

1854

LONNY ORGLER



ÜBER DAS SPIEL

1854 ist ein Spiel über die Eisenbahngeschichte im heutigen Österreich. Es wurden die heutigen Grenzen zugrunde gelegt, die historischen und politischen Veränderungen der letzten zwei Jahrhunderte spielen keine Rolle.

Das Spielsystem basiert auf dem Spiel 1829 von Francis Tresham. Es wurde versucht, die historischen Entwicklungen der Eisenbahn im Spiel abzubilden, allerdings musste an einigen wenigen Stellen davon abgewichen werden, um die Spielbalance zu erhalten.

1854 ist ein komplexes Spiel mit einer Vielzahl an einzelnen Regeln.

Wir empfehlen, sich erst einmal einen Überblick über den Spielablauf und die einzelnen Aktionen zu verschaffen.

Es gibt in diesem Spiel eine Vielzahl von Eisenbahngesellschaften. Die Unterschiede der einzelnen Gesellschaften sind im Anhang aufgeführt und sollten jedem Spieler vor dem Spiel klar sein.

SPIELZIEL

Der reichste Spieler gewinnt. Zum Vermögen eines Spielers gehört nicht nur sein Bargeld, sondern auch die Aktien in seinem Besitz.

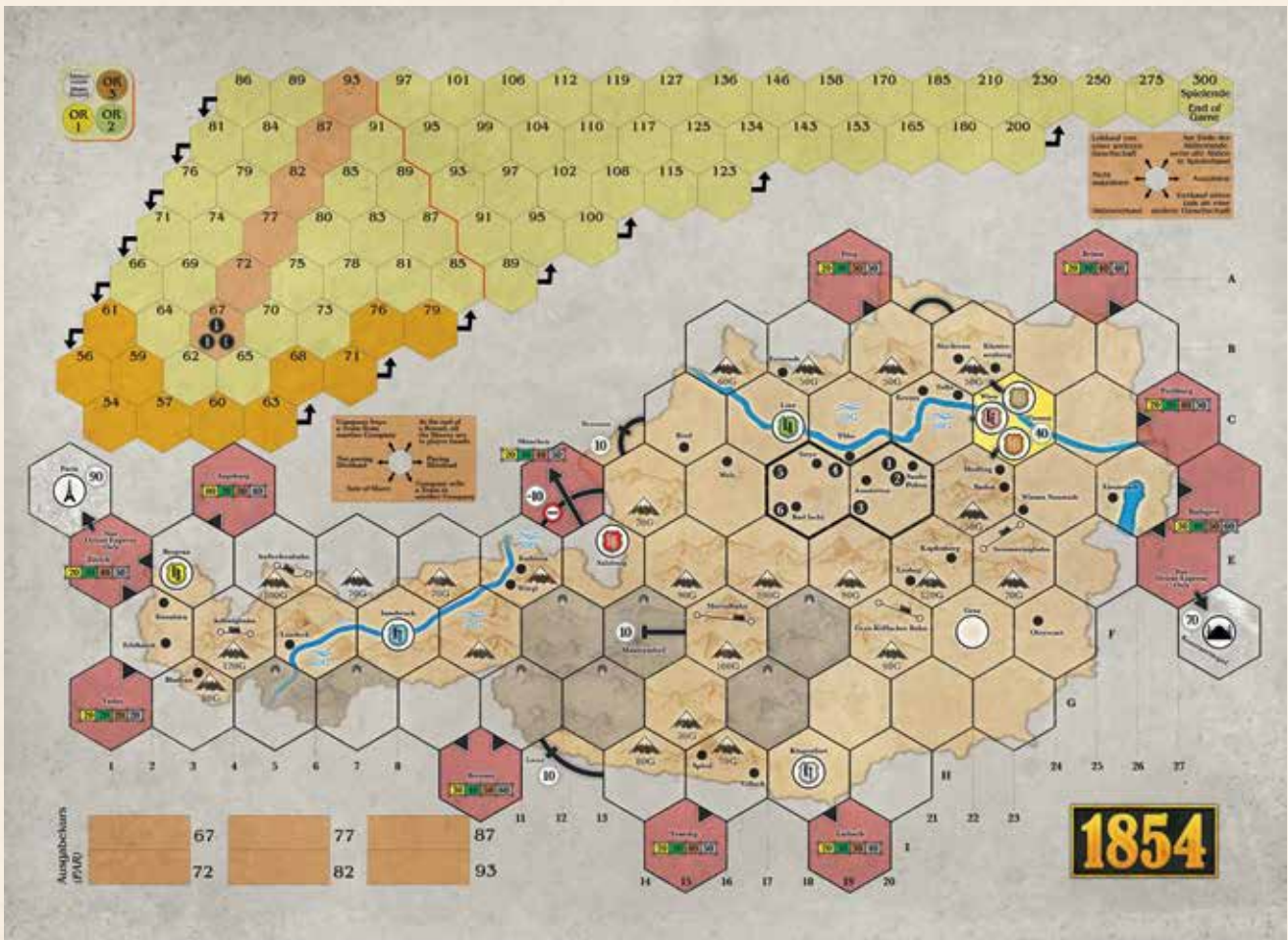
Während des Spieles kaufen die Spieler Aktien verschiedener Eisenbahngesellschaften. Wer die meisten Aktien einer Gesellschaft besitzt, agiert als deren Direktor und entscheidet über deren Handlungen. Ausbau des Schienennetzes, Bau von Bahnhöfen, Kauf von Lokomotiven und die Verwendung der Einnahmen sind die wichtigsten Entscheidungen, die ein Direktor zu treffen hat.

Das Spiel geht über mehrere Phasen. Mit jedem Phasenwechsel ändern sich Kleinigkeiten. Die Spieler sollten sich genau damit befassen, was sich im Laufe des Spieles für sie und ihre Gesellschaften ändert.

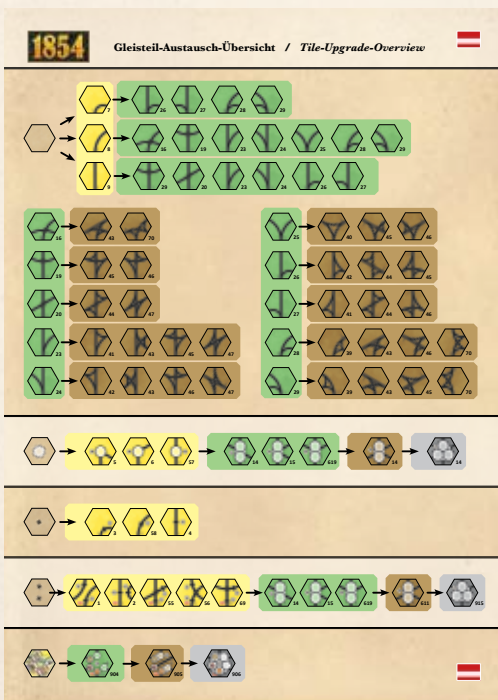
Diese unterschiedlichen Phasen bilden den Fortschritt und die Entwicklungen der österreichischen Eisenbahngeschichte ab.

SPIELMATERIAL

Für 1854 wird nur ein Teil des gesamten Spielmaterials verwendet. Die benötigten Karten und Gleisteile, die nur in 1854 verwendet werden, sind an der rot-weiß-roten österreichischen Fahne erkennbar. Dazu die Gleisteile ohne Kennzeichnung und die Marker wie hier aufgeführt:



1 Spielplan mit der Karte Österreichs



1 Gleisteilübersicht

Loks / Trains	#	Preis / Price	1854	Anmerkung / Comment
Phase 1	1	100 G		- gelbe Lok und verfügbar - Lok 1 ist - Lok 1 ist - Lok 1 ist
Phase 2	2	200 G 120 G 100 G		- gelbe Lok und verfügbar - Lok 2 ist - Lok 2 ist - Lok 2 ist
Phase 3	3	320 G		- Lok 3 ist - Lok 3 ist - Lok 3 ist
Phase 4	4	530 G		- Lok 4 ist - Lok 4 ist - Lok 4 ist
Phase 5	5	670 G		- Lok 5 ist - Lok 5 ist - Lok 5 ist
Phase 6	6	900 G 1200 G		- Lok 6 ist - Lok 6 ist - Lok 6 ist

1 Phasenübersicht



78 Aktien von 11 Aktiengesellschaften

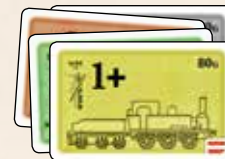
11 Aktien Privatbahnen
(6x Lokalbahnen, 5x Gebirgsbahnen)



10 Tunnelplättchen



6 Karten „Spielerreihenfolge“ mit einer Karte „Erstkaufrecht“



44 Lokkärtchen



12 Postbeförderungsverträge



69 gelbe Gleisteile



44 grüne Gleisteile



17 braune Gleisteile

3 graue Gleisteile





1 Aktientableau



1 Spielplan mit der Karte der Region Sankt Pölten/ Steyr



17 Besitzbögen der Gesellschaften



1 Stapel Geld (10.000G, gestückelt in 9 Sorten)

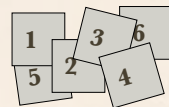


65 Bahnhofsmarker der Gesellschaften



19 Kursmarker von 11 Gesellschaften

1 Rundenanzeiger



12 Vorkaufsmarker

SPIELAUFBAU

Die Spielpläne mit der Österreich-Karte, der Region Sankt Pölten/ Steyr und das Aktientableau werden in die Tischmitte gelegt.

Die Loks werden nach ihren Werten sortiert. Zu Beginn sind nur 2er Loks und 1+-Loks erhältlich. Diese werden so ausgelegt, dass deren Anzahl ersichtlich ist. Die anderen Loks werden in 2 Stapeln bereitgelegt. Dabei wird aus den „Plus-Loks“ ein Stapel gebildet. Der andere Stapel umfasst die regulären Loks. In beiden Stapeln werden die einzelnen Loks nach ihrem Wert sortiert, die höherwertigen Loks liegen unten.

Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Das Geld wird nach seinem Nennwert sortiert und neben den Spielplan gelegt. Es bildet die Bank und besteht aus 10.000 G. Der Bankhalter teilt an die Spieler das Startkapital aus. Abhängig von der Spieleranzahl erhält jeder Spieler:

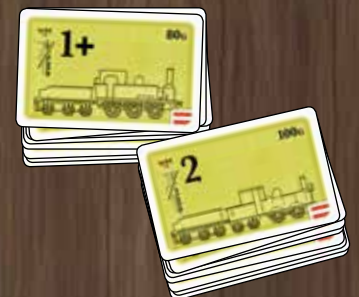
- Bei 3 Spielern: 860 G
- Bei 4 Spielern: 650 G
- Bei 5 Spielern: 525 G
- Bei 6 Spielern: 450 G

Die Gleisteile werden neben dem Spielplan ausgelegt. Zu Beginn sind nur die gelben Gleisteile erhältlich, aber die anderen sollten ebenfalls einsehbar sein.

Die Aktien der Gesellschaften werden auf die entsprechenden Felder des Aktientableaus gelegt. Für jede Gesellschaft stehen 3 Aktien mit einem 20%-Anteil und die Direktoraktie mit einem 40%-Anteil zur Verfügung. Die Direktoraktie liegt jeweils als oberste Aktie aus.

Die 5 weiteren Aktien dieser Gesellschaft werden beiseite gelegt, sie kommen erst durch einen Aktiensplit ins Spiel.

Die Besitzbögen und Bahnhofsmarker der Gesellschaften werden bereitgelegt.



Das Spiel enthält mehr Geld, als hier benötigt wird. Bitte nehmt vier 500er-Scheine aus dem Spiel.

Die Aktien der Privatgesellschaften (Bergbahnen und Lokalbahnen) werden in folgender Reihenfolge ausgelegt:

Außerfernbahn – Murthalbahn – Graz-Köflacher-Bahn – Mariazellerbahn (1) – Kernhofer Bahn (2) – Ybbstalbahn (3) – Steyrtalbahn (4) – Pyhrnbahn (5) – Salzkammergutbahn (6) – Arlbergbahn – Semmeringbahn.

Es werden so viele Karten „Spielerreihenfolge“ bereitgelegt, wie Spieler teilnehmen. Bei weniger als 6 Spielern werden nicht benötigte Karten zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte „Spielerreihenfolge“. Der Spieler mit der „1“ ist Startspieler. Die anderen Spieler sitzen im Uhrzeigersinn reihum entsprechend ihrer Karte. Die Karten „2“ bis „5“ können danach in die Schachtel zurückgelegt werden. Die Karte „1“



DIE GESELLSCHAFTEN

Wie in der österreichischen Eisenbahngeschichte gibt es im Spiel auch unterschiedliche Kategorien von Eisenbahngesellschaften: Gebirgsbahnen (nur in den ersten Phasen), Lokalgemeinschaften, die zu Lokalbahn AGs fusionieren, und große Gesellschaften, deren Aktien gesplittet werden, sobald der Kurs eine Schwelle übersteigt.

GEBIRGSBAHNEN

Gebirgsbahnen sind Privatgesellschaften, bestehen nur aus einer Aktie und bringen dem Besitzer zu Beginn jeder Betriebsrunde ein festes Einkommen. Sie bauen keine Gleisteile und betreiben oder kaufen auch keine Lokomotiven.

Die Aktien der Gebirgsbahnen zählen gegen das Aktienlimit.

Die Gebirgsbahnen haben außer dem regelmäßigen Einkommen einen weiteren Vorteil: Entweder bringen sie zusätzliche Anteile oder erlauben es einer Gesellschaft, deren Direktor der Spieler im Besitz der Privatgesellschaft ist, die Sonderfunktion der jeweiligen Privatgesellschaft zu nutzen. Diese Gesellschaften können auch kostenlos auf dem Heimatfeld der Gebirgsbahn bauen; Gesellschaften anderer Spieler müssen den aufgedruckten Preis bezahlen.

Aktien der Gebirgsbahnen können nicht verkauft werden.

Gebirgsbahnen werden beim Kauf der ersten 5er-Lok geschlossen. Ihre Sondereigenschaften verlieren dann auch ihre Wirkung.

Name	Kosten	Einkommen	Besondere Eigenschaft
Außerfernbahn	20 G	5 G	Einmalig ist das Bebauen eines Bergs ist 20 G billiger.
Murthalbahn	50 G	10 G	Einmalig ist das Bauen eines Tunnels ist 40 G billiger.
Graz-Köflacher Bahn	70 G	15 G	Routen durch Graz nehmen 10 G mehr ein.
Arlbergbahn	170 G	20 G	Kommt mit einem 20%-Anteil der VB. Wird geschlossen, nachdem die VB zum ersten Mal eine Lok gefahren hat.
Semmeringbahn	190 G	25 G	Kommt mit einem 20%-Anteil der SD. Wird geschlossen, nachdem die SD zum ersten Mal eine Lok gefahren hat.

Der +10-Marker auf Graz wird aus dem Spiel entfernt, wenn die Graz-Köflacher Bahn geschlossen wird.

LOKALBAHNEN (1 BIS 6)

Diese Privatgesellschaften bestehen nur aus 1 Aktie und agieren nur auf dem Extraplan der Region Sankt Pölten/Steyr. Die Aktien zählen gegen das Aktienlimit.

Lokalbahnen agieren wie große Gesellschaften mit den folgenden Ausnahmen:

- Das Startkapital ist immer 150 G.
- Sie können nur eine bestimmte Art von Loks („Plus-Loks“) fahren, andere Loks jedoch besitzen.

- agieren auf dem Extraplan
- können nur Plus-Loks fahren
- keine Lokpflicht
- keine Postverträge
- Einnahmen werden aufgeteilt
- fusionieren in Phase 5

- Sie dürfen maximal 2 Loks besitzen. Sie müssen keine Lok besitzen, daher kann der Eigentümer keine Lok durch sein Privatvermögen finanzieren.
- Sie können bis zu 2 Bahnhöfe errichten.
- Sie dürfen keine Postbeförderungsverträge besitzen.
- Die Verteilung der Einnahmen ist festgelegt: Der Besitzer der Gesellschaft erhält 50% der Einnahmen, die andere Hälfte geht ins Betriebskapital der Lokalbahn.

Ab Phase 5 können jeweils 2 Lokalbahnen zu einer Lokalbahn AG fusionieren. Mit Beginn der Phase 6 müssen sie fusionieren. (siehe Fusion)

LOKALBAHN-AGS (A BIS C)

Lokalbahn AGs bestehen aus 2 Aktien. Sie entstehen ab Beginn von Phase 5 durch einen Fusion von zwei Lokalbahnen, auf die sich deren Besitzer geeinigt haben. Dies geschieht immer zu Beginn oder am Ende einer Betriebsrunde. Der Besitzer der Lokalbahn mit der niedrigeren Nummer wird Direktor der neuen Lokalbahn AG. Er wählt einen der zur Verfügung stehenden Besitzbögen aus (A, B oder C) und erhält die entsprechende Direktoraktie. Der Besitzer der anderen Lokalbahn erhält die andere Aktie dieser Lokalbahn AG.

- Jede Aktie einer Lokalbahn AG weist einen Anteil von 50% auf. Allerdings gibt der Kursmarker auf der Kurstafel ebenfalls den Kurs eines 50%-Anteils an. Die Aktien einer Lokalbahn AG dürfen nach den normalen Regeln gehandelt werden.
- Der Kursmarker wird auf das markierte Feld „67“ der Kurstafel gelegt. Liegen dort bereits andere Marker, wird er unter diese geschoben.
- Das Betriebskapital der beiden Lokalbahnen wird als Betriebskapital auf den Besitzbogen der neuen Lokalbahn AG gelegt.
- Die „Plus-Loks“ im Besitz der fusionierten Lokalbahnen werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt. Reguläre Loks der Lokalbahnen kommen in den Bankpool und können von dort gekauft werden.
- Die Bahnhofsmarker der beiden fusionierten Lokalbahnen werden vom Spielplan der Region Sankt Pölten/Steyr entfernt. Die Lokalbahn AG agiert – wie die Eisenbahngesellschaften – auf dem Österreich-Plan.
- In ihrer ersten Betriebsrunde platziert sie einen Bahnhofsmarker auf Steyr oder Sankt Pölten. Sollte auf diesem Feld noch kein Gleisteil liegen oder nur ein gelbes Gleisteil platziert worden sein, darf sie das entsprechende Feld des Österreich-Plans mit den grünen Gleisteilen 14, 15 oder 619 ausbauen, bis dort ein Platz für einen Bahnhofsmarker zur Verfügung steht.
- Der Direktor wählt Sankt Pölten oder Steyr als Heimatbahnhof, unabhängig davon, in welcher Stadt die fusionierten Lokalbahnen ihre Heimatbahnhöfe hatten.
- Die Lokalbahn AGs haben einen zweiten Bahnhofsmarker zur Verfügung, den zu legen sie 40 G kostet.
- Abhängig von der Phase darf eine Lokalbahn AG bis zu 3 Loks besitzen. Sie übernimmt keine Loks der fusionierten Lokalbahnen und darf nur Loks kaufen, die von Eisenbahngesellschaften verschrottet wurden. Das bedeutet, dass sie in Phase 5 nur 2er-Loks besitzen darf, ab Phase 6 auch 3er und ab Phase 8 auch 4er-Loks (die dann die 2er endgültig verschrotten). Diese kauft sie entweder mit einem Aufschlag von 30G aus dem Bankpool oder zu einem frei verhandelbaren Preis von einer anderen Lokalbahn AG.
- Eine Lokalbahn AG muss eine Lok besitzen, sobald sie eine befahrbare Strecke aufweist.
- Sie kann dabei frei aus den vorhandenen Loks aussuchen und muss nur dann die niedrigste Lok wählen, wenn der Direktor Geld zum Kauf zuschießen muss.
- Mit Beginn der Phase 6 (Kauf der ersten 6er Lok) müssen alle Lokalbahnen fusionieren. Können sich die Direktoren der Lokalbahnen nicht über Fusionen einigen, kommt es zu Zwangsfusionen. Dabei fusionieren zuerst die beiden Lokalbahnen mit den niedrigsten Nummern, dann die beiden Lokalbahnen mit den nächst höheren Nummern und ggf. danach die beiden Lokalbahnen mit den höchsten Nummern. Ansonsten gelten alle oben genannten Regeln einer Fusion.
- Die neue Lokalbahn AG agiert das erste Mal in der folgenden Betriebsrunde.
- Nachdem alle Lokalbahn AGs durch die Fusionen der Lokalbahnen entstanden sind, wird der Plan der Region Sankt Pölten/Steyr abgeräumt und in die Schachtel zurückgelegt. Die Gleisteile werden zurück in den Vorrat gelegt und stehen wieder zur Verfügung.

