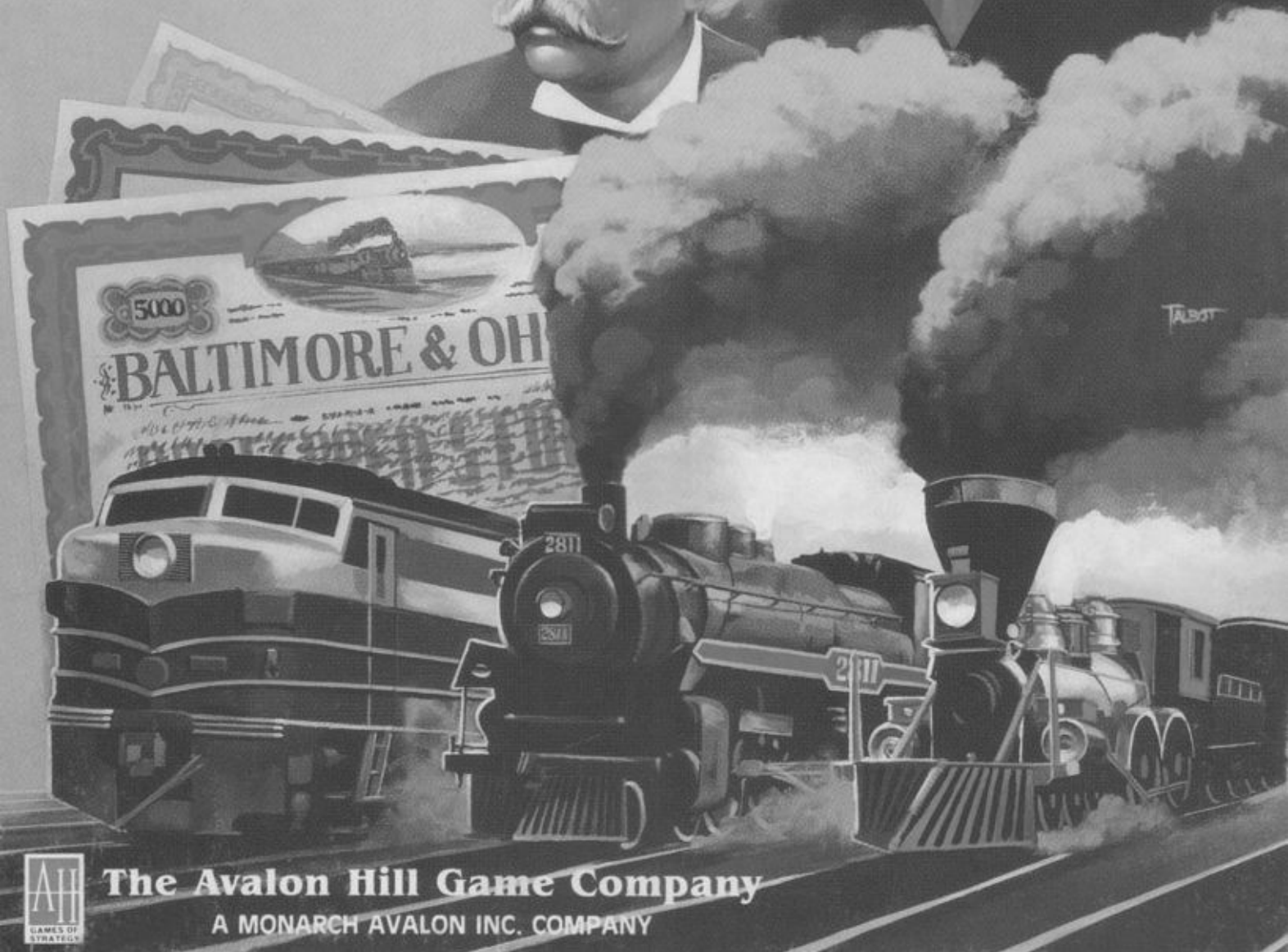


# 1830

THE AVALON HILL GAME COMPANY'S TRADEMARK FOR ITS RAILROAD BUILDING GAME

## The Game of Railroads and Robber Barons

Deutsche Spielregeln



The Avalon Hill Game Company

A MONARCH AVALON INC. COMPANY

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1.0</b>	<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>3</b>
<b>2.0</b>	<b>SPIELVORBEREITUNG</b> .....	<b>3</b>
<b>3.0</b>	<b>ALLGEMEINE BESCHREIBUNG</b> .....	<b>3</b>
<b>4.0</b>	<b>BÖRSENRUNDEN</b> .....	<b>4</b>
<b>5.0</b>	<b>AKTIONSRUNDE</b> .....	<b>4</b>
<b>6.0</b>	<b>PRIVATUNTERNEHMEN ALLGEMEIN</b> .....	<b>4</b>
<b>7.0</b>	<b>ERSTE BÖRSENRUNDE</b> .....	<b>4</b>
7.1	ERSTKAUF VON PRIVATUNTERNEHMEN .....	5
7.2	VERSTEIGERUNGEN PRIVATUNTERNEHMEN .....	5
7.3	WENN PRIVATE UNTERNEHMEN NICHT VERKAUFT WERDEN KÖNNEN .....	5
<b>8.0</b>	<b>EISENBAHNAKTIE</b> .....	<b>5</b>
8.1	ANFANGSPREIS DER AKTIE .....	6
8.2	AKTIEBEWERTUNG UND AKTIENMARKT .....	6
<b>9.0</b>	<b>EISENBAHNAKTIE – ERNENNUNG DES PRÄSIDENTEN</b> .....	<b>6</b>
<b>10.0</b>	<b>BESCHRÄNKUNGEN IM ANTEILSBESITZ</b> .....	<b>7</b>
<b>11.0</b>	<b>EISENBAHNAKTIE – FORMIERUNG EINER EISENBAHNGESELLSCHAFT</b> .....	<b>7</b>
<b>12.0</b>	<b>VERKAUF VON EISENBAHNAKTIE</b> .....	<b>8</b>
<b>13.0</b>	<b>WECHSEL DES PRÄSIDENTEN</b> .....	<b>8</b>
<b>14.0</b>	<b>AUSWAHL DES NEUEN PRÄSIDENTEN</b> .....	<b>8</b>
<b>15.0</b>	<b>BÖRSESTRANSAKTIONEN, DIE AUCH DIE BANK BETREFFEN</b> .....	<b>8</b>
<b>16.0</b>	<b>EISENBAHNBAU ALLGEMEIN</b> .....	<b>8</b>
<b>17.0</b>	<b>EISENBAHNBAU ABLAUF</b> .....	<b>9</b>
<b>18.0</b>	<b>EISENBAHNBAU – GLEISKONSTRUKTION</b> .....	<b>10</b>
18.1	ERSETZEN VON GLEISEN .....	11
18.2	SONDERFÄLLE .....	11
18.3	GLEISBAU IST FREIWILLIG .....	12
<b>19.0</b>	<b>EISENBAHNBAU – MARKEN</b> .....	<b>12</b>
19.1	BASIS DER ERIE RR .....	12
<b>20.0</b>	<b>EISENBAHNBAU – ZÜGE, STRECKEN, EINNAHMEN</b> .....	<b>12</b>
20.1	STRECKEN .....	12
20.2	NOTWENDIGE ZÜGE .....	13
20.3	EINNAHMEN .....	13
<b>21.0</b>	<b>EISENBAHNBAU – KAUF VON ZÜGEN</b> .....	<b>13</b>
<b>22.0</b>	<b>STUFEN DES SPIELS</b> .....	<b>14</b>
<b>23.0</b>	<b>PRIVATUNTERNEHMEN – VERKAUF, SCHLIESSUNG UND WERTUNG</b> .....	<b>15</b>
23.1	VERKAUF VON PRIVATUNTERNEHMEN .....	15
23.2	SCHLIEßUNG VON PRIVATUNTERNEHMEN .....	15
23.3	WERTEN VON PRIVATUNTERNEHMEN .....	15
<b>24.0</b>	<b>INSOLVENZ</b> .....	<b>15</b>
<b>25.0</b>	<b>ENDE DES SPIELS</b> .....	<b>16</b>
<b>26.0</b>	<b>VEREINFACHTE EINLEITUNGSREGELN</b> .....	<b>16</b>
<b>27.0</b>	<b>ZUGROUTEN BEISPIELE</b> .....	<b>16</b>
<b>28.0</b>	<b>1830 SPIELMATERIALGLEISE UND HEX-BEISPIELE</b> .....	<b>18</b>
<b>28.0</b>	<b>GLEISE UND HEX-BEISPIELE</b> .....	<b>19</b>

# 1830

## SPIELREGELN

### 1.0 EINLEITUNG

1830 ist ein Eisenbahnspiel, das im Nordosten der Vereinigten Staaten und Kanada angesiedelt ist. Die Spieler übernehmen die Rolle von Investoren, Aktionären und Präsidenten von Unternehmen, mit dem Hauptziel, Geld zu verdienen. Ihre Methoden können, je nach persönlicher Gesinnung, mehr oder weniger Sinn für das Gemeinwohl zeigen.

Der Spieler sammelt vor allem Reichtum an, indem er Aktien der acht Eisenbahngesellschaften kauft, die an dem Spiel beteiligt sind. Aktien bringen auf zwei Arten Geld: Aktionäre bekommen eine Dividende ausgezahlt, zweitens können Aktien im Wert steigen.

Derjenige mit dem größten Prozentsatz an Anteilen einer Gesellschaft wird ihr Präsident und führt sie im Idealfall, aber nicht notwendigerweise, im Interesse aller Beteiligten. Das Spiel endet, wenn:

1. entweder die Bank keine Wertpapiere mehr ausgeben kann oder
2. einer der Spieler bankrott ist.

Sieger ist der reichste Spieler am Ende des Spiels. Der Reichtum des Spielers wird an seinem Barvermögen und seinen Aktienanteilen gemessen. Die Aktien werden dabei zu ihrem aktuellen Marktwert am Ende des Spiels gewertet. (der Besitz der Gesellschaften, ob Geld oder Züge, wird **nicht** gewertet).

### 2.0 SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie den Spielplan aus und wählen Sie einen Spieler zum Bankier. Er sollte auf der Südseite des Brettes sitzen. Der Bankier braucht Platz für die Aktien, die die Bank verkauft und die er getrennt von seinen eigenen halten muss. Er braucht auch Bleistift und Papier, ein Taschenrechner wäre nützlich.

