

FRANCIS TRESHAM

1853

EINLEITUNG

1853 gehört zur Familie der 18xx-Spiele. Es erschien ursprünglich 1989 bei Hartland Trefoil. 1853 spielt im Indien zur Zeit der britischen Kolonialherrschaft. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen der 18xx-Familie ist in 1853 eher ein geschicktes Händchen beim Streckenbau erforderlich. Aggressives Handeln am Aktienmarkt steht nicht im Mittelpunkt des Spiels.

1990 veröffentlichten Stuart Dagger und Steve Jones einen Artikel unter dem Titel „*Retuning 1853*“ und schlugen darin Regeländerungen vor, die der Balance des Spiels helfen sollten und die sich im Laufe der Jahre durchgesetzt haben.

Dick Ruck, Lou Jerkich und Jeff Heuer übernahmen die redaktionelle Arbeit, diese Regeln in die Originalregeln einzubauen. Ihre Regelversion ist die Grundlage dieser Ausgabe.

Diese Neuauflage enthält einige zusätzliche Änderungen: Die Karte endet im Osten jetzt in Calcutta, daher ist anstatt der Bengal Assam Railway jetzt die East Coast Railway mit Heimatbahnhof Waltair im Spiel. Es gibt eine Handvoll neuer Gleisplättchen, und die Gesellschaften verwenden nicht mehr eine eigene Währung, die „Company Credits“, sondern werden aus der gleichen Bank bedient wie die Spieler.

1853 ist ein Spiel mit relativ langer Spieldauer. Selbst erfahrene, schnelle Spieler benötigen mehrere Stunden für eine Partie. Das Shareware-Computerprogramm 18xx/PC zur Verwaltung von Geld und Aktien (erhältlich unter www.18xx.de) kann deutliche Zeitersparnis bringen.



Copyright © 2009
by Lookout Games
and
Mayfair Games, Inc., Skokie, IL USA.



“1853” was designed and developed
by Lookout Games as an original
product under license from
Mayfair Games and Francis Tresham.

No reproductions or commercial use
without permission of Lookout Games.

“1853” and “18XX” and the “18XX
brand logo” are trademark properties of
Francis Tresham.

All rights reserved.

Regeln Version 1.0

nach Korrekturen von Helmut Ohley,
Bernd Lautenschlager und Ulrich
Schlobinski

Redaktion
Hanno Girke

Illustrationen & Grafik
Klemens Franz / atelier198


LOOKOUT GAMES

www.lookout-games.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

KAPITEL 1 : ÜBERSICHT

DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett besteht aus zwei Teilen, die vor Spielbeginn aneinandergelegt werden. Es ist in mehrere Bereiche aufgeteilt:

Die **Karte** zeigt Indien zur Zeit der britischen Kolonialherrschaft, im Osten allerdings nur bis zum Ganges. Sie ist mit einem Raster aus Sechsecken überzogen, auf das die Gleisplättchen gelegt werden. Die Koordinaten auf der Karte sollen die Notation bei Postspielpartien erleichtern. Es gibt 23 große Städte, deren Namen auf der Karte angegeben sind und die durch große Kreise dargestellt werden, sowie viele kleine Städte als schwarze Punkte.

Das Tal des Ganges ist beige hinterlegt, da die dort liegenden Städte in der Spielvorbereitung (siehe 2.5.2.7) eine besondere Rolle spielen.

Felder mit Flüssen, Hügeln, Bergen und Hochgebirgen erfordern zusätzliche Baukosten. Zusätzlich gibt es Felder mit einer Bauprämie für die erste Bebauung.

DIE AKTIEN

Die Aktien jeder Gesellschaft sind in Anteile aufgeteilt: acht einfache Zertifikate zu je 10% und ein doppeltes Zertifikat zu 20%, das Direktorzertifikat. Der Ausgabepreis ist auf den Aktien aufgedruckt.

DIE LOKS

Es befinden sich bis zu 37 Loks von 9 verschiedenen Typen im Spiel (siehe Tabelle 5 und Regel 4.8.19 auf Seite 18).

