# Chemie Mastery

Bild

Karten

?

Karten

# Chemie Mastery

**Ereignis-karte**

Du machst einen VHS Kurs.

Zahle dafür € 150,-

**Ereignis-karte**

Du bekommst eine Erfolgsbeteiligung.

Ziehe € 200,- ein.

**Ereignis-karte**

Dein Fahrrad ist defekt. Gehe zur *Fahrrad Werkstatt*. Wenn Du über Start kommst, ziehe € 200,- ein.

**Ereignis-karte**

Du hast dich im Chemiepark verirrt und findest deinen Betrieb nicht.

Gehe 3 Felder zurück.

**Ereignis-karte**

Repariere alle Deine Kleinbetriebe und Großbetriebe. Zahle für jeden Kleinbetrieb € 40,- und für jeden Großbetrieb € 115,-

**Ereignis-karte**

Die Personalabteilung hat sich bei deiner Gehaltsabrechnung verrechnet.

Du erhältst € 150,-

**Ereignis-karte**

Die Gewerkschaft setzt sich für dich ein. Du kommst beim Werkschutz frei. Diese Karte musst du aufheben, bis du sie benötigst oder verkaufst.

**Ereignis-karte**

Gehe zum *Feierabendhaus*. Wenn du über Start kommst, ziehe € 200,- ein.

**Ereignis-karte**

Ein Verbesserungsvorschlag von dir wird umgesetzt und du erhältst zur Belohnung € 50,-

**Ereignis-karte**

Rücke vor bis zum *Vorstand*.

**Ereignis-karte**

Bringe einen Kunden zum *Marketing*. Wenn du über Start kommst, ziehe € 200,- ein.

**Ereignis-karte**

Deine Arbeitstasche ist gerissen. Für eine Neue zahle € 15,-

**Ereignis-karte**

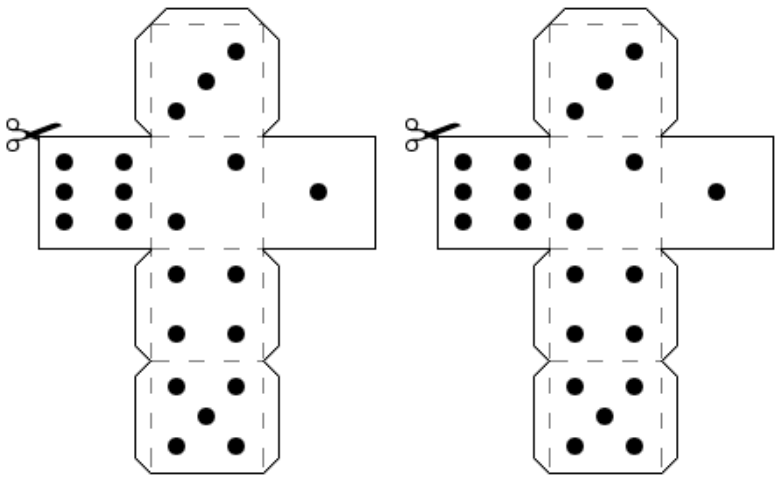
Du hast den Sicherheitswettbewerb gewonnen. Dafür erhältst du € 100,-

**Ereignis-karte**

Alle deine Kleinbetriebe und Großbetriebe müssen gewartet werden. Zahle für jeden Kleinbetrieb € 25,- und für jeden Großbetrieb € 100,-

**Ereignis-karte**

Deine Arbeitskollegen haben Jubiläum. Zahle an jeden Spieler € 20,-



**Ereignis-karte**

Du hast deinen Werksausweis verloren. Gehe zum Werkschutz! Gehe nicht über Start. Ziehe nicht € 200,- ein.

# Chemie Mastery

**Bild**

Du hast ein Gewinnspiel gewonnen.

Du erhältst € 25,-

**Bild**

Du wirst zum Vertrauensmann gewählt und erhältst von jedem Spieler € 10,-

**Bild**

Du bekommst Urlaubsgeld.

Ziehe € 100,- ein.

**Bild**

Du erwirbst ein Fahrrad.