Ehe die Spieler ihre Plätze einnehmen, mischt der Bankier die Platzkarten, die mit Ziffern bezeichnet sind, und teilt jedem, auch sich selbst, eine aus. Gemäß der Reihenfolge dieser Ziffern setzen sich die Spieler um den Tisch im Uhrzeigersinn (der Bankier im Süden).

Nun verteilt der Bankier auf alle Spieler, sich selbst eingeschlossen, insgesamt 2400 Dollar. Das restliche Gold verbleibt in der Bank.

Auf einem freien Platz auf dem Tisch werden die Eigentumsbriefe der Privatunternehmen offen ausgelegt. Wie sie aussehen und was die Zahlen auf diesen und den anderen Spielkarten bedeuten, ersieht man aus den Beispielen am Ende des Regelhefts. Auf dem Spielplan befinden sich acht Felder mit der Überschrift "Initial Offerings", d.h. Erstgebote. Hieraus werden die Aktien der Eisenbahngesellschaften sortiert, die Aktie des Präsidenten (20%, 2 Shares, d.h. Anteile) zuoberst. Es ist wichtig, dass die unverkauften Aktien und die an die Bank zurückverkauften getrennt werden. Die Letzteren kommen daher in das mit "Bank Pool" bezeichnete Feld auf dem Spielbrett. Deshalb liegen dort am Anfang des Spieles noch keine Papiere.

Startkapital	
3 Spieler	\$800
4 Spieler	\$600
5 Spieler	\$480
6 Spieler	\$400

Die Zug-Karten werden nun auf der "Ost"-Seite des Brettes so ausgelegt, dass klar erkennbar ist, wie viel Züge von jedem Typ verfügbar sind.

Die Gleiskarten müssen ebenfalls sichtbar ausgelegt werden. Zu Beginn werden nur gelbe Teile benötigt, doch die grünen und braunen sind wichtig, um spätere Strecken vor auszuplanen und sollten daher ebenfalls sichtbar sein.

Acht größere Karten - eine für jede Eisenbahngesellschaft - liegen ebenfalls bei. Obwohl sie nicht unbedingt nötig sind, empfehlen wir sie als Hilfen. Bevor sie benutzt werden, müssen die zwei jeweils zusammenhängenden Karten getrennt werden.

Nun kann das Spiel beginnen.

### 3.0 ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Bei 1860 besteht jede Runde aus zwei Teilen: Börsenrunde und Aktionsrunde. In der Börsenrunde haben die Spieler die Möglichkeit, Aktien von Eisenbahngesellschaften zu kaufen oder verkaufen. In der Aktionsrunde führen die Spieler die verschiedenen Handlungen aus, die notwendig sind, um eine Eisenbahnlinie zu betreiben. Den Börsenrunden schließen sich ein oder mehrere Aktionsrunden an, die Zahl nimmt im Laufe des Spiels zu.

## 4.0 BÖRSENRUNDEN

Wenn ein Spieler in der Börsenrunde an die Reihe kommt, kann er **eine** Aktie einer Eisenbahngesellschaft kaufen, aber **beliebig viele** verkaufen. Man kann entweder eine oder beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen oder **passen**. Ist ein Spieler fertig, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe. Bevor die Börsenrunde zu Ende ist, kann ein Spieler mehrmals an die Reihe kommen. In der ersten Börsenrunde - und möglicherweise auch späteren - können auch Besitzurkunden von Privatunternehmen erworben werden.

Ein Spieler kann **entweder** vom Stapel der Erstgebote (Initial Offering) **oder** - wenn verfügbar - aus dem Bank-Pool Aktien kaufen. Wenn er Aktien verkauft, kommen diese in den Bank-Pool und andere Spieler können sie kaufen, wenn sie an der Reihe sind. Ein Spieler, der Aktien einer Eisenbahngesellschaft verkauft hat, darf in dieser Börsenrunde keine Aktien dieser Gesellschaft mehr kaufen, sondern erst wieder in der nächsten Börsenrunde (*erst kaufen und dann verkaufen der gleichen Gesellschaft ist aber explizit erlaubt*).

Die Börsenrunde dauert so lange, wie noch ein Spieler kaufen oder verkaufen will. Wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben, ist die Runde zu Ende. Ein Spieler ist nicht vom weiteren Handel ausgeschlossen, weil er oder sie gepasst hat; die Runde geht mit jemand anderem weiter und danach kann wieder jeder bieten.

Wenn alle gepasst haben, bekommt der Spieler zur Linken dessen, der als Letzter gehandelt hat, die Erstkaufsrechte-Karte ("Priority Deal"). Der - oder Diejenige hat in der nächsten Runde als Erste/r Gelegenheit zum Handeln. Wenn in einer Börsenrunde niemand kauft oder verkauft, behält der Spieler diese Karte bis zur nächsten Börsenrunde.

## 5.0 AKTIONSRUNDE

Während einer Aktionsrunde kann jede Eisenbahngesellschaft ein Gleisteil legen oder ersetzen, eine Marke (Token) kaufen und platzieren, um einen neuen Endbahnhof zu markieren, und neue Züge kaufen. Unter Umständen können Eisenbahngesellschaften private Unternehmen von Spielern kaufen. Die Präsidenten der Gesellschaften bestimmen über solche Handlungen. Der Präsident bestimmt auch, ob die Einnahmen den Aktionären der Gesellschaft ausbezahlt werden oder in der Gesellschaft bleiben, um neue Investitionen zu finanzieren.

## 6.0 PRIVATUNTERNEHMEN ALLGEMEIN

Privatunternehmen bezahlen ihrem Besitzer - einem Spieler oder einer Eisenbahngesellschaft - jede Runde ein festes Einkommen. Der Standort der Privatunternehmen ist auf der Karte durch ihre Anfangsbuchstaben vermerkt. Anders als Eisenbahngesellschaften können Privatunternehmen keine Gleise verlegen oder Züge kaufen. Alle Privatgesellschaften müssen gekauft worden sein, bevor die Aktien der Eisenbahngesellschaften verkauft werden.

## 7.0 ERSTE BÖRSENRUNDE

Der Bankier beginnt das Spiel, indem er nacheinander die Besitzurkunden der Privatunternehmen zum Verkauf stellt, in der Reihenfolge steigenden Wertes. Er beginnt mit dem Spieler, der die Platzkarte mit der niedrigsten Nummer gezogen hat (auch wenn er es selbst ist) und bietet ihm wie unter 7.1 beschrieben die erste Gesellschaft zum Kauf an, die Schuylkill Valley Navigation & Railroad Company.

Reihenfolge:

1. Schuylkill Valley Navigation & Railroad Company – SVN&RR
2. Champlain & St. Lawrence – C&SL
3. Delaware & Hudson – D&H
4. Mohawk & Hudson – M&H
5. Camden & Amboy – C&A
6. Baltimore & Ohio – B&O

Wenn Spieler #1 die SVN&RR kauft, bietet er Spieler #2 die C&SL an usw. im Uhrzeigersinn. Wenn Spieler #1 die SVN&RR ablehnt, bietet der Bankier diese dem Spieler #2 an.

Erst wenn alle Privatunternehmen verkauft sind, kann der Bankier damit beginnen, die Anteile von Eisenbahngesellschaften zu verkaufen. Hören die Spieler auf zu kaufen, bekommt der Spieler zur Linken des letzten Käufers oder Verkäufers die Erstkaufrechts-Karte (Priority Deal).

Die Spieler dürfen während der **ersten** Runde noch **nichts verkaufen**.

## 7.1 Erstkauf von Privatunternehmen

Solange noch wenigstens eines der Privatunternehmen unverkauft ist, muss ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, entweder

1. die Privatunternehmen zum Nennwert kaufen oder
2. ein Angebot für eine noch unverkaufte Privatunternehmen machen oder,
3. passen.

## 7.2 Versteigerungen Privatunternehmen

Ein Gebot für ein Privatunternehmen muss den Nennwert und jedes mögliche andere Gebot um mindestens \$5 übersteigen. Der Spieler muss das gebotene Geld offen auf den Tisch legen und darf es für keinen anderen Zweck ausgeben, bis der Eigentümer der Firma ermittelt ist. Jede beliebige Zahl von Spielern kann für dieselbe Gesellschaft Gebote abgeben. Ein Spieler erhält keinen Vorteil, wenn er zweimal für dieselbe Gesellschaft bietet.

Ein Privatunternehmen, für das Gebote gemacht wurden, wird nicht in der üblichen Weise zum Verkauf angeboten. Nachdem das Unternehmen, das in der Reihenfolge vor dem fraglichen steht, verkauft worden ist, wird das reguläre Handeln gestoppt. Wenn nur ein Gebot gemacht wurde, wird das Unternehmen dem betreffenden Spieler zum vereinbarten Preis verkauft. Wurden mehrere Gebote abgegeben, wird eine Auktion veranstaltet, an der die Bieter aber niemand sonst teilnehmen. Das Grundgebot für die Auktion ist das höchste Gebot, alle späteren müssen jeweils \$5 höher sein als das vorangegangene Gebot. Der Spieler, der den Zuschlag erhält, kann das Geld mitbenutzen, das er schon beiseite gelegt hat, um die Gesellschaft zu kaufen. Die Anderen, die geboten haben, können das Geld nun anderweitig benutzen. Das Spiel geht nun bei demjenigen weiter, der zur Linken dessen sitzt, der zuletzt ein Unternehmen regulär gekauft hat.

*Ein Beispiel, wenn 5 Spieler am Spiel teilnehmen:*

- a) *Spieler 1 kauft die SVN&RR für 20 Dollar*
- b) *Spieler 2 bietet für die C&A 165 Dollar*
- c) *Spieler 3 bietet für die M&H 115 Dollar*
- d) *Spieler 4 bietet für die C&A 170 Dollar*
- e) *Spieler 5 bietet für die D&H 75 Dollar*
- f) *Spieler 1 kauft die C&SL für 40 Dollar*

*daraufhin passiert:*

- g) *an Spieler 5 wird die D&H für 75 Dollar verkauft (die D&H wäre die nächste zu verkaufende Gesellschaft und es liegt nur ein Gebot vor)*
- h) *an Spieler 3 wird die M&H für 115 Dollar verkauft (gleicher Grund wie unter g))*
- i) *es findet eine Auktion zwischen Spieler 2 und Spieler 4 um die C&A statt.*
- j) *egal wie die Auktion unter i) ausgeht, wird dem Spieler 2 die B&O für 220 Dollar angeboten, da er in der Reihenfolge als nächster dran ist.*

## 7.3 Wenn private Unternehmen nicht verkauft werden können

Wenn in einer Börsenrunde die SVN&RR nicht verkauft werden konnte, beginnt sofort die nächste Börsenrunde. Die SVN&RR wird wieder angeboten, diesmal 5 Dollar niedriger als zum Nennwert. Das wird solange fortgesetzt, immer 5 Dollar billiger, bis ein Käufer gefunden ist. Wenn keiner die SVN&RR haben will, wird sie dem Spieler zugewiesen, der an der Reihe ist. Er muss dann nichts bezahlen, aber die Transaktion zählt dennoch als Kauf.

