

RAILROAD BARONS

Ein Kartenspiel basierend auf dem 18xx-Spielprinzip für 2 Personen von Helmut Ohley

Spielmaterial

- 60 Karten
- 30 Holzsteine in 5 Farben
- 1 Kurstableau
- Spielgeld (je 24mal 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2, 1)
- diese Spielregel

Railroad Barons beruht auf dem 18xx-Spielprinzip. Es gibt 5 Konzerne, die im Verlauf des Spiels in den Aktienrunden gegründet werden. Diese Konzerne betreiben Eisenbahngesellschaften und schütten Dividende aus oder sparen ein. Jede Gesellschaft hat ein festes Einkommen. Die Konzerne agieren immer in der gleichen Reihenfolge, die auch oben auf der Übersichtskarte angegeben ist: Grün vor Schwarz vor Gelb vor Rot vor Blau. Sie haben eine unterschiedliche Anzahl an Spielsteinen zur Verfügung.

Konzern	Farbe	Spielsteine	Kursmarker
Marley, Scrooge & Cratchit	grün	6	1
Seedy Brothers	schwarz	6	1
Alvin V.A. Rice International	gelb	5	1
Desmond Picable Inc.	rot	4	1
McGreed Bros. & Sons	blau	4	1

- Zu jedem Konzern gibt es 4 Aktienpapiere in der Stückelung 40%-Direktor, 30%, 20% und 10%.
- Konzerne können zu einem der Kurse 70-80-90-100 gegründet werden.
- Ein Konzern kann agieren, wenn mind. 50% der Aktien gekauft wurden.
- Sobald der Konzern handlungsfähig ist, erhält er sofort das Zehnfache des Anfangskurses als Startkapital.
- Spieler können 100% der Aktien eines Konzerns besitzen.
- In der Bank können sich maximal 60% der Aktien einer gegründeten Gesellschaft befinden.
- Das **Aktienlimit** pro Spieler beträgt 9 Papiere.
- Nur Aktien in Spielerhand bezahlen Dividende.
- Konzerne haben nicht die Pflicht, Gesellschaften zu besitzen.



© 2010

Lookout Games

Fragen, Anregungen
oder Kritik?

Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

Redaktion:

Hanno Girke

Illustrationen:

Klemens Franz
atelier198

Die Eisenbahngesellschaften haben verschiedene Entwicklungsstufen:

Kategorie	Anzahl	Stufe	Preis	Ertrag	veraltet bei Stufe
A	4	2	100	50	4
B	3	2/3	100/200	50	4 oder 6
C	3	3	200	80	6
D	2	3/4	200/300	80	6 oder 8
E	2	4	300	120	8
F	2	4/5	300/500	120	8 oder nie
G	2	5	500	170	nie
H	2	6	600	230	nie
I/K	8	8a/b	800/400	300/100	nie

Gesellschaften der Kategorie B, D und F können mit zwei verschiedenen Entwicklungsstufen gekauft werden; die alternative Stufe ist auf der Rückseite der Karte. Falls eine D-Gesellschaft auf Stufe 4 gekauft wird, veralten bereits zu diesem Zeitpunkt die Gesellschaften der Stufe 2.

Gesellschaften der Stufe 8 können wahlweise als teure 8a mit hohem Einkommen oder als billige 8b mit niedrigerem Einkommen gekauft werden.

Zudem gibt es 5 verschiedene **Privatiers**, von denen in jeder Partie 4 ins Spiel kommen. Sie haben jeweils eine Eigenschaft und einen Wert; der eine Spieler erhält die Eigenschaft, der andere das Geld. Der **\$30**-Privatier erlaubt es seinem Besitzer, einmal im Spiel zu Beginn einer AR das Erstkaufrecht zu tauschen. Die Privatiers mit dem Wert **\$40**, **\$50** und **\$60** können in den Betriebsrunden einem der eigenen Konzerne zugeordnet werden. Der Privatier mit Wert **\$450** bringt die 40%-Direktor-Aktie der MS&C sowie eine 2er-Gesellschaft mit.

Spielaufbau und -verlauf:

Das Kurstableau kommt zwischen die Spieler auf den Tisch und die 5 Privatiers werden bereitgelegt. Eine 2er-Gesellschaft (die *Dominion Atlantic*) und der Direktor der MS&C (grün) wird zum \$450-Privatier gelegt (sollte dieser nicht ins Spiel kommen werden sowohl Aktie als auch Gesellschaft auf die entsprechenden Stapel zurück gelegt). Jeder Spieler erhält **\$200 Startkapital** und eine Übersichtskarte. Rechts neben das Kurstableau werden die Aktien der Konzerne gelegt. Die Gesellschaften werden alphabetisch sortiert und gestapelt, so dass die **A-Gesellschaften** oben liegen und links neben das Kurstableau gelegt. Ein Startspieler (A) wird bestimmt.

Dieser wählt einen der fünf Privatiers und nennt einen Preis dafür. (Für die ersten Partien empfehlen wir, den auf den Karten aufgedruckten Richtwert zu nehmen.)



Spieler B entscheidet sich dann, ob er lieber das Geld oder die Eigenschaft haben will (Spieler A erhält dann was übrig bleibt, also entweder das Geld oder den Privatier mit seiner Sonder-eigenschaft). Danach ist Spieler B zweimal hintereinander an der Reihe, einen Privatier auszuwählen, der Startspieler sucht den vierten aus. Der fünfte kommt ganz aus dem Spiel, beide Spieler erhalten seinen Geldwert zu ihrem Startkapital dazu.

