

SPIELÜBERSICHT	2
Zusammenfassung des Spielablaufs	3
SPIELMATERIAL.....	5
GRUNDSPIEL.....	7
1.0 Spielvorbereitung	7
2.0 Die Phasen	10
3.0 Private Gesellschaften.....	11
4.0 Der Aktienmarkt	12
5.0 Aktienrunden	14
6.0 Betriebsrunden	16
7.0 Spielende	24
SZENARIEN FÜR 1830+	25
ANHANG	26-28
Glossar	26
Private Gesellschaften.....	27
Spieleranzahlabhängige Variablen	27
Phasenübersicht.....	27
Eisenbahngesellschaften.....	28
Gleisplättchenübersicht.....	28



Spielregeln

Ein Spiel von Francis Tresham

Willkommen bei 1830, einem Eisenbahnspiel, das geografisch im Nordosten der USA und im Südosten Canadas angesiedelt ist. Seinen Namen verdankt das Spiel der Baltimore & Ohio-Eisenbahngesellschaft, die am 24. Mai 1830 den planmäßigen Betrieb aufnahm. Wie bei 18XX-Spielen üblich, übernehmen die Spieler die Rollen von Investoren und Direktoren von Eisenbahngesellschaften und versuchen, möglichst viel Geld zu verdienen.

Bei 1830 verdienen die Spieler Geld, indem sie sich Aktienanteile an verschiedenen Eisenbahngesellschaften kaufen, diese eine Weile halten, an dem Erfolg der Gesellschaft partizipieren und ihre Anteile möglicherweise auch wieder verkaufen. Die Gesellschaften können Dividenden an ihre Aktionäre ausschütten – was auch zu einem steigenden Aktienkurs führt.

Der Spieler, der die meisten Aktien einer Gesellschaft besitzt, wird ihr Direktor und erhält die Kontrolle über die Gesellschaft und ihre Aktionen. Er kann sich die Ansichten der anderen Aktienbesitzer anhören – muss es aber nicht ...

Bei Spielende hat derjenige gewonnen, der das höchste Vermögen aus Geld und Aktienwert angesammelt hat. Also aufgepasst! Wer nicht gewitzt jeden Vorteil nutzt, der muss oft zusehen, wie sich andere daran bereichern.

Mitreisende

Autor des Originalspiels:

Francis Tresham

Redaktion: Hanno Girke

Illustrationen: Mark Zug (Schachtel), Mike Atkinson (Loks), Jared Blando (Spielplan)

Graphik-Design: Pete Fenlon, Morgan Dontanville, atelier 198

Korrekturleser: Keith Thomasson, Steve Thomas, Paulo Russo, Matt Wilson, Arne Topp, Martin Brumm



18XX — 1830 gehört zur Familie der 18XX-Eisenbahnspiele, die gemeinsame Grundregeln und Konzepte verwenden. Jedes Spiel hat seine eigenen Besonderheiten und Ausnahmen von den Grundregeln.

Copyright © 2018 Lookout Spiele & Francis Tresham. "1830" and the "18XX Plate" mark are trademark properties of Francis Tresham. All rights reserved.

Falls alle Spieler mit den Regeln vertraut sind, wird eine Partie 1830 meistens zwischen 3 und 5 Stunden dauern, bei unerfahrenen Spielern länger. Das Shareware-Computerprogramm 18xx/PC zur Verwaltung von Geld und Aktien kann deutliche Zeitersparnis bringen. Auch die Java-Implementation Rails ist eine wertvolle Unterstützung.

SPIELÜBERSICHT

1830 ist ein Spiel um Eisenbahnbau und Investitionen. Die Spieler sind Aktionäre von Eisenbahngesellschaften, und jede Gesellschaft wird vom Aktionär mit den meisten Anteilen kontrolliert – dem Direktor. Damit die Gesellschaften Rendite bringen, bauen sie Streckennetze auf dem Spielplan, kaufen Loks und erzielen mit diesen Einkünfte.

Investitionen und das Kontrollieren von Eisenbahngesellschaften

1830 hat einen Aktienmarkt. Die Spieler kaufen und verkaufen Aktien der verschiedenen Gesellschaften. Der Spieler mit den meisten Anteilen an einer Gesellschaft ist ihr Direktor und trifft alle Entscheidungen für sie. Gesellschaften, deren Direktor das kann und möchte, schütten Dividenden an ihre Aktionäre aus. Verkauft ein Spieler Aktien einer Gesellschaft, sinkt meist der Wert der Aktien dieser Gesellschaft. Als Faustregel gilt, dass es fast immer am meisten Sinn macht, Aktien von Gesellschaften so lange zu halten, wie sie hohe Dividenden und steigende Kurse versprechen, und sie wieder zu verkaufen, wenn man für sein Geld Besseres bekommen kann.

Gleise legen und Loks fahren lassen

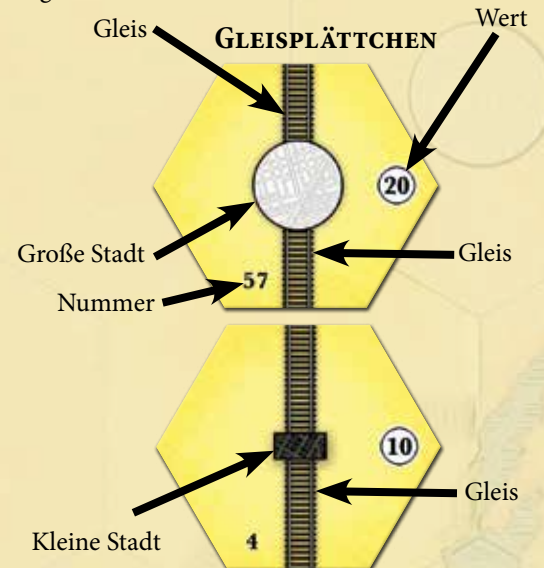
Eisenbahngesellschaften bauen Gleise, indem sie Gleisplättchen auf das sechseckige Raster auf dem Spielplan legen. Jedes Gleisplättchen enthält Gleisabschnitte und oft auch Städte. Städte werden durch große weiße und kleine schwarze Kreise (und auf der Rückseite der Teile durch weiße Kreise und schwarze Querbalken) dargestellt. Der Wert jeder Stadt steht in einem kleinen Kreis neben der Stadt.

Jede Gesellschaft kauft sich Lokomotiven, mit denen sie die Städte entlang ihrer Strecken anfahren kann. Eine Lok kann eine Strecke befahren, wenn diese mindestens 2 Städte miteinander verbindet – und mindestens eine dieser Städte muss einen Bahnhof der Gesellschaft enthalten. Das Geld, das die Gesellschaft verdient, wird durch die Summe der Stadtwerte der Strecken ihrer Loks berechnet.

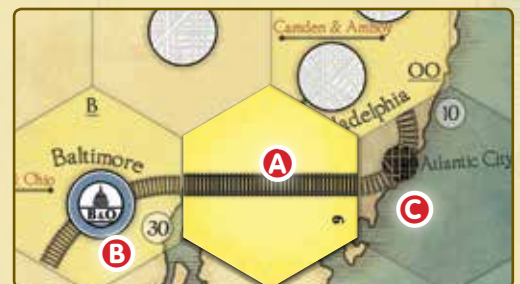
Jede Lok (außer Dieselloks) hat eine Typennummer (2, 3, 4 usw.). Die Strecke einer Lok kann maximal so viele Städte enthalten, wie ihr Typ aussagt. Die zu Spielbeginn erhältlichen 2er-Loks können daher nur zwischen 2 Städten fahren. Alle Loks eines Typs müssen gekauft worden sein, bevor Loks des nächsthöheren Typs erhältlich sind.

Immer wenn ein neuer Loktyp zum ersten Mal gekauft wird, geht das Spiel in eine neue Phase. Jede neue Phase ändert einen oder mehrere Aspekte des Spiel: unter anderem die Gleisteile, die gelegt werden können und die Maximalanzahl der Loks bei Gesellschaften. Die Loks, die in den ersten Phasen des Spiels aktiv sind, veralten in späteren Phasen und werden dann ersatzlos aus dem Spiel genommen.

Hinweis: In diesen Regeln wird der Begriff „Eisenbahngesellschaft“ meistens als „Gesellschaft“ abgekürzt, gelegentlich auch als „Eisenbahn“. Alle drei Begriffe bedeuten das Gleiche. Ebenso werden die Begriffe „Gleisplättchen“ und „Gleisteil“ gleichbedeutend verwendet.



- A – große Stadt
- B – offenes Gelände, Baukosten \$80
- C – kleine Stadt, Wert \$10
- D – zwei große Städte, Privatgesellschaft
- E – große Stadt, Privatgesellschaft, Gleise nach SW und O, Wert \$30, Startbahnhof der B&O



Die B&O legt ein Gleisplättchen **A** und verbindet Baltimore **B** und Atlantic City **C**. Eine 2er-Lok kann jetzt eine Strecke zwischen den beiden Städten fahren; das Einkommen wäre \$40 (30+10).

SPIELABLAUF

In 1830 gibt es Aktienrunden und Betriebsrunden. In den Aktienrunden können alle Spieler Aktien der Gesellschaften kaufen und verkaufen. In den Betriebsrunden ist jede Gesellschaft einmal an der Reihe. Ihr Direktor baut Gleise, lässt Loks zwischen Städten fahren und kauft neue Loks, und so weiter.

Auf jede Aktienrunde folgen eine bis drei Betriebsrunden. Bei Spielbeginn ist es eine, im Spielverlauf nimmt die Anzahl Betriebsrunden zwischen den Aktienrunden zu. Das Spiel endet, wenn die Bank kein Geld mehr hat, und der reichste Spieler gewinnt. Dabei werden das Bargeld und der Wert der Aktien zusammengerechnet.

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELVERLAUFS

Jede Partie beginnt mit der Versteigerung der Privatgesellschaften. Danach folgen abwechselnd Aktien- und Betriebsrunden, wobei später im Verlauf des Spiels auch zwei bzw. drei Betriebsrunden zwischen den einzelnen Aktienrunden durchgeführt werden.

- Erste Aktienrunde

Der Spieler mit dem Erstkaufsrecht hat die erste Aktion. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann etwas tun oder lassen. Die Runde endet, wenn hintereinander alle Spieler gepasst haben. Der Spieler zur Linken des Spielers, der als letzter eine Aktie verkauft oder gekauft hat, erhält die Erstkaufsrechtkarte.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann unter folgenden Möglichkeiten eine oder mehrere auswählen (Einschränkungen siehe 5.1 und 5.2 auf Seite 14f) oder lassen:

- Beliebig viele eigene Aktienzertifikate *verkaufen*
- 1 Zertifikat einer Gesellschaft seiner Wahl *kaufen*: entweder 1 Direktoraktie oder 1 sonstige Aktie
- Beliebig viele eigene Aktienzertifikate *verkaufen*

- Erste Betriebsrunde

Auf jede Aktienrunde folgt immer mindestens eine Betriebsrunde.

- Die Privatgesellschaften zahlen ihre Einkommen aus.
- Die Eisenbahngesellschaften agieren.

Der Kurswert der Gesellschaften bestimmt die Reihenfolge: diejenige mit dem höchsten Kurswert zuerst, dann absteigend, bis alle dran waren. Siehe Regel 6.0 auf Seite 16, falls Gesellschaften den gleichen Kurswert haben.

Wenn eine Gesellschaft agiert, geschieht Folgendes in dieser Reihenfolge:

- 1 Sie kann ein Gleisplättchen legen oder aufrüsten
- 2 Sie kann einen ihrer Marker auf ein Gleisplättchen legen, um einen neuen Bahnhof zu errichten
- 3 Sie muss ihre Loks auf ihren Strecken fahren lassen, um Einkommen zu erzielen
- 4 Sie muss das Einkommen einbehalten oder ausschütten und ihren Kurswert entsprechend anpassen
- 5 Sie kann (ggf. muss sie) neue Loks kaufen

- Weitere Aktien- und Betriebsrunden

Alle weiteren Aktienrunden verlaufen nach dem gleichen Schema wie die erste Aktienrunde. Sind am Ende einer Aktienrunde nur höchstens 2er-Loks im Spiel, folgt eine Betriebsrunde. Falls mindestens eine 3er-Lok im Verlauf des Spiels gekauft wurde, folgen zwei Betriebsrunden. Falls sogar mindestens eine 5er-Lok im Verlauf des Spiels gekauft wurde, folgen stattdessen drei Betriebsrunden. Danach geht es immer so weiter, bis das Spiel endet.

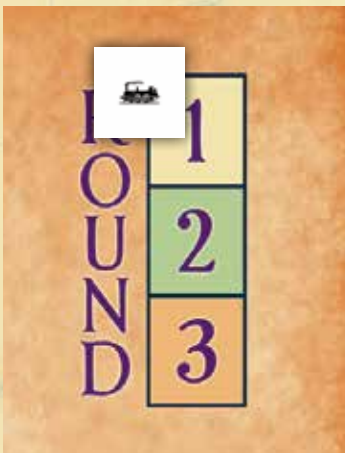
- Spielende

Das Spiel endet, sobald die Bank kein Geld mehr hat. Das angefangene Set von Betriebsrunden wird noch fertig gespielt, das auszuzahlende Geld aufgeschrieben.

Der Spieler mit der höchsten Summe aus Bargeld und Aktienwert gewinnt.

Hinweis — Dies ist nur ein kurzer Überblick über den Spielverlauf. Die detaillierten Regeln werden weiter unten erklärt.

Hinweis — Es gibt ein paar Einschränkungen zum Kaufen und Verkaufen von Aktien (*siehe 4.0 auf Seite 12*). Zum Beispiel muss von jeder Gesellschaft zuerst die Direktoraktie gekauft werden und es können in der allerersten Aktienrunde keine Aktien verkauft werden.



Hinweis — Wenn eine Gesellschaft agiert, **muss** sie theoretisch nur ihre Loks fahren lassen und über die Ausschüttung der Einnahmen entscheiden. Ihr Direktor **kann** zudem vorher ein Gleisplättchen legen oder aufrüsten, einen Bahnhofsmarker legen und hinterher Loks kaufen. Hat die Gesellschaft keine Lok, aber eine Strecke, **muss** sie eine Lok kaufen.

Das Spiel endet auch, falls ein Spieler bankrott geht. Dann endet das Spiel sofort.

PRIVATGESELLSCHAFTEN

Die Privatgesellschaften in 1830 repräsentieren frühe lokale Eisenbahngesellschaften, die irgendwann von den größeren Gesellschaften übernommen wurden. Jede Privatgesellschaft zahlt in jeder Betriebsrunde ihrem Besitzer ein festes Einkommen. Dabei können sowohl Spieler als auch Gesellschaften der Besitzer sein. Auf dem Spielplan ist eingezeichnet, wo die einzelnen Privatgesellschaften ihre Strecke haben. Im Gegensatz zu den „richtigen“ Gesellschaften legen Privatgesellschaften keine Gleisplättchen und kaufen auch keine Loks.

EISENBAHNGESELLSCHAFTEN

Es gibt 8 verschiedene Eisenbahngesellschaften in diesem Spiel. Die Gesellschaften werden normalerweise mit ihren Anfangsbuchstaben abgekürzt.

Es ist unabhängig von der Spieleranzahl welche der Gesellschaften am Spiel teilnehmen. Jeder Spieler kann Aktien jeder Gesellschaft kaufen.

Normalerweise hat jeder Spieler die Möglichkeit, zumindest eine der Gesellschaften als Direktor zu kontrollieren. Es hat oft Vorteile, mehr als eine Gesellschaft zu kontrollieren, doch es ist keine Garantie für Erfolg. Es kann viel profitabler sein, Minderheitseigentümer von ertragreichen Gesellschaften zu sein, als Direktor einer weniger erfolgreichen Gesellschaft zu sein. Andererseits kann es manchmal sogar Vorteile haben, wenn man seine Gesellschaft unattraktiv macht.

Das Kontrollieren einer Eisenbahngesellschaft

Die Aktien der Eisenbahngesellschaften sind in zehn Anteile zu je 10% aufgeteilt, die während des Spiels gekauft und verkauft werden können. Die Anteile im Besitz der einzelnen Spieler schwanken daher normalerweise im Spielverlauf.

Jede Gesellschaft wird von ihrem Direktor kontrolliert; dies ist der Spieler, der den größten Aktienanteil an der Gesellschaft hat. Das Kaufen und Verkaufen von Aktien kann daher auch dazu führen, dass der Direktor der Gesellschaft wechselt; allerdings muss ein Spieler dazu mehr Anteile als der aktuelle Direktor besitzen, Gleichstand genügt nicht. Daher kann ein Spieler, der 50% der Aktien einer Gesellschaft besitzt, nicht unfreiwillig aus diesem Amt gedrängt werden.

Jede Gesellschaft hat eine Direktoraktie, die zwei Anteile umfasst, also 20% der Gesellschaft. Diese Aktie ist immer im Besitz des aktuellen Direktors; dieser muss daher auch immer mindestens 20% der Anteile der Gesellschaft besitzen.