Wird ein anderes Privatunternehmen nicht verkauft, so wird die Runde geschlossen, und jedes Unternehmen, das einen Käufer gefunden hat, bringt Gewinne. Dies kann mehrere Runden lang so weitergehen, bis ein Käufer gefunden wird, zur Freude derer, die damit Geld verdienen!

## 8.0 EISENBAHNAKTIE

Eisenbahnaktien werden erst von der Bank angeboten, wenn alle Privatunternehmen verkauft worden sind. Anteile aller Eisenbahngesellschaften stehen zum Verkauf. Jede Eisenbahngesellschaft hat 10 Anteile in 9 Aktien verfügbar, acht 10%-Aktien und eine 20%-Aktie für den Präsidenten der Gesellschaft. Die erste Aktie einer Gesellschaft, die verkauft wird, muss die Präsidentenaktie sein. Beachten Sie, dass die Präsidentenaktie der B&O nicht mehr verfügbar ist, sie geht automatisch an den Eigentümer des B&O Privatunternehmens über. Eine Eisenbahngesellschaft kann handeln,

sobald 5 Aktien und somit 60% der Anteile verkauft worden sind. Wenn Aktien wieder in den Bank-Pool verkauft werden, ändert das nichts daran.

### 8.1 Anfangspreis der Aktien

Wenn ein Spieler die Präsidentenaktie von der Bank erhält oder wenn der Präsident der B&O seine Präsidentenpapiere erhält, muss der Käufer angeben, welchen Preis er pro Anteil bezahlt. Dieser Preis kann 67, 71, 76, 84, 90 oder 100 Dollar betragen. Markieren Sie diesen Preis auf dem Spielplan an zwei Stellen:

- a) Auf der Börsentabelle (Stock Market) benutzen Sie in den rotgeränderten Feldern eine runde, farbige Marke.
- b) Auf der Tabelle „Par Price“ (Preis pro Anteil) benutzen Sie die eckige, weiße Marke mit dem Logo Ihres Unternehmens.

Danach werden alle Aktien dieser Eisenbahngesellschaft die noch im „Initial Offerings“-Feld liegen, zu diesem Preis verkauft. Wenn Aktien in den Bank Pool verkauft werden, ändert sich dieser Wert nicht. Wenn die Eisenbahngesellschaft mit Aktionen beginnt, erhält sie den Gegenwert vom zehnfachen des „Par Price“, des Preises pro Anteil.

Die runde Marke auf der Börsentabelle bewegt sich im Laufe des Spiels, um so den Wechsel im Wert der Anteile anzuzeigen, der sich aus Ereignissen des Spiels ergibt. Die eckige Marke bleibt an ihrem Platz und zeigt so während des gesamten Spiels den Einstiegspreis der Aktie an. Die Freifelder auf der Einstiegspreistabelle (Par Chart) begrenzen nicht die Anzahl der Eisenbahngesellschaften mit dem gleichen Anfangspreis, alle können ihre Aktie mit 100 Dollar dotieren, wenn dies sinnvoll erscheint.

Beachten Sie, dass der Besitzer des Camden & Amboy (C&A) Privatunternehmens umsonst 10% der Pennsylvania RR bekommt. Diese Aktie kann nicht verkauft werden, bis die Präsidentenaktie verkauft wurde und somit der Preis für eine Aktie festliegt.

### 8.2 Aktienbewertung und Aktienmarkt

Neue Aktien werden von der Bank immer zum anfänglichen Preis pro Anteil abgegeben. Aber Transaktionen mit schon einmal verkauften Aktien finden zum Preis der Börsentabelle (Stock Market) statt.

Der Wert ändert sich in folgenden Fällen:

- a) Wenn 10% der Anteile an die Bank verkauft werden, wird die runde Marke der Gesellschaft um eine Zeile nach unten bewegt. Dieser Vorgang wird sooft wie nötig wiederholt, aber die Marke kann nicht weiterbewegt werden, wenn sie die untere Reihe der Tabelle erreicht hat (sie darf auch nicht schräg bewegt werden, um einen niedrigeren Wert zu erreichen).
- b) Wenn am Ende einer Börsenrunde weder Anteile einer Gesellschaft im Bank Pool noch im Erstangebotsfeld (Initial Offerings) sind, wird die runde Marke der Gesellschaft auf der Börsentabelle eine Reihe nach oben geschoben, wenn sie nicht schon ganz oben ist.
- c) Wenn eine Gesellschaft Dividenden ausschüttet, wird die Marke um ein Feld nach rechts bewegt (wenn sie am rechten Ende der Tabellenreihe ankommt, wird sie eine Reihe nach oben bewegt). Theoretisch können auf diese Weise alle Anteile 350 Dollar erreichen, wenn genug Zeit vergeht.
- d) Wenn eine Eisenbahngesellschaft den Aktionären keine Dividenden auszahlt, wird am Ende der Aktionsrunde die Marke ein Kästchen nach links bewegt (wenn sie am linken Ende der Tabellereihe ankommt, rutscht die Marke eine Reihe nach unten).

Wenn eine Marke auf der Börsentabelle bewegt wird, um den geänderten Preis anzuzeigen und dabei auf ein Feld kommt, welches bereits besetzt ist, wird diese Marke immer **zuunterst** auf dem Feld platziert.

Wenn weniger als fünf Anteile verkauft worden sind, kann die Gesellschaft noch nicht handeln. Unter diesen Umständen kann die Marke nur nach unten bewegt werden, wenn nämlich Anteile in den Bank Pool verkauft werden.

Der Bankier ist dafür zuständig, dass die Börsenkurse immer aktualisiert werden.

## 9.0 EISENBAHNAKTIE – ERNENNUNG DES PRÄSIDENTEN

Die Präsidentenaktie zu 20% muss die erste Aktie einer Gesellschaft sein, die aus der Bank verkauft wird. Diese Aktie zeigt an, dass der Besitzer verantwortlich ist für alle Entscheidungen, die mit dem Eisenbahnbau zu tun haben, wie Gleiskonstruktionen, Streckenplanung, Dividendenauszahlung usw. Beachten Sie, dass ein Spieler die Präsidentenaktie der B&O RR erhält, wenn er das B&O Privatunternehmen kauft. Ein Spieler bleibt solange Präsident, bis ein anderer Spieler mehr Anteile der gleichen Eisenbahngesellschaft hält.

## 10.0 BESCHRÄNKUNGEN IM ANTEILSBESITZ

Im Allgemeinen darf kein Spieler mehr als fünf Anteile der gleichen Gesellschaft haben. Wenn jedoch der Wert der Aktien so stark sinkt, dass die runde Marke auf der Börsentabelle im orangen Bereich ist, kann man so viele Anteile der Gesellschaft haben, wie man will.

Die maximale Anzahl von Zertifikaten, die ein Spieler haben kann ist aus folgender Tabelle ersichtlich:

<b>Anzahl der Spieler</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
Maximale Anzahl von Zertifikaten pro Spieler	28	20	16	13	11

Diese Beschränkung gilt für Zertifikate, von denen manche 20% Werte sein können. Hierunter fallen auch offene Privatunternehmen, die einem Spieler gehören.

Wenn ein Spieler mehr als diese Anzahl hält, muss er dies korrigieren, sobald er in der Börsenrunde wieder an die Reihe kommt. Aktien, deren Wert in der gelben, orangen oder braunen Zone liegen, zählen nicht und können in beliebiger Anzahl gehalten werden.

Aktien einer Gesellschaft, die in der braunen Zone liegen, fallen nicht unter die Klausel, dass nur eine Aktie pro Runde gekauft werden darf. Sie können in jeder im Bank Pool verfügbaren Anzahl pro Runde gekauft werden.

## 11.0 EISENBAHNAKTIVEN – FORMIERUNG EINER EISENBAHNGESELLSCHAFT

Wenn fünf Aktien (60% der Anteile) verkauft wurden, wird die Gesellschaft liquide und kann in der nächsten Runde handeln. Aktien, die in den Bank Pool verkauft werden, beeinflussen dies nicht. Aktien, die durch den Kauf der B&O, der Camden & Amboy (C&A) oder Mohawk & Hudson (M&H) erwerben wurden, zählen als verkauft.

Zu Beginn der neuen Aktionsrunde erhält der Präsident der neuen Eisenbahngesellschaft von der Bank:

- Die Karte der Gesellschaft
- Eine Marken der Gesellschaft
- Das Startkapital der Gesellschaft

Die Zahl der Marken, die die Gesellschaft verwenden kann, steht auf der jeweiligen Karte und in der folgenden Tabelle:

Initialen	Name	Marken	Basis
PRR	Pennsylvania	5 dunkelgrün	Altoona
NYC	New York Central	5 schwarz	Albany
CPR	Canadian Pacific	5 rot	Montreal
B&O	Baltimore & Ohio	4 dunkelblau	Baltimore
C&O	Chesapeake & Ohio	4 hellblau	Cleveland
Erie	Erie	4 gelb	Buffalo
NYNH	New York, New Haven & Hartford	3 orange	New York
B&M	Boston + Maine	3 hellgrün	Boston

Die Basisstadt jeder Eisenbahn ist auf dem Spielplan mit dem Zeichen der Gesellschaft gekennzeichnet.

Beachten Sie, dass manche Gesellschaften mehr Marken haben als andere und dass eine davon auf der Börsentabelle verwendet werden muss. Das Kapital entspricht dem Wert **aller** Aktien, auch wenn noch nicht alle verkauft worden sind.

