

The image is a promotional cover for the board game 'Million Club'. It features three main characters: a woman with long, wavy brown hair on the left, a man with a goatee and dark hair in the center, and a man with a beard and a top hat on the right. They are all dressed in 19th-century attire. The central man's hands are resting on a large, detailed map of a coastal region. The map shows a bay with a sailboat, several industrial buildings with smokestacks, and a network of white lines representing a railway or telegraph system. The map is labeled 'NORTH SEA' and 'THE BAY'. The title 'MILLION CLUB' is written in a large, ornate, gold-colored font with a red shadow, set within a decorative gold frame. At the bottom, the text 'SPIELREGELN' is written in a bold, white, sans-serif font.

MILLION CLUB

SPIELREGELN

INHALT

5 Aktionsscheiben



**1 Kurs-Tableau
+3 Kursmarker**



60 Banknoten



39 Industriekarten



**12 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben
+ 6 Spielermarker**



30 Koloniekarten



1 Startspielerplättchen



8 Intrigenkarten



**1 Spielübersicht
+1 Wertungsblock**

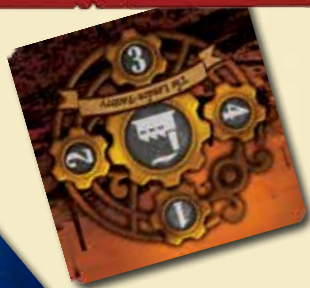
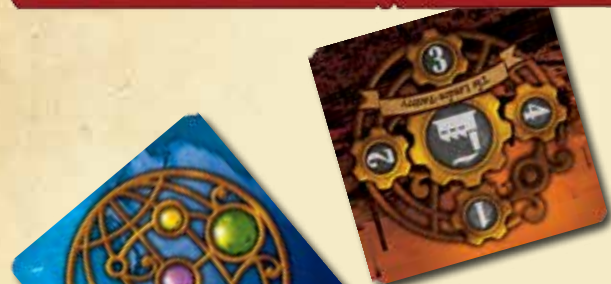


MILLION CLUB

2–6 Spieler • Ab 12 Jahren • 15 Minuten pro Spieler

London 1880. Die industrielle Revolution hat die Welt verändert. Neue Imperien erheben sich und dringender Bedarf an Rohstoffen, Fabriken und Transportmöglichkeiten entsteht im Rauch der Hochöfen und im Dampf der Maschinen. Du bist gerade in den angesehenen **Million Club** aufgenommen worden, einen exklusiven Kreis von Finanz- und Industriemogulen. Tätige strategische Investitionen, spinne Intrigen, nutze die sich dir bietenden Gelegenheiten und ... erobere die Welt. Jetzt ist deine Zeit!

SPIELAUFBAU



5



6



3



1



2



1 Legt die fünf **Aktionsscheiben** in aufsteigender Reihenfolge nebeneinander auf den Tisch: Lobby (I), Intrigen (II), Kolonien (III), Börse (IV) und Industrien (V). Platziert das **Kurs-Tableau** oberhalb der Börsenscheibe (IV). Legt die drei Kursmarker auf Feld 0 des Kurs-Tableaus.

2 Sortiert die Industrie-, Intrigen- und Koloniekarten in drei separate Stapel, mischt sie und legt die drei Stapel anschließend in die Mitte der jeweils zugehörigen Scheibe.

3 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die zugehörigen beiden **Spielfiguren** sowie den **Spielermarker**. Jeder Spieler erhält **7 Millionen** als Startkapital. Die Banknoten im Besitz eines Spielers liegen während des Spiels als verdeckter Stapel vor ihm. So können die Mitspieler zwar sehen, ob ein Spieler Geld hat, kennen aber nicht die genaue Summe.

4 Sortiert die übrigen **Banknoten** nach ihren Werten und legt sie offen als Bank aus. Banknoten dürfen jederzeit beliebig gewechselt werden.



4



8



2



2

Alternativer Spielaufbau
Standesgemäße Mitglieder des Million Club (auch erfahrene Spieler genannt) können auch den alternativen Spielaufbau nutzen, der auf Seite 14 beschrieben wird. Dadurch erhält jeder Spieler eine individuelle Ausgangsposition.