Zahle € 50,-

**Bild**

Du erhältst Weihnachtsgeld.

Ziehe € 200,- ein.

**Bild**

Du machst eine private Weiterbildung.

Zahle € 100,-

**Bild**

Lade deinen Werksausweis auf und zahle € 10,- oder ziehe eine Ereigniskarte.

**Bild**

Der Kopierer in deinem Betrieb hat kein Papier mehr. Gehe zurück zur *Vervielfältigung*. Gehe nicht über Start und ziehe nicht € 200,- ein.

**Bild**

Du hast Jubiläum und lädst deine Arbeitskollegen zum Essen ein.

Zahle € 50,-

**Bild**

Du bekommst zwei Aktien geschenkt.

Ziehe € 50,- ein.

**Bild**

Du bekommst einen Bonus aus dem Tarifvertrag.

Ziehe € 200,- ein.

**Bild**

Du bekommst Fahrgeld erstattet.

Du erhältst € 10,-

**Bild**

Ein Mitarbeiter beim Werkschutz ist sehr verständnisvoll. Du kommst beim Werkschutz frei. Diese Karte musst du aufheben, bis du sie benötigst oder verkaufst.

**Bild**

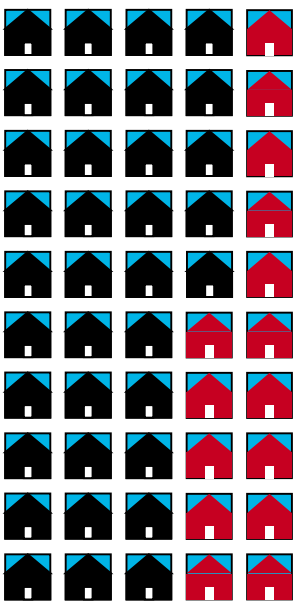
Du machst eine Erfindung.

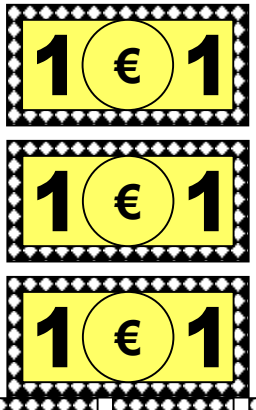
Ziehe € 100,- ein.

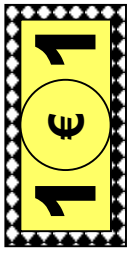
**Bild**

Du bekommst vermögenswirksame Leistungen.

Ziehe € 20,- ein.

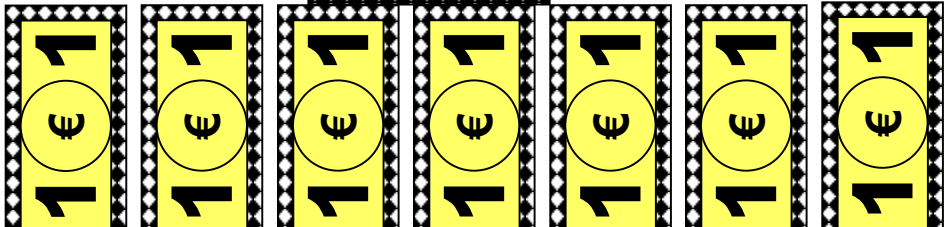






**Bild**

Du hast auf einem falschen Parkplatz geparkt und wirst erwischt. Gehe direkt zum Werkschutz! Gehe nicht über Start. Ziehe nicht € 200,- ein.



