

Big Deal

Autor: Mike

Datum: 02.04.03 09:40 (Beitrag Nr. 64774)

Hallo

Wir haben gestern erstmals Big Deal gespielt (zu fünft). Vom Regelwerk waren wir doch etwas enttäuscht. Im gesamten Spiel hat es sich kaum gelohnt, eigene Unternehmen zu gründen und zu erweitern. Und das Verkaufsfiber kurz vorm Ende der Partie hat dann das letzte Feeling von Wirtschaftssimulation genommen.

Frage: Gibt's da schon ausgereifte Regelzusätze?

Uns kam während und nach der Partie 3 Verbesserungen in den Sinn:

1. Jeder erhält am Anfang der Partie mit den 5 Karten je eine Cashcard. Damit ist der Glücksfaktor, ob man eine oder mehr Karten abbekommt oder nicht, geringer.

2. Es darf nur eine Cashcard pro Zug eingesetzt werden. Dadurch ist die Lage für den Verteidiger bei einer feindlichen Übernahme nicht so unterirdisch schlecht.

3. Endwertung - Funktionierende Unternehmen bringen Geld: Anzahl Aktien mal Anzahl der benötigten Ressourcen * 100 Mill \$ (oder * 50 Mill \$).

Für Aktien auf der Hand sowie nicht benutzte Ressourcen gibt's weiterhin die 150 Mill. Damit würde der Verkaufszwang am Ende des Spieles wegfallen. Oder haben wir da mit dem Sinn des Spieles was nicht gepeilt?

Mike

re: 'big deal' mein liebbling!

Autor: Hanno Schwede

Datum: 15.04.01 15:29 (Beitrag Nr. 15126)

Wie weiter unten schon Berichtet war ich nach dem ersten Spiel durchaus angetan von Big Deal.

Als störend empfinde ich auch nach mehrmaligen Spielen die Ausverkaufsstimmung am Ende des Spiels.... Ich habe damals zwar Änderungsvorschläge gepostet, aber bis jetzt habe ich diese noch nicht Ausprobieren können. Meine Meinung in Kurz ich find BIG DEAL gut, bis auf die letzten Runden...

Gestern haben wir mal wieder einen Klassiker rausgeholt und haben mit viel Spass Playboss gespielt, war mal wieder ein Erlebnis, eine DER Wirtschaftssimulationen mal wieder zu Spielen, gibt es dazu eigentlich Varianten??

schöne ostern

HANNO

Vorschlag zur Regeländerung: Big Deal

Autor: Hanno Schwede

Datum: 15.04.01 18:45 (Beitrag Nr. 15137)

Hallo Frank

ich stelle meinen Vorschlag hier hinein, kannst Du gerne nach HAL transportieren.

Wir haben uns folgendes überlegt, ist allerdings ein absoluter

Schnellschuss und ungetestet:

nach der 5. Game Over Karte

Ressourcen dürfen nur noch verkauft werden wenn man andere kauft, kaufen ist immer noch möglich.

nach der 6. Game Over Karte

Konzerne dürfen nicht mehr vergekauft werden

nach der 7. Game Over Karte

Spielende

(falls es mehr oder weniger Game Over Karten nach Anleitung gibt sind die

Zahlen entsprechend anzugleichen)

letztlich versuchen wir damit zu erreichen, das man die Konzerne möglichst lange hält um ja noch das

Einkommen zu bekommen. Verkauft man zu früh, zwischen der 5 und 6 Game Over Karte, kann es sein, das man die ein oder andere Runde Einkommen.....

Mal sehen was ihr dazu so sagt...

MSG

Hanno

re: Vorschlag zur Regeländerung: Big Deal

Autor: Hanno Schwede

Datum: 16.04.01 09:39 (Beitrag Nr. 15156)

Hallo Frank

es handelt sich bei diesen Vorschlägen um die resultate einer Diskussion nach dem für mich ersten Spiel, deshalb sind die Ausführunmgen ein wenig vage. Aber ich versuche malk eine bessere formulierung zu finden. Das Spiel endet ja nach der 7. Game Over Karte, deshalb beginnen die Spieler ihre Konzerne und Ressourcen nach der 5. Karte langsam und spätestens nach der 6. Karte sehr schnell Abzubauen. Es ging zu wie beim SSV. Wir haben uns überlegt, wenn man folgende Änderungen Einbaut sollte diese Ausverkaufsstimmung aus dem Spiel verschwinden.

Wenn die 5. Game Over Karte aufgedeckt wird dürfen die Spieler nur noch Ressourcen verkaufen, wenn man andere kauft, kaufen von Ressourcen ist weiterhin uneingeschränkt möglich.

Nach der 6. Game Over Karte dürfen die Spieler keine Konzerne als ganzes mehr verkaufen. Teilverkäufe und Übernahmen sind weiterhin möglich.

Wie in den normalen Regeln beschrieben endet das Spiel mit der siebten Game Over Karte.

Mit diesen Änderungen soll erreicht werden, das die Spieler die Konzerne als Einkommensquelle möglichst lange halten. Verkauft man nach dieser Regeländerung zu früh, zwischen der 5 und 6 Game Over Karte, kann es sein, das man auf die ein oder andere Runde Einkommen verzichtet.

Mal sehen was ihr dazu so sagt...

Wie gesagt es ist ein absoluter Schnellschuss und ungetestet.

MSG

Hanno