

Rundenübersicht

1	In Kursreihenfolge geben AGs eine Aktie aus (optional) und drehen Kurskarte waagrecht.	AG
2	In absteigender Nennwertreihenfolge gründen Privatfirmen AGs (optional).	PRIV
3	In Spielerreihenfolge entweder eine Aktie kaufen, eine Aktie verkaufen, eine erhältliche Privatfirma versteigern oder passen . Wiederholen bis alle Spieler nacheinander passen. Wird durch eine Kaufaktion Kurs \$100 erreicht, endet das Spiel nach dieser Aktion.	PRIV
4	Spielerreihenfolge nach Restgeld neu bestimmen . Bei Gleichstand gilt die alte Reihenfolge.	AUTO
5	Ausländischer Investor kauft in aufsteigender Reihenfolge erhältliche Privatfirmen zum Nennwert, solange das Geld reicht. Danach werden alle nachgezogenen Privatfirmen erhältlich.	AUTO
6	In beliebiger Reihenfolge kaufen AGs Firmen von anderen AGs, Spielern oder dem ausländischen Investor (optional). Erlaubte Preisspanne gemäß Firmenkarte (ausländischer Investor verkauft nur zum Maximalpreis). Verkaufte Firmen und dafür bezahltes Geld werden bis zum Phasenende senkrecht gedreht und können solange nicht mehr gehandelt werden. Zu jedem Zeitpunkt muß jede AG mindestens eine Tochterfirma besitzen.	PRIV AG
7	In beliebiger Reihenfolge schließen AGs und Spieler Firmen (optional). Der ausländische Investor schließt Firmen mit negativem Einkommen. Spieler müssen Firmen schließen, deren negatives Einkommen sie in Phase 8 nicht bezahlen können.	PRIV AG
8	AGs, Spieler und ausländischer Investor erhalten Einkommen . Synergien gelten nur für AGs. AGs, die negatives Einkommen nicht bezahlen können, werden entschädigungslos geschlossen.	AUTO
9	In Kursreihenfolge zahlen AGs Dividende für jede ausgegebene Aktie (zwischen \$0 und Maximum gemäß Kurskarte), passen ihren Kurs an und drehen ihre Kurskarte senkrecht.	AG
10	Wenn keine Privatfirmen mehr im Angebot sind, wird die Endkarte umgedreht . Ist sie bereits umgedreht oder hat eine AG Kurs \$100, ist das Spiel zuende .	AUTO