# Chemie Mastery

## Vervielfältigung

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 2,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 10,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 30,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 90,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 160,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 250,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 50,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 50,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 30,- |

## Werkspost

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 4,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 20,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 60,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 180,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 320,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 450,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 50,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 50,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 30,- |

## Einkauf

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 6,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 30,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 90,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 270,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 400,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 550,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 50,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 50,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 50,- |

## Verkauf

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 6,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 30,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 90,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 270,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 400,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 550,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 50,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 50,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 50,- |

## Marketing

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 8,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 40,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 100,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 300,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 450,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 600,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 50,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 50,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 60,- |

## Umweltschutz

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 10,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 50,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 150,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 450,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 625,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 750,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 100,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 100,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 70,- |

## Analytik

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 10,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 50,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 150,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 450,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 625,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 750,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 100,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 100,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 70,- |

## Forschung

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 12,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 60,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 180,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 500,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 700,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 900,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 100,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 100,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 80,- |

## Fahrrad Werkstatt

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 14,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 70,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 200,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 550,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 750,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 950,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 100,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 100,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 90,- |

## Haupt Werkstatt

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 14,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 70,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 200,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 550,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 750,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 950,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 100,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 100,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 90,- |

## Pumpen Werkstatt

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 16,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 80,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 220,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 600,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 800,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 1000,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 100,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 100,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 100,- |

## Rohr Magazin

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 18,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 90,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 250,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 700,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 875,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 1050,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 150,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 150,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 110,- |

## Elektro Magazin

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 18,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 90,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 250,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 700,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 875,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 1050,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 150,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 150,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 110,- |

## Haupt Magazin

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 20,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 100,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 300,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 750,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 925,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 1100,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

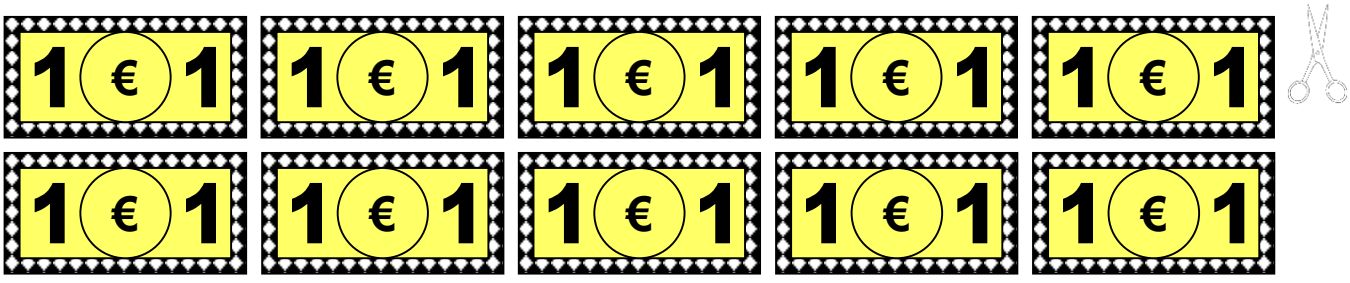
| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 150,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 150,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 120,- |

## Logistik

| | |
|---|---|
| Miete - allein | € 22,- |
| mit 1 Kleinbetrieb | € 110,- |
| mit 2 Kleinbetrieben | € 330,- |
| mit 3 Kleinbetrieben | € 800,- |
| mit 4 Kleinbetrieben | € 975,- |
| Miete mit Großbetrieb | € 1150,- |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | € 150,- |
| 1 Großbetrieb kostet | € 150,- |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | € 130,- |



# Chemie Mastery

## Bahn Betrieb

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 22,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 110,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 330,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 800,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 975,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 1150,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 150,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 150,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 130,-** |

## Hafen Betrieb

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 24,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 120,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 360,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 850,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 1025,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 1200,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 150,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 150,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 140,-** |

## Ausbildung Kaufmännisch

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 26,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 130,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 390,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 900,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 1100,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 1275,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 150,-** |

## Ausbildung Chemie

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 26,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 130,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 390,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 900,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 1100,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 1275,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 150,-** |

## Ausbildung Technik

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 28,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 150,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 450,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 1000,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 1200,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 1400,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 160,-** |

## Standortleitung

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 35,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 175,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 500,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 1100,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 1300,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 1500,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 175,-** |

## Vorstand

| | |
|---|---|
| Miete - allein | **€ 50,-** |
| mit 1 Kleinbetrieb | **€ 200,-** |
| mit 2 Kleinbetrieben | **€ 600,-** |
| mit 3 Kleinbetrieben | **€ 1400,-** |
| mit 4 Kleinbetrieben | **€ 1700,-** |
| Miete mit Großbetrieb | **€ 2000,-** |