- agieren auf dem großen Plan
- entstehen aus Fusion
- können nur vorher verschrottete Loks fahren
- Lokpflicht
- Postvertrag möglich

- **Reparierte Loks kosten 30G mehr als aufgedruckt:**

2er Loks kosten 130G
3er Loks kosten 230G
4er Loks kosten 350G

GROSSE EISENBAHNGESELLSCHAFTEN

Es gibt 8 große Eisenbahngesellschaften.

Name	Heimatstadt	Anzahl Bahnhofsmarker
Kaiserin Elisabeth-Westbahn	Wien	4
Kaiser Franz Joseph-Bahn	Wien	3
Südbahn	Wien	4
Kronprinz Rudolf-Bahn	Linz	4
Kärntner Bahn	Klagenfurt	3
Salzburger Bahn	Salzburg	3
Nordtiroler Staatsbahn	Innsbruck	4
Vorarlberger Bahn	Bregenz	3

Diese Gesellschaften bestehen aus 10 Anteilen, die zu Spielbeginn auf 4 Aktien aufgeteilt sind: Die Direktoraktie mit einem 40%-Anteil und 3 Aktien mit jeweils einem 20%-Anteil. Sie gehen in Betrieb, sobald 50% der Aktien verkauft wurden (also die Direktoraktie plus eine weitere).

- Sie erhalten das Zehnfache des Startpreises als Kapital.
- Diese Gesellschaften dürfen je nach Spielphase bis zu 4 beliebige Loks besitzen, können aber keine „Plus-Loks“ fahren lassen.
- Sie müssen mindestens 1 Lok besitzen.
- Die Anzahl der Bahnhöfe ist unterschiedlich (siehe oben).
- Eisenbahngesellschaften dürfen 1 Postbeförderungsvertrag besitzen.

AKTIENSPLIT

Sobald der Aktienkurs einer Eisenbahngesellschaft die rote Linie auf der Kurstafel überschreitet, werden die Aktien dieser Gesellschaft gesplittet.

Dafür werden die Aktien einfach umgedreht (auf der Rückseite ist der neue Anteil bereits aufgedruckt). Die Spieler verlieren dadurch aber kein Geld, sondern erhalten pro umgedrehter Aktie den aktuellen (gestiegenen) Kurs von der Bank ausbezahlt – bei der Direktoraktie sogar das Doppelte des aktuellen Kurses, da aus dem 40% Anteil ein 20%-Anteil wird.

Aktien mit einem Vorkaufsmarker werden ebenfalls umgedreht, allerdings erhält der Spieler dafür kein Geld von der Bank, da er ja bisher erst einen 10%-Anteil dafür bezahlt hat. Dafür erhält er seine Vorkaufsmarker zurück. Auch Aktien auf dem Aktientableau und im Bankpool werden umgedreht.

Diese Kurssteigerung kann während einer Betriebsrunde eintreten, wenn eine Gesellschaft die Einnahmen als Dividende auszahlt oder am Ende einer Aktienrunde, wenn alle Aktien im Besitz der Spieler sind.

Die fünf 10%-Aktien dieser Gesellschaft, die zu Spielbeginn nicht zur Verfügung stehen, werden auf das Aktientableau in das Feld „Gesplittete Aktien“ gelegt und können ab der nächsten Aktienrunde zum aktuellen Kurswert gekauft werden. Das Geld für diese Aktien kommt direkt in das Betriebskapital der betreffenden Gesellschaft.

Durch einen Aktiensplit ändert sich das Aktienlimit. (siehe Aktienlimit)

Vor dem Aktiensplit darf ein Spieler beliebig viele Anteile einer Eisenbahngesellschaft besitzen, nach dem Aktiensplit darf er pro Eisenbahngesellschaft allerdings maximal 60% der Anteile einer Gesellschaft besitzen.

Ein Aktiensplit wird pro Eisenbahngesellschaft nur einmal durchgeführt und nicht mehr rückgängig gemacht. Selbst wenn der Kurs der Gesellschaft wieder unter die Markierung fällt, bleibt es bei der neuen Aufteilung der Anteile.

SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt mit einer Auktionsrunde, in der die Privatgesellschaften versteigert werden. Danach folgen abwechselnd Aktien- und Betriebsrunden, wobei die Anzahl der Betriebsrunden zwischen zwei Aktienrunden im Laufe des Spiels ansteigt.

In den Aktienrunden handeln die Spieler mit ihrem Privatvermögen. Sie kaufen und verkaufen Aktien der Aktiengesellschaften.

In den Betriebsrunden agieren die Gesellschaften. Jeweils der Spieler mit den meisten Aktien einer Gesellschaft ist deren Direktor und führt die verschiedenen Aktionen der Gesellschaft aus. Dabei nutzt der Direktor das Betriebskapital der Gesellschaft.

- agieren auf dem großen Plan
- können nur reguläre Loks fahren
- Lokpflicht
- Postvertrag möglich
- Aktiensplit beim Überqueren der roten Linie

- Eine Gesellschaft geht auch mit der Direktorsaktie und einer Aktienoption in Betrieb.

Beispiel:

Anton besitzt die Direktoraktie der VB (40%), Berta besitzt zwei 20%-Aktien und die restlichen 20% sind noch nicht verkauft. Die VB zahlt aus, der Kurs steigt von 91 auf 95 und überquert damit die rote Linie. Antons Direktoraktie wird auf 20% reduziert, er erhält dafür 190 G. Bertas 20%-Anteile werden beide zu 10%-Anteilen, auch sie erhält 190 G. Die 20%-Aktie auf dem Aktientableau wird umgedreht und verbleibt dort. Niemand bekommt dafür Geld. Fünf weitere 10% VB-Aktien werden auf das Feld „gesplittete Aktien“ gelegt.

Vor dem Split dürfen Spieler 100% der Aktien halten, nach dem Split maximal 60%.



Der Rundenanzeiger gibt an, ob sich das Spiel in einer Aktien- oder einer Betriebsrunde befindet. OR steht für Operationsrunde, ein alternativer Begriff zu Betriebsrunde.

DIE AUKTIONSRUNDE

In der Auktionsrunde werden die Privatgesellschaften (siehe Seite 4) versteigert. Reihum – beginnend mit dem Startspieler – kaufen die Spieler entweder die oberste Privatgesellschaft zum aufgedruckten Nennwert oder bieten auf eine der anderen Bahnen oder passen. Dabei werden die Bahnen der Reihe nach vergeben. Zuerst die Außerfernbahn usw.

Sobald eine Privatgesellschaft verkauft wurde, wird bei der nächsten Gesellschaft überprüft:

- Hat nur ein einziger Spieler darauf geboten, erhält er die Gesellschaft zum gebotenen Preis. Der Kaufpreis wird an die Bank entrichtet.
- Haben mehrere Spieler darauf geboten, wird die Bahn unter diesen Spielern versteigert. Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot kann nun das Höchstgebot um mindestens 5G erhöhen oder aus der Versteigerung aussteigen. Dann folgt der Spieler mit dem jetzt niedrigsten Gebot. Dies wird solange fortgeführt, bis nur noch ein Bieter übrigbleibt. Er erhält die Privatgesellschaft zum gebotenen Preis. Der Kaufpreis wird an die Bank entrichtet.
- Hat niemand auf die Privatgesellschaft geboten, kann ein Spieler in seinem Zug diese zum aufgedruckten Nennwert kaufen. Der Kaufpreis wird an die Bank entrichtet.

Beim Bieten auf eine Gesellschaft müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Das gebotene Geld ist vorerst gebunden und kann nicht anderweitig eingesetzt werden.
- Jedes Gebot muss mindestens 5 G höher sein als das letzte Höchstgebot. Das erste Gebot auf eine Privatgesellschaft muss mindestens 5 G höher sein als der aufgedruckte Preis.
- Wird ein Spieler überboten, kann er sich dafür entscheiden sein Gebot zurückzunehmen. Er erhält sein eingesetztes Geld sofort wieder zu seiner Verfügung, allerdings ist er dann an der Versteigerung dieser Privatgesellschaft nicht mehr beteiligt.

Haben reihum alle Spieler gepasst, und es wurde mindestens eine, aber nicht alle elf Privatgesellschaften verkauft, endet diese Auktionsrunde ebenfalls. Der Spieler links vom zuletzt agierenden Spieler erhält das Erstkaufrecht und das Spiel wird mit einer Betriebsrunde fortgesetzt. In dieser bringen die bereits verkauften Gebirgsbahnen Einkommen, und bereits verkaufte Lokalbahnen agieren in dieser Betriebsrunde. Nach dieser Betriebsrunde folgt wieder eine Auktionsrunde. Dies wird ggf. so lange fortgesetzt, bis alle Privatgesellschaften verkauft wurden.