5 Jeder Spieler zieht eine **Koloniekarte** vom Stapel, schaut sie an und legt sie danach verdeckt vor sich ab.

6 Jeder Spieler zieht eine **Industriekarte** vom Stapel und legt sie offen vor sich ab, so dass die Start-Entwicklungsstufe („1“) nach oben zeigt.

7 Bestimmt beliebig einen Startspieler. Dieser erhält das **Startspielerplättchen**.



8 Berechnet den aktuellen **Kurswert** jeder der drei Industriearten (Fabriken, Transport, Rohstoffe) und legt die **Kursmarker** entsprechend auf das **Kurs-Tableau**. Ihr berechnet den Kurswert einer Industrie, indem ihr die Entwicklungsstufen aller Industriekarten einer Art im Besitz der Spieler addiert. Es gibt für jede der drei Industriearten einen Kursmarker, der zu jedem Zeitpunkt des Spiels den aktuellen Wert der zugehörigen Industrie (= Summe aller Entwicklungsstufen) anzeigt.

5

SPIELÜBERSICHT

Eine Partie Million Club wird über genau **9 Runden** gespielt. In jeder Runde führt jeder Spieler **zwei Aktionen** durch. Hierzu stellt ihr reihum zunächst eine eurer beiden Spielfiguren auf eine der Aktionsscheiben, danach die andere. Sind alle Figuren gesetzt, führt ihr die Aktion der jeweiligen Scheibe (Lobby, Intrige, Kolonie, Börse und Industrie) durch und nutzt ggf. noch das Privileg dieser Scheibe. Nach der letzten Runde werden die Siegpunkte ausgewertet. Diese setzen sich für jeden von euch aus den Entwicklungsstufen seiner Industrien, seinen Kolonien und seinem Vermögen zusammen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

DIE KOLONIEKARTEN



Die Koloniekarten stehen für lukrative Handelsverträge mit den Kolonien in den 5 Erdteilen Africa, Asia, America, India und Oceania. Es gibt 6 Karten für jeden Erdteil.

RUNDENABLAUF

Nicht verfügbare Scheibe

Vor der ersten Spielrunde dreht ihr die **Lobbyscheibe (I)** auf die Rückseite. Sie ist für die gesamte erste Runde nicht verfügbar. In der zweiten Runde ist die **Intrigenscheibe (II)** nicht verfügbar und so geht es in jeder folgenden Runde weiter, bis einschließlich der fünften Runde. Vor Beginn der sechsten Runde wird die Reihenfolge umgekehrt und es ist erneut die **Börsenscheibe (IV)** nicht verfügbar usw., bis in der neunten und letzten Runde nochmals die **Lobbyscheibe (I)** nicht verfügbar ist. Die Reihenfolge, in der die Scheiben nicht verfügbar sind, ist also I, II, III, IV, V, IV, III, II, I.



Beispiel: In der vierten Runde ist Scheibe IV nicht verfügbar und wird umgedreht. Das zugehörige Kurs-Tableau ist hiervon nicht betroffen und bleibt immer sichtbar.

Spielreihenfolge

Nachdem ihr die in dieser Runde nicht verfügbare Scheibe umgedreht habt, setzt der Startspieler **eine seiner Spielfiguren** auf eine der verfügbaren **Aktionsscheiben**. Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und macht dasselbe. Sobald alle Spieler eine Spielfigur platziert haben, beginnt erneut der Startspieler und setzt seine zweite Spielfigur auf eine Aktions-scheibe, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. Passen ist nicht erlaubt.

A. SPIELFIGUREN EINSETZEN

Die Einsetzmöglichkeiten unterscheiden sich auf den Aktions-scheiben:

Auf der Intrigen-, Kolonien- und Industrienscheibe

Auf jeder dieser Scheiben können maximal so viele Spielfiguren eingesetzt werden, wie Spieler an der Partie teilnehmen. Diese Scheiben haben Einsetzfelder für die Spielfiguren (die „Ledersessel“), die mit Zahlen gekennzeichnet sind. Die erste Spielfigur wird auf das Feld mit der „1“ gesetzt usw.

Beispiel: In einer 4-Spieler-Partie stehen vier Einsetzfelder zur Verfügung, so dass ihr insgesamt vier Spielfiguren auf dieser Scheibe einsetzen könnt.

