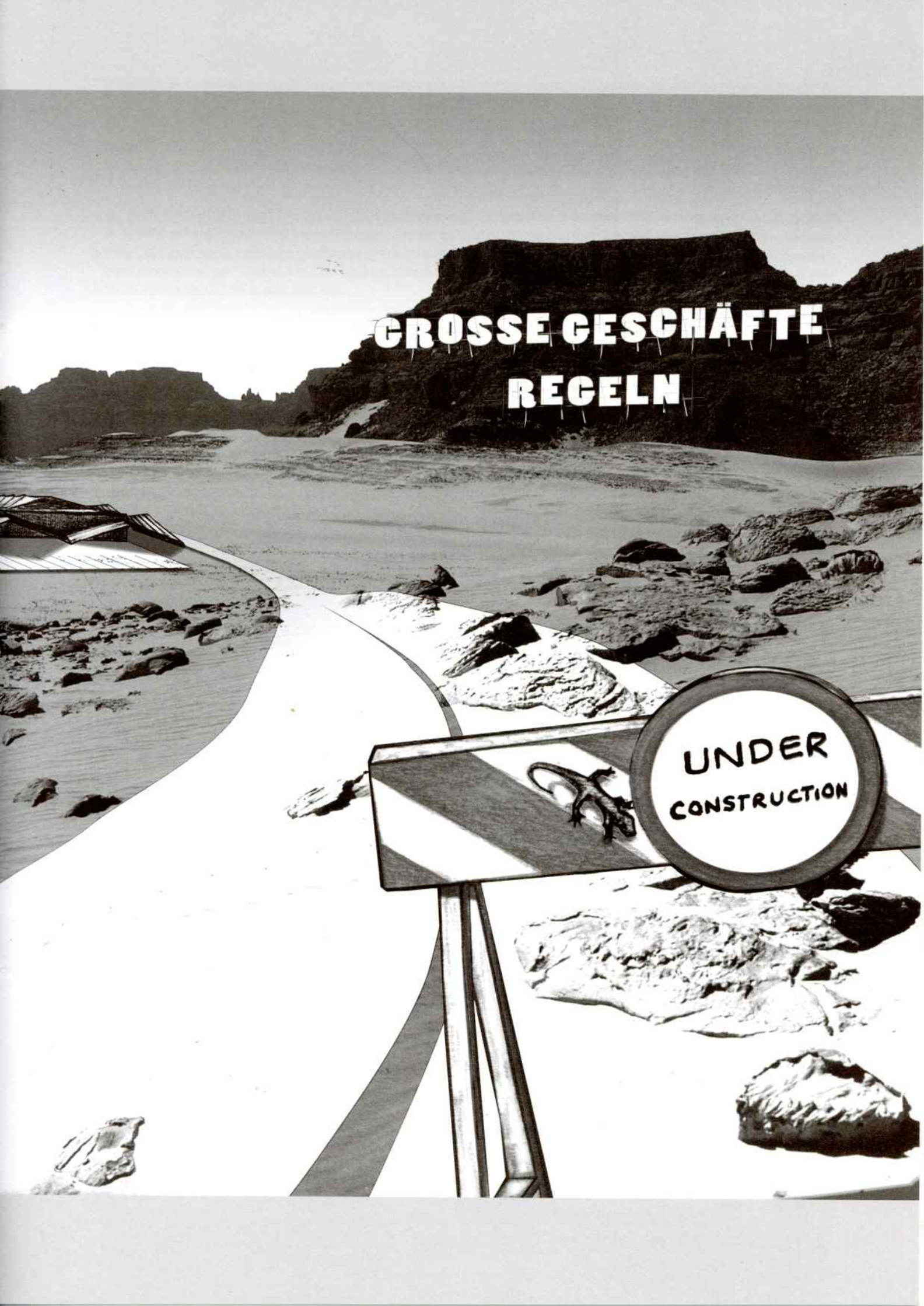


GROSSE GESCHÄFTE REGELN



**UNDER
CONSTRUCTION**

Inhalt

Einleitung	Seite 3
Zubehör	3
Vor dem 1. Spiel	3
Vorbereitung	4
Vor jedem Spiel	4
Wie funktioniert Große Geschäfte?	5
Der Spielablauf	6
Die Aktionen	
Auftrag annehmen	6
Fortschritt	7
Neue Genehmigungskarten ablegen und nachziehen	9
Schwarze Kasse verteilen	9
Rundenende	10
Erläuterung der Aufträge /Spezialaufträge	10
Vor der nächsten Runde	11
Spielende	11
Was mn gerne vergisst	 Rückseite dieser Regel
Taktische Tipps	 Rückseite dieser Regel
KOMPAKT: Änderungen für 3 Spieler	 Rückseite dieser Regel
Übersicht über mögliche Geschäfte	 Rückseite dieser Regel

Dankeschön

Ganz besonders bedanken möchte ich mich für die Grafik bei Sebastian Wagner und Stefan Balogh und für das Regelschreiben und Korrekturlesen bei Hartmut Kommerell, Alan R. Moon und Jay Tummelson. Fürs ausgiebige Testspielen und gute Ideen danke ich Stefan Brück aus Bernau/Chiemsee, Tommy Braun, Hartmut Kommerell, Martina Hellmich, Torsten Gimmmler, Heli Barthen, Günter Cornett, Holger Marckwardt und Steffi Mayer aus Berlin, Christian Hildenbrand und Henning Kröpke aus München, Mik Svellov aus Kopenhagen, Christine Biancheria, James Miller und allen anderen beim Gathering of Friends, den Bielefeldern sowie Friedemann Friese, Wolfgang Panning, Daniel Limpert, Frank Strußmann, Bernward Nüttgens, Rita Rassenhövel, Karsten Lobodda und Volker Tietze aus Drübber und umzu. Für meinen Vater. Danke für die Kreativität!

Dieses Spiel erscheint parallel in englischer Sprache unter dem Titel „Mall World“ bei Rio Grande Games, USA.