*Beispiel:*

*Die NYC hat ihre Aktien zu einem Anfangswert von 90 Dollar verkauft und 70% sind verkauft. Die NYC ist somit liquide und der Präsident erhält 900 Dollar Kapital, egal, wie viel die Aktien der NYC gerade Wert sind. Marke, Züge und Kapital werden auf die dafür vorgesehenen Plätze auf der Karte der NYC gelegt. Zahl und*

*Typ der Züge und Marken müssen offen gelegt werden, das Kapital kann geheim bleiben, muss aber vom Eigenkapital des Spielers getrennt werden.*

Die Marken, Züge (wenn sie gekauft wurden) und das Geld der Gesellschaft werden auf die entsprechenden Felder der Gesellschaftskarte gelegt. Die verfügbare Anzahl von Marken sowie die Anzahl an Zügen und deren Typ müssen zu jedem Zeitpunkt für alle Spieler einsehbar sein. Das Geld der Gesellschaft kann in einem Stapel gehalten werden und die verfügbare Summe braucht den anderen Spielern nicht offen gelegt werden. Spielergeld und Gesellschaftsgeld müssen strikt getrennt bleiben. Deshalb muss das Gesellschaftsgeld **immer** auf der Gesellschaftskarte liegen.

## 12.0 VERKAUF VON EISENBAHNAKTIEN

Während ein Spieler in der Börsenrunde an der Reihe ist, kann er jede beliebige Menge von Aktien verkaufen – außer:

- a) in der ersten Börsenrunde dürfen keine Aktien verkauft werden;
- b) es dürfen keine Anteile einer Gesellschaft verkauft werden, wenn im Bank Pool schon 50% der Aktien dieser Gesellschaft liegen;
- c) die Präsidentenaktie kann nicht an die Bank verkauft werden. Wie man sie los wird steht in 13.0

## 13.0 WECHSEL DES PRÄSIDENTEN

Der Präsident bleibt so lange Präsident, bis ein anderer Spieler mehr Anteile an der betreffenden Eisenbahngesellschaft erworben hat. Ein anderer Spieler kann die Kontrolle erlangen, indem er Aktien kauft oder indem der Präsident Aktien verkauft. Die Kontrolle wechselt nicht, wenn ein anderer Spieler genauso viele Anteile hat, wie der Präsident.

Wenn die Kontrolle an einen anderen Spieler übergeht, werden sofort Aktien getauscht, damit der neue Präsident die Präsidentenaktie erhält. Dies ist ein einfacher Austausch, bei dem beide Spieler hinterher soviel Anteile haben, wie vorher.

*Beispiel:*

*Zwei Spieler haben je 30% der NYC, Spieler 1 hat die Präsidentenaktie. Wenn Spieler 2 nun eine vierte NYC Aktie kauft, fände sofort ein Präsidentenwechsel statt, weil Spieler 2 mehr Anteile besitzt als Spieler 1. Spieler 1 gibt Spieler 2 die Präsidentenaktie und erhält dafür zwei 10% Anteile im Austausch. Er gibt Spieler 2 auch die Karte der Gesellschaft und deren Besitz.*

Durch diese Methode kann ein Spieler jederzeit den Präsidentenposten aufgeben, wenn die notwendige Menge von Aktien verkauft werden kann, d.h., wenn nicht mehr als 50% der Aktien zur Bank zurückgehen, und wenn ein anderer Spieler mindestens 20% der Anteile besitzt. Der alte Präsident sagt den Verkauf seiner Aktien an, gibt dem neuen Präsidenten die Papiere und legt die angesagte Menge verkaufter Papiere in den Bank Pool. Beachten Sie, dass die Präsidentschaft nicht transferiert werden kann, wenn kein anderer Spieler mehr als 10% der Aktien besitzt.

Die Präsidentenaktie kann nicht an die Bank verkauft werden. Das heißt, wenn eine Präsidentenaktie gekauft wurde, bleibt sie bis zum Spielende im Besitz der Aktionäre. Ein Austausch von Aktien kann zur Folge haben, dass einer der Spieler mehr Zertifikate hat als erlaubt ist. Der Überschuss muss sofort verkauft werden, wenn der Spieler in der Börsenrunde wieder an die Reihe kommt.

## 14.0 AUSWAHL DES NEUEN PRÄSIDENTEN

Meistens ist der Präsident derjenige, der die meisten Aktien hat. Wenn mehrere Aktionäre gleichviel Aktien haben, nachdem der ehemalige Präsident Aktien der Gesellschaft verkauft hat (und er damit weniger Aktien als die anderen Spieler hat), geht das Amt an den Spieler zur Linken des bisherigen Präsidenten über.

## 15.0 BÖRSENTRANSAKTIONEN, DIE AUCH DIE BANK BETREFFEN

Spieler dürfen nicht direkt untereinander mit Aktien handeln. Aktien werden an die Bank verkauft und stehen dann zum Kauf für andere Spieler. Alle Aktienkäufe und -verkäufe aus dem Bank Pool werden zum aktuellen Preis der Börsentabelle abgewickelt.

Aktienverkäufe mindern den Wert der Aktie, aber diese Änderung betrifft nicht den Preis, den der Verkäufer erhält. Der Wert der Aktien sinkt auf der Börsentabelle (Stock Market) um eine Reihe pro 10% Aktien, die verkauft werden.

*Beispiel:*

*Ein Spieler hat zwei 10% Aktien der Canadian Pacific RR, die jede 100 Dollar wert sind und verkauft beide. Er oder sie erhält 200 Dollar von der Bank, die Aktien kommen in den Bank Pool und die runde Marke der CPRR wird um zwei Reihen nach unten gerückt, um den neuen Wert von 82 Dollar pro Anteil anzuzeigen. Werden beide Aktien in einer Börsenrunde aber in getrennten Transaktionen verkauft, bekommt der Spieler für die zweite Aktie nur noch den reduzierten Preis.*

## 16.0 EISENBAHNBAU ALLGEMEIN

Wenn die erste Börsenrunde zu Ende ist, beginnt die Aktionsrunde. Zuerst handeln die privaten Unternehmen, dann die Eisenbahngesellschaften. Die privaten Unternehmen erhalten einfach die Dividende, die auf Ihren Papieren vermerkt ist, zugunsten ihres Besitzers. Dann beginnen die Eisenbahngesellschaften, zunächst diejenige mit dem momentan höchsten Kurs.



Der Bankier sieht auf der Börsentabelle nach, welche Aktie momentan den höchsten Kurs hat. Diese Eisenbahngesellschaft handelt zuerst, dann die mit dem zweithöchsten Wert usw. Wenn Aktien in unterschiedlichen Kästchen der gleichen Reihe stehen, handelt die Gesellschaft zuerst, deren Marke am weitesten rechts steht.

Eisenbahngesellschaften werden von ihrem jeweiligen Präsidenten geleitet und handeln nach dem Ablauf, der im nächsten Abschnitt beschrieben wird. Sie haben alle die Gelegenheit, Gleise zu konstruieren, Einnahmen einzustreichen und Züge zu kaufen. Sie können ihre Einnahmen entweder als Dividende an die Aktionäre ausschütten oder sie behalten, um weitere Aktionen zu finanzieren (was aber den Wert der Aktie senkt).

## 17.0 EISENBAHNBAU ABLAUF

Jede Aktionsrunde beinhaltet die folgenden Aktivitäten:

- a) Gleise werden konstruiert, indem man Gleiskarten auf dem Spielplan auslegt (siehe 18.0) - *freiwillig*
- b) Man kann eine neue Marke kaufen und auf dem Spielplan platzieren (siehe 19.0) - *freiwillig*
- c) Verfügbare Züge werden auf eigenen Strecken betrieben (siehe 20.0) - *muss*
- d) Gewinne, die aus den Zugfahrten stammen, werden eingestrichen; sie werden danach entweder an die Aktionäre ausgeschüttet oder in die Gesellschaft investiert (auf der Karte der Gesellschaft platziert) - *muss*
- e) Neue Züge werden gekauft, wenn dies gewünscht wird (siehe 21.0) - *freiwillig*

Alle Schritte müssen in der gegebenen Reihenfolge ausgeführt werden; bis auf c) und d) sind die Aktionen freiwillig. Käufe müssen mit verfügbarem Geld getätigt werden. Kredite dürfen nicht gewährt werden, auch nicht bis zum Ende der gleichen Runde.

*Beispiel:*

*Das Geld, das benötigt wird, um eine neue Marke zu platzieren und Gleise in einem Berg-Sechseckfeld zu verlegen muss im Tresor der Gesellschaft „Treasury“ Feld auf der Karte der Gesellschaft) vorhanden sein. Einkünfte sind nicht vor Stufe d) erhältlich und können deshalb nicht vor der nächsten Runde zum Einkauf von Marken und zur Gleiskonstruktion verwendet werden.*

Eine Ausnahme im Handlungsablauf sind Privatunternehmen. Sie können zu jeder Zeit der Aktionsrunde von Eisenbahngesellschaften gekauft werden, der Besitz einiger Unternehmen erlaubt Aktionen, die sonst nicht möglich sind:

Unternehmen	Preis	Einnahmen	Besonderheiten
Schuylkill Valley	20	5	Keine
Champlain & St. Lawrence	40	10	Eine Eisenbahngesellschaft, der die C&SL gehört, kann auf das Sechseck der C&SL auch dann ein Gleis legen, wenn es nicht mit einer bestehenden Strecke verbunden ist. Dieses kostenlose Gleis kann zusätzlich zum normalen Gleis für diese Runde gelegt werden - also kann die C&SL in dieser Runde zwei Gleisstücke legen.
Delaware & Hudson	70	15	Eine Eisenbahn, der die D&H gehört, kann auf dem Feld der D&H einen Bahnhof errichten, indem sie dort eine Marke und ein Gleisstück mit einer großen Stadt (Kreis) ablegt. Der Bahnhof muss <b>nicht</b> mit dem Streckennetz der Gesellschaft verbunden sein. Das verlegte Gleis ist das reguläre Gleis, das die Gesellschaft dort in dieser Runde verlegt. Die Marke muss nicht gleich platziert werden, doch in späteren Runden kostet sie Geld. Der Berg muss jedoch auf alle Fälle für 120 Dollar abgetragen werden aber das Legen der Marke ist kostenlos (andere Gesellschaften können hier zu den üblichen Regeln Gleise verlegen).
Mohawk & Hudson	110	20	Ein Spieler, dem die M&H gehört, kann sie für einen 10%-Anteil der NYC eintauschen, wenn er nicht schon 60% der NYC besitzt und NYC-Aktien in der Bank (Pool oder Anfangsgebot) verfügbar sind. Der Austausch kann entweder in der Börsenrunde stattfinden, wenn der Spieler an der Reihe ist oder wenn in der Börsen- oder Aktionsrunde ein Spieler gerade fertig ist. Diese Aktion schließt die M&H.

