mittelbeschaffung durchführen
  1. Ressourcen kaufen.
  2. Produziere Waren in Fabriken.
  3. Waren verkaufen, um die Marktnachfrage zu befriedigen.
  4. Dividenden zahlen oder Gelder einbehalten.
  5. Passe den Aktienwert des Unternehmens an.
  6. Aufrechterhaltung der Lieferkette

5. Aufräum-Phase

- **Ziel:** Den Spielplan neu aufstellen und sich auf die nächste Dekade vorbereiten.
- **Schritte:**
  1. Fülle die Lieferkette auf.
  2. Fülle die Kapitalanlagen auf.
  3. Fülle das Nachfrageraster.
  4. Hole Partner zurück
  5. Schiebe den Dekaden-Marker vor und setze den Phasen-Marker zurück.

1. Aktien-Phase

Zu Beginn der Aktien-Phase wird jedes Unternehmen **aus dem Spiel entfernt,** dessen Aktienwertmarker auf dem Feld **„Geschlossen“** liegt. Für ein geschlossenes Unternehmen werden folgende Maßnahmen ergriffen:

- Sämtliches Geld in der Unternehmenskasse wird an die Bank zurückgegeben.
- Alle Arbeiter, Manager und Verkäufer kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Alle Kapitalanlagen werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Alle Aktien des Unternehmens werden verworfen und die Spieler erhalten keine Entschädigung für die Aktien, die sie besitzen.

Sobald dies erledigt ist, hat jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den Prioritäts-Deal-Marker hält, dann **im Uhrzeigersinn einen Aktienzug.** Während deines Zuges kannst du eine oder beide der folgenden Aktionen der Reihe nach ausführen:

1. **Aktien verkaufen:** du kannst eine beliebige Anzahl Aktien von beliebig vielen Unternehmen verkaufen, von welchen du Aktien besitzt.
2. **Kaufe ein einzelnes Aktienzertifikat:** du kannst ein Aktienzertifikat von **irgendeinem** Unternehmen kaufen (unter Berücksichtigung der Zertifikats- und Aktienbeschränkungen).

Wenn du dich dafür entscheidest, keine der beiden Aktionen auszuführen, musst du passen. Sofern jedoch nicht alle Spieler nacheinander passen, **hindert dich das Passen nicht daran, später in der Phase noch einmal an der Reihe zu sein.**

Die Aktien-Phase wird fortgesetzt, bis alle Spieler **nacheinander** passen; womit die Phase endet.

Verkauf von Aktien

In deinem Aktienzug kannst du eine beliebige Anzahl deiner Aktienzertifikate von beliebig vielen Unternehmen an die Bank verkaufen.

Hinweis: Wenn du zu Beginn deines Aktienzuges über dem Zertifikatslimit liegst, musst du genügend Aktienzertifikate an die Bank verkaufen, um das Limit zu erreichen. ***(Das Zertifikatslimit findest du im Bankbereich auf dem Spielplan.)***

Basisspiel

Du darfst das Direktorenzertifikat **niemals** verkaufen. Außerdem bleibst du, sobald du ein Unternehmen gründest, bis zum Ende des Spiels dessen Direktor, **unabhängig davon, wie viele Anteile andere Spieler besitzen.**

Wenn du Aktienzertifikate verkaufst, erhältst du von der Bank Geld in Höhe der Anzahl der verkauften Aktien multipliziert mit dem aktuellen Aktienwert, der auf der Aktienübersicht für dieses Unternehmen angegeben ist.

Anschließend legst du die auf diese Weise verkauften Aktienzertifikate **in den Bankbereich** auf dem Spielplan.

Schließlich **verringert sich der Aktienwert jedes Unternehmens, dessen Aktien du verkauft hast, einmal auf der Aktienübersicht** für jede Aktie, die du von diesem Unternehmen verkauft hast. Der Verkauf eines Vorzugszertifikats führt somit dazu, dass der Aktienwert des Unternehmens um das **Doppelte** sinkt.

Hinweis: Wenn der Aktienwert-Marker deines Unternehmens zu diesem Zeitpunkt auf das Feld „Geschlossen“ fällt, wird es nicht sofort geschlossen. Ein Unternehmen wird erst zu Beginn der Aktien-Phase wirklich geschlossen.

Fortgeschrittenes Spiel

Ein Unternehmen verkaufen: Im Fortgeschrittenen Spiel ist der Direktor der Spieler mit den meisten Anteilen an der Firma. Überprüfe nach dem Verkauf von Anteilen an einem Unternehmen, das dir gehört (und dem Anpassen des Aktienwerts), ob dein Besitz geringer ist als der eines anderen Spielers. Wenn ja, löst dies eine *Übertragung des Direktorenpostens* aus (siehe nächste Seite).

Besondere Ausnahme: Du darfst das Direktoren Zertifikat verkaufen, allerdings nur, wenn ein anderer Spieler mindestens 30 % besitzt, da die Bank es nicht behalten kann. Wenn sich der Eigentümer (höchstwahrscheinlich) ändert, übergibst du die Unternehmensurkunde und ihren Inhalt dem neuen Eigentümer. Anschließend tauscht die Bank das Direktoren Zertifikat mit dem Firmeneigentümer gegen drei Aktien ein.

Aktien kaufen

Nachdem du Aktien verkauft hast (oder dich dagegen entschieden hast), kannst du **ein** Aktienzertifikat erwerben. Dies kann aus der Bank oder direkt von einem Unternehmen erfolgen:

- Wenn du von der Bank kaufst, bezahlst du die Bank.
- Wenn du von einem Unternehmen kaufst bezahlst du das Unternehmen

Du kannst keine Aktien eines Unternehmens kaufen, dessen Aktien du in dieser Dekade verkauft hast.

Du kannst das Direktorenzertifikat (30 %) in einem Unternehmen erwerben, das noch nicht gegründet wurde, und so dieses Unternehmen **gründen.** Einzelheiten zur Gründung eines Unternehmens findest du im Abschnitt „Verfahren zur Gründung eines Unternehmens“ auf Seite 12.

Wenn du dich für den Kauf des Vorzugszertifikats (20 %) eines Unternehmens entscheidest, musst du das Doppelte des aktuellen Aktienwerts zahlen. Diese Option ist jedoch nicht verfügbar, wenn du bereits das 30 %-Direktorenzertifikat für dieses Unternehmen besitzt. **Du kannst nicht sowohl das Direktoren- als auch das Vorzugszertifikat für dasselbe Unternehmen besitzen** und der Kauf eines Vorzugszertifikats muss direkt in einer einzigen Aktion erfolgen.

Du bist auf maximal sechs Anteile (60 % Eigentumsanteil) an einem einzelnen Unternehmen beschränkt.

Fortgeschrittenes Spiel

Feindliche Übernahme: Überprüfe nach dem Kauf, ob du mehr Anteile an einem Unternehmen besitzt als der derzeitige Direktor. Wenn dies der Fall ist, übernimmst du das Unternehmen und es kommt zu einer *Übertragung des Direktorenpostens* – den detaillierten Vorgang findest du auf der nächsten Seite.

Strategietipp: *Der Aktienwert steigt im Laufe des Spiels tendenziell an. Wenn möglich, verwende dein persönliches Geld für den Kauf von Aktien, anstatt es zu behalten. Selbst wenn das Unternehmen von einem Gegenspieler kontrolliert wird, bist du durch den Besitz von Aktien berechtigt, Dividenden zu erhalten, wenn das Unternehmen bei seiner Geschäftstätigkeit Dividenden zahlt und die Aktie im Laufe der Dekaden voraussichtlich an Wert gewinnen wird. Nicht investiertes Geld wird nicht an Wert gewinnen, was Aktien zu einer besseren langfristigen Investition macht. Bei Bedarf kannst du die Anteile später jederzeit verkaufen.*

Beispiel: Susan, Bob und Jen sind gerade in die Aktien-Phase eingetreten. Susan hält den Prioritäts- Deal-Marker, also führt sie ihre Aktion zuerst aus. Sie beschließt, keine Aktien zu verkaufen, entscheidet sich aber dafür, das 20 %-Vorzugszertifikat von Bob's Unternehmen zu kaufen.

Jetzt ist Bob an der Reihe, aber er möchte sehen, was Jen vorhat, bevor er seinen Kauf tätigt, also passt er seinen Zug.

Jetzt ist Jen an der Reihe. Jen beschließt, zunächst ihren Anteil an Susan's Unternehmen zu verkaufen und dann einen Anteil an Bob's Unternehmen zu kaufen

Jetzt ist Susan an der Reihe. Susan beschließt zu passen.

Da Jen bei ihrem Aktienzug eine Aktion durchgeführt hat, nachdem Bob gepasst hat, erhält Bob die Chance, einen weiteren Aktienzug durchzuführen. Er beschließt, den Anteil an Susans Unternehmen zu kaufen, den Jen gerade an die Bank verkauft hat.

Dann ist Jen an der Reihe und passt.

Susan passt als sie an der Reihe ist

Da Bob in seinem letzten Zug eine Aktion ausgeführt hat, darf er in diesem Aktienzug eine weitere Aktion ausführen. Er kauft einen weiteren Anteil von Susans Unternehmen. Jen und Susan sind erneut an der Reihe und passen.

Nun ist wieder Bob an der Reihe. Bob ist nun mit seinem Aktienportfolio zufrieden und passt daher ebenfalls.

Da nun alle Spieler nacheinander (einer unmittelbar nach dem anderen) gepasst haben, endet die Aktien-Phase. Da Bob die letzte Aktion ausgeführt hat und Jen zu Bobs Linken sitzt, erhält Jen den Prioritäts-Deal-Marker, sodass sie in der Aktien-Phase für die nächste Dekade als Erste an der Reihe ist.

Hinweis: Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt dein Startunternehmen verlierst (entweder aufgrund der Schließung oder aufgrund des Verlusts des Direktorenpostens), bevor du den Bonuspartner durch den Betrieb aller seiner Fabriken erhältst, platziere diesen Partner in der Bank. Du platzierst diesen Partner im nächsten von dir gegründeten Unternehmen.

Ende der Aktien-Phase

Am Ende der Aktien-Phase wird der Prioritäts-Deal-Marker links neben den Spieler verschoben, der in dieser Phase zuletzt Aktien gekauft oder verkauft hat.

Außerdem: Sollten die Aktien deines Unternehmens am Ende der Aktien-Phase ausverkauft sein (komplett in Spielerbesitz sein), erhöht sich deren Wert um eine Stufe auf der Aktienübersicht.

Übertragung des Direktorenpostens

Im Fortgeschrittenen Spiel ist der Direktor eines Unternehmens der Spieler, **der die meisten Anteile an diesem Unternehmen besitzt.** Ein Direktorenposten, den du besitzt, kann unter zwei Bedingungen auf einen anderen Spieler übertragen werden: wenn du so viele Aktien verkaufst, dass du weniger als ein anderer Spieler besitzt, oder wenn ein anderer Spieler so viele Aktien kauft, dass er mehr besitzt als du. In beiden Fällen geht der Direktorenposten auf den Spieler **mit der höchsten Anteilsanzahl** über. Wenn du das Direktoren Zertifikat verkauft hast und es weniger als zwei Spieler gibt, die jeweils 30 % besitzen, geht die Übertragung an den Spieler mit dem Vorzugszertifikat

Wenn der Direktorenposten übertragen wird, übergibst du dem neuen Direktor zunächst die Unternehmensurkunde und ihren gesamten Inhalt. Von diesem Moment an übernimmt dieser Spieler die volle Verantwortung für das Unternehmen, einschließlich der Entscheidungen während der Aktions- und Betrieb-Phase.

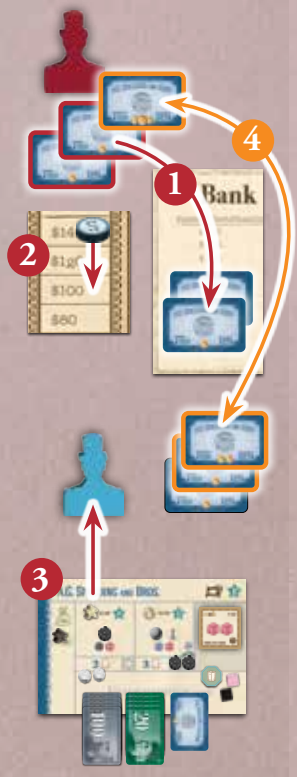
Dann werden Zertifikate getauscht: Der neue Direktor erhält das Direktoren Zertifikat und gibt im Gegenzug drei Aktien (die das **Vorzugszertifikat** enthalten **müssen,** falls er eines hat).

Wenn die Übertragung des Direktorenpostens dazu führt, dass du das Limit der Zertifikate überschreitest, musst du zu Beginn deines nächsten Aktien Zuges genügend Aktien verkaufen, um das Limit einzuhalten.

Beispiel: Jen ist der derzeitige Direktor von A.G. Spalding und besitzt 50 % des Unternehmens. Bob besitzt 40 % des Unternehmens. Jen beschließt, ihr Unternehmen aufzugeben, indem sie ihre beiden Stammzertifikate an die Bank verkauft (1). Der Aktienwert von A.G. Spalding sinkt auf der Aktienübersicht (2) um zwei Stufen. Damit besitzt sie nun 30 % des Unternehmens, was weniger ist als Bob. Dies löst sofort die Übertragung des Direktoriums aus.

Bob nimmt dann die Unternehmensurkunde entgegen. Alle Arbeiter, Verkäufer, Manager, Ressourcen, Waren, Automatisierungs-Token, Geld, Aktienzertifikate, Bonus-Waren-Plättchen und Kapitalanlagen bleiben in der Urkunde. Die Übertragung ist nun abgeschlossen (3).

Jen übergibt das 30 %-Direktoren-Zertifikat an Bob, der Jen sein 20 %-Vorzugs-Zertifikat und ein 10 %-Stammaktien-Zertifikat überreicht (4).



2. Bau-Phase

Während der Bau-Phase platzieren die Spieler gleichzeitig Gebäude auf Feldern, die ihrer Spielerfarbe entsprechen. Mit diesen Gebäuden können Spieler während der Aktions-Phase Aktionen ausführen. Darüber hinaus werden basierend auf den gebauten Gebäuden neue Arbeiter in die Stadt einwandern. Befolge diese Schritte der Reihe nach:

1. Gebäude austeilen

- Überspringe diesen Schritt in Dekade 1.
- Zu Beginn der Bau-Phase in der **2. und 3. Dekade** erhält jeder Spieler verdeckt zwei Gebäudeplättchen der **Ära II** (●●).
- Zu Beginn der Bau-Phase in der **4. und 5. Dekade** erhält jeder Spieler verdeckt zwei Gebäudeplättchen der **Ära III** (●●●).

2. Gebäude platzieren

Jeder Spieler folgt diesen Schritten:

1. Wähle eines der drei Gebäude, die du besitzt, und lege es verdeckt auf dem Spielplan auf das Gebäudefeld der aktuellen Dekade, welches deiner Spielerfarbe entspricht.
2. Entferne eines deiner beiden verbleibenden Gebäude aus dem Spiel (lege es zurück in die Schachtel, ohne es den anderen Spielern zu zeigen).
3. Behalte dein letztes Gebäude für eine mögliche Nutzung in einer zukünftigen Dekade.

Sobald alle Spieler ihre Gebäude platziert haben, werden sie alle aufgedeckt.

3. Arbeiter dem Arbeitsmarkt hinzufügen

Zähl nach dem Aufdecken der Gebäude die Anzahl der Arbeiter, die in der unteren rechten Ecke jedes in dieser Runde gespielten Gebäudes angezeigt werden. Füge so viele Arbeiter zu den **teuersten freien Feldern** auf dem Arbeitsmarkt auf dem Spielplan hinzu.

.

