

# TYCOON® - Spielregeln:

## Spielzubehör:

Spielplan  
Spielfiguren  
Würfel  
Firmenkarten  
Spielgeld in Scheinen zu 10 000, 5 000, 1 000, 500, 100 und 50.  
Ereigniskarten.

## Spielvorbereitung:

TYCOON kann mit 2-6 Teilnehmern gespielt werden.

Einer der Spieler übernimmt die Bank. Jeder Teilnehmer erhält eine Figur, die auf Bank/Start aufgestellt wird. Als Anfangsbestand erhält jeder Spieler von der Bank 12 000.

## Weiterer Spielverlauf:

Ein Spieler würfelt und rückt entsprechend der Augenzahl mit seiner Figur vor. Betritt seine Figur ein Firmenfeld, das noch keinen Eigentümer hat, **kann** er diese Firma zum festgelegten Kaufpreis von der Bank kaufen. Er erhält von der Bank die Besitzurkunde.

Bei Pasch wird nach dem ersten Wurf zunächst das daraus resultierende Geschäft mit der Bank oder anderen Mitspielern abgewickelt. Erst dann erfolgt der nächste Wurf usw. usf.

Betritt die Spielfigur eines Teilnehmers ein Ereignisfeld, so muß er eine Ereigniskarte von oben aufnehmen, laut vorlesen und die Anweisung ausführen. Erst nach Ausführung der Anweisung kommt der nächste Spieler zum Würfeln. Die Ereigniskarte wird dann abgelegt. Sind alle Ereigniskarten gezogen, mischt der Bankhalter sie neu und legt sie wieder auf.

Betritt die Figur eines Spielers ein Firmenfeld, das einem anderen gehört, wird er dem Firmeninhaber umsatzpflichtig. Der Umsatz bemißt sich nach den Angaben auf der Besitzurkunde.

**Wichtigstes Ziel jedes Spielers ist es, einen oder mehrere KONZERNE zu bilden. Dazu muß er soviel Firmenkarten mit gleicher Farbcodierung in Besitz bringen wie möglich.**

Hat ein Spieler mehr als eine Karte derselben Farbe, kann er einen höheren Umsatz verlangen, wenn ein Mitspieler eine Firma dieses Konzerns betritt. Die Umsatzsteigerung ist auf jeder Firmenkarte vermerkt und ist um so höher, je mehr Firmen gleicher Farbe der Konzern umfaßt.

Ist ein Firmenfeld noch nicht verkauft, **kann** der Spieler die Besitzurkunde von der Bank erwerben. Die Firma ist damit eröffnet und sofort umsatzträchtig. Wird ein Firmenfeld gekauft, auf dem sich noch die Figur eines Vorspielers befindet, der nicht kaufen wollte, wird dieser Spieler dem Firmeninhaber auf der Stelle umsatzpflichtig.

KAUF, VERKAUF und TAUSCH von Firmen zwischen den Spielteilnehmern sind zulässig. Um den Spielverlauf nicht zu stören, darf jeder Spieler Kauf-, Verkauf- und Tauschangebote an andere Mitspieler nur abgeben, wenn er zum Würfeln an der Reihe ist, und zwar bevor er seinen Wurf ausführt.

Jeder Spieler ist berechtigt, bei der Bank Kredit aufzunehmen. Die Gesamthöhe seiner Kredite darf die Summe der Beleihungswerte aller seiner Firmen nicht übersteigen. Beliehene Besitzurkunden dürfen nicht verkauft oder getauscht werden.

Hat ein Spieler eine Firma beliehen, so muß er die Besitzurkunde umdrehen (mit der Rückseite nach oben auflegen). Die Firmenkarte wird erst wieder umgedreht, wenn der Bankkredit vollständig getilgt wurde. Landet ein Mitspieler mit seiner Figur auf einem beliehenen Firmenfeld, so ist er weiterhin umsatzpflichtig. Der Firmeninhaber muß die Umsatzeinnahme in voller Höhe bei der Bank abgeben (Zinszahlung). Auch eine beliehene Firma trägt aber weiterhin zur Umsatzsteigerung bei Schwesterfirmen bei.

Ein Spieler ist zur Umsatzleistung **verpflichtet**, wenn er ein Firmenfeld betritt, das einem anderen Mitspieler gehört. Wenn er Bank/Start erreicht oder überschritten hat, ist der Unternehmerlohn in Höhe von 5 000 fällig, der von der Bank an den betreffenden Spieler ausgezahlt wird.

Ein Spieler, der seine gesamten Firmen bei der Bank beliehen hat und kein Bargeld mehr für seine Zahlungen nachzukommen, muß Konkurs anmelden und ausscheiden. Die Bank zieht die Firmenkarten ein. Die freigewordenen Firmen können von den verbleibenden Spielern im Verlauf des nächsten Spiels nochmals erworben werden.

## Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn die Mitspieler sich abgerechnet haben, die Abrechnung zu erstellen. Alternativ auch eine bestimmte Spielzeit vorher fest worden sein, die abgelaufen ist.

## Ermittlung des TYCOON (Abrechnung)

Zum Spielende werden alle laufenden Geschäfte abgeschlossen. Es darf nicht mehr gewürfelt werden. Sodann erstellt jeder Teilnehmer seine Abrechnung. Dabei wird folgendes nacheinander vorgegangen: Jeder Spieler zählt seinen Bargeldbestand. Von diesem Bargeldbestand sind als erstes genommen Darlehen an die Bank zurückzuführen. Reicht das Geld dazu nicht, so muß der Teilnehmer so viel nicht beliehene Besitzurkunde angegebener Kaufpreis an die Bank zurückkaufen, bis sich ein Überschuß von mindestens 100 ergibt. Reicht der Bestand an unbeliehenen Urkunden hierzu nicht aus, werden sodann beliehene Urkunden an die Bank gegeben. Hierfür zahlt die Bank jedoch nur die Differenz zwischen Kaufpreis und Beleihungswert. Können auch auf diese Weise die Kredite nicht abgedeckt werden, muß der Teilnehmer sofort Konkurs wegen Überschuldung anmelden und scheidet vor der Endbewertung aus. Hat jeder Spieler seine Kredite zurückgezahlt, wird der Firmenbesitz bewertet. Jede Firma wird mit einer Bewertungs-Kennziffer ausgedrückt. Diese Kennziffer setzt sich zusammen aus dem Kassenbestand des Spielers und dem Vermögen der Firma. Die Summe aller Kennziffern ergibt das Vermögen des Spielers (fachte Berechnung: Summe aller Kennziffern + Kassenbestand!).

Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt.

# TYCOON®

**TYCOON** - THE BUSINESS MANAGEMENT GAME  
© 1988 by TYCOON, Asbach-Bäumenheim, FRG  
Registered Trademark. All rights reserved.  
Made in West Germany.

International Headquarters:  
TYCOON, Antoniusweg 1 - 5,  
D-8854 Bäumenheim, Tel. 09 06-9 10 21

Switzerland:  
TYCOON (CH), Poolstrasse 2,  
CH-4414 Füllinsdorf

Austria:  
TYCOON (A), Maria-Theresien-Str. 49,  
A-6020 Innsbruck