DIE GLEISTEILE

Das Spiel enthält über 200 Gleisteile in 4 Farben: 128 gelbe, 64 grüne, 18 braune und 7 graue Teile.

HOLZTEILE

Zu jeder der Gesellschaften gehören 3-5 farblich passende Holzscheiben als Bahnhofsmarker und ein Holzwürfel zum Anzeigen des Aktienkurses.

Der graue Elefant zeigt im Spiel an, welcher Spieler im Moment das Erstkaufsrecht hat.

SPIELGELD

Das Spiel enthält £17.760 an Geldscheine. Für eine normale Partie kommen £15.000 in die Bank, die nicht benötigten Geldscheine (5*500, 1*200 und 3*20) werden aus dem Spiel genommen.

Für kürzere oder längere Partien kann man die Geldmenge in der Bank variieren.

BESITZBÖGEN

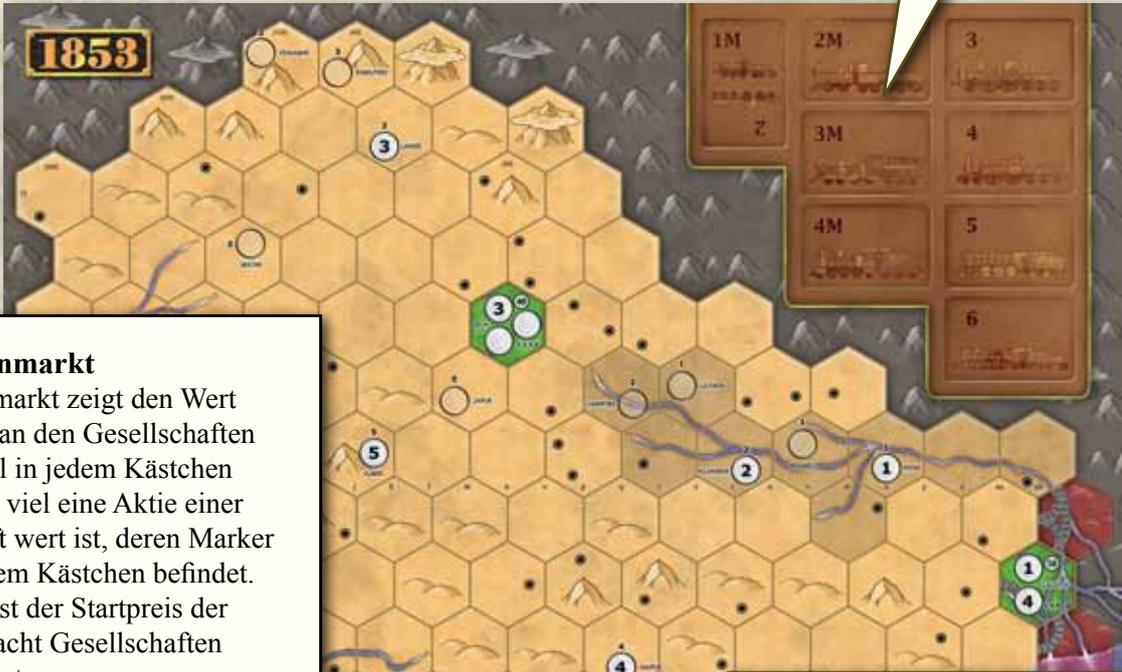
Jede Gesellschaft hat ihren eigenen Besitzbogen, auf dem u.a. auch ihr „Heimatgebiet“ eingezeichnet ist.





Lokmarken der kleinen Gesellschaften, siehe Regel 4.8.19

Verfügbare Loks
Die Loks, die aktuell von der Bank gekauft werden können, sind hier ausgelegt.



Der Aktienmarkt
Der Aktienmarkt zeigt den Wert der Anteile an den Gesellschaften an. Die Zahl in jedem Kästchen gibt an, wie viel eine Aktie einer Gesellschaft wert ist, deren Marker sich in diesem Kästchen befindet. Zusätzlich ist der Startpreis der Aktien der acht Gesellschaften eingezeichnet.