Beispiel: Es ist die 4. Dekade des Spiels (1905) und jeder Spieler hat noch ein Gebäude aus der vorherigen Dekade übrig. Jeder Spieler erhält nun zwei Gebäude (1) der Ära III (●●●).

Susan, Thomas und Jen müssen nun jeweils ein Gebäude auswählen und es verdeckt auf ihre jeweilige Gebäudeleiste (2) legen.

Dann wählt jeder eines seiner beiden verbleibenden Gebäude aus dem Spiel aus, wirft es ab und legt es zurück in die Schachtel (3). Sie haben jetzt noch ein Gebäudeplättchen übrig, das sie in der nächsten Dekade auswählen können.

Als nächstes werden alle neu platzierten Gebäude aufgedeckt (4).

Schließlich zählen die Spieler die Anzahl der Arbeiter, die in der unteren rechten Ecke jedes in dieser Runde gespielten Gebäudes angezeigt wird. Es gibt 3 davon (5), also werden 3 Arbeiter zu den teuersten freien Plätzen des Arbeitsmarktes (6) hinzugefügt.

3. Aktions-Phase

Nachdem du nun beim Aufbau kleiner Unternehmen rund um die Stadt Chicago geholfen hast, kannst du mit diesen Unternehmen Geschäfte abschließen, um das Wachstum deines Unternehmens zu unterstützen.

Beginnend mit dem Spieler, der in der Zugreihenfolge als Erster an der Reihe ist, und dann entsprechend der Initiative schickt jeder Spieler einen seiner Partner zu einem Gebäudestandort auf dem Spielplan, um seine Aktion im Namen eines Unternehmens, welches er besitzt, auszuführen. Dazu gehören Gebäude, die der Bank, anderen Spielern oder einem selbst gehören.

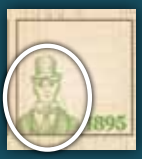
Dies wird fortgesetzt, bis alle Spieler alle ihre Partner platziert haben.

Hinweis: Spieler können während der Aktions-Phase nicht passen. Wenn du dir nicht sicher bist, was du in deinem Zug tun solltest, nutze eines der Mittelbeschaffungs- oder Extra-Dividenden-Gebäude. Einzelheiten findest du auf den Seiten 20 und 21.

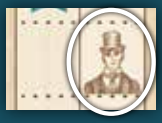
Zusätzliche Partner verdienen

Zu Beginn des Spiels beginnt man mit zwei Partnern. Bestimmte Meilensteine, ermöglichen es dir jedoch, im Laufe des Spiels zusätzliche Partner zu erhalten. Mit diesen Methoden kannst du einen neuen Partner erhalten:

Betrieb aller Fabriken in deinem Startunternehmen: Wenn dein Startunternehmen alle seine Fabriken erfolgreich betreibt, erhältst du einen zusätzlichen Partner.



Erreichen der dritten Dekade: Nachdem du ein Gebäude in der dritten Dekade platziert hast, erhältst du automatisch einen weiteren Partner.



Attraktivitätsbonus: Wenn eines deiner Unternehmen zum ersten Mal das Bonusfeld „Partner gewinnen“ auf der Attraktivitätsübersicht erreicht, erhältst du einen neuen Partner.

Mit jeder Methode erhältst du einen Partner, aber du kannst während des Spiels mit jeder Methode nur **einmal** einen Partner verdienen.

Wichtig! Sämtliche Kosten für eine Aktion müssen aus der Kasse deines Unternehmens und nicht aus deinen persönlichen Mitteln bezahlt werden. Du gibst Geld aus deinen persönlichen Mitteln nur für den Kauf von Aktien aus (während der Aktien-Phase).

Du darfst nur Aktionen für Unternehmen durchführen, bei denen du der Direktor bist (d. h. du besitzt das 30 %-Direktorenzertifikat). Deine Partner sind nicht an ein bestimmtes Unternehmen gebunden, sodass du sie nach Bedarf den von dir geleiteten Unternehmen zuordnen kannst. Wer an der Reihe ist, entscheidet, **welches Unternehmen die Aktion ausführt.**

Wenn du einen Partner zu einem Gebäude schickst, musst du die **gesamte** Aktion ausführen, sofern du dazu in der Lage bist.

Falls du Eigentümer mehrerer Unternehmen bist, darfst du die Gelder eines Unternehmens nicht verwenden, um eine Aktion für ein anderes Unternehmen durchzuführen. Die Unternehmenskasse jedes Unternehmens ist unabhängig von dem der anderen Unternehmen.

Einige Orte auf dem Spielplan sind mit einem grünen Hintergrund und einem Unendlichkeitssymbol markiert. Du und deine Gegenspieler dürfen diese Gebäude mehrmals nutzen, auch wenn ein anderer Spieler die Aktion bereits früher in der Phase genutzt hat. **Alle anderen Gebäude dürfen nur einmal pro Dekade genutzt werden.**

Wenn du kein Unternehmen besitzt, kannst du einen Partner **in der Bank** platzieren, um als Aktion für die Runde **25$ in bar** in dein persönliches Vermögen zu erhalten.

Geldfluss-Symbole

Jedes Gebäude beeinflusst die Wirtschaft des Spiels auf eine von fünf Arten und hat Auswirkungen auf den Geldfluss. Mithilfe der Symbole in der oberen linken Ecke jedes Gebäudes kannst du schnell erkennen, wie deine Partner die Wirtschaft Chicagos prägen werden.

Die Bank bezahlt den Spieler: Die Bank bezahlt den Eigentümer des Gebäudes für die Nutzung der Aktion.

Die Bank bezahlt dein Unternehmen: Die Bank bezahlt dein Unternehmen direkt. Diese Mittelbeschaffungs-Bereiche stellen Zuschüsse bereit, die deinen Unternehmen dabei helfen, Gelder zu sammeln, wobei ihre Vorteile im Laufe des Spiels zunehmen.

Dein Unternehmen bezahlt den Spieler: Wenn du einen Partner zu einem Gebäude schickst, das einem anderen Spieler gehört, bezahlt dein Unternehmen diesen Spieler für die Nutzung der Aktion. Wenn du einen Partner in ein Gebäude schickst, das dir gehört, bezahlt dich stattdessen dein Unternehmen.

Dein Unternehmen bezahlt die Bank: Dein Unternehmen bezahlt die Bank für die Aktion.

Dein Unternehmen zahlt seinen Aktionären: Dein Unternehmen ist verpflichtet, Dividenden an seine Aktionäre auszuschütten. Das Unternehmen muss über genügend Mittel in seiner Kasse verfügen, um ein Zehntel des angegebenen Betrags pro Aktie zu zahlen, die sich im Besitz jedes Spielers befindet, einschließlich der in der Bank gehaltenen Aktien.

Allgemeine Gebäude

Arbeitsmarkt

Dein Unternehmen kann eine beliebige Anzahl von Arbeitern einstellen, indem es die Bank für jeden von ihm eingestellten Arbeiter bezahlt. Der Preis jedes Arbeiters ist innerhalb seiner Gruppe aufgeführt und hängt daher davon ab, wie viele Arbeiter verfügbar sind. Sollte der Arbeitsmarkt leer sein, kannst du diese für 50$ pro Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat anheuern.

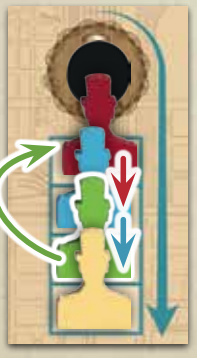
Arbeiter, die in einer einzelnen Aktion eingestellt werden, müssen in den verfügbaren Räumen einer einzigen Unternehmensurkunde untergebracht werden, da jeder Partner, der zu einem Gebäude entsandt wird, nur im Namen einer Firma arbeitet.

Beispielsweise kostet die Einstellung eines Arbeiters in dieser Gruppe jeweils 20$.

Werbung & Startspieler

Zahle 20$ aus der Kasse deines Unternehmens an die Bank und erhöhe die Attraktivität deines Unternehmens um 1 Feld auf der Attraktivitätsübersicht. Wenn dein Unternehmen dadurch einen Attraktivitätsbonus erhält, erhältst du diesen Bonus sofort (siehe Seite 14). Auf einen auf diese Weise gewonnenen Attraktivitätsbonus kann verzichtet werden, um stattdessen 25$ in die Kasse deines Unternehmens zu nehmen.

Zusätzlich **kannst** du Startspieler der Aktions-Phase werden, indem du deinen Partner auf der Initiative-Leiste auf das erste Feld bewegst. Die Partner, die über deinem waren, rutschen jeweils um eine Position nach unten. Diese Änderung der Zugreihenfolge wird zu Beginn der nächsten Aktionsrunde in derselben Phase wirksam!



Mittelbeschaffung

Wenn du einen Partner auf einem Mittelbeschaffungs-Feld platzierst, kann dein Unternehmen Mittel beschaffen, indem es den angegebenen Betrag von der Bank nimmt und es **seiner Kasse hinzufügt.** Der erste Platz im Wert von 40$ kann in jeder Dekade mehrmals von einer beliebigen Anzahl von Unternehmen genutzt werden.

Im Verlauf des Spiels werden zusätzliche Mittelbeschaffungs-Felder verfügbar, die höhere Beträge bieten, jedoch auf eine Nutzung pro Dekade beschränkt sind. In den Dekaden 1 und 2 ist nur der erste Mittelbeschaffungs-Platz verfügbar. Der zweite Platz wird in Dekade 3 freigeschaltet und der dritte wird in Dekade 5 verfügbar.

Einen Manager einstellen

Dein Unternehmen zahlt 60$ an die Bank und stellt einen Manager ein.

Wenn dein Unternehmen einen Manager einstellt, kannst du ihn in einer beliebigen Fabrik deiner Unternehmensurkunde platzieren. Jedes Mal, wenn eine Fabrik mit einem Manager erfolgreich Waren produziert, löst diese Fabrik ihre Manager-Fähigkeit aus.

Verkäufer einstellen

Dein Unternehmen zahlt der Bank 70$ und stellt einen Verkäufer ein.

Verkäufer müssen von oben nach unten in die Unternehmensurkunde aufgenommen werden. Verkäufer erhöhen den Verkaufspreis jeder Ware, die dein Unternehmen während der Betrieb-Phase verkauft.

Allgemeine Gebäude

Zusätzliche Dividenden

Damit du diese Aktion durchführen kannst, musst du mindestens 100$ in deiner Unternehmenskasse haben. Wenn du einen Partner auf diesem Feld platzierst, zahlt dein Unternehmen seinen Aktionären sofort eine Dividende von 10$ pro Aktie aus der Unternehmenskasse. Passe dann den Aktienwert deines Unternehmens so an, als ob es einen Gesamtumsatz von 100$ erzielt hätte. *(Weitere Informationen findest du auf Seite 30.).*

Eine Kapitalanlage kaufen

Dein Unternehmen kann von den verfügbaren Plättchen, die auf dem Spielplan angezeigt werden, eine Kapitalanlage erwerben. Dazu zahlt dein Unternehmen der Bank den über dem gewählten Plättchen angezeigten Betrag und erhält sofort den einmaligen Bonus, der in der unteren rechten Ecke der Kapitalanlage angegeben ist.

Platziere das Kapitalanlagen-Plättchen auf deiner Unternehmensurkunde und stelle sicher, dass die Anzahl der Kapitalanlagen die Kapazität deiner Urkunde nicht überschreitet. Wenn dein Unternehmen nicht über einen freien Platz für Kapitalanlagen verfügt, kannst du ein neues kaufen, den einmaligen Bonus erhalten und dann eine Kapitalanlage (die neue oder eine vorhandene) abwerfen.

Wenn dein Unternehmen nicht in der Lage ist, Kapitalanlagen zu lagern, kann es diese trotzdem kaufen, um den einmaligen Bonus zu erhalten, muss die Kapitalanlage jedoch sofort verwerfen, wodurch ihre laufenden Fähigkeiten verloren gehen.

Hinweis: Wenn du Ressourcen von einem Gebäude oder einer Kapitalanlage erwirbst, musst du diese vom Haymarket Square beziehen. Wenn die benötigte Ressource dort nicht verfügbar ist, erhältst du sie nicht.

Schiebe am Ende deines Zuges **die verbleibenden Kapitalanlagen nach rechts,** um die Felder mit dem niedrigeren Wert zu füllen. Ziehe dann eine neue Kapitalanlage und lege sie offen auf das 80$ Feld. Wenn der Kapitalanlagenstapel leer ist, **werden für den Rest des Spiels keine neuen Kapitalanlagen hinzugefügt.**

Aktivieren einer Kapitalanlage

Jede Kapitalanlage, die du besitzt, kann **einmal pro Dekade** aktiviert werden. Die Aktivierung ist eine freie Aktion, entweder während deines Zuges in der Aktions-Phase oder während dein Unternehmen in der Betrieb-Phase agiert.

Um eine Kapitalanlage zu aktivieren, zahle alle in der oberen rechten Ecke des Plättchens angezeigten Kosten und drehe es um 90 Grad.

Du kannst jederzeit während deines Zuges in der Aktions- oder Betriebs-Phase eine Kapitalanlage verwenden. Kapitalanlagen können von deinem Unternehmen auch jederzeit verworfen werden.

Weitere Einzelheiten findest du auf den Seiten 42 und 43.

Kapitalanlagen-Boni

Erhöhe die Attraktivität deines Unternehmens: Erhöhe die Attraktivität deines Unternehmens auf der Attraktivitätsleiste um den auf dem Plättchen angegebenen Betrag.

Einen Arbeiter einstellen: Du kannst einen Arbeiter in deiner Fabrik einstellen, indem du ihn aus dem allgemeinen Vorrat nimmst und ihn auf einem freien Arbeiterfeld in einer Fabrik deiner Unternehmensurkunde platzierst. Wenn du keinen Platz für einen Arbeiter hast, kannst du diesen Bonus nicht erhalten.

Einen Arbeiter automatisieren: Um einen Arbeiter zu automatisieren, wähle die Fabrik aus, in der du automatisieren möchtest, und ersetze einen Arbeiter durch einen Automatisierungs-Marker, indem du von links nach rechts vorgehst. Wenn ein Arbeiter automatisiert wird, kannst du ihn in einen beliebigen verfügbaren Arbeiterbereich innerhalb desselben Unternehmens versetzen. Wenn kein solcher Platz verfügbar ist, wird der Arbeiter entweder auf den teuersten freien Platz auf dem Arbeitsmarkt zurückgebracht oder in den allgemeinen Vorrat, wenn der Arbeitsmarkt voll ist. Beachte, dass du einen Arbeiter nicht automatisieren kannst, es sei denn, du hast einen angestellten Arbeiter in deinem Unternehmen.

Spieler eigene Gebäude

Die Bank stellt einige allgemeine Gebäude zur Verfügung, die die Spieler zum Wachstum ihres Unternehmens nutzen können, aber die Gebäude der Bank sind bei weitem nicht so mächtig wie die Gebäude, die die Spieler während der Bau-Phase des Spiels errichten. **Detaillierte Beschreibungen aller Gebäude findest du im Anhang auf den Seiten 37 bis 39.**

Wenn du einen Partner auf einem Gebäude platzierst, **erhält der Spieler, dem es gehört, Geld von deinem Unternehmen oder der Bank,** wie durch die Symbole oben am Gebäude angezeigt. Einzelheiten zum Geldfluss findest du auf Seite 19.

Als Immobilienentwickler, der Chicago wiederaufbaut, wird jedes Geld, das du mit deinen errichteten Gebäuden verdienst, direkt deinem persönlichen Vermögen gutgeschrieben.

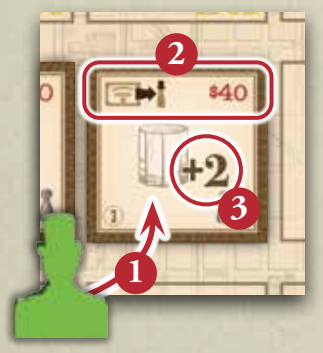
Produktionsgebäude

Für Produktionsgebäude muss das von dir gewählte Unternehmen dem Eigentümer des Gebäudes immer eine Vergütung für die Nutzung zahlen.