Auf der Lobby- und Börsenscheibe

Wenn du eine Spielfigur auf einer dieser Aktionsscheiben einsetzen möchtest, musst du dich für eine Industrieart entscheiden

DIE INDUSTRIEKARTEN



Es gibt 3 Arten von Industrien: Rohstoffherzeugende Industrien, Fabriken und Transportindustrien. Es gibt 13 Karten jeder Art. Der oben stehende Wert einer Industriekarte zeigt ihre aktuelle Entwicklungsstufe an, die 1 bis 4 betragen kann.

INDUSTRIE-DREHUNGEN



ENTWICKLUNG

Mit einer Vierteldrehung gegen den Uhrzeigersinn erhöhst du die Entwicklungsstufe einer Industrie um 1.

ODER



KAPITAL ABZIEHEN

Zuerst nimmst du dir so viele Millionen aus der Bank, wie die aktuelle Entwicklungsstufe der Industrie beträgt. Danach senkst du die Entwicklungsstufe dieser Industrie mit einer Vierteldrehung im Uhrzeigersinn um 1.

WICHTIG: Du kannst kein Kapital von einer Industrie abziehen, deren Entwicklungsstufe „1“ beträgt. Du kannst keine Industrie entwickeln, deren Entwicklungsstufe „4“ beträgt.

(Rohstoffe, Fabriken, Transport) und deine Spielfigur in den entsprechenden Sektor setzen. Möchtest du deine zweite Spielfigur auf dieselbe Aktionsscheibe setzen, darfst du denselben Sektor oder einen anderen wählen. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Spielfiguren, die sich auf einer dieser Aktionsscheiben oder in einem einzelnen Sektor befinden dürfen.

B. AKTIONEN AUSFÜHREN

Sobald alle Spieler ihre beiden Spielfiguren eingesetzt haben, führt ihr die Aktionen in der Reihenfolge der Aktionsscheiben durch: Zuerst Lobby, dann Intrigen, Kolonien, Börse und zuletzt Industrien. Für jede Spielfigur, die du auf eine Aktionsscheibe gesetzt hast, führst du die Aktion dieser Scheibe durch. Außerdem gewährt jede Scheibe demjenigen von euch ein **Privileg**, der **mehr Spielfiguren als jeder einzelne andere Spieler auf dieser Scheibe eingesetzt hat**. Hat kein anderer Spieler eine Spielfigur auf einer bestimmten Scheibe, so genügt dir 1 Spielfigur, um das Privileg (zusätzlich zur regulären Aktion) zu erhalten. Hat wenigstens noch ein anderer Spieler 1 Spielfigur auf einer bestimmten Scheibe, so musst du beide Spielfiguren auf dieser Scheibe eingesetzt haben, um das Privileg zu erhalten. Bei Gleichstand wird das Privileg dieser Scheibe nicht vergeben.

1. LOBBY

In Spielreihenfolge (Startspieler beginnt) erhält jeder von euch für jede seiner Spielfiguren in einem der drei Sektoren so viele **Industrie-Drehungen** (siehe Seite 7) – für Industrien der abgebildeten Art – wie sich insgesamt Spielfiguren in diesem Sektor befinden. Du darfst dabei die Drehungen

beliebig auf deine Industrien dieser Art verteilen und darfst dabei sowohl entwickeln als auch Kapital abziehen.



Beispiel: Gelb, Blau und Rot haben jeweils 1 Spielfigur in den Fabrikensektor gesetzt. Jeder erhält somit 3 Industrie-Drehungen für seine Fabrik(en). Die Spieler dürfen diese Drehungen bei einer einzigen Fabrik durchführen oder auf verschiedene Fabriken aufteilen. Rot hat seine zweite Spielfigur in den Transportsektor gesetzt. Hierfür erhält er 1 Drehung für eine seiner Transportindustrien.

Privileg: Lobbyist

Nachdem alle Spieler ihre Drehungen durchgeführt haben, darf der Spieler, der das Privileg erhalten hat, eine seiner Spielfiguren von der Lobbyscheibe auf **eine andere verfügbare Scheibe** versetzen. Hierbei muss der Spieler natürlich ggf. die verfügbaren Einsetzfelder beachten.



Beispiel: Im obigen Beispiel hat Rot das Privileg erhalten. Er versetzt eine seiner Spielfiguren auf eine andere Scheibe und gewinnt somit eine zusätzliche Aktion in dieser Runde.