Aktien der Gesellschaften
Die von der Bank herausgegebenen Aktien der Gesellschaften liegen bei Spielbeginn hier.



Die **weiße Holzscheibe** zeigt an, ob sich das Spiel gerade in einer Aktienrunde oder einer der Betriebsrunden befindet.

Der Bankpool
Von den Spielern verkaufte Aktien und von Gesellschaften zurückgegebene Loks werden in den Bankpool gelegt.

DIE EISENBAHN-GESSELLSCHAFTEN

Insgesamt acht Eisenbahn-Gesellschaften nehmen am Spiel teil. Sie werden meist durch ihre Initialen abgekürzt oder nach ihrer Nummer benannt.

Unabhängig von der Spieleranzahl sind immer alle acht Eisenbahn-Gesellschaften im Spiel. Das bedeutet, dass Spieler Aktien aller acht Gesellschaften kaufen können. Nicht jede Gesellschaft wird allerdings notwendigerweise in jedem Spiel gegründet.

Normalerweise erhalten alle Spieler die Möglichkeit, mindestens eine der Gesellschaften zu leiten. Es hat Vorteile, wenn man mehrere Gesellschaften auf einmal führt. Dies sollte allerdings kein Hauptziel sein, da oft Beteiligungen an gut laufenden Gesellschaften profitabler sind als die Kontrolle über eine weniger wichtige Gesellschaft.

Die Gesellschaften 1 bis 4 sind sogenannte **große Gesellschaften**. Sie haben zwei Startbahnhöfe und die Option, jede Runde zwei gelbe Teile zu legen. Die Gesellschaften 6 bis 8 sind **kleine Gesellschaften**. Sie haben nur einen Startbahnhof und können nur ein gelbes Teil pro Runde legen. Abhängig von der Situation am Ende der ersten Aktienrunde ist die Gesellschaft 5 (BBCI) entweder eine große oder eine kleine Gesellschaft (*siehe auch Regel 2.6*).

Grundsätzlich können Gesellschaften überall ihr Streckennetz ausbauen und Züge fahren lassen, sind aber in den ersten Phasen regional eingeschränkt (*siehe Regeln 4.2.3, 4.4.2 und 4.10.5*). Auf den Besitzbögen der Gesellschaften ist eingezeichnet, in welchem Gebiet sie heimisch sind und bauen dürfen.

KONTROLLE ÜBER GESELLSCHAFTEN

Alle Aktiengesellschaften sind in zehn Anteile aufgeteilt, die zu gewissen Zeitpunkten gekauft und verkauft werden können. Es kann sich daher im Spielverlauf immer wieder ändern, welcher Spieler wie sehr an welcher Gesellschaft beteiligt ist.

Jede Gesellschaft wird von einem Direktor kontrolliert. Dies ist immer der Spieler mit den meisten Anteilen. Er trifft alle die Gesellschaft betreffenden Entscheidungen alleine.

Das Kaufen und Verkaufen von Anteilen kann dazu führen, dass ein anderer Spieler Direktor wird, wenn er mehr Aktienanteile dieser Gesellschaft als der bisherige Amtsinhaber besitzt. In diesem Fall tauscht dieser Spieler sofort zwei seiner 10%-Anteile gegen das 20%-Direktorpapier.

SPIELABLAUF

Das Spiel beginnt damit, dass jeder Spieler verdeckt ein Kontrakt-Gebot abgibt (*siehe Regel 2.5.1*). Danach folgt eine Aktienrunde (*siehe Kapitel 3*), in der Spieler mit Aktien handeln können. Hier können auch neue Gesellschaften gegründet werden und Direktorenposten wechseln.

Nach jeder Aktienrunde folgt eine Anzahl an Aktionsrunden (*siehe Kapitel 4*). Zu Spielbeginn ist das meist nur eine Aktionsrunde, später erhöht sich die Anzahl. Sobald eine der Gesellschaften einen Aktienwert von 400 erreicht oder die Bank kein Geld mehr hat, endet das Spiel (*siehe Kapitel 5*). Der reichste Spieler (Bargeld plus Aktienwert) hat gewonnen.

