

Franchise

Ein Spiel von Christwart Conrad für 2 - 5 Spieler ab 14 Jahren

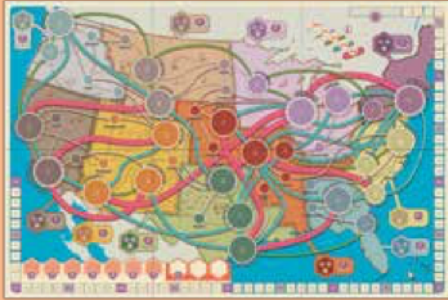
Spielidee

Im Amerika der 60er Jahre hat der Franchise-Boom gerade begonnen. Überall in den Städten eröffnen Unternehmen neue Franchise-Filialen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Franchise-Unternehmern und steuern so eigenhändig die Ausbreitung ihres Geschäftsmodells. Beginnend mit nur einer Filiale in einer Kleinstadt entscheiden die Spieler selbst, in welche Städte sie expandieren und wo sie ihre Marktmacht vergrößern wollen. Wer dabei Einnahmen und Ausgaben und auch die Mitspieler am besten im Blick hat, wird das Spiel gewinnen.

Spielmaterial

ALLGEMEINES SPIELMATERIAL:

• 1 Spielplan



Der Spielplan zeigt 10 Regionen, die durch unterschiedliche Farben zu erkennen sind.

Region:



In jeder Region gibt es Kleinstädte und Städte.

Kleinstadt:



Stadt:



Kleinstädte und Städte sind durch Strecken miteinander verbunden.



Die Form und Farbe einer Strecke gibt die Kosten für deren Benutzung an.

Streckenkosten:



• 10 Regionenplättchen



• 25 Stadtplättchen - (4x 2er, 3x 3er, 8x 4er, 5x 5er, 2x 6er, 2x 7er, 1x 8er)

Vorderseiten:



Rückseiten (werden nur für die Profivariante benötigt (s. Seite 8)):



• 1 allgemeiner Expansionsmarker



• 55 Dollarkarten - (25x 1\$, 16x 2\$, 7x 5\$, 7x 10\$)



• 1 Spielregel

SPIELMATERIAL PRO SPIELER:

(in den 5 Spielerfarben blau, rot, orange, schwarz und beige)

• 1 Spielertableau & 2 Einkommenstabellen

Illustration



Hilfestellung



Vorderseite:
5 Spieler
Rückseite:
3 Spieler



Vorderseite:
4 Spieler
Rückseite:
2 Spieler

Hinweis: Es ist den Spielern freigestellt, ob sie mit der Seite „Hilfestellung“ oder mit der Seite „Illustration“ spielen möchten.

• 40 Franchise-Filialen



• 1 Expansionsmarker & 1 Einflussmarker



• 4 Bonusplättchen



Spielaufbau

Allgemeines Material

Der **Spielplan** wird auf den Tisch gelegt. Die **Dollarkarten** werden nach Wert sortiert und neben dem Spielplan bereitgelegt. Der allgemeine Expansionsmarker wird auf das vorgegebene Feld auf dem Spielplan gestellt. Die **Regionenplättchen** werden farblich passend ausgelegt, wie auf dem Spielplan dargestellt.

Stadtplättchen

Die **Stadtplättchen** werden gemäß den Zahlen auf den Spielplan-Städten mit der Vorderseite nach oben auf die Stadtfelder verteilt.

Änderungen im Spiel mit 2 oder 3 Spielern:

Die in der Abbildung markierten Regionen spielen nicht mit. Um dies anzuzeigen, werden die Stadtplättchen der drei Regionen entfernt sowie auf jede Kleinstadt/Stadt der drei Regionen eine Franchise-Filiale einer Nichtspieler-Farbe gestellt. Die drei entsprechenden Regionenplättchen werden verdeckt auf die ersten drei Felder der Regionenleiste gelegt.



Spielermaterial

Jeder Spieler nimmt sich in einer Farbe:

1 Spielertableau, 40 Franchise-Filialen, 1 Einflussmarker, 1 Expansionsmarker, 1 Einkommenstabelle (passend zur Spieleranzahl), 3 Bonusplättchen.

