

# TYCOON



Spielregeln

3551



Te druk

© Jumbo International, Amsterdam

## TYCOON

Ein Spiel von Wolfgang Kramer und Horst-Rainer Rösner

Wer baut das mächtigste Unternehmen auf?  
Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer ca. 75 Minuten.

### INHALT

- 1 Spielplan
- 4 Privatflugzeuge (in 4 Farben)
- 72 Hotels (in 4 Farben, pro Farbe 18 Hotels)
- 20 Fabriken (in 4 Farben, pro Farbe 5 Fabriken)
- 54 Flugtickets, davon 18 für Linienflüge und 36 für Charterflüge
- 24 Darlehen (14 Karten zu 10 Mio. und 10 Karten zu 16 Mio.)
- 100 Banknoten (30 mit 1 Mio., 20 mit 5 Mio., 30 mit 10 Mio. und 20 mit 50 Mio.)

### SPIELZIEL

Jeder Spieler ist Eigentümer und Manager eines Unternehmens. Er baut Flugverbindungen auf und fliegt um die ganze Welt, um Hotels und Fabriken zu bauen. Ziel des Spiels ist es, der mächtigste und erfolgreichste Unternehmer zu werden.

Das Spiel wird in drei Phasen gespielt, die alle mit einem Zahntag enden. Wer nach dem dritten Zahntag (Spielende) das meiste Geld besitzt, hat das Spiel gewonnen.

An jedem Zahntag erhält jeder Spieler Geld für:

- Die Anzahl Städte, in denen er mit Hotels vertreten ist (Verbreitung).
- Für jede Stadt, in der er der größte oder zweitgrößte Hotelbesitzer ist (Majorität).
- Jede Fabrik, die er gebaut hat.

### DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt 9 Weltstädte und die Verbreitungsskala (Tabelle). In den Weltstädten können Sie Hotels und Fabriken bauen. Über dem Namen einer Stadt befinden sich vier graue Felder: Die beiden linken Felder sind die Landfelder für die Flugzeuge. Sie geben außerdem die Baukosten für ein Hotel in dieser Stadt an (siehe Abbildung 1). Die Bauplätze für diese Hotels sind u-förmig rund um das Bild der Stadt angeordnet. Die beiden rechten Felder sind Bauplätze für die Fabriken. Die Zahlen auf diesen Feldern geben die Baukosten für eine Fabrik an. Die Tabelle hat zwei Spalten. In der linken Spalte suchen Sie die Anzahl der Städte, in denen Sie Hotels gebaut haben. In der rechten Spalte stehen die Millionen, die Sie an einem Zahntag erhalten.  
Beispiel: Nach der ersten Spielphase hat ein Spieler in drei verschiedenen Städten Hotels gebaut. Am Zahntag erhält er dafür 5 Millionen.

## DIE FLUGTICKETS

Die Flugtickets geben an, in welche Städte Sie fliegen können und was der Flug kostet. Wer ein Flugticket kauft, hat damit eine Flugverbindung zu einer Stadt aufgebaut und kann mit diesem Ticket **einmal** fliegen. Die auf dem Spielplan abgebildeten Flugzeuge und Kondensstreifen haben keine Bedeutung für das Spiel und dienen nur zur Illustration.

Es gibt zwei Arten von Flugtickets:

- **Linienflüge**
- **Charterflüge.**

### Linienflüge

Ein Linienflugticket kann auf zwei verschiedene Arten benutzt werden:

- Sie fliegen direkt in die Stadt, die auf dem Ticket steht, oder
- Sie fliegen von der Stadt, in der Sie sich gerade befinden, so viele Städte weiter, wie auf dem Ticket angegeben sind. Auf dem Ticket sind die Städte als Kästchen dargestellt. Sie können nur waagrecht oder senkrecht fliegen und dabei jederzeit rechtwinklig abbiegen.



