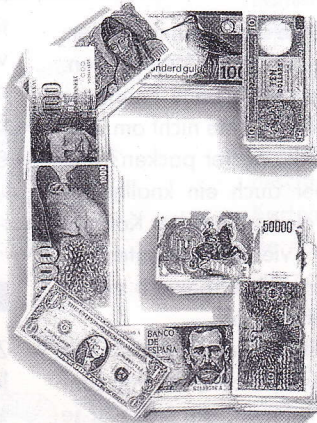
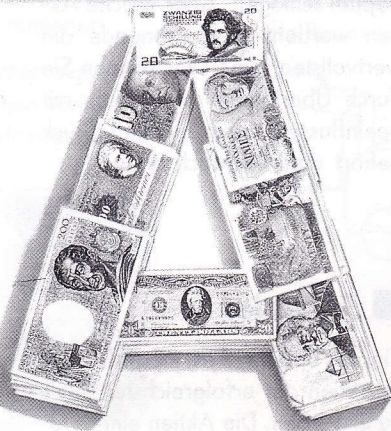
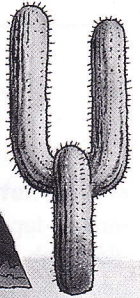
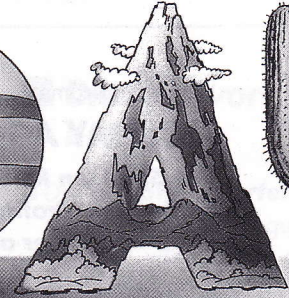
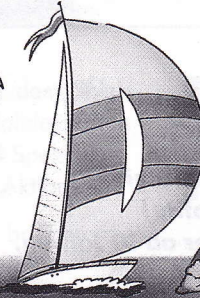
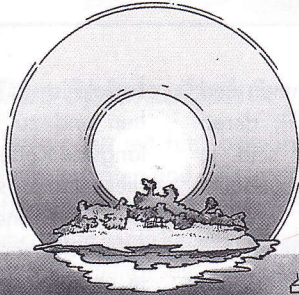
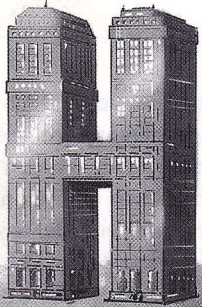


Wolfgang Kramer



Das Spiel um Reiseziele, Aktien und Profite!



HOLIDAY AG

Wolfgang Kramer

HOLIDAY AG

**Das Spiel um Reiseziele,
Aktien und Profite!**

Für 2–6 Spieler ab 10 Jahren.

■ **Die Spielidee**

Reisen! Reisen ans Meer, in die Berge, in ferne Länder, zu Weltstädten. Wer läßt da nicht seine Phantasie spielen? Wer möchte nicht am liebsten gleich die Koffer packen? Reisen ist aber auch ein knallhartes Geschäft, ein tagtäglicher Konkurrenzkampf vieler Reiseunternehmen. In diesem Wettbewerb stehen Sie nun mittendrin!

Sie sind Inhaber eines Reisebüros und verkaufen die Reisen von fünf Reiseunternehmen, die sich auf je eines der folgenden Urlaubsgebiete spezialisiert haben: Alpen, Mittelmeer, Tropen, Weltstädte und

USA. Diese Reiseunternehmen sind Aktiengesellschaften (AG), deren Aktien um so mehr wert sind, je mehr ihre Reiseziele ausgebucht sind.

Als Unternehmer spekulieren Sie auch gern, erwerben Aktien von diesen fünf AG's und wollen daraus Kapital schlagen. Aber welche Aktien werden bei Saisonende die wertvollsten sein? Dies können Sie durch Überlegung und Taktik mit beeinflussen — ein bißchen Glück gehört natürlich auch dazu!