Änderungen im Spiel mit 2 oder 3 Spielern: Jeder Spieler erhält alle 4 seiner Bonusplättchen.

Die Filialen und die Bonusplättchen werden neben das Spielertableau gelegt. Die Einkommenstabelle wird mit der Seite nach oben angelegt, die der Spieleranzahl entspricht. Der Einflussmarker wird auf das Feld 0 der Einflussleiste gelegt.

Startorte der Filialen & Startkapital

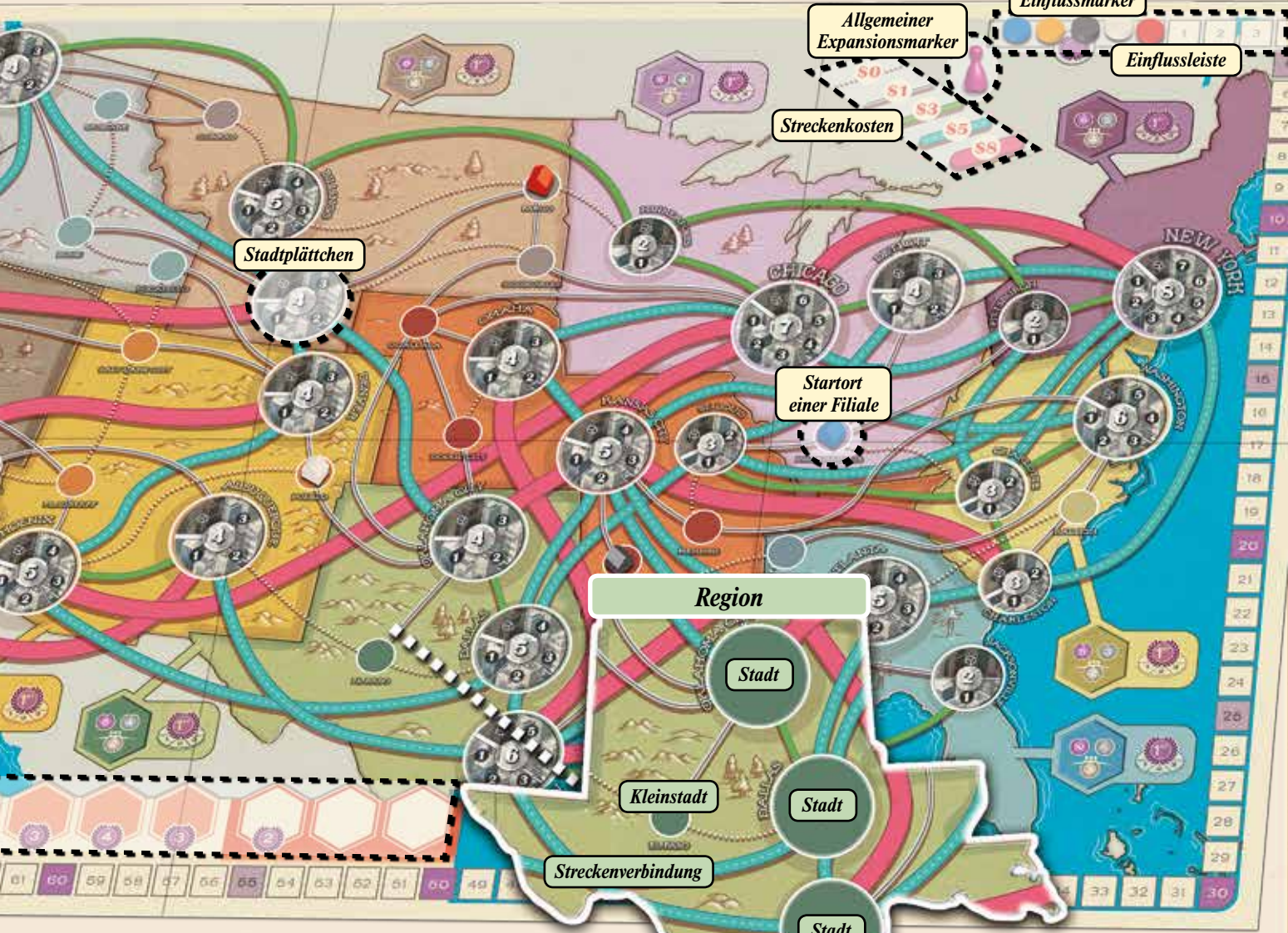
Zuerst wird zufällig ein **Startspieler** bestimmt. Dann wählt jeder Spieler in umgekehrter Spielerreihenfolge (*Spieler rechts neben Startspieler beginnt, dann gegen den Uhrzeigersinn*) eine noch unbesetzte **Kleinstadt** auf dem Spielplan und platziert **eine seiner Franchise-Filialen** darauf. Anschließend erhalten die Spieler ihr **Startkapital** nach folgender Tabelle:

Anmerkung:	Startkapital im Spiel...	Startspieler	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5
Das Geld der Spieler muss stets für alle sichtbar sein und wird offen ausgelegt.	...zu zweit:	2\$	4\$			
	...zu dritt:	2\$	3\$	5\$		
	...zu viert:	3\$	4\$	6\$	8\$	
	...zu fünft:	3\$	4\$	5\$	7\$	9\$

!!! Hinweis: Ist dies die erste Partie Franchise oder spielen neue Spieler mit, empfehlen wir, mit zwei Kleinstädten zu starten (anstatt nur einer wie beim Grundspiel) und diese nicht frei zu wählen, sondern sie nach folgender Tabelle aufzustellen:
(Das Startkapital ändert sich nicht und wird der oberen Tabelle entnommen.)

Vorgegebene Startorte der Franchise-Filialen für die erste Partie										
	Startspieler		Spieler 2		Spieler 3		Spieler 4		Spieler 5	
Zu zweit:	Pueblo	Indianapolis	Montgomery	Ogallala						
Zu dritt:	Flagstaff	Little Rock	Pueblo	Indianapolis	Montgomery	Ogallala				
Zu viert:	El Paso	Las Vegas	Pueblo	Indianapolis	Reno	Little Rock	Montgomery	Ogallala		
Zu fünft:	Memphis	Spokane	El Paso	Las Vegas	Pueblo	Indianapolis	Reno	Little Rock	Montgomery	Ogallala





Spielablauf

Franchise wird im Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Startspieler. Der Spieler am Zug führt die 5 Phasen in fester Reihenfolge aus, dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

 Phase 1: Einkommen |  Phase 2: Einmal expandieren |  Phase 3: Marktanteil in Städten vergrößern

 Phase 4: Filialeröffnung und Stadtwertung |  Phase 5: Regionenwertung

Es wird so lange im Uhrzeigersinn gespielt, bis die Bedingung für das Ende des Spiels eintritt (s. Seite 6).

Ein Spielzug im Detail:

Phase 1: Einkommen

Der Spieler zählt alle unbesetzten Felder der Städte zusammen, in denen er mit mindestens einer eigenen Filiale vertreten ist.

Anhand dieses Ergebnisses kann er nun das Einkommen auf der Einkommenstabelle ablesen.

Er nimmt sich den entsprechenden Betrag aus der Bank.

Anmerkung: Ist ein Spieler in keiner umgewerteten Stadt vertreten, bekommt er also 1 Dollar.



Beispiel: Sam (rot) hat Filialen in drei Städten auf dem Spielplan. Sie zählt die noch leeren Felder in den Städten zusammen und kommt auf ein Ergebnis von 7. Laut Einkommenstabelle erhält sie dafür 3 Dollar aus der Bank.

Phase 2: Einmal expandieren

Ausgehend von einer Stadt oder Kleinstadt (*gewertet oder ungewertet*) mit mindestens einer eigenen Filiale wählt der Spieler eine benachbarte Stadt oder Kleinstadt aus, die über eine direkte Streckenverbindung zu erreichen ist:

Kleinstadt: Die Kleinstadt muss unbesetzt sein. Dann setzt der Spieler seinen Expansionsmarker auf die Kleinstadt.