**Direkter Zielort: Von jeder Stadt und von der Hausbank kann man direkt nach Cairo fliegen.**

**Kosten, die man beim Erwerb dieses Tickets bezahlen muß.**

**Beliebiger Zielort: Von einer beliebigen Stadt aus kann man zwei Städte weiter fliegen.**

### Linienflug

Beispiel: Karte Linienflug „Cairo“ Für dieses Flugticket müssen Sie an die Bank 5 Millionen bezahlen. Sie können das Ticket wie folgt einsetzen:

- Von der Stelle, an der Sie sich befinden, direkt nach Cairo fliegen oder
- Von der Stadt, in der Sie sich befinden, können Sie zwei Städte weiter fliegen. Wer zum Beispiel gerade in Hongkong ist, kann damit nach Mexico City, nach Cape Town, oder nach Monaco fliegen.

### Charterflüge

Ein Flugticket für einen Charterflug ist billiger. Sie können nur zwischen den beiden Städten fliegen, die auf dem Flugticket stehen. Wenn Sie zum



**Man muß in einer der beiden Städte sein und kann dann mit diesem Ticket in die andere Stadt fliegen.**

**Dieses Ticket kostet 3 Millionen.**

### Charterflug

Beispiel das Flugticket „Mexico City <-> Cape Town“ kaufen, müssen Sie der Bank 2 Millionen bezahlen und können damit entweder von Mexico City nach Cape Town oder von Cape Town nach Mexico City fliegen. Um mit einem Charterflug fliegen

zu können, müssen Sie sich in einer der beiden auf dem Ticket genannten Städte befinden.

### SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält

- 1 Privatflugzeug,
- 6 Hotels, (die restlichen Hotels bilden einen Vorrat)
- 5 Fabriken und
- 15 Millionen Spielgeld

Sie stellen alles vor sich auf den Tisch. Während des Spiels müssen Sie Ihr Geld deutlich sichtbar für die anderen Spieler offen auslegen.

Von den Flugtickets werden 2 getrennte Stapel gebildet, einer mit Linienflug- und einer mit Charterflugtickets. Beide Stapel werden gemischt. Von den Linienflugtickets werden 2 Karten, von den Charterflugtickets 6 Karten offen zusammen mit den beiden Stapeln neben dem Spielplan ausgelegt (siehe unten).

Ein Spieler übernimmt die Bank. Er verwaltet das Spielgeld und die Karten mit den Darlehen.

### Die Charterflüge



### Die Linienvflüge

### KURZE BESCHREIBUNG DES SPIELABLAUFS

Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, muß eine der 3 folgenden Aktionen ausführen:

#### 1. Ein Darlehen aufnehmen

Wer ein Darlehen aufnimmt, muß sich bei seiner Hausbank befinden und kann sonst keine weitere Aktion ausführen. Anschließend kommt sofort der nächste Spieler an die Reihe. Pro Zug können Sie nur ein Darlehen aufnehmen.

#### 2. Ein Hotel bauen (bzw. renovieren)

Wer ein Hotel baut, muß sich in einer Stadt befinden. Vor dem Bauen können Sie fliegen. Vor und nach dem Bauen können Sie Flugtickets kaufen. Pro Zug können Sie nur ein Hotel bauen.

#### 3. Eine Fabrik bauen

Wer eine Fabrik baut, muß sich in einer Stadt befinden. Vor dem Bauen können Sie fliegen. Vor und nach dem Bauen können Sie Flugtickets kaufen. Pro Zug können Sie nur eine Fabrik bauen.

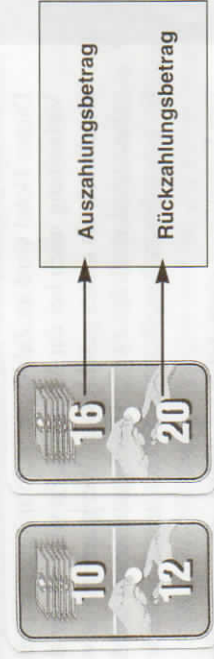
### DIE EINZELNEN HANDLUNGEN

#### Ein Darlehen aufnehmen

Jeder Spieler hat eine Hausbank. Das ist der Platz, der sich direkt vor einem Spieler auf dem Tisch befindet.

