Besonderheiten

- Man darf sogar „Verkaufen" als Aktion wählen, wenn man gar keine Aktie in der Verkaufsfarbe hat. Dann verkauft man eben nichts. Das wird man vor allem dann machen, wenn man um jeden Preis verhindern will, das der zweite verkauft.
- Steigt der erste Spieler beim Versteigern gleich aus, kann er keine Chips bekommen, weil noch keine Chips geboten wurden. Das wird eigentlich nur dann sein, wenn der Spieler Pleite ist. So eine Situation ist immer sehr unangenehm – daher sollte man sie besser vermeiden.
- Die Zählleiste hat 32 Felder. Erreicht man mehr Punkte, wird einfach über das Startfeld hinweg weitergezogen.

Schnellstart

Bei bis zu 5 Spielern kann man auch wie folgt verfahren. Zusätzlich zu den braunen Aktie bekommt jeder Spieler eine weitere Aktie. Dazu wird von jeder Sorte eine Karte genommen und gemischt. Jeder Spieler erhält eine davon, die er offen vor sich auslegt. Nicht verteilte Aktien und alle anderen Aktien werden wie gehabt gut gemischt und bilden einen verdeckten Stapel neben den Spielbrett.

Bisher sind bei Spiele aus Timbuktu erschienen:
1999: „Zock!"
2000: „Die Tafelrunde", „Kontor – Das Exportlager", „Kontor – Die Ereigniskarten"
2001: „Crazy Race", „Contra", „Gods", „Kontor – Die Aktionstafeln", „Kardinal & König – Der Vatikan", „Kardinal & König – Das Kartenspiel"
2002: „Kardinal & König – Das Duell", „Kontor – Erweiterung für 3 und 4 Spieler", „Revolte", „Knatsch – die kleinen Sonderkarten", „Mogul", „Crazy Race", „Station Manager"

Händleranfragen für „Crazy Race", „Station Manager" und „Mogul" bitte an:
Spielbar, Hövelteichstr. 7, 44289 Dortmund, Telefon + Fax 0231/556106.

Verkauf von „Kardinal & König – Das Duell", „Kontor – Erweiterung für 3 und 4" und „Knatsch – die kleinen Sonderkarten":
ADAM spielt OHG, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg, Telefon 06031/5029

Regelübersetzungen, Infos, Varianten und Downloads unter spiele-aus-timbuktu.de
Fragen und Anregungen bitte an mschacht@hotmail.com

© Michael Schacht, Agentur Vielfalt 2002

MOGUL

MOGUL ist ein Spiel für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten.
Autor und Grafik: Michael Schacht.

In den zwanziger Jahren erlebt die Börse eine ungekannte Blütezeit. Jedermann spekuliert und viele werden über Nacht zu Millionären. Man kauft und verkauft Aktien und streicht dafür fette Prämien ein. Wer dann rechtzeitig auf Immobilien umsteigt, kann den Crash überstehen und das Spiel gewinnen.

Inhalt

1 Spielbrett, 31 Aktien, 1 Crashkarte, 45 Chips, 12 Marker, 1 Spielregel

Spielmaterial

- Die Zählleiste des Spielbretts stellt den Immobilienbesitz der Spieler in Punkten dar.
- Die Aktien sind alle zweifarbig. Zum einen die Hintergrundfarbe, die für die jeweilige Eisenbahngesellschaft steht. Wird später in der Regel z. B. von einer grünen Aktie gesprochen, ist die Hintergrundfarbe gemeint. Bei Grün also „Frisco". Zum anderen die Randfarbe, die für einen Aktienverkauf steht (in der rechten Abb. Braun). Die Zahl auf den Aktien gibt an, wie oft es die Aktie gibt.
- Die Chips stellen das Barvermögen der Spieler dar.

Spielvorbereitung

- Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler erhält 2 Marker einer Farbe. Den einen legt er auf das bläuliche Startfeld der Zählleiste links oben auf dem Spielbrett, den anderen legt er vor sich ab.
- Jeder Spieler erhält 6 Chips, die er während des Spiels verdeckt in der Hand halten darf. Die restlichen Chips werden als Bank neben dem Spielbrett bereit gelegt.
- Die braunen Aktien mit dem „S" links unten in der Ecke werden gemischt und jeder Spieler erhält eine davon, die er offen vor sich auslegt.
  Nicht verteilte Aktien und alle anderen Aktien werden gut gemischt und bilden einen verdeckten Stapel neben den Spielbrett.
  In die untersten 4 Karten des Stapels wird die Crash-Karte eingemischt, ohne das sich jemand die Karten anschauen darf.
- Ein Startspieler wird bestimmt.

