

## Greed, Inc.

### ❑ Phase 1 - Ankündigung

- Verdeckt 1 Anlagenkarte spielen, eigenen Spielmarker darauf legen.
- Gleichzeitig aufdecken, **Preistrend anpassen**. Neue Karte ziehen (entfällt, wenn Stapel leer).

### ❑ Phase 2 – Marktpreise anpassen

Alle **Güterpreise** entsprechend Preistrend **anpassen**.

*Preis bleibt immer im angezeigten Bereich!*

### ❑ Phase 3 – Investieren - jede Firma max. 1x / Jahr

- Gesellschaften mit < 4 Anlagen können auf angebotene Anlagen bieten. Gebote gleichzeitig und geheim nur mit „free cash“, Mind.gesamt 10.
- Höchstbietender wählt zuerst, dann zweit höchst Bietender usw. Darauf liegender Spielmarker auf höchste offene Position. Höchste eigene Anlagennummer entscheidet Gleichstände. Geld an Bank!
- Falls Firma Anlage mit Marker desselben Spielers wie ihr CEO kauft, muss sie **doppeltes Gebot** zahlen!
- Auch nach Gebot Passen möglich (z. B. Angebot gefällt nicht mehr).
- Nicht gekaufte Anlagen bleiben liegen.

### ❑ Phase 4 – Produktion

Anlagekarten mit Gütern ohne Pfeil produzieren jedes gezeigte Gut als entsprechende Güterkarte (↑ „used“, andere ↓ „available“).

### ❑ Phase 5 – Handel und Wandel

- Firmen handeln/tauschen Güter und/oder Geld nach Belieben und gleichzeitig, jeweiliger CEO muss zustimmen.
- Keine Geschenke, Geldausgabe nur von „free cash“, Einnahmen in „new income“.
- Versprechen auf zukünftige Vereinbarungen sind nicht bindend.
- Jede entsprechende ➔ Anlage kann einmal und jederzeit in dieser Phase **verarbeiten** (↑ „used“). Verarbeitete Güterkarten zurück an Bank, entsprechend andere Güterkarte(n) nehmen.

### ❑ Phase 6 – Güter verkaufen

- Güter an Bank zum aktuellen Preis verkaufen, Einnahmen in „new income“.
- Maximal 4 Güter bis zum nächsten Jahr lagern, entsprechend Lagerkosten zahlen (rechter Rand der Firmenkarte).

### ❑ Phase 7 – Bilanz ziehen

- Vergleich „last year's income“ mit „new income“. **Ok**, falls NI > LYI.

- Falls NI ≤ LYI **Stiefel** neben Firmenlogo.
- Dann LYI zu „free cash“ hinzugügen, NI auf LYI rutschen. \$ auf (neues) LYI.

### ❑ Phase 8 – Rausschmiss - nur Firmen mit **Stiefel**. - Zuerst Firma mit höchster Anlagennr., usw.,

CEO nennt Sündenbock (CFO, COO oder sich selbst), dann CFO ebenso, dann COO.

- Wer mindestens ein Mal genannt wurde, wird gefeuert (Spielmarker umdrehen).
- Spielmarker zurück nehmen mit Abfindungsbonus (abgerundet) aus „free cash“: CEO 40 %, CFO & COO je 20%. Verbleibende Führungskräfte rücken nach.
- Neuer CEO **muss** 1 Anlage der Firma abwerfen.
- Falls **keine Führungskräfte** mehr da sind, wird Firma **liquidiert** (Geld an Bank, Anlagen abwerfen).

### ❑ Phase 9 – Harte Arbeit, hartes Spiel

Mit Privatvermögen Statussymbol kaufen.

- Startspieler beginnt zu bieten für **Gold**statussymbol (Mindestgebot = aktueller Preis), folgende reihum müssen erhöhen (mind. um 10) oder passen.
- Spieler links vom Käufer wird **neuer Startspieler**. **Preistrend anpassen**. **Preis** für Statussymbol auf gezahltes Gebot **erhöhen**.
- Anschließend auf gleiche Weise **Silber**symbol versteigern, Käufer des Goldstatussymbols darf **nicht** mitbieten! Anschließend kein Startspielerwechsel. (Silber wird versteigert auch falls niemand Gold kauft.)

### ❑ Phase 10 – 1 Neue Firma – nur falls mind. 1 Spieler genügend Privatvermögen hat.

- **Insgesamt** können nur so viele neue Firmen gegründet werden = Anzahl der Spieler! Danach entfällt diese Phase.
- Startspieler beginnt mit Mind.gesamt von 50, folgende müssen um mind. 1 erhöhen oder passen. Wer mind. schon 2 Firmen hat (CEO), darf nicht mitbieten.
- Käufer zahlt an Bank, wählt eine Firma, setzt eigenen Marker auf CEO und **passt Preistrend** entsprechend **an**. Erhält 100 als „free cash“ für Firma. Kann für die Firma bis zu 4 **abgeworfene** Anlagen nehmen.

## SPIELENDEN UND SIEG

**Ende** – nach Phase 10 bzw. 9 sobald alle Anlagen ausgespielt sind.

**Sieger** – Spieler mit meisten Statuspunkten, Gleichstandsbrecher Privatvermögen.