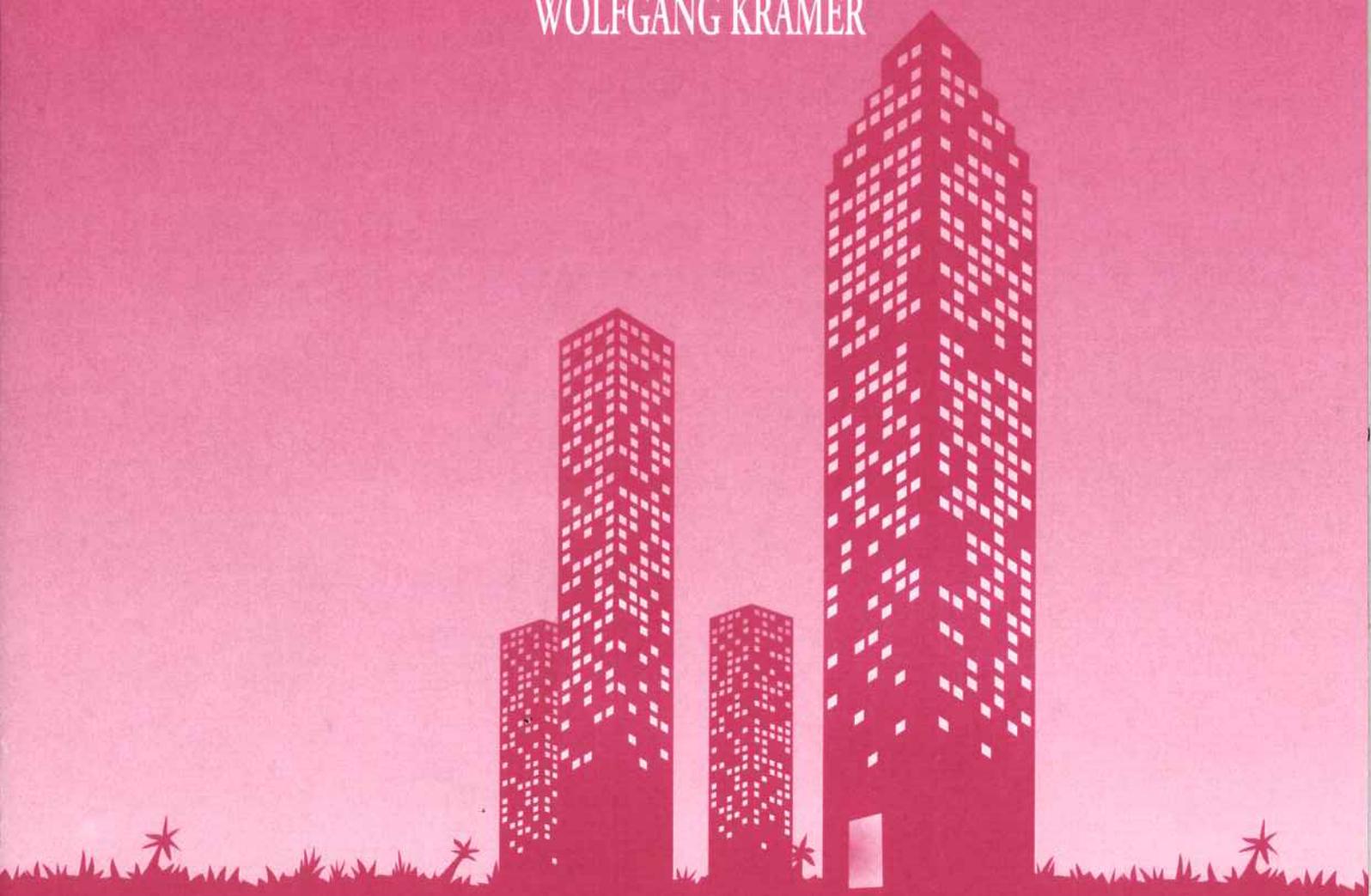


BIG BOSS

WOLFGANG KRAMER



SPIELANLEITUNG

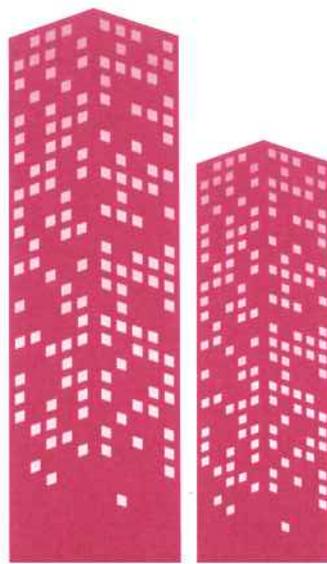
DIESES SPIEL IST SID SACKSON GEWIDMET.

Sid Sackson lebt in New York und besitzt wohl eine der größten Spielesammlungen der Welt. Er schrieb viele bemerkenswerte Bücher über Brett- und Kartenspiele und, vor allem anderen, er hat wunderbare Spiele erfunden. Ob Strategie-, Taktik-, Würfel-, Wirtschafts- oder Kartenspiel: seine Spiele gehören immer zu den besten ihrer Gattung. Sie sind noch nach Jahren und vielen Partien so spannend und lebendig wie beim ersten Mal.

Sid Sacksons Spiele kennt man in der ganzen Welt. Sie haben Maßstäbe gesetzt und sie beeinflussen die heutige und die zukünftige Spieleentwicklung. Nicht zuletzt waren es seine Spiele, die mich inspiriert haben, selbst Spieleautor zu werden.

Eines der bekanntesten Spiele von Sid Sackson ist ACQUIRE. Als Besitzer von Hotelketten ringen die Spieler um die Vorherrschaft auf dem Spielfeld. Während des Spieles finden Fusionen statt, bei denen kleinere Ketten von großen übernommen werden. Diesen wunderbaren Mechanismus habe ich mit Zustimmung von Sid Sackson in BIG BOSS übernommen. Mein ganz besonderer Dank gilt deshalb Sid Sackson für seine freundliche Genehmigung.

Wolfgang Bauer



SPIELZIEL