Spielablauf

Eine Runde verläuft in 4 Phasen:
1.) Karte aufdecken
2.) Prämien ausbezahlen
3.) Aktionsrechte versteigern
4.) Aktionen ausführen

1.) Karte aufdecken

Die oberste Karte vom Stapel wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt.

2.) Prämie ausbezahlen

Für jede Aktie, die ein Spieler in der aufgedeckten Farbe (gemeint ist die Hintergrundfarbe) besitzt, bekommt er einen Punkt auf der Zählleiste gutgeschrieben.
Wird gleich zu Anfang z. B. eine braune Aktie aufgedeckt, bekommt jeder Spieler einen Punkt. Denn jeder Spieler besitzt eine braune Aktie.

3.) Aktionsrechte versteigern

Die Versteigerung um die Aktionsrechte beginnt der Startspieler, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Will er in der Versteigerung bleiben, muss er einen Chip bieten. Diesen legt er in die Tischmitte. Es folgt der nächste Spieler. Auch er muss einen Chip in die Tischmitte legen, wenn er an der Versteigerung weiterhin teilnehmen möchte. Dies geht solange reihum, bis ein Spieler keinen Chip in die Tischmitte legt und damit aus der Versteigerung aussteigt. Wer aussteigt, darf sich alle Chips aus der Tischmitte nehmen. Wer aussteigt, darf an der laufenden Versteigerung nicht mehr teilnehmen. Es folgt der nächste Spieler, der wieder einen Chip in die Tischmitte legt oder aussteigt und sich die Chips aus der Mitte nimmt. Natürlich sollte ein Spieler nur aussteigen, wenn sich genügend Chips in der Tischmitte befinden. So geht es weiter bis nur noch ein Spieler übrigbleibt.
Dieser hat die Versteigerung gewonnen.

4.) Aktionen ausführen

Dem Gewinner der Versteigerung stehen nun 2 Aktionen zur Auswahl:
Entweder er **nimmt die aufgedeckte Aktie** oder er **verkauft Aktien**.
Er darf nur eine dieser Aktionen ausführen.

- **Nimmt er die aufgedeckte Aktie**, legt er sie offen vor sich aus. Sie gehört nun ihm.
- **Verkauft er Aktien** aus seinem Besitz, bestimmt die Randfarbe der aufgedeckten Aktie, welche er überhaupt verkaufen darf.

Es wurde z. B. eine grüne Aktie mit einem braunen Rand aufgedeckt. Also darf er braune Aktien verkaufen. Der Gewinner der Versteigerung entscheidet sich für einen Aktienverkauf. Er besitzt eine braune Aktie und verkauft sie.
Für jede verkaufte Aktie bekommt man so viele Punkte, wie alle Spieler in der Farbe Aktien besitzen („Aktien am Markt sind").
Ein Spieler verkauft z. B. 2 braune Aktien. Alle Spieler haben insgesamt 5 braune Aktien vor sich ausliegen. Also ist der Verkaufswert einer braunen Aktie 5 Punkte. Da der Spieler 2 braune Aktien verkauft, bekommt er (5+5=)10 Punkte. Er darf auf der Zählleiste 10 Felder mit seinem Marker vorrücken.
Verkaufte Aktien kommen zurück in die Schachtel.

Der Zweite der Versteigerung (der am zweitlängsten geboten hat und direkt vor dem Gewinner ausgestiegen ist) darf die andere Aktion ausführen. Die, die der Gewinner nicht gewählt hatte.
Der Gewinner der Versteigerung hatte sich z. B. für das Verkaufen von Aktien entschieden. Der zweite darf sich also die gerade aufgedeckte Aktie nehmen und vor sich ablegen.

Der neue Startspieler ist der Spieler, der die letzte Aktie vor sich abgelegt hat.
Die nächste Karte vom Stapel wird aufgedeckt und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn die Crash-Karte aufgedeckt wird.
Die Kurse rasen ins Bodenlose und alle Aktien vor den Spielern sind wertlos.
Jeder Spieler darf noch seine Chips in Punkte auf der Zählleiste eintauschen:
Pro 5 Chips gibt es 1 Punkt.
Wer danach am meisten Punkte auf der Zählleiste hat, gewinnt.
Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt der Spieler mit den meisten Aktien.

Kredit

Ein Spieler kann vor einer Versteigerung einen Kredit nehmen.
Er bekommt 2 Chips und muss dafür auf der Zählleiste mit seinem Marker 2 Felder zurückziehen. Ein Kredit kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.
Wenn die Bank keine Chips mehr hat, gibt es keinen Kredit mehr.
Einen Kredit sollte man nur im Notfall nehmen, denn er kostet einen sehr viel.