Wer ein Darlehen aufnehmen möchte, muß sich bereits bei seiner Hausbank befinden (wie z.B. bei Spielbeginn) oder er muß sein Flugzeug vom Spielplan zu seiner Hausbank zurückstellen und kann dann im gleichen Zug ein Darlehen aufnehmen. Es stehen 2 Arten von Darlehen zur Verfügung:

- 1 Karte zu 10 Mio. (Rückzahlung 12 Mio.) oder
- 1 Karte zu 16 Mio. (Rückzahlung 20 Mio.).



Wer ein Darlehen aufgenommen hat, legt die Karte offen vor sich auf den Tisch und erhält den Darlehensbetrag von der Bank ausbezahlt.

Wenn Sie wieder an der Reihe sind, können Sie bei Ihrer Bank bleiben und ein weiteres Darlehen aufnehmen, oder Sie müssen mit einem Linienflug in eine Stadt fliegen.

Wer nicht bauen kann oder nicht bauen will, muß zur Hausbank zurück und ein Darlehen aufnehmen. Dafür benötigen Sie kein Flugticket.

#### Ein Hotel oder eine Fabrik bauen

Wer bauen will, fliegt zu einer Stadt und setzt sein Flugzeug auf ein leeres Landefeld. Das sind die beiden Felder links oben. Wenn das erste Feld besetzt ist, müssen Sie Ihr Flugzeug auf das zweite Feld stellen. Sind beide Felder besetzt, können Sie in dieser Stadt nicht bleiben und müssen weiterfliegen.

Wer ein Hotel baut, bezahlt die Baukosten, die auf dem Landefeld angegeben sind, auf dem sein Flugzeug steht. Das erste Hotel in einer Stadt

wird immer auf das erste Feld (0'-Feld) der u-förmig angeordneten Bauplätze gestellt. Das nächste Hotel wird, egal welcher Spieler es baut, auf den direkt angrenzenden Bauplatz gestellt usw. Der letzte Bauplatz darf nicht bebaut werden. Siehe die Abbildungen 1 bis 3.

Wenn Sie wieder an die Reihe kommen, können Sie in dieser Stadt stehen bleiben und ein weiteres Hotel (oder eine Fabrik) bauen oder Sie fliegen zu einer anderen Stadt und bauen dort oder Sie fliegen zur Hausbank und nehmen ein Darlehen auf.

Wer mit seinem Flugzeug auf einem teuren Baukostenfeld steht, kann nicht auf das billigere wechseln, wenn dieses frei geworden ist.

Wer eine Fabrik baut, bezahlt den Preis, der auf einem leeren Fabrikgelände steht und stellt eine seiner Fabriken auf dieses Gelände.

Wenn Sie wieder an die Reihe kommen, können Sie in dieser Stadt stehen bleiben und eine weitere Fabrik (oder ein Hotel) bauen oder Sie fliegen zu einer anderen Stadt und bauen dort. In einer Stadt können maximal zwei Fabriken gebaut werden.

### Renovieren

Jedesmal, wenn auf einem „roten“ Bauplatz gebaut wird, muß das erste Hotel in dieser Stadt egal wem es gehört geschlossen werden. Es wird vom Bauplatz entfernt und auf das Bild der Stadt gestellt.

Dieses Hotel wird an Zahltagen nicht mitgezählt, weder bei der Verbreitung noch bei der Majorität. Es wird immer das zuerst gebaute Hotel auch als erstes geschlossen. Wenn auf dem zweiten roten Bauplatz gebaut wird, muß das zweite Hotel geschlossen werden usw. Die dabei freigewordenen Bauplätze werden bis zum Spielende nicht mehr besetzt.