2. INTRIGEN

Der Spieler, dessen Spielfigur auf dem ersten Einsetzfeld (1) steht, zieht so viele Intrigenkarten vom Stapel, wie sich Spielfiguren auf der Intrigenscheibe befinden, plus 1 zusätzliche Karte (z. B. 5 Karten, wenn dort 4 Spielfiguren stehen). Er wählt 1 davon aus und führt deren Effekt sofort aus (wenn möglich). Danach gibt er die restlichen Karten an den Spieler, dessen Spielfigur sich auf dem nächsten Einsetzfeld (2) befindet. Das kann auch derselbe Spieler sein. Auch dieser Spieler wählt 1 Karte und führt sie ggf. aus. Das geht so weiter, bis der letzte Spieler mit einer Spielfigur auf dieser Scheibe zwei Karten erhalten hat und eine davon gewählt und ggf. ausgeführt hat. Die verbleibende Karte wird vorerst beiseitegelegt. Die Effekte der Intrigenkarten werden auf der letzten Seite dieser Regel im Detail erläutert.

Privileg: Machiavelli

Nachdem alle Spieler ihre Aktion auf dieser Scheibe ausgeführt haben, zieht der Spieler, der das Privileg erhält, **eine weitere Karte** vom Stapel und führt sie ggf. aus.

Danach wird der Stapel mit allen Intrigenkarten neu gemischt und für die nächste Runde bereitgelegt.

3. KOLONIEN

Der Spieler, dessen Spielfigur auf dem ersten Einsetzfeld (1) steht, zieht so viele Koloniekarten vom Stapel, wie sich Spielfiguren auf der Kolonien-scheibe befinden, plus 1 zusätzliche Karte (z. B. 2 Karten, wenn dort 1 Spielfigur

steht). Er wählt 1 Karte und kauft diese für **2 Millionen** (zahlbar an die Bank) oder legt sie verdeckt beiseite. Kauft er die Karte, legt er sie verdeckt vor sich ab. Danach gibt er die restlichen Karten an den Spieler, dessen Spielfigur sich auf dem nächsten Einsetzfeld (2) befindet. Das kann auch derselbe Spieler sein. Auch dieser Spieler wählt 1 Karte und kauft sie für **2 Millionen** oder legt sie beiseite. Das geht so weiter, bis der letzte Spieler mit einer Spielfigur auf dieser Scheibe zwei Karten erhalten hat und eine davon gekauft oder beiseitegelegt hat. Die verbleibende Karte wird zu den bereits beiseitegelegten Karten gelegt.

Privileg: Akquise

Nachdem alle Spieler ihre Aktion auf dieser Scheibe ausgeführt haben, zieht der Spieler, der das Privileg erhält, **eine weitere Kolonie** vom Stapel und **darf diese für 2 Millionen kaufen**.

Danach wird der Stapel der übrigen Koloniekarten mit den beiseitegelegten Karten neu gemischt und für die nächste Runde bereitgelegt.

4. BÖRSE

Für jede Spielfigur in einem Sektor der Börsenscheibe gewinnt oder verliert deren Besitzer Geld. **Der Betrag hängt von der Differenz zwischen Industrie A** (in deren Sektor die Spielfigur steht) **und Industrie B** (die von Industrie A abhängig ist) **ab**. Der Wert von B wird vom Wert von A abgezogen und ergibt die Differenz in Millionen. Ist sie positiv, erhält der Spieler das Geld aus der Bank. Ist sie negativ, muss er so viel an die Bank bezahlen.

- **Fabriken** hängen von den **Rohstoffen** ab. (Die Gewinne, die sich mit Fabriken erzielen lassen, hängen vom Preis der Rohstoffe ab.)
- **Rohstoffe** hängen vom **Transport** ab. (Die Gewinne, die sich mit Rohstoffen erzielen lassen, hängen von den Transportkosten ab.)
- **Transport** hängt von den **Fabriken** ab. (Die Gewinne, die sich im Transportgeschäft erzielen lassen, hängen von den Produktionskosten von Schiffen, Zügen und Maschinen ab.)

Beispiel: Gelb hat zwei Spielfiguren in den Fabrikensektor gesetzt. Als die Börsenscheibe zur Auswertung kommt, beträgt der Fabrikenwert (= Summe der Entwicklungsstufen aller Fabriken) 16. Der Wert der Rohstoffe beträgt 12. Daher gewinnt Gelb pro Spielfigur 4 Millionen (16–12), insgesamt also 8 Millionen.