Wenn ein Spieler **alle** Grundstücke einer Farbe besitzt, so ist die Miete auf den **unbebauten Grundstücken** dieser Farbe **doppelt** so hoch.

| | |
|---|---|
| 1 Kleinbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| 1 Großbetrieb kostet | **€ 200,-** |
| + 4 Kleinbetriebe | |
| Hypothekenwert | **€ 200,-** |

## Kraftwerk

Wenn man einen Dienstleister besitzt, ist die Miete 4-mal so hoch, wie die Augen auf den zwei Würfeln sind.

Wenn man beide Dienstleister besitzt, ist die Miete 10-mal so hoch, wie die Augen auf den zwei Würfeln sind.

Hypothekenwert **€ 75,-**

## Werkfeuerwehr

Wenn man einen Dienstleister besitzt, ist die Miete 4-mal so hoch, wie die Augen auf den zwei Würfeln sind.

Wenn man beide Dienstleister besitzt, ist die Miete 10-mal so hoch, wie die Augen auf den zwei Würfeln sind.

Hypothekenwert **€ 75,-**

## Kantine

| | |
|---|---|
| Miete | **€ 25,-** |
| Mit 2 Einrichtungen | **€ 50,-** |
| Mit 3 Einrichtungen | **€ 100,-** |
| Mit 4 Einrichtungen | **€ 200,-** |
| Hypothekenwert | **€ 100,-** |

## Werksarzt

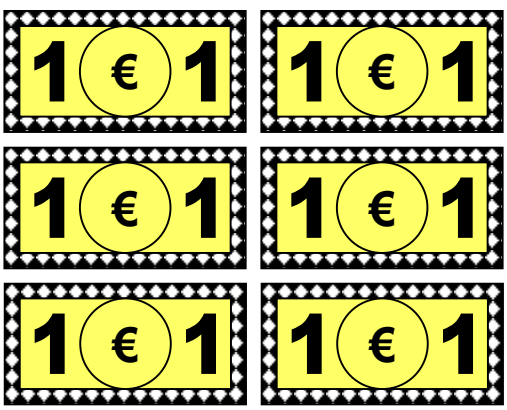
| | |
|---|---|
| Miete | **€ 25,-** |
| Mit 2 Einrichtungen | **€ 50,-** |
| Mit 3 Einrichtungen | **€ 100,-** |
| Mit 4 Einrichtungen | **€ 200,-** |
| Hypothekenwert | **€ 100,-** |

## Arbeitsschutz

| | |
|---|---|
| Miete | **€ 25,-** |
| Mit 2 Einrichtungen | **€ 50,-** |
| Mit 3 Einrichtungen | **€ 100,-** |
| Mit 4 Einrichtungen | **€ 200,-** |
| Hypothekenwert | **€ 100,-** |