Wenn dein Partner ein Produktionsgebäude besetzt, produziert dein Unternehmen sofort die auf dem Gebäude angegebene Anzahl an Waren und legt sie in die Unternehmenskasse. Diese Waren können dann während der Betrieb-Phase verkauft werden.

Beispiel: Susan platziert ihren Partner auf ihrem eigenen Produktionsgebäude (1). Ihre eigene Firma (A.G. Spalding) zahlt ihr 40 US-Dollar, die sie in ihre persönlichen Mittel (2) einzahlt.

Sie legt nun 2 Warenmarker in die Unternehmenskasse (3) ihres Unternehmens.



Ressourcengebäude

Für diese Gebäude muss dein Unternehmen entweder den Spieler bezahlen, dem es gehört, oder die Bank muss die Kosten für die Nutzung des Gebäudes im Namen deines Unternehmens bezuschussen. Wenn dein Partner ein Ressourcengebäude besetzt, nimmst du die abgebildeten Waren **vom Haymarket Square** und fügst sie der Unternehmenskasse hinzu.

Wenn die erforderliche Ressource nicht verfügbar ist, erhältst du sie nicht. Wenn nur eine begrenzte Menge der Ressource verfügbar ist, nimmst du, was du kannst. Beachte, dass du während deines Zuges zwei gleiche Ressourcen gegen eine beliebige Art eintauschen kannst *(Einzelheiten findest du auf Seite 26).*

***Strategietipp:** Diese Gebäude werden von neuen Spielern oft übersehen. Sie sind äußerst wichtig, um das Risiko zu verringern, dass in der Betrieb-Phase nicht genügend Ressourcen für die Produktion von Waren vorhanden sind. Die Lieferkette verfügt möglicherweise nicht über das, was du benötigst, wenn es darum geht, Ressourcen zu kaufen. Die frühzeitige Vorbereitung auf Probleme in der Lieferkette kann ein wichtiger Aspekt bei der Planung deines Zuges und der Ausrichtung deines Unternehmens auf den Erfolg sein.*

Beispiel: Jen platziert ihren Partner auf ihrem eigenen Ressourcengebäude (1) und ihr Unternehmen zahlt ihr 40$ für die Nutzung (2). Das Gebäude sollte ihr 1 Kohle und 2 Holz liefern, aber da am Haymarket Square keine Kohle verfügbar ist, nimmt sie nur die 2 Holz.

Spieler eigene Gebäude

Extra-Dividenden-Gebäude

Diese Gebäude werden von der Bank subventioniert. Die Bank vergütet dem Eigentümer des Gebäudes die Nutzung der Aktion.

Wenn du ein Extra-Dividenden-Gebäude besetzt, zahlt dein Unternehmen seinen Aktionären sofort eine Dividende pro Aktie aus der Unternehmenskasse. **Die ausgezahlten Dividenden hängen von dem auf dem Plättchen angezeigten Betrag ab, der für diese Aktion in deiner Unternehmenskasse verfügbar sein muss.**

Angezeigter Betrag ÷ 10 Anteile = Betrag pro Anteil

Wenn dein Unternehmen beispielsweise 250$ an seine Aktionäre auszahlt, werden 250$ auf zehn Teile aufgeteilt, um 25$ pro Aktie zu zahlen.

Abschließend **passt du den Aktienwert deines Unternehmens so an,** als ob es einen Gesamtumsatz in Höhe des auf dem Plättchen angegebenen Betrags gezahlt hätte *(Einzelheiten findest du auf Seite 30).*

Beispiel: Thomas platziert seinen Partner im Extra-Dividenden-Gebäude, das Jen gehört (1). Die Bank zahlt Jen 60$ (2), die sie in ihr persönliches Guthaben einzahlt.

Thomas' Unternehmen (C. M. Henderson & Co.) entnimmt nun 300$ aus seiner Kasse (3) und zahlt 30$ pro Aktie an alle seine Aktionäre aus. Thomas besitzt 5 Aktien seines eigenen Unternehmens, also erhält er 150$ (4). Bob besitzt 2 Aktien von C. M. Henderson & Co., also erhält er 60$ (5). Eine weitere Aktie gehört der Bank, also zahlt Thomas 30$ aus der Kasse seines Unternehmens bei der Bank ein.

Schließlich passt Thomas den Aktienwert (6) seines Unternehmens an (siehe Seiten 30 und 31).

Kapitalanlagengebäude

Diese Gebäude werden von der Bank subventioniert. Die Bank vergütet dem Eigentümer des Gebäudes die Nutzung der Aktion.

Mit diesen Gebäuden kannst du **eine Kapitalanlage** (wie zuvor auf Seite 21 erläutert) **zu reduzierten Kosten erwerben.**

Beispiel: Bob setzt seinen Partner auf Thomas' Kapitalanlagen-Gebäude (1). Die Bank zahlt Thomas 20$, die er in sein persönliches Vermögen (2) einzahlt.

Bob kauft das Kapitalvermögen „Foundry" für 50$ (3), was bedeutet, dass sein Unternehmen 40$ die Bank zahlt (4).

Die Kapitalanlage besitzt ein Attraktivitäts-Symbol (5), was bedeutet, dass er nun die Attraktivität seines Unternehmens um 2 erhöhen kann.

Dadurch erreicht sein Attraktivitätsmarker das Bonusfeld (6), und er erhält einen zusätzlichen Partner (7) welchen er in dieser Aktions-Phase einsetzen kann.

Anschließend platziert Bob seine Kapitalanlage an der dafür vorgesehenen Stelle in der Urkunde seines Unternehmens (8). Schließlich verschiebt er die Kapitalvermögensplättchen in der Auslage nach rechts, um die Lücke zu schließen, und füllt die 80$ Stelle mit einem neuen Plättchen vom Nachziehstapel auf.

Spieler eigene Gebäude

Automatisierungsgebäude

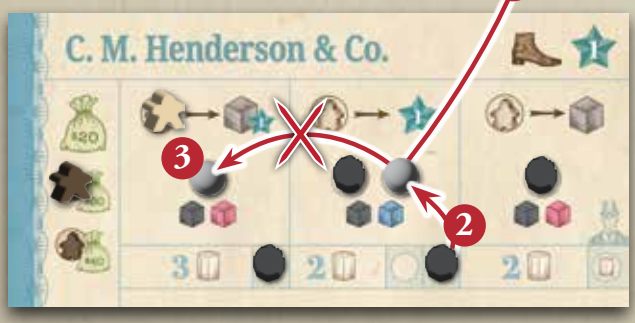
Automatisierungsgebäude verlangen immer, dass das von dir gewählte Unternehmen den Eigentümer des Gebäudes für die Nutzung bezahlt.

Wenn dein Partner ein Automatisierungsgebäude besetzt, automatisiert er sofort einen Arbeiter: Wähle die Fabrik aus, die du automatisieren möchtest, und **ersetze einen Arbeiter** durch einen Automatisierungs-Marker, **immer von links nach rechts**. Wenn ein Arbeiter automatisiert wird, kannst du ihn in einen beliebigen verfügbaren Arbeiterbereich **innerhalb desselben Unternehmens** versetzen. Wenn kein solcher Platz verfügbar ist, wird der Arbeiter entweder auf den teuersten freien Platz auf dem Arbeitsmarkt zurückgebracht oder in den allgemeinen Vorrat, wenn der Arbeitsmarkt voll ist. **Beachte, dass du einen Arbeiter nicht automatisieren kannst, es sei denn, du hast einen angestellten Arbeiter in deinem Unternehmen.**

Beispiel: Thomas beschließt, eine Automatisierungs-Aktion für eines seiner Unternehmen durchzuführen (1). Er beschließt, einen Arbeiter in seiner Firma C. M. Henderson zu automatisieren.

Gemäß den Automatisierungsregeln ersetzt Thomas einen Arbeiter durch den Automatisierungsmarker ganz links in dieser Fabrik (2). Der automatisierte Arbeiter wird in dieser Fabrik nicht mehr benötigt, daher muss Thomas ihn auf einen freien Arbeiterplatz innerhalb desselben Unternehmens verschieben. Da es jedoch keine offenen Stellen gibt (3), platziert er den Arbeiter auf der teuersten freien Stelle auf dem Arbeitsmarkt (4).

Jetzt hat diese Fabrik keine Arbeiter und ist vollständig automatisiert, was die Produktion in zukünftigen Betriebs-Phasen effizienter macht.



Gebäude mit doppelter Nutzung

Diese Gebäude zeigen zwei identische Symbole, die eine kombinierte Aktion anzeigen. Um den Vorteil zu erlangen, musst du die Voraussetzungen der gesamten Aktion erfüllen. Alle durch diese Baumaßnahmen erzielten Vorteile **finden zu einem einzigen Zeitpunkt statt.**

Für das Gebäude mit doppelter Automatisierung müssten beispielsweise bereits zwei Arbeiter beschäftigt sein, um beide Arbeiter automatisieren zu können. Du wärst nicht in der Lage, einen Arbeiter einzustellen, seine Arbeit zu automatisieren, ihn an eine andere Stelle oder in eine andere Fabrik zu versetzen und dann seine Arbeit erneut zu automatisieren.

Denk daran, dass, wenn dein Partner ein Gebäude besetzt, ein einzelnes Unternehmen dieses Gebäude besetzt. Du kannst den Nutzen eines Gebäudes nicht zwischen zwei Unternehmen aufteilen.

Beispiel: Jen platziert ihren Partner auf Susans Doppelnutzungsgebäude (1) und ihr Unternehmen zahlt Susan 80$ für die Nutzung (2).

Jen erhält 2 Verkäufer aus dem allgemeinen Vorrat (3) und setzt beide in ihre Unternehmensurkunde ein (4).

Von nun an ist jede während der Betrieb-Phase verkaufte Florsheim-Ware 60$ wert statt der ursprünglichen 40$.

4. Betrieb-Phase

Während der Betrieb-Phase „operieren“ die Unternehmen abwechselnd in der Reihenfolge von der höchsten zur niedrigsten Attraktivität, wie auf der Attraktivitätsleiste angezeigt. Bei der Geschäftstätigkeit wird ein Unternehmen:

0. Notfall-Mittelbeschaffung **(nur Spiel für Fortgeschrittene)**

1. Ressourcen kaufen.

2. Waren in der Fabrik produzieren

3. Eine oder mehrere Waren verkaufen

4. Dividenden zahlen (oder Gewinne einbehalten).

5. Seinen Aktienwert anpassen

6. Aufrechterhaltung der Lieferkette

Nachdem alle Unternehmen an der Reihe waren, endet die Phase und das Spiel geht zur Aufräum-Phase über, um sich auf die nächste Dekade vorzubereiten.

Zugreihenfolge

Die Unternehmen kommen nacheinander auf der Grundlage ihrer Attraktivität an die Reihe:

- Das Unternehmen mit der höchsten Attraktivität ist zuerst vollständig an der Reihe, gefolgt von dem Unternehmen mit der zweithöchsten Attraktivität usw.
- Bei Gleichstand mehrerer Unternehmen sind die Unternehmen im Stapel von oben nach unten an der Reihe.

Im obigen Beispiel wird zuerst N. K. Fairbanks agieren, gefolgt von Cracker Jack und dann Anglo-American.

Immer wenn die Attraktivität eines Unternehmens zunimmt, wird sein Marker **auf** alle vorhandenen Marker im selben Feld gelegt.

Hinweis: Wenn ein Unternehmen zum ersten Mal gegründet wird, wird sein Marker unter allen vorhandenen Markern im selben Attraktivitätsfeld platziert.

0. Notfall-Mittelbeschaffung

Im Fortgeschrittenenspiel hat dein Unternehmen die Möglichkeit, zu Beginn seines Zuges während der Betrieb-Phase eine Notfall-Mittelbeschaffung durchzuführen. Dies ist ein optionaler Schritt und wird normalerweise als letzter Ausweg zur Mittelbeschaffung eingesetzt.

So führst du eine Notfall-Mittelbeschaffung durch:

1. Dein Unternehmen kann eine oder mehrere Aktien an die Bank ausgeben (verkaufen), indem es diese aus der Unternehmenskasse in die Bank auf dem Spielplan überträgt.

2. Für jede verkaufte Aktie erhält dein Unternehmen Geld in Höhe seines aktuellen Aktienwerts (wie auf der Aktienübersicht angezeigt), multipliziert mit der Anzahl der verkauften Aktien.

3. Nach dem Verkauf von Aktien verringert sich der Aktienwert des Unternehmens für jede ausgegebene Aktie um eine Stufe auf der Aktienübersicht.

4. Darüber hinaus verhängt der Chicago Stock Exchange eine Strafe, die den Aktienwert des Unternehmens um eine zusätzliche Stufe verringert.

Die Notfall-Mittelbeschaffung ist nur während der Betriebs-Phase zulässig und dein Unternehmen muss über Aktien in seiner Unternehmenskasse verfügen, um diese ausgeben zu können. Wenn keine Aktien verfügbar sind, kann keine Notfall-Mittelbeschaffung durchgeführt werden.

Beispiel: Susans Unternehmen ist wirklich knapp bei Kasse. Sie beschließt, eine Notfall-Mittelbeschaffung durchzuführen. Ihr Unternehmen (Cracker Jack) hat einen Wert von 40$ pro Aktie (1) und sie gibt 2 Aktien an die Bank aus (2). Cracker Jack erhält 80$ von der Bank und der Aktienwert sinkt um drei Stufen auf der Aktienübersicht (3): zwei für die zwei Aktien, die sie an die Bank ausgegeben hat, und eine zusätzliche Strafe, die vom Chicago Stock Exchange ausgegeben wurde.

Spielstrategie-Tipp für Fortgeschrittene: Wenn du mit der Situation konfrontiert bist, dass dein Unternehmen keine Waren produzieren kann, weil es während des Schritts „Ressourcen kaufen“ der Betrieb-Phase an Geld mangelt, solltest du dich fast immer für eine Notfallmittelbeschaffung entscheiden. Auch wenn der Aktienwert eines Unternehmens durch die Ausgabe von Aktien zunächst sinkt, ist es wahrscheinlich, dass das Unternehmen seinen Aktienwert erhöht, nachdem es am Ende seines Zuges Dividenden an seine Aktionäre ausgezahlt hat. Darüber hinaus zahlt das Unternehmen, wenn es in Betrieb ist und Dividenden ausschüttet, Geld aus, mit dem du in der nächsten Aktien-Phase weitere Aktien kaufen kannst. Dadurch hast du die Möglichkeit, dem Unternehmen mehr Kapital zuzuführen.

4. Betrieb-Phase *(fortgesetzt)*

1. Ressourcen kaufen

Hinweis: Um das Spiel zu beschleunigen, kann man den Unternehmen erlauben, zu jedem Zeitpunkt ihres Zuges im Produktionsschritt Ressourcen zu kaufen.

Während der Betriebsrunde deines Unternehmens kann das Unternehmen **eine oder mehrere Ressourcen** aus dem Bereich „Lieferkette“ auf dem Spielplan kaufen. Dafür zahlt das Unternehmen für jede Ressource, die es von diesem Feld kauft, den auf dem zugehörigen Ressourcenfeld angezeigten Betrag an die Bank. Diese Zahlung erfolgt **immer** aus der **Unternehmenskasse**. Anschließend kannst du die gekauften Ressourcen aus dem Bereich „Lieferkette“ nehmen und in die Kasse des Unternehmens legen.

Das Unternehmen kann keine Ressourcen aus dem Lieferkettenfeld kaufen, das mit X gekennzeichnet ist. Der Zweck dieses Bereichs besteht darin, vorherzusagen, welche Ressourcen bald verfügbar sein werden.