SPIEL-ETIKETTE

Da 1830 eine längere Spieldauer hat, gehört es bei diesem Spiel zum guten Ton, dass alle Spieler mithelfen, das Spiel nicht unnötig zu verzögern. So können in den meisten Fällen die Aktionen in den Aktienrunden und Betriebsrunden schon geplant werden, wenn noch andere Spieler an der Reihe sind. Die Aktien der Spieler sollten so ordentlich platziert werden, dass jeder sie problemlos sehen und zählen kann. Alle Spieler dürfen wissen, wie viel Geld jeder hat und welche Aktien und Privatgesellschaften jeder besitzt. Die Loks, die Bahnhofsmarker, die Privatgesellschaften und das Kapital jeder Gesellschaft sollten so auf den Besitzbogen der Gesellschaft gelegt werden, dass es alle sehen können. Das exakte Kapital der Gesellschaften muss zwar nicht verraten werden, da es aber mit einem gewissen Zeitaufwand nachrechenbar ist, gehört es auch hier zum guten Ton, zumindest den ungefähren Betrag auf Nachfrage zu verraten.

PRIVATGESELLSCHAFTEN



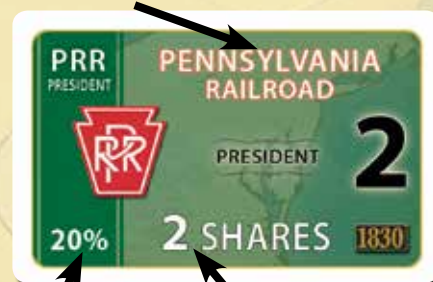
Einkommen
Preis

LOGOS DER GESELLSCHAFTEN



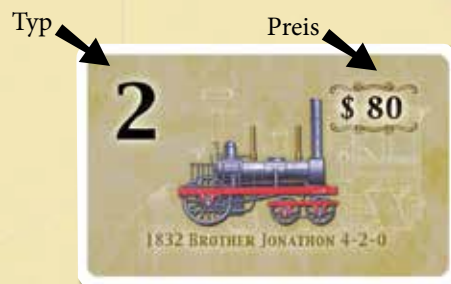
EISENBAHN-AKTIEN

Name der Gesellschaft



% der Anteile Anzahl der Anteile

LOKKARTE



Typ

Preis

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreibt uns an

bueero@lookout-spiele.de

Sollte Spielmaterial fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wendet euch an **ersatzteile@lookout-spiele.de**

SPIELMATERIAL

Eisenbahngesellschaft	1830 Abk.
Pennsylvania	PRR
New York Central	NYC
Canadian Pacific	CPR
Baltimore & Ohio	B&O
Chesapeake & Ohio	C&O
Erie	Erie
New York, New Haven, & Hartford	NYNH
Boston & Maine	B&M

Privatgesellschaft	1830 Abk.
Schuylkill Valley	SV
Champlain & St.Lawrence	CS
Delaware & Hudson	DH
Mohawk & Hudson	MH
Camden & Amboy	CA
Baltimore & Ohio	BO

BANKNOTEN

15 @ \$500 = \$7500	18 @ \$10 = \$180
28 @ \$100 = \$2800	16 @ \$5 = \$80
20 @ \$50 = \$1000	40 @ \$1 = \$40
20 @ \$20 = \$400	

Gesamt = \$12000*

* – Um auf diese Summe zu kommen, müssen folgende Banknoten entfernt werden: 5* \$500, 12* \$100, 2* \$10 und 4* \$5

LOKS

Typ	Preis (mit Ein- tauschen)	Grund- spiel
2er-Lok	\$80	6
3er-Lok	\$180	5
4er-Lok	\$300	4
5er-Lok	\$450	3
6er-Lok	\$630	2
Dieselloks	\$1100/\$800	6

1 doppelseitiger Spielplan

117 Karten:

- 6 Sitzreihenfolgekarten
- 6 Zertifikate der Privatgesellschaften
- 72 Aktienzertifikate von Gesellschaften
- 26 Lokkarten (2er, 3er, 4er, 5er, 6er und Diesel)
- 1 Erstkaufrecht (Aktienrunden-Startspielerkarte)
- 6 Referenzkarten

8 Besitzbögen der Gesellschaften

1 Satz Spielgeld

85 sechseckige Gleisplättchen

25 runde Bahnhofsmarker

25 quadratische Marker:

- 1 Betriebsrundenanzeiger
- 16 Aktienkursanzeiger
- 8 optionale Einfahrerergebnismarken (siehe Seite 25)

Der Spielplan

Die beiden Seiten des Spielplans zeigen leicht unterschiedliche Ausschnitte des Nordostens der USA und des Südostens von Kanada. Die eine Seite ist für *1830 Classic*, die andere für die verschiedenen Varianten in *1830+*. Der Plan ist mit einem Sechseck-(Hex-)Raster überzogen, auf das die sechseckigen Gleisteile gelegt werden. Die landschaftlichen Besonderheiten sind auf der Karte eingezeichnet: Städte, Seen, Flüsse, Gebirge und der Atlantik. Das Startfeld der Gesellschaften ist mit dem Logo der jeweiligen Gesellschaft markiert.

Privatgesellschafts- und Aktienzertifikate

Für jede der Privatgesellschaften im Spiel gibt es ein Kärtchen mit dem dazugehörigen Besitzzertifikat. Die Aktien der Aktiengesellschaften sind in Anteile zu 10% aufgeteilt. Allerdings sind alle Direktoraktien Doppelanteile zu 20%, so dass es für die Gesellschaften nur 9 Zertifikate gibt.

Besitzbögen

Zu jeder Gesellschaft gibt es einen Besitzbogen, auf den das Geld, die Bahnhofsmarker und Loks der Gesellschaft gelegt werden. Die Bögen enthalten auch Informationen über die jeweilige Gesellschaft.

Spielgeld

In der Bank befinden sich bei Spielbeginn \$12.000. Wird ein längeres oder kürzeres Spiel gewünscht, kann dies entsprechend angepasst werden.

Bahnhofsmarker (rund)

Jede Eisenbahngesellschaft hat zwischen 2 und 4 Bahnhofsmarker.

Quadratische Marker

Das Spiel enthält einen weißen Marker zum Anzeigen der Betriebsrunde und für jede der Gesellschaften je einen für den Aktienausgabekurs und für den aktuellen Aktienkurs. Diese haben auf der Rückseite einen Pfeil.

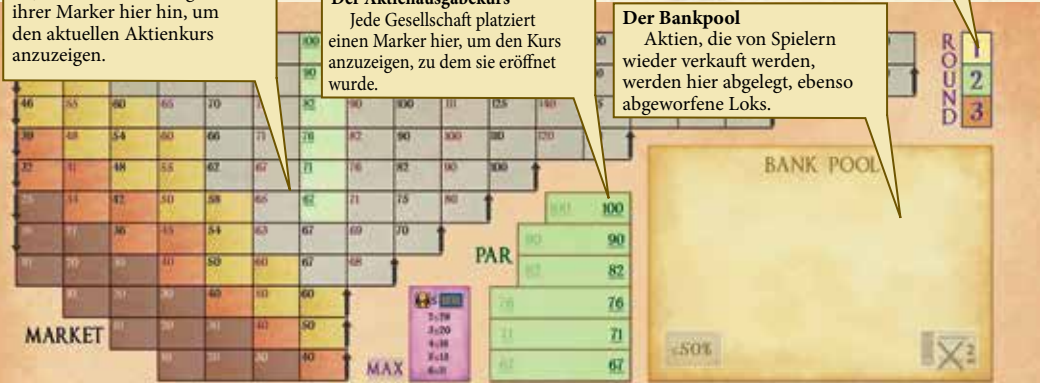
Die 1830 Classic-Seite des Spielplans

Der Aktienmarkt
 Jede Gesellschaft legt einen ihrer Marker hier hin, um den aktuellen Aktienkurs anzuzeigen.

Der Aktienausbekurs
 Jede Gesellschaft platziert einen Marker hier, um den Kurs anzuzeigen, zu dem sie eröffnet wurde.

Der Betriebsrundenanzeiger
 Gibt es mehr als eine Betriebsrunde zwischen Aktienrunden, kann das hier angezeigt werden.

Der Bankpool
 Aktien, die von Spielern wieder verkauft werden, werden hier abgelegt, ebenso abgeworfene Loks.



Die Aktienzertifikate
 Hier werden die noch nicht verkauften Aktien der Gesellschaften gestapelt, wobei die Direktoraktie oben liegt.



Aktienzertifikate



Geld



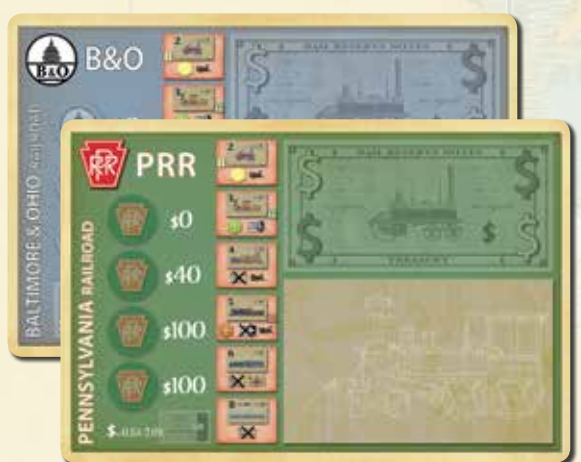
Bahnhofsmarker



Erstkaufsrecht-Karte



Sitzreihenfolgekarten



Besitzbögen



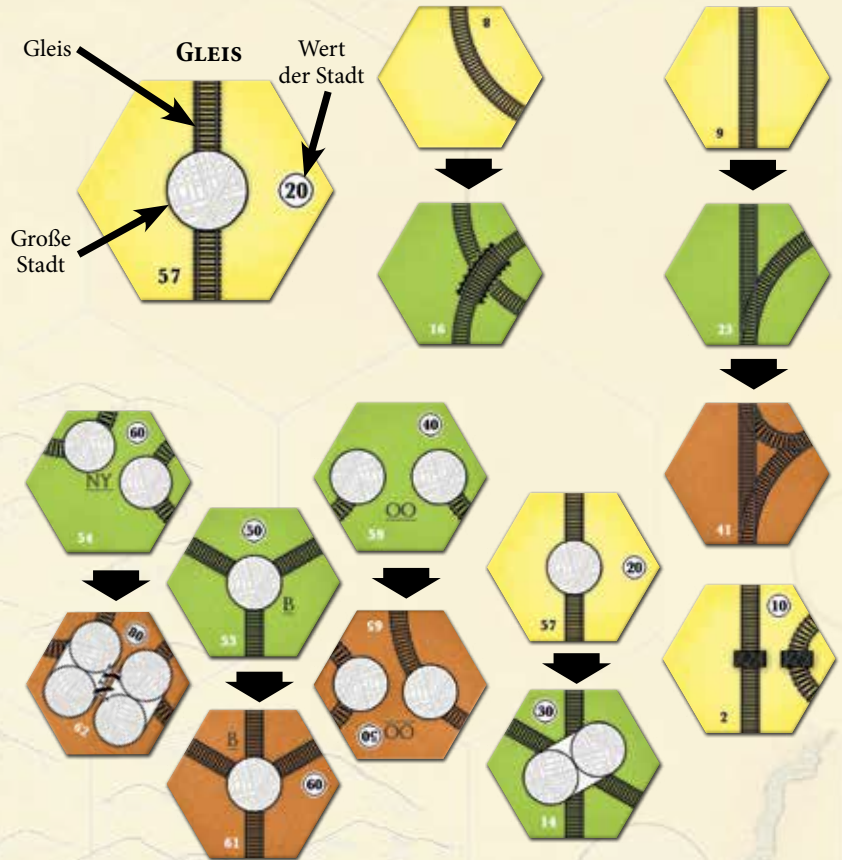
Betriebsrundenanzeiger (Vorder- und Rückseite)

Hinweis — Jedes Gleisplättchen hat eine eigene Nummer. Zusätzlich befinden sich auf einigen Plättchen Buchstaben. Diese markieren, dass dieses Plättchen nur auf einen bestimmten Platz auf dem Spielplan gelegt werden kann: ein „NY“-Teil nur auf das New York City-Sechseck, ein „OO“-Plättchen nur auf eines der mit „OO“ markierten Felder.

Gleisplättchen (sechseckig)

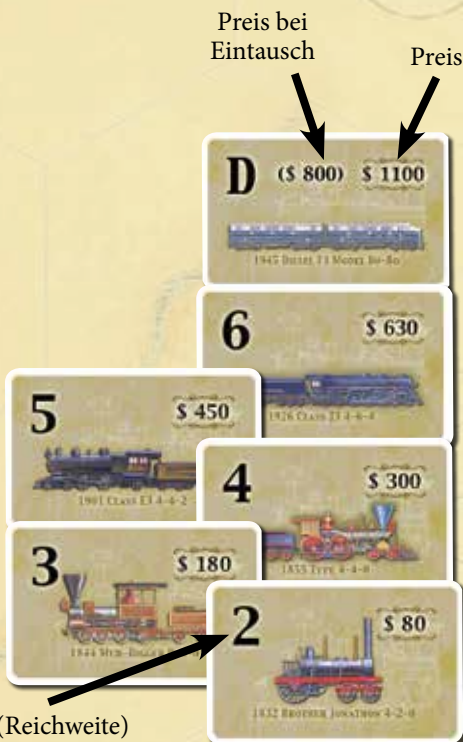
Das Spiel enthält 85 Gleisplättchen in 3 Farben: gelb, grün und braun.

Beide Seiten der Plättchen sind spieltechnisch identisch, sie unterscheiden sich nur graphisch: Die Rückseite verwendet einen klassisch simplen Stil, die Vorderseite einen bildlicheren.



Die Loks

Es gibt 6 unterschiedliche Standardtypen (siehe links und Tabelle T-03 auf Seite 5). Auf jeder Lokkarte steht der Kaufpreis der Lok sowie die Anzahl der Städte, die diese Lok bedienen kann.



Typ (Reichweite)

DAS GRUNDSPIEL

STARTKAPITAL

Spieleranzahl	Startkapital pro Spieler
2 Spieler	\$1200
3 Spieler	\$800
4 Spieler	\$600
5 Spieler	\$480
6 Spieler	\$400

SPIELVORBEREITUNG (1.0)

- Die sechs Privatgesellschaftszertifikate werden neben den Spielplan gelegt.
- Die Aktienzertifikate werden auf die vorgedruckten Felder auf dem Spielplan gelegt, wobei die Direktoraktie oben liegt. Dies sind die „Bankaktien“; später im Spiel gibt es auch „Poolaktien“ im Angebot, also Aktien im Bankpool, die von Spielern wieder verkauft worden sind. Zu Spielbeginn ist der Bankpool leer.
- Aus den Loks wird ein Stapel gebildet: Auf die Dieselloks kommen die 6er-Loks, dann die 5er usw, so dass die 2er-Loks oben liegen.
- Zu Spielbeginn werden nur die gelben Plättchen benötigt; die anderen kommen später ins Spiel. Es ist hilfreich, die Teile auf Stapel zu sortieren, damit für alle Spieler erkennbar ist, welches Plättchen noch wie oft erhältlich ist.
- Die 8 Besitzbögen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

EINEN BANKHALTER BESTIMMEN (1.1)

Einer der Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Dies ist meist der erfahrenste Spieler. Die Bank sollte so ausgelegt werden, dass deutlich erkennbar ist, welches Geld das Privatgeld des Bankhalters ist und welches Geld der Bank gehört.

Der Bankhalter verteilt das Startkapital an die Spieler (siehe Tabelle Startkapital auf Seite 7).

Als Hilfsmittel sind mitunter Stift, Zettel und Taschenrechner hilfreich.



Spielaufbau für eine Partie mit 4 Spielern



SITZREIHENFOLGE FESTLEGEN

Um die Sitzreihenfolge zu bestimmen, zieht jeder der Spieler verdeckt eine der Spielreihenfolgekarten. Der Spieler, der als Bankhalter bestimmt wurde, darf sich seinen Platz aussuchen, die anderen Spieler setzen sich dann entsprechend der Nummern auf ihren Markern um ihn herum.

Der Spieler mit der Nummer 1 wird Startspieler und erhält die Erstkaufsrecht-Karte.

VERSTEIGERUNG DER PRIVATGESELLSCHAFTEN (1.2)

Die Privatgesellschaften werden nach ihrem aufgedruckten Preis in eine Reihenfolge vom niedrigsten zum höchsten Preis gebracht und für alle Spieler sichtbar ausgelegt.

Der Spieler mit der Erstkaufsrechtskarte beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Solange noch Privatgesellschaften zu kaufen sind, muss der Spieler, der am Zug ist, eine dieser drei Möglichkeiten wählen:



Bemerkung: Erst wenn alle Privatgesellschaften verkauft wurden, werden Aktien angeboten.

