

MICHAEL SCHACHT

MOGUL

GRAFIKA: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE

Játék 2-5 játékos részére, 13 éves kortól, játékidő körülbelül 45 perc

A húszas években a tőzsde korábban még nem látott növekedést mutatott. Mindenki spekulált, és sokan egyik napról a másikra milliommossá váltak.

A játékosok vasútrészvényeket vesznek és adnak el, és megpróbálják kijátszani a többieket és a piacot. Az a játékos győz, aki jó részvényekbe ruház be, és igazi vagyonra tesz szert még az összeomlás előtt.

JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla, 37 részvénykártya, 1 csődkártya, 1 kezdőállapot lap, 45 korong, 35 állomás, 1 csészé

ELŐKÉSZÜLETEK



A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókön át tart, és minden fordulóban négy fázis van:

1. Felső kártya megfordítása
2. Osztalékfizetés

3. Aukció az akciójogért
4. Akció végrehajtása

1. FELSŐ KÁRTYA MEGFORDÍTÁSA

Fordítsátok fel a húzópakli **legfelső** részvénykártyáját, és tegyék képpel felfelé a húzópakli mellé.

2. OSZTALÉKFIZETÉS

Minden játékos az **éppen felfordított részvénykártya színével egyező** minden **részvénykártyájáért kap 1-1 dollárt** (lépjetek előre a pontozósávon a játékosok állomásaival).

3. AUKCIÓ AZ AKCIÓJOGÉRT

A **kezdőjátékos kezd** az aukciót az akciójogért, majd az ajánlattevés az óramutató járása szerint halad az asztal körül. A játékosnak az aukció körében vagy ajánlatot kell tennie, azaz berak **1 korongot** a csészébe, vagy passzolnia kell, ilyenkor semmit nem tesz az csészébe.

A játékosok addig tesznek korongokat a csészébe, **amíg** az egyik játékos **passzol**, azaz nem tesz korongot a csészébe, így kiszáll az árverésből.

Ha egy játékos **passzol**, akkor **elveszi a csészében lévő összes korongot**, és a kezébe teszi.

A **passzoló** játékos már **nem tehet újabb ajánlatot** ennél az árverésnél. Majd a későbbi árverésekben lesz újra lehetősége ajánlatot tenni.

Miután az egyik játékos passzolt, az óramutató járása szerinti következő játékoson a sor, aki **vagy korongot tesz a csészébe vagy passzol**. Ha ez a játékos is passzol, akkor ő semmit sem kap, mivel a csésze üres.

Az lenne az ideális, ha a játékos akkor passzolna, amikor látja, hogy a megfelelő számú korong összegyűlt a csészében.

Az ajánlattevés és a passzolás **addig** folytatódik, amíg már csak **egyetlen játékos marad**. Ez a játékos **megnyeri az aukció akciójogát**.

4. AZ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Az aukció győztese 2 lehetőség közül választhat:

Vagy elveszi a felfelé fordított részvénykártyát vagy eladja a részvényeit.

A játékosnak a 2 lehetőség közül 1-et választania kell:

- **Elveszi a megfordított részvénykártyát**, és leteszi képpel felfelé fordítva a saját játékterületére. Ez most már az övé.
- **Eladja** a megfordított részvénykártya alsó részén lévő mező színével egyező színű **részvényeit**. Csak a megfelelő színű részvényeit adhatja el.

Bármelyiket is választja a **győztes**, a licitálás **második helyezettje** (az utoljára passzoló játékos) **végrehajtja a másik akciót**. *Lásd 2. példa.*

1 PÉLDA

A játékos felfordít egy kék (Santa Fe) mezős sárga részvénykártyát (Csendes-óceán). A győztes vagy elveszi a sárga részvényt (1. lehetőség) vagy eladja a kék részvényeit (2. lehetőség). A győztes a 2 kék részvénye eladása mellett dönt.



A játékos **annyi dollárt** kap **minden eladott részvényért**, amennyi az adott társaság részvényeiből jelenleg összesen a játékosok játékterületén van (beleértve az eladó játékos játékterületét is).

Ha egy játékos a **részvényei eladása mellett dönt**, akkor vagy **mindent el kell adnia** vagy **nem ad el semmit** sem (és ekkor épít egy állomást az adott vasúthálózathoz: *lásd Állomás építése*).

