



MOGUL

Mogul è un gioco per

3 - 6 giocatori

Durata **45 min.**

Autore e grafica :
Michael Schacht.

Negli anni 20, la Borsa vive un periodo fiorente fino ad allora sconosciuto. Ognuno specula e diventa milionario in una notte. Si acquistano, si vendono delle azioni, e si ottengono per questo dei premi. Prova a sopravvivere all'imminente Crash e a vincere la partita.

Contenuto

- a 1 mappa di gioco;
- a 31 azioni;
- a 1 carta Crash;
- a 45 gettoni;
- a 12 markers;
- a 1 regolamento del gioco.

Descrizione

- Il tracciato della mappa di gioco indica lo stato reale dei giocatori in punti (l'investimento immobiliare).

- Le azioni sono tutte composte da due colori. Il colore di sfondo rappresenta le rispettive compagnie ferroviarie. Quando si parlerà nella regole di un'azione verde, si tratta del colore di sfondo. Il colore del bordo invece rappresenta il colore di vendita, nell'illustrazione: marrone. La cifra sulla carta indica il numero di carte di questo colore (colore di sfondo dunque).

- I gettoni rappresentano il capitale dei giocatori in monete.

Preparazione del gioco

- La mappa di gioco viene piazzata al centro del tavolo.
- Ogni giocatore riceve due marker di un colore. Ne pone uno sulla casella di partenza azzurra della pista, in alto

a sinistra sulla mappa. L'altro lo pone davanti a lui.

- Ogni giocatore riceve 6 gettoni, che potrà custodire nascosti nella sua mano durante tutta la partita. I gettoni restanti formano la banca e sono depositati accanto alla mappa.
- Mischiate le azioni marroni contrassegnate dalla lettera "S" nell'angolo in basso a sinistra. Ogni giocatore ne riceve una, che pone con la faccia visibile davanti a lui. Le carte non distribuite, e tutte le altre azioni sono mescolate e piazzate a formare un mazzo coperto accanto alla mappa di gioco. Tra le 4 ultime carte del mazzo, si mischia insieme la carta Crash, senza che nessuno possa guardare le carte, né la posizione della carta Crash.
- Si sceglie un primo giocatore.

Svolgimento della partita

Un round si svolge in 4 fasi:

- 1 - Girare una carta
- 2 - Pagare i premi
- 3 - Asta per il diritto di eseguire un'azione
- 4 - Eseguire le azioni

1. Girare una carta

La prima carta del mazzo è scoperta e collocata vicino al mazzo.

2. Pagare i premi

Ogni giocatore segna un punto sulla pista dei punteggi per ogni azione che detiene nel colore dell'azione scoperta.

Esempio: Se si gira fin dall'inizio della partita un'azione marrone, ogni giocatore segna un punto, perché ogni giocatore detiene un'azione marrone.

3. Asta per il diritto di eseguire un'azione

Il primo giocatore comincia l'asta, poi si continua in senso orario. Se vuole restare nell'asta, il primo giocatore deve offrire un gettone. Lo pone in mezzo al tavolo. Viene poi il turno del giocatore seguente. Anche lui deve porre un gettone nel mezzo del tavolo, se desidera partecipare all'asta. L'asta prosegue finché un giocatore non passa e rinuncia a mettere il gettone sul tavolo, e così facendo esce dall'asta in corso. Il giocatore che esce dall'asta ha diritto a prendere per se tutti i gettoni messi al centro del tavolo, ma non ha più diritto a

prendere parte all'asta in corso. Il seguente giocatore prosegue, ponendo di nuovo un gettone nel mezzo del tavolo o lasciando l'asta. L'asta prosegue finché resta solamente un solo giocatore. Quest'ultimo vince l'asta.

4. Eseguire le azioni

Il vincitore dell'asta esegue un'azione tra le due seguenti: prende l'azione scoperta, o vende delle azioni.

Può eseguire solamente **una** di queste due azioni.

- Se prende l'azione scoperta, la pone davanti a lui. Gli appartiene.

- Se vende delle azioni in suo possesso, il colore del bordo dell'azione scoperta, indica il colore delle azioni che ha diritto di vendere.

Esempio: si scopre un'azione verde con un bordo marrone. Il vincitore dell'asta può vendere delle azioni marroni. Sceglie di venderle. Possiede un'azione marrone e la vende.

Per ogni azione venduta, si ricevono altrettanti punti quanti il numero di azioni scoperte davanti a tutti i giocatori di questo colore ("le azioni sono al mercato").

Esempio: un giocatore vende due azioni marroni. I giocatori hanno davanti ad essi, in totale, 5 azioni marroni. Il prezzo di vendita di ogni azione marrone è dunque di 5 punti. Siccome il giocatore ne vende due, riceve (5+5 =) 10 punti. Avanza il suo marker di 10 caselle sul tracciato dei punti.

Le azioni vendute vengono scartate e rimesse nella scatola.

Il secondo giocatore nell'asta (colui che ha continuato ad offrire fino a che con ha lasciato l'asta al vincitore), che è uscito dell'asta solo prima del vincitore, può eseguire l'altra azione: quella che il vincitore non ha scelto.

Il vincitore dell'asta ha scelto di vendere delle azioni. Il secondo dunque può prendere l'azione scoperta e può metterla davanti a se.

Il giocatore che pone l'azione davanti a se diventa il primo giocatore. La seguente carta del mazzo è scoperta ed un nuovo round comincia.

Fine della partita

La partita si ferma appena la carta Crash è girata.

I listini crollano in borsa, e tutte le azioni piazzate davanti ai giocatori perdono il loro valore.

Ogni giocatore può scambiare ancora i suoi gettoni con i punti, in misura di un punto per ogni 5 gettoni.

Colui che ha più punti vince la partita.

In caso di parità, il giocatore che ha più azioni davanti a se vince la partita.

Prestiti

Un giocatore può prendere un prestito prima dell'inizio di un'asta. Riceve due gettoni, e deve perciò indietreggiare il suo marker di due caselle sul tracciato dei soldi. Un prestito non può essere rimborsato.

Se non ci sono più gettoni nella banca, non è più possibile avere un prestito.

È consigliato prendere un prestito solo in caso di necessità, perché fare ciò risulta molto caro.

Particolarità

- È possibile scegliere l'azione "Vendere", anche se non si dispone di azioni del colore di vendita. In questo caso, non si vende niente. Si farà così, se si vuole impedire ad ogni costo che il secondo giocatore venda. Se il primo giocatore esce immediatamente dall'asta, non può raccogliere gettoni, perché nessun gettone è stato ancora puntato. Ciò si ha quando il giocatore è in bancarotta. Una tale situazione è molto sgradevole, ed è meglio evitarla.

- Il tracciato dei punti contiene 32 caselle. Se si ottengono più punti, si continua superando la casella di partenza.

Partenza veloce

Con più di 5 giocatori, si può procedere come segue. In più oltre l'azione marrone iniziale, ogni giocatore riceve un'azione supplementare. Perciò, si prende dal mazzo un'azione di ogni colore, e le si mescolano. Ogni giocatore ne riceve una, che pone faccia visibile davanti a lui. Le azioni non distribuite e tutte le altre azioni sono mescolate e formano il mazzo coperto accanto alla mappa.

Traduzione francese di Nathalie Jolly.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "MOGUL" sono detenuti dal legittimo proprietario.