DIE PRIVATGESELLSCHAFTEN

Name	Abkürzung	Kaufpreis / Einkommen
Schuylkill Valley	SV	\$20 / \$5
Champlain & St. Lawrence	CS	\$40 / \$10
Delaware & Hudson	DH	\$70 / \$15
Mohawk & Hudson	MH	\$110 / \$20
Camden & Amboy	CA	\$160 / \$25
Baltimore & Ohio	BO	\$220 / \$30

Beispiel: Harald hat in einer 4er-Partie mit Wolfgang, Andreas und Michael das Erstkaufsrecht. Er bietet \$165 auf die CA. Wolfgang bietet \$225 auf die BO, Andreas \$75 auf die DH und Michael \$170 ebenfalls auf die CA. Harald ist wieder an der Reihe, und diesmal bietet er \$80 auf die DH. Wolfgang kauft die SV für \$20, und das Erstkaufsrecht geht an Andreas. Dieser passt, Michael kauft die CS für \$40 und das Erstkaufsrecht geht zurück an Harald. Das Bieten/Kaufen wird unterbrochen, da Andreas und Harald auf die DH geboten haben und diese jetzt zwischen den beiden versteigert wird. Andreas hat das niedrigere Gebot, daher ist er an der Reihe und bietet \$85. Harald bietet \$90, Andreas \$95. Jetzt passt Harald, und Andreas zahlt \$95 an die Bank und nimmt sich das DH-Zertifikat.

Harald hat weiterhin das Erstkaufsrecht und kauft sich die MH für \$110, das Erstkaufsrecht geht weiter an Wolfgang. Wieder wird das Bieten/Kaufen unterbrochen, damit Harald und Michael die CA untereinander versteigern können. Harald bietet \$175, Michael springt auf \$200. Harald springt auf \$207, Michael auf \$212. Harald zahlt sein Geld und passt. Michael erhält die CA samt einem PRR-Zertifikat für \$212 – ein Schnäppchen!

Es gab nur ein Gebot auf die BO, daher zahlt Wolfgang \$225 und nimmt sich die BO samt dem B&O-Direktorzertifikat.

Nach der Versteigerung gibt es folgenden Zwischenstand:

Harald: \$490, MH

Wolfgang: \$355, BO, SV, Erstkaufsrecht

Andreas: \$505, DH

Michael: \$348, CA, CS, 1 PRR-Aktie (10%)

Hinweis — Ein Spieler hat keinen Vorteil, wenn er zweimal auf die gleiche Gesellschaft bietet.

Hinweis — Falls immer wieder alle Spieler sich weigern, eine Privatgesellschaft zu kaufen, kann es theoretisch auch vorkommen, dass mehrere Runden hintereinander die verkauften Privatgesellschaften Einkommen auszahlen – was allerdings nur deren Besitzern wirklich Freude macht.

- 1 Passen (also weder zu bieten noch zu kaufen).
- 2 Die noch nicht verkaufte Privatgesellschaft mit dem niedrigsten aufgedruckten Preis kaufen, falls noch kein anderer Spieler auf sie geboten hat. Der Spieler zu seiner Linken erhält das Erstkaufsrecht.
- 3 Auf eine noch nicht verkaufte Privatgesellschaft bieten.

Sobald alle Privatgesellschaften verkauft sind, beginnt die erste Aktienrunde.

Bieten (1.2.1)

Ein Gebot auf eine Privatgesellschaft muss den aufgedruckten Wert (bzw. das höchste bereits auf sie abgegebene Gebot) um mindestens \$5 erhöhen. Der bietende Spieler legt das gebotene Geld vor sich auf den Tisch und kann es nicht für andere Gebote verwenden, bis diese Privatgesellschaft versteigert wurde. Es können beliebig viele Spieler auf jede Privatgesellschaft bieten.

Eine Privatgesellschaft durch ein Gebot kaufen (1.2.2)

Sobald die Privatgesellschaft mit dem niedrigsten aufgedruckten Preis verkauft wurde, wird überprüft, ob auf die nächste Privatgesellschaft in der Reihenfolge bereits ein oder mehrere Gebote abgegeben wurden, und das Spiel unterbrochen, um den Besitzer zu bestimmen. Falls nur *ein* Spieler auf sie geboten hat, kauft dieser Spieler die Privatgesellschaft für das gebotene Geld. Falls *mehrere* Spieler auf die Privatgesellschaft geboten haben, findet sofort eine Auktion zwischen diesen Spielern statt:

- 1 Nur Spieler, die bereits auf die Privatgesellschaft geboten haben, können an der Auktion teilnehmen.
- 2 Der Startpreis der Auktion ist das bisherige Höchstgebot für die Privatgesellschaft. Es muss immer um mindestens \$5 erhöht werden.
- 3 Der Spieler mit dem bislang niedrigsten Gebot beginnt die Auktion, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 4 Ein Spieler kann auch passen und später wieder in die Auktion einsteigen, falls sie dann noch läuft.
- 5 Falls alle Bieter hintereinander passen, endet die Auktion, und der Spieler mit dem Höchstgebot kauft die Privatgesellschaft für diesen Betrag.
- 6 Nach der Auktion wird das Erstkaufsrecht nicht weitergegeben.

Spieler, die bei einer Auktion nicht erfolgreich waren, können danach das für ihr Gebot beiseite gelegte Geld wieder verwenden. Nun wird wieder überprüft, ob auf die nächste Privatgesellschaft schon geboten wurde, und wie oben verfahren. Erst wenn auf die nächste Privatgesellschaft in der Reihenfolge noch nicht geboten wurde, geht es mit der Möglichkeit zum Bieten oder Kaufen beim Spieler mit der Erstkaufrechtskarte weiter.

Unverkaufte Privatgesellschaften (1.2.3)

Falls alle Spieler hintereinander passen und die SV nicht verkauft wurde, wird der Preis der SV um \$5 reduziert und das Bieten/Kaufen wieder aufgenommen. Falls der Preis der SV \$0 erreicht, muss der Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, sie für \$0 kaufen. Er bezahlt also nichts, aber der Spieler zu seiner Linken erhält das Erstkaufsrecht.

Falls alle Spieler hintereinander passen und die SV (sowie möglicherweise andere Privatgesellschaften, aber nicht alle) gekauft worden ist, zahlen alle Privatgesellschaften Einkommen an ihre Besitzer aus. Dann wird das Bieten/Kaufen beim Spieler mit dem Erstkaufsrecht wieder aufgenommen.

DIE SPIELPHASEN (2.0)

Das Spiel läuft durch sieben Phasen. Der Beginn jeder neuen Phase wird durch den Kauf der ersten Lok eines neuen Typs ausgelöst:

PHASE EINS (2.1)

Die erste Phase läuft vom Spielbeginn bis zu dem Zeitpunkt, an dem alle Privatgesellschaften gekauft wurden (*siehe 1.2 auf Seite 8*).

PHASE ZWEI (2.2)

Phase Zwei beginnt, nachdem alle Privatgesellschaften verkauft wurden, und geht bis zum Kauf der ersten 3er-Lok.

- Spieler können nur gelbe Gleisplättchen legen.
- Jede Gesellschaft kann bis zu vier Loks besitzen.
- Gesellschaften können keine Privatgesellschaften von Spielern kaufen.
- Zwischen Aktienrunden wird immer eine Betriebsrunde gespielt.
- Der niedrigere Wert der roten Fernverbindungsfelder wird verwendet.

PHASE DREI (2.3)

Phase Drei beginnt mit dem Kauf der ersten 3er-Lok und geht bis zum Kauf der ersten 4er-Lok.

- Spieler können gelbe und grüne Gleisplättchen legen.
- Jede Gesellschaft kann bis zu vier Loks besitzen.
- Gesellschaften können Privatgesellschaften von Spielern kaufen.
- Nach der nächsten Aktienrunde werden zwischen Aktienrunden immer zwei Betriebsrunden gespielt.
- Der niedrigere Wert der roten Fernverbindungsfelder wird verwendet.

PHASE VIER (2.4)

Phase Vier beginnt mit dem Kauf der ersten 4er-Lok und geht bis zum Kauf der ersten 5er-Lok.

- Alle 2er-Loks werden ersatzlos aus dem Spiel entfernt – sie sind veraltet.
- Spieler können gelbe und grüne Gleisplättchen legen.
- Jede Gesellschaft kann bis zu drei Loks besitzen.
- Gesellschaften können Privatgesellschaften von Spielern kaufen.
- Zwischen Aktienrunden werden immer zwei Betriebsrunden gespielt.
- Der niedrigere Wert der roten Fernverbindungsfelder wird verwendet.

PHASE FÜNF (2.5)

Phase Fünf beginnt mit dem Kauf der ersten 5er-Lok und geht bis zum Kauf der ersten 6er-Lok.

- Spieler können gelbe, grüne und braune Gleisplättchen legen.
- Jede Gesellschaft kann bis zu zwei Loks besitzen.
- Alle Privatgesellschaften werden geschlossen und aus dem Spiel entfernt.
- Nach der nächsten Aktienrunde werden zwischen Aktienrunden immer drei Betriebsrunden gespielt.
- Der höhere Wert der roten Fernverbindungsfelder wird verwendet.

Hinweis — Die sieben Phasen stellen die technologische Weiterentwicklung der Eisenbahn im Lauf der Zeit dar.



Beispiel – Ulrich kauft die erste verfügbare 4er-Lok. Alle 2er-Loks werden aus dem Spiel entfernt.

Hinweis — Phasenwechsel geschehen immer unmittelbar nach dem Kauf der ersten Lok des neuen Typs. Daher wird das Loklimit direkt nach dem Kauf der neuen Lok angewendet. Dies kann dazu führen, dass die Gesellschaft, die gerade eine Lok gekauft hat, direkt eine wieder abgeben muss.

Beispiel – Während Phase 4 hat Andreas in seiner PRR eine 3er-Lok und \$800. In der Bank liegt noch die letzte 4er-Lok. Andreas kauft diese Lok für \$300, und weil er danach noch genügend Geld hat und das Loklimit in Phase 4 noch drei beträgt, kauft er auch gleich die erste 5er-Lok für \$450. Genau zu diesem Zeitpunkt beginnt Phase 5: Das Loklimit sinkt auf zwei. Die PRR hat daher eine Lok zuviel, und Andreas legt daher die 3er-Lok in den Bankpool. Alle Privatgesellschaften werden geschlossen und aus dem Spiel entfernt.

EFFEKTE VON PRIVATGESELLSCHAFTEN

Schuylkill Valley — Kein Effekt

Champlain & St. Lawrence — Eine Gesellschaft, die die CS besitzt, kann ein Gleisplättchen auf das Hexfeld der CS (B-20) legen. Das gelegte Gleisplättchen muss nicht mit einem der Bahnhöfe der legenden Gesellschaft verbunden sein – es muss sogar mit gar keiner Strecke verbunden sein. Das Legen dieses Gleisplättchens geschieht zusätzlich zum normalen Gleisbau der Gesellschaft; sie kann daher in diesem Zug zwei Plättchen legen.

Delaware & Hudson — Eine Gesellschaft, die die DH besitzt, kann ein Gleisplättchen und einen Bahnhofsmarker auf das Hexfeld der DH (C-16) legen. Die Baukosten für den Berg betragen wie gewöhnlich \$120, doch das Legen des Bahnhofsmarkers kostet nichts. Das gelegte Gleisplättchen muss nicht mit einem der Bahnhöfe der legenden Gesellschaft verbunden sein – es muss sogar mit gar keiner Strecke verbunden sein. Das Legen dieses Gleisplättchens zählt als der normale Gleisbau der Gesellschaft in diesem Zug. Falls die Gesellschaft in diesem Zug keinen Bahnhof dort baut, muss sie in folgenden Zügen die normalen Regeln zum Legen von Bahnhofsmarkern befolgen (also eine unblockierte Strecke zu diesem Feld haben). Falls eine andere Gesellschaft das Feld der DH bebaut, verfallen damit die Sondereffekte der DH.

Mohawk & Hudson — Ein Spieler, der die MH besitzt, kann sie gegen ein 10%-Zertifikat der NYC eintauschen, falls er noch eine NYC kaufen dürfte und mindestens eine in der Bank oder im Bankpool vorhanden sind. Dieser Tausch kann während des Zuges des Spielers in einer Aktienrunde oder zwischen den Zügen anderer Spieler oder Eisenbahngesellschaften in Aktien- bzw. Betriebsrunden geschehen. Diese Aktion schließt die MH.

Camden & Amboy — Der Spieler, der die CA ursprünglich kauft, erhält sofort ein 10%-Zertifikat der PRR, ohne dafür bezahlen zu müssen. Dadurch wird die CA nicht geschlossen. Die PRR ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht aktiv, aber die Aktie kann entsprechend der normalen Regeln behalten oder verkauft werden.

Baltimore & Ohio – Der Käufer der BO erhält sofort die 20%-Direktoraktie der B&O, ohne dafür bezahlen zu müssen, und legt sofort den Startkurs für sie fest. Die BO kann nicht an eine Eisenbahngesellschaft verkauft werden und wechselt nicht den Besitzer, falls die B&O einen neuen Direktor erhält. Sobald die B&O ihre erste Lok kauft, wird die BO geschlossen.

PHASE SECHS (2.6)

Phase Sechs beginnt mit dem Kauf der ersten 6er-Lok und geht bis zum Kauf der ersten Diesellok.

- Alle 3er-Loks werden ersatzlos aus dem Spiel entfernt – sie sind veraltet.
- Spieler können gelbe, grüne und braune Gleisplättchen legen.
- Jede Gesellschaft kann bis zu zwei Loks besitzen.
- Dieselloks können gekauft werden.
- Zwischen Aktienrunden werden immer drei Betriebsrunden gespielt.
- Der höhere Wert der roten Fernverbindungsfelder wird verwendet.

PHASE SIEBEN (2.7)

Phase Sieben beginnt mit dem Kauf der ersten Diesellok und geht bis zum Spielende.

- Alle 4er-Loks werden ersatzlos aus dem Spiel entfernt – sie sind veraltet.
- Spieler können gelbe, grüne und braune Gleisplättchen legen.
- Jede Gesellschaft kann bis zu zwei Loks besitzen.
- Zwischen Aktienrunden werden immer drei Betriebsrunden gespielt.
- Der höhere Wert der roten Fernverbindungsfelder wird verwendet.

PRIVATGESELLSCHAFTEN (3.0)

Während der Phasen 3 und 4 können Eisenbahngesellschaften zu einem beliebigen Zeitpunkt während ihres Zuges *Privatgesellschaften von Spielern kaufen*. Besitzt eine Eisenbahngesellschaft eine Privatgesellschaft, ermöglicht das in manchen Fällen Sonderaktionen, die sonst nicht möglich wären (*siehe links oder auf Seite 27*).

KAUFEN UND VERKAUFEN (3.1)

Privatgesellschaften können in allen Aktienrunden außer der ersten zwischen Spielern gehandelt werden, falls sie sich auf einen Preis einigen. Dies kann geschehen, wenn der Käufer oder der Verkäufer in der Aktienrunde am Zug ist.

Eisenbahngesellschaften können ebenfalls Privatgesellschaften kaufen, sie aber nicht wieder verkaufen. **Das Kaufen ist erst möglich, nachdem die erste 3er-Lok gekauft wurde.** Der Kaufpreis muss zwischen der Hälfte und dem Doppelten des aufgedruckten Preises betragen und bekanntgegeben werden. Dies kann jederzeit während des Zuges der Gesellschaft in einer Betriebsrunde durchgeführt werden.

Eisenbahngesellschaften können auch mehr als eine Privatgesellschaft kaufen.

SCHLIESSUNG (3.2)

Die Privatgesellschaft BO wird sofort geschlossen, wenn die Gesellschaft B&O ihre erste Lok kauft. Die MH wird geschlossen, wenn sie wie links beschrieben gegen ein 10%-Zertifikat der NYC eingetauscht wird. Alle privaten Gesellschaften werden geschlossen, sobald die erste 5er-Lok gekauft wird.

Privatgesellschaften können nicht freiwillig geschlossen werden und auch nicht an den Bankpool verkauft werden. Sobald eine Privatgesellschaft geschlossen wurde, hört sie auf zu existieren und nimmt nicht weiter am Spiel teil.



DER AKTIENMARKT (4.0)

Der Aktienmarkt besteht aus einer Tabelle mit teilweise eingefärbten Feldern, auf der quadratische Marken den aktuellen Wert der Aktien der Gesellschaften anzeigen. Der aktuelle Wert jeder Aktie entspricht immer der Zahl auf dem Feld, auf dem die Marke der Gesellschaft liegt.

BANK- UND POOLAKTIEN (4.1)

Zu Spielbeginn gehören alle Aktien der Gesellschaften der Bank. Sie werden auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Diese Aktien werden zum Ausgabepreis („Par-Preis“) verkauft. Dieser wird auf der hellgrünen Par-Tabelle angezeigt.

Werden Aktien von Spielern an die Bank zurückverkauft, geschieht das zum aktuellen Marktpreis. Diese Aktien werden in den Bankpool gelegt und zur Unterscheidung als „Poolaktien“ bezeichnet. Poolaktien können von Spielern zum aktuellen Marktpreis gekauft werden.

Wenn Spieler Aktien kaufen, haben sie die Auswahl, ob sie Bank- oder Poolaktien kaufen wollen.

AUSGABEPREIS (4.2)

Wenn ein Spieler eine Direktoraktie von der Bank erwirbt, muss er einen Ausgabekurs festlegen. Dieser kann \$67, \$71, \$76, \$82, \$90 oder \$100 betragen.

- Er legt eine der quadratischen Marken der Gesellschaft auf den entsprechenden Wert der grün eingefärbten Spalte des Aktienmarkts. Falls auf diesem Feld bereits eine oder mehrere Marken liegen, wird die neu dazugelegte unter die sich dort schon befindlichen gelegt.
- Er legt dann den anderen quadratischen Marker in die entsprechende Zeile der Par-Tabelle. Es ist dabei egal, ob dort schon andere Marker liegen. Dieser Wert gibt den Preis für die Bankaktien der Gesellschaft an.