Stadt: Es muss mindestens ein unbesetztes Feld in der Stadt vorhanden sein und der Spieler darf dort noch keine eigene Filiale errichtet haben. Dann setzt er seinen Expansionsmarker in die Mitte der Stadt.



Beispiel: Jan (blau) wählt zum Expandieren die direkte Verbindung von Detroit, wo er bereits eine Filiale besitzt, nach Chicago. Er setzt seinen Expansionsmarker nach Chicago und zahlt die 3 Dollar Streckenkosten an die Bank.

Anschließend zahlt der Spieler die Streckenkosten an die Bank:



Der Spieler darf auf das Expandieren auch verzichten.

!!! Hinweis: Beim Expandieren dürfen keine Städte oder Kleinstädte übersprungen werden! Es muss immer eine benachbarte Stadt oder Kleinstadt ausgewählt werden.

Phase 3: Marktanteil in Städten vergrößern

Der Spieler muss sich für jede Stadt, in der er mindestens eine eigene Filiale besitzt und in der es noch mindestens ein unbesetztes Feld gibt, entscheiden, ob er:

a) keine weitere Filiale in dieser Stadt errichtet

oder

b) einen Dollar an die Bank zahlt und dafür eine weitere Filiale in der Stadt errichtet.

Für jede Stadt, in der der Spieler eine weitere Filiale errichtet, nimmt er eine Filiale aus seinem Vorrat und stellt sie in die Mitte der Stadt. Ein Spieler kann in seinem Zug je Stadt nur genau eine weitere Filiale errichten.



Beispiel: Travis (orange) besitzt Filialen in vier Städten. Er entscheidet sich, seinen Marktanteil in zwei Städten zu vergrößern und platziert je 1 weitere Filiale in diesen Städten. Er muss 2 Dollar an die Bank bezahlen.

Phase 4: Filialeröffnung und Stadtwertung

Filialeröffnung:

A) Der Spieler ersetzt seinen Expansionsmarker durch eine eigene Filiale aus seinem Vorrat.

Kleinstadt: Die Filiale wird auf das einzige Feld gestellt. Damit kann hier kein weiterer Spieler eine Filiale errichten.

Stadt: Steht noch keine Filiale in einer Stadt, so stellt der Spieler seine Filiale auf das Feld, das mit dem Filialsymbol gekennzeichnet ist. Anderenfalls setzt er die Filiale auf das im Uhrzeigersinn nächste unbesetzte Feld. Besetzt er damit das letzte Feld oder erreicht er die absolute Mehrheit an Filialen, kommt es in dieser Stadt sofort zu einer **Stadtwertung**.

B) Die folgenden Punkte werden nacheinander für jede Stadt ausgeführt, in der noch eine Filiale in der Mitte steht:

1. Der Spieler versetzt die Filiale von der Mitte auf das im Uhrzeigersinn nächste unbesetzte Feld.
2. Sind nun alle Felder besetzt oder erreicht der Spieler die absolute Mehrheit an Filialen, kommt es sofort zur **Stadtwertung**.

Absolute Mehrheit: Für die absolute Mehrheit in einer Stadt muss ein Spieler mit seinen Filialen **mehr als die Hälfte** der zu besetzenden Plätze besitzen.

Stadtwertung:

Löst ein Spieler eine Stadtwertung aus, so wird überprüft, welche der beiden Möglichkeiten auf die Stadt zutrifft:

A) Der aktive Spieler besitzt die absolute Mehrheit an Filialen in der Stadt (er hat mehr als die Hälfte der möglichen Plätze mit seinen Filialen besetzt): Der Spieler erhält so viele Einflusspunkte, wie die Zahl in der Mitte anzeigt. Diese trägt er mit dem Einflussmarker auf der Einflussleiste ab.

oder

B) Alle Felder sind besetzt und kein Spieler hat die absolute Mehrheit: Der Spieler, der die meisten Filialen in der Stadt besitzt, erhält halb so viele Einflusspunkte (ggf. abgerundet), wie die Zahl in der Mitte anzeigt. Herrscht Gleichstand an Filialen, so erhält derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler die Einflusspunkte, der als erster eine Filiale in der Stadt errichtet hat. Dies ist der Spieler, dessen Filiale auf dem Filialsymbol steht oder unter den am Gleichstand Beteiligten die im Uhrzeigersinn erste Filiale besitzt.