Müsste ein Spieler mehr Geld bezahlen als er hat, zahlt er sein gesamtes Geld an die Bank, die Fehlsomme wird ignoriert.

Privileg: Feindliche Übernahme

Nachdem alle Gewinne und Verluste abgehandelt sind, darf der Spieler, der das Privileg erhält, einem beliebigen Spieler **eine beliebige Industrie abkaufen**. Der Übernahmepreis beträgt den dreifachen aktuellen Wert dieser Industrie und wird vom übernehmenden Spieler an den Spieler bezahlt, dessen Industrie übernommen wird. Die Industrie behält ihren aktuellen Wert und geht in den Besitz des übernehmenden Spielers über.

KURSMARKER

Immer wenn ein Spieler eine Industrie erwirbt, entwickelt oder Kapital aus ihr abzieht, ändert sich der Kurs dieser Industriearart. Der Kursmarker muss sofort an den aktuellen Wert angepasst werden, damit immer der richtige Wert jeder Industriearart angezeigt wird.

Sollte im Spielverlauf der Wert einer Industriearart 20 übersteigen, dreht ihr den Marker auf die „20+“-Seite, um anzuzeigen, dass 20 zum aktuell angezeigten Wert addiert werden muss. Sollte eine Industriearart einen Wert von über 40 erreichen, dreht ihr den Marker erneut um, müsst aber bedenken, dass 40 zum Wert addiert werden muss.



5. INDUSTRIEN

Der Spieler, dessen Spielfigur auf dem ersten Einsetzfeld (1) steht, zieht so viele Industriekarten vom Stapel, wie sich Spielfiguren auf der Industrienscheibe befinden, plus 1 zusätzliche Karte (z. B. 5 Karten, wenn dort 4 Spielfiguren stehen). Er wählt 1 Karte und kauft diese für **4 Millionen** (zahlbar an die Bank) oder legt sie verdeckt beiseite. Kauft er die Karte, legt er sie offen mit Entwicklungsstufe 1 vor sich ab. Danach gibt er die restlichen Karten an den Spieler, dessen Spielfigur sich auf dem nächsten Einsetzfeld (2) befindet. Das kann auch derselbe Spieler sein. Auch dieser Spieler wählt 1 Karte und kauft sie für **4 Millionen** oder legt sie beiseite. Das geht so weiter, bis der letzte Spieler mit einer Spielfigur auf dieser Scheibe

zwei Karten erhalten hat und eine davon gekauft oder beiseitegelegt hat. Die verbleibende Karte wird zu den bereits beiseitegelegten Karten gelegt.

Privileg: **Gelegenheit**

Nachdem alle Spieler ihre Aktion auf dieser Scheibe ausgeführt haben, zieht der Spieler, der das Privileg erhält, **eine weitere Industrie** vom Stapel und **darf diese für 4 Millionen kaufen**. Danach wird der Stapel der übrigen Industriekarten mit den beiseitegelegten Karten neu gemischt und für die nächste Runde bereitgelegt.

C. RUNDENENDE

1. INDUSTRIE-DREHUNG

Beginnend mit dem Startspieler, dann im Uhrzeigersinn folgend, erhält jeder Spieler 1 Industrie-Drehung, darf also entweder eine seiner Industrien **entwickeln** oder von dieser **Kapital abziehen**.



Beispiel: Gelb besitzt eine Industrie der Entwicklungsstufe 3. Er kann diese entweder auf Stufe 4 entwickeln ODER 3 Millionen aus der Bank nehmen und die Entwicklungsstufe auf 2 senken.

2. VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN RUNDE

Jeder Spieler **nimmt sich seine beiden Spielfiguren** von den Aktionsscheiben und stellt sie vor sich ab.

Die Aktionsscheibe, die in dieser Runde nicht verfügbar war, wird umgedreht (und ist somit für die nächste Runde wieder verfügbar), dafür wird die nächste Scheibe umgedreht, so dass diese für die nächste Runde nicht zur Verfügung stehen wird.

Der **Startspielermarker** wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.

SPIELLENDE

Nach der neunten und letzten Runde werden die Siegpunkte jedes Spielers gezählt und auf dem Wertungsblatt eingetragen.

