Einstiegsregeln

Ein Spiel von Francis Tresham

Redaktion: Bruce Shelley

Die **Einsteigerversion** von 1830 verwendet die Regeln von 1830 Classic zum Betrieb von Eisenbahngesellschaften, verzichtet jedoch auf den Aktienmarkt und verwendet weniger Gesellschaften. Neue Spieler sollten etwa 60-90 Minuten für eine Lernpartie benötigen, die ihnen die Grundlagen beibringt.

Spielübersicht

Jeder Spieler hat die Kontrolle über eine Eisenbahngesellschaft. Gewonnen hat der, dessen Gesellschaft bei Spielende am meisten Geld besitzt. Wer an der Reihe ist, kann Gleisplättchen legen oder aufrüsten, Bahnhofsmarker setzen, Loks fahren lassen und dadurch Einkommen erzielen und neue Loks kaufen.

Das Spiel hat **vier Phasen**; jede neue Phase wird durch den Kauf einer bestimmten neuen, moderneren Lok ausgelöst.

Spielaufbau

Der Spielplan wird mit der *1830 Classic*-Seite nach oben ausgelegt. Der Plan ist mit einem Sechseck-(„Hex-")Raster überzogen, auf das die sechseckigen Gleisteile gelegt werden, um Städte miteinander zu verbinden und Strecken zu erstellen, auf denen die Loks Einkommen erzeugen.

Das Geld (die „Bank") und die doppelseitigen Gleisteile (mit einem * markiert) werden neben den Spielplan gelegt.

Auch die verfügbaren 2er-, 3er-, 4er- und 5er-Loks (siehe Spielaufbau-Kasten) werden als Stapel neben den Plan gelegt.

Hinweis: Jede Lok hat eine Typennummer, die angibt, wie viele Städte auf ihrer Strecke sein können. Eine 3er-Lok kann also bis zu 3 Städte auf ihrer Strecke haben.

Ein Bahnhofsmarker jeder der sechs aufgeführten Gesellschaften wird auf ihren jeweiligen Heimatbahnhof gelegt, auch bei weniger als 6 Spielern.

Die Besitzbögen der am Spiel beteiligten Eisenbahngesellschaften (siehe Tabelle) werden gemischt und einer davon an jeden Spieler gegeben. (Bei 3 Spielern werden also die Bögen der PRR, NYC und C&O gemischt und unter den Spielern verteilt.)

SPIELAUFBAU

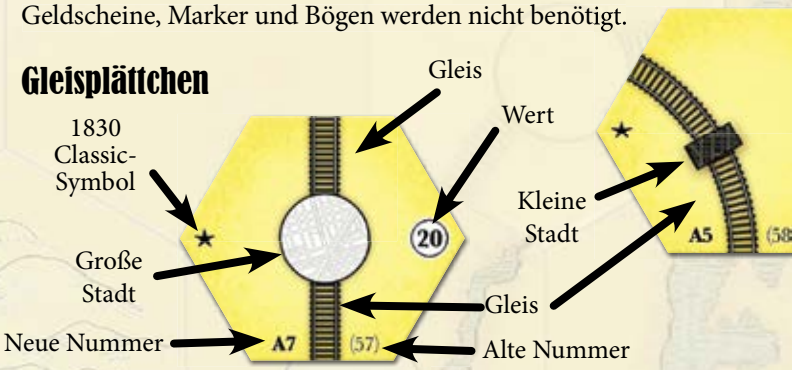
Spieleranzahl	Startkapital	Anzahl an Loks 2er/3er/4er/5er	Aktive Gesellschaften
2	$200	4-3-2-1	PRR, NYC*
3	$180	4-4-3-1	PRR, NYC, C&O
4	$180	5-5-4-1	PRR, NYC, C&O, B&M
5	$150	6-6-5-1	PRR, NYC, C&O, B&M, NNH
6	$150	7-6-5-2	PRR, NYC, C&O, B&M, NNH, B&O

* Bei 2 Spielern kann auch der Spielaufbau für 4 Spieler gewählt werden, wobei einer der Spieler dann die PRR sowie die B&M erhält und der anderen Spieler die C&O sowie die NYC. Die Gesellschaften agieren unabhängig voneinander, der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt die Partie.

