

Spielregeln Pleurotremata

Spieldaten

Typ	Börsen- / Wirtschaftssimulation
Anzahl Spieler	2 - 6

Spielprinzip

Spieloberfläche

Das Spiel teilt sich in zwei einzelne Teile auf; die Weltkarte und die Werteskala.

- Weltkarte:

Auf der Weltkarte können die Hochhäuser der einzelnen Firmen platziert werden. Die Karte besteht aus 180 Feldern, die in einem 12 x 15 Rechteck angeordnet sind. Eingeteilt wird die Karte in 6 gleichgrosse, rechteckige Bereiche (6 x 5 Felder).

- Werteskala

Auf der Werteskala ist ersichtlich, welche Werte die Firmenanteile der einzelnen Firmen momentan haben. Die Kurse hängen von dem aktuellen Stand der Weltkarte ab.

Firmenanteile

Im Spiel gibt es vier verschiedene Firmen. Diese sind von den Spielern unabhängig, das heisst, dass eine Firma nicht einem Spieler gehört. Die Firmen sind abstrakte Objekte im Spiel, mit deren Anteile die Spieler frei handeln können um ihren eigenen Gewinn zu optimieren.

Kursänderungen einer Firma haben einen direkten Einfluss auf diejenigen Spieler, die Firmenanteile dieser Firma besitzen.

- Kursgewinne

Bei einer Wertsteigerung einer Firma bekommen alle Spieler, die Firmenanteile der Firma besitzen, eine Dividende ausbezahlt. Die Dividende berechnet sich aus:
Anzahl Firmenanteile mal Wertsteigerung.

- Kursverluste

Kursverluste können auftreten, wenn eine Hochhauskette eine andere verdrängt. In diesem Fall werden zuerst die Dividenden aus dem Kursgewinn der überlegenden Kette ausbezahlt, bevor die Kursverluste berechnet werden.

Bei einer Wertverminderung müssen alle Spieler, die Firmenanteile der jeweiligen Firma besitzen, eine Kompensation entrichten. Diese Kompensation berechnet sich wiederum aus:

Anzahl Firmenanteile mal Wertverminderung

Dabei ist zu beachten, dass der Spieler, der den Kursverlust verursacht hat, keine Kompensation zahlen muss.

- Handel

Firmenanteile können während eines Spielzugs beliebig gekauft oder verkauft werden. Dabei entspricht der Preis jeweils dem aktuellen Wert eines Firmenanteils.

- Zwangsverkauf

Kann ein Spieler seinen finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen, so muss er Firmenanteile verkaufen. In diesem Fall liegt der Verkaufspreis eines Anteils bei 50% des eigentlichen Werts.

Spielzug

Das Spiel ist rundenbasiert, die Spieler wechseln sich in ihren Zügen ab.

Während einem Zug führt ein Spieler folgende Aktionen aus:

1. Kaufen oder Verkaufen von Firmenanteilen
2. Bauen eines Hochhauses
3. Auszahlung der Dividenden
4. Zahlung von Kompensationen

Bauen eines Hochhauses

Jeder Spieler kann pro Spielzug ein Hochhaus auf die Weltkarte bauen. Diese Aktion erfolgt gemäss gewissen Regeln und beeinflusst den Kurs der Firmenanteile. Der Bau eines Hochhauses erfolgt nach folgendem Muster:

1. Das Spiel bestimmt, in welchem der sechs Bereiche der Weltkarte das Hochhaus gebaut werden muss.
2. Das Spiel bestimmt, welcher Firma das neue Hochhaus gehören soll, dazu gibt es drei Möglichkeiten:
 1. Das Spiel bestimmt die eine der vier Firmen zufällig (Wahrscheinlichkeit: 4/6)
 2. Der Spieler kann eine der vier Firmen frei wählen (Wahrscheinlichkeit: 1/6)
 3. Das neue Hochhaus gehört der Firma mit dem momentan tiefsten Wert (Wahrscheinlichkeit: 1/6)
3. Der Spieler platziert das Hochhaus auf einem Feld innerhalb des bestimmten Bereichs, dabei gelten folgende Einschränkungen:
 1. Das Feld muss unbebaut sein
 2. Das Feld darf nicht direkt neben (horizontal oder vertikal, nicht aber diagonal) einem Hochhaus einer anderen Firma stehen, es sei denn, die Kette des Hochhauses, das gebaut wird, ist länger als die des angrenzenden Hochhauses.

4. Die Kurse der Firmen werden angepasst
5. Der Spieler erhält eine Provision
 - Wenn sich durch den Bau des Hochhauses der Wert der Firma geändert hat, so entspricht die Provision dem Wert, den die Firma nach dem Zug erreicht.
 - Ansonsten beträgt die Provision eine Einheit.

Hochhausketten

Hochhäuser können einzeln auf der Weltkarte stehen oder in Gruppen bzw. Ketten. Eine Kette entsteht, wenn zwei oder mehr Hochhäuser der gleichen Firma aneinander angrenzen (horizontal oder vertikal, nicht aber diagonal). Dabei stellen die Grenzen der sechs grossen Bereiche auf der Weltkarte kein Hindernis dar, eine Kette kann sich also über mehrere Bereiche erstrecken.

Wenn sich zwei Hochhausketten der gleichen Firma berühren, so verschwindet die „kürzere“ (d.h. die, der weniger Hochhäuser angehören) der beiden Ketten. Dabei verliert die Firma deren Hochhäuser entfernt wurden an Wert.

Kursänderungen

Der Wert einer Firma hängt von der Anzahl Hochhäuser dieser Firma ab. Dabei zählen allerdings nur Hochhäuser in einer Kette, vereinzelt Hochhäuser haben keinen Wert steigernden Effekt.

Daraus folgt, dass der Wert einer Firma auch um mehr als einen Punkt pro Zug steigen kann – wird beispielsweise ein Hochhaus direkt neben ein anderes, vorher alleinstehendes gebaut, so erhöht sich der Wert in einem Schritt um zwei Einheiten (Das einzelne Hochhaus hatte keinen Effekt, die resultierende Kette hat die Länge zwei, addiert also zwei zum Wert).

Wird eine Kette durch eine andere verdrängt, so nimmt der Wert der Firma um die Anzahl Punkte ab, die Hochhäuser in der Kette steht.

Varianten (nicht implementiert)

1. Das Spiel kann in einem Modus gespielt werden, in dem die Firma, der ein zu bauendes Hochhaus gehören wird, immer frei gewählt werden kann. Dieser Modus wird das Spiel um einiges strategischer machen.
2. Das Spiel kann in einem Modus gespielt werden, in dem Ketten die Länger als 7 Hochhäuser sind, den Wert nicht weiter erhöhen. In diesem Modus ist es also möglich den Wert eines Unternehmens durch Hinzufügen eines Hochhauses zu verringern.