Große Geschäfte

Ein Spiel für 3-5 Paradies-Planer von Andrea Meyer

Nach langem Hin und Her ist die Entscheidung endlich gefallen: Das neue Einkaufszentrum „Mall World“ wird gebaut. Doch auch beim Gerangel um die zukünftige Nutzung der Geschäftsräume und bei der Vermietung lässt sich noch viel Geld verdienen – wenn man wie die Spielerinnen und Spieler Einfluss auf die Genehmigungsverfahren hat. Und wie im wirklichen Leben hat am Ende die Nase vorn, wer auf mehr oder minder legale Weise das meiste Geld gescheffelt hat.

Ich vermute, dass sich alle Spielerinnen auch von dem hier durchgängig verwandten Begriff „Spieler“ angesprochen fühlen. Wenn Euch das nicht passt, schickt mir eine Mail unter info@bewitched-spiele.de.

Zubehör

- Spielplan: Er zeigt 36 **Geschäftsräume** ① im Rohbau, eine **Kontostandsanzeige** ② für die Schweizer Konten der Spieler, die **Lobby** ③ mit vier Plätzen zur Auftragsvermittlung und das **Mall-Bureau** ④ für Vertragsabschlüsse.

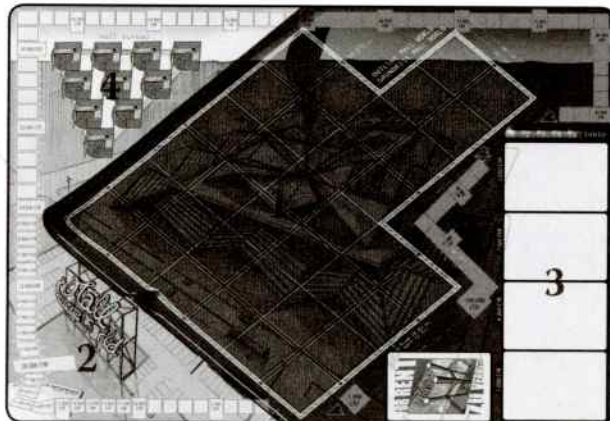
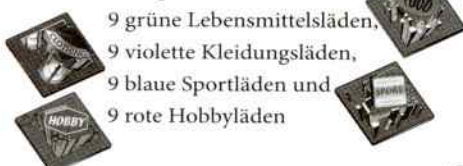


Abbildung: Spielplan ohne Auflagen



- 1 Schwarze Kasse

- 36 Branchenplättchen



- 9 grüne Lebensmittelläden,
- 9 violette Kleidungsläden,
- 9 blaue Sportläden und
- 9 rote Hobbyläden

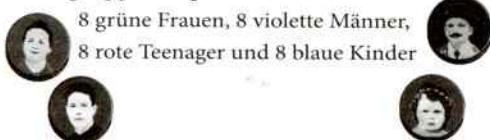
- ein Lager



- ein WC



- 32 Zielgruppenchips



- 8 grüne Frauen, 8 violette Männer,
- 8 rote Teenager und 8 blaue Kinder

- 10 Schmieregeldchips

Werte: 2x +4.000, +3.000, +2.000,
+1.000, -1.000, 2x -2.000, 2x -3.000



- 40 Genehmigungskarten



- 22 Aufträge, davon
10 Nutzungsaufträge (rot)



- 12 Vermietungsaufträge (grün)



- 6 Spezialaufträge (blau)

- liquides Kapital (25 Holzmünzen à 1 Einheit)



- 5 x 2 Spielfiguren in den Spielerfarben



- 5 Übersichtskarten
Vorderseite deutsch,
Rückseite englisch



- 1 Spielregel

Vor dem 1. Spiel

Vor dem ersten Spiel bitte die Plättchen und Chips sowie die Schwarze Kasse aus den Stanzbögen lösen.

Vorbereitung

Anmerkung: Bei drei Spielern gibt es einige Änderungen, die in der Spielregel zu finden und am Schluss noch mal zusammengefasst sind.

Vor jedem Spiel

- Spielplan auslegen, bei drei und vier Spielern drei Geschäftsräume mit dem Plättchen „Lager“, bei drei Spielern drei weitere Geschäftsräume mit „WCs“ belegen. Alle übrigen Räume müssen jetzt noch miteinander verbunden sein.
- Die Schwarze Kasse neben den Spielplan legen.
- Die Zielgruppen-Chips und Branchenplättchen werden sortiert und offen bereit gelegt.
- Ein Branchenplättchen jeder Farbe wird zufällig irgendwo auf den Plan gelegt, so dass es an keines der anderen Branchen-Plättchen angrenzt.
- Wer „Große Geschäfte“ das erste Mal spielt, sollte die Plättchen so platzieren, wie aus der Zeichnung ersichtlich ist (siehe Abbildung unten).
- Die gemischten Genehmigungskarten werden verdeckt neben den Plan gelegt, die obersten vier Genehmigungskarten aufgedeckt daneben platziert.
- Aus den Auftragskarten wird ein verdeckter Stapel gebildet, indem zuunterst die gemischten Aufträge „Vermietung“ und darauf die gemischten Aufträge „Nutzung“ gelegt werden. Bei drei Spielern werden von beiden Auftragsarten je drei Karten verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.
- Der fertige Stapel wird verdeckt auf den Lobby-Eingang gelegt. Die obersten vier Aufträge werden danach offen auf die Plätze in der Lobby gelegt.
- Die Schmiergeldchips werden verdeckt gemischt. Es wird zufällig ein Chip mehr als Spieler teilnehmen gezogen, die gezogenen Chips werden offen in das Mall-Bureau gelegt. Die restlichen Schmiergeldchips werden verdeckt beiseite gelegt, sie werden erst in späteren Runden benötigt.
- Jeder Spieler erhält 2 Spielfiguren seiner Farbe. Mit einer markiert er einen Kontostand von 20.000 CHF, die andere dient als Farbanzeiger. Außerdem erhält jeder 5 Münzen, 1 Übersichtskarte, 1 verdeckten, zufällig verteilten Spezialauftrag und 4 Genehmigungskarten vom verdeckten Stapel.