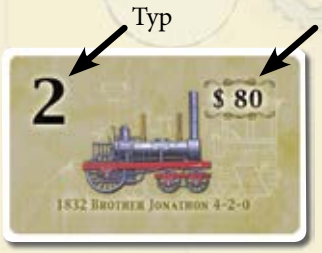
	Eisenbahngesellschaft	Abkürzung	Startbahnhof
1	Pennsylvania	PRR	Altoona (H-12)
2	New York Central	NYC	Albany (E-19)
3	Chesapeake & Ohio	C&O	Cleveland (F-6)
4	Boston & Maine	B&M	Boston (E-23)
5	New York, New Haven & Hartford	NNH	New York (G-19)
6	Baltimore & Ohio	B&O	Baltimore (I-15)

Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Zu Spielbeginn sind in der Bank alle Scheine mit den Werten $10, $20, $50 und $100. Jeder Spieler erhält sein Startkapital wie in der Tabelle angegeben. Jede Gesellschaft, die im Spiel ist, erhält einen Bahnhofsmarker auf das $40-Feld ihres Bogens. Die anderen Geldscheine, Marker und Bögen werden nicht benötigt.

Gleisplättchen



Lokkarte



Bahnhofsmarker

Gesellschafts-Besitzbögen

Geld

Spielablauf

Alle Spieler bzw. ihre Eisenbahngesellschaften sind nach einer festgelegten Reihenfolge nacheinander am Zug. Die Spielreihenfolge steht in der Spielaufbautabelle: PRR – NYC – C&O – B&M – NNH – B&O. Gesellschaften, die nicht im Spiel sind, werden dabei übergangen.

Die Gesellschaft, die an der Reihe ist, kann:

1) **Gleisteile legen oder aufrüsten**
2) **Ihren zweiten Bahnhofsmarker legen**
3) **Ihre Loks fahren lassen und Einkommen erzielen**
4) **Züge kaufen**

Spielphasen

Das Spiel läuft in vier Phasen ab. Eine neue Phase beginnt, wenn die erste Lok eines größeren Typs gekauft wird. Zu jeder Phase gibt es auch spezielle Regeln, die für diese Phase gelten:

Phase 1 – läuft ab Spielbeginn
- Nur gelbe Gleisplättchen können gelegt werden
- Jede Gesellschaft kann bis zu vier Loks besitzen (2er)
- Der niedrigere Wert für rote Fernverbindungen wird verwendet

Phase 2 – beginnt, nachdem alle 2er-Loks verkauft wurden, mit dem Kauf der ersten 3er-Lok
- Gelbe und grüne Gleisplättchen können gelegt werden
- Jede Gesellschaft kann bis zu vier Loks besitzen (2er und 3er)
- Der niedrigere Wert für rote Fernverbindungen wird verwendet

Phase 3 – beginnt, nachdem alle 3er-Loks verkauft wurden, mit dem Kauf der ersten 4er-Lok
- Alle 2er-Loks werden aus dem Spiel entfernt. Drehe die Karten um und verwende sie als weitere 4er-Loks (siehe Spielaufbau)
- Gelbe und grüne Gleisplättchen können gelegt werden
- Jede Gesellschaft kann bis zu drei Loks besitzen
- Der niedrigere Wert für rote Fernverbindungen wird verwendet

Phase 4 – beginnt, nachdem alle 4er-Loks verkauft wurden, mit dem Kauf der ersten 5er-Lok
- Gelbe, grüne und braune Gleisplättchen können gelegt werden
- Jede Gesellschaft kann bis zu zwei Loks besitzen
- Der höhere Wert für rote Fernverbindungen wird verwendet

Gleisplättchen legen oder aufrüsten

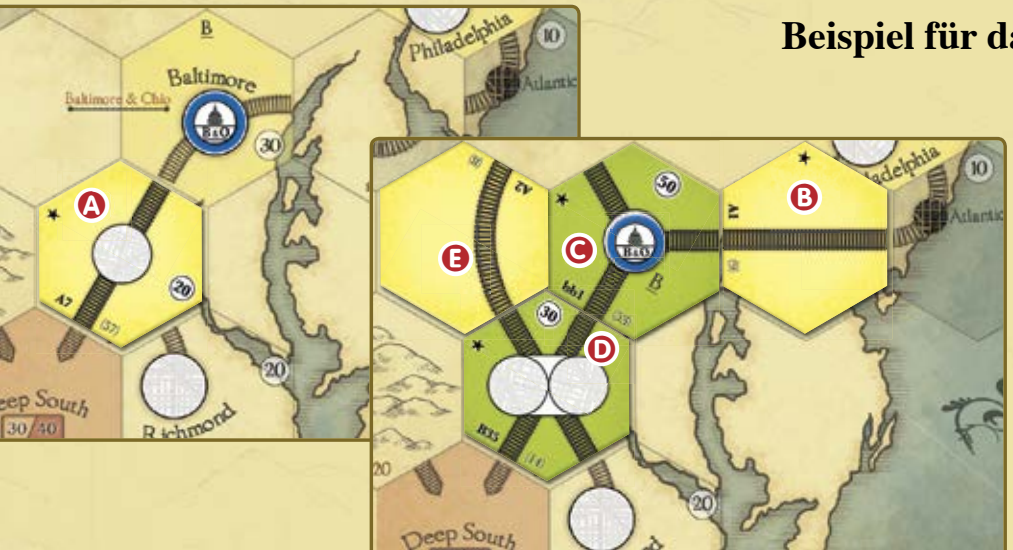
Gleise werden mit Hilfe von sechseckigen Plättchen gebaut, die auf den Spielplan gelegt werden. Die Gesellschaft, die an der Reihe ist, kann eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **Gleise legen,** indem sie ein gelbes Plättchen auf den Spielplan legt
- **Gleise aufrüsten,** indem sie ein grünes oder braunes Plättchen legt