In **BIG BOSS** gehts ums Geld, ums große Geld! Sie sind Top-Manager eines Automobil-Konzerns und mit 30 Mio. und 12 Grundstücken ausgestattet. Ihr Ziel ist es, Geld zu verdienen, so viel wie möglich! Sie kaufen Grundstücke und errichten darauf Gebäude. Sie gründen Konzerne und bauen vorhandene aus. Mit jedem Ausbau steigt der Wert eines Konzerns. Wächst ein Konzern in die Höhe, steigt sein Wert mit jeder Etage um ein Mehrfaches. Planen Sie geschickt Ihre Aktionen. Wo bauen Sie, wann kaufen Sie Grundstücke, wann Aktien und wann einen ganzen Konzern? Verhindern Sie Fusionen, die Ihnen nichts bringen - aber schlagen Sie zu, wenn satte Gewinne winken. Das Spiel endet, wenn das letzte Gebäude errichtet wurde. Wer dann am meisten Geld besitzt, gewinnt das Spiel.

Ziel:

Bei Spielende am meisten Geld zu besitzen.

SPIELMATERIAL

- **Spielplan** (mit 72 Grundstücken und Wertskala)
- **90 Baukarten:**
 - 72 Grundstückskarten (Nr. 1-72, für die Errichtung von Gebäuden)
 - 18 Etagenkarten (ermöglichen die Aufstockung von Gebäuden)
- **56 Aktien:**
 - Pro Konzern 7 Aktien, acht verschiedene Konzerne
- **100 Bausteine (Gebäude)**
- **32 Konzern-Aufkleber** (4 pro Konzern)
- **8 Konzern-Chips**
- **12 Eigentümer-Fahnen** (2 Stäbe pro Spielerfarbe)
- **Spielgeld:** 128 Chips in fünf Werten
 - 32 x 1 Mio.
 - 20 x 5 Mio.
 - 36 x 10 Mio.
 - 20 x 50 Mio.
 - 20 x 100 Mio.