Abbildung: Vorschlag für eine Ausgangssituation vor dem Spiel

Fortsetzung: Vor jedem Spiel

- Restliche Marker, Münzen, Übersichten und (verdeckte) Spezialaufträge kommen aus dem Spiel.
- Alle ausgeteilten Karten nimmt man verdeckt auf die Hand. Die Münzen – das liquide Kapital – darf man geheim halten.

- Zuletzt wird ein Startspieler bestimmt (z.B. derjenige mit dem größten Dispokredit).

Jetzt kann das Spiel beginnen.



Abbildung: Übersicht über Spielplan und Umfeld vor einem Spiel, 1 Auslage der Genehmigungskarten, 2 Schwarze Kasse, 3 bereit gelegte Zielgruppenchips und Branchenplättchen, 4 offene Aufträge, 5 Schmiergeldchips

Wie funktioniert Große Geschäfte?

Die Spieler verdienen Geld für ihr Schweizer Konto, wenn im Einkaufszentrum „Mall World“ bei Rundenende bestimmte Konstellationen vorhanden sind, die sie zuvor vertraglich zugesagt (= ausgespielt) haben.

Zunächst betreffen diese Verträge die Nutzung benachbarter Läden, später die konkrete Vermietung von Läden, die sich aus Branchenplättchen in Kombination mit Zielgruppenchips ergibt. Einfluss auf den Spielplan und damit auf die Gestaltung des Spielplans haben die Spieler durch die Genehmigungskarten.

Diese Karten erlauben sowohl bestimmte Nachbarschaften von Branchenplättchen als auch konkrete Vermietungen. Durch geschickten Einsatz der Karten können sich aber auch „zufällig“ weitere Konstellationen ergeben.

Das Bargeld der Spieler dient ausschließlich dem Handel mit Genehmigungskarten; alle anderen Geschäfte (Annahme von Aufträgen, Schmiergelder und Auszahlungen für erfüllte Aufträge) werden über das Schweizer Konto abgewickelt.

Der Spielablauf

Große Geschäfte wird über 3 Runden gespielt. Eine Runde endet, wenn sich im Mall-Bureau kein Schmiergeldchip mehr befindet.

Die Spieler sind reihum am Zug. Ein Spielzug besteht aus vier Aktionen, auf die zum Teil verzichtet werden kann.

Bei allen Aktionen ist stets darauf zu achten, dass der Spieler höchstens 8 Karten (Genehmigungskarten, Aufträge, Spezialaufträge) auf der Hand hält. Hat ein Spieler dennoch mehr Handkarten, so zieht sein rechter Nachbar so viele Karten aus dessen Hand,

bis er nur noch 8 Karten hat. Gezogene Genehmigungskarten werden abgelegt, gezogene Aufträge gehen aus dem Spiel.

Die Aktionen sind:

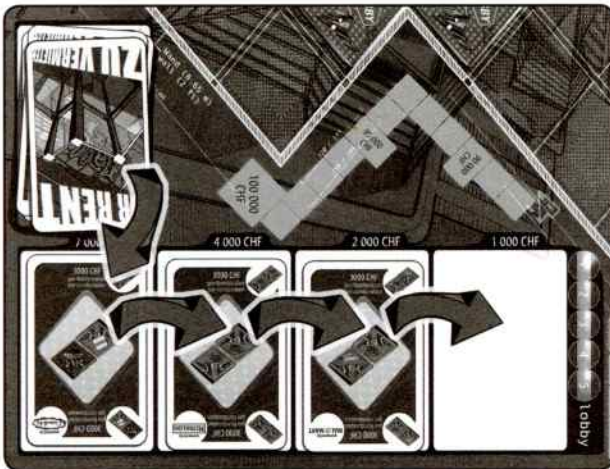
1. Auftrag annehmen
2. Fortschritt (Genehmigungskarten einsetzen oder Auftrag bestätigen)
3. Genehmigungskarten ablegen und nachziehen
4. Schwarze Kasse verteilen

Die Aktionen

1. Auftrag annehmen (optional)

Der Spieler nimmt einen Auftrag aus der Lobby auf die Hand und bezahlt von seinem Konto den in der Lobby angegebenen Betrag.

Die Lobby wird anschließend wieder aufgefüllt, indem die teureren Aufträge in Richtung der entstandenen Lücke verschoben werden und ein neuer Auftrag vom Stapel auf den mit 7.000 CHF beschrifteten Platz gelegt wird (siehe Abbildung unten).



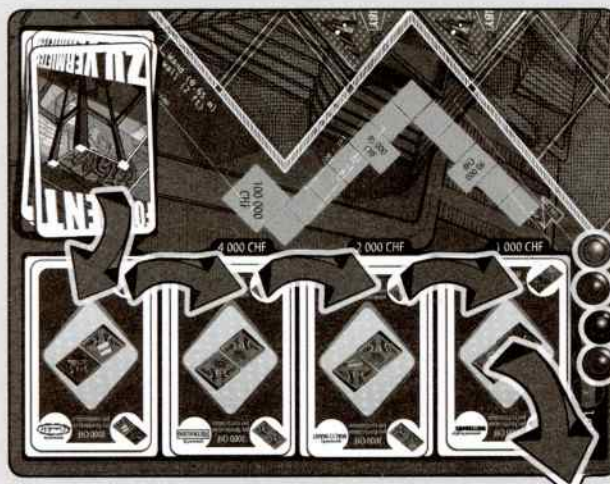
WICHTIG: Solange am Lobbyeingang noch verdeckte Aufträge auf dem Stapel liegen, setzt, wer keinen Auftrag annehmen will oder kann (weil er schon acht Karten auf der Hand hat), seinen Farbanzeiger in die Lobby.

Wer einen Auftrag angenommen hat, entfernt alle Farbanzeiger aus der Lobby.

ACHTUNG: Sobald zum ersten Mal ein Auftrag „Vermietung“ angenommen wurde, werden alle verbliebenen Aufträge „Nutzung“ aus der Lobby entfernt. Die Lücken werden wie beschrieben aufgefüllt.

