

MICHAEL SCHACHT

MOGUL

GRAPHICS: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE

Ein Spiel für 3 bis 5 Spieler ab 13 Jahren, Spieldauer ca. 45 Minuten.

In den zwanziger Jahren erlebt die Börse eine ungekannte Blütezeit. Jedermann spekuliert und viele werden über Nacht zu Millionären.

Die Spieler kaufen und verkaufen Eisenbahnaktien und streichen dafür fette Prämien ein. Wer rechtzeitig auf Immobilien umsteigt, kann den Crash überstehen und das Spiel gewinnen.

INHALT

1 Spielplan, 37 Aktienkarten, 1 Crashkarte, 1 Startaufstellungskarte, 45 Chips, 35 Häuser, 1 Schale

VORBEREITUNG

EIN STARTSPIELER WIRD AUSGELOST

DER SPIELPLAN ZEIGT DAS STRECKENNETZ DER 5 EISENBAHN-GESELLSCHAFTEN MIT DEN WICHTIGSTEN BAHNHÖFEN.

DIE ZÄHLEISTE DES SPIELPLANS STELLT DEN IMMOBILIENBESITZ DER SPIELER IN PUNKTEN DAR.

DIE SCHALE KOMMT FÜR ALLE GUT ERREICHBAR NEBEN DEN PLAN.

JEDER SPIELER WÄHLT EINE FARBE UND SETZT EIN HAUS AUF DIE 0 DER ZÄHLEISTE.

DIE ANDEREN 6 HÄUSER LEGT ER VOR SICH AB.

DIE CHIPS SIND DAS BARVERMÖGEN DER SPIELER.

JEDER SPIELER ERHÄLT 6 CHIPS, DIE ER WÄHREND DES SPIELS VERDECKT IN DER HAND HÄLT.

DIE RESTLICHEN CHIPS WERDEN ALS BANK NEBEN DEM SPIELPLAN BEREITGELEGT.

DIE SPIELER LEGEN DIE ENTSPRECHENDEN AKTIENKARTEN OFFEN VOR SICH AUS.

SIE STARTAUFSTELLUNGSKARTE ZEIGT ABHÄNGIG VON DER SPIELERZAHL MIT WELCHEN AKTIEN DIE SPIELER BEGINNEN.

ALLE ANDEREN AKTIEN WERDEN GUT GEMISCHT UND ALS VERDECKTER NACHZIEHSTAPEL NEBEN DEN PLAN GELEGT.

IN DIE UNTERSTEN 3 KARTEN WIRD DIE CRASHKARTE EINGEMISCHT, OHNE DASS SICH JEMAND DIE KARTEN ANSEHEN DARF.

JEDE AKTIE BIETET VIER INFORMATIONEN:

DIE FARBE DER KARTE GIBT AN, ZU WELCHER EISENBAHN-GESELLSCHAFT DIE AKTIE GEHÖRT.

DIE FARBE IM KASTEN GIBT AN, WELCHE AKTIEN MAN VERKAUFEN KANN.

DIE ZAHL ZEIGT AN, WIEVIELE AKTIEN ES VON DIESER EISENBAHN-GESELLSCHAFT GIBT.

IN WELCHEN BAHNHÖFEN MAN EINE NIEDERLASSUNG GRÜNDEN KANN, ZEIGT EBENFALLS DIE FARBE IM KASTEN AN.

SPIELABLAUF

Eine Runde besteht aus 4 Phasen:

1. Karte aufdecken
2. Prämie 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

Jeder Spieler bekommt **für jede Karte**, die er **in der Farbe der aufgedeckten Aktiensorte** besitzt, **1 Punkt** auf der Zählleiste gutgeschrieben.

3. AKTIONSRECHTE VERSTEIGERN

Der **Startspieler beginnt** die Versteigerung um **die Aktionsrechte**, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Will er in der Versteigerung bleiben, muss er **1 Chip** bieten. Diesen legt er in die Schale.

Es folgt der nächste Spieler. Auch er muss 1 Chip in die Schale legen, wenn er weiterhin an der Versteigerung teilnehmen möchte.

Dies geht **solange** reihum, **bis** ein Spieler **keinen Chip** in die Schale legt und damit aus der Versteigerung **aussteigt**.

Wer **aussteigt**, nimmt sich **alle** vorhandenen **Chips aus der Schale**.

Wer **aussteigt**, darf an der laufenden Versteigerung **nicht mehr teilnehmen**.

Es folgt **der nächste Spieler**, der wieder einen **Chip in die Schale** legt, **oder aussteigt** und sich die Chips aus der Schale nimmt.

Idealerweise sollte ein Spieler aussteigen, wenn sich genügend Chips in der Schale befinden.

So geht es **weiter, bis** nur noch **1 Spieler übrig bleibt**.

Dieser hat die Versteigerung um die **Aktionsrechte** gewonnen.

4. AKTIONEN AUSFÜHREN

Dem **Gewinner** der Versteigerung stehen nun **2 Möglichkeiten** zur Auswahl:

Entweder er **nimmt die aufgedeckte Aktie** oder er **verkauft Aktien**.

Der Spieler muss sich für **1 der beiden Aktionen** entscheiden.

- **Nimmt er die aufgedeckte Aktie**, legt er sie offen vor sich aus. Sie gehört nun ihm.
- **Verkauft er Aktien aus seinem Besitz**, bestimmt die Farbe im Kasten im unteren Drittel der aufgedeckten Aktie, welche Aktiensorte er verkaufen darf.