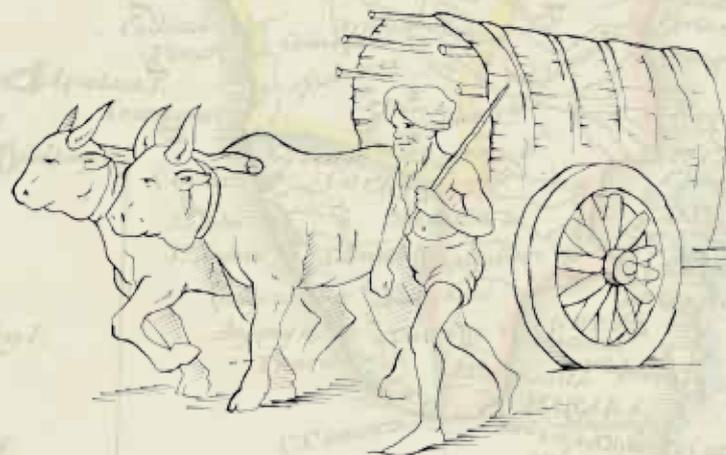
Tabelle 1:

Die Eisenbahn-Gesellschaften

	Abkürzung	Name	Startbahnhöfe
1	EIR	East Indian Railway	Calcutta, Patna
2	GIP	Great Indian Peninsula Railway	Allahabad, Bombay
3	NWR	North Western Railway	Delhi, Lahore
4	BNR	Bengal Nagpur Railway	Calcutta, Nagpur
5	BBCI	Bombay, Baroda and Central India Railway	Ajmer (+Bombay)
6	MSM	Madras and South Mahratta Railway	Madras
7	SIR	South Indian Railway	Trichinopoly
8	ECR	East Coast Railway	Waltair

Tabelle 2: Gebiete, in denen Bahnhöfe gebaut werden dürfen

1	EIR	N und W von Calcutta, O von Delhi
2	GIP	O von Bombay, S von Delhi, W von Allahabad, N von Hyderabad
3	NWR	W von Delhi, N von Karachi
4	BNR	W von Calcutta, O von Hyderabad, S von Allahabad, N von Madras
5	BBCI	N von Bombay, S von Delhi, W von Nagpur
6	MSM	S von Bombay, N von Madras
7	SIR	S von Madras
8	ECR	S von Calcutta, N von Madras, O von Nagpur



KAPITEL 2: SPIELVORBEREITUNG UND KONTRAKT-GEBOTE

2.1 SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett mit der Karte und dem Aktienmarkt sollte passend mittig auf dem Spieltisch aneinandergelegt werden. Die Aktien der Gesellschaften und die Loks werden so auf die entsprechenden Felder gelegt, dass bei den Aktien das Direktorpapier oben und die erhältlichen Loks offen, die noch nicht erhältlichen verdeckt liegen. Das Geld wird nach Nennwert sortiert und neben das Spielfeld gelegt, ebenso die nach Farben sortierten Gleisteile. Zu Spielbeginn werden nur die gelben Gleisteile benötigt, aber die anderen sollten zum Anschauen bereit liegen. Jeder Spieler benötigt einen Stift und einen Notizzettel (liegen dem Spiel nicht bei).

2.2 BANKHALTER

Ein Spieler wird als Bankhalter bestimmt, er leitet neben den Bankgeschäften auch den Rest der Spielvorbereitung. Es wird empfohlen, dass der Spieler mit der meisten Erfahrung dieses Amt übernimmt.

2.3 STARTKAPITAL

Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn folgendes Startkapital:

3 Spieler	730 £	(6*100, 1*50, 2*20, 4*10)
4/5 Spieler	570 £	(3*100, 3*50, 4*20, 4*10)
6 Spieler	510 £	(3*100, 2*50, 4*20, 3*10)

Dadurch ist gewährleistet, dass jede mögliche Anleihe beim Kontrakt-Gebot beiseite gelegt werden kann, ohne dass Geld gewechselt werden muss und daraus Informationen über die Höhe der Anleihe erkennbar wären.