Anschließend wird das Stadtplättchen entfernt und die sich darauf befindlichen Filialen kommen auf das leere Stadtfeld. Nur der Sieger nimmt alle eigenen Filialen bis auf eine zu sich in den Vorrat zurück. Alle anderen Filialen bleiben in der Stadt stehen.

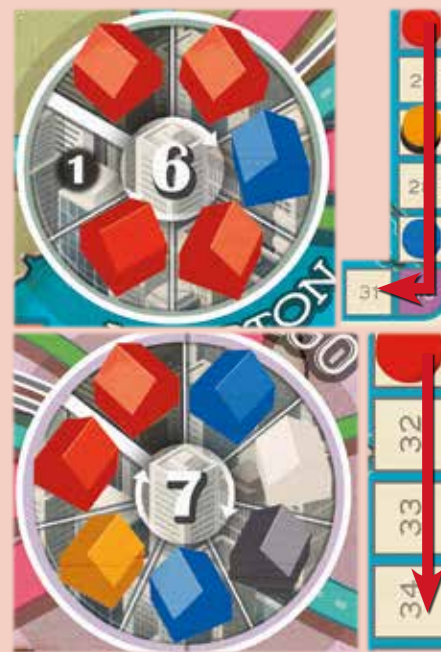
War dies die erste **Stadtwertung** in dieser Region, setzt der **aktive Spieler** eine Filiale aus seinem Vorrat neben das Regionenplättchen.

Sobald Phase 4 für alle Städte und Kleinstädte abgehandelt worden ist, geht es weiter mit **Phase 5: Regionenwertung**.

 Filialsymbol



Beispiel: Jan (blau) nimmt seinen Expansionsmarker zurück und setzt eine Filiale aus seinem Vorrat auf das nächste freie Feld in der Stadt (also das Feld mit der höchsten Zahl).



Beispiel:

Sam (rot) hat die absolute Mehrheit in dieser Stadt und erhält 6 Einflusspunkte. Diese trägt sie mit ihrem Einflussmarker ab.

Beispiel:

Sam (rot) und Jan (blau) haben die meisten Filialen in der Stadt. Sam erhält die 3 Einflusspunkte, da sie vor ihm eine Filiale in der Stadt errichtet hat.



Beispiel: Sam (rot) hat die Stadtwertung ausgelöst. Da dies die erste Wertung in der lila Region ist, setzt sie eine Filiale aus ihrem Vorrat neben das Regionenplättchen.

Phase 5: Regionenwertung

Für jede Region wird überprüft, ob eine Wertung stattfindet. Eine Wertung wird ausgelöst, wenn folgende Punkte zutreffen:

1. Alle Kleinstädte der Region sind mit einer Filiale besetzt.

und

2. Alle Städte der Region sind gewertet; es liegen also keine Stadtplättchen mehr in der Region.

Ist dies der Fall, werden die Einflusspunkte so an die Spieler verteilt, wie auf dem Regionenplättchen abgebildet.

Der Spieler mit den meisten Filialen in der Region bekommt so viele Einflusspunkte, wie der höchste Wert des Regionenplättchens anzeigt. Der Spieler mit den zweithöchsten Wert erhält den zweithöchsten Wert. Alle anderen Spieler, die mit mindestens einer Filiale in der Region vertreten sind, bekommen den dritthöchsten Wert.

Ausnahme im Spiel mit 2 Spielern: Der zweithöchste Wert wird ignoriert; der Spieler mit den zweitmeisten Filialen erhält den dritthöchsten Wert.

Herrscht Gleichstand, gewinnt der Spieler, dessen Filiale neben dem Regionenplättchen steht. Ist dieser Spieler nicht am Gleichstand beteiligt, gewinnt derjenige von den am Gleichstand beteiligten Spielern, der diesem Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Anschließend wird das Regionenplättchen auf der Regionenleiste auf das erste freie Feld von links gelegt. Der aktive, also auslösende Spieler erhält die auf diesem Feld abgebildeten Einflusspunkte.