Haben alle Spieler reihum gepasst, ohne dass die erste Privatgesellschaft (die Außerfernbahn) verkauft wurde, wird der Preis dieser Privatgesellschaft um 5 G reduziert. Dies wird ggf. so lange wiederholt bis der Preis bei 0 G ist. Dann muss der Spieler mit dem Erstkaufrecht diese Privatgesellschaft nehmen.

Für jede neue Auktionsrunde gilt: Gebote auf Privatgesellschaften aus vorhergehenden Auktionsrunden werden nicht übernommen.

Die Auktionsrunde endet, wenn alle Privatgesellschaften verkauft wurden. Der Spieler links vom zuletzt agierenden Spieler erhält das Erstkaufrecht und das Spiel wird mit einer Aktienrunde fortgesetzt.

DIE AKTIENRUNDE

In den Aktienrunden handeln die Spieler mit ihrem Privatvermögen. Sie verkaufen und kaufen Aktien, die Transaktion findet aber immer mit der Bank statt.

Es beginnt der Spieler mit dem Erstkaufrecht. Er darf beliebig viele seiner Aktien verkaufen und maximal eine Aktie von der Bank kaufen – allerdings nur in genau dieser Reihenfolge. Alternativ dazu kann er auch passen. Ein Spieler, der gepasst hat, nimmt weiterhin an der Aktienrunde teil. Wenn er wieder an die Reihe kommt, darf er wieder verkaufen und kaufen.

Danach ist der Spieler zur Linken (im Uhrzeigersinn) an der Reihe und kann verkaufen und kaufen. Eine Aktienrunde dauert solange, bis 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.

Der Spieler am Zug kann folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durchführen:

1. Verkauf von beliebig vielen Aktien
2. Kauf einer Aktie

Kann oder möchte ein Spieler keine dieser Aktionen durchführen, passt er.

Durch Verkäufe von Aktien ändern sich die Aktienkurse der entsprechenden Gesellschaften, ebenso, falls nach einer Aktienrunde alle Anteile einer Gesellschaft im Besitz der Spieler sind.

• Gebotenes Geld kann zurückgezogen werden, sobald man überboten wurde. Das ist keine Aktion.

VERKAUF VON AKTIEN

Ein Spieler darf beliebig viele Aktien von Aktiengesellschaften verkaufen. Die Aktien der Privatgesellschaften (Lokalbahnen und Gebirgsbahnen) sind unverkäuflich.

- Der Spieler legt die entsprechenden Aktien in den Bankpool und erhält pro verkaufter Aktie den aktuellen Kurswert von der Bank.
- Danach werden sofort die Kurse der betreffenden Gesellschaften angepasst. Für jede verkaufte Aktie wird der entsprechende Kursmarker um ein Feld schräg nach links unten versetzt. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich dabei um einen 10%-Anteil, einen 20%-Anteil oder einen 50%-Anteil einer Gesellschaft handelt. Erreicht der Kursmarker den unteren Rand der Aktienkursstafel, wird er nicht weiter versetzt.
- Eine Direktoraktie kann nicht verkauft werden. Allerdings kann der Direktor einer Gesellschaft durch Aktienkäufe und –verkäufe wechseln. (siehe Direktorwechsel)
- In der allerersten Aktienrunde dürfen keine Aktien verkauft werden.
- Im Bankpool dürfen sich beliebig viele Aktien einer Gesellschaft befinden, allerdings niemals die Direktoraktie.
- Solange die Direktoraktie einer Gesellschaft noch nicht gekauft wurde, kann eine Aktie dieser Gesellschaft nicht verkauft werden. Dies betrifft die beiden Aktien, die mit den Privatbahnen ins Spiel kommen.
- Verkauft ein Spieler während seines Spielzuges Aktien mehrerer Gesellschaften, darf er über die Reihenfolge seiner Verkäufe frei entscheiden.

AKTIE KAUFEN

Ein Spieler darf eine Aktie einer Aktiengesellschaft von der Bank kaufen. Dabei hat er drei Möglichkeiten. Da er nur eine Aktie kaufen kann, darf er in seinem Zug nur eine davon nutzen:

- Kauft der Spieler eine neue Aktie, muss er den Ausgabekurs dafür an die Bank bezahlen.
- Beim Kauf einer Aktie aus dem Bankpool zahlt der Spieler den aktuellen Kurswert an die Bank.
- Kauft der Spieler eine Aktie aus dem Feld „Gesplittete Aktien“ zahlt er den aktuellen Kurswert in das Betriebsvermögen dieser Gesellschaft.

Die Kosten bezahlt er von seinem Privatvermögen – nicht vom Betriebskapital einer Gesellschaft!

Die erste Aktie einer Gesellschaft ist immer die Direktoraktie. Der Käufer dieser Direktoraktie legt den Ausgabekurs fest und legt einen Marker dieser Gesellschaft auf das Feld „Ausgabekurs“ des Aktienmarktes. Folgende Kurse stehen zur Auswahl: 67 G, 72 G, 77 G, 82 G, 87 G oder 93 G. Dies ist der Preis für einen 10%-Anteil dieser Gesellschaft. Er bezahlt das Vierfache des Ausgabekurses für die Direktoraktie an die Bank, da diese Aktie einem Anteil von 40% entspricht. Für die 20%-Anteile muss er entsprechend das Doppelte des Ausgabekurses bezahlen.

Der Ausgabekurs der Lokalbahn AGs ist festgelegt und liegt bei 67 G.

Dabei gibt der Kurs den Wert eines 50%-Anteils an.

Beim Kauf einer Aktie gibt es folgende Ausnahmen:

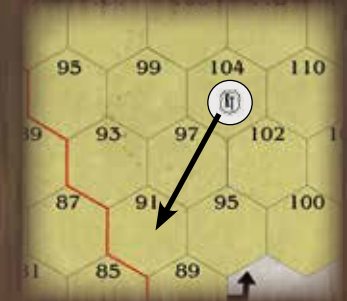
- Erst wenn alle Privatgesellschaften verkauft wurden, stehen die Aktien der anderen Gesellschaften zur Verfügung.
- Ein Spieler kann keine Aktie einer Gesellschaft kaufen, von der er in der gleichen Aktienrunde mindestens eine Aktie verkauft hat.
- Durch den Kauf einer Aktie darf das Aktienlimit nicht überschritten werden (siehe Aktienlimit).
- Ein Spieler darf bis zu 100% der Anteile einer Gesellschaft besitzen, deren Aktien noch nicht gesplittet wurden. Nach dem Aktiensplit darf er allerdings nur noch maximal 60% der Anteile besitzen.
- Ein Spieler kann sich per Optionskauf eine Aktie mit einem Anteil von 20% kaufen. (siehe Optionskäufe) Er bezahlt nur den Preis für einen Anteil von 10%, muss aber in der nächsten Aktienrunde mit seinem ersten Kauf noch einmal den Preis für weitere 10% bezahlen oder diese Aktie wieder verkaufen.

Durch den Kauf einer Aktie kann es zu einem Direktorwechsel kommen (siehe Direktorwechsel).

Durch den Kauf einer Aktie kann eine Aktiengesellschaft in Betrieb gehen. Dies geschieht sofort, wenn mindestens 50% der Anteile einer Gesellschaft gekauft wurden.

Beispiel:

Laura verkauft zwei 10%-Anteile der KT, die derzeit 104 G wert sind. Sie erhält also 208 G; der Kurs rutscht danach schräg nach links unten um zwei Felder auf 91 G.



Dieter kauft eine Aktie der VB aus dem Bankpool und zahlt dafür den derzeitigen Kurswert von 60 G an die Bank.



Jetzt kauft Vincent eine VB-Aktie von der Bank und muss den Ausgabekurs von 82 G dafür bezahlen.



- Optionskäufe sind möglich: 10% jetzt, 10% später.

INBETRIEBNAHME EINER GESELLSCHAFT

Mit dem Kauf einer Direktoraktie wird der Ausgabekurs der Aktien dieser Gesellschaft festgelegt. Sobald von dieser Gesellschaft mindestens 50% der Anteile verkauft wurden, erhält der Besitzer der Direktoraktie den Besitzbogen und alle Marker dieser Gesellschaft. Die Gesellschaft wird in der nächsten Betriebsrunde aktiv, egal wie viele Aktien sich zu diesem Zeitpunkt in den Händen der Spieler befinden.

Als Startkapital erhält die Gesellschaft das Zehnfache des Ausgabekurses aus der Bank. Das Geld wird auf den Besitzbogen gelegt.

Ein Marker der Gesellschaft wird auf der Aktienkurstafel auf den entsprechenden Ausgabekurs gelegt. Befinden sich dort bereits Marker anderer Gesellschaften, wird der Marker unter diese geschoben.

Sobald die Gesellschaft in einer Betriebsrunde erstmalig an der Reihe ist, wird ein Bahnhofsmarker als Heimatbahnhof auf das gekennzeichnete Feld gelegt. Gegebenenfalls muss sie allerdings vorher ein entsprechendes Gleisplättchen legen, falls sich dort keines befindet.

DIREKTORWECHSEL

Durch den Kauf oder Verkauf von Aktien kann es zu einem Direktorwechsel kommen. Dies geschieht, wenn ein Spieler nach der Aktion mehr Anteile an einer Gesellschaft besitzt als der bisherige Direktor. Ein Gleichstand führt nicht zu einem Direktorwechsel.