2.4 OPTIONALE REGEL: VERKÜRZTES SPIEL

Um das Spiel abzukürzen, kann die Geldmenge in der Bank verringert werden, indem alle 500£-Noten entfernt werden. Dies ist vor allem für Lernpartien empfohlen.

2.5 KONTRAKT-GEBOTE UND SITZREIHENFOLGE

Bei Spielbeginn gibt jeder Spieler ein Kontrakt-Gebot ab. Dies drückt seine Bemühung aus, eine von ihm selbst festgelegte Anzahl von Städten mit Eisenbahnlinien zu verbinden, und sichert ihm Anteile an Gesellschaften. Jeder Spieler schreibt verdeckt mehrere Städte auf und legt diesen Zettel zusammen mit einer Menge Geld beiseite, die mindestens die Summe des Wertes dieser Städte beträgt. Diese Anleihe dient als Garantie für die Bemühung, die Städte tatsächlich zu verbinden und nicht nur die Zuteilung der bevorzugten Aktien auszunutzen. Sobald ein Netzwerk zwischen allen angegebenen Städten besteht, erhält der Spieler das Geld zurück. Das ist unabhängig davon, wer tatsächlich die Strecke gebaut hat.

Es muss nur eine Verbindung bestehen, sie muss nicht mit vorhandenen Loks befahrbar sein. Auch durch andere Gesellschaften blockierte Bahnhöfe stören nicht.

2.5.1

Die erste Phase des Spiels besteht darin, dass jeder Spieler ein Kontrakt-Gebot abgibt. Dieses Gebot enthält sowohl die Namen der Städte, die der Spieler zu verbinden verspricht, als auch die Höhe der Anleihe, die mindestens dem Nennwert dieser Städte entspricht. Die Anleihe wird dem Spieler zurückgezahlt, sobald seine Route abgeschlossen ist (*siehe Regel 4.3*).

Zu jeder Stadt ist angegeben, von welcher Gesellschaft man sich eine Aktie sichert. Bei größeren Städten hat man die Auswahl zwischen mehreren Gesellschaften. Beim Festlegen der Städte für ein Gebot sollte man darauf achten, dass sie in einer vertretbaren Zeit miteinander verbunden werden können.

Beispiel:

Helmut hat 100£ aufgeschrieben, Bernd 90£ und Ulrich 130£.

2.5.2

Die Kontrakt-Gebote werden in zwei Phasen bestimmt. In der **ersten Phase** schreiben alle Spieler die Höhe der Anleihe auf, die sie gewähren. Sie müssen noch nicht entscheiden, welche Städte sie genau in ihr Gebot aufnehmen. Die Mindest- und Höchstanzahl an Städten in einem Gebot ist in Regel 2.5.6 zu finden. Die kleinste mögliche Anleihe beträgt daher in einer Partie mit 3 Spielern 80£, bei 4 bis 6 Spielern 60£.

2.5.3

Sitzreihenfolge: Alle Spieler geben die Höhe ihrer Anleihe bekannt, und daraus wird die Sitzreihenfolge festgelegt.

Zuerst kommt der Spieler mit der höchsten Anleihe, dann der mit der zweithöchsten Anleihe, und so weiter. Bei Gleichstand zwischen Spielern entscheidet das Los, und der Spieler mit der höchsten Anleihe erhält den Holzelefanten. Jeder Spieler legt das Geld seiner Anleihe beiseite, zum Beispiel in einen Briefumschlag.

2.5.4

In der **zweiten Phase** bieten die Spieler reihum auf Städte und die dazugehörigen Aktien. Der Spieler mit dem Elefant beginnt. Wer an der Reihe ist, schreibt geheim den Namen einer Stadt auf seinen Zettel und nimmt sich dann offen eine Aktie, die zu dieser Stadt gehört. Dies geht so lange, bis alle Spieler gepasst haben und damit bestätigen, dass ihr Gebot komplett ist. Es darf nicht gepasst werden, wenn man noch nicht auf die Minimalzahl an Städten geboten hat oder noch nicht die Maximalzahl der Städte erreicht hat, aber noch mindestens 40£ seiner Anleihe übrig hat.