Mivel a győztes Santa Fe részvényeinek eladását választotta, összeszámolja a játékban lévő Santa Fe részvények számát, ami jelen esetben 5. Tehát a győztes 10 dollárt kap ($2 \text{ részvény} \times 5\$/\text{részvény} = 10\%$), és az állomásával tíz mezőt előrelép a pontozósávon, majd az eladott részvényeket visszat teszi a dobozba.

2 PÉLDA

Mivel a győztes részvényei eladását választotta, így az ajánlattevés második helyezettjének (az utolsóként passzoló játékosnak) el kell vennie, és a játékterületére kell tennie a felfordított részvénykártyát. Ez a részvény most az ő tulajdona.

Az **új kezdőjátékos** az a játékos lesz, aki a **részvénykártyát vette el** az utolsó árverésen, *így az előző példában, a második helyezett ajánlattevő lesz a kezdőjátékos*, és ő fordítja meg a húzópakli **következő kártyáját**, ezzel elkezdve az **új fordulót**.

ÁLLOMÁS ÉPÍTÉSE

Ha a játékos a **részvényeladást** választja, akkor ha szeretné, **építhet helyette egy állomást**. Ez az **egyetlen lehetőség**, hogy egy játékos állomást építsen.

Az állomás építésekor a játékos leteszi **egyik állomását** a felfordított részvénykártya alsó részén lévő **mező színével** egyező **vasúthálózat** egyik **üres állomásmezőjére**.

Ha a játékos már az **összes állomását** letette a **játéktáblára**, akkor, ha szeretné, **átrakhatja** az egyik, **már letett** állomását.

Minden állomásmezőn csak **1-1 állomás** lehet. Néhány állomásmezőn **2 vasúthálózat** osztozik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a **csődkártya felfordításakor azonnal véget ér**.

A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

Most minden játékos megkapja a következő **bónuszokat** (ennek megfelelően lépjetek a játékosok állomásaival a pontozósávon):

- A játékos **minden egyes állomásmezőn** lévő **állomásaért annyi dollárt kap, amennyi állomása összesen van ezen a vasúthálózaton**.

PÉLDA

Egy játékosnak 3 állomása van a kék vasúthálózaton. 3 dollárt kap állomásonként. Tehát: $3+3+3=9$ dollárt keres összesen ez a játékos a kék vasúthálózattal.

Ha egy állomás **két vasúthálózathoz tartozó mezőn** van, akkor az **mindkét vasúthálózatnál pontozva lesz**.

- A játékos a játékterületén lévő minden egyes **részvényéért 1 dollárt** kap.
- A játékos a tulajdonában lévő minden **5 korongért 1 dollárt** kap,

A **legtöbb dollárral** rendelkező (a pontozósávon legmesszebbre jutó) játékos **győz!**

Holtverseny esetén a holtversenyben lévő játékosok közül a játékterületén több részvennyel rendelkező játékos a győztes.

HITEL

Minden játékos egyszer a játék során (a körében) **korongok** formájában **hitelt** vehet fel. Kap **3 korongot** a bankból, és **3 mezőt vissza kell lépnie** az állomásával a pontozósávon.

A hitelt nem lehet visszavonni, visszafizetni. Az a játékos, akinek nem maradt korongja, az dollárért vehet korongokat, hogy játékban maradjon. Ha egyszer már vett fel a játékos hitelt, akkor többet nem vehet fel.

TAKTIKAI MEGJEGYZÉS

Ha a kezdőjátékos passzol az aukciónál, akkor nem kap korongot, mivel még nincs korong a csészében. Ez általában akkor történik, amikor a játékos elköltötte utolsó korongját, és nem maradt többje. Ilyenkor a játékosok általában hitelt vesznek fel, hacsak nem a játék végén járnak.

HÁTTÉRTÖRTÉNET



Mogul először kártyajátékként jelent meg 2002-ben. Az eredeti játék vezette be a „no thanks” aukciós mechanizmust, amit azóta sok más játék is használ. Most az eredeti egy egy teljesen átdolgozott társasjátékként tér vissza!

A szerző **Michael Schacht**, szenvedélyes kerékpáros és zenekedvelő, Frankfurtban él. Több, mint 200 publikációja van, a játéktervezői legnagyobb sikere, a Zooloretto, a 2007-es Spiel des Jahres győztese. www.michaelschacht.net

CREDITS

STÁBLISTA:

Játéktervező: Michael Schacht

Grafika: Marcel-André Casasola Merkle

Szerkesztő: Haydon Hensley

Magyar fordítás: Trew és Dunda

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

Made in Germany © 2013 Rio Grande Games