Baukarten:

Rückseite

Vorderseiten



Grundstückskarte

Etagenkarte

Konzern - Chip



Kurzspielregel

VORBEREITUNGEN

Vor dem ersten Spiel:

- Lösen Sie die 8 Konzern-Chips aus dem Kartonrahmen.
- Lösen Sie die 128 Geld-Chips aus dem Kartonrahmen.
- Kleben Sie die 4 Aufkleber eines jeden Konzerns rundum auf jeweils einen Baustein. Dieser Baustein repräsentiert das Stammhaus des Konzerns. Insgesamt gibt es 8 Stammhäuser.

1. Legen Sie den Spielplan auf den Tisch.

- Innen zeigt er die 72 Grundstücke, auf denen die Gebäude errichtet werden.
- Außen verläuft rundum die Wertskala. Darauf wird mit Hilfe der Konzern-Chips der Wert der einzelnen Konzerne angezeigt.

2. Legen Sie die 8 Konzern-Chips auf das blaue Startfeld der Wertskala.

Nach Gründung eines Konzerns wird der Chip auf der Skala vorgerückt. Er zeigt immer den aktuellen Wert des Konzerns an.

3. Stellen Sie die 8 Stammhäuser neben dem Spielplan bereit.

Das Stammhaus wird zur Kennzeichnung bei der Gründung eines Konzerns auf ein Gebäude gesetzt.

4. Stellen Sie den Beutel mit den 92 Bausteinen (Gebäuden) bereit.

Sie dienen zum Ausbau der Konzerne. Sind alle Steine verbaut, endet das Spiel.

5. Die Konzern-Aktien werden als getrennte Stapel neben dem Spielplan gelegt.

6. Jeder Spieler erhält die 2 Eigentümer-Fahnen einer Farbe.

Diese Stäbe kommen erst ins Spiel, wenn ein Spieler einen Konzern erwirbt. Der Stab wird dann oben auf das Stammhaus gesetzt.

7. Jeder Spieler erhält 30 Mio. als Startkapital.

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankhalters. Er verwaltet das restliche Spielgeld, ein zweiter Spieler die Aktien.

8. Die 90 Bauarten werden gemischt und dann ausgeteilt:

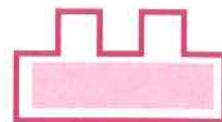
- Reihum erhält jeder Spieler 12 Karten.
- Alle Spieler nehmen ihre Karten auf, halten sie aber vor den Mitspielern geheim.
- Die übrigen Bauarten werden als Stapel verdeckt auf das blaue Feld des Spielplans gelegt.

9. Die Kurzspielregel wird auf dem Tisch bereit gelegt.

10. Der Startspieler wird ausgelost.

Er beginnt das Spiel. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Bekleben des Stammhauses:



Bewahren Sie die Stammhäuser in der Schublade auf.



SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, hat **zwei** Züge zur Auswahl! Er kann entweder:

- eine Baukarte **ausspielen**,
- oder eine Baukarte **kaufen**.

Gründen - Seite 5
Vergrößern - Seite 6
Kaufen - Seite 9

MUSS-AKTION

Eine Baukarte aus
ausspielen

KANN-AKTIONEN

Aktien
kaufen

Einen
Konzern erwerben

Eine Baukarte kaufen

Keine weitere Aktion möglich

- Wer eine Baukarte ausspielt, kann damit entweder
 - einen Konzern **gründen**, oder
 - einen Konzern **vergrößern**.Anschließend kann er noch Aktien kaufen und/oder einen Konzern erwerben.
- Wer eine **Baukarte kauft**, kann sonst nichts mehr unternehmen.
- Nach Beendigung eines Zuges setzt der linke Nachbar das Spiel fort.

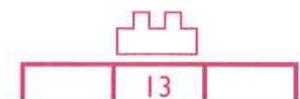
GRÜNDEN EINES KONZERNS

- Jeder Spieler kann pro Zug einen Konzern gründen.
- Maximal acht Konzerne können errichtet werden.
- Konzerne haben zunächst keinen Eigentümer.
- Wer einen Konzern gründet, erhält 3 Mio. von der Bank.