Anmerkung: Die Reihenfolge, in der man die Regionenwertungen durchführt, ist unerheblich.

Hat keine Regionenwertung stattgefunden, ist sofort der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

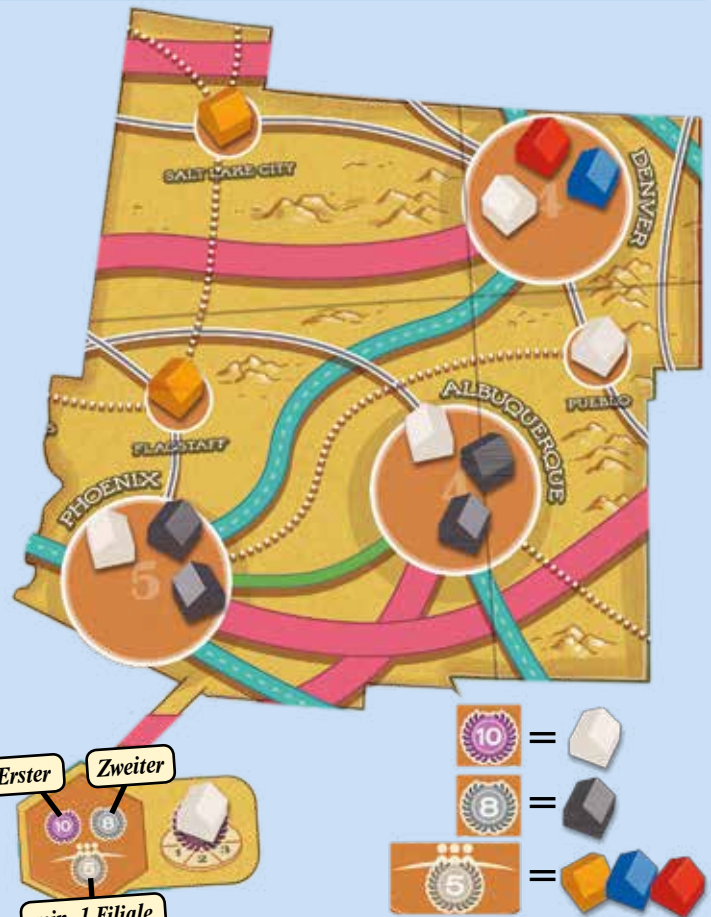
Hat es eine oder mehrere Regionenwertungen gegeben, wird überprüft, ob es zum Spielende kommt. Wenn das Spielende nicht eintritt, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

Bedingung für das Spielende:

Wenn nach dem Zug eines Spielers mindestens ein Regionenplättchen im roten Bereich der Regionenleiste liegt, endet das Spiel sofort.

Ist dies der Fall, geht es weiter mit dem Spielende.

In sehr seltenen Fällen: Das Spiel endet auch, wenn alle Spieler in unmittelbarer Reihenfolge nicht expandiert haben.



Beispiel: In der gelben Region kommt es zur Regionenwertung, da alle Kleinstädte besetzt und alle Städte gewertet wurden.

Weiß erhält 10, Schwarz bekommt 8 und Orange, Blau sowie Rot erhalten je 5 Einflusspunkte.



Beispiel: Sam (rot) hat die Regionenwertung ausgelöst und erhält die 3 Einflusspunkte.




Beispiel: Während dem Zug von Sam (rot) wurden drei Regionen gewertet, wodurch zwei Regionenplättchen im roten Bereich der Regionenleiste liegen. Das Spiel endet nach ihrem Zug.

Die Bonusplättchen

Mit Ausnahme des ersten Zuges darf ein Spieler **einmal pro Zug** eines seiner **Bonusplättchen** einsetzen, um **eine** von drei Sonderaktionen auszuführen. Das eingesetzte Bonusplättchen wird anschließend in die Schachtel gelegt.

Die Sonderaktionen:

Doppelt expandieren:


In  Phase 2: Einmal expandieren darf der Spieler ein weiteres Mal expandieren. Dazu verwendet er den **allgemeinen Expansionsmarker** und folgt denselben Regeln wie beim normalen Expandieren. Allerdings darf er nicht dieselbe Stadt zum Expandieren wählen.