AKTIEN- UND ZERTIFIKATSLIMIT (4.3)

In 1830 werden Zertifikate verwendet, um darzustellen, wie hoch der Anteil der Spieler an den verschiedenen Gesellschaften ist. Bei Privatgesellschaften bedeutet jedes Zertifikat den Besitz von 100% der Gesellschaft. Bei Eisenbahngesellschaften sind die Zertifikate zu 10% und 20% ausgestellt. Die Direktoraktien aller Gesellschaften sind 20%-Anteile, zählen aber jeweils nur als ein einzelnes Zertifikat.

Es gibt gewisse Einschränkungen bezüglich der Zertifikate:

- **Persönliches Gesellschaftslimit**— Jeder Spieler kann normalerweise nur 5 Zertifikate (also 50-60% der Anteile) jeder Gesellschaft besitzen. Befindet sich allerdings der Wert der Gesellschaft in speziellen Regionen der Aktienmarktstabelle, ermöglicht das den Spielern, dieses Limit zu überschreiten (*siehe 4.4 auf Seite 13*).
- **Gesamtzertifikatslimit** — Je nach Spieleranzahl gibt es ein Limit, wie viele Zertifikate jeder Spieler insgesamt besitzen darf (*siehe Tabelle rechts*). Dabei werden Privatgesellschaften mitgezählt.
- **Bankpoollimit** — Es dürfen sich von keiner Gesellschaft zu keinem Zeitpunkt mehr als fünf Zertifikate im Bankpool befinden. Spieler können keine Aktien einer Gesellschaft verkaufen, falls sich schon fünf Zertifikate der Gesellschaft im Bankpool befinden.

Beispiel: Während der ersten Aktienrunde wurden drei Gesellschaften eröffnet. Die B&O startet mit einem Ausgabekurs von \$100, die C&O bei \$82 und die PRR bei \$67.



Anzahl Spieler	Zertifikatslimit
2	28
3	20
4	16
5	13
6	11

Bemerkung — Einige Kästchen am Rand des Aktienmarkts enthalten Pfeile. Diese Pfeile zeigen an, in welche Richtung sich der Wert der Aktie entwickelt, falls der Marker sich nach links respektive rechts bewegen soll und das nicht kann, weil er den Rand des Markts erreicht hat.

Hinweis — Falls noch 5 oder mehr Zertifikate einer Gesellschaft in der Bank sind (und sie damit noch nicht in Betrieb ist), kann die Gesellschaft noch nicht agieren und in Betriebsrunden Einkommen erzeugen. In diesem Fall bewegt sich der Kursmarker während einer Betriebsrunde normalerweise nicht.

Beispiel: In einer 6er-Partie hat Arne am Ende einer Aktienrunde folgende Aktien:

- ③ B&O Zertifikate (die Direktoraktie und zwei andere)
- ④ PRR-Zertifikate (Kursmarker ist im gelben Bereich)
- ⑧ C&O-Zertifikate (Kursmarker im orangenen Bereich)
- ⑤ Erie-Zertifikate (die Direktoraktie und vier andere)

Insgesamt hat Arne also 20 Zertifikate **A**, doch das Limit in einer 6er-Partie beträgt nur 11 Zertifikate. Allerdings zählen die Aktien der PRR und C&O nicht gegen das Limit, da ihr Kurs im gelben bzw. orangenen Bereich ist. Auch darf Arne mehr als 5 C&O-Zertifikate besitzen, weil der Kurs im orangenen Bereich ist.

Am Ende der Runde sind alle Aktien der vier Gesellschaften in Spielerhand, daher steigen alle Kurse um ein Feld nach oben. Danach folgen zwei Betriebsrunden, in denen die vier Gesellschaften zweimal Dividenden ausschütten – alle Kurse gehen also insgesamt um zwei Felder nach rechts. Zu Beginn der nächsten Aktienrunde ist die PRR wieder im grauen Bereich und die C&O in gelb **B**. Arne hat sowohl das Gesamtlimit als auch das Gesellschaftslimit bei der C&O überschritten. Wenn er an der Reihe ist, muss er so lange Aktien verkaufen, bis er wieder im Limit ist. Henning hat das Erstkaufsrecht, daher ist er vor Arne mit Kaufen und Verkaufen an der Reihe. Er muss zwei Aktien der PRR verkaufen **C**, was diese wieder in den gelben Bereich drückt. Arne verkauft in seinem Zug dann zwei C&O-Aktien **D**, so dass der Kurs wieder im orangenen Bereich ist und Arne wieder die Limits einhält.

Hinweis — Kursmarker, die parallel bewegt werden, behalten auch ihre Position in ihrem Stapel bei.



Einhalten der Limits — Wechselt der Direktor einer Eisenbahngesellschaft oder bewegt sich der Aktienkurs einer Gesellschaft in eine andersfarbige Region des Aktienmarkts, kann dies dazu führen, dass ein Spieler eines der Limits verletzt. Falls dies geschieht, muss der Spieler in seinem nächsten Zug in einer Aktienrunde entsprechend viele Aktien verkaufen, bis er wieder die Limits einhält.

BESONDERHEITEN DES AKTIENMARKTS (4.4)

Befindet sich der Aktienkursmarker im gelben, orangefarbenen oder braunen Bereich des Aktienmarkts, gelten besondere Regeln:

- Aktien von Gesellschaften, deren Kurs im gelben, orangenen oder braunen Bereich ist, zählen nicht gegen das Gesamtzertifikatslimit der Spieler.
- Befindet sich der Kurs von Gesellschaften im orangenen oder braunen Bereich, dürfen Spieler mehr als fünf Zertifikate dieser Gesellschaft besitzen.
- Ist der Kurs einer Gesellschaft im braunen Bereich, können Spieler in ihrem Zug in der Aktienrunde eine beliebige Anzahl an Aktien dieser Gesellschaft aus dem Bankpool kaufen. Dies zählt als der eine erlaubte Kauf pro Zug und gilt nicht für Bankaktien zum Ausgabepreis.

WERTENTWICKLUNG AUF DEM AKTIENMARKT (4.5)

Der Wert der Aktien auf dem Aktienmarkt bewegt sich immer von Feld zu Feld:

- Der Aktienkurs einer Gesellschaft fällt nach unten, falls ein Spieler einen oder mehrere Anteile dieser Gesellschaft verkauft. Für jeden verkauften 10%-Anteil wird der Marker um 1 Feld **nach unten** gerückt. Falls der Kurs bereits auf dem untersten Feld dieser Spalte steht, geschieht nichts.
- Der Aktienkurs einer Gesellschaft klettert um 1 Feld **nach oben**, falls am Ende einer Aktienrunde alle Aktien dieser Gesellschaft in Spielerhand sind. Falls der Kurs bereits auf dem obersten Feld dieser Spalte steht, geschieht nichts. Die Marken der Gesellschaften werden nach Reihenfolge des Wertes bewegt, die Gesellschaft mit dem höchsten Kurs also zuerst.
- Der Aktienkurs einer Gesellschaft bewegt sich 1 Feld **nach rechts**, wenn die Gesellschaft Dividenden ausschüttet. Falls sich der Kurs bereits ganz rechts in einer Zeile befindet, bewegt er sich dem Pfeil entsprechend nach oben, falls möglich. (Falls er also schon \$350 beträgt, geschieht nichts.)
- Der Aktienkurs einer Gesellschaft bewegt sich 1 Feld **nach links**, falls die Gesellschaft in der Betriebsrunde keine Dividende ausschüttet. Falls sich der Kurs bereits ganz links in einer Zeile befindet, bewegt er sich dem Pfeil entsprechend nach unten, falls möglich. Falls er bereits auf \$10 steht, geschieht nichts.

Falls ein Kursmarker auf ein Feld bewegt wird, auf dem bereits eine oder mehrere Marken liegen, wird die neu dazugelegte unter die sich dort schon befindlichen gelegt.

AKTIENRUNDEN (5.0)

Eine Aktienrunde besteht aus einer unbestimmten Anzahl an Runden, in denen alle Spieler die Gelegenheit haben, Aktien zu kaufen und zu verkaufen. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er beliebig viele Aktien verkaufen und höchstens eine kaufen. Die Aktienrunde dauert so lange, bis alle Spieler nacheinander gepasst haben und dadurch darauf verzichtet haben, zu verkaufen oder zu kaufen. Insgesamt können in einer Aktienrunde beliebig viele Aktien gekauft werden – allerdings immer nur eine nach der anderen.

Spieler, die in einer Aktienrunde passen, können weiter an der Aktienrunde teilnehmen und später kaufen oder verkaufen, falls die Aktienrunde nicht beendet wurde, weil alle Spieler nacheinander gepasst haben. Solange also mindestens ein Spieler noch Aktien kauft oder verkauft, geht die Aktienrunde immer weiter, und die anderen Spieler können jederzeit wieder einsteigen.

Wenn eine Aktienrunde endet, erhält der Spieler zur Linken desjenigen Spielers, der die letzte Kauf- oder Verkaufaktion der Aktienrunde getätigt hat, das Erstkaufsrecht für die nächste Aktienrunde. Falls in einer Aktienrunde niemand Aktien kauft oder verkauft, bleibt das Erstkaufsrecht bei dem Spieler, der es hatte.

Aktienrunde:

Der Spieler mit dem Erstkaufsrecht beginnt; dies ist normalerweise der Spieler links des Spielers, der in der vorangegangenen Aktienrunde als Letzter eine Aktie verkauft oder gekauft hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, entweder etwas tun oder passen. Die Aktienrunde endet, wenn alle Spieler nacheinander gepasst haben.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann unter folgenden Möglichkeiten eine oder mehrere auswählen:

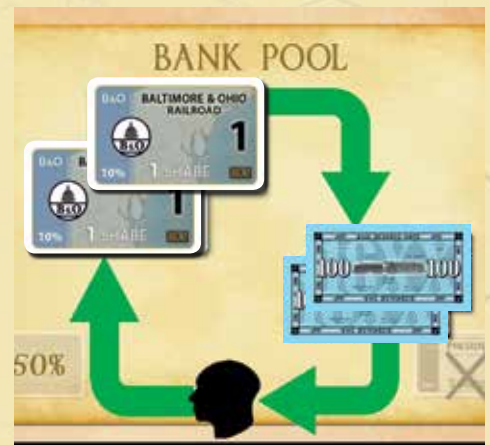
- Beliebige viele eigene Aktienzertifikate *verkaufen*
- 1 Zertifikat einer Gesellschaft seiner Wahl *kaufen*: entweder 1 Direktoraktie (falls noch verfügbar) oder 1 sonstige Aktie
- Beliebige viele eigene Aktienzertifikate *verkaufen*

AKTIEN VERKAUFEN (5.1)

Alle Aktien, die von Spielern verkauft werden, werden in den Bankpool gelegt und können von anderen Spielern gekauft werden, wenn diese an der Reihe sind.

- In der ersten Aktienrunde können keine Aktien verkauft werden.
- Wenn ein Spieler Aktien einer Gesellschaft verkauft, kann er nicht in der gleichen Aktienrunde wieder Aktien dieser Gesellschaft kaufen.
- Es können maximal so viele Aktien einer Gesellschaft verkauft werden, dass hinterher fünf Aktien der Gesellschaft im Bankpool liegen.
- Verkauft ein Spieler mehrere Aktien einer Gesellschaft auf einmal, sinkt der Kurs erst danach; er erhält also für alle Anteile den gleichen Preis.
- Die Direktoraktie einer Gesellschaft kann nie im Bankpool liegen. Verkauft der Direktor einer Gesellschaft so viele Anteile der Gesellschaft, dass ein anderer Spieler einen höheren Anteil besitzt, tauscht er das 20%-Direktorenzertifikat gegen zwei normale 10%-Zertifikate des entsprechenden Spielers.
- Besitzt ein Spieler mehr Zertifikate, als ihm die verschiedenen Limits erlauben, muss er beim nächsten Mal, dass er in einer Aktienrunde an der Reihe ist, entsprechend viele Aktien verkaufen, bis er wieder alle für ihn geltenden Limits einhält.
- Verkauft ein Spieler Aktien verschiedener Gesellschaften, legt er die Reihenfolge fest.

Hinweis — „Anteil“ bezieht sich immer auf 10%, „Zertifikat“ auf das Kärtchen, unabhängig vom aufgedruckten Wert. Der Begriff „Aktie“ wird für das normale 10%-Zertifikat verwendet, „Direktoraktie“ für das 20%-Zertifikat.



90	100	112	126
82	90	100	112
76	82	90	100
71	76	82	90
67	71	76	82

Beispiel: Tobi hat 2 Aktien der B&O, die derzeit einen Wert von \$100 haben, und verkauft sie beide. Er erhält dafür von der Bank \$200 und legt die Aktien in den Bankpool. Der Aktienkurs der B&O sinkt um zwei Felder nach unten und beträgt jetzt nur noch \$82.

Die Originalregeln sagten nicht ganz eindeutig, dass die Abfolge Verkaufen-Kaufen-Verkaufen möglich ist. Daher haben sich Varianten entwickelt, die nur Kaufen-Verkaufen oder nur Verkaufen-Kaufen erlauben.

Hinweis — Der Direktor einer Gesellschaft ändert sich nicht, falls ein anderer Spieler genauso viele Anteile wie der Direktor besitzt. Ein Direktorwechsel kann auftreten, wenn der Direktor Aktien verkauft oder wenn ein anderer Spieler Aktien kauft.

Hinweis — Das Startkapital einer Gesellschaft entspricht immer dem Zehnfachen des Ausgabekurses, auch wenn nicht sofort alle Aktien verkauft werden.

Hinweis — Es muss immer erkennbar sein, welche Loks und wie viele Bahnhofsmarker eine Gesellschaft hat. Das Geld kann gestapelt liegen, es gehört aber zum guten Ton, auf Anfrage anzugeben, wie viel es ist.

Beispiel: Während der zweiten Aktienrunde hat Helmut das Erstkaufsrecht und kauft die Direktoraktie (20%) der PRR. Er legt den Ausgabekurs auf \$82 fest.

Martin hat eine PRR-Aktie, die er durch die Privatgesellschaft CA erhalten hat, und wollte eigentlich selber gerne die PRR spielen. Er kauft ein weiteres Zertifikat der PRR, so dass er jetzt auch 20% hat, und beschwert sich, dass Helmut als neuer Präsident seine Aktie wertloser gemacht hat, da der Ausgabekurs ja auch \$100 hätte betragen können. Er verlangt von Helmut, mit dem Kaufen von PRR-Aktien aufzuhören, um die PRR von ihm übernehmen zu können, und droht damit, sonst seine Anteile zu verkaufen und den Kurs weiter zu ruinieren.

Helmut ignoriert ihn und kauft einen dritten Anteil an der PRR. Grummelnd verkauft Martin seine beiden Aktien für zusammen \$164. Die Zertifikate werden in den Bankpool gelegt, der Kurswert fällt auf \$71. (Der Ausgabewert der PRR bleibt allerdings auf \$82 – dieser Wert wird sich nie mehr ändern.) Der Kursanzeiger der PRR wird unter denjenigen der C&O gelegt, der vorher schon auf diesem Feld lag.

Als Helmut das nächste Mal an der Reihe ist, kauft er eine weitere PRR-Aktie aus der Bank, so dass sie in Betrieb geht – seine 40% und die 20% im Bankpool bedeuten, dass 60% der Anteile aus der Bank gekauft wurden. (Falls Helmut jetzt anstelle der Bankaktie für \$82 die billigere Poolaktie für \$71 gekauft hätte, wäre damit die PRR noch nicht in Betrieb gegangen, weil dadurch weiterhin nur 50% der Aktien von der Bank gekauft worden wären.)

Am Ende der Aktienrunde erhält die PRR \$820 als Startkapital: Das Zehnfache ihres Ausgabekurses von \$82, nicht das Zehnfache ihres aktuellen Kurses von \$71.

- Der Besitzer der Privatgesellschaft CA erhält ein 10%-Zertifikat der PRR dazu. Diese Aktie kann er erst dann verkaufen, wenn die Direktoraktie der PRR gekauft wurde und dadurch ein Ausgabekurs für die PRR festgelegt wurde. Dies gilt entsprechend auch für die NYC-Aktie beim Eintauschen der MH, falls die Direktoraktie der NYC noch nicht gekauft wurde.

AKTIEN KAUFEN (5.2)

Der Spieler, der in einer Aktienrunde gerade an der Reihe ist, kann ein verfügbares Zertifikat **entweder** aus der Bank („Bankaktie“) **oder** aus dem Bankpool („Poolaktie“) kaufen.