WER EINEN KONZERN GRÜNDEN WILL, MUSS:

- Eine Baukarte (Grundstückskarte mit Nummer) ausspielen.**
 - Konzerne können nur auf freien Grundstücken gegründet werden.
 - Wichtig: Nach der Gründung müssen zwischen zwei Konzernen mindestens **3 freie Bauplätze** liegen!
- Einen Baustein auf dieses Feld des Spielplanes setzen.**
 - Ein erstes „Gebäude“ wird errichtet.

13

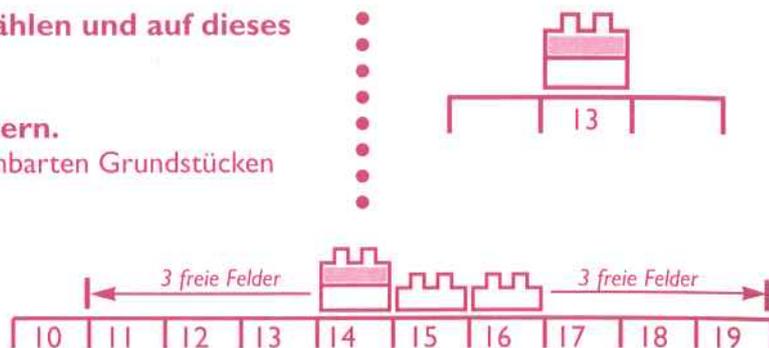


c) Ein noch verfügbares "Stammhaus" auswählen und auf dieses Gebäude setzen.

d) Den Konzern sofort um 2 Gebäude erweitern.

Diese 2 Gebäude können beliebig auf den benachbarten Grundstücken angebaut werden:

- eines rechts und eines links, oder
- beide auf einer Seite (rechts oder links).



- **Wichtig:** Diese Erweiterung wird durchgeführt, ohne die entsprechenden Bauarten einzusetzen. Der Spieler muß die Bauarten für diese Erweiterung nicht besitzen!
- **Wichtig:** Nach der Gründung müssen zwischen jedem Konzern mindestens 3 freie Felder liegen!

e) Den Konzernwert ermitteln und den Chip auf der Skala entsprechend vorrücken.

- Der Wert eines Konzerns ergibt sich aus der Anzahl der zusammenhängenden Gebäude.
- Jedes Gebäude hat den Wert "1". Ein frisch gegründeter Konzern hat also den Wert "3", da er aus drei Gebäuden besteht.
- Das Stammhaus gilt nicht als Gebäude, es zählt also nicht mit.
- Der Konzern-Chip wird auf das entsprechende Feld (hier 3) der Wertskala gelegt.



Konzernwert: 3 Mio.

f) Die Einnahmen kassieren.

Der Gründer des Konzerns erhält aus der Kasse den Betrag, den der Konzernchip anzeigt (hier also 3 Mio.).

Damit ist der (Gründungs-)Zug des Spielers beendet. Die ausgespielte Karte wird offen auf das rote Feld des Spielplans abgelegt (Ablagestapel).

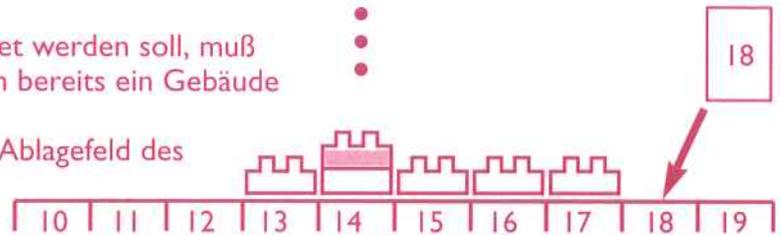
VERGRÖßERN EINES KONZERNS

- Jeder Spieler kann jeden Konzern vergrößern, egal ob er jemand gehört oder nicht.
- Ein Konzern kann auf 2 Arten vergrößert werden:
 - durch eine Erweiterung in der Länge,
 - durch eine Aufstockung in die Höhe.