Camden & Amboy	160	25	Der erste Käufer der C&A erhält sofort 10% der PRR ohne dafür bezahlen zu müssen. Dadurch wird die C&A <b>nicht</b> geschlossen. Die PRR läuft zu diesem Zeitpunkt noch nicht, aber die Aktie kann behalten werden oder zu den üblichen Regeln verkauft werden (siehe 8.1 letzter Absatz).
Baltimore & Ohio	220	30	Der Besitzer der B&O erhält sofort die Präsidentenaktie der B&O Eisenbahngesellschaft, ohne dafür zahlen zu müssen. Das B&O Privatunternehmen kann nicht an eine Gesellschaft verkauft werden und wechselt auch dann nicht den Besitzer, wenn dieser die Präsidentschaft an der B&O Eisenbahn verliert. Wenn die B&O Eisenbahn den ersten Zug kauft, wird das Unternehmen geschlossen.

Während der späteren Phasen des Spiels erweitert sich das Spektrum möglicher Aktivitäten, denn

- a) man kann größere Züge kaufen, die weiter fahren und deshalb mehr Gewinn einbringen,
- b) man kann komplexere Gleisteile verlegen, die eine erweiterte Streckenführung ermöglichen oder die Einnahmen aus den Städten erhöhen.

Die Abfolge der Aktionen ändert sich im Laufe des Spieles, wenn zunächst zwei und dann drei Aktionsrunden zwischen zwei Börsenrunden liegen. Diese Veränderungen hängen mit dem Typ der verwendeten Zügen zusammen (siehe 22.0).

## 18.0 EISENBAHNBAU – GLEISKONSTRUKTION

Das Spielbrett zeigt auf der Karte den Nordosten der Vereinigten Staaten und Kanada in Sechseckfelder eingeteilt. Die sechseckigen Gleiskarten können auf dieses Raster gelegt werden, um die Städte zu verbinden, die auf der Karte zu sehen sind. Graue Felder sind bereits für Eisenbahnen erschlossen. Rote Felder zeigen Verbindungen zu Gebieten, die sich außerhalb der Karte befinden. Auf keines dieser Felder dürfen Gleiskarten gelegt werden. Gelbe oder gelbgeränderte Felder können erst verwendet werden, wenn grüne Gleisteile verfügbar sind.

Jede handelnde Eisenbahngesellschaft kann einen Gleisabschnitt pro Aktionsrunde verlegen. Zunächst können nur gelbe Sechsecke verwendet werden, die nur auf beige Felder der Karte gelegt werden dürfen. Das neu verlegte Gleis muss eine Route verlängern, die bereits der Eisenbahngesellschaft gehört. Das neue Gleis muss Teil einer Strecke sein, die auf eine Stadt zuführt, auf der bereits eine Marke der Eisenbahngesellschaft liegt. Wenn auf einer Gleiskarte zwei unterschiedliche Gleisabschnitte abgebildet sind, reicht es, wenn eine dieser Voraussetzungen erfüllt ist.

Es gibt vier Ausnahmen von der Regel, dass ein Gleis eine Fortsetzung einer bestehenden Strecke sein muss:

Die Sechsecke, die die Basisfelder von NYC und Erie und die Privatunternehmen C+SL und D+H enthalten. Die NYC kann ein gelbes Gleis Nr. 57 und die Erie ein grünes Gleis Nr. 59 verlegen (wenn grüne Gleise verfügbar sind), ohne Rücksicht auf Verbindungen. Gleise können ebenso in den Feldern der C+SL und D+H Privatunternehmen verlegt werden, allerdings nur von den Eisenbahngesellschaften, die deren Besitzer sind. Beziehen Sie sich hierbei auf die Tabelle unter 17.0. Nach den normalen Regeln können auch andere Gesellschaften dort Gleise verlegen.

Ein Gleisteil darf nicht so platziert werden, dass das Gleis aus der Karte hinausläuft, gegen die leere Seite eines grauen Feldes stößt oder gegen die dunkelblaue Seite eines Flussfeldes. Eine Strecke darf so verlegt werden, dass graue Felder mitgenutzt werden, doch das ist nicht zwingend. Gleise können umsonst in die meisten Felder verlegt werden. Legt man aber ein Gleis auf ein Wasserfeld, so kostet dies 80 Dollar, außer es handelt sich um das Basisfeld der Erie Eisenbahngesellschaft. Ein Bergfeld zu erschließen kostet 120 Dollar, das Ersetzen von Gleisen, die auf solchen Feldern liegen, kostet jedoch nichts.

Gleise können **nicht** auf Felder verlegt werden, die einem Privatunternehmen gehören, solange der Besitzer des Unternehmens ein Spieler ist. Gehört das Privatunternehmen jedoch einer Gesellschaft, ist es erlaubt, dort Gleise zu verlegen.

Städte, die auf der Karte dargestellt werden, müssen durch die richtigen Gleistypen erschlossen werden wie folgt:

Stadttyp	auf der Karte dargestellt als	Auf dem Gleisstück dargestellt als
Kleine Stadt	Schwarzer Punkt	schwarzer Querbalken
Zwei kleine Städte	Zwei schwarze Punkte	zwei schwarze Querbalken
Große Stadt	Ein Kreis	ein Kreis oder zwei sich berührende Kreise

Zwei große Städte	Zwei Kreise	zwei getrennte Kreise
-------------------	-------------	-----------------------

Gleise, die Städte repräsentieren, dürfen nicht an anderer Stelle verlegt werden.

New York, Baltimore und Boston sind Sonderfälle und werden separat abgehandelt.

### 18.1 Ersetzen von Gleisen

Wenn grüne Gleisabschnitte in Spiel kommen (siehe 22.0), können sie im Allgemeinen dazu verwendet werden, gelbe Teile zu ersetzen, die bereits auf dem Spielplan liegen. Ein Ersatzgleis muss immer die existierende Strecke erhalten. Änderungen sind nur als Ergänzungen erlaubt. Das gleiche gilt, wenn braune Gleise erhältlich sind. Eine Liste erlaubter Austauschgleise:

Gelbes Gleis Nr.	Grünes Ersatzstück Nr.
1	
2	
55	
56	
69	
3	
4	
58	
7	18,26,27,28,29
8	16,19,23,24,25,28,29
9	18,19,20,23,24,26,27
57	14,15

Grünes Gleis Nr.	Braunes Ersatzstück Nr.
14	63
15	63
16	43,70
18	43
19	45,46
20	44,47
23	41,43,45,47
24	42,43,46,47
25	40,45,46
26	42,44,45
27	41,44,46
28	39,43,45,70
29	39,43,45,70
53	61
54	62
59	64,65,66,67,68

Eine Eisenbahngesellschaft kann nur dann Gleiskarten austauschen, wenn wenigstens ein Teil der Strecke auf der neuen Gleiskarte Teil einer Strecke ist, die der Gesellschaft offen steht (*die Gleiskarte braucht, anders als bei den gelben Teilen, die eigene Strecke nicht zu erweitern*). Voraussetzung ist nicht, dass die Strecke benutzt wird oder von einem Zug ausreichender Größe genutzt werden könnte, die Strecke darf der Gesellschaft nur nicht verschlossen sein.

Gelbe und grüne Gleise, die ersetzt wurden, stehen wieder zur Verfügung. Ein Gleisteil durch ein anderes zu ersetzen ist eine Alternative zur Konstruktion eines neuen Streckenabschnittes.

### 18.2 Sonderfälle

Einige grüne Gleise sind kein Ersatz für gelbe, sondern dazu gedacht, auf gelbe oder gelbgeränderte Felder des Spielplans platziert zu werden. Man kann sie von den anderen grünen Gleisen unterscheiden, es gibt zwei Sorten:

- Gleise, die zwei getrennte große Städte darstellen und die mit OO markiert sind
- Gleise, die New York und Baltimore und Boston repräsentieren und mit NY bzw. B markiert sind

Solche Gleise können nicht an anderer Stelle verwandt werden, es können auch keine anderen Gleise an diese Stelle gelegt werden. Die Richtung dieser Gleise ist beschränkt durch die Regelung, dass bestehende Strecken angeschlossen werden müssen.

Wenn braune Gleise zur Verwendung kommen, können grüne wiederum beschränkt ersetzt werden.

### 18.3 Gleisbau ist freiwillig

Keine Gesellschaft ist gezwungen, Gleise zu verlegen, wenn sie es nicht will oder sich nicht leisten kann. Das gilt auch für die Erie und NYC, in deren Startfeld noch keine Gleise verlegt worden sind.

### 19.0 EISENBAHNBAU – MARKEN

Marken bezeichnen Eisenbahnstrecken-Vorrechte, wenn man sie auf ein Stadtfeld legt. Sie haben zwei Auswirkungen:

- a) Sie verbieten rivalisierenden Gesellschaften, ihre Gleise über diese Stadt **hinaus** zu verlegen.
- b) Sie lassen zu, dass diese Stadt als Basis für die Eisenbahnlinien der Gesellschaft dienen kann. Die Basis und das Gleis, das dort hinführen, sind für die Gesellschaft ein Brückenkopf.

Wenn eine Eisenbahngesellschaft ihre erste Aktionsrunde beginnt, wird umsonst eine runde Marke auf ihrer Basis platziert (siehe Tabelle unter 11.0 und beachte 19.1). Basisstädte sind auf der Karte dadurch kenntlich gemacht, dass sie das Zeichen der Gesellschaft in ihrem Kreis tragen. Zusätzliche Marken kann die Gesellschaft für 40 Dollar für die erste und 100 Dollar für jede weitere Marke auf den erlaubten Stellen platzieren, bis alle Marken aufgebraucht sind, über die die Gesellschaft verfügt. Eine erlaubte Stelle ist eine große Stadt, die durch eine legale Strecke mit einer anderen Marke der Gesellschaft verbunden ist. Die betreffende Stadt muss noch frei sein. Einige Gleiskarten für Städte haben Platz für mehr als nur eine Marke. In diesem Fall bleibt die Stadt für alle solange offen, bis beide Felder besetzt sind. Marken dürfen nicht so platziert werden, dass sie die Basisstadt einer Gesellschaft blockieren, die noch nicht handelt. Es dürfen nie zwei Marken der gleichen Farbe auf einem Gleisstück oder Sechseckfeld liegen. Eine Eisenbahngesellschaft darf nur eine Marke pro Runde legen, ausgenommen die Marke auf dem Basisfeld.