Der Eigentümer eines auf diese Weise „rausgeworfenen“ Hotels kann das Hotel jedoch wieder ins Spiel bringen, wenn er in diese Stadt reist. Er setzt sein Flugzeug auf ein Landefeld und kann sein Hotel kostenlos renovieren. Das bedeutet, er nimmt sein Hotel vom Bild der Stadt und stellt es hinter das zuletzt gebaute Hotel auf den nächsten freien Bauplatz. Wer ein Hotel renoviert, kann im gleichen Zug kein Hotel und keine Fabrik bauen. In Abbildung 3 wurde ein Gebäude von BLAU geschlossen. BLAU ist damit in dieser Stadt auf den dritten Platz zurückgefallen und erhält am Zahltag kein Geld für die Majorität.

### Der Kauf von Flugtickets

Es liegen immer sechs Tickets für Charterflüge und zwei Tickets für Linienflüge offen aus. Von diesen Tickets dürfen Sie so viele kaufen, wie Sie wollen. Zu diesem Zweck nehmen Sie eines oder mehrere Flugtickets auf die Hand und bezahlen sie bei der Bank. Sie können die Flugtickets sofort oder erst später einsetzen. Nachdem ein Spieler an der Reihe war, werden bei Bedarf neue Flugtickets umgedreht, so daß der nächste Spieler immer aus 6 Charter- und 2 Linienflügen wählen kann. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die bereits eingesetzten Flugtickets gemischt und

als neuer Stapel verwendet.

### Fliegen

Sie spielen ein Flugticket aus und fliegen mit Ihrem Flugzeug zu der Stadt, die auf dem Ticket steht. Dort können Sie bleiben und ein Hotel oder eine Fabrik bauen oder mit einem anderen Flugticket in eine andere Stadt weiterreisen und dort bauen.

Wer an der Reihe ist, kann so viele Flugtickets einsetzen, wie er will.

Beispiel: Sie fliegen mit einem Linienflug nach Rio de Janeiro und von dort mit einem Charterflug nach Cape Town.

Von der Hausbank müssen Sie immer mit einem Linienflug abreisen. Um zur Hausbank zurückzufliegen, benötigen Sie kein Flugticket. Dieser Flug ist kostenlos. Eingesetzte Linien- und Charterflugtickets kommen nach dem Flug auf je einen Ablagestapel.

### ZAHLTAG

Wenn ein Spieler alle seine Hotels, die vor ihm auf dem Tisch standen, gebaut hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt (so daß alle Spieler gleich oft an der Reihe waren).

Danach ist Zahltag.

Die Spieler erhalten Geld für Verbreitung, Majorität und für jede gebaute Fabrik.

### • Verbreitung

Die Verbreitungsskala zeigt, wieviel Geld Sie erhalten. Wer in 2 Städten Hotels besitzt, erhält 2 Millionen, in 3 Städten 5 Millionen usw. in 9 Städten 40 Millionen. Fabriken sind bei der Verbreitung ohne Bedeutung.

### • Majorität

Jede Stadt wird einzeln abgerechnet. Nur die Spieler, die in einer Stadt auf den u-förmig angeordneten Feldern die meisten oder zweitmeisten Hotels besitzen, erhalten Geld. Pro Stadt werden immer die Beträge ausbezahlt, die auf dem nächsten unbebauten Bauplatz stehen. In Abbildung 2 sind das 20 Millionen für den Spieler mit den meisten Hotels und 10 Millionen für den Spieler mit den zweitmeisten Hotels.

Besitzen in einer Stadt mehrere Spieler gleich viele Hotels, dann nimmt derjenige von ihnen den besseren Platz ein, der in dieser Stadt zuerst ein Hotel gebaut hat.

In Abbildung 2 haben BLAU und GELB jeder 2 Hotels. Weil BLAU sein erstes Hotel vor GELB gebaut hat, ist BLAU in dieser Stadt Erster und Gelb Zweiter. Würde ROT das nächste Hotel aufstellen, dann wäre er Erster und BLAU Zweiter.