In  Phase 4: **Filialeröffnung und Stadtwertung** ersetzt er dann beide Expansionsmarker durch Filialen.

Hinweis: Der allgemeine Expansionsmarker muss ebenfalls benachbart zu einer Stadt oder Kleinstadt mit bereits mindestens einer eigenen Filiale – nicht dem eigenen Expansionsmarker – eingesetzt werden.

oder

Doppelter Marktanteil:

In  Phase 3: **Marktanteil in Städten vergrößern** darf der Spieler kostenlos eine zweite Filiale zu einer Filiale in der Mitte einer Stadt dazustellen. Diese Aktion ist nur möglich, sofern in der Stadt noch mindestens zwei unbesetzte Felder vorhanden sind.

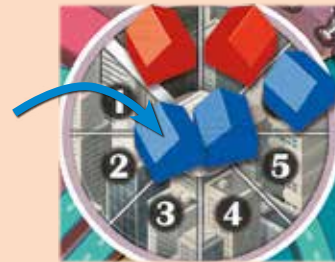
oder

Dollar:

Der Spieler nimmt sich 10 Dollar aus der Bank.



Beispiel: Jan (blau) benutzt sein Bonusplättchen, um in seinem Zug sowohl nach Chicago als auch nach New York zu expandieren. Er zahlt 8 Dollar für Streckenkosten an die Bank.



Beispiel: Jan (blau) benutzt sein Bonusplättchen, um kostenlos eine weitere Filiale in New York zu errichten.



Spielende

Wenn die Bedingung für das Spielende erfüllt ist (s. Seite 6), erhalten alle Spieler **zusätzliche Einflusspunkte:**

1 Einflusspunkt für jede Filiale in einer Kleinstadt



1 Einflusspunkt für je 3 Dollar



4 Einflusspunkte für jedes nicht eingesetzte Bonusplättchen



Ungewertete Städte und Regionen bringen keine Einflusspunkte.

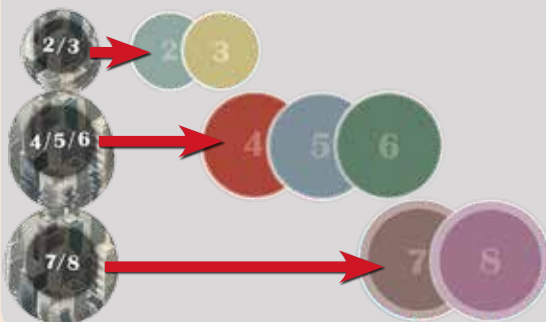
Beispiel: Jan (blau) erhält zusätzlich 5 Einflusspunkte für seine Kleinstädte auf dem Spielplan, 3 Punkte für seine übriggebliebenen Dollar sowie 4 Punkte für sein nicht eingesetztes Bonusplättchen.

Wer nun die **meisten Einflusspunkte** hat, gewinnt. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Filialen in Kleinstädten besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

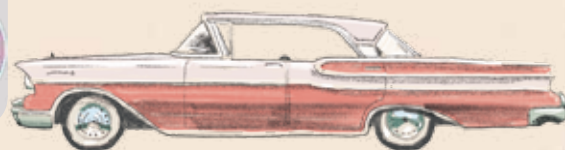
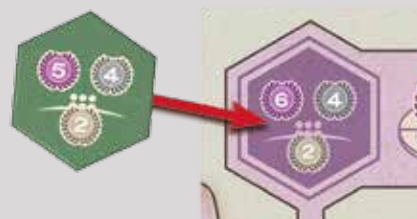
Profivariante

Beim Spielaufbau werden die Stadtplättchen nicht wie vorgegeben verteilt, sondern nach ihren Rückseiten sortiert.

Anschließend wählen die Spieler für jedes Stadtfeld auf dem Spielplan ein entsprechendes Stadtplättchen und platzieren es dort.



Beim Spielaufbau wählen die Spieler ein Regionenplättchen für jede Region und legen es dort offen ab.



Franchise