Eine Eisenbahngesellschaft kann Gleise in eine Stadt legen, die von einer andersfarbigen Marke besetzt ist, doch dient die Stadt hier nur als Endbahnhof, die Gleise dürfen nicht darüber hinaus verlegt werden. Dies bezieht sich auch auf Marken: Ein Spieler darf auf einer Stadt keine Marke ablegen, die nur über Strecken erreichbar wäre, die andere Gesellschaften schon mit ihren Marken blockiert haben.

#### 19.1 Basis der Erie RR

Die Basismarke der Erie RR kann auf jeder Stadt im gelben Feld installiert werden, das das Erie Zeichen trägt. Danach darf sie aber nicht bewegt werden. Keine andere Marke darf auf dieses Feld gelegt werden, bevor Erie nicht seine Basisstadt ausgesucht hat. Erie muss auf seine Basis keine Gleise legen, wenn die Gesellschaft das nicht wünscht.

### 20.0 EISENBAHNBAU – ZÜGE, STRECKEN, EINNAHMEN

Da Reichtum das Ziel des Spieles ist und Eisenbahnstrecken eine der Methoden, ihn anzuhäufen, folgt daraus, dass das Erschließen einträglicher Routen und die Unterhaltung von Zügen darauf von äußerster Wichtigkeit für die Strategie des Spieles sind.

#### 20.1 Strecken

Eine Strecke ist ein Gleisabschnitt, der zwei oder mehr Städte miteinander verbindet. Sie muss kontinuierlich sein und darf nicht an Weichen umkehren, an Brücken die Richtung wechseln oder dasselbe Gleisstück zweimal befahren. Eine Strecke, die in eine Stadt einfährt, kann an jeder beliebigen **anderen** Stelle die Stadt wieder verlassen. Die „Pfeile“, bei denen Strecken in die roten Felder münden, können ebenfalls Anfangs- oder Endpunkt einer Strecke sein. Sie dürfen aber nicht die Mitte einer Strecke bilden, d.h., man kann nicht hindurch fahren. Dieselbe Stadt darf nicht zweimal benutzt werden, aber zwei verschiedene Städte auf dem gleichen Gleisstück sehr wohl. NYC ist auf dem Gleisstück als zwei Kreise gekennzeichnet, die zum Gleisbau als zwei verschiedene Städte betrachtet werden. Andere Gleiskarten mit zwei Kreisen werden genauso behandelt.

*Beispiel:*

*Eine Strecke kann in das obere New York City aus dem Nordosten einfahren, in den Nordosten weiterführen und dann das untere New York City aus dem Westen mit dem oberen verbinden.*

Wenn in derselben Runde zwei oder mehr Strecken (von verschiedenen Zügen) benutzt werden, müssen sie alle in ganzer Länge getrennt sein, außer in Städten, in denen sich die Strecken treffen oder kreuzen können.

Jede Strecke, die von einer Gesellschaft genutzt wird, muss mindestens eine Stadt enthalten, die die Marke der Gesellschaft trägt. Am Anfang ist dies wahrscheinlich die Ausgangsbasis der Gesellschaft, doch wenn das Spiel sich entwickelt, arbeitet die Gesellschaft von anderen Städten aus, die die Basis für lukrativere Routen bilden.

Die große Zahl auf der Zugkarte zeigt in Städten die Länge der Strecke an, die der Zug fahren kann. Also kann ein Zweier-Zug nur zwei Städte ohne dazwischen anzuhalten miteinander verbinden, (ein Zug kann nicht durch eine Stadt hindurch fahren, ohne anzuhalten). Also kann ein Fünfer-Zug fünf Städte verbinden. Ein Zug kann auch auf kürzeren

Strecken verwendet werden, wenn dies gewünscht wird oder eine Strecke der maximalen Länge nicht existiert. Wenn man eine Strecke errichten will, zählen die Pfeile auf den roten Feldern auch als Städte. Ein Diesel (D)-Zug kann eine **beliebig lange** Strecke fahren. Züge können nicht kombiniert oder aneinandergelängt werden, um eine längere Strecke zu bewältigen.

## 20.2 Notwendige Züge

Jede Gesellschaft, die an der Aktionsrunde teilnimmt, muss wenigstens einen Zug besitzen, wenn sie an der Reihe ist, es sei denn, es ist keine Strecke (*also eine Route, die mindestens zwei Städte verbindet*) verfügbar, auf der der Zug fahren könnte. Ansonsten muss eine Gesellschaft, die in der Aktionsrunde an die Reihe kommt, einen Zug kaufen (siehe 21.0 und 23.0) falls Züge in der Bank verfügbar sind. Züge werden in der Runde als Letztes abgehandelt, sie können also erst in der nächsten Runde eingesetzt werden.

## 20.3 Einnahmen

Alle Städte auf den Gleisstücken und auf dem Plan sind mit Wertpunkten bezeichnet. Die Einnahmen, die ein Zug auf einer Strecke erzielt, sind die Summe der Wertpunkte, der von ihm angefahrenen Städte.

*Beispiel:*

*Ein 3er-Zug, der auf seiner Strecke durch drei Städte mit 30, 10 und 20 Punkten fährt, würde Einnahmen von 60 Dollar bringen.*

Auf den roten Sechseckfeldern sind zwei verschiedene Werte angegeben. Solange noch kein Fünfer-Zug gekauft wurde (*egal von welcher Gesellschaft*), gelten die niedrigeren Werte, sofort danach die höheren.

Der Präsident entscheidet, ob die Einnahmen als Dividende an die Aktionäre ausgeschüttet werden oder in den Tresor der Gesellschaft wandern, um für spätere Unternehmen verwendet zu werden. Wenn Dividenden ausgezahlt werden, werden die Einnahmen aller Züge der Gesellschaft ausgeschüttet, so dass die Aktionäre für 10% Anteil 10% Dividende erhält. Für nicht verkaufte Anteile wird nichts bezahlt, aber die Gesellschaft erhält die Dividende für alle Aktien, die im Bank Pool sind.

*Beispiel:*

*Stellen Sie sich eine Gesellschaft vor, bei der der Präsident 50% der Aktien hält, 30% sind noch unverkauft, 20% wieder im Bank-Pool. Diese Eisenbahn nimmt 50 Dollar ein. Sollen diese 50 Dollar als Dividende ausgezahlt werden, erhält der Präsident, der 50% hält, 25 Dollar, 10 Dollar kommen in den Tresor der Gesellschaft, die anderen 15 Dollar bleiben in der Bank. Beachten Sie, dass Einnahmen von Privatunternehmen, die einer Gesellschaft gehören, nicht für Dividenden zur Verfügung stehen, sondern in den Tresor kommen. Wenn keine Dividende erklärt wird, bekommt die Gesellschaft alle Einnahmen. Danach wird die Korrektur des Aktienkurses auf der Börsentabelle auf dem Spielplan vorgenommen (Stock Market).*

## 21.0 EISENBAHNBAU – KAUF VON ZÜGEN

Züge werden bei der Bank in der Reihenfolge zunehmender Größe gekauft. Die kleinsten, die Zweier, werden zuerst gekauft. Erst, wenn sie alle verkauft sind, stehen die Dreier zur Verfügung, dann die Vierer usw. Liste der Züge:

Typ	Anzahl	Preis in Dollar	Auswirkung
2	6	80	keine
3	5	18	Nun können grüne Gleise verwendet werden, Gesellschaften können Private Unternehmen kaufen. Ab der nächsten Börsenrunde gibt es zwei Aktionsrunden.
4	4	300	Alle Zweier fallen aus. Jede Gesellschaft hat noch maximal drei Züge
5	3	450	Braune Gleise können verwendet werden, alle verbleibenden Privatunternehmen werden geschlossen. Jede Gesellschaft darf nur noch zwei Züge haben. Auf den roten Feldern zählen nun die höheren Werte. Ab der nächsten Börsenrunde gibt es drei Aktionsrunden.
6	2	630	Alle Dreier werden verschrottet. Mit dem ersten Sechser gibt es jetzt auch Diesel-Züge. Sie kosten 1.100 Dollar; man kann den Preis aber auf 800 Dollar reduzieren, wenn man einen anderen Zug dafür abgibt.

D	6	800/ 1.100	Alle Vierer fallen aus. Der erste Diesel kann mit einem Vierer verbilligt werden.
---	---	---------------	---

Eine Gesellschaft darf bis zu vier Züge besitzen, bis der erste Vierer-Zug verkauft wurde. Danach sind drei Züge die Höchstzahl. Wenn der erste Fünfer-Zug verkauft wurde, darf jede Gesellschaft nur noch zwei Züge haben. Eine Gesellschaft, die zu viele Züge hat, muss den Überschuss sofort an die Bank zurückgeben. Für diese Züge erhält die Gesellschaft kein Geld. Sie können aber als Alternative zu den neuen Zügen aus dem Bank-Pool gekauft werden, wenn dieser Typ noch im Gebrauch ist. Wiederverkauf findet zum Nennwert statt.

*Beispiel:*

*Eine Gesellschaft, die einen Dreier und einen Vierer hat, kann den ersten Fünfer kaufen, denn vor diesem Kauf hatten alle die Erlaubnis, drei Züge zu haben. Sofort nach dem Kauf muss diese Eisenbahngesellschaft jedoch einen ihrer Züge an die Bank abgeben, da er über dem neuen Limit von zwei Zügen liegt.*

Züge können entweder zum Nennwert von der Bank gekauft werden oder zu einem vereinbarten Preis von einer anderen Gesellschaft. Wenn eine Gesellschaft von der anderen einen Zug kaufen möchte, findet die Aktion statt, sobald die Reihe an den Käufer kommt. Auch zwischen Gesellschaften, die dem gleichen Präsidenten gehören, müssen Züge zum Mindestbetrag von einem Dollar verkauft werden.

Wenn der erste Sechser-Zug verkauft worden ist, gibt es auch D-(Diesel)-Züge statt der Sechser. D-Züge kann man zum Nennwert von 1.100 Dollar kaufen oder für 800 Dollar plus Dreingabe. Diese muss ein Vierer, Fünfer oder Sechser sein, der die Ermäßigung bewirkt. Die Vierer werden jedoch mit dem Kauf des ersten D-Zuges aus dem Spiel entfernt. Der Fünfer oder Sechser, den die Bank auf diesem Wege bekommen hat, kann von dort zum Nennwert gekauft werden.

