

Kurzspielregel MOGUL

Phasen

1.) **Karte aufdecken** (wichtig: Hintergrundfarbe)

2.) **Prämien ausbezahlen** für Aktieninhaber der Hintergrundfarbe
je Aktie = 1 Sieg-Punkt auf der Zählleiste

3.) **Versteigerung** beginnen (ab Startspieler)
====> **dabei bleiben** kostet 1 Chip in die Tischmitte
ODER
====> **Ausstieg**: man erhält alle Chips aus der Tischmitte

Wer **zuletzt übrig** bleibt, hat folgende Möglichkeiten:

====> **ausgelegte** Aktie an sich nehmen und auslegen => auch neuer Startspieler
ODER

====> **Verkauf** von beliebig vielen/keiner **Aktie, wobei die Hintergrundfarbe der Rahmefarbe der in Phase 1** aufgedeckten Aktie **entsprechen** muß.
aus der eigenen Ablage (Kurs=Anzahl ausliegender Aktien dieser Art
gesamt). Punkte auf Zählleiste setzen

Wer als **vorletzter ausstieg**, kann die vom Auktionsgewinner **nicht** gewählte Aktion ausführen.

Kredit: Vor einer Versteigerung kann jeder Spieler gegen Rückgabe von 2 Siegpunkten 2 Chips erhalten. Rückzahlung ist nicht möglich.

4.) Spielende

Sofort, wenn CRASHKARTE kommt. Aktien sind wertlos.

Umwandlung von je 5 Chips in 1 Siegpunkt ist möglich.

Sieger: wer auf Zählleiste führt - bei Gleichstand, wer mehr Aktien hat

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*

Kurzspielregel MOGUL

Phasen

1.) **Karte aufdecken** (wichtig: Hintergrundfarbe)

2.) **Prämien ausbezahlen** für Aktieninhaber der Hintergrundfarbe
je Aktie = 1 Sieg-Punkt auf der Zählleiste

3.) **Versteigerung** beginnen (ab Startspieler)
====> **dabei bleiben** kostet 1 Chip in die Tischmitte
ODER
====> **Ausstieg**: man erhält alle Chips aus der Tischmitte

Wer **zuletzt übrig** bleibt, hat folgende Möglichkeiten:

====> **ausgelegte** Aktie an sich nehmen und auslegen => auch neuer Startspieler
ODER

====> **Verkauf** von beliebig vielen/keiner **Aktie, wobei die Hintergrundfarbe der Rahmefarbe der in Phase 1** aufgedeckten Aktie **entsprechen** muß.
aus der eigenen Ablage (Kurs=Anzahl ausliegender Aktien dieser Art
gesamt). Punkte auf Zählleiste setzen

Wer als **vorletzter ausstieg**, kann die vom Auktionsgewinner **nicht** gewählte Aktion ausführen.

Kredit: Vor einer Versteigerung kann jeder Spieler gegen Rückgabe von 2 Siegpunkten 2 Chips erhalten. Rückzahlung ist nicht möglich.

4.) Spielende

Sofort, wenn CRASHKARTE kommt. Aktien sind wertlos.

Umwandlung von je 5 Chips in 1 Siegpunkt ist möglich.

Sieger: wer auf Zählleiste führt - bei Gleichstand, wer mehr Aktien hat

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*