Der neue Direktor der Gesellschaft erhält den Besitzbogen mit allen darauf befindlichen Markern, Loks, Postbeförderungsverträgen und dem gesamten Betriebskapital dieser Gesellschaft. Außerdem tauscht er die Direktoraktie gegen gleich viele Anteile dieser Gesellschaft mit dem bisherigen Direktor.

- Der bisherige Direktor kann durch einen Verkauf von Aktien einen Direktorwechsel herbeiführen. Dazu muss aber mindestens ein anderer Spieler so viele Anteile dieser Gesellschaft besitzen, wie die Direktoraktie angibt. Der bisherige Direktor tauscht mit diesem Spieler die Direktoraktie gegen Aktien mit dem gleichen Gesamtanteil. Dieser Tausch kann nicht abgelehnt werden. Dann verkauft er Anteile dieser Gesellschaft, bis er insgesamt weniger als der neue Direktor hält. Kommen dafür mehrere Spieler in Frage, muss der bisherige Direktor mit dem Spieler tauschen, der in Spielreihenfolge als nächster nach ihm an der Reihe ist.

AKTIENLIMIT

Kein Spieler darf während einer Aktienrunde mehr Aktien besitzen als das derzeitige Aktienlimit angibt. Das Aktienlimit steigt während des Spieles an und ändert sich, wenn eine Aktie gesplittet wird.

Das derzeitige Aktienlimit wird durch einen Marker auf der entsprechenden Tabelle des Spielplans gekennzeichnet.

Spieleranzahl	Anzahl der Gesellschaften mit gesplitteten Aktien								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
3	10	12	14	15	17	19	20	22	24
4	8	9	10	11	13	14	15	16	18
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6	5	6	7	7	8	9	10	11	12

- Zum Aktienlimit gehören alle Aktien von Gesellschaften und Privatgesellschaften. Dabei ist es unerheblich, welchen Anteil die Aktie aufweist.
- Aktien von Gesellschaften, deren Kursmarker sich auf den orange markierten Feldern am unteren Ende der Aktienkurstafel befinden, zählen nicht zum Aktienlimit.
- Sollte ein Spieler das Aktienlimit überschritten haben, muss er mit seinem nächsten Zug in der Aktienrunde Aktien verkaufen, bis er das Aktienlimit nicht mehr überschreitet.

OPTIONSKÄUFE

Jeder Spieler besitzt 2 Vorkaufsmarker, die er einsetzen kann, um 20%-Aktien von Gesellschaften zu erwerben, ohne bereits den vollen Kaufpreis zu zahlen. Er bezahlt nur für einen 10%-Anteil, muss allerdings später den restlichen Betrag bezahlen. So lange zählt diese Aktie auch nur als 10%-Anteil der entsprechenden Gesellschaft.

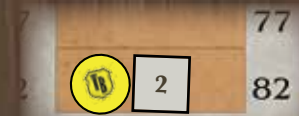
- Es können per Optionskauf nur Aktien mit einem 20%-Anteil erworben werden, allerdings keine Direktoraktien.

Beispiel:

Zoe ist mit 5 Anteilen an der SD Direktorin dieser Gesellschaft. Erwin hält 2 Anteile der SD, im Bankpool liegt eine Aktie mit einem 10%-Anteil. 2 Anteile liegen noch unverkauft in der Bank.

Zoe verkauft 4 Anteile und erhält den vierfachen Kurswert der SD. Sie tauscht die Direktoraktie gegen die 2 Anteile von Erwin, da Erwin dann die meisten Anteile hält und Direktor wird. Sie kann nur 4 Anteile verkaufen, da im Bankpool nur 50% einer Gesellschaft liegen dürfen. Erwin erhält den Besitzbogen der SD.

- Die Aktie kann entweder aus dem Bankpool kommen (falls eine entsprechende Aktie verkauft wurde) oder aus dem Bestand der noch nicht verkauften Aktien.
- Der Spieler nimmt sich die Aktie und markiert sie mit einem seiner beiden Vorkaufsmarker. Er bezahlt den aktuellen Kurswert eines 10%-Anteils dieser Gesellschaft (bei einem Kauf aus dem Bankpool) bzw. den Ausgabekurs eines 10%-Anteils der entsprechenden Gesellschaft (beim Kauf einer noch nicht gekauften Aktie aus dem Bestand der Bank) an die Bank. Seinen zweiten Vorkaufsmarker legt er auf den entsprechenden Wert der Aktienkurstafel, bzw. der Tabelle der Ausgabekurse.
- So lange die Vorkaufsmarker auf der Aktie bzw. auf dem Feld mit dem entsprechenden Kurswert liegen, kann dieser Spieler keine anderen Aktien kaufen!
- Der Spieler kann seine Vorkaufsmarker zurückerhalten, indem er den restlichen Kaufpreis entsprechend des Vorkaufsmarkers an die Bank entrichtet. Allerdings zählt dies als Kauf, d. h. er kann in diesem Zug keine weitere Aktie erwerben.
- Der Spieler kann eine Aktie mit einem Vorkaufsmarker auch verkaufen, allerdings nicht in der gleichen Aktienrunde, in der er die Aktie erworben hat. Er legt die Aktie in den Bankpool und erhält aus der Bank den aktuellen Kurswert für einen 10%-Anteil der entsprechenden Gesellschaft. Der Kursmarker der Gesellschaft sinkt dabei entsprechend dem Verkauf eines 20%-Anteils. Die Vorkaufsmarker erhält der Spieler zurück.
- Aktien mit einem Vorkaufsmarker werden bei einem Aktiensplit ebenfalls in 10%-Aktien umgewandelt, allerdings erhält der Besitzer dafür kein Geld ausbezahlt, da er ja bisher nur für einen 10%-Anteil bezahlt hat. Allerdings erhält er seine Vorkaufsmarker zurück.
- Eine Gesellschaft geht in Betrieb, wenn außer der Direktoraktie eine Option gekauft wurde, da dies zusammen auch 50% ergibt.



ENDE DER AKTIENRUNDE

Eine Aktienrunde endet, wenn alle Spieler direkt nacheinander gepasst haben. Der Spieler links von demjenigen, der zuletzt eine Aktie gekauft oder verkauft hat, erhält das Erstkaufrecht und beginnt in der nächsten Aktienrunde.

Bei allen Gesellschaften, die in Betrieb sind, werden die Kurse angepasst.

Gesellschaften, deren Aktien vollständig im Besitz der Spieler sind, steigen im Kurs. Aktien mit einem Vorkaufsmarker gelten dabei als im Besitz der Spieler. Die betreffenden Kursmarker werden ein Feld nach rechts oben versetzt. Ist der obere Rand der Kurstafel bereits erreicht, wird der Kursmarker nicht versetzt.

Erreicht ein Marker ein Feld, auf dem bereits andere Marker liegen, so wird er unter die dort liegenden geschoben. Eventuell führt die Kurssteigerung zu einem Aktiensplit, der sofort durchgeführt wird (siehe Aktiensplit).

Es folgen nun eine oder mehrere Betriebsrunden. Dies ist abhängig von der Phase, in der sich das Spiel befindet.

BETRIEBSRUNDE

In den Betriebsrunden agieren die verschiedenen Gesellschaften. Der Direktor einer Gesellschaft entscheidet alleine über die Aktionen und nutzt das Betriebskapital der Gesellschaft, nicht sein eigenes.

REIHENFOLGE

Zuerst zahlt die Bank an die Besitzer der Gebirgsbahnen deren festes Einkommen aus. Danach agieren die Lokalbahnen, beginnend mit der niedrigsten Nummer. Im Anschluss daran agieren die Aktiengesellschaften, die bereits in Betrieb sind. Es beginnt die Gesellschaft mit dem höchsten Kurswert. Haben mehrere Gesellschaften den gleichen Aktienkurs, kommt diejenige zuerst an die Reihe, deren Kursmarker sich weiter rechts auf der Aktienkurstafel befindet. Liegen Kursmarker mehrerer Gesellschaften auf dem gleichen Feld, werden diese von oben nach unten abgehandelt.

ÜBERSICHT

Der Spielzug einer Gesellschaft besteht aus folgenden Aktionen, die in genau dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Einkommen aus einem Postbeförderungsvertrag
2. Gleisteil legen
3. Bahnhof bauen
4. Betrieb der Loks
5. Einnahmen verwalten
6. Loks kaufen
7. Postbeförderungsvertrag kaufen



Die Betriebsrunde endet, wenn alle Gesellschaften, die in Betrieb sind, einmal an der Reihe waren. Es folgt, je nach Phase, eine weitere Betriebsrunde oder eine Aktienrunde.

1. EINKOMMEN AUS EINEM POSTBEFÖRDERUNGSVERTRAG

Besitzt die Gesellschaft einen Postbeförderungsvertrag, erhält sie daraus Einkommen. Die Höhe ist abhängig von der Phase des Spiels: bei einem kleinen Vertrag zwischen 10 G und 40 G, bei einem großen Vertrag zwischen 30 G und 60 G.

Das Einkommen erhält die Gesellschaft zu Beginn ihres Zuges aus der Bank ins Betriebskapital und steht ihr sofort zur Verfügung.

2. GLEISTEILE LEGEN

Die Lokalbahnen agieren auf einem eigenen Spielplan der Region Steyr/ Sankt Pölten. Die Aktiengesellschaften und später die Lokalbahn AGs agieren auf dem Österreich-Plan. Die Regeln für das Legen von Gleisteilen sind auf beiden Plänen identisch.

Auf den Spielplänen sind Hexfelder aufgedruckt. Dort können Gleisteile platziert werden. Das Wien-Feld ist bereits gelb, dort sind auch bereits Gleise aufgedruckt. Dieses Feld kann später aufgewertet werden (siehe Aufwertung von Gleisteilen).

Auf Felder ohne Gleise können nur gelbe Plättchen gelegt werden. Auf graue Feldern können nur Tunnelplättchen gelegt werden (siehe Tunnelbau). Rote Felder sind Fernverbindungen, die nicht bebaut werden können.