- Er kann Aktien einer Gesellschaft nicht kaufen, falls er in der gleichen Aktienrunde bereits Aktien dieser Gesellschaft verkauft hat.
- Das erste gekaufte Zertifikat einer Gesellschaft muss die Direktoraktie sein. Dieses Zertifikat bedeutet, dass der Besitzer für alle Entscheidungen zuständig ist, die mit dem Betrieb der Eisenbahngesellschaft zusammenhängen, wie das Legen von Gleisplättchen, dem Planen von Strecken und dem Auszahlen der Dividende.
- Kauft ein Spieler die Direktoraktie (20%) einer Gesellschaft aus der Bank, wählt er den Ausgabekurs der Aktie: \$67, \$71, \$76, \$82, \$90 oder \$100. Er bezahlt das Doppelte dieses Wertes für das Zertifikat. Danach legt er einen der Kursmarker der Gesellschaft auf den entsprechenden Wert der Par-Tabelle. Weiteres dazu siehe Abschnitt 5.1 auf Seite 12.
- Wenn der Besitzer der Privatgesellschaft BO das Direktor-Zertifikat der B&O erhält, folgt er ebenfalls diesen Schritten, allerdings muss er nicht für das Zertifikat bezahlen.
- Kaufen von Aktien im braunen Bereich: Befindet sich der Aktienkurs einer Gesellschaft im braun gefärbten Bereich des Marktes, können auch mehrere Aktien dieser Gesellschaft gleichzeitig aus dem Bankpool gekauft werden (siehe Regel 4.4 auf Seite 13).

INBETRIEBNAHME EINER GESELLSCHAFT (5.3)

Sobald insgesamt 60% der Aktien einer Gesellschaft aus der Bank gekauft wurden und dadurch in Spielerhand oder im Bankpool sind, geht die Gesellschaft in der nächsten Betriebsrunde „in Betrieb“. Dabei zählen Aktien, die durch Privatgesellschaften (BO, CA und möglicherweise MH) in Spielerhand gelangt sind, mit.

Der Spieler mit der Direktoraktie der Gesellschaft ist ihr Direktor. Am Ende der Aktienrunde, in der eine Gesellschaft in Betrieb geht, erhält dieser Spieler:

- Den Besitzbogen der Gesellschaft
- Die Bahnhofsmarker der Gesellschaft wie auf dem Besitzbogen eingezeichnet
- Das Startkapital der Gesellschaft, also das Zehnfache des Ausgabekurses

Die Bahnhofsmarker und das Geld werden auf die entsprechenden Positionen auf dem Besitzbogen gelegt. Es ist wichtig, dass das Geld der Gesellschaft immer strikt vom persönlichen Geld ihres Direktors und vom Geld anderer Gesellschaften dieses Spielers getrennt ist. Daher muss es immer auf dem Besitzbogen abgelegt werden.

WECHSEL DES DIREKTORS (5.4)

Ein Spieler bleibt nur so lange Direktor einer Gesellschaft, bis ein anderer Spieler einen höheren Aktienanteil an dieser Gesellschaft besitzt. Geschieht das, indem der Direktor Aktien verkauft oder ein anderer Spieler Aktien kauft, geschieht sofort:

90	100	112	126	142	160	180	200
82	90	100	112	126	142	160	180
76	82	90	100	111	125	140	155
71	76	82	90	100	110	120	130
67	76	76	82	90	100		
65	67	71	75	80		100	100
63	67	69	70			90	90
60	67	68				82	82
50	60					76	76
40	50					71	71
30	40					67	67

PAR

MAX

2 ≤ 28
3 ≤ 20
4 ≤ 16
5 ≤ 13
6 ≤ 11

- Der neue Direktor erhält die Direktoraktie der Gesellschaft sowie den Besitzbogen einschließlich der Bahnhofsmarker, der Loks und des Geldes der Gesellschaft.
- Der neue Direktor gibt dem alten Direktor im Austausch für die Direktoraktie zwei seiner 10%-Zertifikate dieser Gesellschaft.
- Falls der ehemalige Direktor dadurch mehr Zertifikate besitzt, als ihm eines der Limits erlaubt (*siehe 4.3 auf Seite 12*), muss er eine entsprechende Anzahl von Zertifikaten verkaufen: sofort, falls er gerade am Zug ist, oder sonst in seinem nächsten Zug.

Falls nach einem Aktienverkauf des Direktors mehrere Spieler einen höheren Aktienanteil an der Gesellschaft als er haben, wird bei Gleichstand zwischen diesen Spielern der nächste im Uhrzeigersinn auf den bisherigen Direktor folgende Spieler zum neuen Direktor.

Direktoraktien können nie im Bankpool sein. Die durch dieses Zertifikat dargestellten Anteile können zwar an den Bankpool verkauft sein, aber es muss zuerst der Wechsel des Direktors durchgeführt werden, bevor die „normalen“ Aktien in den Bankpool gelegt werden.

BETRIEBSRUNDEN (6.0)

Zu Beginn jeder Betriebsrunde operieren zuerst **gleichzeitig** die Privatgesellschaften, soweit sie noch nicht geschlossen wurden. Dies bedeutet, dass sie ihrem Besitzer ihr Einkommen wie auf dem Zertifikat und in Tabelle T-05 angegeben bezahlen.

Danach sind **hintereinander** die einzelnen Eisenbahngesellschaften an der Reihe, soweit sie schon in Betrieb sind. Die Reihenfolge wird durch den aktuellen Aktienkurs (nicht den PAR-Wert) bestimmt: die Gesellschaft mit dem höchsten Kurs zuerst, dann in absteigender Reihenfolge, bis alle sich in Betrieb befindlichen Gesellschaften einmal an der Reihe waren.

- Befinden sich die Aktienkursanzeiger von zwei oder mehreren Gesellschaften als Stapel auf einem Feld, gilt die Reihenfolge innerhalb des Stapels von oben nach unten.
- Haben zwei oder mehrere Gesellschaften den identischen Aktienkurs, doch die Anzeiger sind in unterschiedlichen Reihen, hat diejenige Gesellschaft Vorrang, deren Aktienkursanzeiger am weitesten rechts liegt.
- Haben zwei oder mehrere Gesellschaften den identischen Aktienkurs und die Anzeiger sind auf unterschiedlichen Feldern der gleichen Spalte, ist diejenige Gesellschaft in der Reihenfolge weiter vorne, deren Anzeiger weiter oben liegt.

Die Aktionen der Gesellschaften werden immer von dem Spieler bestimmt, der die Direktoraktie der Gesellschaft besitzt. Jede Gesellschaft kann ein Gleisplättchen legen, Einkommen einfahren und Loks kaufen. Zusätzlich muss jede Gesellschaft in jeder Betriebsrunde aufs Neue entscheiden, ob sie ihre Einkünfte als Dividenden an die Aktionäre auszahlt (und damit den Wert der Gesellschaft erhöht) oder ob sie die Einnahmen einbehalten und ins Gesellschaftskapital legen soll, um der Gesellschaft mehr finanziellen Spielraum zu geben (was den Aktienkurs senkt).

Während der späteren Spielphasen nimmt der Betrieb der Gesellschaften immer weiter zu. Es gibt mehrere Betriebsrunden hintereinander, die Loks können größere Strecken zurücklegen, die verfügbaren Gleisplättchen (und damit die Streckenführung) werden immer komplexer, und die meisten Städte bringen höheres Einkommen.

Hinweis — Durch den Verkauf von Aktien kann ein Spieler einen ungeliebten Direktorposten loswerden, falls die notwendige Anzahl an Anteilen verkauft werden kann. Ein anderer Spieler muss mindestens 20% der Gesellschaft besitzen, und der Bankpool muss noch genügend Aktien aufnehmen können. Schritt für Schritt geht es dann so: Der Direktor kündigt den Verkauf an, tauscht die Aktien mit dem neuen Direktor und legt dann die einfachen 10%-Aktien in den Bankpool. Besitzt kein anderer Spieler 20% oder mehr der Gesellschaft, kann der Direktor sein Amt nicht loswerden.

Beispiel: In einer 5er-Partie beginnt Arne die Aktienrunde mit 13 Zertifikaten – dem Maximum, das er halten darf. Er ist Direktor der B&O mit 3 Zertifikaten: der Direktoraktie zu 20% und zwei normalen 10%-Aktien. Henning hat ebenfalls 40% der B&O, und Claas 20%. Um etwas Bewegung in den Aktienmarkt zu bringen, verkauft Claas eines seiner B&O-Zertifikate in den Bankpool. Henning ist als nächstes an der Reihe und kauft es sofort. Jetzt hat er mehr Anteile als Arne und ist neuer Direktor der B&O. Er gibt Arne zwei seiner 10%-Zertifikate und erhält dafür von ihm die Direktoraktie und den Besitzbogen samt Bahnhofsmarkern, Loks und Betriebskapital.

Beispiel: Zu Beginn einer Betriebsrunde haben vier Gesellschaften den gleichen Aktienwert von \$82. Die Erie ist als erstes an der Reihe, weil ihr Kursanzeiger am weitesten rechts steht. Dann folgt die C&O, deren Kurs am nächstweitesten rechts ist und deren Anzeiger oben auf dem der PRR liegt. Danach ist die PRR an der Reihe und schließlich zuletzt die B&O. Diese Reihenfolge kann sich noch ändern, falls der Aktienkurs einer der Gesellschaften durch Aktienverkäufe bei einem Lokzwangskauf sinkt (*siehe 7.6.2 auf Seite 23*).

90	100	112	126	142	1
82	90	100	112	126	1
76	90	90	100	111	1
71	76	82	90	100	1
67	71	76	82	90	1
65	67	71	75	80	1
63	67	69	70		1
					PA

ABLAUF EINER BETRIEBSRUNDE (6.1)

Ist eine Gesellschaft in der Betriebsrunde an der Reihe, macht sie Folgendes in dieser Reihenfolge:

Sonderaktion – Zu Beginn der ersten Betriebsrunde, an der eine Gesellschaft teilnimmt, legt sie einen ihrer Bahnhofsmarker auf ihre Startstadt als ihren Startbahnhof (siehe 6.3.1 auf Seite 20).

- 1 **Gleisplättchen legen** – Der Direktor kann ein neues Gleisplättchen auf den Spielplan legen oder ein vorhandenes Plättchen aufrüsten (siehe 6.2 auf Seite 17-19).
- 2 **Einen Bahnhof bauen** – Der Direktor kann einen der Bahnhofsmarker bezahlen und als neuen Bahnhof auf den Spielplan legen (siehe 6.3 auf Seite 20).
- 3 **Loks fahren lassen** – Alle Loks der Gesellschaft fahren auf verfügbaren Strecken (siehe 6.4 auf Seite 21).
- 4 **Einnahmen verteilen** – Der Direktor entscheidet, ob das durch die Loks der Gesellschaft in Schritt drei erwirtschaftete Kapital an die Aktionäre als Dividende ausgeschüttet wird oder von der Gesellschaft einbehalten und ins Firmenskapital gegeben wird.
- 5 **Loks kaufen** – Die Gesellschaft kann eine oder mehrere neue Loks kaufen; hat sie keine Lok, muss sie es sogar tun, wenn sie eine Strecke hat, die mindestens zwei Bahnhöfe verbindet (siehe 6.6 auf Seite 23).

Sobald Phase 3 begonnen hat, haben Eisenbahngesellschaften zu einem beliebigen Zeitpunkt in ihrem Zug in der Betriebsrunde die Möglichkeit, eine oder mehrere Privatgesellschaften von den Spielern zu kaufen. Manche Privatgesellschaften haben Sondereigenschaften, falls sie in Besitz einer Eisenbahngesellschaft sind (siehe Seite 27).

Die Anzahl an Betriebsrunden zwischen Aktienrunden erhöht sich im Verlauf des Spiels von einer auf zwei auf drei. Dies ist immer davon abhängig, welche Loks inzwischen im Spiel sind (siehe 2.0 auf den Seiten 10-11).

GLEISPLÄTTCHEN LEGEN (6.2)

Auf dem Spielplan, der den Nordosten der USA sowie den Südosten Kanadas zeigt, ist ein sechseckiges Raster aufgedruckt. Anhand dieses Hexrasters werden die sechseckigen Gleisplättchen ausgerichtet, mit denen Strecken zwischen den verschiedenen Städten auf dem Spielplan gebaut werden.

Hexfelder auf dem Spielplan – Jedes Sechseck auf dem Spielplan hat eine Hintergrundfarbe, die anzeigt, was für ein Gleisplättchen auf dieses Feld gelegt werden kann.

- **Graue** Hexfelder enthalten schon bei Spielbeginn Gleise und manchmal auch Städte. Auf graue Hexfelder können keine Gleisplättchen gelegt werden. **A**
- **Rote** Hexfelder sind Anschlüsse zu Fernverbindungen. Auf rote Hexfelder können keine Gleisplättchen gelegt werden. **B**
- **Gelbe** Gleisplättchen enthalten 1 bis 2 Städte und manchmal auch Gleise. Nur grüne Gleisplättchen können auf gelbe Hexfelder gelegt werden. **C**
- **Beige** Felder können Städte und/oder Gleise enthalten, meistens sind sie jedoch leer. Auf beige Hexfelder können nur gelbe Gleisplättchen gelegt werden. **D**

Gelbe und beige Hexfelder können zudem Gewässer und Gebirge enthalten. Wenn ein Plättchen auf diese Felder gelegt werden soll, müssen Erschließungskosten (zusätzlich \$80 oder \$120 wie auf dem Spielplan aufgedruckt) bezahlt werden.

Hinweis – Jede Eisenbahngesellschaft hat eine bestimmte Anzahl an runden „Bahnhofsmarkern“, auf denen das Gesellschaftslogo abgedruckt ist (siehe Seiten 4-5).



Privatgesellschaften Einkommen

Schuykill Valley (SV)	\$5
Champlain & St. Lawrence (CS)	\$10
Delaware & Hudson (DH)	\$15
Mohawk & Hudson (MH)	\$20
Camden & Amboy (CA)	\$25
Baltimore & Ohio (BO)	\$30

Hinweis – Falls sich der Aktienkurs einer Gesellschaft ändert, die in der aktuellen Betriebsrunde noch nicht an der Reihe war, kann sich dadurch auch die Reihenfolge der Gesellschaften ändern.

Hinweis – Gesellschaften können nur das Geld ausgeben, das sie im Betriebskapital haben; sie können keine Schulden machen. Um zum Beispiel einen Berg zu überbauen oder einen Bahnhofsmarker legen zu können, muss die Gesellschaft zu diesem Zeitpunkt ausreichend Kapital haben. Einkünfte gibt es erst im vierten Schritt, sie können daher nicht verwendet werden, um im gleichen Zug für Gleisteile oder Bahnhöfe zu bezahlen.

Hinweis – Das Legen oder Aufrüsten eines Gleisplättchens ist immer freiwillig. Dies gilt auch für die Erie und die NYC, auf deren Heimatfeld keine Gleise aufgedruckt sind.



Gleisplättchen — Die Farbe der Gleisplättchen zeigt an, in welcher Phase des Spiels (siehe 2.0 auf Seiten 10-11) sie verwendet und wo sie gelegt werden können.

- Gelbe Gleisplättchen sind ab Beginn von Phase 2 verfügbar und können nur auf beige Hexfelder gelegt werden.
- Grüne Gleisplättchen sind ab Beginn von Phase 3 verfügbar und können nur auf gelbe Hexfelder gelegt werden oder gelbe Plättchen aufrüsten.
- Braune Gleisplättchen sind ab Beginn von Phase 5 verfügbar und können nur grüne Plättchen aufrüsten.

Es gibt weitere Bedingungen wie die Gleisplättchen gelegt werden können (siehe 6.2.1 und 6.2.2).

Städte

Es gibt zwei verschiedene Sorten Städte auf dem Spielplan und auf Gleisplättchen – „große“ Städte und „kleine“ Städte. Eine große Stadt wird durch einen oder mehrere weiße Kreise dargestellt, die miteinander verbunden sind, während kleine Städte auf dem Spielplan durch kleine schwarze Kreise und auf Gleisplättchen durch einen Querbalken dargestellt werden. Auf manchen Hexfeldern und Gleisplättchen sind auch zwei verschiedene große oder kleine Städte, allerdings gibt es nie große und kleine Städte zusammen auf einem Hexfeld oder einem Gleisplättchen.

Die roten Fernverbindungs-Hexfelder zählen ebenfalls als Städte.



Bahnhöfe

Wenn eine Eisenbahngesellschaft einen ihrer Bahnhofsmarker auf einen der Kreise einer großen Stadt legt, wird dieser Marker zu einem Bahnhof dieser Gesellschaft in dieser Stadt (siehe 6.3).

Gleise bauen

Wenn eine Gesellschaft in einer Betriebsrunde an der Reihe ist, kann sie eine der beiden folgenden Optionen wählen (oder ganz darauf verzichten):

- ein Gleisplättchen auf ein Hexfeld legen, auf dem bislang noch kein Plättchen lag oder
- ein bereits auf dem Spielplan liegendes Gleisplättchen ersetzen und dieses wieder in den Vorrat zurücklegen

Gleisplättchen legen (6.2.1)

Folgende Einschränkungen gelten für das Legen von Gleisplättchen:

- 1 Eine Eisenbahngesellschaft, die ein Gleisplättchen legt, muss in der Lage sein, eine unblockierte Strecke (siehe 6.3.3, Seite 21) beliebiger Länge von einem ihrer Bahnhöfe zu einem der Gleisabschnitte des gelegten Plättchens zu führen.

Ausnahmen: Unabhängig von existierenden Gleisen können folgende Hexfelder bebaut werden:

Hinweis — 1 Die Eisenbahngesellschaft muss nicht den neuen Gleisabschnitt oder das gelegte Teil unbedingt verwenden können, wenn sie in der Betriebsrunde Strecken für ihre Loks festlegt.