Wenn das Unternehmen diese beiden Kohleressourcen und eine Stahlressource benötigt, zahlt das Unternehmen für alle drei Ressourcen 40$ an die Bank.

Strategietipp: Es ist oft eine gute Idee, alle Ressourcen im Wert von 10$ zu kaufen, es sei denn, du möchtest eine Aktualisierung des Bereichs „Lieferkette“ (siehe Seite 32) vermeiden, um zu verhindern, dass andere Unternehmen die Ressourcen kaufen können, die sie für den Betrieb benötigen.

Handel am Haymarket Square

Du kannst beliebige Ressourcen auf dem Haymarket Square erwerben, indem du zwei identische Ressourcen gegen eine beliebige andere derzeit dort verfügbare Ressource eintauschst. Das Unternehmen kann auf diese Weise während seines Zuges während der Betrieb-Phase beliebig oft oder **jederzeit während seines Zuges während der Aktions-Phase** Ressourcen auf diese Weise austauschen.

Ressourcen Lagern

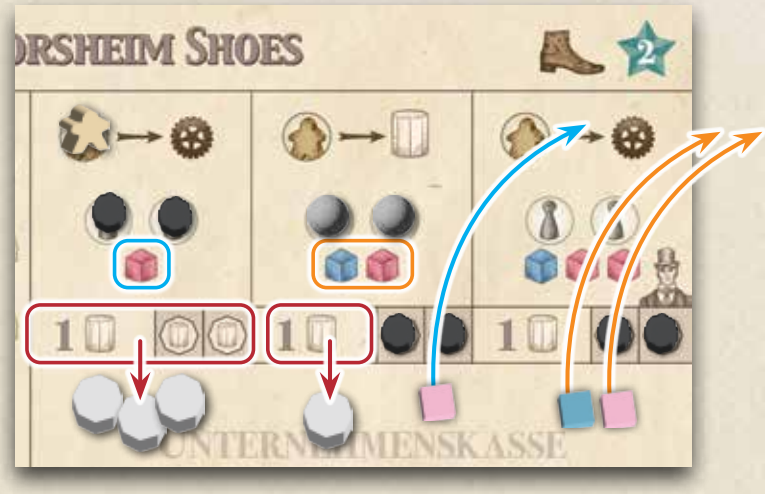
Das Unternehmen kann von Dekade zu Dekade eine beliebige Anzahl von Ressourcen jeglicher Art in seiner Unternehmenskasse halten.

2. Waren in der Fabrik produzieren

Nachdem das Unternehmen seine Ressourcen gekauft hat, tritt es in den Produktionsschritt ein. Beginnend mit der **Fabrik ganz links** in der Unternehmensurkunde darf jede Fabrik **einmal und nur einmal** von links nach rechts Waren produzieren, vorausgesetzt::

1. **Alle Arbeiterfelder** der Fabrik sind mit Arbeitern und/oder Automatisierungsmarkern besetzt.
2. Das Unternehmen verfügt über **alle Rohstoffe,** die es zur Herstellung der Waren in dieser Fabrik benötigt.
3. **Alle Fabriken links von der Fabrik,** die gerade Waren produziert, haben während des Spielzugs dieses Unternehmens **ebenfalls produziert.**

Um Waren in einer Fabrik herzustellen, bewegst du zunächst die erforderlichen Ressourcen aus der Unternehmenskasse zum Haymarket Square. Sobald die Ressourcen platziert sind, nimmst du die unter der Fabrik angegebene Anzahl an Warenmarkern, einschließlich etwaiger Automatisierungsboni, aus dem allgemeinen Vorrat und platzierst sie auf der Unternehmensurkunde.



Wenn die Fabrik einen Manager hat, wird dessen Spezialfähigkeit sofort aktiviert, nachdem die Fabrik produziert hat (siehe nächste Seite). Nachdem du die Produktion in einer Fabrik abgeschlossen hast, kannst du mit der Produktion in der nächsten Fabrik des Unternehmens fortfahren.

Am **Ende** des Produktionsschritts des Unternehmens produziert jeder **Bonus-Warenmarker,** den das Unternehmen erworben hat, eine zusätzliche Ware, auch wenn in dieser Phase keine deiner Fabriken produziert hat. Wenn dein Startunternehmen zum ersten Mal während des Spiels **alle seine Fabriken** erfolgreich betreibt, **erhältst du den reservierten Partner** aus der Unternehmensurkunde.

Du kannst dich dafür entscheiden, überhaupt keine Waren zu produzieren. Allerdings wird das Unternehmen in diesem Jahrzehnt gezwungen sein, Gewinne einzubehalten, was dazu führen wird, dass sein Aktienwert auf der Aktienübersicht während des Schritts „Aktienwert anpassen“ um eine Stufe sinkt, wie auf Seite 30 erläutert.

Manager-Boni

Einfallsreiche Führung: Dieses Unternehmen erhält eine oder zwei beliebige Ressourcen vom Haymarket Square.

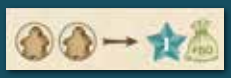
Bekanntheit: Dieses Unternehmen rückt ein oder zwei Schritte auf der Attraktivitätsleiste vor, entsprechend der Zahl, die im Attraktivitätssymbol angegeben ist.

Überproduktion: Dieses Unternehmen produziert eine zusätzliche Ware.

Effiziente Aufsicht: Dieses Unternehmen erhält 1 Attraktivität und produziert eine zusätzliche Ware.

Wirtschaftlicher Anführer: Dieses Unternehmen erhält 1 Attraktivität und eine Ressource vom Haymarket Square.

Mechanischer Einblick: Dieses Unternehmen automatisiert einen Arbeiter, der in einer beliebigen Fabrik innerhalb dieses Unternehmens beschäftigt ist.



Post-Katalog: Wenn beide Manager angestellt sind, verkauft dieses Unternehmen Waren für jeweils 50$ (anstelle der ursprünglichen 40$) und erhält bei jedem Betrieb 1 Attraktivität.

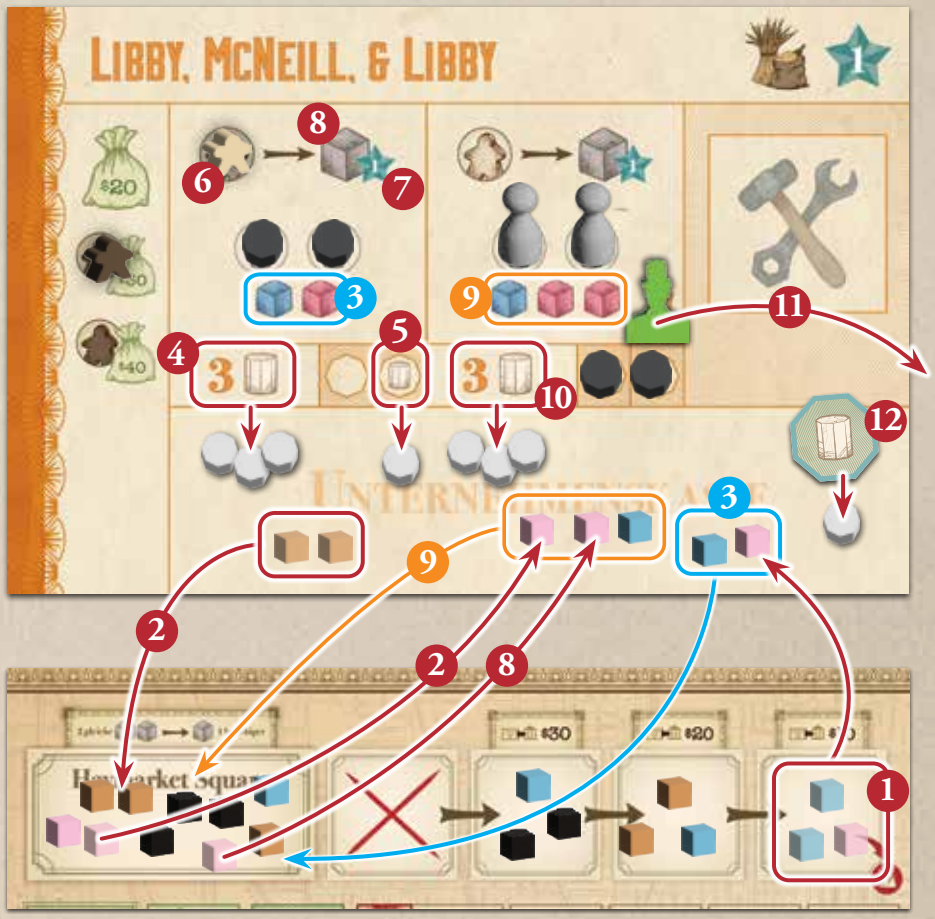
<u>Strategietipp:</u> Wenn du einen Managerbonus auslöst, der eine oder mehrere Ressourcen gewährt, kannst du die gewonnenen Ressourcen in deiner nächsten Fabrik verwenden oder sie für die Verwendung in einer zukünftigen Dekade speichern.

<u>Beispiel:</u> Laut Attraktivitätsleiste ist es an der Zeit, dass Libby, McNeill und Libby handeln. Susan ist die Direktorin dieser Firma und kauft zunächst 1 Vieh und 2 Stahlressourcenwürfel vom 10$ Feld der Lieferkette (1). Anschließend tauscht sie 2 Rohstoffwürfel Holz gegen einen Viehwürfel vom Haymarket Square ein (2).

Sie aktiviert die Fabrik ganz links, indem sie wie angegeben 1 Metall- und 1 Viehwürfel ausgibt (3). Diese Fabrik produziert nun 4 Waren (3 wie angegeben (4) + 1 für den zweiten freigeschalteten Automatisierungsplatz (5)), die sie in ihre Unternehmenskasse legt. Da diese Fabrik über einen Manager (6) verfügt, wird dessen Spezialfähigkeit sofort aktiviert, sodass der Attraktivitäts-Marker des Unternehmens auf der Attraktivitätsleiste (7) um ein Feld nach oben rückt und das Unternehmen eine Ressource nach Susans Wahl erhält (8). Perfekt, denn es fehlte ein Viehwürfel, um seine zweite Fabrik zu aktivieren!

Susan aktiviert nun die zweite Fabrik, indem sie die benötigten Ressourcen (9) ausgibt. Diese Fabrik produziert 3 Waren (10). Da es ihr gelungen ist, alle Fabriken zu betreiben, gewinnt sie einen neuen Partner (11).

Schließlich produziert das Unternehmen dank des Bonuswarenmarkers (12) auch eine zusätzliche Ware.



3. EINE ODER MEHRERE WAREN VERKAUFEN

In diesem Schritt verkauft dein Unternehmen seine Waren, indem es sie auf einem oder mehreren Nachfrage-Plättchen auf dem Spielbrett platziert. Das Unternehmen kann eine beliebige Anzahl Waren an ein beliebiges Nachfrage-Plättchen entlang der **Reihe verkaufen, welches der Art der Waren entspricht, die das Unternehmen produziert.** Das Unternehmen kann alle Waren, die es nicht verkauft, bis zum Ende des Spiels in seiner Unternehmenskasse lagern.

Jedes Nachfrage-Plättchen verfügt über eine begrenzte Anzahl an Waren, die an es verkauft werden können. Das Unternehmen kann keine Waren an ein Nachfrage-Plättchen verkaufen, wenn alle Nachfragefelder auf dem Nachfrage-Plättchen gefüllt sind, und es kann auch nicht an die mit **X** markierten Plättchen verkaufen.

Wenn alle Nachfrage-Plättchen einer bestimmten Reihe gefüllt sind, darfst du Waren dieser Art zum halben Preis verkaufen. Hierfür gibt es eine Erinnerung auf dem Spielplan.

Der Wert jeder Ware, die das Unternehmen verkauft, wird durch den links in der Unternehmensurkunde aufgeführten Betrag bestimmt. Wenn das Unternehmen einen oder mehrere Verkäufer eingestellt hat, erhöht sich der Wert jeder von dir verkauften Ware, wie in der Urkunde des Unternehmens angegeben.

Dieses Unternehmen beschäftigt einen Verkäufer, daher haben die Waren beim Verkauf einen Wert von jeweils 30$ statt der anfänglichen 20$.

Wenn das Unternehmen das **letzte** Feld auf einem Nachfrage-Plättchen füllt, erhält es einen Umsatzbonus basierend auf der Spalte, in der sich das Plättchen befindet:

- **Spalte ganz links:** Wenn du hier ein Nachfrage-Plättchen Fertigstellst, erhältst du einen Bonus von 50$.
- **Mittlere Spalte:** Wenn du hier ein Nachfrage-Plättchen Fertigstellst, erhältst du einen Bonus von 20$.
- **Spalte ganz rechts:** Wenn du hier ein Nachfrage-Plättchen Fertigstellst, erhältst du keinen Bonus

Wenn das Unternehmen die Nachfrage-Plättchen sowohl in der Spalte ganz links als auch in der Mitte vervollständigt, erhält es **beide** Boni.

Während das Unternehmen seine Waren verkauft, solltest du den Gesamtbetrag der Einnahmen, die das Unternehmen erzielt, protokollieren, aber KEIN Geld von der Bank abheben.

Im nächsten Schritt musst du entscheiden, was mit den Einnahmen deines Unternehmens geschehen soll *(siehe nächste Seite).*

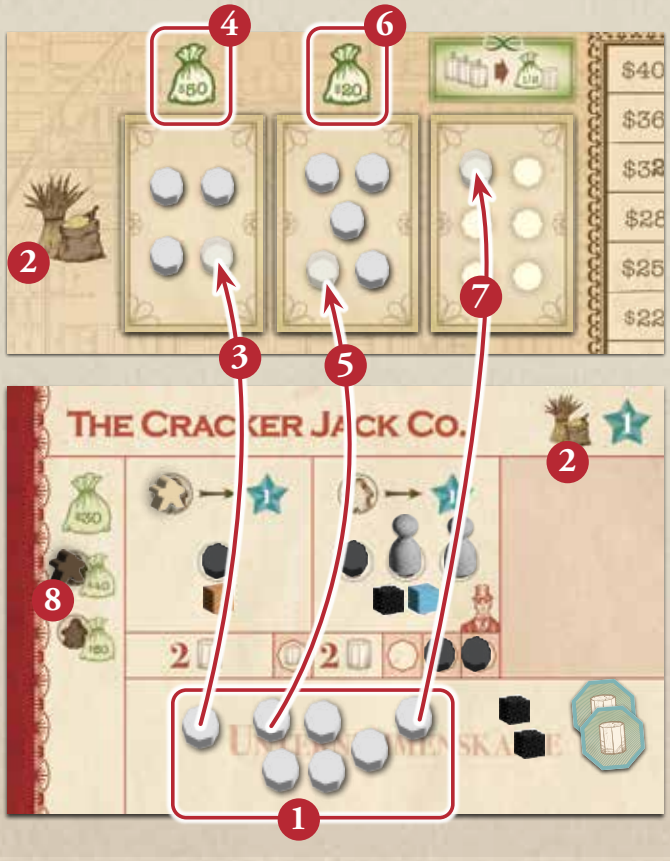
Beispiel: Bob ist an der Reihe, Waren für seine Firma, die Cracker Jack Co., zu verkaufen. Er hat 7 Waren zur Verfügung (1) und beschließt, sie alle zu verkaufen. Da der Cracker Jack Co. Lebensmittel und Milchprodukte produziert, platziert er diese auf den entsprechenden Nachfrage-Plättchen in der Lebensmittel- und Milchproduktreihe (2).

Auf dem Nachfrage-Plättchen ganz links ist nur noch ein platz übrig (3), was für Bob großartig ist, da das Füllen des letzten Feldes dem Unternehmen einen zusätzlichen Bonus von 50$ einbringt (4).

Das mittlere Nachfrage-Plättchen ist völlig leer, also füllt er es vollständig (5), was dem Unternehmen einen zusätzlichen Bonus von 20$ einbringt (6).