## Betriebsrat

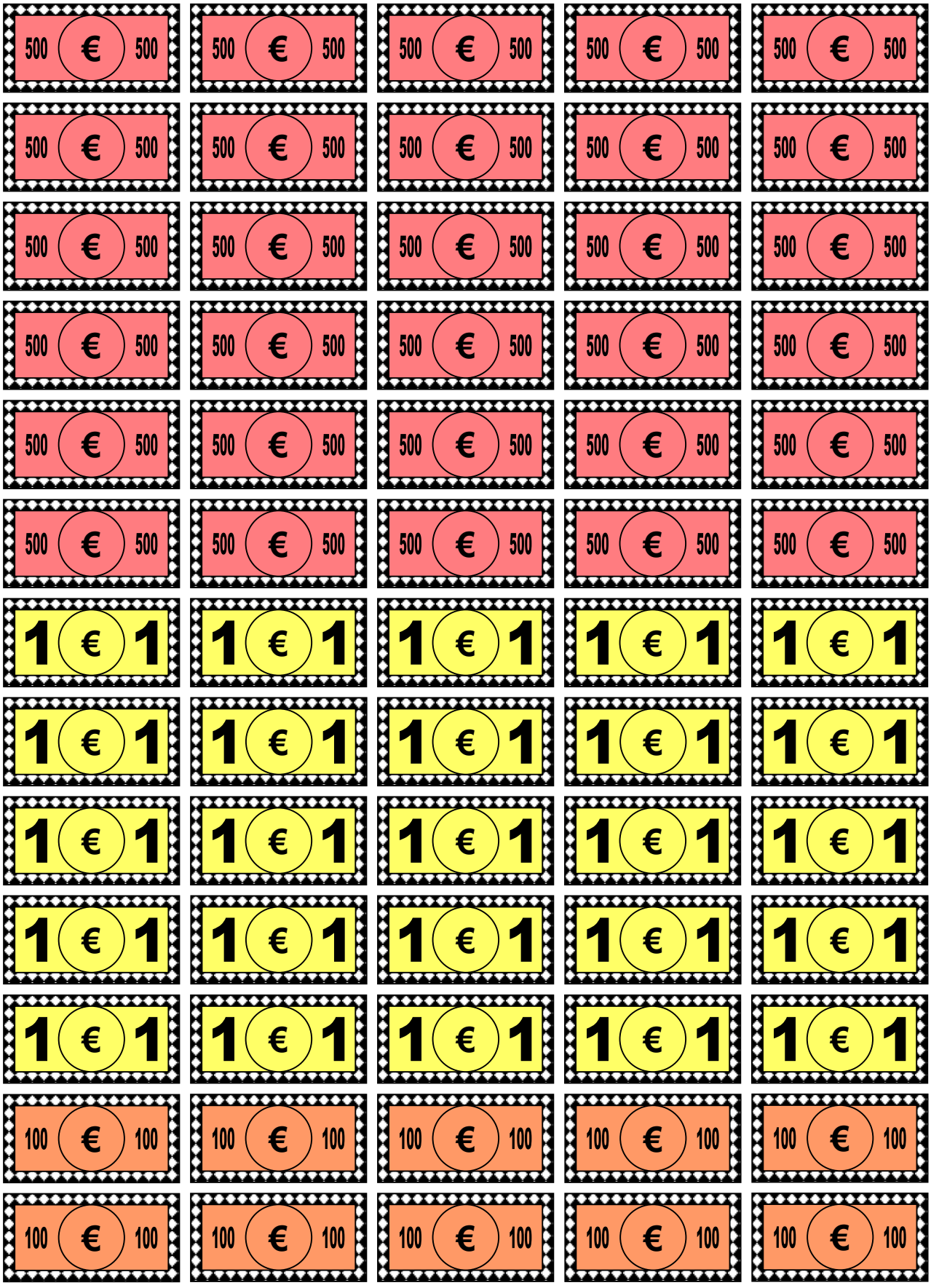
| | |
|---|---|
| Miete | **€ 25,-** |
| Mit 2 Einrichtungen | **€ 50,-** |
| Mit 3 Einrichtungen | **€ 100,-** |
| Mit 4 Einrichtungen | **€ 200,-** |
| Hypothekenwert | **€ 100,-** |



# Chemie Mastery

# Chemie Mastery

# Chemie Mastery



# Chemie Mastery

**Ziel des Spiels**

Als einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und CHEMIE MASTERY als reichster Spieler zu beenden.

**Vorbereitungen des Spiels**

**1.** Sortiere die Kleinbetriebe , Großbetriebe , Besitzrechtkarten und das Geld (nach Werten).

**2.** Die Ereignis- und Bildkarten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.

**3.** Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf “START“.

**4.** **Der Bankhalter und die Bank**

Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bankhalter fungiert. Der Bankhalter teilt an jeden Spieler € 1500,- Spielgeld in folgender Sortierung aus.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 x € 500,- | 4 x € 100,- | 1 x € 50,- | 1 x € 20,- |
| 2 x € 10,- | 1 x € 5,- | 5 x € 1,- | |

Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Besitzrechtkarten, Kleinbetriebe und Großbetriebe, bis sie von Spielern gekauft werden. Er zahlt Gehälter und Boni aus und nimmt alle Beleihungen mit Hypotheken vor. Er führt die Versteigerungen als Auktionator aus und er nimmt die Zahlungen der Spieler an die Bank entgegen. Die Bank geht niemals bankrott! Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

**5.** Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn – linksherum.

**Der Spielablauf**

Wer an der Reihe ist, würfelt mit beiden Würfeln und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung weiter – um die Summe beider Würfel. Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

* Das Grundstück (Straßen oder andere Besitztümer) kaufen;
* Miete zahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt;
* Steuern bezahlen;
* eine Ereignis- oder Bildkarte ziehen;
* zum Werkschutz gehen;
* auf dem Frei Parken - Feld ausruhen;
* sein Gehalt von € 200,- einziehen;
* beim Werkschutz “nur zu Besuch“ sein.

**Pasch**

Bei einem Pasch (beide Würfel gleich) führt der Spieler seinen Zug in gewohnter Weise aus. Danach muss er noch einmal würfeln. Ist dies wiederum ein Pasch, muss er ein drittes Mal würfeln. Wirft der Spieler dreimal hintereinander einen Pasch, so darf er den dritten Zug nicht mehr ausführen, sondern muss sich mit seiner Spielfigur direkt zum Werkschutz begeben.

**Über “Start“ gehen**

Jedes mal wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld “Start“ erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von € 200,-. Es ist möglich, dass ein Spieler zweimal innerhalb einer Runde sein Gehalt bezieht; zum Beispiel, wenn seine Spielfigur über “Start“ zieht, direkt auf einem Ereignis- oder Bildfeld dahinter landet und dort eine Karte zieht, mit der erneut über “START“ ziehen kann.

**Grundstücke kaufen**

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauftem Grundstück (kein anderer Spieler hält die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt er den auf dem Spielplan aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhält er die Besitzrechtkarte, die er offen vor sich ablegen muss.

Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitsteigern – auch der, der den normalen Preis abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit dem (beliebigen) Betrag, den irgendein Spieler zu zahlen bereit ist. Der Meistbietende zahlt dann den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzkarte.

**Grundstück besitzen**

Der Besitz eines Grundstückes ermöglicht es dem Eigentümer, von allen “Mietern“, die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt – sozusagen ein “Monopol“. Der Besitzer kann auf Grundstücken Gebäude errichten, wenn er alle Grundstücke (Straßen) dieser Farbgruppe besitzt.

**Landen auf einem Grundstück mit Besitzer**

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfiguren Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muss er an den Eigentümer Miete für das Anhalten hier bezahlen. Der Spieler, dem das Grundstück gehört, muss die Miete verlangen – und zwar bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, ob und wie viele Gebäude auf dem Grundstück stehen. Die Miete bei Straßen verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Straßen einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Straßen dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind. Sollte das Grundstück zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Durch den Bau von Kleinbetrieben oder Großbetrieben erhöht sich die Miete für ein Grundstück ganz erheblich.

# Chemie Mastery

**Landen auf dem Kraftwerk oder der Werkfeuerwehr**

Wer auf einem dieser Felder landet, kann es kaufen, sofern es noch frei ist. Wie bei den normalen Grundstücken muss der aufgedruckte Preis an die Bank bezahlt werden. Ist das Grundstück bereits verkauft, muss der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen (des Zuges, mit dem die Spielfigur auf das Feld gezogen wurde). Besitz der Eigentümer nur eine Einrichtung, ist die Miete 4-mal so hoch, wie die Augen auf den beiden Würfeln. Besitzt der Eigentümer beide Einrichtungen, so ist die Miete 10-mal so hoch. Wurde ein Spieler durch eine Ereignis- oder Bildkarte hierher geschickt, so muss er beide Würfel werfen, um die Höhe der Miete zu bestimmen.

**Landen auf Kantine, Betriebsrat, Werksarzt und Arbeitsschutz (Einrichtungen)**

Wer als erster auf einem dieser Felder landet, hat die Chance, diese zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank diese Einrichtung sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Grundstücke (Straßen). Gehört die Einrichtung aber bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete ist auf der Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, wie viele Einrichtungen der Eigentümer besitzt.