■ **Spielziel**

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Aktien der erfolgreichsten AG's zu erwerben. Die Aktien einer Gesellschaft werden um so wertvoller, je länger die Kette direkt nebeneinanderliegender ausgebuchter Rei-

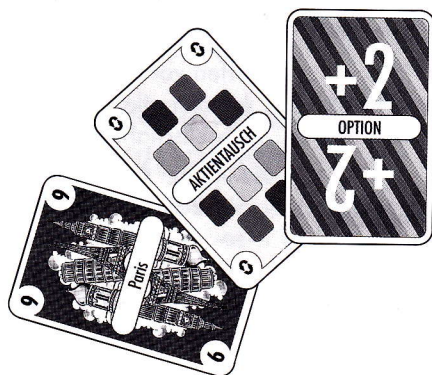
seziele ist. Es gilt also vorauszu sehen und zu spekulieren, wo die längsten Ketten entstehen werden: diese Aktien sollte man erwerben. Der Wert einer Aktie und der erfolgreiche Verkauf von Reisen steht in unmittelbarem Zusammenhang. So versucht jeder Reisebüroinhaber, die AG's zu forcieren, von denen er viele Aktien besitzt und andere AG's zu blockieren. Sieger wird der Spieler, dessen Aktien bei Spielende am meisten wert sind.



■ Das Spielzubehör

■ **1 Spielplan** mit fünf beliebten Urlaubsgebieten und 100 traumhaften Reisezielen. Jedem Urlaubsgebiet ist ein Reiseunternehmen als Aktiengesellschaft (AG) zugeordnet. Pro Urlaubsgebiet gibt es 20 Reiseziele; diese sind jeweils von 1 – 20 numeriert.

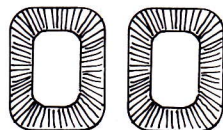
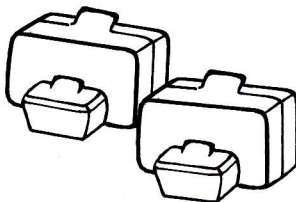
■ **104 Holidaykarten** signalisieren den erfolgreichen Verkauf aller Reisen zu den dazugehörigen



100 Reisezielen auf dem Spielplan. Unter den Holidaykarten befinden sich noch 4 Spezialkarten mit besonderen Aktionen.

■ **6 Optionskarten** bringen zusätzliche Aktienpakete.

■ **100 Gepäckstücke** markieren auf dem Spielplan jedes ausverkaufte Reiseziel.



■ Die Spielvorbereitung

■ Die **6 Optionskarten** sind an ihrem Streifenmuster gut erkennbar und werden von den Holidaykarten getrennt. Bei 4, 5 und 6 Spielern erhält jeder **eine** Optionskarte; bei 2 und 3 Spielern erhält jeder **zwei** Optionskarten. Übrige Optionskarten werden aus dem Spiel genommen.

■ Die **Holidaykarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält 10 Karten auf die Hand und sortiert sie nach Farben und Zahlen sowie nach Spezialkarten. Die **Farbe** bestimmt die Gesellschaft (AG) und damit das entsprechende Urlaubsgebiet. Jede **Zahl** steht für eines der jeweils 20 Reiseziele pro Gebiet und Gesellschaft.

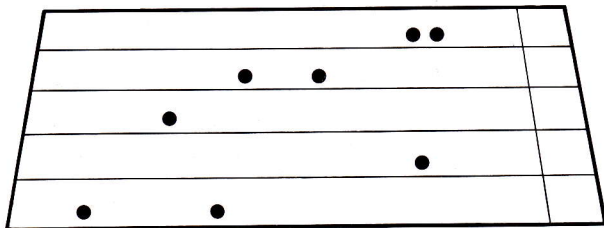
HOLIDAY AG

■ Die Ausgangssituation zu Spielbeginn

- Die nicht ausgeteilten Holidaykarten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan. Von diesem Stapel werden bei Spielbeginn **8 Karten aufgedeckt**; Ausnahme: bei 5 Spielern sind es nur 4 Karten!

Das ist die **Ausgangssituation** zu Spielbeginn. Diese Reiseziele sind bereits ausgebucht und werden sofort auf dem Spielplan mit Gepäckstücken markiert. Werden Spezialkarten dabei aufgedeckt, bleibt dies ohne Folgen.

Beispiel
Ausgangssituation



Die aufgedeckten Karten werden nun offen zusammengelegt und bilden den Ablegestapel.

- Die **Gepäckstücke** und **Aktienchips** werden bereitgelegt. Für die Aktien wird ein Bankhalter bestimmt. Die Aktienchips sind so bereitzulegen, daß jeder Spieler sehen kann, wieviele Aktien jeweils noch zu erwerben sind.