Schließlich legt er die letzte Ware auf das Nachfrage-Plättchen ganz rechts (7).

*Da Bob einen Verkäufer in seiner Unternehmensurkunde hat (8), hat jede von ihm verkaufte Ware einen Wert von 40$. Das bedeutet, dass sein Unternehmen **7 x 40$ = 280$** durch den Verkauf der Waren verdient, plus **50$** aus dem Bonus für das Feld ganz links und **20$** aus dem Bonus für das mittlere Feld, also insgesamt **350$.** Gar nicht schlecht! Allerdings nimmt Bob das Geld noch nicht von der Bank – er wird im nächsten Schritt der Betrieb-Phase entscheiden, wie er es verwenden möchte.*



4. Dividenden zahlen (oder Gewinne einbehalten)

Nachdem dein Unternehmen alle seine Waren verkauft und seine Einnahmen berechnet hat, musst du entscheiden, wie du diese Einnahmen verwenden möchtest. Dein Unternehmen kann entweder **Dividenden zahlen ODER Gewinne einbehalten.** Die erzielten Einnahmen, ob ausgeschüttet oder einbehalten, stammen von der Bank und stellen Gewinne aus dem Verkauf von Waren an den Verbrauchermarkt dar.

Um Dividenden zahlen zu können, muss das Unternehmen in dieser Dekade mindestens eine Fabrik betrieben und mindestens eine Ware verkauft haben. Andernfalls muss es seine Einkünfte einbehalten.

Zahl Dividenden

Wenn sich dein Unternehmen für die Zahlung von Dividenden entscheidet, gehst du folgendermaßen vor:

1. **Berechne den Gewinn pro Aktie:**
   - Dividiere den Gesamtumsatz des Unternehmens durch 10 (Anzahl der Aktien).
   - Wenn die Einnahmen nicht gleichmäßig durch 10 teilbar sind, runde auf die nächste ganze Zahl ab.
   - **Formel: Gesamtumsatz ÷ 10 = Gewinn pro Aktie.**
2. **Kündige die Dividende (Gewinn pro Aktie) an:**
   - Informiere die anderen Spieler über den Gewinn pro Aktie. Sag zum Beispiel: *„Spalding zahlt 15$ pro Aktie."*
3. **Dividenden ausschütten:**
   - Jeder Spieler erhält für jede Aktie, die er besitzt, von der Bank einen Betrag in Höhe des Gewinns pro Aktie. Die Spieler sollten ihre Dividenden **gleichzeitig** beziehen.
   - Das **Unternehmen** kassiert Dividenden für alle Aktien, die es noch in seiner **Unternehmenskasse** hält.
4. **Bank-Anteile:**
   - Anteile in der **Bank** generieren keine Auszahlungen für Spieler oder das Unternehmen.

Einnahmen einbehalten

Wenn dein Unternehmen seine Einnahmen einbehält, erhält kein Spieler einen Teil der in dieser Dekade erzielten Einnahmen. Stattdessen behält das Unternehmen den gesamten Betrag ein, den es von der Bank erhält.

Wenn sich dein Unternehmen beispielsweise für die Einbehaltung entscheidet und der Gesamtgewinn 150$ beträgt, behält das Unternehmen alle 150$ in seiner Unternehmenskasse ein.

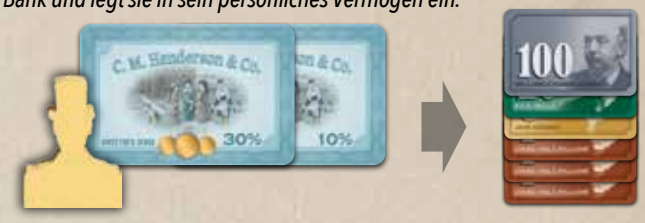
Beispiel: Thomas beschließt, dass sein Unternehmen (C. M. Henderson & Co.) Dividenden zahlen wird. Im vorherigen Schritt der Betrieb-Phase verdiente das Unternehmen 325$ mit den verkauften Waren und seinen Boni. Er berechnet nun den Gewinn pro Aktie, indem er diesen Betrag durch 10 dividiert, was den Gewinn pro Aktie auf 32,50$ bringt. Da es sich hierbei nicht um eine ganze Zahl handelt, wird dieser Betrag auf 32$ pro Aktie abgerundet.

325$ ÷ 10 = 32,50$

32$ pro Aktie

Als nächstes verkündet er allen anderen Spielern, dass ***„C. M. Henderson 32$ pro Aktie zahlt."***

Thomas besitzt 4 Aktien des Unternehmens, also nimmt er 128$ von der Bank und legt sie in sein persönliches Vermögen ein.



Jen besitzt zwei Aktien von C. M. Henderson, also nimmt sie 64$ von der Bank und legt sie in ihr persönliches Vermögen ein.

C. M. Henderson & Co. hat immer noch drei eigene Aktien in seiner Unternehmenskasse, also nimmt Thomas 96$ von der Bank und legt sie in die Unternehmenskasse von C. M. Henderson.

Es gibt einen weiteren Anteil im Bankbereich, der keine Auszahlung generiert.

4. Betrieb-Phase *(fortgesetzt)*

5. Aktienwert anpassen

Nachdem dein Unternehmen entschieden hat, ob es Dividenden zahlt oder seine Gewinne einbehält, und somit entweder seine Aktionäre auszahlt oder seine Einnahmen in die Unternehmenskasse einfließt, passt es seinen Aktienwert auf der Aktienübersicht an.

Wenn dein Unternehmen **Dividenden zahlt,** hat es die Möglichkeit, seinen Aktienwert auf der Aktienübersicht zu steigern

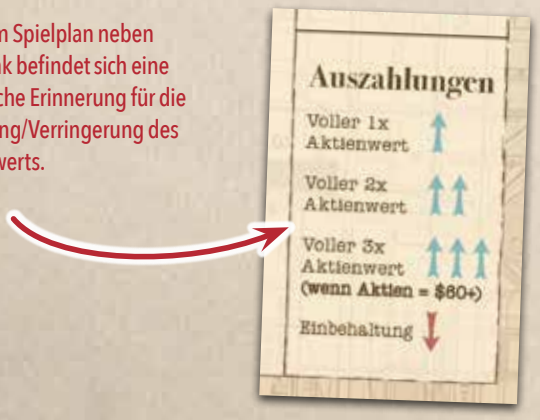
- Wenn das Unternehmen Dividenden auf einen Gesamtumsatz gezahlt hat, der mindestens seinem aktuellen Aktienwert entspricht, der durch seine aktuelle Position auf der Aktienübersicht angezeigt wird, erhöht es sich um **eine** Stufe auf der Aktienübersicht.
- Wenn das Unternehmen Dividenden auf einen Gesamtumsatz von mindestens dem Doppelten seines aktuellen Aktienwerts gezahlt hat, erhöht es seinen Aktienwert um **zwei** Schritte auf der Aktienübersicht.
- Wenn das Unternehmen Dividenden auf einen Gesamtumsatz von mindestens dem Dreifachen seines aktuellen Aktienwerts gezahlt hat und sein aktueller Aktienwert 60 USD oder mehr beträgt, erhöht es seinen Aktienwert um **drei** Schritte auf der Aktienübersicht. **Unternehmen mit einem Aktienwert von weniger als 60$ dürfen ihren Wert nur um das Zweifache steigern. Sobald die Schwelle von 60$ überschritten ist, können Unternehmen ihren Aktienwert um das Dreifache steigern.**
- Wenn das Unternehmen Dividenden für einen Gesamtumsatz gezahlt hat, der **unter seinem Aktienwert** lag, rückt es auf der Aktienübersicht **nicht** vor und bleibt dort, wo es zu Beginn der Phase war.

Wenn dein Unternehmen seine **Gewinne einbehält,** sinkt der Aktienwert des Unternehmens, unabhängig davon, wie viel Geld das Unternehmen in dieser Runde verdient hat, und es rutscht auf der Aktienübersicht einen Schritt nach unten.

Wenn dein Unternehmen keine Waren verkauft oder keine deiner Fabriken Waren produziert, **muss** das Unternehmen **einbehalten,** wodurch der Aktienwert des Unternehmens **sinkt.**

Sei jedoch vorsichtig: Wenn der Aktienwertmarker des Unternehmens auf das Feld „Geschlossen" fällt, **wird es zu Beginn der nächsten Aktien-Phase geschlossen, da so spät im Jahrzehnt keine Gelegenheit mehr besteht, den Aktienwert zu steigern.**

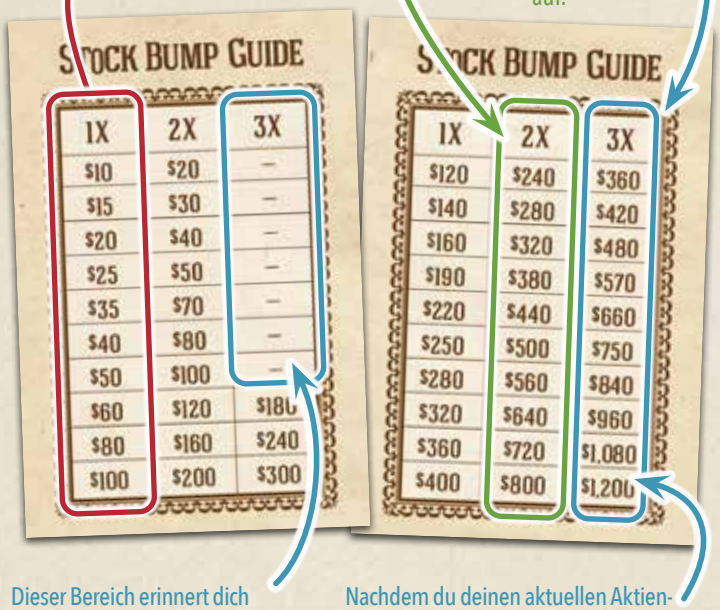
Auf dem Spielplan neben der Bank befindet sich eine praktische Erinnerung für die Erhöhung/Verringerung des Aktienwerts.



Um dir bei der einfachen Berechnung zu helfen, um wie viele Schritte sich der Aktienwertmarker des Unternehmens auf der Aktienübersicht nach oben bewegt, kannst du den Aktien-Leitfaden verwenden:

Sieh dir den Aktien-Leitfaden an, indem du den aktuellen Aktienwert in der linken Spalte und den Gesamtgewinn in der mittleren oder rechten Spalte findest.

Wenn der Gesamtumsatz mindestens so viel, aber weniger als das beträgt, steigt dein Unternehmen auf der Aktienübersicht **doppelt** auf.



Dieser Bereich erinnert dich daran, dass dein Unternehmen, wenn der aktuelle Aktienwert 50$ oder weniger beträgt, auf der Aktienübersicht nur um maximal **2 Stufen** nach oben steigt.

Nachdem du deinen aktuellen Aktienpreis in der linken Spalte gefunden hast und der Gesamtverdienst mindestens dem in dieser Spalte aufgeführten Wert entspricht, steigst es auf der Aktienübersicht um **3 Stufen** auf.

Geschlossen

„Geschlossene" Unternehmen

Wenn der Aktienwertmarker eines Unternehmens auf das Feld „Geschlossen" auf der Aktienübersicht fällt, besteht die Gefahr, dass das Unternehmen gleich zu Beginn der nächsten Aktien-Phase vollständig geschlossen wird. Diese Schließung ist jedoch nicht unvermeidlich – Unternehmen können der geschlossenen Position entkommen, indem sie Dividenden zahlen, die ihren Aktienwert steigern. Wichtig ist, dass der bloße „Besuch" der geschlossenen Position ein Unternehmen nicht zur Schließung zwingt; Eine Schließung erfolgt nur, wenn das Unternehmen zu Beginn der nächsten Aktien-Phase in der geschlossenen Position bleibt! Alles, was ein Unternehmen wirklich tun muss, um dies zu vermeiden, ist die Zahlung einer Dividende von mehr als 0$. Dies spiegelt die reale Dynamik wieder, wie Unternehmen durch Renditen an die Aktionäre wieder Vertrauen aufbauen und ihren Aktienwert stabilisieren können. Wenn du jedoch eines deiner Unternehmen schließen musst, mach dir keine Sorgen! Wenn du manchmal das Gefühl hast, dass du hinter anderen Spielern zurückbleibst, kannst du auf diese Weise die Tafel leeren und von vorne beginnen.

Beispiels:

Elgin wird derzeit auf 360$ pro Aktie geschätzt, aber seine Direktorin Susan beschließt, den Gewinn dieser Dekade in Höhe von 250$ einzubehalten. Da Elgin seinen Aktionären keine Dividenden zahlte, verringert sich der Aktienwert von Elgin um eine Stufe auf der Aktienübersicht. Dann nimmt Susan 250$ von der Bank und fügt sie Elgins Unternehmenskasse hinzu.

A.G. Spalding wird derzeit auf 220$ pro Aktie geschätzt und erzielte einen Gesamtumsatz von 200$. Da Spalding seinen Aktionären Zahlungen leistete, der Gesamtumsatz jedoch nicht mindestens dem aktuellen Aktienwert entsprach, wird das Unternehmen nicht auf der Aktienübersicht steigen.

Anglo-American wird derzeit auf 100$ pro Aktie geschätzt und erzielte einen Gesamtumsatz von 300$. Da Anglo-American Dividenden im Wert des Dreifachen seines aktuellen Aktienwerts zahlte und die Schwelle von 60$ überschritten hat, steigt es auf der Aktienübersicht um drei Stufen.

N.K. Fairbanks wird auf 40$ pro Aktie geschätzt und hat einen Gesamtumsatz von 120$ erwirtschaftet. Da der an die Aktionäre gezahlte Betrag das Dreifache des aktuellen Aktienwerts beträgt, würde N.K. Fairbanks normalerweise auf der Aktienübersicht um drei Felder vorrücken. Da es sich jedoch unterhalb der 60$ Schwelle befindet, rückt es nur um zwei statt um drei Felder vor.

Cracker Jack wird auf 20$ pro Aktie geschätzt und erzielte einen Gesamtumsatz von 30$. Da Cracker Jack mindestens seinen aktuellen Aktienwert, aber nicht das Doppelte seines Aktienwerts (40$) ausgezahlt hat, rückt es auf der Aktienübersicht um ein Feld vor.

Brunswick-Balke-Collender wird auf einen Wert von 10$ pro Aktie geschätzt, hat aber keine Waren produziert. Es ist zum Einbehalten gezwungen und sein Aktienwert verringert sich nun um eine Stufe. Es fällt in den Bereich „Geschlossen", was bedeutet, dass es zu Beginn der Aktien-Phase in der nächsten Dekade geschlossen wird.

6. Aufrechterhaltung der Lieferkette

Am Ende des Spielzugs eines Unternehmens verwaltest du die Lieferkette, indem du sicherstellst, dass alle Felder Ressourcen enthalten. Wenn das 10-$-, 20-$- oder 30-$-Feld leer ist, verschiebe alle Ressourcen vom nächsten nicht leeren, höherwertigen Feld dorthin.

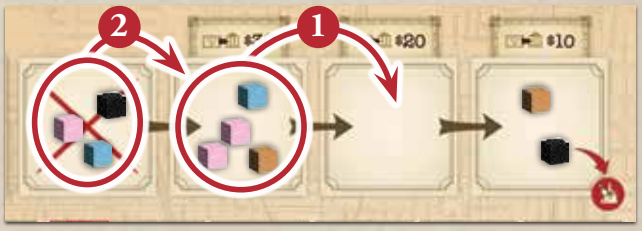
Wenn das X Feld leer ist, füllst du es auf, indem du die Anzahl an Ressourcen ziehst, die neben dem Dekade-Marker auf dem Spielplan angegeben ist.