## 22.0 STUFEN DES SPIELS

Wenn der erste Zug eines Typs gekauft wird, ändert sich das Spiel wie folgt:

Zweier	Der erste verfügbare Zug. Vier Züge pro Gesellschaft erlaubt. Es gibt nur gelbe Gleisstücke.
Dreier	Grüne Gleisstücke können gebaut werden. Eisenbahnen können Privatunternehmen kaufen.
Vierer	Alle Zweier werden aus dem Spiel genommen. Jede Gesellschaft hat maximal drei Züge.
Fünfer	Braune Gleisstücke können erworben werden. Alle verbliebenen Privatunternehmen werden geschlossen. Jede Gesellschaft darf nur noch zwei Züge haben. Auf den roten Feldern gilt jetzt der höhere Wert.
Sechser	Alle Dreier werden aus dem Spiel genommen.
D-Zug	Alle Vierer werden aus dem Spiel genommen.

Beachten Sie:

- Gelbe Gleiskarten kann man bis zum Ende bekommen, grüne und braune ab den oben genannten Stufen.
- Alle diese Wechsel betreffen jeden Spieler, nicht nur den, der den neuen Zugtyp erworben hat.

Die Anzahl Aktionsrunden ändert sich auch, aber erst nach der nächsten Börsenrunde, die der Einführung eines Dreiers oder Fünfers folgt:

- Nach der nächsten Börsenrunde nach dem Kauf eines Dreiers sind zwischen zwei Börsenrunden immer zwei Aktionsrunden.
- Nach der nächsten Börsenrunde nach dem Kauf eines Fünfers sind zwischen zwei Börsenrunden immer drei Aktionsrunden.

## 23.0 PRIVATUNTERNEHMEN – VERKAUF, SCHLIESSUNG UND WERTUNG

### 23.1 Verkauf von Privatunternehmen

Privatunternehmen können zu jedem vereinbarten Preis von Spielern untereinander in der Börsenrunde verkauft werden, wenn Käufer oder Verkäufer an der Reihe sind, mit Ausnahme der ersten Börsenrunde. Dies hat keine Auswirkungen auf den Besitz der Priority Deal Karte.

Privatunternehmen können von Eisenbahngesellschaften gekauft aber nicht verkauft werden. Der Verkauf an Eisenbahngesellschaften ist erlaubt, sobald der erste Dreier Zug gekauft wurde. Der Preis muss mindestens die Hälfte und darf höchstens das Doppelte des Nennwertes der Privatgesellschaft betragen und muss öffentlich bekannt gegeben werden. Diese Handlung findet statt, wenn die kaufende Eisenbahn in der Aktionsrunde an der Reihe ist.

*Beispiel:*

*Angenommen, Spieler 1 ist Präsident der Pennsylvania Railroad. Ihm gehört aber auch das Camden & Amboy Privatunternehmen. Nehmen wir weiterhin an, dass alle Zweier gekauft worden sind, aber noch kein Dreier. Wenn die Pennsylvania Railroad also in der Aktionsrunde an die Reihe kommt, kauft die PR den ersten Dreier. Jetzt können Eisenbahnen Privatunternehmen kaufen. Spieler 1 macht sich das zunutze und lässt die Pennsylvania die Camden & Amboy für 320 Dollar von sich kaufen. Weil der Kauf wahrscheinlich auf lange Sicht nicht zum Besten der Pennsylvania ist, wird zu erwarten sein, dass eine Anzahl der Anteilhaber der Pennsylvania zur nächst besten Gelegenheit ihre Aktien verkaufen wird. Je nachdem, wer die Erstkaufsrechtkarte (Priority Deal) hat, könnte Spieler 1 einer der Verkäufer sein und die Präsidentschaft loswerden und jemand anderes die Probleme aufhalsen, die sich aus seinem Eigennutz ergeben werden.*

### 23.2 Schließung von Privatunternehmen

Das B&O Privatunternehmen wird geschlossen, sobald die B&O Eisenbahn ihren ersten Zug kauft. Die Mohawk & Hudson wird geschlossen, wenn sie wie in der Tabelle unter 17.0 beschrieben für 10% Anteil der New York Central Railroad eingetauscht wird. Die verbliebenen Privatunternehmen werden geschlossen, wenn der erste Fünfer gekauft worden ist. Privatunternehmen können nicht freiwillig geschlossen werden, sie können auch nicht an den Bank-Pool verkauft werden. Wenn ein Privatunternehmen einmal geschlossen worden ist, nimmt es nicht mehr am Spiel teil.

### 23.3 Werten von Privatunternehmen

Wenn das Spiel endet, während die Privatunternehmen noch im Spiel sind, zählen sie zum Total ihres Besitzers in Höhe ihres Nennwertes. Dies ist möglich, aber unwahrscheinlich; das Spiel würde enden, bevor ein Fünfer gekauft wurde. Privatunternehmen, die Eisenbahngesellschaften gehören oder geschlossen sind, sind wertlos. Papiere der Privatunternehmen gehören zum Total der Papiere des Spielers, solange die Unternehmen noch handeln.

## 24.0 INSOLVENZ

Wenn einer Gesellschaft die nötigen Mittel fehlen und sie einen Zug kaufen muss, ist es die Pflicht des Präsidenten, das Defizit aus eigener Tasche zu bezahlen. Wenn es verschiedene teure Züge in der Bank gibt, muss er den billigsten kaufen. Er darf aber sein eigenes Geld nicht verwenden, um weitere Züge zu kaufen oder der Gesellschaft auf andere Weise zu helfen.

Wenn ein Präsident der Gesellschaft helfen muss einen Zug zu finanzieren, gelten folgende Regeln:

- a) Die Gesellschaft muss zunächst das gesamte eigene Geld verbrauchen, wenn welches vorhanden ist.
- b) Der Präsident muss zuerst versuchen, das Defizit durch sein eigenes Bargeld auszugleichen. Auch wenn der Präsident sein eigenes Geld dazugibt, darf er für einen Zug nicht mehr als den Nennwert zahlen, wenn er ihn von einer anderen Eisenbahn kauft.
- c) Wenn nötig, muss der Präsident mehr Geld flüssig machen, indem er Aktien oder Privatunternehmen verkauft. Solche Verkäufe finden sofort statt, also in der Aktionsrunde, müssen aber in allem anderen den Regeln normaler Verkäufe folgen. Aktienverkäufe dürfen auch nicht dazu führen, dass jemand anders Präsident der betreffenden Gesellschaft wird. Es dürfen Aktien verkauft werden, die Präsidentenwechsel in anderen Gesellschaften herbeiführen. Der Präsident darf Privatunternehmen verkaufen, wenn er einen Käufer findet, aber er muss nicht.
- d) Ein Präsident, der mehr als eine Eisenbahngesellschaft kontrolliert, **darf** den Zug von einer anderen Gesellschaft, die er führt, kaufen doch er ist dazu **nicht** verpflichtet.
- e) Wenn ein erzwungener Verkauf von Anteilen einen Aktionär zum Präsidenten einer anderen Gesellschaft macht, findet dieser Wechsel sofort statt.

- f) Wenn der Präsident nicht in der Lage ist, die erforderliche Menge Geld aufzubringen, indem er alles verkauft, was er verkaufen darf, ist der Spieler bankrott.

## 25.0 ENDE DES SPIELS

Wenn ein Spieler bankrott ist, endet das Spiel sofort. Das Endergebnis des bankrotten Spielers ergibt sich aus dem Wert aller Anteile, die er noch hat, aber nicht verkaufen darf. Alle anderen Spieler werten ihren Besitz in der üblichen Weise. Eisenbahngesellschaften, die noch nicht gehandelt haben, handeln nicht mehr.

Wenn die Bank kein Geld mehr hat, endet das Spiel am Ende der Sequenz von Aktionsrunden, die gerade laufen, (d.h., bevor die nächste Börsenrunde stattfindet).

*Beispiele:*

*Wenn die Bank in einer Börsenrunde Pleite geht, werden alle nachfolgenden Aktionsrunden noch gespielt.*

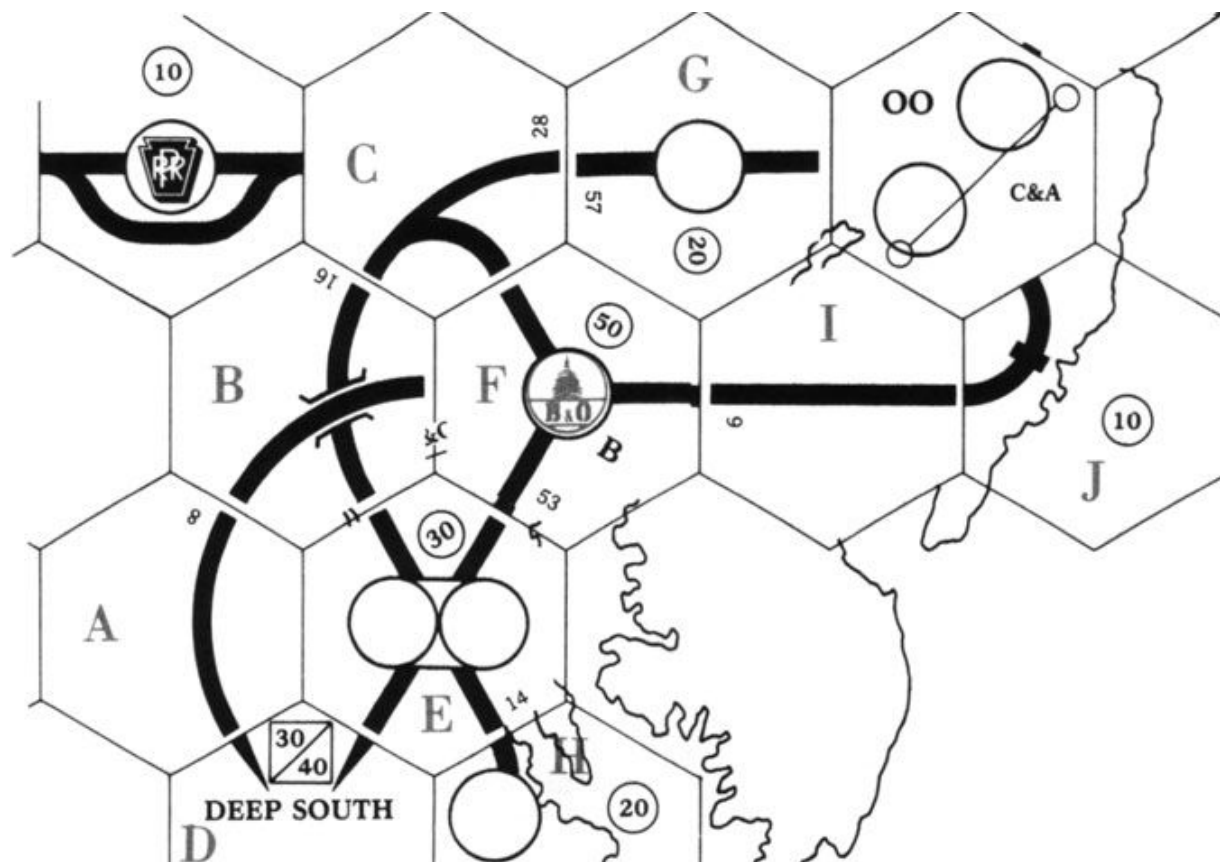
*Wenn die Bank in der ersten von drei Aktionsrunden kein Geld mehr hat, werden diese und die zwei restlichen noch zu Ende gespielt. Während dieser Zeit notieren sich die Spieler alle Zahlungen, die die Bank an sie zu machen hätte und addieren sie zu ihrem Ergebnis. Die Alternative wäre, dass alle Spieler eine gleiche Summe an die Bank zahlen, damit die normalen Auszahlungen weitergehen können.*

Die Regel, dass alle Aktionsrunden gespielt werden müssen, nachdem die Börsenrunde gelaufen ist, dient dazu, einen Börsenschwindel zu verhindern, der selbst für dieses Spiel zu vernichtend wäre. Weil die Regeln solche Pläne nun durchkreuzen, brauchen Sie sich darüber keine Sorge zu machen. Wenn Sie aber noch nicht darauf gekommen sind, was für ein Plan das sein könnte, sollten Sie sich fragen, ob Sie gerissen genug sind, um Ihr Glück als Börsenmakler zu machen.