**Landen auf einem Ereignis- oder Bildfeld**

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Diese Karten können verlangen, dass du:

* deine Spielfigur bewegst;
* Geld bekommst;
* vom Werkschutz frei kommst.
* Geld bezahlen musst – z.B. Steuern;
* zum Werkschutz gehen musst;

Du musst die angegebenen Anweisungen befolgen. Dann wird die Karte mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben. Der Spieler, der die Karte “Du kommst vom Werkschutz frei“ zieht, behält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen; oder er kann diese Karte im Spielverlauf an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

Hinweis: Eine solche Karte kann verlangen, dass du deine Spielfigur auf ein anderes Feld ziehen musst. Kommst du dabei über “Start“, ziehe dein Gehalt ein. Aber: Du bekommst kein Gehalt, wenn du zum Werkschutz geschickt wirst!

**Landen auf einem Steuer- oder Sozialversicherungs-Feld**

Der Betrag muss sofort bar an die Bank gezahlt werden.

**Frei Parken**

“Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts. Du kannst deine sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

**Der Werkschutz**

Man landet beim Werkschutz, wenn man:

* auf das Feld “Gehe zum Werkschutz“ kommt, oder
* eine Ereignis- oder Bildkarte “Gehe zum Werkschutz“ zieht, oder
* dreimal hintereinander ein Pasch wirft.

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg zum Werkschutz über “Start“ kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet und auch ein Pasch erlaubt kein normales Würfeln. Man kommt aus vom Werkschutz frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug:

* eine Geldbuße von € 50,- zahlt, bevor man würfelt; oder
* einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter. Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht; oder
* die Karte “Du kommst vom Werkschutz frei“ benutzt; oder
* die Karte “Du kommst vom Werkschutz frei“ von einem anderen Spieler kauft und benutzt.

Hat der Spieler mit dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muss er € 50,- Geldbuße zahlen und zieht dann sofort mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter. Ein Spieler, der beim Werkschutz sitzt, kann Miete kassieren und Grundstücke erwerben oder verkaufen, sowie Kleinbetriebe und/oder Großbetriebe bauen. Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Werkschutzfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile. Im nächsten Zug kann er normal weiterspielen.

**Kleinbetriebe**

Ein Spieler kann nur dann Kleinbetriebe auf Grundstücke bauen, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt. Kleinbetriebe erhöhen die Miete, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis für jeden Kleinbetrieb steht auf der Besitzkarte der Straße. Kleinbetriebe können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden – während des eigenen Zuges und zwischen den Zügen anderer Spieler – jedoch immer nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Kleinbetriebe müssen gleichmäßig gebaut werden:

Wenn ein Spieler einen Kleinbetrieb kauft, kann er es an irgendeiner Straße seiner Farbgruppe bauen. Kauft er einen zweiten Kleinbetrieb, muss er ihn an einer noch unbebauten Straße dieser Gruppe bauen oder an einer Straße einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen an jeder Straße bis zu 4 Kleinbetriebe gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Kleinbetriebe gleichmäßig sein muss, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen; d.h. ein Spieler, der aus Geldmangel Kleinbetriebe an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Straßen einer Farbgruppe tun. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

# Chemie Mastery

**Großbetriebe**

Wenn ein Spieler auf allen Grundstücken einer Farbgruppe 4 Kleinbetriebe gebaut hat, kann er von der Bank einen Großbetrieb kaufen. Ein Großbetrieb kostet 4 Kleinbetriebe (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für einen weiteren Kleinbetrieb – siehe Besitzkarte. Der Spieler kann den Großbetrieb an irgendeiner Straße dieser Gruppe aufstellen. An jeder Straße kann nur ein Großbetrieb gebaut werden.

**Mangel an Gebäuden**

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft. Ebenso gilt, dass ein Spieler keinen Großbetrieb an die Bank zurückverkaufen kann, wenn nicht genügend Kleinbetrieb vorhanden sind, die den Großbetrieb ersetzen sollen.

Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl an Gebäuden kaufen als die Bank zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln an den Meistbietenden versteigert. Als Mindestgebot gilt der niedrigste, gedruckte Preis auf einer der entsprechenden Besitzkarten.

**Verkauf von Besitzrechten**

Unbebaute Straßen, das Kraftwerk und die Werkfeuerwehr sowie Kantinen können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. D.h. Handeln ist jederzeit erlaubt, jedoch sollte dabei das normale Spiel unterbrochen werden. Es kann jedoch keine Straße an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn an irgendeiner Straße dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen zuerst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer eine Straße aus dieser Farbgruppe verkaufen darf. Klein- und Großbetriebe dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden; die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Klein- und Großbetriebe (1 Großbetrieb = 5 Kleinbetriebe) müssen genau so gleichmäßig an die Bank verkauft werden, wie sie erworben wurden, d. h. es kann nicht an einer Straße nur noch 1 Kleinbetrieb stehen, wenn an einer anderen Straße der gleichen Farbgruppe beispielsweise noch 4 Kleinbetriebe stehen. Falls notwendig, können Großbetriebe in Kleinbetriebe zurückverwandelt werden, um sich Bargeld zu verschaffen. Der Großbetrieb wird an die Bank zurückgegeben; der Spieler erhält dafür 4 Kleinbetriebe plus den halben Kaufpreis des Großbetriebes. Mit Hypotheken belastete Grundstücke können nicht an die Bank verkauft werden; nur an andere Spieler.

**Hypotheken**

Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muss, kann sich durch die Aufnahme von Hypotheken Geld beschaffen. Kleinbetriebe und Großbetriebe können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einen Grundstück müssen an die Bank zurückverkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf. Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Vorderseite jeder Besitzkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10% vom Hypothekenwert; er ist zahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein Besitztum übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muss in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10% Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzkarte die Hypothek nicht, muss er trotzdem die fälligen 10% Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10% zusätzlich zur Hypothekensumme. Mit Hypotheken belastete Grundstücke bleiben im Besitz des Eigentümers. Kein anderer Spieler kann sich ein solches Grundstück aneignen, indem er einfach die Hypothek bezahlt. Um wieder einen Kleinbetrieb auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muss der Eigentümer den Wert der Hypothek und 10% Zinsen an die Bank zurückzahlen und den Kleinbetrieb von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen. Für ein belastetes Grundstück kann keine Miete verlangt werden; Miete für andere Grundstücke der gleichen Farbgruppe kann dagegen verlangt werden.

**Bankrott**

Ein Spieler, der die Zahlung einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muss dem Gläubiger alles, was er an Werten hat, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Kleinbetriebe und Großbetriebe müssen auch in diesem Fall zum halben Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Besitztum übergibt, muss der neue Besitzer sofort 10% Zinsen an die Bank zahlen; er kann gleichzeitig die Hypothek zurückzahlen. Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, selbst wenn er seine Kleinbetriebe verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Kleinbetriebe und Großbetriebe dürfen nicht mitversteigert werden. Karten “Du kommst beim Werkschutz frei“ werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

**Tipps für die Spieler**

Muss ein Spieler mehr Miete zahlen, als er Bargeld besitzt, so kann er anbieten, einen Teil in bar zu bezahlen und einen Teil in Grundstücken (z.B. unbebaute Straßen). Der Spieler, dem er die Summe schuldet, kann wählen, ob er das akzeptiert. Er sollte bedenken, dass er Eigentum erhält (auch wenn es beliehen ist), das weit mehr Wert hat als der aufgedruckte Preis, insbesondere, wenn er dadurch neue Baumöglichkeiten erhält oder zumindest andere Spieler daran hindern kann, dieses Grundstück in ihren Besitz bringen. Wer Grundstücke besitzt, muss wachsam sein, um immer seine Mieten einfordern zu können. Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen. Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten untereinander nicht gestattet.

**Ende des Spiels**

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Er gewinnt das Spiel als reichster Spieler.