■ Das Spiel

- **Es beginnt** der Spieler, der die meisten der 100 Reiseziele bereits besucht hat.
- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muß **folgende Aktionen** durchführen:

- 1. Zwei Aktien erwerben**
- 2. Zwei Holidaykarten ausspielen, auf die entsprechenden Reiseziele**

je ein Gepäckstück stellen und zwei Karten vom verdeckten Stapel aufnehmen.

Danach ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

■ Aktien erwerben

- Sagen Sie einfach, welche zwei Aktien Sie wollen. Sie können zwei Aktien von einer AG oder je eine Aktie von zwei verschiedenen AG's erwerben.
- Die Aktienchips legen Sie bitte offen vor sich auf den Tisch. So können alle sehen, mit welchen Gesellschaften Sie spekulieren.
- Mit einer **Optionskarte** können Sie **zwei zusätzliche Aktien** erwerben, wenn Sie an der Reihe sind. Das ist besonders dann interessant, wenn Aktien einer erfolgreichen AG knapp werden.

HOLIDAY AG



Die Optionskarte spielen Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt zusätzlich aus, wenn Sie an der Reihe sind.

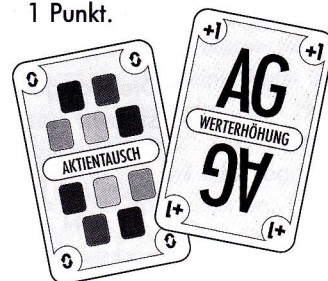
- **Tip:** Konzentrieren Sie sich beim Aktienerwerb auf drei oder maximal vier AG's. Die übrigen AG's sollten Sie eher versuchen zu blocken. *Wie, das erfahren Sie im Abschnitt „Ketten von Reisezielen bilden“.*
- Gibt es von einem Reiseunternehmen keine Aktienchips mehr, können nur noch Aktien von anderen AG's erworben werden.

■ Holidaykarten ausspielen

Das Ausspielen einer Holidaykarte mit einem Reiseziel bedeutet, daß dieser Ort restlos ausgebucht ist. Diese Karten kommen auf den Abgestapel.

- Sie können zwei Karten von einer AG ausspielen oder je eine Karte von zwei verschiedenen AG's.
- Für jede ausgespielte Karte markieren Sie das entsprechende Reiseziel mit einem Gepäckstück.
- Nach dem Ausspielen ergänzen Sie Ihre Karten auf der Hand wieder auf 10 Karten. Ist der Abhebestapel zu Ende, wird ohne Ergänzen weitergespielt.
- Die **Spezialkarten** werden anstelle von normalen Holidaykarten ausgespielt. Je nach Darstellung auf der Karte können Sie eine der beiden Aktionen durchführen:
 - **Tausch** einer beliebigen Aktie aus dem eigenen Besitz gegen eine beliebige andere Aktie aus der Bank. Die Karte wird danach abgelegt.
 - **Werterhöhung** einer der fünf AG's. Der Spieler wählt eine

AG aus und legt die Karte neben das Feld der betreffenden AG. Bei der Endabrechnung steigt der Wert dieser AG um 1 Punkt.



■ Ketten von Reisezielen bilden

- Ein Gepäckstück markiert ein ausgebuchtes Reiseziel. Mehrere Gepäckstücke in ununterbrochener Folge bilden eine Kette.
 - Beispiel:** Sind in einem Urlaubsgebiet die Reiseziele ⑦, ⑧, ⑨, ⑩ und ⑪ mit einem Gepäckstück belegt, gibt es hier eine 5-er-Kette.

HOLIDAY AG

■ Je länger eine Kette ist, desto wertvoller sind die Aktien dieser AG. Das Unternehmen hat dann sehr gut verkauft und kann die Reiseziele sehr rationell anfahren, bzw. anfliegen.

■ **Die Länge einer Kette bestimmt den Wert der Aktien** der jeweiligen AG.

Beispiel: Im „roten“ Urlaubsgebiet steht eine Kette von 6 Gepäckstücken. Die Aktien der „roten“ AG haben damit den Wert 6. Im „grünen“ Urlaubsgebiet steht eine 9-er-Kette. Die Aktien der „grünen“ AG haben damit den Wert 9.

■ Eine Kette muß aus mindestens 5 Gepäckstücken bestehen; sind es weniger, ist der Aktienwert gleich null. Gibt es im Urlaubsgebiet einer Gesellschaft mehrere Ketten, gilt nur die jeweils längste.