## Fabriken

Für jede Fabrik erhält man so viel Geld wie für den zweiten Platz bei der Majorität. In Abbildung 3 erhalten BLAU und ROT für ihre Fabrik je 12 Millionen. In der Stadt mit der längsten Hotelkette bringt eine Fabrik jedoch so viel Geld ein wie der erste Platz bei der Majorität. Wäre in Abbildung 3 New York die Stadt mit der längsten Hotelkette, würden BLAU und ROT je 24 Millionen bekommen. Die Länge einer Hotelkette wird immer durch das letzte Hotel in einer Kette bestimmt („leere“ Bauplätze am Beginn einer Kette zählen mit).

Gibt es mehrere Städte mit der längsten Kette, dann erhalten Sie für jede Fabrik in diesen Städten das Geld für den ersten Platz ausbezahlt.

## NACH EINEM ZAHLTAG

### Darlehen zurückzahlen oder verlängern

Nach einem Zahltag muß reihum (beginnend mit dem Startspieler) jeder Spieler entscheiden, ob er seine Darlehen zurückzahlen oder verlängern möchte. Wer ein Darlehen zurückzahlt, gibt die Karte mit dem Darlehen an die Bank zurück und bezahlt der Bank den auf der Karte genannten Rückzahlungsbetrag.

Wer ein Darlehen verlängert, dreht die Karte mit dem Darlehen um. Er muß jetzt nichts an die Bank zurückzahlen. Die Rückzahlung ist erst nach dem nächsten Zahltag fällig, aber dann zu höheren Kosten, nämlich zu dem Betrag, der jetzt auf der Karte zu sehen ist. Ein Darlehen kann nur einmal verlängert werden, danach muß es in jedem Fall zurückgezahlt werden. Sie können jedoch jederzeit neue Darlehen aufnehmen, wenn Sie zur Hausbank fliegen.



Wer diesen Kredit verlängert, muß nach dem nächsten Zahltag 16 Millionen zurückzahlen.

Wer diesen Kredit verlängert, muß nach dem nächsten Zahltag 30 Millionen zurückzahlen.

### Kassensturz

Nach jedem Zahltag zählt jeder Spieler sein Geld und zieht die Darlehen, die er noch nicht zurückgezahlt hat, von diesem Betrag ab und gibt sein Vermögen bekannt. Somit kennt jeder Spieler den Spielstand bei der Zwischenabrechnung.

## Neue Hotels

Jeder Spieler erhält aus dem Vorrat 6 neue Hotels und stellt sie zu seinen aus der ersten Phase eventuell noch vorhandenen Hotels. Der Spieler, der angefangen hat, beginnt auch die zweite und dann die dritte Phase.

## SPIELENDEN

Das Spiel endet nach der dritten Phase, wenn ein Spieler sein 18. Hotel gebaut hat. Die begonnene Runde wird noch zu Ende gespielt, so daß jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Für das Spielende ist es ohne Belang, wie viele Fabriken gebaut wurden, und ob es noch Hotels zum Renovieren gibt. Der dritte Zahltag beendet das Spiel. Spätestens jetzt müssen alle Darlehen zurückgezahlt werden. **Sieger ist der Spieler, der das meiste Geld besitzt.**

Abbildung 1: Eine Stadt (New York)

1. Das sind die beiden Landfelder für die Flugzeuge. Auf einem dieser Felder muß man landen, wenn man ein Hotel oder eine Fabrik in dieser Stadt bauen will. Außerdem geben diese Felder auch die Baukosten für ein Hotel an. Ein Hotel kostet immer so viel, wie das Feld angibt, auf dem man gelandet ist. Wer auf dem ersten Landefeld steht, bezahlt 4 Mio.; auf dem zweiten Feld muß man 5 Mio. bezahlen.

2. Wer eine Fabrik baut, stellt sie auf eines dieser Felder. Für die erste Fabrik muß man 8 Mio., für die zweite 10 Mio. bezahlen. Mehr als 2 Fabriken können pro Stadt nicht gebaut werden.

