

Kurzspielregel TYCOON

Vorbereitung: Jeder erhält 1 Flugzeug, 6 Hotels, 5 Fabriken, 15 Mio Geld
Es werden 3 große Durchgänge mit je einem Zahltag (Abrechnung) gespielt.

Ablauf:

- Zugspieler **muß 1** der 3 folgenden Aktionen durchführen:

- 1.) Ein Darlehen aufnehmen ODER
- 2.) Fliegen (optional) und 1 Hotel bauen ODER
Fliegen (optional) und 1 Hotel renovieren ODER
- 3.) Fliegen (optional) und 1 Fabrik bauen.

Flugtickets können außer bei Aktion 1 vor/nach dem Bauen gekauft werden.

Darlehen aufnehmen:

- Spieler muß bei seiner Hausbank sein (= aus dem Spielfeld heraus) oder Flugzeug zur Hausbank stellen.
- Aufnahme von 10 oder 12 Mio (Rückzahlung 12 bzw. 16 Mio)
- Darlehenskarte offen vor sich auslegen und Darlehens-Betrag entgegennehmen.

Hotel bauen:

- Spieler muß sich in einer Stadt befinden (oder vorher hinfliegen).
- Landefeld bestimmt Baukosten.
- Landefeld kann nicht in einer Stadt gewechselt werden, falls anderes frei wird.
- 1 Hotel wird auf den 1. freien Platz am Ende der Hotelkette gestellt.

Hotel renovieren:

- Baut jemand ein Hotel auf einem roten Bauplatz, wird das 1. Hotel der Hotelkette dieser Stadt geschlossen = entfernt.
- Der Bauplatz bleibt frei bis zum Spielende.
- Das geschlossene Hotel wird auf das Stadtbild gestellt.
- Falls der Eigentümer des Hotels in diese Stadt kommt, kann er sein Hotel kostenlos wieder auf den dann aktuellen Bauplatz einsetzen.

Fabrik bauen:

- Spieler muß sich in einer Stadt befinden (oder vorher hinfliegen).
- Preis lt. leerem Fabrikfeld zahlen und 1 Fabrik platzieren.

**Man kann in einer Stadt bleiben und in der nächsten Runde erneut bauen.
Das letzte Feld einer Stadt muß immer frei bleiben.**

Fliegen:

- nur waagrecht/senkrecht möglich (bei Linienflügen relevant).
- Kauf von Tickets gemäß aufgedrucktem Preis in Mio (Auswahl: 6 Charter-, 2 Linientickets)
- Einsatz der Tickets sofort oder später möglich.
- Abflug von Hausbank: nur mit Linienflug-Ticket.
- Flug zur Hausbank: kein Ticket erforderlich.
- Es können mehrere Tickets hintereinander verfliegen werden.
- Linienticket: a) Direktflug in Zielstadt ODER b) soweit, wie Städte (Kästchen) auf Ticket
- Charterticket: Flug ist nur zwischen den angegebenen Städten möglich.
- Landung: nur wenn Landefeld frei ist, sonst Weiterflug erforderlich.

Zahltag:

- Hat ein Spieler alle Hotels gebaut, die vor ihm standen, wird noch die Runde ausgespielt.
 - Dann gibt es Geldzahlungen:
 - a) lt. Verbreitungs-Tabelle der Hotels
 - b) Wer die meisten Hotels in einer Stadt hat, erhält hohen Betrag lt. 1. freiem Bauplatz.
Wer die 2.-meisten Hotels in einer Stadt hat, erhält kleineren Betrag lt. 1. freiem Bauplatz.
Patt: Wer früher dort baute, geht vor.
 - c) Fabriken: Es wird soviel ausgezahlt, wie bei den 2.-meisten Hotels.
In der Stadt mit der längsten Hotelkette wird wie für die meisten Hotels gezahlt.
Patt: Jede Fabrik wird wie für die meisten Hotels ausgezahlt.
 - d) Reihum Darlehen tilgen/verlängern.
Tilgen: Rückzahlungsbetrag zahlen und Darlehens-Karte abgeben.
Verlängern: Darl.-Karte umdrehen. Beim nächsten Zahltag endgültig tilgen.
 - e) Jeder Spieler gibt sein Vermögen bekannt, nach Abzug von Darlehensrückzahlungen.
 - f) Jeder Spieler erhält 6 neue Hotels. Noch ungebraute Hotels verbleiben ihm.
- Der Startspieler bleibt derselbe wie zuvor.

Spielende:

- ...sobald ein Spieler sein letztes (18.) Hotel gebaut hat. Runde wird zu Ende gespielt.
- der 3. und damit letzte Zahltag wird durchgeführt.

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