Beim Legen von gelben Gleisteilen sind folgende Bauregeln zu beachten:

- Auf eine Kleinstadt (kleiner schwarzer Punkt) darf nur ein Plättchen mit einem kleinen Bahnhof (schwarzer Querbalken) gelegt werden.
- Auf ein Feld mit 2 Kleinstädten darf nur ein gelbes Plättchen mit 2 kleinen Bahnhöfen gelegt werden. Darauf befinden sich getrennte Gleise, nur eines davon muss regelgerecht an das eigene Netz angeschlossen sein.
- Auf eine große Stadt darf nur ein Plättchen mit einem Platz für einen Bahnhof einer Gesellschaft gelegt werden (weißer Kreis).
- Auf Felder ohne Stadt dürfen nur Plättchen ohne Bahnhöfe gelegt werden.
- Das erstmalige Bebauen von Feldern mit Bergen und Feldern mit Flüssen verursacht Kosten für die bauende Gesellschaft. Der Preis ist auf dem Spielplan aufgedruckt. Hat die Gesellschaft nicht genügend Kapital, kann sie das Feld nicht bebauen. Der Direktor darf den Bau nicht bezuschussen.
- In ihrem ersten Spielzug legt eine Gesellschaft ein Plättchen auf das Feld ihres Heimatbahnhofs, außer sie startet in Wien, wo bereits ein gelbes Feld aufgedruckt ist, oder das Feld des Heimatbahnhofs wurde bereits anderweitig gelegt.
- Jedes weitere Plättchen muss von einem eigenen Bahnhof aus entlang der Strecke erreichbar sein. Dabei darf die Strecke nicht durch Bahnhofsmarker anderer Gesellschaften blockiert sein.
- Kein Plättchen darf so gelegt werden, dass ein oder mehrere Gleise
 - in den Spielfeldrand führen.
 - in rote Fernverbindungen ohne Richtungspfeil führen.
- Ein Plättchen darf so gelegt werden, dass es nicht an Gleise auf einem benachbarten Plättchen anschließt. Dies gilt nicht für die 3 markierten Felder westlich von Wien. Dort muss der Gleisanschluss nach Wien erhalten bleiben.
- Ein Plättchen darf so gelegt werden, dass ein Gleis in ein graues Feld führt. Dort kann das Streckennetz mit einem Tunnel weitergeführt werden (siehe Tunnelbau).

Jede Gesellschaft darf in ihrem Spielzug nur ein Gleisteil legen. Alternativ zum Legen eines gelben Plättchens darf die Gesellschaft auch ein Plättchen austauschen.

Zusätzlich darf eine Gesellschaft einen Tunnel bauen.

AUFWERTUNG VON GLEISTEILEN

Ab Phase 3 kann eine Gesellschaft auch ein vorher gelegtes Gleisplättchen oder das aufgedruckte Wien-Hex aufwerten, anstatt ein gelbes Plättchen zu legen.

- Gelbe Plättchen und Wien können von entsprechenden grünen Plättchen ersetzt werden.
- Grüne Plättchen werden zu braunen Plättchen aufgewertet.
- Braune Plättchen werden von grauen Plättchen ersetzt.

Grüne Plättchen sind ab Phase 3 erhältlich, braune ab Phase 5 und graue ab Phase 7.



Auf dunkelgraue Felder mit dem Tunnel-symbol dürfen ausschließlich Tunneln gebaut werden!

Die ersetzten Plättchen werden wieder frei und kehren in den Vorrat zurück. Sie können später neu gelegt werden. Beim Aufwerten gelten zusätzlich folgende Bauregeln:

- Eine Gesellschaft darf nur ein Gleisplättchen austauschen, das sie nach dem Austausch auch befahren kann.
- Bestehende Gleisverläufe müssen erhalten werden.
- Plättchen ohne Städte dürfen nach dem Austausch keine Städte enthalten. Plättchen mit Städten müssen nach dem Austausch wieder entsprechende Städte enthalten. Gelbe Teile mit Doppelkleinstädten dürfen durch ein grünes Plättchen mit Großstadt (Nummern 14, 15, 619) ausgetauscht werden. Diese dürfen dann auch in ein braunes Plättchen mit Großstadt (Nummer 611) und in weiterer Folge in ein graues Plättchen mit Großstadt (Nummer 915) aufgewertet werden.
- Das auf dem Österreich-Plan aufgedruckte gelbe Gleisteil (Wien) kann durch das grüne Plättchen mit der Kennzeichnung „W“ überbaut werden.
- Das Sonderplättchen W darf nur auf dem gekennzeichneten Feld Wien gebaut werden und kann nur durch die Sonderplättchen mit der Kennzeichnung W ersetzt werden.
- Das Feld Sankt Pölten des kleinen Spielplans kann durch das grüne Gleisteil mit der Nummer 15 aufgewertet werden.
- Bereits platzierte Bahnhofsmarker bleiben erhalten.
- Nach dem Austausch kann es in Städten zusätzliche Plätze für Bahnhofsmarker geben. Solange nicht alle Plätze durch Bahnhofsmarker belegt sind, können beliebige Gesellschaften Strecken durch diese Städte hindurchführen und entsprechend der Bauregeln weiterbauen.
- Beim Austausch von Plättchen auf Feldern mit Flüssen, bzw. Bergen fallen keine weiteren Kosten an.

TUNNELBAU

Zusätzlich zum Legen eines Gleisteils darf eine Gesellschaft ein Tunnelplättchen legen. Dies kostet immer 100 G.

Ein Tunnelplättchen darf grundsätzlich auf jedes Feld oder anderes Gleisplättchen gelegt werden. Dabei gelten aber folgende Ausnahmen:

- Ein Tunnelplättchen darf nicht auf ein Feld oder ein Gleisplättchen gelegt werden, auf dem sich eine große Stadt befindet.
- Ein Tunnelplättchen darf keine Gleisanschlüsse eines Plättchens überdecken.
- Das Tunnelplättchen muss ein Gleis, das in dieses Feld hineinführt, fortführen. Es dürfen auch 2 Tunnel im selben Feld gebaut werden, dabei dürfen sich diese aber nicht kreuzen.
- Ein Gleisplättchen, auf dem sich ein Tunnel befindet, kann weiterhin aufgewertet werden. Dabei bleibt der Tunnel erhalten. Eine Aufwertung ist nicht möglich, wenn dadurch der Tunnel einen Gleisanschluss des Plättchens überdeckt.

3. BAHNHOF BAUEN

Jede Gesellschaft darf in ihrem Spielzug einen Bahnhofsmarker platzieren. Diese werden auf Plättchen auf Stadtfeldern gelegt. Der Marker wird in einem freien Kreis platziert.

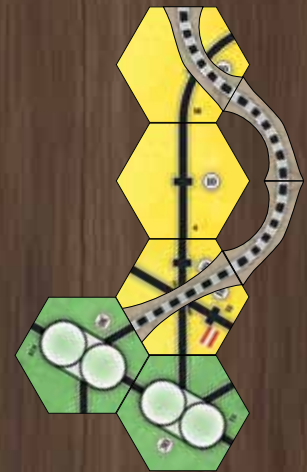
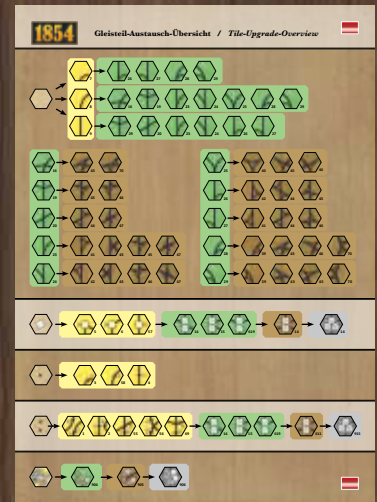
Bahnhöfe dienen folgenden Zwecken:

- An jeder von einer Gesellschaft befahrenen Strecke muss sich einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.
- Sollte eine Stadt vollkommen von Bahnhofsmarkern besetzt sein, so kann keine außer diesen Gesellschaften hindurch fahren.
- An jeder Strecke, die eine Gesellschaft bauen will, muss sich einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.

In jedem Spielzug darf eine Gesellschaft nur einen Bahnhofsmarker legen. Nur im ersten Spielzug einer neu gegründeten Gesellschaft darf zusätzlich zum Heimatbahnhof ein weiterer Bahnhofsmarker platziert werden. Dabei gelten folgende Regeln:

- Im ersten Spielzug einer Gesellschaft muss ein Bahnhofsmarker auf dem markierten Feld des Heimatbahnhofs platziert werden. Dieser Bahnhof ist kostenlos.
- Der nächste Bahnhofsmarker, den die Gesellschaft platziert, kostet 40G. Jeder weitere Bahnhofsmarker danach kostet 100G.
- Bahnhofsmarker dürfen nur auf freie Kreise in großen Städten gelegt werden.
- Bahnhofsmarker dürfen nicht auf den letzten freien Kreis einer Stadt gelegt werden, wenn in dieser Stadt der Heimatbahnhof einer noch nicht in Betrieb genommenen Gesellschaft ist.

Die Gleisteilübersicht zeigt die Möglichkeiten, welche Plättchen durch die jeweiligen Aufwertungen ersetzt werden können.



Erlaubte Tunnelbauten

- Es ist nicht erlaubt, unter einer großen Stadt einen Tunnel zu bauen. Allerdings darf man gelbe Plättchen mit Doppelkleinstadt und Tunnel in eine Großstadt mit Tunnel aufrüsten.

