

Das Existenzgründerspiel

Ziel: Ein komplettes, farblich zusammenpassendes Projekt mit Schwerpunkt auf einem Gebiet (ab 8 Jahre).

Gebiete: Bücher Gelb
Spiele Rot
Computer Blau

Aufgabe: Setzen sie Ihr Gründungsdarlehen (1 Chip =10.000 DM) gewinnbringend ein.

Spieler	Chips je Spieler	Größe des Projekts	Produkt (Farb)schwerpunkt: Wertung ab dem:
2	10	3 x 4 Steine	neunten Viertel
3	6	2 x 4 Steine	sechsten Viertel
4	5	2 x 3 Steine	fünften Viertel

Spielverlauf:

Die 24 Steine werden verdeckt in die Mitte gelegt. Der Startspieler (Makler) deckt ein bis drei Steine (Projektbausteine) auf und bietet sie den Spielern (Markt) an. Jeder Spieler überlegt, was ihm diese Bausteine wert sind. Leider weiß man nicht, was die Konkurrenz bietet. Jeder bietet also verdeckt, die Geldchips werden verdeckt in die Hand genommen und zusammen aufgedeckt. Der Meistbietende bekommt den Zuschlag. Haben mehrere Spieler gleichviel geboten, erhält derjenige den Zuschlag, der dem Makler am nächsten sitzt. Gehört der Makler zu den Meistbietenden, bekommt er diese Bausteine. Wenn keiner geboten hat, bekommt der Makler die Bausteine. Ist der Besitzer ermittelt, muß er diese Bausteine sofort in sein Projekt einbauen. Beim Anbauen muß mindestens eine neue Berührungskante entstehen. Dabei müssen die **Berührungskanten gleiche Farbe** haben. Die Projektgröße (siehe Tabelle) ist von der Anzahl der Spieler abhängig und darf nicht überschritten werden. Wenn der Baustein einmal liegt, darf er weder verschoben noch gedreht werden. Kann der Erwerber einen Baustein nicht einbauen, wird er zur Seite gelegt und zählt 1 Minuspunkt. Dann wird jeweils der nächste Spieler Makler bis zum Spielende.

Spielende

1. Wenn ein Spieler sein Projekt farblich zusammenpassend komplett hat **oder**
2. wenn alle Steine vergeben sind.

Wertung (1 Punkt = 10.000 DM)

1. Für jeden eingebauten Projektbaustein gibt es einen Punkt, zur Seite gelegte zählen ein Minuspunkt.
2. Produktschwerpunkt: Für eine zusammenhängende Farbfläche über vier / fünf / acht Viertel (siehe Tabelle, ein Vollfarbstein zählt vier Viertel, Punktberührungen zählen nicht) gibt es pro zusätzliches Viertel einen Punkt (Qualitätspunkte).
3. Jeder noch vorhandene Chip zählt einen Punkt.

Von den erreichten Punkten wird das Gründungsdarlehen (5/6/10 Punkte) abgezogen.

Sieger

Es sollten mindestens so viele Runden gespielt werden, wie Mitspieler beteiligt sind. Nach jeder Runde werden die Punkte der Mitspieler notiert. Wer zum Schluß die meisten Punkte hat, ist der erfolgreichste Existenzgründer. Wer Gewinn gemacht hat, ist erfolgreicher Existenzgründer.

Variante

Die 24 Steine werden offen in die Mitte gelegt.

Viel Spaß Werner Kubens Tel.030-6623771

Spielereiste unter www.k-be.de mail: w@k-be.de