Fahre mit dem Verschieben und Auffüllen von Ressourcen nach Bedarf fort, bis alle Felder über Ressourcen verfügen. Verschiebe Ressourcen nur dann in einen Bereich mit niedrigerem Wert, wenn dieser Bereich **leer** ist.

Wenn der Ressourcenbeutel während dieses Vorgangs zu irgendeinem Zeitpunkt leer ist, lege alle Ressourcen vom Haymarket Square in den Beutel zurück und ziehe weiter. Sobald du fertig bist, nimmst du zwei jeder Ressource aus dem Beutel und platzierst sie, wenn möglich, auf dem Haymarket Square.

Nachdem alle Unternehmen ihre Betriebsrunden abgeschlossen haben, geht es mit der Aufräum-Phase weiter.

Beispiel: Jen beendet die Betrieb-Phase ihres Unternehmens. Das 20$ Feld der Lieferkette ist leer, also schiebt sie die Ressourcen vom 30$ Feld nach unten auf das 20$ Feld (1). Dann wiederholt sie den Vorgang für das 30$ Feld (2).



Als nächstes muss sie das X Feld mit 4 Ressourcenwürfeln füllen, wie neben dem aktuellen Dekaden-Marker angegeben (3). Allerdings zieht sie nur 1 Würfel, bevor der Beutel leer ist. Also nimmt sie alle Ressourcen vom Haymarket Square und legt sie in den Beutel (4). Dann zieht sie 3 weitere Würfel und legt sie auf das X-Feld (5).

Schließlich zieht sie 2 Ressourcen jeder Farbe und platziert sie auf dem Haymarket Square.

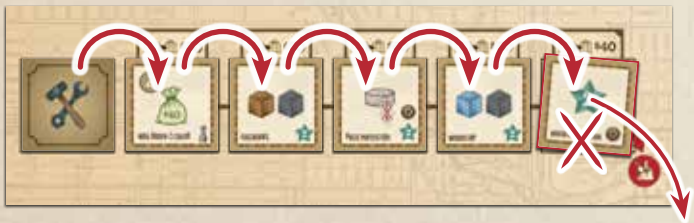
5. Aufräum-Phase

Während der Aufräum-Phase wird der Spielplan für die folgende Dekade zurückgesetzt. Führe in den ersten vier Dekaden die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

1. **Aktualisiere die Lieferkette:** Alle auf dem 10$ Lieferketten Feld verbleibenden Ressourcenwürfel werden auf den Haymarket Square verschoben und die verbleibenden Ressourcen werden um ein Feld nach rechts verschoben. Fülle das **X** Feld auf (wie auf der vorherigen Seite beschrieben), indem du die Anzahl der Würfel ziehst, die neben der aktuellen Dekade-Markierung angegeben ist.

Stelle sicher, dass das **X** Feld mit der in der aktuellen Dekade angegebenen Anzahl an Ressourcenwürfeln aufgefüllt ist.

2. **Aktualisiere die Kapitalanlagen:** Die Kapitalanlage ganz rechts, die sich auf dem 40$ Feld befindet, wird aus dem Spiel **entfernt.** Verschiebe die Kapitalanlagen nach rechts in die Felder mit dem niedrigeren Wert und ziehe eine neue, um sie auf dem 80$ Feld zu platzieren. **Jedes Unternehmen erneuert außerdem seine erschöpften Kapitalanlagen-Plättchen,** indem es diese um 90 Grad (aufrecht) dreht.

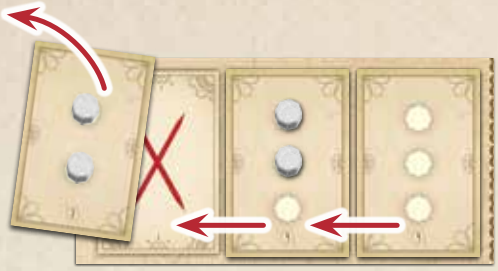


Erschöpfte Kapitalanlagen werden wieder aufgerichtet und können in der nächsten Dekade wieder verwendet werden.

3. **Aktualisiere das Nachfrageraster:** Alle vollständig gefüllten Nachfrage-Plättchen werden aus dem Spiel genommen und die darauf befindlichen Warenmarker kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Entferne außerdem die Warenmarker von allen auf dem Spielplan aufgedruckten Nachfragefeldern, die vollständig gefüllt sind.
Wichtig: Achte in der ersten Aufräum-Phase des Spiels darauf, das Nachfrage-Plättchen mit dem roten X zu entfernen.

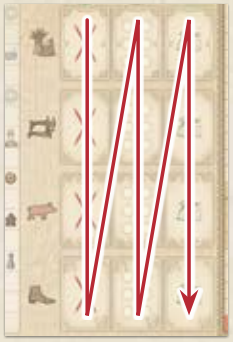
Verschiebe alle verbleibenden Nachfrage-Plättchen in jeder Reihe nach links und achte darauf, dass keine Lücken zwischen den Plättchen entstehen.

Entferne alle gefüllten Nachfrage-Plättchen und lege deren Warenmarker in den allgemeinen Vorrat zurück.



Verschiebe alle nicht gefüllten oder teilweise gefüllten Nachfrage-Plättchen nach links. Entferne keine Warenmarker von teilweise gefüllten Nachfrage-Plättchen.

Zum Schluss werden neue Nachfrage-Plättchen vom Nachfrage-Plättchen-Stapel gezogen und offen von oben nach unten und von links nach rechts abgelegt, um etwaige Lücken zu füllen.



Wenn der Nachfrage-Plättchen-Stapel leer ist, dürfen die Nachfrage-Plättchen **nicht** neu gemischt oder erneut verwendet werden! Dies symbolisiert, dass die Weltwirtschaftskrise unmittelbar bevorsteht… Mit der Zeit werden in bestimmten Reihen nur noch die vorgedruckten Felder des Spielplans angezeigt:

Wenn der Nachfrage-Plättchen-Stapel aufgebraucht ist, werden die Plättchen nicht neu gemischt, sondern die unten angezeigten Felder auf dem Spielplan werden aufgedeckt. Du kannst auf den beiden verfügbaren Feldern verkaufen, die in jeder Zeile angegeben sind. Du darfst NICHT an die roten **X**-Felder verkaufen.

Dieses Symbol zeigt an, dass jedes Unternehmen eine unbegrenzte Menge an Waren zum halben Wert an den allgemeinen Vorrat verkaufen kann.

Wenn du das letzte Feld eines aufgedruckten Nachfrage-Plättchens im mittleren Abschnitt der Nachfrageleiste füllst, erhältst du den 20$ Bonus, auch ohne ein Nachfrage-Plättchen zu verwenden.

4. **Partner zurückholen:** Alle Spieler nehmen ihre Partner aus den Gebäuden zurück.

5. Den Dekaden-Marker auf dem Spielplan auf die nächste Dekade vorrücken und den Phasenmarker auf die Aktien-Phase zurücksetzen.

Wertung am Ende des Spiels

Am Ende der letzten Dekade, nachdem alle Unternehmen ihre Züge während der Betrieb-Phase abgeschlossen haben, endet das Spiel. Ermittle mithilfe des bereitgestellten Wertungsblocks den Gewinner, indem du die folgenden Schritte ausführst:

1. Notiere den Restbetrag in deinem persönlichen Vermögen
2. Löse die öffentlichen Ziele auf, indem du jedes einzeln überprüfst. Für jedes Ziel, das ein Spieler erreicht, addiert er 200$ zu seinem Endergebnis. Wenn mehrere Spieler beim Erreichen eines Ziels unentschieden spielen, erhält jeder Spieler mit Gleichstand eine Belohnung von 200$.
3. Alle Spieler erhalten eine Schlussauszahlung, indem sie ihre Anteile auf der Grundlage des auf der Aktienübersicht angegebenen Endwerts der Anteile in Bargeld umwandeln.

Addiere all dies, um dein Gesamtvermögen zu berechnen.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtvermögen gewinnt das Spiel.

Im seltenen Fall eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der die meisten öffentlichen Ziele abgeschlossen hat. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg!

WICHTIG! Bei der endgültigen Auszahlung bleibt der Aktienwert jedes Unternehmens unverändert und sämtliches Geld in der Kasse eines Unternehmens wird an die Bank zurückgegeben und zählt nicht zum Vermögen des Spielers.

Beispielsweise beträgt der endgültige Aktienwert von Cracker Jack am Ende des Spiels 100$. Wenn du 20 % von Cracker Jack besitzt, würdest du deine 2 Aktien umtauschen und 200$ erhalten.

Wenn die öffentlichen Ziele abgeschlossen werden, haben Jen und Susan 1 Ziel. Da Unentschieden freundschaftlich sind, addieren sowohl Jen als auch Susan zusätzlich zu den anderen Plättchen, die sie gewonnen haben, 200$ zu ihrer Gesamtsumme.

Da die Spieler in einem 4-Spieler-Spiel nur 14 Zertifikate besitzen dürfen, war Jen ein kluger Investor und achtete darauf, so viele 20 %-Vorzugszertifikate wie möglich zu kaufen, um ihre Gewinne zu maximieren.

CHICAGO 1875: CITY OF THE BIG SHOULDERS

	Final Share Value	Shares	JEN	Shares	THOMAS	Shares	SUSAN	Shares	BOB
Cash			456		288		420		362
Goals		2	400	1	200	2	400	1	200
A-A	110	1	110	2	220	0		3	330
B-B-C									
CJ	250	5	1,250	1	250	1	250	2	500
DBH	140	2	280	6	840	1	140	0	
Elgin	320	2	640	0		4	1,280	1	320
[illegible]									
LIBBY	80	4	240	2	160	0		1	80
[illegible]									
SWIFT	400	0		2	800	3	1,200	5	2,000
S	100	2	200	3	300	4	400	0	
[illegible]									
F									
OM									
[illegible]									
[illegible]									
Total			$3,576		$3,058		$4,090		$3,792

Susan hat das meiste Vermögen angesammelt und ist daher die Gewinnerin des Spiels.

Varianten

1. Gebäude „draften“

Gib in der Bau-Phase, bevor du entscheidest, welches Gebäude gespielt und welches abgeworfen werden soll, 2 an den Spieler zu deiner Linken weiter. Gib dann von den 2 neuen Gebäuden, die du erhältst, eines zu deiner Linken. Wähle nun aus, welches Gebäude du spielst, welches du abwirfst und welches du für eine mögliche zukünftige Verwendung aufbewahren möchtest. Gib die Plättchen in den Runden 2 und 4 zum Spieler zu deiner Rechten statt zu deiner Linken.

2. Freundschafts-Regel für geschlossene Unternehmen

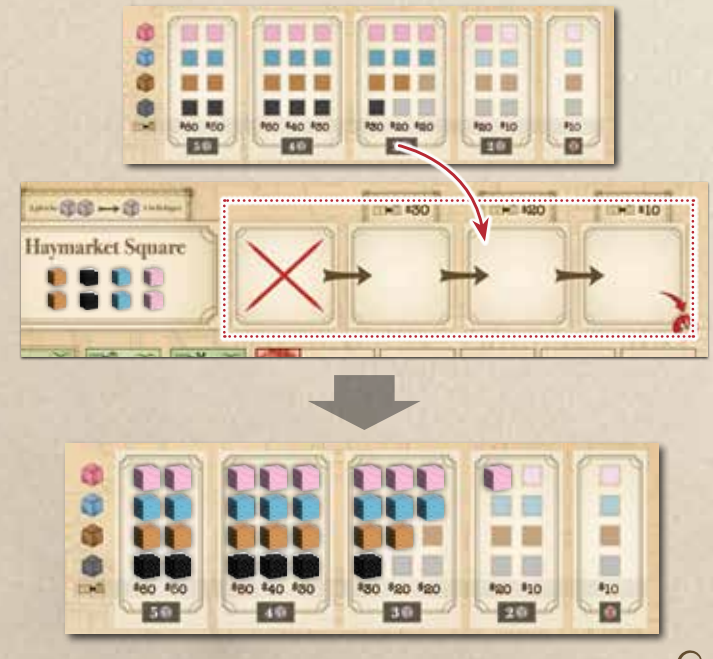
Diese Variante kann insbesondere dann eingesetzt werden, wenn neue Akteure am Tisch sind, um Situationen zu begegnen, in denen ein Unternehmen gezwungen ist, zu schließen, nachdem sein Aktienwert auf Null gefallen ist. Das kann sich manchmal wie eine harte Strafe anfühlen. In diesem Fall erhält sein Direktor eine Vergütung von 150$ von der Bank, und jeder andere Spieler erhält 10$ pro Aktie, die er an diesem Unternehmen besitzt.

3. Fortschrittliche Lieferkette

Suchst du nach einer vorhersehbareren Lieferkette oder strengeren Geldbeschränkungen? Diese Variante führt einen stabileren Ressourcenmarkt für *Chicago 1875* ein. **Diese Variante strafft den Geldfluss des Spiels erheblich** und macht es ideal für erfahrene Spieler, die eine zusätzliche Herausforderung suchen. So funktioniert es:

Aufbau

Platziere zunächst die „Fortgeschrittene Lieferketten-Leiste“-Abdeckung über dem vorhandenen Lieferketten-Bereich auf dem Spielplan. Platziere während des Aufbaus wie gewohnt 2 jeder Ressource auf dem Haymarket Square. Platziere außerdem 9 Vieh, 8 Stahl, 7 Holz und 6 Kohle auf den dunkleren Feldern der „Fortgeschrittene Lieferketten“-Leiste. Gib die restlichen Würfel in den Beutel.

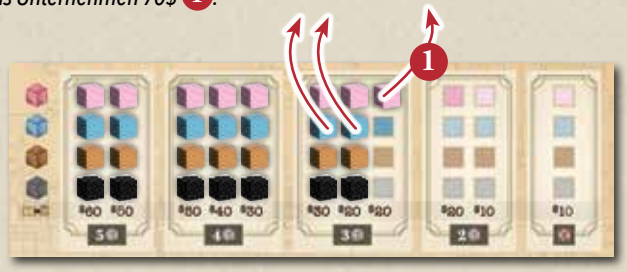


Spielablauf-Anpassungen

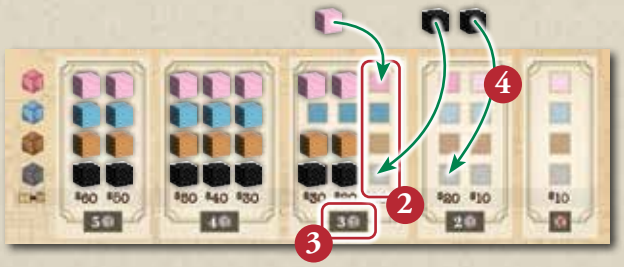
Wenn ein Gebäude in der **Aktions-Phase** Ressourcen vom Haymarket Square liefert, musst du zuerst Ressourcen vom Haymarket Square nehmen, sofern diese verfügbar sind. Ist dies nicht der Fall, kann dein Unternehmen kostenlos die am **weitesten rechts** stehende Ressource aus der Lieferkette nehmen.

In der **Betrieb-Phase** kannst du eine **beliebige** Kombination von Ressourcen aus der Lieferkette zu den am Ende der jeweiligen Spalte aufgeführten Preisen kaufen. Fülle am Ende des Spielzugs deines Unternehmens die Lieferkette wieder auf, indem du Ressourcen aus dem Beutel ziehst. **Um zu bestimmen, wie viele Ressourcen du ziehen musst,** überprüfe einfach die unten im Abschnitt angegebene Zahl mit der leeren Spalte ganz links. Wenn beispielsweise die **leere Spalte ganz links** die erste 20$-Spalte ist, ziehst du 3 Würfel aus dem Beutel. Oder wenn es sich stattdessen um die letzte 10$-Spalte handelt, ziehst du keine Würfel. Platziere diese Ressourcen in den **leeren Feldern ganz links in ihren jeweiligen Reihen.** Wenn für eine gezogene Ressource kein Platz mehr vorhanden ist, lege sie zurück in den Beutel, ohne sie zu ersetzen.