WER EINEN KONZERN ERWEITERN WILL, MUSS:

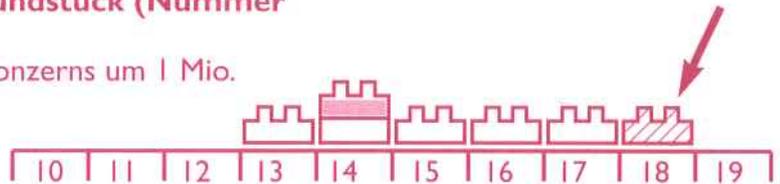
a) Eine Grundstückskarte ausspielen, die einen vorhandenen Konzern verlängert.

- Das Grundstück, auf dem das Gebäude errichtet werden soll, muß direkt neben einem Grundstück liegen, auf dem bereits ein Gebäude steht.
- Die ausgespielte Karte wird offen auf das rote Ablagefeld des Spielplans gelegt.



b) Einen Baustein auf das entsprechende Grundstück (Nummer der Karte) setzen.

- Dieses neue Gebäude erhöht den Wert des Konzerns um 1 Mio.



c) Den Konzern-Chip auf der Wertskala um 1 Feld vorrücken.

d) Wer die Erweiterung vorgenommen hat, erhält jetzt von der Bank den neuen Konzernwert ausgezahlt.

- Siehe Chip auf der Wertskala.
- Beispiel: Ist der neue Konzernwert 6 Mio., so erhält der Spieler 6 Mio. von der Bank.

WER EINEN KONZERN AUFSTOCKEN WILL, HAT ZWEI MÖGLICHKEITEN:

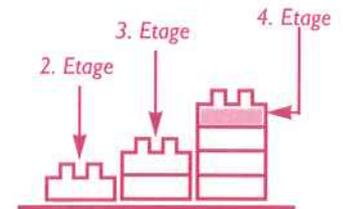
- 1) Ausspielen einer Etagenkarte.
- 2) Ausspielen einer Grundstückskarte, auf der bereits ein Gebäude steht.

1) WER MIT EINER ETAGENKARTE AUFSTOCKEN WILL, MUSS:

a) Eine passende Etagenkarte ausspielen.

- Etagenkarten gibt es für die Stockwerke 2 bis 5.
- Neue, jeweils höhere Etagen können nur gebaut werden, wenn die Stockwerke darunter vorhanden sind:
 1. Etage (1 Baustein) vorhanden = 2. Etage kann gebaut werden.
 2. Etage vorhanden (2 Bausteine übereinander) = 3. Etage kann gebaut werden.
 3. Etage vorhanden (3 Bausteine übereinander) = 4. Etage kann gebaut werden. Usw.

Aufstocken mit Etagenkarte



Wichtig: Das Stammhaus dient nur zur Kennzeichnung des Konzerns. Es zählt nicht als Etage.

- Etagenkarten tragen keine Nummern, sie können auf jedem Grundstück eingesetzt werden.
- Die ausgespielte Karte wird offen auf das Ablagefeld gelegt.

b) Einen Baustein auf das vorhandene Gebäude setzen.

- Befindet sich auf diesem Gebäude das Stammhaus, so wird der Baustein unter das Stammhaus gesetzt.
- Erreicht die neu errichtete Etage die gleiche Höhe wie das Stammhaus, so muß das Stammhaus auf das neue Gebäude versetzt werden.
- Wichtig: Das Stammhaus muß immer die höchste Position in einem Konzern haben.

c) Den Konzern-Chip auf der Wertskala entsprechend versetzen.

- Die Werterhöhung des Konzerns hängt von der neu errichteten Etage ab:
 - Bau einer 2. Etage: Konzernwert + 2 Mio.
 - Bau einer 3. Etage: Konzernwert + 3 Mio.
 - Usw.

d) Der Spieler, der "aufgestockt" hat, erhält den neuen Konzernwert ausgezahlt.

- Siehe Chip auf der Wertskala.
- Beispiel: In einem Konzern mit dem Wert 3 Mio. wird eine 2. Etage errichtet. Der Konzernwert erhöht sich um 2 Mio. auf insgesamt 5 Mio.