Egal welche Option der Gewinner wählt, **der Zweite der Versteigerung** (der am zweitlängsten geboten hat, und direkt vor dem Gewinner ausgestiegen ist) **führt die andere Aktion** aus und zwar die, die der Gewinner nicht gewählt hat. *Siehe Beispiel 2.*



BEISPIEL 1

Der Spieler ersteigert eine gelbe (Ocean Pacific) Aktie mit kleinem blauen (Santa Fe) Kasten. Also kann er entweder die gelbe Aktie nehmen (Option 1) oder blaue Aktien verkaufen (Option 2). In unser Beispiel wählt der Spieler Option 2: Blaue Aktien verkaufen.

Für **jede verkaufte Aktie** bekommt ein Spieler **so viele Punkte**, wie alle Spieler **insgesamt in der Farbe** Aktien besitzen („Aktien am Markt sind“).

Hat ein Spieler das **Aktionsrecht „Aktien verkaufen“** gewählt, muss er **entweder alle** verkaufen, die er von dieser Sorte besitzt **oder ganz** auf das Verkaufen **verzichten** (und eventuell eine Niederlassung gründen: *siehe Niederlassung gründen*).

Da der Gewinner der Versteigerung sich dafür entschieden hat, Santa-Fe-Aktien zu verkaufen, zählt er wie viele Santa-Fe-Aktien die Spieler insgesamt vor sich ausliegen haben. In diesem Fall 5. Der Gewinner erhält also 10 Punkte (2 Aktien x 5/Aktie = 10). Er rückt mit seinem Haus 10 Felder auf der Zählleiste vor. Verkaufte Aktien kommen zurück in die Schachtel.

BEISPIEL 2

Da sich der Gewinner der Versteigerung für das Verkaufen von Aktien entschieden hat, nimmt sich der zweite die aufgedeckte Aktie und legt sie vor sich ab.

Der **neue Startspieler** ist der Spieler, **der die letzte Aktie** vor sich **abgelegt** hat.

In unserem Beispiel ist das der Zweite der Auktion. Er deckt die **nächste Karte** vom Stapel auf, und eine **neue Runde** beginnt.

NIEDERLASSUNG GRÜNDEN

Erhält ein Spieler das **Aktionsrecht „Aktien verkaufen“**, kann er **stattdessen** eine **Niederlassung gründen**, wenn er will. Dies ist die **einzige Möglichkeit** eine Niederlassung gründen.

Um eine Niederlassung zu gründen, setzt der Spieler **eines seiner Häuser** auf ein **freies Bahnhofsfeld** der **Eisenbahnlinie**, welche mit der **Farbe im Kasten** im unteren Drittel der aufgedeckten Aktie übereinstimmt.

Stehen schon **alle** seiner **Häuser auf dem Spielplan**, kann er ein **bereits eingesetztes Haus** entsprechend **versetzen**.

Auf jedem Bahnhofsfeld darf **nur 1 Haus** stehen. Einige Bahnhofsfelder gelten für **2 Linien**.

SPIELLENDE

Das Spiel **endet sofort**, wenn die **Crash-Karte aufgedeckt** wird.

GEWINNER BESTIMMEN

Nun bekommen die Spieler noch folgende **Bonuspunkte**:

- Für **jede Niederlassung** (Haus) **auf einem Bahnhofsfeld** bekommt der Besitzer **so viele Punkte** wie dieser Spieler **insgesamt Häuser auf der zugehörigen Eisenbahnlinie** hat.

BEISPIEL

Ein Spieler hat 3 Häuser auf der blauen Linie. Er bekommt also 3 Punkte pro Haus. Das macht (3+3+3=) 9 Punkte insgesamt.

Jede **Niederlassung**, die auf einem Bahnhofsfeld **mit 2 Linien** liegt, wird für **jede der beiden Linien** gewertet.

- Für **jede Aktie**, die vor einem Spieler ausliegt, erhält dieser **1 Punkt**.
- Für **jeweils 5 Chips** erhält ein Spieler **1 Punkt**.

Wer nach Verteilung der Bonuspunkte, die **meisten Punkte auf der Zählleiste** hat, **gewinnt**.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Aktien.

KREDIT

Jeder Spieler darf **einmal** im Spiel (wenn er an der Reihe ist) einen **Kredit aufnehmen**. Er bekommt **3 Chips** und muss dafür auf der Zählleiste mit seinem Haus auf der Zählleiste **3 Felder zurückziehen**.

Eine Kreditaufnahme kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Hat ein Spieler bereits einen Kredit aufgenommen, darf er im Spiel keinen mehr aufnehmen.

HINWEIS ZUR TAKTIK

Steigt der erste Spieler beim Versteigern sofort aus, kann er keine Chips bekommen, weil noch keine Chips geboten wurden. Das wird eigentlich nur dann der Fall sein, wenn der Spieler zuletzt alle seine Chips eingesetzt hat und nun pleite ist.

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE



Mogul wurde 2002 erstmalig veröffentlicht. Sein Bietmechanismus fand seitdem Verwendung in zahlreichen anderen Spielen, wie beispielsweise dem populären „Geschenkt“. Nun kehrt das Original zurück als komplett überarbeitetes Brettspiel!

Michael Schacht, passionierter Radfahrer, Musikfreund und hauptberuflicher Spieleautor lebt in Frankfurt. Bei über 200 Veröffentlichungen zählt der Gewinn des Spiel des Jahres 2007 zu seinen größten Erfolgen.

www.michaelschacht.net

CREDITS:

Game Design: Michael Schacht

Graphics: Marcel-André Casasola Merkle

Editing: Haydon Hensley

PO Box 1033
Placitas, NM 87043, USA
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

Made in Germany © 2013 Rio Grande Games