Beispiel: Susan ist an der Reihe, Waren für ihre Firma (Libby, McNeill und Libby) zu kaufen. Sie beschließt, 2 Stahl und 1 Vieh zu kaufen. Dies kostet das Unternehmen 70$ (1).



Die leere Spalte ganz links ist nun diese (2), was bedeutet, dass Susan 3 Würfel aus dem Beutel ziehen muss (3). Sie zieht 2 Kohle- und 1 Vieh-Ressourcenwürfel und legt sie auf die leeren Felder mit dem höchsten Wert in den jeweiligen Reihen (4).



Wenn Ressourcen zur Herstellung von Waren verwendet werden, bringst du diese wie gewohnt zum Haymarket Square zurück. Wenn der Ressourcenbeutel leer ist, füllst du ihn mit allen Ressourcen vom Haymarket Square auf. Befülle den Haymarket Square nicht mit 2 Ressourcen jedes Typs neu.

Aufräum-Phase

Während der Aufräum-Phase wird die fortgeschrittene Lieferkette **nicht** aktualisiert.

Hilfreiche Tipps

Pokerchips als Geld

Kartengeld wird zur Verfügung gestellt, du kannst das Spiel jedoch erheblich beschleunigen, indem du Pokerchips verwendest. Wir empfehlen sie, weil sie einfacher zu verwalten sind, sich gut stapeln lassen und es den Spielern ermöglichen, als ihre eigenen Bankiers zu fungieren.

Mathematik

Chicago 1875 ist, wie alle Aktienmanipulationsspiele, etwas mathematisch schwer. Oftmals musst du multiplizieren, durch 10 dividieren oder kleine Zahlen addieren, um das Einkommen zu berechnen und die mit deinen Handlungen verbundenen Kosten vorherzusagen. Für einige Leute ist diese einfache Kopfrechnung eine Selbstverständlichkeit, aber für andere (einschließlich der Entwickler dieses Spiels) kann ein Taschenrechner nützlich sein. Wenn du merkst, dass du eine Weile brauchst, um einige Berechnungen durchzuführen, scheue dich nicht, dein Telefon herauszuholen.

Der zentrale „Trick", den man im Hinterkopf behalten sollte, besteht darin, dass alles gleichmäßig durch 10 teilbar ist.

Nehmen wir an, dass die Waren deines Unternehmens während der Betrieb-Phase für 110$ verkauft wurden und du 30 % deines Unternehmens besitzt. Um die Dividende zu berechnen, dividierst du den Gesamtgewinn von 110$ durch 10 Aktien, was 11$ pro Aktie ergibt. Da du 3 Aktien (30 %) besitzt, würdest du dir dreimal 11$ bzw. 33$ zahlen. Dein Unternehmen würde siebenmal 11$ in seine Kasse erhalten, also 77$.

110$ ÷ 10 = 11$ pro Aktie

Dein persönlicher Gewinn:

11$ pro Aktie x 3 Aktien = 33$

Der Betrag, den dein Unternehmen erhält:

11$ pro Aktie x 7 Aktien = 77$

Dividendenausschüttungen

Wenn du Dividenden erhältst, behältst du diese zusammen mit den jeweiligen Aktien. Dies stellt sicher, dass du alle Zahlungen bestätigen kannst, sobald jedes Unternehmen fertig ist, und eventuelle Unstimmigkeiten vor dem nächsten Jahrzehnt korrigieren können. Vermeide es, dir selbst zu wenig Geld zu geben!

Credits

Spielautor: Raymond Chandler III

Spieleentwickler: Joe Wiggins, Emily R. Dearring

Illustration und Grafikdesign: Emily R. Dearring, Rafaël Theunis

Projektleiter: Rafaël Theunis, Arno Quispel

Deutsche Übersetzung: Malte Frieg, Sarah Mollink

Herausgeber: Jan Bednarczuk, Ted Dickinson, Rafaël Theunis, Paul Grogan (Gaming Rules!)

Testspieler: Keith Bednarczuk, Tim Riley, Pete Chace, Kevin Clarke, Matt Glass, Jake Blomquist, Jacob Branstetter, Cassadi Thomas, Jeffrey Spillner, Stephen Schaefer, Matthew Radcliffe, Jonathan Anglin, Bryan Stanbridge, Tim Coles, Edward Uhler, Andrew Denison, Joe Salen, Larry Estep, Ricardo Vilacha, Ryan LaFlamme, Mike Warth, Craig Blythe, Jason Coeyman, Kris Hall, Doug Lloyd, Eric Twark, Nick Sickert, Jim Webb, Gordon Spaeth, Matthew Bjorkman, Nathan Brown, David Wernert, Jeremy Haasdyk, Jason Moore, Gregory Artim, Roxann Artim, Dan Kazmaier, Jason Hall, Andrew Gerth, Ryan Wolfe, Branden Angel, Christopher Silcott, Beers & Board Games Club of Columbus, Columbus Area Boardgaming Society

Vielen Dank an die weiteren Unterstützer: Aaron Brown & TableTop Game Cafe, Edward Uhler & Heavy Cardboard

Besonderer Dank und unsere ewige Dankbarkeit: Francis Tresham für die Erfindung des 18xx-Genres. Dir, dass du dieses Spiel gekauft und gespielt hast; Wir hoffen, dass es dir gefällt!

QUINED GAMES

Wenn du Probleme mit diesem Produkt hast, wende dich bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice:
www.quined.nl/customer-service/

Chicago 1875: City of the Big Shoulders ist ein Spiel, das die Geschichte von Chicago während seines Goldenen Zeitalters von 1875 bis 1925 erzählt. Um den Unternehmergeist Chicagos besser zu vermitteln, haben wir historische Unternehmen vorgestellt, die entweder in dieser Zeit in Chicago gegründet wurden oder stark mit Chicago verbunden sind. Alle Produkt- und Firmennamen sind Marken™ oder eingetragene® Marken ihrer jeweiligen Inhaber. Deren Nutzung bedeutet keine Zugehörigkeit zu ihnen oder eine Billigung durch sie. Einige in diesem Spiel gezeigte historische Kunstwerke stammen aus der Public Domain und/oder dürfen gemäß der Fair Use Doctrine gemäß Definition in 17 U.S.C §107 verwendet werden und dienen historischen und pädagogischen Zwecken. Alle anderen Kunstwerke, Illustrationen, Grafikdesigns, Regeln und anderen urheberrechtlich geschützten Werke sind Eigentum von Parallel Games, Inc. 2020 und Quined Games, BV 2025. Alle Rechte vorbehalten.

Historische Figuren

1$ – Daniel Hale Williams

Daniel Hale Williams wuchs in Pennsylvania auf und zog 1880 nach Chicago, um das Chicago Medical College (heute Northwestern University) zu besuchen. Während der Besuch und Abschluss der medizinischen Fakultät für jeden eine beeindruckende Leistung darstellt, sollte beachtet werden, dass Williams Afroamerikaner war. Zu einer Zeit, als afroamerikanische Ärzte nicht in amerikanischen Krankenhäusern arbeiten durften, verbesserte Williams die afroamerikanische Gesundheitsversorgung in Chicago erheblich, indem er das Provident Hospital and Training School for Nurses gründete. Noch beeindruckender ist, dass Williams die erste dokumentierte, erfolgreiche Herzbeuteloperation in den Vereinigten Staaten durchführte und später von Präsident Grover Cleveland zum Chefchirurgen des Freedman's Hospital in Washington, D.C. ernannt wurde.

5$ – Jane Addams

Jane Addams, die Mutter der Sozialarbeit, war Aktivistin, Autorin und Vorreiterin im Frauenwahlrecht. Addams, eine berühmte Bewohnerin Chicagos, war Mitbegründer von Hull House, einem der berühmtesten Siedlungshäuser in Amerika. Hull House wurde für europäische Einwanderer geöffnet, die neu in Amerika waren, aber das Haus veränderte sich im Laufe der Zeit. Hull House wurde zu einer Stütze der gesamten Gemeinde, indem es Unterricht gab, Veränderungen und Reformen anregte und dazu beitrug, die westliche Gemeinde Chicagos, in der es sich befand, zu bereichern. Neben Hull House war Addams eine Vorreiterin in Fragen des menschlichen Wohlergehens, des bürgerschaftlichen Engagements und des Weltfriedens. 1919 wurde sie zur Präsidentin des Internationalen Komitees der Frauen für dauerhaften Frieden gewählt; und sie arbeitete mit den amerikanischen Philosophen George H. Mead und John Dewey an Fragen der Sozialreform, einschließlich der Förderung von Frauenrechten, der Beendigung der Kinderarbeit und der Vermittlung während des Textilarbeiterstreiks von 1910.

10$ – Enrico Fermi

Enrico Fermi wird als „Architekt des Atomzeitalters“ bezeichnet. Er wurde in Rom, Italien, geboren und ist vor allem für seine Arbeit in der Physik bekannt. 1938 erhielt Fermi den Nobelpreis für Physik für seine Arbeiten zur induzierten Radioaktivität durch Neutronenbeschuss und die Entdeckung transuranischer Elemente und entwickelte kurz darauf den ersten künstlichen Kernreaktor der Welt. Der Chicago Pile-1 wurde sorgfältig berechnet und in einem unbewohnten Gebiet etwa 20 Meilen außerhalb von Chicago hergestellt. Nachdem er im Juli 1944 die amerikanische Staatsbürgerschaft angenommen hatte, zog Fermi nach New Mexico und arbeitete direkt mit J. Robert Oppenheimer am Manhattan-Projekt zusammen. Fermi verließ Chicago nicht lange und wurde nach dem Krieg 1945 zum Charles H. Swift Distinguished Professor für Physik an der University of Chicago ernannt, wo er den Rest seines Lebens arbeitete, bis er 1954 an Krebs verstarb.

20$ – Ida B. Wells

Ida B. Wells-Barnett (1862–1931) war eine amerikanische Journalistin, Pädagogin und frühe Bürgerrechtlerin. Sie wurde in Holly Springs, Mississippi, in die Sklaverei hineingeboren und durch die Emanzipationsproklamation befreit. Nach ihrem Umzug nach Memphis, Tennessee, im Jahr 1884 begann Wells eine journalistische Karriere und veröffentlichte insbesondere die Broschüre Southern Horrors: Lynch Law in All Its Phases, die die Brutalität des Lynchmordes aufdeckte. 1894 war sie die erste afroamerikanische Frau, die als bezahlte Korrespondentin für eine weiße Mainstream-Zeitung, den Daily Inter Ocean in Chicago, arbeitete. Als sie nach Chicago zog, setzte sie sich für die Rechte der Frauen ein und war Mitbegründerin der National Association for the Advancement of Coloured People (NAACP). Ihr unermüdliches Streben nach Rassengerechtigkeit hinterließ einen bleibenden Eindruck, der 2019 seinen Höhepunkt erreichte, als Chicago den Congress Parkway in Ida B. Wells Drive umbenannte und damit die erste Straße in der Innenstadt markierte, die nach einer farbigen Frau benannt wurde.

100$ – William Le Baron Jenney

William Le Baron Jenney, geboren 1832 in Massachusetts, war ein amerikanischer Architekt, der für den Entwurf des ersten Wolkenkratzers der Welt gefeiert wurde. Nachdem er an der École Centrale Paris moderne Eisenverarbeitungstechniken studiert hatte und 1856 zusammen mit Gustave Eiffel seinen Abschluss machte, kehrte er in die USA zurück, kämpfte im Bürgerkrieg und eröffnete schließlich sein Architekturbüro in Chicago. Der Legende nach kam Jenneys bahnbrechende Idee, als er sah, wie seine Frau ein Buch auf einen Vogelkäfig legte. Als er beobachtete, wie der Käfig das Gewicht des Buches trug, erklärte er: „Es funktioniert! Es funktioniert! Verstehst du nicht? Wenn dieser kleine Käfig dieses schwere Buch aufnehmen kann, warum kann ein Eisen- oder Stahlkäfig dann nicht ein ganzes Gebäude tragen?“ Dieses Konzept führte 1884 zum Bau des Home Insurance Building, das später 1891 erweitert wurde und als erstes Gebäude mit vollständiger Stahlkonstruktion anerkannt wurde. Obwohl es 1931 abgerissen wurde, legte Jenneys innovativer Ansatz den Grundstein für moderne Wolkenkratzer und inspirierte ikonische Bauwerke wie den 110-stöckigen Sears Tower und das 100-stöckige Hancock Building in Chicago.

500$ – Carl Sandburg

Unsere Geschichte von Chicago wäre nicht vollständig ohne die Seele unserer Geschichte: Carl Sandburg, ein amerikanischer Dichter und Schriftsteller, der für seine lebendigen Schilderungen von Chicago bekannt ist. Er wurde in Galesburg, Illinois, geboren und verließ die Schule mit 13 Jahren, um verschiedene Jobs zu übernehmen, bevor er im Spanisch-Amerikanischen Krieg diente. Nach dem Besuch des Lombard College heiratete er Lilian Steichen und sie ließen sich in Evanston, einem Vorort von Chicago, nieder. Im Jahr 1914 veröffentlichte Sandburg das Gedicht „Chicago“ und prägte den Begriff „City of the big shoulders“, um den robusten Charakter der Stadt zu beschreiben. Er beschrieb das Gedicht als „einen Trotzgesang Chicagos … seinen Trotz gegen New York, Boston, Philadelphia, London, Paris, Berlin und Rom.“ Sandburgs Werk brachte ihm drei Pulitzer-Preise ein – 1919, 1940 und 1951 – und 2011 wurde er in die Chicago Literary Hall of Fame aufgenommen. Seine Schriften spiegeln den Mut und die Stärke Chicagos wider und machen ihn zu einer passenden Figur, um die höchste Währung in Chicago 1875 zu repräsentieren.

Anhang

In diesem Abschnitt werden alle Gebäude, Spezialunternehmen, öffentlichen Ziele und Kapitalvermögen aufgeführt. Sollten Zweifel an der Wirkung bestehen, haben diese Beschreibungen Vorrang vor den Basisspielregeln.

Gebäude – Ära I (●)

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Holz- (braun) und 1 Stahl- (blau) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Holz (braun) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Holz (braun) und 1 Vieh (rosa) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 10$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält, sofern verfügbar, zwei identische Ressourcen vom Haymarket Square.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 10$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält, sofern verfügbar, zwei verschiedene Ressourcen vom Haymarket Square.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erwirbt eine Kapitalanlage mit einem Rabatt von 10$.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 10$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, rückt 1 Feld auf der Attraktivitätsleiste vor. Alle Boni werden sofort erhalten.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 30$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, rückt auf der Attraktivitätsleiste um 2 Felder vor. Alle Boni werden sofort erhalten.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Manager.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Verkäufer.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, produziert sofort 1 Ware.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, darf 1 Arbeiter in einer seiner Fabriken automatisieren. Ein Unternehmen kann dieses Gebäude nicht nutzen, wenn es keinen Arbeiter zur Automatisierung hat.

**Du darfst nicht mehr Manager/Verkäufer/Mitarbeiter einstellen, als in deinem Unternehmen Platz ist. Lege jeglichen Überschuss in den allgemeinen Vorrat.*

Gebäude – Ära II (●●)

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Vieh (rosa) und 1 Stahl (blau) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Kohle (schwarz) und 1 Stahl (blau) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Kohle (schwarz) und 1 Vieh (rosa) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 10$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält, sofern verfügbar, zwei identische Ressourcen vom Haymarket Square.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 10$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält, sofern verfügbar, zwei verschiedene Ressourcen vom Haymarket Square.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 20$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, kann eine Kapitalanlage mit einem Rabatt von 20$ erwerben.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 30$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, rückt auf der Attraktivitätsleiste um 2 Felder vor. Alle Boni werden sofort erhalten.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 50$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, rückt auf der Attraktivitätsleiste 3 Felder vor. Alle Boni werden sofort erhalten.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 30$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Manager.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 60$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Manager.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Verkäufer.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 80$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Verkäufer.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 50$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Arbeiter.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, produziert sofort 2 Waren.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, darf 1 Arbeiter in einer seiner Fabriken automatisieren. Ein Unternehmen kann dieses Gebäude nicht nutzen, wenn es keinen Arbeiter zur Automatisierung hat.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 90$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, darf 2 seiner Arbeiter automatisieren. Beide Arbeiter müssen vor der Nutzung dieses Gebäudes angestellt sein.