2. AUFSTOCKEN MIT EINER GRUNDSTÜCKSKARTE.

Das Aufstocken mit einer Grundstückskarte ist nur dann möglich, wenn auf dem Grundstück bereits ein Gebäude steht.

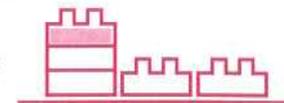
Siehe "Gründung eines Konzerns": Zwei Gebäude dürfen errichtet werden, ohne die entsprechenden Grundstückskarten!

- Wer eine Grundstückskarte besitzt, auf der bereits ein Gebäude steht, kann diese Karte ausspielen (und auf den Ablagestapel legen). Es spielt keine Rolle, wie hoch das Gebäude ist.
- Ansonsten wird verfahren, wie oben beschrieben (b, c, d).

2. Etage aufstocken:

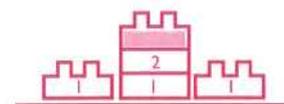
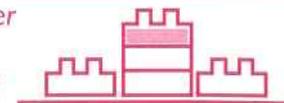


So:



oder

So:



Konzernwert. 5 Mio.

Vorhandener Konzern:



Spieler besitzt Grundstückskarte 16 und kann hier die 2. Etage aufstocken.



KAUFEN EINER BAUKARTE

- Will ein Spieler eine Baukarte kaufen, so kann er sonst nichts unternehmen.
- Der Spieler zahlt 5 Mio. an die Bank und zieht die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Kaufen kann man nur, wenn Baukarten vorrätig sind.
- Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

KAUF VON AKTIEN

Wer eine Baukarte ausgespielt hat, darf Aktien kaufen.

- Ein Spieler kann pro Zug 1 oder 2 beliebige Aktien kaufen. Es spielt keine Rolle, ob der Konzern einen Besitzer hat. Der Konzern muß aber gegründet sein.
- Der Spieler zahlt den Kaufpreis an die Bank:
Eine Aktie kostet mindestens 5 Mio.
Übersteigt der Konzernwert diese 5 Mio., so muß dieser Konzernwert als Kaufpreis an die Bank bezahlt werden.
- Der Spieler erhält die Aktie/n ausgehändigt und legt sie offen vor sich ab.
- Sind keine Aktien mehr vorhanden, können auch keine gekauft werden.

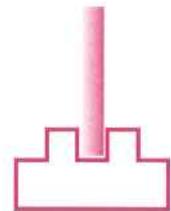
Wichtig: Einmal gekaufte Aktien können nicht mehr verkauft werden.

Aktien bringen Erlöse bei Fusionen (Übernahme des kleineren Konzerns) und am Ende des Spieles bei der Schlußabrechnung. Der Erlös einer Aktie entspricht dem Konzernwert.

ERWERB EINES KONZERNS

- Ein Spieler kann nur den Konzern erwerben, den er vorher gegründet oder ausgebaut hat.
- Der Spieler zahlt für seinen ersten Konzern 15 Mio. an die Bank, für seinen zweiten 30 Mio., gleichgültig, wie hoch der Konzernwert ist.
- Der Spieler setzt seine Eigentümer-Fähne auf das Stammhaus - als Zeichen dafür, daß der Konzern jetzt ihm gehört.
- Konzerne können nicht mehr verkauft werden.

Konzerne bringen Erlöse bei Fusionen (Übernahme des kleineren Konzerns) und am Ende des Spieles bei der Schlußabrechnung. Der Besitzer eines Konzerns erhält immer den dreifachen Konzernwert ausbezahlt.



FUSION

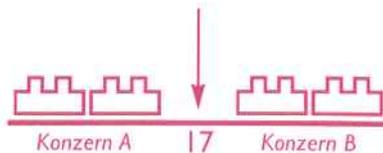
Eine Fusion kommt zustande, wenn zwei Konzerne miteinander verbunden werden: Das heißt, wenn das letzte freie Grundstück zwischen zwei Konzernen bebaut wird. Jeder Spieler kann eine solche Fusion durchführen. Es spielt keine Rolle, wem die Konzerne gehören.