BEISPIEL ZUM GLEISBAU

- A – gelbes Plättchen auf ein leeres Hex
- B – gelbes Plättchen auf ein leeres Hex
- A und B haben jeweils Erschließungskosten von \$80 3
- C – grünes Plättchen auf ein gelbes Hex ohne Plättchen (beide mit Kennbuchstaben „B“) 7
- D – grünes Plättchen rüstet gelbes Plättchen auf
- E – gelbes Gleisplättchen auf ein leeres Hex



Beiges Hexfeld gelbe Gleisplättchen

0 Städte	7, 8, 9
1 kleine Stadt	3, 4, 58
2 kleine Städte	1, 2, 55, 56, 69
1 große Stadt	57

Gelbes Hexfeld grüne Gleisplättchen

2 große Städte (OO)	59
Baltimore, Boston (B)	53
New York (NY)	54

Gelbes Plättchen aufrüstbar in grün zu (Anzahl)

1 (1)	nicht
2 (1)	nicht
3 (2)	nicht
4 (2)	nicht
7 (4)	18, 26, 27, 28, 29
8 (8)	16, 19, 23, 24, 25, 28, 29
9 (7)	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27
55 (1)	nicht
56 (1)	nicht
57 (4)	14, 15
58 (2)	nicht
69 (1)	nicht

Grünes Plättchen aufrüstbar in braun zu (Anzahl)

14 (3)	63
15 (2)	63
16 (1)	43, 70
18 (1)	43
19 (1)	45, 46
20 (1)	44, 47
23 (3)	41, 43, 45, 47
24 (3)	42, 43, 46, 47
25 (1)	40, 45, 46
26 (1)	42, 44, 45
27 (1)	41, 44, 46
28 (1)	39, 46, 70
29 (1)	39, 45, 70
53 (2)	61
54 (1)	62
59 (2)	64, 65, 66, 67, 68

BEISPIEL ZUM GLEISBAU (FORTSETZUNG)

- F** – grünes Plättchen rüstet gelbes Plättchen auf
- G** – braunes Plättchen rüstet grünes Plättchen auf (beide mit Kennbuchstaben B) **4 5 6**
- H** – grünes Plättchen rüstet gelbes Plättchen auf (ohne Kosten) **5**
- I** – gelbes Plättchen auf ein leeres Hex (Erschließungskosten \$120)
- J** – kann nicht aufrüstet werden, da das einzige mögliche Plättchen Gleise in alle Richtungen hat, aber keine Gleise nach Osten aus dem Rasterbereich herausführen dürfen. **1**

- Eine Eisenbahngesellschaft, die die CS in ihrem Besitz hat, kann ein Plättchen auf das CS-Hexfeld (B-20) legen.
- Eine Eisenbahngesellschaft, die die DH in ihrem Besitz hat, kann ein gelbes 57er-Plättchen auf das DH-Hexfeld (F-16) legen.
- Die NYC kann ein gelbes 57er-Plättchen auf das Hexfeld mit ihrem Heimatbahnhof (E-19) legen.
- Die Erie kann ein grünes 59er-Plättchen auf das Hexfeld mit ihrem Heimatbahnhof (E-11) legen, falls bereits grüne Plättchen verfügbar sind.

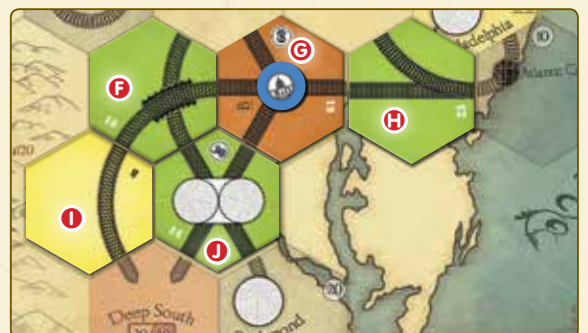
Unter den normalen Regeln kann jede Eisenbahngesellschaft ein Plättchen auf jedes der als Ausnahmen aufgezählten Hexfelder legen.

- Kein Gleisplättchen kann so gelegt werden, dass ein Gleisabschnitt vom Sechseckraster hinunter führt, in eine leere Seite eines grauen Hexfeldes führt oder gegen eine dick in blau eingefärbte Hexfeldkante (bei einem größeren Gewässer) führt.
- Die meisten Hexfelder kosten keine zusätzlichen Erschließungskosten. Falls das erstmalige Bebauen eines Hexfeldes Geld kostet, ist dies auf dem Spielplan aufgedruckt. Das Erschließen von Gebirgsfeldern kostet \$120 und von Gewässern \$80. Die bauende Gesellschaft zahlt dieses Geld an die Bank. Das Heimatfeld der Erie kostet keine Erschließungskosten, daher sind dort auch keine Kosten aufgedruckt.
- Hexfelder von Privatgesellschaften, die sich noch in Spielerhand befinden, können nicht von Gesellschaften bebaut werden. Hexfelder von Privatgesellschaften, die geschlossen oder von Eisenbahngesellschaften gekauft wurden, können bebaut werden (siehe Seite 27).
- Gleisplättchen können nur auf solche Hexfelder gelegt werden, auf denen die gleiche Anzahl an Städten der richtigen Größe abgebildet ist. Bei großen Städten darf nicht die Anzahl der Bahnhöfe mit der Anzahl der Städte verwechselt werden. (Im Beispiel unten ist auf dem Plättchen (J) eine einzelne große Stadt mit zwei Bahnhöfen.)
- Nur gelbe Plättchen können auf beige Hexfelder gelegt werden.
- Nur grüne Plättchen können auf gelbe Hexfelder gelegt werden. Falls das Hexfeld einen Buchstabencode hat (OO, NY oder B), muss auch auf dem Gleisplättchen dieser Code stehen.

Aufrüsten von Gleisplättchen (6.2.2)

Folgende Einschränkungen gelten für das Aufrüsten von Gleisplättchen:

- Eine Eisenbahngesellschaft, die ein Gleisplättchen aufrüstet, muss in der Lage sein, eine unblockierte Strecke (siehe 6.3.3, Seite 21) beliebiger Länge von einem ihrer Bahnhöfe zu einem der Gleisabschnitte des aufrüsteten Plättchens zu führen.
- Kein Gleisplättchen kann so aufrüstet werden, dass ein Gleisabschnitt des neuen Plättchens vom Sechseckraster hinunter führt, in eine leere Seite eines grauen Hexfeldes führt oder gegen eine dick in blau eingefärbte Hexfeldkante (bei einem größeren Gewässer) führt.



- ③ Alle Gleisabschnitte des alten Plättchens müssen in der gleichen Ausrichtung auch auf dem neuen Plättchen vorhanden sein.
- ④ Wenn ein Gleisplättchen aufgerüstet wird, müssen alle Bahnmarker auf dem alten Plättchen auf die entsprechenden Kreise des neuen Plättchens so gelegt werden, dass alle bisherigen Anschlüsse weiter existieren.
- ⑤ Jedes Gleisplättchen ist nur mit bestimmten anderen Plättchen aufrüstbar, und nicht alle Gleisplättchen können überhaupt aufgerüstet werden. Gelbe Plättchen können nur durch grüne Plättchen aufgerüstet werden, grüne nur durch braune.
- ⑥ Hat ein Plättchen einen Buchstabencode (OO, NY oder B), muss auch auf dem aufrüstenden Plättchen dieser Code vorhanden sein.
- ⑦ Mit dem Aufrüsten von Plättchen sind nie Erschließungskosten verbunden.

BAHNHOFSMARKER LEGEN (6.3)

Wenn eine Eisenbahngesellschaft einen ihrer Bahnmarker auf einen weißen Kreis einer großen Stadt legt, wird der Marker zu einem Bahnhof dieser Gesellschaft. Ein Bahnhof hat zwei Effekte:

- Auf jeder Route, die von einer Gesellschaft befahren wird, muss sich mindestens ein eigener Bahnhof befinden, die Gesellschaft kann somit nunmehr möglicherweise andere Strecken befahren (siehe 6.4.2).
- Bahnhöfe können die Routen anderer Gesellschaften blockieren (siehe 6.3.3).

Den Heimatbahnhof legen (6.3.1)

In der Betriebsrunde, in der eine Eisenbahngesellschaft zum ersten Mal agiert, muss sie zu Beginn ihres Zugs einen Bahnmarker auf den weißen Kreis ihrer Startstadt legen, um damit ihren Heimatbahnhof zu bauen. Diese Aktion kostet sie nichts.

Weitere Bahnhöfe bauen (6.3.2)

Während eine Gesellschaft in einer Betriebsrunde an der Reihe ist, kann sie genau einen weiteren Bahnhof bauen. Dies kann auch zusätzlich zum Legen des Heimatbahnhofs sein. Die folgenden Einschränkungen gelten:

- Die Eisenbahngesellschaft muss in der Lage sein, eine unblockierte Strecke (siehe 6.3.3, Seite 21) beliebiger Länge von einem ihrer Bahnhöfe zu der Stadt zu führen, in der der Bahnmarker gelegt werden soll. **Ausnahme:** Die Gesellschaft nutzt den Effekt der Privatgesellschaft DH (siehe Seite 27).
- Der erste zusätzliche Bahnhof kostet \$40, alle weiteren je \$100.
- Bahnhöfe können nur auf leeren Kreisen großer Städte gebaut werden.
- Eine Gesellschaft darf keinen Bahnhof auf einem Plättchen bauen, auf dem sie bereits einen Bahnhof hat.
- Eine Gesellschaft kann nur so viele Bahnhöfe bauen, wie sie Bahnmarker hat.
- Eine Gesellschaft kann einen Bahnhof dann nicht bauen, wenn sie dadurch das Legen des Heimatbahnhofs einer anderen Gesellschaft blockieren würde, die noch nicht in einer Betriebsrunde aktiv war.
- Der Heimatbahnhof der Erie kann auf einer der beiden Städte des Hexfelds bzw. des dort gelegten Plättchens gelegt werden. Andere Gesellschaften können dort erst einen Bahnhof legen, nachdem die Erie sich für eine der beiden Städte entschieden und dort gebaut hat.

Hinweis — Das Ziel des Spiels ist es, möglichst reich zu werden, und ein wichtiger Faktor dabei sind die Dividenden der Eisenbahngesellschaften. Daher ist das Planen von Strecken und Bahnhöfen ein wichtiges Strategieelement des Spiels.

Hinweis — Die Heimatbahnhöfe sind durch das Logo der Gesellschaft auf dem Spielplan eingezeichnet.

Hinweis — Die Erie und die NYC müssen kein Gleisplättchen auf ihr Heimathexfeld legen, wenn ihr Direktor das nicht will, sie müssen jedoch ihren Heimatbahnhof legen, auch wenn kein Plättchen auf dem Heimathexfeld liegt.

Beispiel: Die B&O kann einen Bahnhof auf **A** legen. Sie kann keinen Bahnhof auf **B** legen, weil sie keine Streckenverbindung dorthin hat. Sie kann auch nicht in **C** bauen, da der PRR-Bahnhof in **F** die Strecke blockiert. Sie kann ebenfalls nicht einen Bahnhof in **E** legen, da bei Weichen nicht gewendet werden darf. Beide Teile **G** haben Weichen, die die Strecke nach **E** blockieren.

Die PRR könnte einen Bahnhof in **E** oder **C** errichten. Sie kann keinen Bahnhof in **A** oder **B** errichten, weil die Strecke dorthin durch den B&O-Bahnhof in **H** blockiert ist. Sie kann auch keinen Bahnhof in **D** errichten, weil sie nicht zwei Bahnhöfe auf dem gleichen Feld haben darf und bereits einen in **F** gelegt hat.



Hinweis — Die Strecke einer Gesellschaft kann nie durch eine Stadt hindurchführen, deren Bahnhöfe komplett von Markern anderer Gesellschaften belegt sind (siehe 6.3.3 auf Seite 21).

Hinweis — Zu Spielbeginn ist der benötigte Bahnhof einer Strecke meistens der Heimatbahnhof. Weitere Bahnhöfe werden meistens so gelegt, dass die Gesellschaft Zugriff auf noch lukrativere Strecken erhält.

Hinweis — Fernverbindungen können Start- oder Endpunkt einer Route sein und nicht durchfahren werden.

Hinweis — Loks werden erst am Ende des Zuges gekauft, also kann eine Lok nicht in der Runde fahren, in der sie gekauft wurde. Daher kann eine Gesellschaft nie in ihrer ersten Betriebsrunde Loks fahren lassen.

Hinweis — Verschiedene Städte auf einem Gleisplättchen können alle Teil derselben Strecke sein. Ein Strecke kann daher das New York-Feld von Nordosten anfahren, im Nordwesten verlassen, im Westen wieder anfahren und im Süden verlassen, um beide Städte mitzunehmen.

Hinweis — Loks können nicht kombiniert werden, um damit eine längere Strecke zu ermöglichen.

Beispiel: Die beste mögliche Strecke der B&O verbindet 7 Städte: ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦. Sie kann nicht nach ②, ohne Gleise doppelt zu verwenden, und Deep South gibt höhere Einnahmen als Richmond. Das Einfahrergebnis würde 270 betragen: $60+50+10+30+50+30+40$. Da es sieben Stationen sind, würde die B&O dafür eine Diesellok benötigen.



Beispiel: Die beste Strecke der PRR verbindet 5 Städte: ② ③ ④ ⑤ ⑥. Sie kann ① nicht anfahren, weil sie dazu eine Strecke doppelt verwenden oder ② auslassen müsste. Sie kann ⑥ und ⑦ nicht anfahren, weil der Bahnhof der B&O dies blockiert. Das Einfahrergebnis mit einer 5er-Lok würde 200 betragen: $50+30+10+50+60$.

Strecken blockieren (6.3.3)

Solange mindestens einer der weißen Kreise einer Stadt nicht durch einen Bahnhof belegt ist, können alle Gesellschaften, die diese Stadt anfahren können, ihre Strecke auch durch diese Stadt hindurchführen (siehe 6.4.2 weiter unten).

Sobald alle Kreise einer Stadt durch Bahnhöfe belegt sind, können nur Gesellschaften, die einen Bahnhof in dieser Stadt haben, ihre Strecke durch diese Stadt hindurchführen. Alle anderen Gesellschaften können die Stadt nur noch als Start- oder Endpunkt einer Strecke verwenden, falls alle anderen Bedingungen erfüllt sind (siehe 6.4.2 weiter unten).

BETRIEB DER LOKS (6.4)

Während eine Gesellschaft in der Betriebsrunde an der Reihe ist, darf sie jede ihrer Loks einmal fahren lassen. Eine Lok fährt auf einer Strecke (siehe 6.4.2 weiter unten). Diese Strecke muss aus mindestens zwei Städten bestehen, die mit Gleisen verbunden sind. Die Lok erzeugt Einkommen, das sich aus der Addition des Wertes der Städte berechnet.

Die Strecken für die Loks der Gesellschaft sollten so gewählt werden, dass das höchst mögliche Einkommen erzielt wird. (siehe den Hinweis neben 6.5 auf Seite 20)

Als „Städte“ auf der Strecke zählen große Städte, kleine Städte und Fernverbindungen.

Streckenlänge (6.4.1)

Auf jeder Lokkarte steht eine Zahl zwischen 2 und 6 oder der Buchstabe D. Die Zahl besagt, wie viele Städte die Strecke dieser Lok enthalten darf. Eine Lok mit dem Buchstaben D ist eine Diesellok und kann unbegrenzt viele Städte anfahren.

Eine Lok muss nicht die Maximalzahl der ihr möglichen Städte ausschöpfen, wenn sie mit weniger Städten ein höheres Einkommen erreicht. Es müssen allerdings immer mindestens 2 Städte auf der Strecke sein.

Strecken (6.4.2)

Eine Strecke für eine Lok ist als durchgehende Gleise definiert, die mindestens eine Stadt mit einem Bahnhof ihrer Gesellschaft verbinden. Folgendes gilt:

- Eine Strecke muss durchgehend sein. Sie kann nicht an Weichen umkehren oder an Kreuzungen die Richtung wechseln. Kein Gleisabschnitt kann mehrfach verwendet werden.
- Eine Strecke kann in einer beliebigen Stadt beginnen und enden. Fernverbindungen und Städte, bei denen alle weißen Kreise von Bahnhöfen fremder Gesellschaften besetzt sind, können nicht durchfahren werden und dienen daher nur als Start- oder Endpunkt von Strecken.
- Alle Städte entlang der Strecke müssen angefahren werden; es können also keine Städte ausgelassen oder übersprungen werden.
- Eine Strecke, die in eine Stadt hineinführt, kann auf einem beliebigen anderen Gleisabschnitt die Stadt wieder verlassen, falls die Durchfahrt nicht blockiert ist.
- Eine Strecke kann verschiedene Gleisabschnitte auf dem gleichen Plättchen enthalten.
- Eine Strecke kann keine Stadt mehrfach enthalten, aber verschiedene Städte auf dem gleichen Plättchen.

Hat eine Gesellschaft mehr als eine Lok, müssen alle Loks auf völlig unabhängigen Strecken fahren. Allerdings können sich diese Strecken an Bahnhöfen oder Kreuzungen treffen, solange nicht ein Gleisabschnitt dabei mehrfach benutzt würde.