Jedes Plättchen muss so gelegt werden, dass es auf das Raster des Spielplans passt, und kann beliebig gedreht werden, solange es danach folgenden Regeln entspricht:

- Sobald ein Plättchen gelegt ist, wird es Teil des Spielplans und kann nur verändert werden, indem es entfernt wird, um durch ein anderes Teil ersetzt **(aufgerüstet)** zu werden,
- Sobald ein Gleisabschnitt gebaut wurde, kann er nicht mehr entfernt werden.
- Wenn ein Plättchen ersetzt wird, müssen alle Gleisabschnitte des alten Teils identisch und in die gleiche Richtung weisend auch auf dem neuen Teil zu finden sein
- gelbe Plättchen können nur auf nicht eingefärbte Sechsecke gelegt werden.
- grüne Plättchen können nur auf gelbe Sechsecke und Plättchen gelegt werden.

Sonderregeln:
- ein mit OO gekennzeichnetes grünes Plättchen kann nur auf ein gelbes Sechseck gelegt werden, das ebenfalls mit OO gekennzeichnet ist.
- ein mit B gekennzeichnetes grünes Plättchen kann nur auf ein gelbes Sechseck gelegt werden, das ebenfalls mit B gekennzeichnet ist (Baltimore und Boston).
- Nur das mit NY gekennzeichnete grüne Plättchen kann auf das gelbe Sechseck gelegt werden, das ebenfalls mit NY gekennzeichnet ist.



Beispiel für das Legen von Gleisplättchen

- **A** ein gelbes Teil wurde auf ein Sechseck ohne Plättchen gelegt
- **B** ein gelbes Teil wurde auf ein Sechseck ohne Plättchen gelegt, die Baukosten in diesem Gelände betragen $40 ($80 im Grundspiel)
- **C** ein grünes Plättchen wurde auf ein Sechseck ohne Plättchen gelegt
- **D** ein gelbes Plättchen wurde zu einem grünen Plättchen aufgerüstet
- **E** ein gelbes Teil wurde auf ein Sechseck ohne Plättchen gelegt

- Braune Teile können nur grüne Teile aufrüsten

Sonderregeln:

- Die braunen mit OO gekennzeichneten Plättchen können nur die grünen OO-Plättchen aufrüsten
- Die braunen mit B gekennzeichneten Plättchen können nur die grünen B-Plättchen aufrüsten
- Das braune mit NY gekennzeichnete Plättchen kann nur das grüne NY-Plättchen aufrüsten.

- Aufgerüstete Plättchen werden vom Spielplan entfernt und zu den verfügbaren Teilen zurückgelegt.
- Die Gesellschaft, die ein Plättchen legt oder aufrüstet, muss eine durchgehende Gleisstrecke beliebiger Länge von einem ihrer Bahnhofsmarker zu dem neuen Plättchen haben. Diese Strecke darf dabei nicht durch eine Stadt führen, bei der alle weißen Kreise durch Bahnhofsmarker anderer Gesellschaften belegt sind.
- Wenn ein Plättchen mit einer Stadt aufgerüstet wird, müssen alle Bahnhofsmarker auf dem Plättchen auf das neue Plättchen übernommen werden, und zwar an derselben Stelle wie vorher.
- Kein Plättchen darf so gelegt werden, dass Gleise in Gebiete führen, auf die keine Plättchen gelegt werden dürfen. Beispiele dafür sind Gebiete, die nicht im Sechseckraster sind (außer den roten Feldern), der Rand des Spielplans, die leere Seite eines grauen Sechsecks oder die rote Linie bei einem Sechseck mit Fluss oder See.
- Auf Sechsecke mit einer oder zwei kleinen Städten können nur gelbe Teile mit der entsprechenden Anzahl von kleinen Städten gelegt werden.
- Auf Sechsecke mit einer großen Stadt (einem weißen Kreis) können nur entsprechende gelbe Teile mit einem weißen Kreis gelegt werden.
- Manche Sechsecke enthalten schwieriges Gelände, das zusätzliche Erschließungskosten verlangt, damit dort das erste Plättchen gelegt werden kann. Diese Felder sind mit den entsprechenden Kosten bedruckt. Das Geld muss bezahlt werden, wenn das Plättchen gelegt wird. Eine Gesellschaft, die ein dort bereits gelegtes Teil aufrüstet, muss die Kosten nicht noch einmal bezahlen.