Ist der Spieler an der Reihe, der eine Fusion herbeiführen will, so wickelt er folgende Schritte ab:

- Er spielt die Grundstückskarte aus und bebaut das freie Feld zwischen den Konzernen.
- Der Spieler legt fest, welchem Konzern dieses Gebäude zugeordnet wird und rückt den entsprechenden Konzern-Chip um ein Feld vor.
- Der Konzern mit dem höheren Konzernwert bleibt bestehen, er schluckt den kleineren Konzern. Sollten beide Konzerne den gleichen Wert haben, bestimmt der Spieler, der die Fusion herbeiführt, welcher Konzern "überleben" soll.
- Hat der geschluckte Konzern einen Eigentümer, so erhält dieser von der Bank den dreifachen Konzernwert ausbezahlt.
- Alle Aktionäre des geschluckten Konzerns werden ausgezahlt: Sie erhalten pro Aktie den Konzernwert von der Bank.
- Der Konzern-Chip des überlebenden Konzerns wird um so viele Felder vorgerückt, wie der geschluckte Konzern wert ist.
- Der Spieler, der die Fusion herbeiführte, wird ausbezahlt: Er erhält von der Bank so viele Millionen, wie der fusionierte Gesamtkonzern nun wert ist.
- Der Konzern-Chip, das Stammhaus (inkl. Fahne) und die Aktien des geschluckten Konzerns werden aus dem Spiel genommen. Sie dürfen nicht mehr eingesetzt werden.

KONZERNWERT 50

Der maximale Wert, den ein Konzern erreichen kann, ist 50 Millionen. Übersteigt der Wert eines Konzerns diese Summe, so verfällt der überschießende Betrag; der Konzern-Chip bleibt auf dem Feld 50 stehen.



Fusion mit Grundstückskarte 17!



KEINE BAUKARTEN

- Wenn alle Baukarten verkauft wurden, muß ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine Baukarte ausspielen. Er darf nur dann passen, wenn er weder einen Konzern gründen kann, noch einen vorhandenen Konzern vergrößern.
- Ein Spieler, der keine Karten mehr besitzt und auch keine mehr kaufen kann (weil alle Baukarten verkauft sind), muß bis zum Spielende passen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der letzte Stein verbaut wurde. Alle Aktionen, die mit der Errichtung des letzten Gebäudes zusammenhängen, werden noch ausgeführt.

Dann folgt die Abrechnung.

- Jeder Spieler, der noch Baukarten auf der Hand hat, muß pro Baukarte 5 Mio. an die Bank zahlen.
- Jeder Spieler, der noch einen oder zwei Konzerne besitzt, erhält von der Bank den dreifachen Konzernwert ausgezahlt.
- Jeder Spieler, der Aktien besitzt, erhält pro Aktie den einfachen Konzernwert ausgezahlt.

Wer dann am meisten Geld besitzt, ist der Gewinner des Spieles - der **BIG BOSS!**



KURZREGELN

BIG BOSS

KURZREGELN

JEDER SPIELER ERHÄLT BEI SPIELBEGINN:

- 12 Baukarten,
- 30 Mio. Startkapital,
- 2 Eigentümer-Fahnen (in seiner Spielfarbe).

WER AN DER REIHE IST, FÜHRT EINE DIESER 2 AKTIONEN AUS:

| Muß-Aktion | Kann-Aktionen |
|---|--|
| 1 Er spielt eine Baukarte aus: Damit kann er entweder • einen Konzern gründen oder • einen Konzern vergrößern. | Er kauft 1 oder 2 Aktien. Er kauft 1 Konzern. |
| 2 Er kauft eine Baukarte. | keine keine |

Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.