ACHTUNG: Befinden sich am Beginn eines Spielzuges die Farbanzeiger aller Spieler in der Lobby und es sind noch verdeckte Aufträge auf dem Stapel, so wird der günstigste Auftrag aus dem Spiel entfernt, die Lücke wird wie oben beschrieben aufgefüllt. Erst danach entscheidet sich der Spieler, ob er einen Auftrag annehmen will (s.o.).

Abbildung: Auffüllung der Aufträge in der Lobby, nachdem ein Spieler den Auftrag für 1000 CHF angenommen hat



Beispiel 1: Weder Martina noch Hartmut, Tommy oder Andrea haben in ihrem letzten Zug einen Auftrag angenommen – alle Farbanzeiger stehen in der Lobby. Deshalb entfernt Martina vor ihrem Zug den günstigsten Auftrag aus dem Spiel, verschiebt die anderen Aufträge nach rechts und deckt einen neuen Auftrag vom Stapel auf. Dieser ist für sie so attraktiv, dass sie bereitwillig 7.000 CHF dafür zahlt. Anschließend gibt sie allen Spielern ihre Farbanzeiger aus der Lobby zurück und nimmt auch den eigenen wieder an sich.

Abbildung: Vollbesetzung der Farbanzeiger in der Lobby bei vier Spielern und darauffolgende Entfernung des günstigsten Auftrags

Die Aktionen

2. Fortschritt (obligatorisch)

Der Spieler muss als Fortschritt genau eine der beiden Aktionen

- a) Handel mit Genehmigungskarten
oder
- b) Bestätigung eines Auftrags durchführen.

WICHTIG:

In der dritten Runde dürfen auch beide Aktionen im selben Spielzug durchgeführt werden.

a) Handel mit Genehmigungskarten

Der aktive Spieler wählt aus seinen Handkarten bis zu 3 Genehmigungskarten aus, die auf dem Spielplan verwirklicht werden sollen. Er legt sie offen vor sich aus. Wird nur eine Genehmigungskarte angeboten, realisiert der Anbieter diese selbst und zahlt dafür eine Münze in die Schwarze Kasse.

Wird mehr als eine Genehmigungskarte angeboten, bieten alle Mitspieler gleichzeitig mit ihrem Bargeld in die Faust um das Recht, eine der Genehmigungskarten nach ihren eigenen Vorstellungen zu realisieren. Nur bei drei Spielern bietet auch der Anbieter mit. Wer nichts bietet, nimmt an der Versteigerung nicht teil.

Wenn alle ihre Fäuste in die Mitte halten, öffnen sie sie gleichzeitig, so dass ihr Gebot sichtbar wird. Wer das höchste Gebot gemacht hat, sucht sich zuerst eine Genehmigungskarte aus und realisiert sie sofort.

Wurden drei Karten angeboten, kommt anschließend der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot zum Zug. Bieten mehrere Mitspieler gleich viel Geld, hat derjenige das höhere Gebot, der im Uhrzeigersinn näher am aktiven Spieler sitzt. Beim Spiel zu dritt hat der Anbieter im Falle eines Gleichstands das höhere Gebot. Die letzte angebotene Genehmigungskarte muss immer der Anbieter selbst realisieren.

Reihenfolge		Anzahl der angebotenen Genehmigungskarten		
		3	2	1
1.	Realisierung	Höchstgebot an Anbieter	Höchstgebot in Schwarze Kasse	Anbieter 1 Münze in Schwarze Kasse
2.	Realisierung	2. höchstes Gebot in Schwarze Kasse	Anbieter kostenlos	
3.	Realisierung	Anbieter Geld	kostenlos	

Abbildung: Tabelle für Handel mit Genehmigungskarten

Erworbene Genehmigungskarten müssen sofort nach dem Erhalt auf dem Plan realisiert werden (Höchstbietender zuerst, Anbieter zuletzt). Das Gebot wird entsprechend der Tabelle unten an den Anbieter oder in die Schwarze Kasse gezahlt.

Werden zwei oder drei Genehmigungskarten angeboten, müssen Genehmigungskarten, die mangels Gebot nicht vergeben werden, vom Anbieter kostenlos genutzt werden.

Beispiel 2: Hartmut hat drei Genehmigungskarten angeboten und sie offen vor sich ausgelegt. Martina bietet 3 Münzen, Andrea bietet nichts und Tommy bietet 1 Münze. Martina gibt die 3 Münzen Hartmut, sucht sich dafür eine der Genehmigungskarten aus und realisiert sie sofort. Tommy entscheidet sich für eine der verbliebenen Genehmigungskarten, setzt sie sofort um und zahlt die Münze in die Schwarze Kasse. Hartmut realisiert die übrige Genehmigungskarte kostenlos.

Beispiel 3: Hartmut, Martina und Tommy spielen zu dritt. Hartmut hat drei Genehmigungskarten angeboten und sie offen vor sich ausgelegt. Martina bietet 3 Münzen, Hartmut und Tommy bieten jeweils 2 Münzen. Martina gibt die 3 Münzen Hartmut, sucht sich dafür eine der Genehmigungskarten aus und realisiert sie sofort. Hartmut als derjenige mit dem zweithöchsten Gebot realisiert zunächst eine der verbliebenen Genehmigungskarten und zahlt zwei Münzen in die Schwarze Kasse. Hartmut als Anbieter realisiert die übrige Genehmigungskarte kostenlos. Tommy behält sein Geld.

GROSSE GESCHÄFTE



Andrea Meyer
Birkheidering 9
12527 Berlin
www.bewitched-spiele.de

Made in Germany
© 2004 by Andrea Meyer, Berlin

Die Genehmigungskarte kann auf dem Plan wie folgt realisiert werden:

Entweder wird ein Branchenplättchen in einer der beiden Farben auf einen freien Laden an einer der Plättchenkanten neben ein Branchenplättchen der anderen Farbe gelegt,

oder ein Zielgruppenchip in einer der beiden Farben wird auf ein freies Branchenplättchen der zweiten Farbe gelegt wie auf der Genehmigungskarte dargestellt. Dies ist erst erlaubt, wenn einer der Spieler einen Vermietungsauftrag angenommen hat oder die 2. Runde begonnen hat. Auf Lagern und WCs dürfen keine Zielgruppenchips abgelegt werden. Ebenso dürfen keine Vermietungen stattfinden, die nicht auf der Genehmigungskarte dargestellt sind.

