

# Mogul

Mogul is een spel voor 3 to 6 spelers vanaf 10 jaar. Speelduur ca. 45 minuten.

---

Uitgever: Spiele aus Timbuktu  
Auteur en illustrator: Michael Schacht  
Vertaling: Jeroen Hollander

---

In de jaren 20 beleeft de beurs een ongekende bloeitijd. Iedereen speculeert en velen werden miljonair. Men koopt en verkoopt aandelen en strijkt daarvoor vette premies op. Wie op het juiste moment overstapt naar onroerende goederen, kan de crash overleven en het spel winnen.

## Inhoud

1 speelbord, 31 aandelen, 1 crashkaart, 45 munten, 12 markeerstenen, 1 spelregelboekje

## Spelmateriaal

- Het scorespoor op het speelbord stelt het onroerende goed bezit van de speler in punten voor.
- De aandelen hebben allemaal twee kleuren. De achtergrondkleur staat voor een bepaalde spoorwegmaatschappij. Wanneer later in de spelregels over een grote actie gesproken wordt, bedoeld met de achtergrondkleur. Bij groen ook "Frisco". Daarnaast staat de kleur van de rand voor een aandelenverkoop (in het voorbeeld rechts: bruin). Het aantal aandelen geeft aan, hoeveel het aandeel waard is.
- De munten geven het vermogen van de speler weer.

## Spelvoorbereiding

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt twee markeerstenen van een kleur. Deze ene legt men op het blauwe startveld van het scorespoor linksboven op het speelbord. De andere legt men voor zich neer.
- Iedere speler ontvangt 6 munten, die men gedurende het spel gedekt in de hand houdt. De overgebleven munten worden als bank naast het speelbord gelegd.
- De bruine aandelen met de letter "S" linksonder in de hoek werden geschud en iedere speler ontvang er een, die men open voor zich neer legt. De aandelen, die niet verdeeld zijn worden goed geschud en bij de gedekte stapel gevoegd naast het speelbord. Tussen de onderste 4 kaarten wordt de crashkaart geschud, zonder dat iemand de kaarten kan zien.
- Er wordt bepaald wie er mag beginnen.

## Spelverloop

Een ronde verloopt in 4 fasen:

1. kaart omdraaien
2. premies uitbetalen
3. kaarten veilen
4. acties uitvoeren

### 1. kaart omdraaien

De bovenste kaart van de stapel wordt omgedraaid en naast het speelbord gelegd.

### 2. premies uitbetalen

Voor elk aandeel dat de speler bezit met dezelfde kleur als de omgedraaide kaart (bedoeld wordt de achtergrondkleur) ontvangt deze een punt.

*Wordt bij het begin bijvoorbeeld een bruin aandeel omgedraaid, dan krijgt iedere speler een punt. Alle spelers bezitten namelijk een bruin aandeel.*

### 3. kaarten veilen

De veiling van de kaarten vindt plaats volgens te wijzer van de klok, te beginnen bij de startspeler. Wil men aan de veiling deel blijven nemen, dan met men een munt bieden. Deze legt men in het midden van de tafel. Daarna is de volgende speler. Ook hij moet een muntje in het midden van de tafel leggen, wanneer hij nog aan de veiling mee wilt doen. Dit gaat net zolang door, totdat iemand geen muntje meer bijlegt en uit de veiling stapt. Degene die eruit stapt, mag alle muntje op tafel pakken. Hij mag niet meer aan de lopende veiling deelnemen. Daarna is het aan de volgende spelers om opnieuw een muntje in het midden te leggen of om eruit te stappen en de muntjes te nemen. Natuurlijk zal een speler alleen eruit stappen wanneer er zich een aantrekkelijk aantal muntjes op de tafel bevinden. Dit gaat zo door, totdat er nog een speler overblijft.

Deze heeft de veiling gewonnen.

#### **4. acties uitvoeren**

De winnaar van de veiling heeft nu de keuze uit 2 acties:

Of hij **neemt het omgedraaide aandeel** of hij **verkoopt aandelen**.

Hij kan slechts een van deze acties uitvoeren.

- **Neemt hij het omgedraaide aandeel**, dan legt hij deze open voor zich neer. Hij bezit nu het aandeel.
- **Verkoop hij aandelen** uit zijn bezit, bepaald de rand van de omgedraaide kaart welke hij kan verkopen.

*Er wordt bijvoorbeeld een groen aandeel met een bruine rand omgedraaid. Dus mag men bruine aandelen verkopen. De winnaar van de veiling kiest voor het verkopen van aandelen. Hij bezit een bruin aandeel en verkoopt deze.*

Voor elk verkocht aandeel ontvangt men zoveel punten als het aantal aandelen alle spelers bezitten ("aandelen op de markt").

*Een speler verkoopt bijvoorbeeld twee bruine aandelen. Alle spelers hebben samen 5 bruine aandelen voor zich liggen. De verkoopwaarde van een bruin aandeel is dus 5 punten. Omdat de speler 2 bruine aandelen verkoopt, ontvangt hij  $(5+5)=10$  punten. Hij mag zijn markeersteen 10 plaatsen vooruit plaatsen op het scorespoor.*

De verkochte aandelen gaan terug in de doos.

De speler op de tweede plaats van de veiling (die net voor de winnaar uit de veiling was gestapt) mag de andere actie uitvoeren, die de winnaar niet gekozen had.

*De winnaar van de veiling had bijvoorbeeld voor het verkopen van aandelen gekozen. De speler op de tweede plaats mag nu het omgedraaide aandeel nemen en voor zich leggen.*

De nieuwe startspeler is degenen, die het laatste aandeel voor zich heeft gelegd.

De volgende kaart van de stapel wordt omgedraaid en een nieuwe ronde begint.

#### **Einde van het spel**

Het spel eindigt direct nadat de crashkaart wordt omgedraaid.

De koersen dalen en de aandelen van de spelers worden waardeloos.

De spelers mogen nog muntjes inwisselen voor punten: per 5 muntjes ontvangt men 1 munt.

Degene met de meeste punten op het scorespoor wint het spel.

Bij een gelijke stand, wint de speler met de meeste aandelen.

#### **Krediet**

Een speler kan voor de veiling een krediet nemen.

Hij ontvangt 2 muntjes en dient daarvoor zijn markeersteen 2 plaatsen terug te zetten. Een krediet kan niet meer teruggedraaid worden.

Wanneer de bank geen muntjes meer heeft, kan er geen krediet meer worden verleend.

Een krediet moet men alleen in noodgevallen nemen, omdat het zeer veel kost.

#### **Bijzonderheden**

- Men mag de actie "verkopen" kiezen, wanneer men geen aandelen in de verkoopkleur heeft. Er wordt dan niets verkocht. Dit zal vooral gebeuren, wanneer men wil verkopen, dat de tweede speler zijn aandelen kan verkopen.
- Stapt de eerste speler er bij de veiling direct uit, ontvangt hij geen muntjes, omdat er nog een muntjes geboden zijn. Dit zal alleen voorkomen wanneer de speler blut is. Zo'n situatie is zeer onaangenaam – verstandig is om dit te voorkomen.
- Het scorespoor heeft 32 velden. Behaald men meer punten, dan wordt voorbij het startveld verder geteld.

#### **Snelle start**

Tot 5 spelers kan men als volgt te werk gaan. Naast het bruine aandeel ontvangt iedere speler een tweede aandeel. Hiervoor wordt van iedere kleur een kaart genomen en geschud. Iedereen ontvangt er hier een van, welke men open voor zich neer legt. Niet verdeelde aandelen worden weer geschud met de gedekte stapel en naast het speelbord gelegd.