Hinweis: *Im Lernspiel kostet das Erschließen nur die Hälfte des aufgedruckten Preises. Ein Gebirge kostet statt $120 nur $60, ein Fluss oder See kostet statt $80 nur $40.*

Spielphasen

Jede Gesellschaft beginnt das Spiel mit einem Bahnhof in ihrer Heimatstadt. Möchte sie irgendwann den zweiten Bahnhofsmarker legen, muss sie dann dafür $40 bezahlen.

Folgende Regeln gelten für das Setzen von Bahnhofsmarkern:

- Die Gesellschaft muss eine durchgehende Gleisstrecke beliebiger Länge von ihrem Heimatbahnhof zu der Stadt haben, in der sie ihren zweiten Bahnhof bauen will.
- In der gewählten Stadt muss noch Platz für den Bahnhofsmarker sein. In jedem Kreis einer großen Stadt ist nur Platz für einen Bahnhof – Bahnhöfe können nicht übereinander gelegt werden.
- Es darf noch kein Bahnhofsmarker der Gesellschaft auf dem Hex vorhanden sein.

Sobald ein Bahnhof gelegt wurde, kann er weder bewegt noch wieder entfernt werden. Wenn alle Bahnhofsbauplätze einer Stadt genutzt wurden, können nur Eisenbahngesellschaften, die einen Bahnhof in dieser Stadt haben, eine Strecke durch diese Stadt hindurchführen. Andere Gesellschaften können so eine Stadt nur als Start- oder Zielort einer Strecke verwenden.

Loks fahren lassen & Einkommen erzeugen

Um Einkommen zu erzeugen, lassen die Gesellschaften ihre Loks auf Strecken auf dem Spielplan fahren. Dabei gelten folgende Richtlinien:

- Eine erlaubte Fahrt für eine Lok enthält mindestens zwei Städte, und mindestens eine dieser Städte muss einen Bahnhof der Gesellschaft enthalten.
- Die maximale Anzahl an Städten, die auf der Strecke einer Lok liegen dürfen, wird durch ihre Typzahl bestimmt (eine 3er-Lok kann also bis zu drei Städte auf ihrer Strecke haben).
- Loks können nicht an Weichen umkehren oder an Kreuzungen die Richtung wechseln.
- Falls die Strecke einer Lok das rote Feld einer Fernverbindung enthält, muss dieses als Start oder Ende der Strecke gewählt werden.

Fortsetzung des Beispiels zum Legen von Gleisplättchen

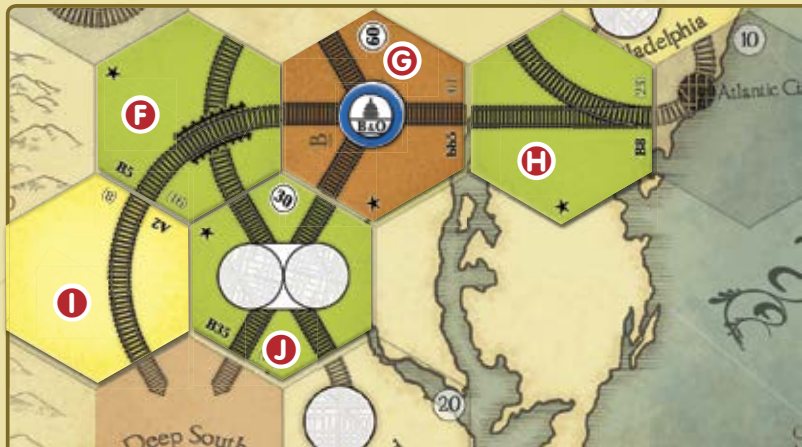
F das gelbe Plättchen wurde zu einem grünen Plättchen aufgerüstet