EINKOMMEN ERZEUGEN (6.5)

Jede Stadt hat einen Wert: eine durch 10 teilbare Zahl in einem Kreis. Wenn eine Lok fährt, wird der Ertrag dieser Fahrt berechnet, indem der Wert der Städte auf der Route aufaddiert wird. Die roten Fernverbindungen haben zwei Werte. In den ersten Spielphasen wird der niedrigere Wert verwendet, ab dem Kauf der ersten 5er-Lok der höhere Wert.

Sobald alle Loks einer Gesellschaft gefahren sind, wird das Gesamteinkommen der Gesellschaft berechnet, indem der Ertrag der einzelnen Loks zusammengezählt wird. **Dieses Geld kommt immer aus der Bank.** Der Direktor der Gesellschaft bestimmt, was mit dem Geld geschehen soll. Es kann entweder als Dividenden an die Aktionäre ausgezahlt werden oder von der Gesellschaft einbehalten und ins Gesellschaftskapital gelegt werden.

Dividenden

Wenn eine Gesellschaft Dividenden auszahlt, wird das gesamte Einkommen an die Aktionäre ausgeschüttet. Für jeden 10%-Anteil erhält der Aktionär entsprechend 10% des erwirtschafteten Geldes. *Befinden sich Aktien im Bankpool, werden die Dividenden dieser Aktien in das Kapital der Gesellschaft gelegt. Befinden sich noch Aktien in der Bank, bleibt das Geld für diese Aktien in der Bank (die Bank bezahlt es sozusagen an sich selbst).*

Einbehalten

Falls keine Dividende gezahlt wird, legt der Direktor das ganze in dieser Betriebsrunde erwirtschaftete Einkommen in das Kapital der Gesellschaft.

Anpassung des Marktwerts

Der Kurs einer Eisenbahngesellschaft steigt, wenn sie Dividenden ausschüttet, und fällt, wenn sie keine Dividenden ausschüttet (siehe 4.5 auf Seite 13).

Beispiel: Anhand der Grafik unten sollen für verschiedene Lok-Konstellationen die besten Strecken gefunden werden. Der Heimatbahnhof der B&O befindet sich im mit (F) gekennzeichneten Hexfeld. Strecken werden durch die Buchstaben der Hexfelder, durch die sie führen, angegeben. FED beginnt also in F und führt durch E nach D. Jede Strecke ist identisch mit der Rückstrecke, in diesem Fall also DEF. Das Einkommen einer Strecke wird in runden Klammern angegeben, z. B. (80). Falls nicht anders angegeben, verwendet jede Strecke die Maximalanzahl an möglichen Städten. Die Route EDA ist nicht erlaubt, da eine Fernverbindung nie in der Mitte einer Strecke sein kann. Falls B stattdessen ein gerades Gleisplättchen hätte, das A und C verbindet würde, wäre DABCFED ebenfalls nicht erlaubt, da die Fernverbindung nicht gleichzeitig Start und Ziel der Strecke sein kann.



Hinweis — Falls ein anderer Spieler eine ertragsreichere Streckenführung findet, muss diese genommen werden. Zwar sind Spieler nicht verpflichtet, die Strecken ihrer Mitspieler zu optimieren, aber es gehört zum guten Ton, dass erfahrenere Spieler ihren weniger erfahrenen Mitspielern helfen, wenn diese das wünschen.

Beispiel: Wilko ist Direktor der C&O und hält 50% der Anteile. 30% sind noch in der Bank und 20% im Bankpool. Die Einnahmen betragen \$50, und die C&O schüttet Dividenden aus. Wilko erhält daher für seine 50% \$25, \$10 gehen in das Kapital der C&O und \$15 bleiben in der Bank

Hinweis — Hat eine Eisenbahngesellschaft Einkommen durch eine von ihr gekaufte Privatgesellschaft, erhält sie dieses Geld schon zu Beginn der Betriebsrunde in ihr Betriebskapital. Es ist nicht möglich, von diesem Geld Dividenden zu zahlen.

Für mehrere mögliche Lokkombinationen sind hier die besten Strecken aufgeführt:

Loks: Einkommen	Beste Strecken
Eine 2er-Lok: \$80	FE oder FCBE
Zwei 2er-Loks: \$160	FE, FCBE
Drei 2er-Loks: \$220	FE, FCBE, FIJ
Zwei 2er-Loks, eine 3er-Lok: \$250	FCBE, FIJ, FED
Eine 2er-Lok, zwei 3er-Loks: \$270	FIJ, FED, FCBEH
Zwei 3er-Loks: \$210	FED, FCBEH
Eine 3er-Lok, eine 4er-Lok: \$220	FEH, DEBCFIJ

- 1) Legale Strecken für eine 2er-Lok: FE (80), FCBE (80) und FIJ (60).
- 2) Illegale Strecken für eine 2er-Lok: FCG (wendet an einer Weiche); FCBAD (wechselt an einer Brücke die Gleise); DE, EH und EBCG (kein Bahnhof auf der Strecke)
- 3) Legale Strecken für zwei 2er-Loks: zwei beliebige Strecken aus #1.
- 4) Legale Strecken für drei 2er-Loks: die drei Strecken aus #1.
- 5) Legale Strecken für eine 3er-Lok: EFIJ (90), EBCFIJ (90), GCBEF (100), FED (110), FEH (100), FCBED (110) oder FCBEH (100).
- 6) Illegale Strecken für eine 3er Lok (zusätzlich zu denen aus #2): FEBCF (eine Stadt doppelt auf der Strecke) und EFE (Gleis doppelt benutzt und Stadt zweimal auf Strecke).
- 7) Legale Strecken für zwei 3er-Loks: EFIJ (90) und entweder FCBED (110) oder FCBEH (100); GCBEF (100) und FIJ (60) — die zweite 3er-Lok kann dann nur als 2er-Lok fahren; EBCFIJ (90) und entweder DEF (110) oder HEF (100); FCBED (110) und FEH (100); oder FCBEH (100) und FED (110).
- 8) Illegale Strecken für zwei 3er-Loks (zusätzlich zu den bereits aufgeführten): FED und FEH (einzeln erlaubt, aber zusammen nicht, da beide den Streckenabschnitt EF verwenden).

Hinweis — Weil der Kauf einer Lok einen Phasenwechsel auslösen kann, müssen Loks einzeln nacheinander gekauft werden. Will daher eine Gesellschaft mehr als eine Lok kaufen, kauft sie erst eine, führt möglicherweise einen Phasenwechsel durch, und kauft dann die nächste.

Falls ein Lokkauf einen Phasenwechsel auslöst und dieser dazu führt, dass das Loklimit der Gesellschaften reduziert wird, kann es vorkommen, dass die Gesellschaft danach nicht in der Lage ist, noch eine weitere Lok zu kaufen.

Beispiel: Eine Gesellschaft, die eine 3er- und eine 4er-Lok besitzt, kann die erste 5er-Lok kaufen, da bis zu diesem Zeitpunkt Gesellschaften drei Loks haben dürfen. Direkt mit dem Kauf der 5er-Lok sinkt dieses Limit auf zwei, daher muss die Gesellschaft eine ihrer Loks ohne Entschädigung an die Bank zurückgeben.

Phase	ausgelöst durch	Loklimit
2	2er-Lok	4
3	3er-Lok	4
4	4er-Lok	3
5+	5er-Lok	2

Hinweis — Der Kauf der ersten Diesellok entfernt die verbliebenen 4er-Loks aus dem Spiel.

Hinweis — Gesellschaften können nicht freiwillig Loks verschrotten, um Platz für neue zu machen.

Hinweis — Solange eine Gesellschaft keine erlaubte Strecke hat, muss sie auch keine Lok besitzen.

Ist eine Gesellschaft gezwungen, eine Lok zu kaufen, und reicht ihr Geld plus das Geld ihres Direktors nicht dafür aus, ist der Direktor gezwungen, Aktien zu verkaufen, bis genügend Geld vorhanden ist. Falls nach Verkauf aller möglichen Aktien immer noch nicht genügend Geld vorhanden ist, ist der Direktor bankrott und das Spiel endet.

Hinweis — „Verfügbare Loks“ bedeutet Loks in der Bank, Loks im Bankpool und Loks, die von anderen Gesellschaften des gleichen Direktors zum Kauf angeboten werden.

Hinweis — Die Gesellschaft muss nicht eine Lok einer anderen Gesellschaft kaufen, selbst wenn diese billiger ist als die der Bank oder des Bankpools. Sie darf aber eine Lok einer anderen Gesellschaft kaufen, selbst wenn diese teurer als eine in der Bank oder im Bankpool ist.

Hinweis — Bei einem Lok-Zwangskauf kann auch eine Lok von einer anderen Gesellschaft gekauft werden. Wenn ein Direktor dafür aber eigenes Geld verwenden muss, darf er nicht mehr als den aufgedruckten Wert der Lok bezahlen.

LOKS KAUFEN (6.6)

Am Ende ihres Zuges in der Betriebsrunde hat die Gesellschaft die Möglichkeit, noch Loks von der Bank zu kaufen.

- Loks müssen einzeln nacheinander gekauft werden.
- Hat die Gesellschaft bereits das Loklimit der aktuellen Phase erreicht oder überschritten, kann sie keine weitere Lok kaufen.
- Loks können von der Bank, dem Bankpool oder von einer anderen Gesellschaft gekauft werden.
- Loks, die von der Bank gekauft werden, müssen zum aufgedruckten Preis gekauft werden. Es muss immer die kleinste verfügbare Lok gekauft werden, also zu Beginn die 2er-Loks. Erst wenn diese alle verkauft wurden, sind die 3er-Loks verfügbar, und so weiter. Bei den Dieselloks gibt es dazu eine Ausnahme, siehe unten.
- Im Bankpool können Loks liegen, die von Gesellschaften wegen Überschreitung des Loklimits nach einem Phasenwechsel zurückgegeben werden mussten. Diese Loks können zum aufgedruckten Preis von der Bank gekauft werden.
- Loks können von anderen Gesellschaften gekauft werden, falls sich die Direktoren beider Gesellschaften auf einen Preis einigen. Dies geschieht immer im Zug der kaufenden Gesellschaft. Eine Gesellschaft kann niemals gezwungen werden, eine Lok einer anderen Gesellschaft zu kaufen. Eine Gesellschaft kann auch die letzte Lok einer anderen Gesellschaft kaufen. Der Mindestpreis für eine von einer anderen Gesellschaft gekaufte Lok beträgt \$1.
- **Dieselloks** — Sobald die erste 6er-Lok gekauft wurde, können außer den noch in der Bank vorrätigen 6er-Loks auch Dieselloks gekauft werden. Eine Diesellok kostet \$1100. Dieser Preis reduziert sich auf \$800, falls die kaufende Gesellschaft eine 4er-, 5er- oder 6er-Lok „eintauscht“. Die eingetauschte Lok (falls sie nicht durch den Phasenwechsel sofort verschrottet wird) wird in den Bankpool gelegt. Dieser Tausch kann auch erfolgen, wenn die eintauschende Gesellschaft schon zwei Loks besitzt und eine davon eintauscht.

Überzählige Loks (6.6.1)

Bis zum Kauf der ersten 4er-Lok können Gesellschaften bis zu vier Loks besitzen. Mit dem Phasenwechsel beim Kauf der ersten 4er-Lok reduziert sich das Loklimit auf drei, später beim Kauf der ersten 5er-Lok sogar auf zwei. Falls in diesem Moment eine Gesellschaft mehr Loks hat als erlaubt, muss ihr Direktor eine Lok auswählen, die zurückgegeben wird. Sie wird in den Bankpool gelegt, die Gesellschaft erhält dafür keine Entschädigung. Falls mehrere Gesellschaften überzählige Loks zurückgeben müssen, geschieht das in der Reihenfolge des Kurswerts.

Lok-Zwangskauf (6.6.2)

Falls eine Gesellschaft mit einer legalen Strecke am Ende ihres Zuges in der Betriebsrunde keine Lok hat, muss sie sofort eine Lok kaufen.

- Die Gesellschaft **kann** unter den normalen Regeln eine Lok aus dem Bankpool, der Bank oder von einer anderen Gesellschaft kaufen (*siehe 6.6 weiter oben*).
- Sonst **muss** die Gesellschaft, falls sie genügend Geld hat, die billigste verfügbare Lok kaufen.
- Sonst **muss** die Gesellschaft, falls sie zusammen mit ihrem Direktor genügend Geld hat, die billigste verfügbare Lok kaufen (*siehe Hinweis links*). Das gesamte Geld der Gesellschaft muss bezahlt werden, der Direktor bezahlt den Rest aus seinem Privatvermögen. Wird eine Lok aus einer anderen Gesellschaft gekauft, darf deren Preis jedoch nicht den aufgedruckten Preis übersteigen.

Aktien-Zwangsverkauf (6.6.3)

Falls Gesellschaft und Direktor zusammen nicht genug Geld haben, um eine Lok zu kaufen, müssen sowohl die Gesellschaft als auch ihr Direktor ihr gesamtes Geld ausgeben. Dann muss der Direktor Aktien und darf Privatgesellschaften verkaufen, bis er genügend Geld zusammen hat, um eine Lok kaufen zu können. Folgende Regeln gelten für Zwangsverkäufe von Aktien:

- Der Verkauf von Aktien darf nicht dazu führen, dass sich der Direktor der derzeit aktiven Gesellschaft ändert, die sich gerade ihre Lok kauft.
- Führt der Verkauf von Aktien dazu, dass sich der Direktor einer anderen Gesellschaft ändert, passiert das sofort.
- Der Direktor entscheidet selbst, was er verkaufen will und in welcher Reihenfolge er verkauft.
- Der Direktor darf nur so viele Aktien verkaufen, wie er benötigt, um den Zwangskauf der Lok zu finanzieren.
- Der Direktor kann auch Privatgesellschaften verkaufen, falls er einen Spieler findet, der sie ihm abkaufen will, aber er muss es nicht.
- Falls der Direktor mehr als eine Gesellschaft kontrolliert, kann seine Gesellschaft ohne Lok eine Lok aus einer seiner anderen Gesellschaften kaufen. Er muss dies aber nicht tun. Bei einem Zwangskauf mit Aktienverkauf darf nicht mehr als der aufgedruckte Preis bezahlt werden.

Hinweis — Hinweis — Bleibt Geld nach dem Zwangsverkauf von Aktien und dem Kauf der Lok übrig, bleibt dieses Geld im Besitz des Direktors und geht nicht in die Gesellschaft.

Hinweis — Falls der Direktor nicht ausreichend Geld zusammenbekommt, um eine Lok zu kaufen, ist dieser Spieler bankrott. Das Spiel endet sofort.

Hinweis — Das Gesamtergebnis des bankrotten Direktors ist der Wert aller Aktien, die er nicht verkaufen konnte. Es ist möglich, wenn auch nicht sehr wahrscheinlich, dass ein bankrotter Spieler das Spiel gewinnen kann.

Hinweis — Nach jeder Aktienrunde folgt ein ganzes Set Betriebsrunden, um gewisse finanzielle Mausechelen zu unterbinden, die das Spiel unbalanciert machen würden. Dennoch bleibt genügend Spielraum für kluge Manipulation von Aktienmarkt und Gesellschaften.

Beispiel: Falls die Bank während der ersten Betriebsrunde von drei leer wird, werden diese Betriebsrunde und die beiden verbliebenen noch gespielt.

BANKROTT (6.7)

Ist eine Gesellschaft gezwungen, eine Lok zu kaufen, und reicht ihr Geld zusammengelegt mit dem Geld des Direktors nicht aus, um eine Lok zu kaufen, muss der Direktor Aktien verkaufen, um die Differenz auszugleichen (*siehe weiter oben*). Reicht das Geld nicht aus, nachdem der Direktor alle Aktien verkauft hat, die er verkaufen darf, geht er bankrott und das Spiel endet sofort.

SPIELENDEN (7.0)

Falls die Bank zu einem beliebigen Zeitpunkt kein Geld mehr hat, endet das Spiel zum nächsten Zeitpunkt, an dem eine Aktienrunde beginnen würde.

- Falls das Geld während einer Betriebsrunde ausgeht, wird das derzeitige Set Betriebsrunden noch fertig gespielt, und dann endet das Spiel.
- Falls das Geld während einer Aktienrunde ausgeht, wird die Aktienrunde normal fertig gespielt, und dann folgt noch ein Set Betriebsrunden, bevor das Spiel endet.

Auch nachdem die Bank kein Geld mehr hat, zahlt sie weiter Geld aus. Die meisten Spielegruppen verwenden dafür einen Notizblock. Alternativ können auch alle Spieler eine identische Summe Bargeld an die Bank zurückgeben, sodass die Bank wieder richtig auszahlen kann.

Der reichste Spieler bei Spielende gewinnt das Spiel. Dafür wird folgendes zusammengerechnet:

- das Geld des Spielers
- der Gesamtwert seiner Aktien, also der derzeitigen Kurswert mal die Anzahl der Anteile
- der aufgedruckte Preis der Privatgesellschaften, falls sie noch existieren. Dies ist möglich, aber unwahrscheinlich, weil dann das Spiel enden müsste, bevor die erste 5er-Lok ins Spiel kommt. Privatgesellschaften, die von Gesellschaften gekauft oder ganz geschlossen wurden, haben keinen Wert.