1. INDUSTRIEN

INDUSTRIEKARTEN: 1 SP pro Entwicklungsstufe
Jede Industriekarte bringt ihrem Besitzer 1 Siegpunkt für jede Entwicklungsstufe, die sie aktuell aufweist.

MARKTFÜHRER: +1 SP pro Karte

Für jede der 3 Industriearten wird geprüft, welcher Spieler die meisten Karten dieser Art besitzt. Dieser Spieler erhält **so viele Siegpunkte, wie er Karten dieser Art besitzt**, unabhängig von den Entwicklungsstufen dieser Karten.



+5 SP

Beispiel: Ein Spieler hat 5 Fabrikkarten, seine Mitspieler haben 4, 3 und 0 Fabrikkarten. Dieser Spieler ist der Marktführer bei den Fabriken und erhält für seine 5 Karten 5 Siegpunkte.

Ein Spieler kann durchaus Marktführer in mehr als einer Industrieart sein. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern gibt es keinen Marktführer in dieser Industrieart.

KONSORTIUM: +2 SP

Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes komplette Set aus allen 3 Industriearten. Dieser Bonus wird unabhängig vom Marktführer-Bonus vergeben. Die Industriekarten zählen sowohl für die Marktführer- als auch für die Konsortium-Wertung.



Beispiel: Ein Spieler besitzt 4 Fabrik-, 3 Rohstoff- und 2 Transportkarten. Er hat damit 2 Konsortien und erhält hierfür 4 Siegpunkte.

2. KOLONIEN

Alle Spieler decken ihre Koloniekarten auf.

KOLONIEKARTEN: 1 SP pro Karte

Jede Koloniekarte bringt ihrem Besitzer 1 Siegpunkt.

DOMINANZ: +1 SP pro Karte

Für jeden der 5 Erdteile wird geprüft, welcher Spieler die meisten Karten dieser Art besitzt. Dieser Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie er Karten dieser Art besitzt.



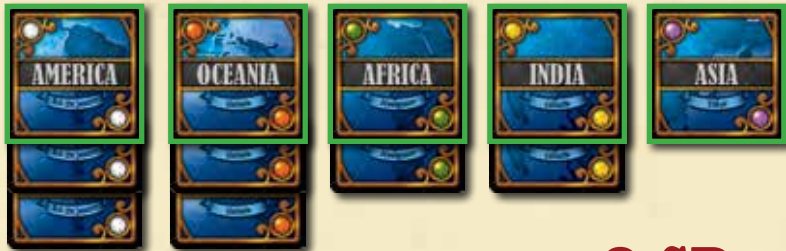
Beispiel: Ein Spieler hat 3 Asiakarten, seine Mitspieler haben 2, 1 und 0 Asiakarten. Dieser Spieler hat die Dominanz in Asien und erhält für seine 3 Karten 3 Siegpunkte.

Ein Spieler kann durchaus die Dominanz in mehr als einem Erdteil haben. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern gibt es keine Dominanz in diesem Erdteil.

GLOBALISIERUNG: +2 SP

Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes komplette Set aus allen 5 Erdteilen. Dieser Bonus wird unabhängig vom Dominanz-Bonus vergeben. Die Industriekarten zäh-

len sowohl für die Dominanz- als auch für die Globalisierung-Wertung.



+2 SP

3. VERMÖGEN

Alle Spieler legen ihr Vermögen offen.

VERMÖGEN: 1 SP pro 4 Millionen

Jeder Spieler erhält 1 Siegpunkt für jeweils 4 Millionen in seinem Besitz. Überzählige Millionen bringen keinen Siegpunkt, können aber bei Gleichstand wichtig sein.



Beispiel: Ein Spieler hat ein Vermögen von 15 Millionen und erhält hierfür 3 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand ist der Spieler mit dem größeren Vermögen besser platziert.

Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler die Platzierung.



ALTERNATIVER SPIELAUFBAU

Ihr könnt eine Partie auch mit unterschiedlichen Startbedingungen für jeden Spieler spielen. Wenn ihr das möchtet, verteilt die Spielerfarben zufällig. Abhängig von der Farbe erhält jeder Spieler einen anderen Startvorteil. Spielt ihr mit weniger als 6 Spielern, sortiert die Farbe Grün vorher aus.