Genutzte Genehmigungskarten werden offen auf einen Ablagestapel neben den Nachziehstapel gelegt.

Beispiel 4: Hartmut hat drei Genehmigungskarten angeboten und sie offen vor sich ausgelegt. Martina hat 3 Münzen geboten und darf deshalb als erste der Genehmigungskarten umsetzen. Sie entscheidet sich, ein Hobbygeschäft neben einen Nahrungsmittelladen zu bauen ①. Weil Andrea und Tommy beide nichts geboten haben, muss Hartmut jetzt noch die beiden anderen Genehmigungskarten realisieren. Er entscheidet sich dafür, eine Filiale von Lovis (Teenager auf Kleidung) ② und eine Game Lobby (Frauen auf Hobby) ③ einzurichten – das werden ihm seine Auftraggeber danken. Die beschriebenen Aktionen finden sich entsprechend nummeriert auf der Abbildung rechts.

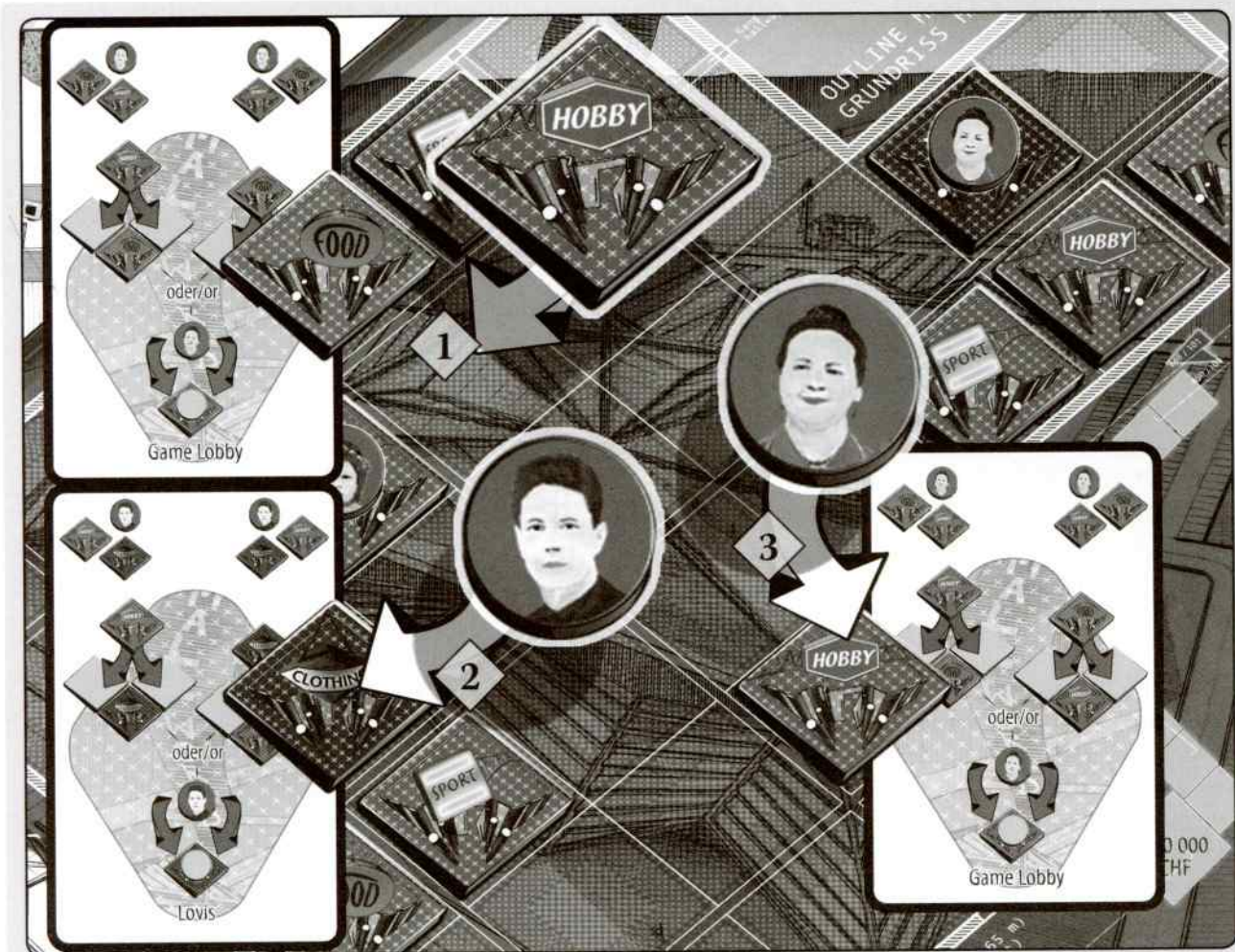


Abbildung: Realisierung von Genehmigungskarten wie im Beispiel 4 beschrieben

b) Bestätigen eines Auftrags

Hierzu legt der Spieler eine Auftrags- oder Spezialauftragskarte aus seiner Hand offen vor sich aus und entfernt einen Schmiergeldchip seiner Wahl aus dem Mall Bureau. Dabei bedeuten positive Chips,

dass der Spieler Geld erhält, bei negativen Chips muss der Spieler Schmiergeld zahlen, um den Auftrag bestätigen zu dürfen. Die Zahlungen werden durch Verrücken des Kontostandanzeigers notiert. Bestätigte Aufträge werden nur einmal abgerechnet: am Ende der Runde in der sie ausgelegt wurden.