SPIELENDEN DURCH BANKROTT (7.1)

Das Spiel endet, wenn die Bank kein Geld mehr hat (*siehe 7.0 weiter oben*). Eine Partie 1830 endet auch dann, wenn ein Spieler bankrott geht. Bei einem Bankrott endet es sofort, kein anderer Spieler und keine andere Gesellschaft ist noch an der Reihe.

E9



A19



A17



I19



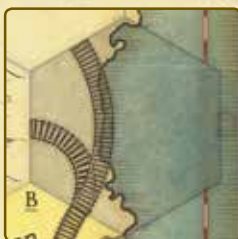
E5



H12



D24



B20



1830+ Szenarien

1830+ ist die zusammenfassende Bezeichnung für Varianten von 1830, die auf einem etwas größeren Spielbrett gespielt werden, das auf der Rückseite des eigentlichen Spielplans abgedruckt ist.

Unterschiede zwischen den Spielplänen von 1830 und 1830+

Die Unterschiede zwischen den beiden Seiten des Spielplans kann man in drei Kategorien aufteilen:

- Der 1830+ -Plan ist nach Süden um zwei Reihen erweitert und damit um die großen Städte Lexington, Huntington, Richmond und Norfolk.
- Einige aufgedruckte Hexfelder wurden abgeändert: E9 (östlicher Lake Erie) hat einen zusätzlichen Ausgang nach Westen. A19 Montréal hat jetzt Platz für einen zweiten Bahnhofsmarker, einen zusätzlichen Ausgang nach Westen und zusätzlich ein höheres Einkommen ab der braunen Phase. A17 hat entsprechend einen zusätzlichen Ausgang in Richtung Montréal. Atlantic City (I19) hat einen zusätzlichen Ausgang nach Süden. Detroit (E5) hat einen vorgedruckten Ausgang nach Westen und kann daher schon in der gelben Phase angefahren werden. Altoona (H12) beginnt als grünes 23er-Teil, wobei der PRR-Heimatbahnhof an beliebiger Stelle auf diesem Hexfeld ist und nicht die Durchfahrt der anderen Gesellschaften blockiert. Das Hex nordöstlich von Boston (D24) ist als nicht-aufrüstbares 29er-Teil vorgedruckt. Burlington (B20) ist jetzt eine doppelte kleine Stadt und benötigt entsprechend andere Plättchen.
- Die Baukosten zum Überbauen von besonderem Gelände wurden teilweise verändert. Es gibt hier auch eine dritte Kategorie, die \$40 für das Überbauen kostet.

Mit dem 1830+ -Plan spielen

Eigentlich ist die 1830+-Seite für Varianten gedacht, die in Zukunft als Erweiterungen veröffentlicht werden, aber es spricht nichts dagegen, sie auch in "normalen" Partien 1830 zu verwenden, solange man sich dabei bewusst ist, dass vor allem die gelben Plättchen begrenzt sind und schnell aufgebraucht sein können.

Die meisten Änderungen am Spielplan sind dazu gedacht, die Chancengleichheit zwischen den einzelnen Gesellschaften zu unterstützen. Die Gegend um Montréal (und damit die Canadian Pacific) wird interessanter, weil höhere Einfahrergebnisse möglich sind. Die B&O hat zusätzliche Optionen in Richtung Süden, was den Druck auf New York abschwächt.

Optionale Einkommens-Marken

Auf Wunsch einiger 18xx-Spieler, die gerne mit einem separaten Spielbrett zum Markieren des Einfahrergebnisses spielen (in dieser Ausgabe nicht enthalten), enthalten die Stanzbögen spezielle Marken dafür.





ANHANG



Glossar

Aktienmarkt: Das Raster, auf dem die Kursmarker den aktuellen Kurs der Aktien der Gesellschaften anzeigen.

Aktienrunde: Während Aktienrunden können Spieler Aktien kaufen und verkaufen. Eine Aktienrunde endet, wenn alle Spieler hintereinander gepasst haben.

Aufrüsten (eines Gleisplättchens): Ein gelbes Gleisplättchen kann durch ein grünes und ein grünes durch ein braunes ersetzt werden. Ersetzte Plättchen werden in den Vorrat zurückgelegt. Siehe Seite 19 und Seite 28.

Bahnhofsmarker: Diese runden farbigen Marker mit den Logos der Gesellschaften zeigen an, wo die Gesellschaft einen Bahnhof hat. Jede Gesellschaft hat zwischen 2 und 4 Bahnhofsmarker.

Bank: In der Bank befinden sich alle nicht verkauften Privatgesellschaften, Aktienzertifikate und Loks sowie alles Geld, das nicht in Besitz der Spieler oder der Gesellschaften ist.

Bankaktien: Die Aktien einer Gesellschaft, die noch nie in Spielerhand waren. Ihr Preis ist immer der bei PAR VALUE angegebene Ausgabepreis.

Bankhalter: Der Spieler, der die Bank und den Bankpool bedient.

Bankpool: Ein Platz auf dem Spielplan, wo von den Spielern verkaufte Aktien liegen, so dass sie deutlich von den noch nicht von der Bank verkauften Zertifikaten zu unterscheiden sind. Im Bankpool können auch zurückgegebene Loks liegen.

Bankrott: In 1830 endet ein Spiel durch einen Bankrott, wenn eine Gesellschaft eine Lok kaufen muss, doch das Vermögen von Gesellschaft und Direktor auch nach Zwangsverkäufen nicht für einen Kauf ausreicht.

Besitzbogen: Zu jeder Gesellschaft gibt es einen Besitzbogen, auf dem das Geld, die Bahnhofsmarker und Loks der Gesellschaft aufbewahrt werden.

Betriebsrunde: Während einer Betriebsrunde ist jede aktive Gesellschaft einmal an der Reihe und kann Gleisplättchen legen, ihre Loks fahren lassen, Loks kaufen und andere Aktionen durchführen. Je nach Spielphase gibt es zwischen einer und drei Betriebsrunden zwischen Aktienrunden.

Direktor: Der Spieler, der das mit „President“ gekennzeichnete 20%-Zertifikat einer Gesellschaft besitzt, ist deren Direktor und kontrolliert die Aktivitäten der Gesellschaft.

Direktorzertifikat: Das mit „President“ gekennzeichnete 20%-Zertifikat einer Gesellschaft, das anzeigt, wer derzeit Direktor der Gesellschaft ist.

Einkommen: Wenn eine Gesellschaft in einer Betriebsrunde an der Reihe ist, erzeugt sie mit Hilfe ihrer Loks Einkommen. Dieses Einkommen zahlt sie entweder als Dividenden an die Aktionäre aus oder behält es ins Betriebskapital ein. Auch Privatgesellschaften erzeugen Einkommen.

Eisenbahngesellschaft: siehe Gesellschaft

Erstkaufsrechtkarte: Die Karte „Priority Deal“ zeigt an, welcher Spieler in der nächsten Aktienrunde zuerst an der Reihe ist. Die Karte wird immer an den Spieler zur Linken desjenigen Spielers gegeben, der zuletzt in der Aktienrunde gekauft oder verkauft hat.

Gesellschaft (Eisenbahngesellschaft): Eine Gesellschaft wird gegründet, wenn 60% ihrer Anteile in Spielerhand sind. Der Spieler mit den meisten Anteilen ist ihr Direktor und kontrolliert ihre Aktivitäten.

Gleisplättchen: Mit diesen gelben, grünen und braunen sechseckigen Plättchen verbinden Gesellschaften die Städte auf dem Spielplan.

Heimatstadt: Eine Stadt auf dem Spielplan, die das Logo einer der Gesellschaften zeigt. Ist die Gesellschaft zum ersten Mal in einer Betriebsrunde an der Reihe, legt sie kostenlos einen Bahnhofsmarker auf die Stadt mit dem Logo. Die Erie ist ein Sonderfall (siehe 6.3.2).

Hexfelder: Die sechsseitigen Felder auf dem Spielplan, auf die Gleisplättchen gelegt werden können.

Loks: Auf jeder Lokkarte sind eine Zahl, das dazugehörige Bild der Lok und ihre Kosten abgedruckt. Die Zahl gibt an, in welcher Phase die Lok gekauft werden kann und wie viele Städte sie verbinden kann. Dieselloks (D) können beliebig viele Städte verbinden.

Par-Preis: Dies ist der Ausgabepreis der Aktien einer Gesellschaft, wie ihn der Direktor beim Kauf des Direktorzertifikats festlegt. Das Startkapital der Gesellschaft ist das Zehnfache des Par-Preises.

Privatgesellschaft: Jede Privatgesellschaft hat ein Zertifikat, auf dem ihr Preis und ihr Einkommen steht. Bis die Privatgesellschaften geschlossen oder mit Phase 5 aus dem Spiel entfernt werden, zahlen sie ihrem Besitzer zu Beginn jeder Betriebsrunde das Einkommen aus. Ihre sonstigen Eigenschaften sind auf Seite 27 aufgelistet.

Spielplan: Die beiden Seiten des Spielplans zeigen leicht unterschiedliche Ausschnitte des Nordostens der USA und des Südostens von Kanada. Die eine Seite ist für 1830, die andere für die verschiedenen Varianten in 1830+. Der Plan ist mit einem Sechseck-(Hex-)Raster überzogen, auf das die sechseckigen Gleisteile gelegt werden. Auch der Aktienmarkt und andere Spielelemente sind auf dem Spielplan abgedruckt.

Strecke: Miteinander verbundene Gleise. Loks können Strecken fahren, die mindestens zwei Städte miteinander verbinden, falls dabei kein Streckenteil mehrfach befahren wird, an Weichen nicht umgekehrt oder an Kreuzungen die Richtung gewechselt wird. Strecken mehrerer Loks einer Gesellschaft dürfen keine Schnittmenge haben. Siehe 6.4.2 auf Seite 21.

Zertifikat: Eine Karte, die den Besitz von einer Privatgesellschaft oder von Anteilen an einer der Eisenbahngesellschaften anzeigt.

PRIVATGESELLSCHAFTEN

Schuylkill Valley (SV, 20/5)

1 Champlain & St.

Lawrence (CS, 40/10) – Eine Gesellschaft, in deren Besitz die CS ist, kann ein Gleisplättchen auf das Feld der CS (B-20) legen. Dieses Hexfeld muss nicht mit einem der Bahnhöfe der Gesellschaft oder mit anderen Gleisabschnitten verbunden sein. Dieses kostenlose Gleisplättchen kann zusätzlich zum regulären Gleisplättchen der Gesellschaft gelegt werden; sie kann also in dieser Betriebsrunde zwei Gleisplättchen legen.



2 Delaware & Hudson (DH, 70/15) –

Eine Gesellschaft, in deren Besitz die DH ist, kann ein Gleisplättchen und einen Bahnhofsmarker auf das Hexfeld der DH (F-16) legen. Die Erschließungskosten des Feldes kosten wie gewöhnlich \$120, doch das Legen des Bahnhofsmarkers kostet nichts. Das gelegte Gleisplättchen muss nicht mit einem der Bahnhöfe der legenden Gesellschaft verbunden sein – es muss sogar mit gar keiner Strecke verbunden sein. Das Legen dieses Gleisplättchens zählt als der normale Gleisbau der Gesellschaft in diesem Zug. Falls die Gesellschaft in diesem Zug keinen Bahnhof dort baut, muss sie in folgenden Zügen die normalen Regeln zum Legen von Bahnhofsmarkern befolgen (also eine unblockierte Strecke zu diesem Feld haben). Falls eine andere Gesellschaft das Feld der DH bebaut, verfallen damit die Sondereffekte der DH.



DIE PRIVATGESELLSCHAFTEN

Name / Szenario	Abk.	Preis / Einkommen	Ort	Besonderheiten
Schuylkill Valley	SV	\$20 / \$5	G-15	–
Champlain & St. Lawrence	CS	\$40 / \$10	B-20	Extra Gleisplättchen legen ¹
Delaware & Hudson	DH	\$70 / \$15	F-16	Gleis + kostenloser Bahnhof ²
Mohawk & Hudson	MH	\$110 / \$20	D-18	Umtauschbar in 10% NYC ³
Camden & Amboy	CA	\$160 / \$25	H-18	Zusätzlich 10% PRR ⁴
Baltimore & Ohio	BO	\$220 / \$30	I-13/I-15	Direktorzertifikat der B&O ⁵

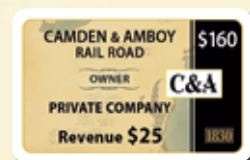
3 Mohawk & Hudson (MH, 110/20) –

Ein Spieler, der die MH besitzt, kann sie gegen ein 10%-Zertifikat der NYC eintauschen, falls er noch eine weitere NYC-Aktie halten darf und mindestens eine NYC-Aktie in der Bank oder im Bankpool vorhanden sind. Dieser Tausch kann während des Zuges des Spielers in einer Aktienrunde oder zwischen den Zügen anderer Spieler oder Eisenbahngesellschaften in Aktien- bzw. Betriebsrunden geschehen. Diese Aktion schließt die MH.



4 Camden & Amboy (CA, 165/25) –

Der Spieler, der die CA ursprünglich kauft, erhält sofort ein 10%-Zertifikat der PRR, ohne dafür bezahlen zu müssen. Dadurch wird die CA nicht geschlossen. Die PRR ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht aktiv, aber die Aktie kann entsprechend der normalen Regeln behalten oder verkauft werden.



5 Baltimore & Ohio (BO, 220/30) –

Der Käufer der BO erhält sofort die 20%-Direktoraktie der B&O, ohne dafür bezahlen zu müssen, und legt sofort den Startkurs für sie fest. Die BO kann nicht an eine Eisenbahngesellschaft verkauft werden und wechselt nicht den Besitzer, falls die B&O einen neuen Direktor erhält. Sobald die B&O ihre erste Lok kauft, wird die BO geschlossen.











UNTERSCHIEDLICHE SPIELERANZAHL

	SPIELERANZAHL				
	2	3	4	5	6
Startkapital	1200	800	600	480	400
Zertifikatslimit	28	20	16	13	11

DIE SPIELPHASEN

	1	2	3	4	5	6	7
Beginnt durch	Spielbeginn	Privatg. ausverkauft	3er-Lok gekauft	4er-Lok gekauft	5er-Lok gekauft	6er-Lok gekauft	Diesel gekauft
Neue Loks		2er-Loks	3er-Loks	4er-Loks	5er-Loks	6er-Loks	Diesel
Verschrottete Loks				2er-Loks		3er-Loks	4er-Loks
Gleisplättchen		gelb	grün		braun		
Loklimit		4	4	3	2	2	2
BRs zwischen ARs		1	2	2	3	3	3
Privatg. kaufen		nein	ja	ja	-	-	-
Privatg. gehen aus dem Spiel		-	-	-	ja	-	-
Fernverbindungen		Niedriger Wert	Niedriger Wert	Niedriger Wert	Höherer Wert	Höherer Wert	Höherer Wert

DIE EISENBAHNGESELLSCHAFTEN

Name	Abkürzung	Bahnhofs- marker	Heimat- stadt	Hex- feld
Pennsylvania	 PRR	4	Altoona	H-12
New York Central	 NYC	4	Albany	E-19
Canadian Pacific	 CPR	4	Montreal	A-19
Baltimore & Ohio	 B&O	3	Baltimore	I-15
Chesapeake & Ohio	 C&O	3	Cleveland	F-6
Erie	 Erie	3	Buffalo	E-11
New York, New Haven, & Hartford	 NNH	2	New York	G-19
Boston & Maine	 B&M	2	Boston	E-23

MITWIRKENDE DER ERSTAUSGABE

Autor: Francis Tresham

Entwicklungsteam: Francis Tresham, Maurice Roth, Richard Waring, Thomas Tresham, David Maxwell, Douglas May, Mick Uhl und Bruce Shelley

Redakteur bei AH: Bruce Shelley




Titelillustration: James Talbot

Weitere Spieltester: Vince Frattali, Rex Martin, Cliff Willis, Steve Simmons, Gerald Lientz, Edward Fahrmeier und WARTHOG



Anzahl Gleisplättchen im Spiel

Gesamt:

1830

		
34	25	26

GLEISPLÄTTCHEN UND MÖGLICHES AUFRÜSTEN

Bild	Plättchen	Anzahl 1830	Aufrüst- bar	Bild	Plättchen	Anzahl 1830	Aufrüst- bar	Bild	Plättchen	Anzahl 1830
	1	1			19	1	45, 46		43	2
	2	1			20	1	44, 47		44	1
	3	2			23	3	41, 43, 45, 47		45	2
	4	2			24	3	42, 43, 46, 47		46	2
	7	4	18, 26, 27, 28, 29		25	1	40, 45, 46		47	1
	8	8	16, 19, 23, 24, 25, 28, 29		26	1	42, 44, 45		61	2
	9	7	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27		27	1	41, 44, 46		62	1
	55	1			28	1	39, 43, 46, 70		63	3
	56	1			29	1	39, 43, 45, 70		64	1
	57	4	14, 15		53	2	61		65	1
	58	2			54	1	62		66	1
	69	1			59	2	64, 65, 66, 67, 68		67	1
	14	3	63		39	1			68	1
	15	2	63		40	1			70	1
	16	1	43, 70		41	2				
	18	1	43		42	2				