EINEN KONZERN GRÜNDEN:

- Die Baukarte (Grundstückskarte mit Nummer) eines unbebauten Grundstückes ausspielen.
- Einen Baustein auf das Feld mit der gleichen Nummer setzen.
- Ein Stammhaus auswählen und auf diesen Baustein setzen.
- Zwei weitere Bausteine auf benachbarte Felder (rechts/links) setzen. Die Grundstückskarten dieser beiden Grundstücke werden nicht benötigt. Der Spieler muß sie auch nicht besitzen.
- Den Konzern-Chip auf Feld 3 verschieben (neuer Wert des Konzerns).
- Der Gründer erhält 3 Mio., die Grundstückskarte wird offen abgelegt.

Ein frisch gegründeter Konzern gehört zunächst niemandem. Baubeschränkung: Nach der Gründung müssen zwischen jedem Konzern mindestens 3 Felder frei sein!

EINEN KONZERN VERGRÖßERN:

- Eine Baukarte ausspielen, mit der man einen Konzern vergrößern kann:
 - Entweder erweitern in der Länge (durch Grundstückskarte mit einer Nummer),
 - oder aufstocken in der Höhe (Ausbaukarte mit einer Stockwerksangabe).
- Einen Baustein auf das Feld stellen. Beim Erweitern bestimmt die Nummer der Baukarte das Grundstück. Beim Aufstocken kann jedes Gebäude gewählt werden, das schon den entsprechenden Unterbau trägt.
- Den neuen Konzernwert markieren:
 - Bei einem Ausbau in der Länge steigt der Wert um „1“.
 - Bei einem Ausbau in die Höhe steigt der Wert entsprechend dem Stockwerk:
Beim 2. Stock um „2“, beim 3. Stock um „3“ usw.
- Der Konzern-Chip wird auf der Wertskala verschoben.
- Der Spieler, der den Ausbau des Konzerns vorgenommen hat, erhält so viele Mio. aus der Kasse, wie der Konzern nun wert ist.
- Sonderfall: Aufstocken mit einer Grundstückskarte.

BAUKARTE KAUFEN:

- Pro Zug kann ein Spieler für 5 Mio. 1 Baukarte kaufen. Sonst kann er nichts unternehmen.

AKTIEN KAUFEN:

- Pro Zug kann ein Spieler maximal 2 Aktien kaufen.
- Kosten: 5 Mio. - oder, wenn der Wert des Konzerns höher liegt, den aktuellen Wert.
- Bei Spielende oder Auflösung eines Konzerns erhält man pro Aktie den einfachen Wert des Konzerns ausgezahlt.

KONZERN KAUFEN:

- Der erste Konzern, den ein Spieler kauft, kostet 15 Mio., der zweite 30 Mio.
- Einen Konzern kann man nur kaufen, wenn man ihn im gleichen Zug gegründet oder ausgebaut hat.
- Nach dem Kauf wird die Eigentumsfahne (in der Spielfarbe) auf das Stammhaus gesteckt.
- Bei Spielende oder Auflösung eines Konzerns erhält der Eigentümer den dreifachen Wert des Konzerns ausgezahlt.

WIE MAN ZWEI KONZERNE FUSIONIERT:

- Eine Grundstückskarte ausspielen, mit der das letzte freie Feld zwischen zwei Konzernen bebaut wird.
- Der Konzern, dem der Baustein zugeordnet wird, steigt im Wert um „1“. Der Konzern-Chip wird versetzt.
- Der Konzern, dessen Wert niedriger ist, wird aufgelöst. Eigentümer und Aktionäre werden ausbezahlt:
 - Für jede Aktie 1 x den Konzernwert
 - Der Eigentümer den dreifachen Konzernwert
- Aktien und Fahne des aufgelösten Konzerns werden entfernt.
- Der Konzern-Chip des überlebenden Konzerns erhöht sich um den Wert des aufgelösten Konzerns.
- Konzern-Chip und Stammhaus des aufgelösten Konzerns werden entfernt.
- Der Spieler, der die Fusion vorgenommen hat, erhält aus der Kasse so viele Mio., wie der überlebende Konzern jetzt wert ist.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, wenn der letzte Baustein gesetzt ist und alle damit verbundenen Aktionen ausgeführt sind. Jeder Spieler, der noch Baukarten auf der Hand hat, muß pro Karte 5 Mio. an die Bank zahlen. Es gewinnt der reichste Spieler.