- Ein Bahnhof darf nur auf einem Feld errichtet werden, das von einem eigenen Bahnhof aus erreichbar ist. Dabei darf die Strecke nicht von fremden Bahnhofsmarkern blockiert sein und die Fahrtrichtung nicht gewechselt werden.
- In jeder Stadt darf jede Gesellschaft nur einen Bahnhofsmarker platzieren.
- Auf die Felder (D 18 / D 20) Sankt Pölten und Steyr dürfen erst Bahnhofsmarker platziert werden, wenn die Lokalbahn AGs A bis C bereits mindestens einmal agiert haben. Da sich diese AGs erst in Phase 5 oder 6 bilden, kann dies frühestens in Phase 5 geschehen.
- Die Lokalbahn AGs besitzen jeweils nur einen zusätzlichen Bahnhofsmarker, den sie für 40G setzen dürfen.

4. BETRIEB DER LOKS

Die Gesellschaft kann jede Lok, die sie besitzt, auf einer Strecke einsetzen und dadurch Einnahmen erwirtschaften. Dabei müssen einige Punkte beachtet werden:

- Jede Strecke besteht aus mindestens 2 verschiedenen Bahnhöfen, die durch Gleise verbunden sind.
- Auf jeder Strecke muss ein eigener Bahnhofsmarker sein. Dieser kann Anfangs- oder Endpunkt einer Strecke sein oder sich inmitten der Strecke befinden.
- Eine Strecke kann ihren Anfangs- oder Endpunkt in einem Bahnhof haben, der keinen freien Platz mehr für einen Bahnhofsmarker besitzt. Sie kann aber nicht über diesen blockierten Bahnhof hinaus geführt werden.
- Ein Bahnhof, der nicht völlig von fremden Bahnhofsmarkern besetzt ist, kann durchfahren werden.
- Jede Lok hat eine begrenzte Reichweite. Die aufgedruckte Zahl gibt dabei die maximale Anzahl der Bahnhöfe auf der Strecke an (reguläre Loks). Dabei ist es unerheblich, ob es sich um große oder kleine Bahnhöfe handelt.
- Die Lokalbahnen verwenden "Plus-Loks". Dabei gibt die aufgedruckte Zahl die Anzahl der großen Bahnhöfe an, zusätzlich dürfen sie beliebig viele kleine Bahnhöfe anfahren.
- Alle Bahnhöfe einer Strecke werden angefahren und mitgezählt. Diese bestimmen das Einfahrergebnis. Nur mit 80x-Loks (Orientexpress) können Bahnhöfe ausgelassen werden, es muss jedoch mindestens ein eigener Bahnhofsmarker angefahren werden.
- Eine Strecke darf weder dieselbe Stadt noch dieselbe Fernverbindung mehrfach beinhalten (auch nicht Wien).
- Fernverbindungen sind zwingend Endstationen.
- Der Orientexpress (die Lok 80x) darf auch von Paris oder Konstantinopel starten. Diese Städte dürfen nur von solchen Loks genutzt werden.
- Keine Strecke darf dasselbe Stück Gleis (und sei es noch so klein) mehrfach beinhalten. Getrennte Gleise auf demselben Plättchen dürfen jedoch bei derselben Fahrt benutzt werden.
- Eine Strecke die in einen Bahnhof hinein führt, kann diesen auf einer beliebigen anderen Strecke wieder verlassen.
- Besitzt eine Gesellschaft mehr als eine Lok, muss jede auf einer vollkommen separaten Strecke fahren. Auf Bahnhöfen können die Strecken einander treffen oder überkreuzen, sofern jeweils getrennte Gleise benutzt werden. Abzweigungen, z.B. auf grünen Plättchen, dürfen deshalb je Spielzug nur von jeweils einer Lok benutzt werden, da auf ihnen zwei Gleise zu einem verschmelzen.

EINFAHRERGERBNISS BERECHNEN

Das Einfahrergebnis einer Lok ist die Summe aller angefahrenen Bahnhöfe plus eventuelle Boni. Für jeden Bahnhof sind die entsprechenden Einnahmen aufgedruckt. Bei den Fernverbindungen (rote Gleisteile) stehen unterschiedliche Werte: Der erste Wert gilt in Phase 1 und 2 (gelb), der zweite Wert in Phase 3 und 4 (grün), der dritte Wert in Phase 5 und 6 (braun) und der vierte Wert in Phase 7 (grau).

Nutzt man die Strecke mit einem Zollzeichen auf D12, muss man 10 G vom Einfahrergebnis abziehen. Das Zollzeichen gilt aber nicht als Bahnhof, das bedeutet bezüglich der Reichweite einer Lok ist ein Zollzeichen ohne Bedeutung.

Der Direktor ermittelt die Erträge aller Loks der Gesellschaft und addiert diese. Diese Summe ist das Einfahrergebnis.

Die Gesellschaft muss das bestmögliche Einfahrergebnis erwirtschaften, auch wenn andere Interessen des Direktors dem entgegenstehen. Gegebenenfalls müssen die Mitspieler den



Die KT fährt mit einer 2er- und einer 3er-Lok und erzielt dabei ein Einfahrergebnis von 130 G. Die 2er-Lok fährt von Klagenfurt nach Laibach (30+30), die 3er-Lok von Klagenfurt über Villach nach Venedig (30+10+30).



Direktor auf ein höheres mögliches Einfahrergebnis hinweisen. Dieses muss er dann auch realisieren.

Der Direktor der Gesellschaft erhält das Einfahrergebnis aus der Bank und entscheidet im nächsten Schritt, was er mit diesen Einnahmen macht.

Nur bei den Lokalbahnen ist dies festgelegt: Der Besitzer erhält 50% des Einfahrergebnisses, die anderen 50% kommen in das Betriebskapital.

5. EINNAHMEN VERWALTEN

Alleine der Direktor entscheidet, ob die Einnahmen anteilig als Dividende an die Aktionäre ausbezahlt werden oder sie komplett als Betriebskapital auf das Tableau der Gesellschaft gehen. Da der Direktor den größten Anteil an der Gesellschaft besitzt, hat er natürlich Interesse daran, die Einnahmen auszubezahlen, da er dadurch sein Privatvermögen steigert. Andererseits benötigt eine Gesellschaft auch Geld zum Strecken- und Tunnelbau und zur Finanzierung neuer Loks.

AUSBEZAHLEN DER EINNAHMEN AN DIE AKTIONÄRE

Die Einnahmen werden anteilig an die Aktionäre dieser Gesellschaft verteilt. Dabei erhält jeder Spieler den prozentualen Anteil des Einfahrergebnisses, der seinem Anteil an der Gesellschaft entspricht. Für Aktien im Besitz der Bank (Aktientableau, Bank Pool oder „Gesplittete Aktien“) wird der entsprechende Anteil in die Bank zurückgelegt.

Nachdem der Direktor die Einnahmen verteilt hat, steigt der Aktienkurs dieser Gesellschaft. Der entsprechende Marker auf der Kurstafel wird ein Feld nach rechts gerückt. Liegt er bereits am rechten Rand des Tableaus wird der Marker stattdessen ein Feld nach rechts oben versetzt.

Falls der Marker auf ein Feld mit anderen Markern versetzt wird, kommt der Marker der Gesellschaft unter den Stapel der anderen Kursmarker.

Eventuell führt diese Kurssteigerung zu einem Aktiensplit (siehe Aktiensplit).

EINNAHMEN EINBEHALTEN

Der Direktor kann auch entscheiden, das Einfahrergebnis komplett in das Betriebskapital zu geben. Dadurch erhöht er eventuell den Handlungsspielraum in späteren Spielzügen, allerdings sinkt dann der Aktienkurs dieser Gesellschaft. Der entsprechende Marker wird ein Feld nach links verschoben. Befindet er sich bereits am linken Rand der Kurstafel wird er stattdessen ein Feld nach links unten versetzt.

Befindet er sich nach dem Versetzen auf einem Feld mit anderen Markern, wird er unter die Kursmarker der anderen Gesellschaften geschoben.

6. LOKS KAUFEN

Alle Gesellschaften müssen, sobald sie eine Strecke regelgerecht befahren können, eine Lok besitzen. Dies gilt nicht für die Lokalbahnen.

Der Kauf von Loks findet immer am Ende eines Spielzugs statt. Daher können Loks nicht im gleichen Zug benutzt werden in dem sie gekauft wurden. Durch den Kauf von Loks kann es zu einem Phasenwechsel mit folgenreichen Auswirkungen kommen. (siehe Phasenwechsel)

Beim Lok-Kauf müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Jede Gesellschaft darf nur eine bestimmte Anzahl von Loks besitzen. Dies ist abhängig von der Phase, in der sich das Spiel befindet und auf dem Tableau aufgedruckt.
- Keine Gesellschaft darf dieses Limit überschreiten, auch nicht, wenn sie durch den Kauf einer weiteren Lok andere Loks verschrotten müsste.
- Es gibt eine Ausnahme: Wenn durch einen Phasenwechsel und ein gesunkenes Limit eine Gesellschaft nur Loks hat, die sie nicht fahren kann, muss sie eine fahrbare Lok kaufen und dann eine der anderen Loks an die Bank zurückgeben, um wieder im Limit zu sein. Sie bekommt dafür keine Kompensation.
- Neue Loks werden von der Bank gekauft. Der Kaufpreis entspricht dem aufgedruckten Wert.
- Die neuen Loks werden in aufsteigender Reihenfolge verkauft.
- Ab Phase 3 dürfen auch Loks von anderen Gesellschaften gekauft werden. Dabei müssen sich die Direktoren der Gesellschaften darüber einigen. Der Mindestpreis beträgt 1G und muss den anderen Spielern bekannt gegeben werden.
- Der Kauf einer Lok von einer anderen Gesellschaft kann nur im Zug der kaufenden Gesellschaft stattfinden. Dies ändert auch die Aktienkurse der betreffenden Gesellschaften: Der Kurs der kaufenden Gesellschaft steigt pro Lok um 1 Feld nach

links oben, der Kurs der verkaufenden Gesellschaft sinkt pro Lok um 1 Feld nach rechts unten.