6. Auf dieses Feld wird das erste Hotel gebaut.

7. Auf dieses Feld wird das zweite Hotel gebaut.



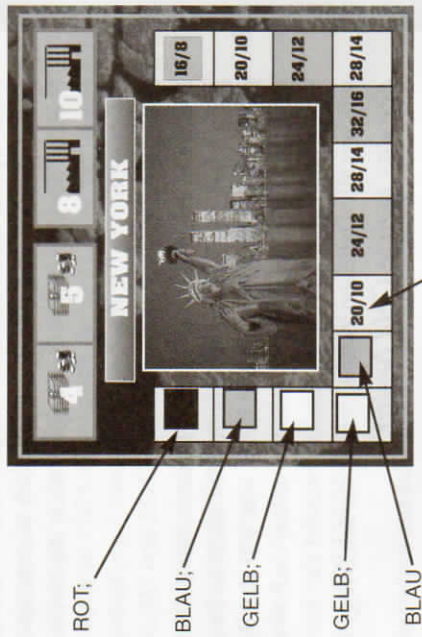
3. Auf diesem Feld darf nicht gebaut werden!

4. Die roten Felder des Spielplans sind in der Darstellung dunkler.

8. Wenn auf dieses rote Feld ein Hotel gebaut wird, muß sofort das zuerst gebaute Hotel auf das Bild der Stadt gestellt werden. Ein Hotel, das auf dem Bild der Stadt steht, zählt am Zahltag nicht mit, weder bei der Majorität noch bei der Verbreitung.

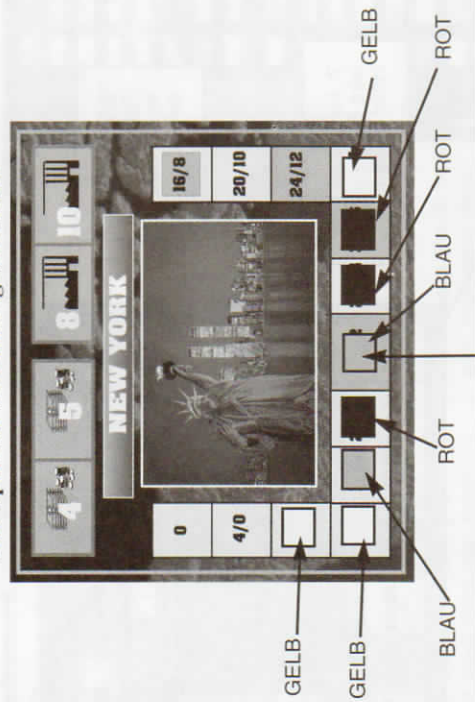
5. Das sind die u-förmig angeordneten Bauplätze für Hotels.

Abbildung 2:  
In New York wurden inzwischen 5 Hotels gebaut.



Die Zahlen auf dem Feld (Bauplatz) neben dem zuletzt gebauten Hotel geben an, wie viele Millionen bei einem Zahltag an die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Hotels ausbezahlt werden.  
In diesem Fall würde BLAU 20 Mio. und GELB 10 Mio. bekommen. BLAU und GELB haben beide die meisten Hotels, aber BLAU hat sein erstes Hotel vor GELB gebaut.

Abbildung 3:  
Das Spiel ist schon fortgeschritten.



In New York wurden inzwischen weitere Hotels und Fabriken gebaut. Die ersten beiden Hotels (ROT und BLAU) sind 'rausgeworfen' worden. Während ROT sein 'rausgeworfenes' Hotel renoviert und in die Hotelkette zurückgestellt hat, steht das blaue Hotel noch immer außerhalb der Kette und zählt am Zahltag nicht mit.  
Wenn jetzt Zahltag wäre, dann würde GELB 24 Mio. und ROT 12 Mio. für die Majorität in dieser Stadt bekommen.  
Für die Fabriken bekommen BLAU und ROT je 12 Mio. Wenn dies die längste Hotelkette ist, würden BLAU und ROT je 24 Mio. erhalten.