G das grüne Plättchen wurde zu einem braunen Plättchen aufgerüstet

H das gelbe Plättchen wurde zu einem grünen Plättchen aufgerüstet (ohne Kosten)

I ein gelbes Plättchen wurde auf ein Sechseck ohne Plättchen gelegt, die Baukosten betragen $60 ($120 im Grundspiel)

J kann nicht aufgerüstet werden, da das einzig mögliche Plättchen Gleisabschnitte in alle Richtungen hat, und nach Osten keine Gleise führen dürfen



- Ein Zug darf nicht die gleiche Stadt oder die gleiche Fernverbindung mehrfach auf seiner Strecke haben, aber zwei verschiedene Städte auf demselben Plättchen.
- Ein Zug darf keinen Gleisabschnitt mehr als einmal verwenden, allerdings verschiedene Gleise auf dem gleichen Plättchen.
- Alle Städte auf der Strecke müssen angefahren werden, es dürfen keine übersprungen werden.

Der Ertrag der Fahrt wird berechnet, indem die Summe der Werte der Städte auf der Strecke gebildet wird. Falls eine Gesellschaft mehr als eine Lok fahren lässt, müssen sich die Strecken aller Loks an die obigen Regeln halten; zudem darf keine Lok einen Gleisabschnitt verwenden, den eine andere Lok bereits verwendet hat. Es dürfen allerdings Städte von mehreren Loks (auf verschiedenen Strecken) angefahren werden.

Das Einkommen der Gesellschaft ist die Summe des Ertrags aller ihrer Loks. Nachdem es berechnet worden ist, zahlt die Bank das Geld an die Gesellschaft aus.

Loks kaufen

Die aktive Gesellschaft kann eine oder mehrere neue Loks kaufen, solange sie dabei nicht das bestehende Loklimit übersteigt (siehe Tabelle auf Seite 2).

Neue Loks werden von der Bank verkauft, und zwar immer in numerischer Reihenfolge. Also müssen alle 2er-Loks verkauft sein, bevor die erste 3er-Lok im Angebot ist, alle 3er-Loks müssen verkauft sein, damit es die erste 4er-Lok gibt, und so weiter. Loks werden immer zum aufgedruckten Preis gekauft.

Befindet sich eine Lok auf dem offenen Markt, schränkt das nicht den Kauf von Loks aus der Bank ein.

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.

Falls ein Phasenwechsel dazu führt, dass eine Gesellschaft zu viele Loks besitzt, legt der Direktor dieser Gesellschaft so viele Loks der Gesellschaft in den Offenen Markt, bis sie das Loklimit wieder einhält. Die Gesellschaft erhält dafür keine Entschädigung. Loks im Offenen Markt können ebenfalls von Gesellschaften gekauft werden, indem diese den aufgedruckten Preis an die Bank bezahlen.

Das Spiel gewinnen

Das Spielende endet, wenn eine dieser zwei Bedingungen erfüllt ist:

- Die Bank hat kein Geld mehr
- Eine Eisenbahngesellschaft hat keine Lok und nicht genug Geld, um eine neue aus der Bank oder vom Offenen Markt zu kaufen

Sobald eines dieser Ereignisse eintritt, wird die Bank um die bislang unbenutzten $500-Scheine ergänzt, und die laufende Runde fertig gespielt. Das Spiel endet also direkt bevor die PRR wieder an der Reihe wäre, so dass alle Gesellschaften gleich oft an der Reihe waren.

Der Spieler mit dem meisten Geld in seiner Gesellschaft gewinnt. Loks und Bahnhofsmarker haben bei Spielende keinen Wert.

Beispiel: Der Heimatbahnhof der B&O befindet sich auf dem Feld (F). Das Spiel befindet sich in Phase 3 (gelbe und grüne Plättchen sind im Spiel). Die Strecken werden durch die Buchstaben der Felder angegeben, über die die Lok fährt. FED bedeutet zum Beispiel, dass die Strecke in F beginnt, durch E durchführt und in D endet. 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

Illegale Strecken für 2er-Loks:
FD (überspringt den Bahnhof in E)
FCG (wendet an der Kreuzung in C)
FCBAD (wechselt an einer Brücke die Gleise) und
DE, EH oder EBCG (kein Bahnhof auf der Strecke).

Illegale Strecken für eine 3er-Lok:
FEBCF (eine Stadt doppelt auf der Strecke)
EDA (Fernverbindungen können nicht in der Mitte einer Strecke sein) und
EFE (verwendet Gleisabschnitte mehrfach und hat eine Stadt doppelt)