Die Aktionen

3. Neue Genehmigungskarten ablegen und nachziehen (optional)

Der Spieler darf nacheinander

1. Genehmigungskarten aus seiner Kartenhand sowie aus der offenen Auslage entfernen und aus dem Spiel nehmen, wenn diese Genehmigungskarten nicht mehr genutzt werden können. In der Auslage entstehende Lücken werden sofort vom Stapel aufgefüllt. Das wird solange wiederholt, bis in der Auslage nur nutzbare Genehmigungskarten liegen.
2. beliebig oft gegen Zahlung von jeweils 2 Münzen in die Schwarze Kasse alle offen ausliegenden Genehmigungskarten auf den Ablagestapel legen und vier neue aufdecken. Werden dabei nicht nutzbare Genehmigungskarten aufgedeckt, werden sie direkt aus dem Spiel genommen, die Lücken werden aufgefüllt.
3. bis zu 2 der offen ausliegenden Genehmigungskarten auf die Hand nehmen, sofern er dadurch

nicht mehr als 8 Handkarten besitzt. Nachdem er so viele Genehmigungskarten wie gewünscht genommen hat, werden Lücken in der Auslage durch Genehmigungskarten vom Stapel aufgefüllt.

Beispiel 5: Andrea sieht, dass die Genehmigungskarte Kleidung/Kleidung nicht mehr realisierbar ist, weil es keine Branchenplättchen „Kleidung“ mehr gibt, und alle auf dem Plan befindlichen Kleidungs-läden bereits vermietet sind. Sie nimmt sie aus dem Spiel und deckt eine neue Genehmigungskarte auf. Außerdem wirft sie eine Kleidung/Kleidung-Karte aus der Hand ab - auch sie geht aus dem Spiel.

Da Andrea keine der ausliegenden Genehmigungskarten gebrauchen kann, zahlt sie 2 Münzen in die Schwarze Kasse, legt alle Genehmigungskarten aus der Auslage auf den Ablagestapel und deckt vier neue Karten auf, von denen sie anschließend zwei auf die Hand nimmt. Die entstandenen Lücken in der Auslage füllt sie vom Nachziehstapel auf.

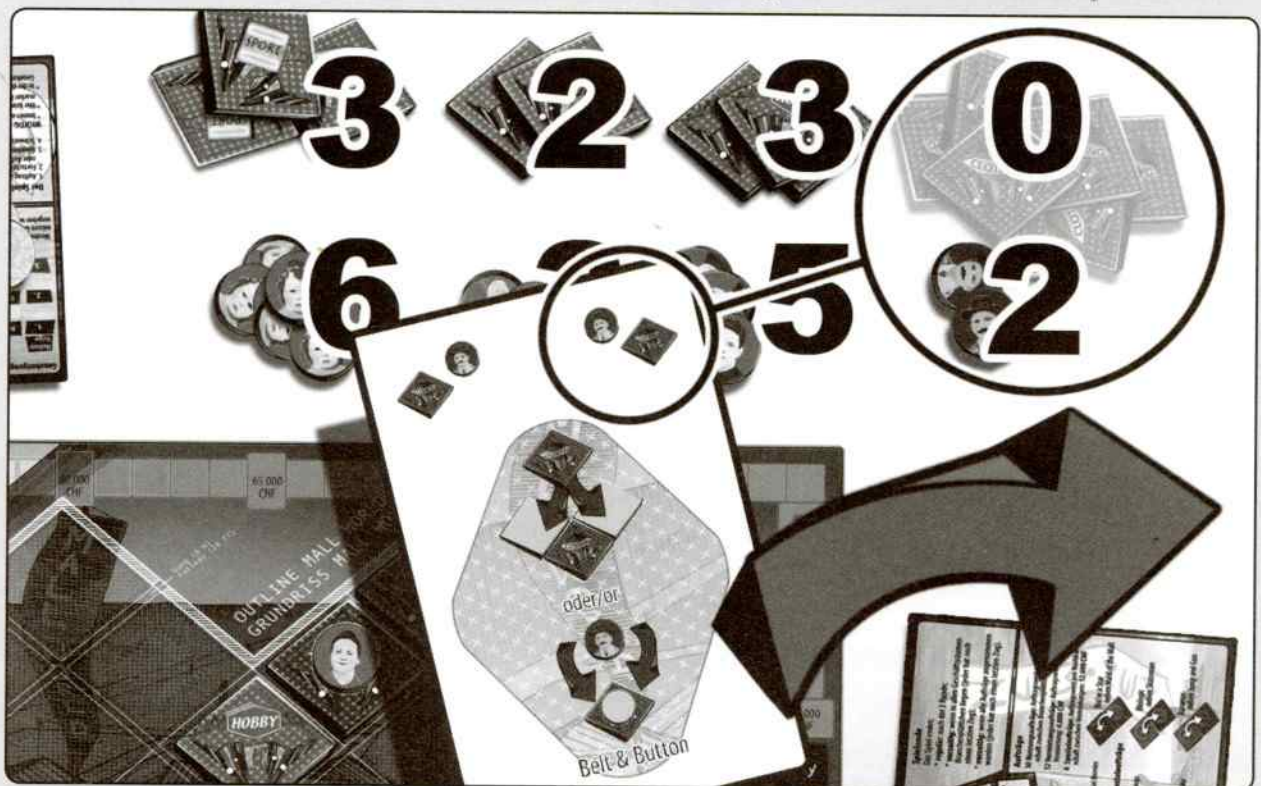


Abbildung: Entfernen von nicht mehr realisierbaren Genehmigungskarten wie im Beispiel 5 beschrieben

Die Aktionen

4. Schwarze Kasse verteilen (obligatorisch)

Sofern sich in der Schwarzen Kasse mindestens so viele Münzen befinden wie Spieler am Spiel teilnehmen, werden die Münzen gleichmäßig an alle

Spieler verteilt. Nicht aufteilbare Reste verbleiben im Fonds.

Beispiel 5: In der Schwarzen Kasse sind am Ende von Tommys Zug 7 Münzen. Er gibt jedem Spieler eine davon und belässt 3 Münzen im Fonds.

Rundenende

Befindet sich nach dem Zug eines Spielers kein Schmiegeldchip mehr im Mall Bureau, endet die Runde.

Für jeden Spieler erfolgt sofort die Auszahlung für die ausliegenden Aufträge. Dabei wird gezählt, wie

oft die vom Auftrag geforderte Konstellation auf dem Spielplan vorkommt und diese Anzahl mit dem Auftragswert multipliziert. Das Ergebnis wird dem Konto gut geschrieben. Abgerechnete Aufträge werden aus dem Spiel genommen.