Der Lobbyist

Deine Startindustrie beginnt auf Entwicklungsstufe 2.



Der Kapitalist

Deine Startindustrie besitzt bereits den Vorteil der Intrigenkarte „Capital Increase“ („Kapitalerhöhung“), siehe Rückseite der Regel.



Der Kolonist

Nachdem alle Spieler ihre Startkolonie gezogen haben, suchst du dir eine weitere Kolonie aus dem Stapel aus und mischst danach den Stapel.



Der Erbe

Du beginnst das Spiel mit 11 Millionen (statt 7).



Der Unternehmer

Nachdem alle Spieler ihre Startindustrie gezogen haben, suchst du dir eine weitere Industrie aus dem Stapel aus und mischst danach den Stapel. Beide Industrien beginnen auf Entwicklungsstufe 1.



Der Intrigant (nur in Partien mit 6 Spielern)

Du baust nach deinen Mitspielern auf. Sobald deine Mitspieler ihre Startindustrie(n) erhalten haben, suchst du dir deine Startindustrie aus dem Stapel aus und mischst diesen danach. Sobald deine Mitspieler ihre Startkolonie(n) erhalten haben, schaust du dir geheim alle Kolonien deiner Mitspieler an. Danach suchst du dir deine Startkolonie aus dem Stapel aus und mischst diesen danach. Du beginnst das Spiel mit 9 Millionen und bestimmst den Startspieler der ersten Runde. (Du darfst dich selbst bestimmen.)

MILLION CLUB

Autor: **Arnaud Ladagnous**

Schachtelillustration: **Pascal Quidault**

Illustration der Spielelemente: **Henri Kermarrec**

Entwicklung und künstlerische Leitung: **Xavier Berret**

Übersetzung: **Sebastian Rapp**

Redaktion und Lektorat der deutschsprachigen Ausgabe: **Sebastian Rapp und Sebastian Wenzlaff**

Veröffentlicht von:

PLAYAD GAMES
36bis rue des Frères Blin
35000 RENNES
FRANCE
info@playad-games.com

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee
Friedrichstr. 47
45128 Essen
Germany

www.asmodee.com
service@asmodee.com



DIE INTRIGENKARTEN



Racket (Betrug)

Nimm 3 Millionen aus der Bank. Jeder Mitspieler muss 3 Millionen an die Bank bezahlen. Hat ein Mitspieler nicht so viel Geld, bezahlt er sein gesamtes Geld, der Fehlbetrag wird ignoriert.



Capitalisation (Kapitalisierung)

Nimm 6 Millionen aus der Bank.



Buy a colonial contract (Kolonialen Handelsvertrag abkaufen)

Schau dir die Koloniekarten eines Mitspielers an. Du darfst ihm eine Karte deiner Wahl für 3 Millionen abkaufen und vor dir ablegen. (Die 3 Millionen gehen an den Mitspieler.)



Unfair competition (Unfairer Wettbewerb)

Erhöhe die Entwicklungsstufe einer deiner Industrien um 1. Senke danach die Entwicklungsstufe einer Industrie derselben Art bei jedem Mitspieler um 1 (wenn möglich). Hat ein Mitspieler mehr als eine Industrie dieser Art, entscheidest du, bei welcher Industrie die Stufe gesenkt wird.



Colonial Unrest (Unruhen in den Kolonien)

Schau dir die Koloniekarten eines Mitspielers an. Du darfst eine deiner Koloniekarten gegen eine seiner Koloniekarten tauschen.



Dumping (Dumping)

Tausche eine deiner Industriekarten gegen eine Industriekarte (derselben oder einer anderen Art) eines Mitspielers. Der Unterschied zwischen den Entwicklungsstufen beider Industrien darf maximal 1 betragen.



Expansion (Expansion)

Du erhältst 2 Industrie-Drehungen für 1 deiner Industrien (Entwicklung und/oder Kapital abziehen).



Capital Increase (Kapitalerhöhung)

Nimm 1 Million aus der Bank und lege die Banknote unter eine deiner Industriekarten. Der Wert der aktuellen Entwicklungsstufe dieser Industrie wird dauerhaft und für alle Belange (Wertberechnung, Kapital abziehen, Börse, Siegpunkte usw.) um 1 erhöht. Wird die Industrie von einem anderen Spieler übernommen, verbleiben etwaige Banknoten unter dieser Industrie.