## 26.0 VEREINFACHTE EINLEITUNGSREGELN

Anfänger möchten vielleicht mit einer vereinfachten Version beginnen. Spielen Sie ohne D-Züge, lassen Sie die 500 Dollar Scheine heraus und führen Sie einen zusätzlichen Sechser-Zug ein. Oder spielen Sie nur ohne D-Züge oder nur mit zusätzlichem Sechser. Das anspruchsvollste Spiel ist das mit der vollen Bank, den Dieselzügen und nur zwei Sechser-Zügen.

## 27.0 ZUGROUTEN BEISPIELE





Die folgenden Beispiele beruhen auf dem Diagramm oben und zwei Voraussetzungen:

- a) Eine B&O Marke wurde in F platziert und bildet einen Brückenkopf
- b) Es wurde noch kein Fünfer gekauft

Eine Strecke wird durch die Buchstaben der Felder gekennzeichnet, durch die sie führt. FED fängt also in F an, geht durch E und endet in D. Einer Strecke ist egal, in welcher Richtung sie befahren wird, d.h. FED = DEF. Die Wertpunkte, die jede Strecke bringt, stehen in Klammern. Bei nicht erlaubten Strecken steht in Klammern, warum sie nicht erlaubt sind. Wenn nichts anderes dasteht, befahren alle Züge so viele Städte, wie möglich.

Ein Test: Versuchen Sie, sieben erlaubte Strecken für einen Dreier zu finden. Am Ende des Kapitels finden Sie eine Übersicht mit den besten Verdienstmöglichkeiten bei verschiedenen Zugkombinationen. Stellen Sie fest, ob Sie damit übereinstimmen und erkennen, wie die Zahlen zustande kommen. Nur ein Satz Strecken ist angegeben, auch wenn mehrere möglich sind.

- a) Erlaubte Strecke für einen Zweier: FE (80), FCBE (80) und FIJ (60).
- b) Verbotene Strecken für einen Zweier: FCG (kehrt die Richtung an einer Weiche um), FCBAD (ändert die Richtung an einer Brücke) oder DE, EH oder EBC (kein Brückenkopf auf der Strecke).
- c) Erlaubte Strecken für zwei Zweier: Zwei der erlaubten Strecken aus a)
- d) Erlaubte Strecken mit drei Zweiern: Alle erlaubten Strecken aus a)
- e) Erlaubte Strecken mit einem Dreier: EFIJ (90), EBCFIJ (90), GCBEF (100), FED (110), FEH (100), FCBED (110) oder FCBEH (100).
- f) Verbotene Strecken für den Dreier, außer denen von a), FEBCF (auf einer Strecke darf dieselbe Stadt nicht zweimal zählen) oder EFE (die gleiche Stadt und die gleiche Gleissektion zweimal).
- g) Erlaubte Strecken mit zwei Dreiern: EFIJ (90) und entweder FCBED (110) oder FCBEH (100), GCBEF (100) und FIJ (60) – der zweite Dreier kann nur als Zweier fahren, EBCFIJ (90) und entweder DEF (110) oder HEF (100), FCBED (110) und FEH (100) oder FCBEH (100) und FED (110).
- h) Verbotene Strecken bei zwei Dreiern (außer den schon gezeigten): FED und FEH (getrennt erlaubt, aber zusammen verboten, weil sie dasselbe Gleis belegen – EF).

Beachten Sie auch, dass keine Strecke EDA verlaufen könnte, weil rote Felder nur Anfang oder Ende einer Strecke sein können, aber nicht die Mitte.

Wenn B eine Gerade wäre, die A und C verbindet, wäre DABCFED verboten, weil die rote Fläche nicht Anfang und Ende einer Strecke sein kann, egal, welcher Pfeil benutzt wird.

Übersicht mit den besten Verdienstmöglichkeiten bei verschiedenen Zugkombinationen:

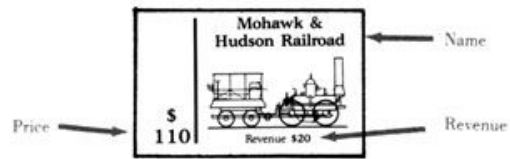
Züge	Einnahme	Strecke
Ein Zweier	80 \$	FE
Zwei Zweier	160 \$	FE, FCBE
Drei Zweier	220 \$	FE, FCBE, FIJ
Zwei Zweier, ein Dreier	250 \$	FCBE, FIJ, FED
Ein Zweier, zwei Dreier	270 \$	FIJ, FEH, FCBED
Zwei Dreier	210 \$	FCBED, FEH
Ein Dreier, ein Vierer	220 \$	FEH, DEBCFIJ

---

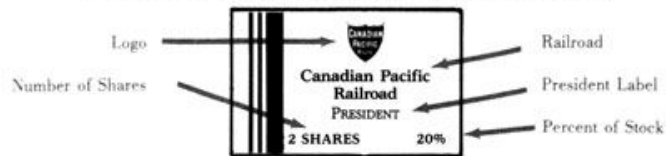
*Diese Übersetzung basiert auf der Originalversion 2/86 der Spielregel von Avalon Hill mit einigen Klarstellungen aus dem Avalon Hill Hausmagazin „General“ und anderen Quellen, sowie der von „Welt der Spiele“ beauftragten Übersetzung dieser Regelversion durch Pat Stuppert.*

# 1830 SPIELMATERIAL

## PRIVATE COMPANY CERTIFICATE:



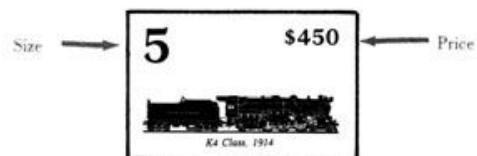
## RAILROAD PRESIDENT'S STOCK CERTIFICATE:



## RAILROAD STOCK CERTIFICATE:



## TRAIN CARD:



## PAR PRICE MARKER:



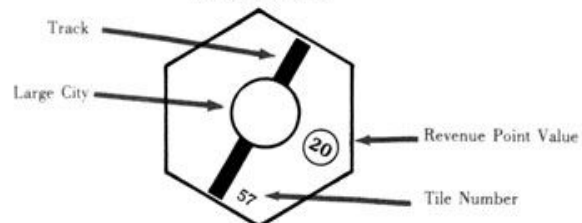
## RAILROAD TOKEN:



## OPERATING ROUND MARKER:

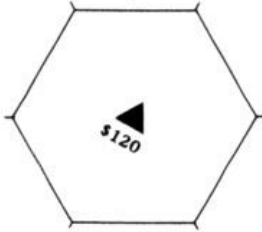


## TRACK TILE:

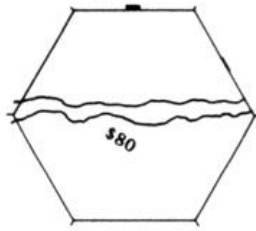


# GLEISE UND HEX-BEISPIELE

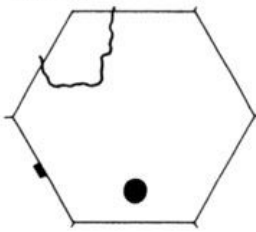
Mountain Hexagon



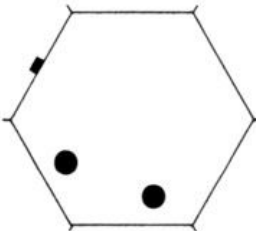
River Hexagon



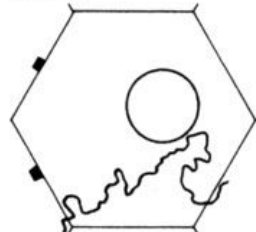
Small City



Two Small Cities

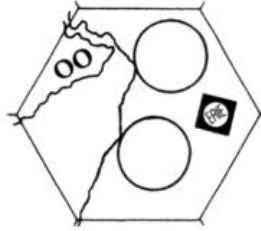


Large City



B = Baltimore or Boston

Two Large Cities



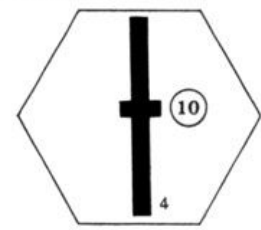
Off-Board Connections



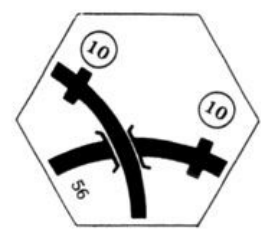
Private Company Hexagon



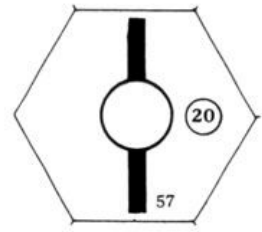
One Black Cross-Bar



Two Black Cross-Bars



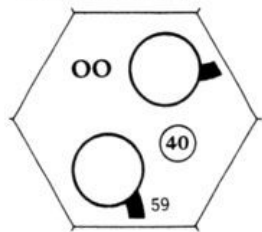
One Circle



Two Tangent Circles



Two Separate Circles



Crossover



Junction



NY = New York