**Du darfst nicht mehr Manager/Verkäufer/Mitarbeiter einstellen, als in deinem Unternehmen Platz ist. Lege jeglichen Überschuss in den allgemeinen Vorrat*

Gebäude – Ära III (●●●)

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Stahl (blau) und 1 Holz (braun) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Vieh (rosa) und 1 Stahl (blau) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Kohle (schwarz) und 1 Vieh (rosa) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Holz (braun) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square, sofern verfügbar.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, kann eine Kapitalanlage mit einem Rabatt von 30$ erwerben.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 60$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, rückt auf der Attraktivitätsleiste 3 Felder vor. Alle Boni werden sofort erhalten.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Manager.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 50$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 2 Verkäufer.*

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Arbeiter und 1 Manager.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 50$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, erhält 1 Arbeiter und 1 Verkäufer.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 60$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, produziert sofort 3 Waren.

Das Unternehmen zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 90$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, darf 2 seiner Arbeiter automatisieren. Beide Arbeiter müssen vor der Nutzung dieses Gebäudes angestellt sein.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 30$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, zahlt 150$ aus seiner Unternehmenskasse an seine Aktionäre zu 15$ pro Aktie. Wenn das Unternehmen nicht über 150$ in seiner Kasse verfügt, kann es dieses Gebäude nicht nutzen. Passe den Aktienwert des Unternehmens auf der Aktienübersicht an, nachdem die Dividenden ausgezahlt wurden.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 40$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, zahlt 200$ aus seiner Unternehmenskasse an seine Aktionäre zu 20$ pro Aktie. Wenn das Unternehmen nicht über 200$ in seiner Kasse verfügt, kann es dieses Gebäude nicht nutzen. Passe den Aktienwert des Unternehmens auf der Aktienübersicht an, nachdem die Dividenden ausgezahlt wurden.

Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 50$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, zahlt 250$ aus seiner Unternehmenskasse an seine Aktionäre zu 25$ pro Aktie. Wenn das Unternehmen nicht über 250$ in seiner Kasse verfügt, kann es dieses Gebäude nicht nutzen. Passe den Aktienwert des Unternehmens auf der Aktienübersicht an, nachdem die Dividenden ausgezahlt wurden.

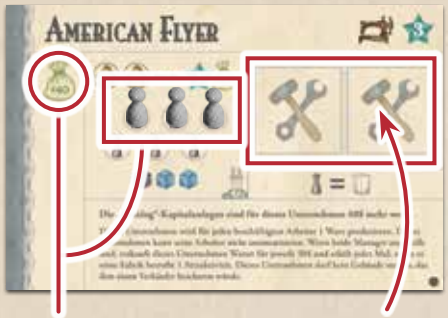
Die Bank zahlt dem Spieler, dem dieses Gebäude gehört, 60$.

Das Unternehmen, das dieses Gebäude nutzt, zahlt 300$ aus seiner Unternehmenskasse an seine Aktionäre zu 30$ pro Aktie. Wenn das Unternehmen nicht über 300$ in seiner Kasse verfügt, kann es dieses Gebäude nicht nutzen. Passe den Aktienwert des Unternehmens auf der Aktienübersicht an, nachdem die Dividenden ausgezahlt wurden.

**Du darfst nicht mehr Manager/Verkäufer/Mitarbeiter einstellen, als in deinem Unternehmen Platz ist. Lege jeglichen Überschuss in den allgemeinen Vorrat.*

Spezialunternehmen

Chicago 1875: City of the Big Shoulders umfasst fünf Spezialunternehmen, die ursprünglich in der ersten Erweiterung des Spiels, *Burden of Destiny,* eingeführt wurden. Diese besonderen Unternehmen sind nun Teil der Neuauflage. Wie auf Seite 11 erwähnt, empfehlen wir, diese Unternehmen erst nach ein paar Spielen in deine Spiele zu integrieren, da sie für erfahrenere Spieler gedacht sind. Im Folgenden erläutern wir ihre konkreten Wirkungen:



Beispiel: Wenn American Flyer 3 Arbeiter beschäftigt und die erforderlichen Ressourcen für die Produktion erhalten hat, produziert es 3 Waren und verkauft sie für jeweils 40$.

American Flyer ist das einzige Unternehmen, das gleichzeitig zwei Kapitalanlagen halten kann.

American Flyer

- Die „Catalog"-Kapitalanlage ist für dieses Unternehmen 40$ mehr wert. Das heißt:
  - » Die Kapitalanlage *„Mail Order Catalog"* ist 80$ wert
  - » Die Kapitalanlage *„Color Catalog"* ist 100$ wert.
  - » Die Kapitalanlage *„Catalog Empire"* ist 120$ wert.

- American Flyer produziert 1 Ware **für jeden Arbeiter,** den es beschäftig
- Dieses Unternehmen kann seine Arbeiter **nicht automatisieren.**
- Dieses Unternehmen besitzt nur eine Fabrik. Wenn **beide** Manager angestellt sind, verkauft dieses Unternehmen Waren für jeweils 50$ und erhält jedes Mal, wenn es seine Fabrik betreibt, 1 Attraktivität.
- Dies ist das einzige Unternehmen, das zwei Kapitalanlagen gleichzeitig halten darf.
- Dieses Unternehmen darf kein Gebäude nutzen, das ihm einen Verkäufer bescheren würde.

Beispiel: Wenn Quaker Oats 4 Arbeiter beschäftigt, muss es zu Beginn seiner nächsten Betriebsrunde 80$ an die Bank zahlen.

Wenn Quaker Oats seine Arbeiter automatisiert, müssen die Kosten für die Beschäftigung dieser Arbeitskräfte nicht mehr getragen werden.

Quaker Oats Company

- Jedes Mal, wenn dieses Unternehmen mindestens zwei Arbeiter anstellt (in einer Aktion), kann es sofort einen Arbeiter kostenlos automatisieren.
- Immer wenn dieses Unternehmen einen Arbeiter automatisiert, muss dieser Arbeiter auf den Arbeitsmarkt zurückgebracht werden, anstatt im Unternehmen versetzt zu werden.
- Zu Beginn der Betriebsrunde dieses Unternehmens zahlt es jeweils 20$ für so viele beschäftigte (noch nicht automatisierte) Arbeiter, wie es sich leisten kann. Wenn es nicht alle bezahlen kann, kann es trotzdem produzieren, muss aber Gewinne einbehalten, anstatt Dividenden zu zahlen.
- Dieses Unternehmen darf kein Gebäude nutzen, das ihm einen Verkäufer bescheren würde.
- Dieses Unternehmen darf keine Ressourcen kaufen oder Ressourcengebäude nutzen.

Für jeweils 2 Verkäufer, die Oscar Mayer beschäftigt, werden die Waren für jeweils 10$ mehr verkauft.

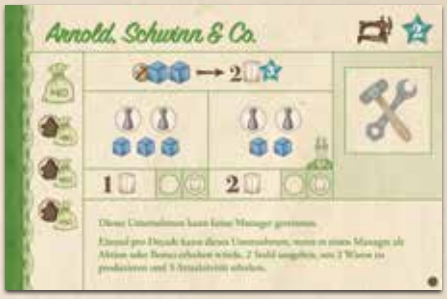
Beispiel: Wenn Oscar Mayer drei Waren produziert und zwei Verkäufer beschäftigt, erhält das Unternehmen 60$ für jede verkaufte Ware.

Oscar Mayer kann seine Arbeiter nicht automatisieren.

Oscar F. Mayer & Bros.

- Dieses Unternehmen kann in seiner einzigen Fabrik produzieren, wenn es 2, 4 oder 6 Arbeiter beschäftigt:
  - » **2 Arbeiter + 1 Vieh:** Produziert 3 Waren. Waren können in dieser Dekade für jeweils 50$ verkauft werden.
  - » **4 Arbeiter + 2 Vieh + 1 Stahl:** Produziert 5 Waren. Waren können in dieser Dekade für jeweils 40$ verkauft werden
  - » **6 Arbeiter + 3 Vieh + 1 Stahl:** Produziert 9 Waren. Waren können in dieser Dekade für jeweils 30$ verkauft werden.

  Alle zuvor gelagerten/produzierten Waren werden immer zum aktuell angegebenen Preis verkauft, unter der Voraussetzung, zu welcher du in dieser Dekade produziert hast.
- Dieses Unternehmen kann seine Arbeiter **nicht automatisieren.**
- Oscar Mayer kann eine unbegrenzte Anzahl von Verkäufern einstellen. Für jeweils 2 beschäftigte Verkäufer werden die Waren dieses Unternehmens für jeweils 10$ mehr verkauft.



Arnold, Schwinn & Co.

- Dieses Unternehmen **kann keine Manager gewinnen.**
- Einmal pro Dekade, wenn dieses Unternehmen einen Manager als Aktion oder Bonus erhalten würde, kann es stattdessen 2 Stahl ausgeben, um 2 Waren zu produzieren und 3 Attraktivität zu erhalten.

Florsheim Shoes

- •Dieses Unternehmen verfügt über **drei Fabriken** und kann nach vollständiger Automatisierung **bis zu 10 Waren produzieren.**
- •Wenn die Manager in der ersten und letzten Fabrik während des Produktionsschritts während der Betrieb-Phase dieses Unternehmens ausgelöst werden, automatisiere einen Arbeiter, der in einer beliebigen Fabrik dieses Unternehmens beschäftigt ist.

Zielplättchen

Der Spieler mit den meisten Managern insgesamt erhält 200$.

Der Spieler, der Direktor des Unternehmens ist, das auf der Attraktivitätsleiste am höchsten steht, erhält 200$.

Der Spieler mit den meisten Verkäufern insgesamt erhält 200$.

Der Spieler, der am Ende des Spiels der Direktor des Unternehmens ist welches das meiste Geld in seiner Unternehmenskasse hat, erhält 200$.

Der Spieler mit den meisten Kapitalanlagen insgesamt erhält 200$.

Der Spieler mit den meisten Partnern erhält 200$.

Der Spieler mit den meisten Arbeitern insgesamt erhält 200$.

Der Spieler, der die meisten 10 %-Aktienzertifikate besitzt, erhält 200$.

Der Spieler, der die meisten Automatisierungs-Marken aktiviert hat, erhält 200$.

Der Spieler, der die meisten 20 %-Aktienzertifikate besitzt, erhält 200$.

Kapitalanlagen

Kapitalanlagen können von jedem Unternehmen erworben werden, um den **Sofortbonus** zu nutzen; Allerdings dürfen nur bestimmte Unternehmen die Anlage behalten, um jede Dekade ihre laufenden Fähigkeiten zu nutzen. Auf Seite 8 findest du einen Überblick über die Unternehmensurkunde. Weitere Informationen zu Kapitalanlagen findest du auf den Seiten 7 und 21.

Standard Kapitalanlagen

Brilliant Marketing

*Automatisiere sofort 1 Arbeiter**

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um ein Feld auf der Attraktivitätsleiste vorzurücken. Attraktivitätsboni werden sofort erhalten.

Cincinnati Steel

*Automatisiere sofort 1 Arbeiter**

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 10$ an die Bank zahlen, um 2 Stahl (blau) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Michigan Lumber

*Automatisiere sofort 1 Arbeiter**

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 10$ an die Bank zahlen, um 2 Holz (braun) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Pennsylvania Coal

*Automatisiere sofort 1 Arbeiter**

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 10$ an die Bank zahlen, um 2 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Union Stockyards

*Automatisiere sofort 1 Arbeiter**

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 10$ an die Bank zahlen, um 2 Vieh (rosa) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Brand Recognition

*Automatisiere sofort 1 Arbeiter**

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um 2 Schritte auf der Attraktivitätsleiste voranzukommen. Attraktivitätsboni werden sofort erhalten.

Fuelworks

Bringe dein Unternehmen sofort um 2 Felder auf der Attraktivitätsleiste voran.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um 1 Holz (braun) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Foundry

Bringe dein Unternehmen sofort um 2 Felder auf der Attraktivitätsleiste voran.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um 1 Stahl (blau) und 1 Holz (braun) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Workshop

Bringe dein Unternehmen sofort um 2 Felder auf der Attraktivitätsleiste voran.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um 1 Stahl (blau) und 1 Kohle (schwarz) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Refrigeration

Bringe dein Unternehmen sofort um 2 Felder auf der Attraktivitätsleiste voran.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um 2 Vieh (rosa) vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

**Zur Erinnerung: Vor der Automatisierung muss ein Arbeiter eingestellt werden.*

Price Protection

Automatisiere sofort 1 Arbeiter und rücke 2 Felder auf der Attraktivitätsleiste vor.*

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen, um zu verhindern, dass es aufgrund der Einbehaltung seiner Gewinne oder des Verkaufs seiner Aktien durch einen anderen Spieler auf der Aktienübersicht nach unten schreitet. Dieser Bonus **schützt** deinen Aktienwert **nicht,** wenn du Aktien zur **Notfall-Mittelbeschaffung** im Fortgeschrittenen Spiel ausgibst.

Popular Partners

Erhalte sofort 1 Arbeiter für das Unternehmen, das die Anlage gekauft hat.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Kapitalanlage erschöpfen, um am **Ende** der Betrieb-Phase eine Stufe auf der Aktienübersicht Voranzuschreiten.

Backroom Deals

Erhalte sofort 1 Arbeiter für das Unternehmen, das die Anlage gekauft hat.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Kapitalanlage erschöpfen, um am **Ende** der Betrieb-Phase eine Stufe auf der Aktienübersicht Voranzuschreiten.

Mail Order Catalog

Erhalte sofort 1 Arbeiter für das Unternehmen, das die Anlage gekauft hat.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Kapitalanlage während der Betrieb-Phase erschöpfen, um seinen Umsatz um 40$ zu steigern.

Color Catalog

Erhalte sofort 1 Arbeiter für das Unternehmen, das die Anlage gekauft hat.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Kapitalanlage während der Betrieb-Phase erschöpfen, um seinen Umsatz um 60$ zu steigern.

Catalog Empire

Erhalte sofort 1 Arbeiter für das Unternehmen, das die Anlage gekauft hat.

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Kapitalanlage während der Betrieb-Phase erschöpfen, um seinen Umsatz um 80$ zu steigern.

„Chief“-Kapitalanlagen

Chief of Engineering

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20$ an die Bank zahlen, um 1 Arbeiter* zu automatisieren und 1 Ressource deiner Wahl vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Chief of Operations

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20$ an die Bank zahlen, um 1 Manager oder 1 Verkäufer zu erhalten, und 1 Ressource deiner Wahl vom Haymarket Square erhalten, sofern verfügbar.

Chief of R&D

Jede Dekade kann dein Unternehmen Diese Anlage erschöpfen und 20$ an die Bank zahlen, um 1 Ware zu produzieren und 1 Ressource deiner Wahl vom Haymarket Square zu erhalten, sofern verfügbar.

Chief of Sales

Jede Dekade kann dein Unternehmen diese Anlage erschöpfen und 20$ an die Bank zahlen, um den Wert jeder in dieser Runde verkauften Ware um 10$ zu erhöhen.

**Zur Erinnerung: Vor der Automatisierung muss ein Arbeiter eingestellt werden.*

~ Für Tim, Deb und Nik ~

© Parallel Games, Inc. & Quined Games BV, 2025