Erläuterung der Aufträge

Nutzungsaufträge: Gezählt werden Nachbarschaften der auf dem Auftrag vorgegebenen Branchen.

Grenzt ein Plättchen an mehrere passende Branchenplättchen, so wird jede dieser Nachbarschaften gezählt. Bereits vermietete Läden (mit einem Zielgruppenchip) werden hingegen nicht berücksichtigt.

Beispiel 7: Der Auftrag „Kleidungsladen neben Hobbyladen“ ist hier 4 mal $\diamond 1$ realisiert worden. Die mit $\diamond 2$ bezeichneten Nachbarschaften zählen nicht, weil der Kleidungsladen bereits an die Kette „Lovis“ bzw. „Maid of the Mall“ vermietet worden ist. (siehe Abbildung)

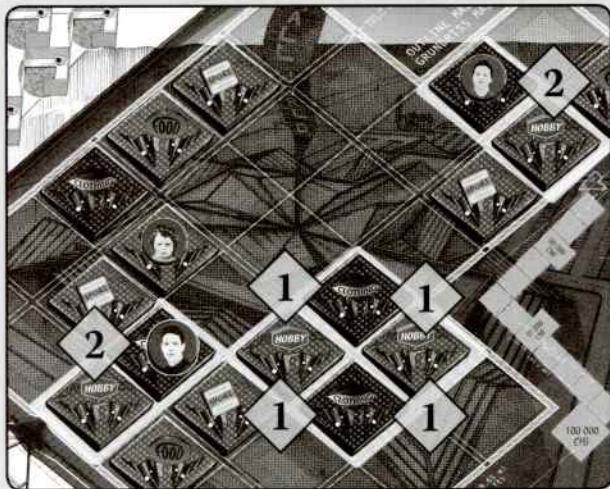


Abbildung: Nachbarschaften von Nutzungen wie in Beispiel 7 beschrieben (Kleidung / Hobby)

Vermietungsaufträge: Gezählt wird die Anzahl der Läden mit passender Vermietung, d.h. Kombination von Nutzung und Zielgruppe. Dabei wird die Anzahl beider angegebenen Vermietungen addiert und dann mit dem Auftragswert multipliziert.

Beispiel 8: Auf dem Plan sind je 3 Filialen von Lovis, Biologic und Fresh Fish, 2 Läden von Girls' Things, Belt & Button und Bananas sowie je ein Laden von Jump and Gun und von Game Lobby realisiert worden.

Die Tabelle zeigt die aktuellen Auftragswerte der verschiedenen Vermietungsaufträge:

Vermietungsauftrag	Anzahl Läden beider Sorten	Gewinn (wird dem Konto gutgeschrieben)
Belt & Button + Skateman	$2 + 0 = 2$	8.000 CHF
Belt & Button + Girls' Things	$2 + 2 = 4$	16.000 CHF
Biologic + Lovis	$3 + 3 = 6$	24.000 CHF
Biologic + Jump and Gun	$3 + 1 = 4$	16.000 CHF
Bananas + Maid of the Mall	$2 + 0 = 2$	8.000 CHF
Bananas + Jen's Got Berries	$2 + 0 = 2$	8.000 CHF
You're a Star + Lovis	$0 + 3 = 3$	12.000 CHF
You're a Star + Fresh Fish	$0 + 3 = 3$	12.000 CHF
Game Lobby + Jump and Gun	$1 + 1 = 2$	8.000 CHF
Game Lobby + Girls' Things	$1 + 2 = 3$	12.000 CHF
Jen's Got Berries + Maid of the Mall	$0 + 0 = 0$	0 CHF
Fresh Fish + Skateman	$3 + 0 = 3$	12.000 CHF

Spezialaufträge

Spezialaufträge: Anzahl der Nachbarschaften zwischen korrekten Vermietungen.

Beispiel 9: Auf dem Plan gibt es bei Rundenende drei Nachbarschaften zwischen Filialen von Fresh Fish und Game Lobby sowie je zwei Nachbarschaften zwischen Filialen von Belt & Button und Jen's Got Berries sowie von Biologic und Skateman.

Keiner der anderen drei Spezialaufträge ist auf dem Plan realisiert. Wer den ersten Spezialauftrag (Fresh Fish neben Game Lobby) bestätigt hat, kann seinem Konto 36.000 CHF gutschreiben, für die anderen beiden Aufträge gibt es, falls sie bestätigt wurden, jeweils eine Kontogutschrift von 24.000 CHF.

(siehe Abbildung nächste Seite)