- Eine Gesellschaft kann in ihrem Spielzug nur Loks kaufen, aber nicht verkaufen.
- Loks können nie an die Bank zurückverkauft oder freiwillig verschrottet werden. Verschrottungen finden nur zwangsweise bei einem Phasenwechsel statt (siehe Phasenwechsel).
- Lokalbahnen können nur „Plus-Loks“ einsetzen.
- „Plus-Loks“ können nur von Lokalbahnen betrieben werden.
- Jede Gesellschaft darf jede Art von Lok besitzen, um sie weiterzuverkaufen. Dabei ist das Loklimit zu beachten. Allerdings muss jede große Gesellschaft und Lokalbahn AG eine Lok besitzen, die sie auch betreiben kann.
- Lokalbahn AGs dürfen nur Loks kaufen, die von anderen Gesellschaften verschrottet wurden. Dies dürfen keine „Plus-Loks“ sein (siehe Lokalbahn AG). Daher können Lokalbahn AGs nur untereinander mit Loks handeln können, aber nicht mit anderen Eisenbahngesellschaften.

Sollte eine Gesellschaft (außer einer Lokalbahn) nicht genug Betriebskapital besitzen, um eine Lok zu kaufen und dadurch ihre Lokpflicht zu erfüllen, muss der Direktor der Gesellschaft mit seinem Privatvermögen aushelfen.

Sollten verschiedene Loks zur Verfügung stehen, kann der Direktor frei entscheiden, welche er kaufen möchte. Er muss nicht zwingend die günstigere wählen.

Die Lok darf entweder von der Bank, dem Bank-Pool oder einer anderen Gesellschaft gekauft werden. Dabei darf der Nennwert der Lok aber nicht überschritten werden. Die Gesellschaft darf dabei kein Geld behalten, sie muss ihr komplettes restliches Betriebskapital einsetzen.

Reicht das Privatvermögen des Direktors nicht aus, den Fehlbetrag zu finanzieren, so muss er Aktien sofort und außer der Reihe verkaufen. Dabei müssen die üblichen Regeln für Verkäufe befolgt werden. Durch diese Verkäufe darf kein Direktorwechsel stattfinden.

Kann der Direktor nicht genügend Aktien verkaufen, um den noch immer fehlenden Betrag abzudecken, so ist der Spieler bankrott. Das Spiel endet sofort.

PHASENWECHSEL

Immer, wenn die erste Lok eines neuen Werts gekauft wird, kommt es zu einem Phasenwechsel. Dies geschieht während des Spielzuges einer Gesellschaft. Die Auswirkungen eines Phasenwechsels gelten sofort. Die einzelnen Phasen sind:

- Phase 1 (ab Spielbeginn)
 - Gelbe Teile verfügbar
 - Loklimit für Gesellschaften 4, für Lokalbahnen 2
 - Eine Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde
- Phase 2 (beginnend mit dem Kauf der ersten 2er oder 1+ Lok)
 - Phase 3 (beginnend mit dem Kauf der ersten 3er Lok)
 - Grüne Teile verfügbar
 - 2+ Loks erhältlich, nachdem alle 2+ Loks verkauft wurden auch 3+ Loks
 - Es gilt der grüne Wert bei den Fernverbindungen und auf den Postbeförderungsverträgen.
 - Lokhandel zwischen Gesellschaften ist möglich
 - Immer 2 Betriebsrunden nach der nächsten Aktienrunde
- Phase 4 (beginnend mit dem Kauf der ersten 4er Lok)
 - 2er und 1+ Loks werden verschrottet
 - Loklimit für Gesellschaften 3, für Lokalbahnen 1
 - Falls am Ende der letzten Betriebsrunde vor einer Aktienrunde nur noch eine einzige 4er Lok in der Bank liegt, wird diese aus dem Spiel genommen
- Phase 5 (beginnend mit dem Kauf der ersten 5er Lok)
 - Braune Teile verfügbar
 - 2+ Loks werden verschrottet
 - Loklimit für überregionale Gesellschaften 2
 - Alle Gebirgsbahnen werden geschlossen.
 - Lokalbahnen können fusionieren (siehe Fusion von Lokalbahnen)

Die beiliegende Phasenübersicht zeigt die Änderungen in einer kurzen Form an.

Loks / Trains	#	Preis / Price	Anmerkung / Comment
Phase 1			<ul style="list-style-type: none"> - gelbe Teile sind verfügbar - Loklimit 4 - 1 Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde/AG
Phase 2	6	100 G	<ul style="list-style-type: none"> - gelbe Teile sind verfügbar - Loklimit 4 - 1 Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde/AG
Phase 3	9	200 G 120 G 160 G	<ul style="list-style-type: none"> - grüne Teile sind verfügbar - Loklimit 4 - 2 Betriebsrunden - Lokhandel zwischen Gesellschaften möglich - grüner Wert bei Fernverbindungen und auf den Postbeförderungsverträgen - 2 Betriebsrunden nach jeder AK
Phase 4	6	320 G	<ul style="list-style-type: none"> - 2er und 1+ Loks werden verschrottet - Loklimit 3 - 1 Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde/AG
Phase 5	4	530 G	<ul style="list-style-type: none"> - braune Teile sind verfügbar - Loklimit 2 - 1 Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde/AG - alle Gebirgsbahnen werden geschlossen - Lokhandel zwischen Gesellschaften möglich - brauner Wert bei Fernverbindungen und auf den Postbeförderungsverträgen - 2 Betriebsrunden nach jeder AK
Phase 6	4	670 G	<ul style="list-style-type: none"> - 2er und 1+ Loks werden verschrottet - Loklimit 2 - 1 Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde/AG
Phase 7	X	900 G 1200 G	<ul style="list-style-type: none"> - grüne Teile sind verfügbar - Loklimit 4 - 2 Betriebsrunden - Lokhandel zwischen Gesellschaften möglich - grüner Wert bei Fernverbindungen und auf den Postbeförderungsverträgen - 2 Betriebsrunden nach jeder AK

- Es gilt der braune Wert bei den Fernverbindungen und auf den Postbeförderungsverträgen.
- Immer 3 Betriebsrunden nach der nächsten Aktienrunde
- Phase 6 (beginnend mit dem Kauf der ersten 6er Lok)
 - 3er und 3+ Loks werden verschrottet
 - Lokalbahnen müssen fusionieren (siehe Fusion von Lokalbahnen)
- Phase 7 (beginnend mit dem Kauf der ersten 8er oder 80x Lok)
 - Graue Teile verfügbar
 - 4er Loks werden verschrottet
 - Kauft eine Lokalbahn-AG eine verschrottete 4er Lok, werden alle 2er Loks verschrottet und aus dem Spiel genommen
 - Es gilt der graue Wert bei den Fernverbindungen und auf den Postbeförderungsverträgen.

VERSCHROTTEN VON LOKS

Werden durch einen Phasenwechsel Loks verschrottet, müssen alle Gesellschaften die Loks des entsprechenden Werts zurückgeben. Diese kommen in den Bankpool, wo sie nur den Lokalbahn AGs ab Phase 5 zur Verfügung stehen.

Loks, die durch einen Phasenwechsel abgegeben werden müssen, weil das Loklimit überschritten ist, kommen ebenfalls in den Bankpool und können von dort regulär von allen Gesellschaften zum Nennwert gekauft werden.

7. POSTBEFÖRDERUNGSVERTRAG KAUFEN

Jede Gesellschaft außer den Lokalbahnen darf einen Postbeförderungsvertrag kaufen. Allerdings darf jede Gesellschaft nur einen davon besitzen. Diese sind unverkäuflich und bleiben bis zum Spielende im Besitz der Gesellschaft.

Ein Postbeförderungsvertrag bringt der Gesellschaft in jeder Betriebsrunde ein festes Einkommen, das direkt von der Bank in das Betriebskapital gezahlt wird.

Es gibt 2 verschiedene Postbeförderungsverträge, die sich in den Kosten und den Einnahmen unterscheiden. (siehe Einnahmen aus einem Postbeförderungsvertrag)

Kosten	Anzahl	Einkommen			
		Gelbe Phase (= Phase 2)	Grüne Phase (= Phasen 3+4)	Braune Phase (= Phasen 5+6)	Graue Phase (= Phase 8)
100 G	6	10 G	20 G	30 G	40 G
200 G	6	30 G	40 G	50 G	60 G

SPIELENDEN

Das Spielende wird eingeleitet, sobald die Bank zahlungsunfähig ist. Allerdings werden die Betriebsrunden bis zur nächsten Aktienrunde noch durchgeführt. Geht der Bank das Geld während einer Aktienrunde aus, werden also noch alle Betriebsrunden bis zur nächsten Aktienrunde durchgeführt.

Zahlungen der Bank müssen auf einem Blatt Papier notiert werden. Diese notierten Geldbeträge zählen bei der Endabrechnung wie Bargeld.

ENDABRECHNUNG

Jeder Spieler zählt sein Bargeld und addiert dazu den aktuellen Wert seiner Aktien. Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt das Spiel.

DANKE

1854 wurde **entwickelt und gestaltet** von Leonhard Orgler

Grafik: Klemens Franz

Schriftsatz: Andrea Kattinig

Spietester: Rafael Gattringer, Michael Wotzel, Thomas Rosenmayr, Richard Ipp, Christian Reich, Irene Sauer, Ronald Novicky, Rudi Hagler, Chris Leach, Hannes Schischka, Werner Gehringer, Christian Gawrilowic, Stefan Felke, Andreas Trieb, Helmut Ohley, Adam Romoth, Uwe Gemming, Arne Topp, Stefan Stadler, Dr. Martin Brumm, Hanno Girke



MAYFAIR GAMES

www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



Fragen, Anregungen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.