Beispiel: Im Urlaubsgebiet ei-

ner AG bestehen die Ketten
③, ④, ⑤, ⑥, ⑦ (=5) und
⑫, ⑬, ⑭, ⑮, ⑯, ⑰, ⑱,
⑲ (=8).

Gewertet wird nur die 8-er-Kette.

■ **Tip:** Achten Sie beim Ausspielen von Holidaykarten darauf, welcher Gesellschaft Sie dabei nutzen! Verkäufe für eine Gesell-

schaft, von der Sie selbst keine Aktien besitzen, bringen nur den Konkurrenten Profit.

■ **Tip:** Sie können einzelne AG's auch **blocken**, wenn Sie bestimmte Karten nicht ausspielen. Wer z. B. die Holidaykarten 5, 10 und 15 einer AG besitzt, kann diese total blocken. Hier kann sich höchstens eine 5-er-Kette (16–20) bilden. ▼



■ **Der Saison-Coup**

■ Sie können den großen Saison-Coup landen, wenn Sie durch das Ausspielen einer Holidaykarte eine Kette von 10 oder mehr Gepäckstücken bilden.

Durch das Ausspielen der Karte 8 könnten Sie im unteren Beispiel eine 12-er-Kette bilden.

■ Wer den Saison-Coup landet, erhält bei der Endabrechnung 10 Extrapunkte.





■ **Das Spielende**

■ **Nach dem Saison-Coup** nehmen sich alle Spieler, die in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren, noch zwei Aktien und lösen ggf. zusätzlich ihre Optionskarten ein. Jetzt müßten alle Spieler gleichviel Aktien besitzen. Holidaykarten dürfen diese Spieler in diesem Zug nicht ausspielen. Spieler, die ihre Optionskarte(n) nicht ausspielen, haben entsprechend weniger Aktien. Nicht ausgespielte Optionskarten haben bei der Abrechnung keinen Wert.

■ **Schlußrunde: Alle Spieler** dürfen (müssen aber nicht) noch **eine** Holidaykarte ausspielen und ein Gepäckstück auf das entsprechende Reiseziel stellen. Werden dadurch noch weitere Ketten mit 10 oder mehr Gepäckstücken gebildet, gibt es dafür

keine Extrapunkte. In der Schlußrunde dürfen **keine Aktien mehr** erworben werden.

■ **Tip:** Überlegen Sie sich genau, ob und wo Sie diese letzte Holidaykarte ausspielen! Wer hat wo wieviele Aktien? Blitzschnell etwas Kopfrechnen kann nicht schaden, wenn Sie Ihren Mitspielern keine Punkte schenken wollen.

■ **Achtung:** Haben alle Spieler nur noch vier Karten auf der Hand, ohne daß bis dahin ein Saison-Coup gelandet wurde, endet das Spiel sofort.

■ **Die Abrechnung**

■ Von jeder Gesellschaft wird **nur die längste Kette** gewertet. Eine Kette mit 1 – 4 Gepäckstücken hat den Wert null. Ansonsten entspricht der Wert einer Kette ihrer Anzahl an Gepäckstücken. Hinzu kommt ggf. noch eine **Werterhöhung** von **+1** oder sogar **+2** durch die Spezialkarten. So ermitteln Sie die Werte von allen fünf AG's.

■ Alle Spieler **multiplizieren** nun den Wert jeder AG mit ihren Aktien von dieser AG.

■ Der Spieler, der den **Saison-Coup** landen konnte, erhält **10 Extrapunkte**.

■ All diese Punkte werden pro Spieler **zusammengezählt** und weisen dann mit der höchsten Punktzahl den **Sieger** aus.

HOLIDAY AG

Beispiel – Hier gewinnt der 2. Spieler

AG	Wert pro Aktie	1. Spieler Aktien/ Punkte	2. Spieler Aktien/ Punkte	3. Spieler Aktien/ Punkte
Gelb	—	1/—	0/—	2/—
Rot	8	5/ 40	0/—	8/ 64
Blau	12	2/ 24	10/ 120	3/ 36
Grün	6	6/ 36	5/ 30	4/ 24
Pink	9+1	5/ 50	3/ 30	3/ 30
Saisencoup			10	
		150	190	154

Weitere Spiele von Wolfgang Kramer bei F. X. Schmid

- AUF ACHSE
- IM 7. HIMMEL
- NEW YORK – NEW YORK

© 1990 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany



Mat. Nr. 7024

No. 71219.1