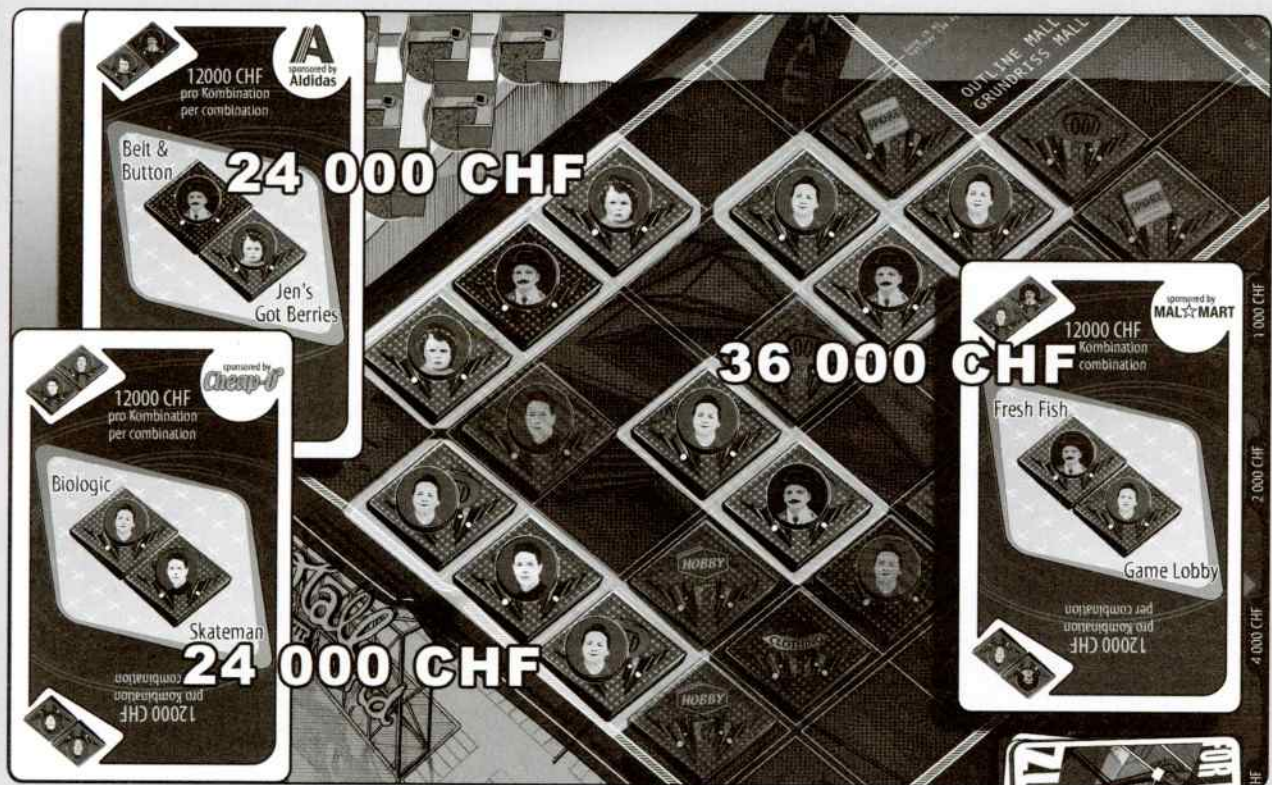


Abbildung: Nachbarschaften von Vermietungen wie in den Spezialaufträgen gefordert und der daraus resultierende Gewinn (vgl. Beispiel 9)

Vor der nächsten Runde

Vor Beginn der nächsten Runde erhalten alle Spieler ihre Farbanzeiger aus der Lobby zurück. Außerdem werden alle 10 Schmiergeldchips verdeckt gemischt und entsprechend der Tabelle einige offen ins Mall Bureau gelegt:

	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
	Chips im Mall Bureau		
2. Runde	4	5	6
3. Runde	6	8	10

Zur Vorbereitung der zweiten Runde werden zudem alle Nutzungsaufträge, die sich noch in der Lobby

befinden, aus dem Spiel genommen. Die entstehenden Lücken werden wie auf Seite 6 beschrieben vom Stapel nachgefüllt, bis in der Auslage nur noch Vermietungsaufträge liegen.

Nutzungsaufträge, die die Spieler noch auf der Hand halten, dürfen **nicht** abgeworfen werden. Man muss sie so lange auf der Hand halten, bis man die Aufträge bestätigt (ausspielt).

Die nächste Runde beginnt der Spieler, der regulär an der Reihe ist.

Spielende

Das Spiel endet regulär, wenn die Abrechnung der 3. Runde erfolgt ist.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn für alle Räume der Mall eine Branche festgelegt wurde oder sich keine Aufträge mehr in der Lobby befinden. In diesen Fällen ist – der auslösende Spieler eingeschlossen – jeder noch einmal an der Reihe.

Sollte das Spiel während dieser letzten Runde regulär enden, endet es sofort, auch wenn noch nicht alle Spieler noch einmal dran waren.

Wurde das Spiel während der letzten Runde nicht regulär beendet, so findet am Schluss noch eine Abrechnung der ausliegenden Aufträge statt.

Nach der letzten Abrechnung zählen alle ihre Münzen und erhöhen ihren Kontostand pro Münze um 1.000 CHF.

Es gewinnt, wer jetzt das meiste Geld auf seinem Schweizer Konto hat.

Was man gerne vergisst

- Wer einen Auftrag annimmt, entfernt alle Farbanzeiger aus der Lobby
- Wer keinen Auftrag annimmt, setzt seine Farbanzeiger in die Lobby
- Genehmigungskarten, die man ersteigert, nimmt man nicht auf die Hand. Man realisiert sie sofort und legt sie auf den Ablagestapel.
- In der dritten Runde darf man Genehmigungskarten handeln und Aufträge bestätigen
- In der ersten Runde darf man keine bereits genutzten Räume vermieten, außer, es wurde bereits ein Vermietungsauftrag angenommen
- Man darf zu jedem Zeitpunkt im Spiel maximal acht Handkarten haben, auch der Spezialauftrag zählt zum Handlimit
- Vermietete Läden bringen für Nutzungsaufträge kein Einkommen mehr
- Münzen zählen am Ende als Guthaben

Taktische Tipps

- Die Nutzungsaufträge spielen meist nur in der ersten Runde eine Rolle, da anschließend in der Regel mit der Vermietung begonnen wird.
- „Mall World“ ist ein „Aufbauspiel“, d.h. es gilt, über die einzelne Runde hinaus zu planen und strategisch zu überlegen, welche Aufträge vielleicht später noch (mehr) Geld bringen.

KOMPAKT: Änderungen für 3 Spieler

Spielvorbereitung

- Sowohl das Lager und die WCs auf dem Spielplan platzieren
- Je drei Vermietungs- und Nutzungsaufträge verdeckt aus dem Spiel nehmen

Beim Handel mit Genehmigungskarten

- Anbieter bietet mit und hat bei Gleichstand unter den gleichen Geboten das Vorkaufsrecht.

Mall World - Übersicht über die möglichen Geschäfte

Zielgruppe		Geschäftsräume			
		Kleidung (violett)	Lebensmittel (grün)	Hobby (rot)	Sport (blau)
Männer (violett)		Belt & Button	Fresh Fish	NICHTS	Jump and Gun
Frauen (grün)		Maid of the Mall	Biologic	Game Lobby	NICHTS
Teenager (rot)		Lovis	NICHTS	Bananas	Skateman
Kinder (blau)		NICHTS	Jen's Got Berries	Girls' Things	You're a Star