Aktienrunde (AR):

Das Spiel geht danach mit einer Aktienrunde weiter. Auf jede AR folgen zwei Betriebsrunden, dann kommt die nächste AR. In den Aktienrunden kann der Spieler, der an der Reihe ist, folgendes tun:

- (optional) Aktien zum aktuellen Kurs **zurück an die Bank verkaufen**
- danach (optional) Aktien zum aktuellen Kurs **aus der Bank kaufen**, allerdings keine Aktien eines Konzerns, von dem er in diesem Zug bereits Aktien verkauft hat, und immer nur ein Papier auf einmal.
- oder **passen**

Beispiel: Spieler A besitzt 10% eines Konzerns mit Kurs 100, in der Bank befindet sich die 20%-Aktie. Spieler A kann jetzt \$200 bezahlen und nimmt sich die 20% Aktie oder er bezahlt \$100, gibt die 10% an die Bank zurück und nimmt sich die 20%-Aktie. Dieses Zurückgeben der 10%-Aktie gilt nicht als Verkauf, der Spieler kann im Verlauf der AR weitere Aktien dieses Konzerns kaufen. Sinngemäß gilt diese Regelung auch für den Verkauf von Aktien.

Verkauft ein Direktor Aktien seines Konzerns, sinkt der Kurs um 1 Feld nach unten, egal wie viele Aktien verkauft wurden. Wechselt der Direktor erhält der neue Direktor die Direktor-Aktie. Entweder sofort oder später, sobald dies (von der Aktienstückelung) möglich ist.

Beispiel: Spieler A besitzt 40%, Spieler B besitzt 30%, Spieler B kauft jetzt das 20% Papier aus der Bank und ist neuer Direktor (die Direktor-Aktie kann nicht getauscht werden), Spieler B kauft später weitere 10%, jetzt wird sofort das Direktor-Papier getauscht, Spieler B gibt 30%+10% und erhält dafür die 40%-Direktor-Aktie.

Sobald beide Spieler nacheinander gepasst haben, endet die Aktienrunde.

Das Erstkaufrecht geht an den Spieler, der nicht zuletzt agiert hat.

Betriebsrunde (BR):

Zuerst wird der aktuelle Direktor des Konzerns festgestellt. Dies ist immer der Spieler mit den meisten Anteilen am Konzern. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an Anteilen, führt der Spieler mit der Direktor-Aktie den Konzern.



Die Konzerne handeln in der Reihenfolge Grün-Schwarz-Gelb-Rot-Blau.



Jeder Konzern hat zwischen 4 und 6 Holzsteine zur Verfügung, diese können in jeder Betriebsrunde innerhalb des Konzerns neu zugeordnet werden:

- Steine, die auf der Konzernkarte oben (+) platziert werden, zeigen an, wie viele Gesellschaften ein Konzern in dieser Runde kaufen (sowohl neue Gesellschaften als auch welche anderer Konzerne) und/oder Privatiers diesem Konzern zuordnen kann.
 - Besitzt ein Konzern keine Gesellschaft, hat einen (+)-Stein gelegt, aber nicht genügend Geld um eine neue Gesellschaft zu kaufen, darf der Direktor des Konzerns mit exakt der benötigten Summe aus seinem Privatkapital helfen.
- Steine, die auf der Konzernkarte unten (▼) platziert werden, zeigen an, wie viele Gesellschaften der Konzern am Ende seines Spielzugs besitzen darf. Überzählige gehen ersatzlos aus dem Spiel. Für Privatiers in einem Konzern benötigt man keine (▼)-Steine.
- In jeder BR kann bis zu 1 Stein in das Streckennetz investiert werden. Dafür wird er von der Konzern-Karte genommen und darunter zu den Gesellschaften gelegt. **Jeder Stein dort erhöht das Einkommen des Konzerns dauerhaft um \$10**, er kann aber nie mehr in die „Verwaltung“ zurückgeschoben werden. Diese Steine bringen kein Einkommen, falls der Konzern keine Gesellschaft besitzt.



Danach wird das Einkommen des Konzerns bestimmt, indem der Ertrag der Gesellschaften, eventuelle Streckennetz-Steine und eventuelle Boni der Privatiers (nur wenn der Konzern mind. 1 Gesellschaft besitzt) aufaddiert werden. Der Direktor entscheidet, ob dieses Geld an die Aktionäre ausbezahlt oder stattdessen eingespart werden soll.

Wird eine Dividende bezahlt, steigt der Kurs des Konzerns um 1 Feld nach oben, sonst bleibt er unverändert.

Als letzte Aktion kann der Konzern noch neue Gesellschaften (zum aufgedruckten Preis) oder Gesellschaften anderer Konzerne (zum frei verhandelbaren Preis, mind. \$1) kaufen und Privatiers kostenlos zuordnen (auch von anderen Konzernen) falls er entsprechend viele Steine auf den (+)-Feldern platziert hat.

Schließlich wird überprüft, ob der Konzern mehr Gesellschaften hat, als Steine auf den (▼)-Feldern liegen (für Privatiers ist kein (▼)-Stein nötig). Überzählige Gesellschaften werden aus dem Spiel genommen.

Nach jedem Set von 2 Betriebsrunden wird die oberste Gesellschaft vom Stapel aus dem Spiel genommen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Konzern einen Aktienkurs von 350 erreicht hat. Die Betriebsrunde wird noch fertig gespielt.

Der Spieler mit der höchsten Summe aus Aktienwert und Bargeld hat gewonnen.