2.5.5

Jede Stadt ist mit mindestens einer der Eisenbahn-Gesellschaften verbunden, wie durch die Zahl(en) neben der Stadt angegeben ist. Dadurch ist festgelegt, welche Aktie genommen werden kann, wenn diese Stadt Teil eines Gebots ist.

2.5.6

Die Anzahl der Städte in einem Gebot ist festgelegt:

Anzahl an Spielern:	3	4	5	6
Anzahl an Städten im Gebot:	4 bis 6	3 bis 6	3 bis 5	3 bis 4

Es ist nicht üblich, deutlich mehr als die benötigte Summe zu bieten.

2.5.7

Ein Gebot darf nicht mehr als zwei Städte aus dem Ganges-Tal (beige eingefärbt) einschließlich Calcutta enthalten:

In einem Gebot mit nur drei Städten darf nur eine dieser fünf Städte enthalten sein: Cawnpore, Lucknow, Allahabad, Benares und Patna (alle im beigen Gebiet). Calcutta darf zusätzlich gewählt werden.

In einem Gebot mit mehr als drei Städten dürfen zwei beliebige dieser Städte (einschließlich Calcutta) gewählt werden.

2.5.8

Die kleinen Städte ohne Namen können nicht Bestandteil eines Gebots sein.

Ein Gebot muss mindestens drei Städte enthalten (bei 3 Spielern sogar vier), das Maximum beträgt sechs Städte. Kleine Städte ohne Namen können nicht Teil eines Gebots sein. Die Kombination von Städten kann beliebig sein, solange eine Einschränkung beachtet wird (*siehe Regel 2.5.7*): Ein Gebot darf nicht mehr als zwei Städte aus dem Gangesgebiet (auf der Karte beige schattiert) einschließlich Calcutta enthalten.

Beispiel: Ulrich hat die höchste Anleihe aufgeschrieben und bekommt daher den Holzelefanten. Nach ihm ist Helmut an der Reihe, danach Bernd. Alle drei legen das angegebene Kapital beiseite.

Beispiel: Ulrich fängt an. Er schreibt verdeckt Calcutta auf seinen Zettel, gibt bekannt, dass es eine Stadt ist, die zu Gesellschaft 1 gehört und nimmt sich eine Aktie der 1. Helmut schreibt Bombay auf und nimmt eine Aktie der 5, Bernd schreibt Lahore auf und nimmt eine Aktie der 3. Jetzt ist wieder Ulrich dran, er schreibt diesmal Patna auf und nimmt sich erneut eine Aktie der 1. So geht es in Spielreihenfolge weiter, bis alle mindestens 4 Städte aufgeschrieben haben.

Die Anleihe reduziert das Geld, das die Spieler zum Kauf von Anteilen zur Verfügung haben, bis der Kontrakt erfüllt wurde. Daher ist es selten ratsam, mehr als das Minimum an Städten in den Kontrakt aufzunehmen. **Allerdings bestimmt die Höhe der Anleihe die Sitzreihenfolge**, daher ist hier ein taktisches Abwägen sinnvoll. Spieler mit höheren Geboten haben in der ersten Aktienrunde einen kleinen Vorteil, der ihnen helfen mag, die Kontrolle über die Gesellschaft zu bekommen, die das Erfüllen des Kontrakts am besten ermöglicht.

Beispiel: Ulrich hat Calcutta und Patna als erste zwei Städte aufgeschrieben. Er darf jetzt keine weitere Stadt im Ganges-Gebiet wählen. Da er noch eine dritte Aktie der 1 haben will, schreibt er noch Delhi auf und nimmt als vierte Stadt Jaipur und eine Aktie der 5.

2.5.9

Jede der Städte in einem Gebot hat einen Wert, der auf den Gesamtwert der Anleihe angerechnet wird. Dieser Wert beträgt 50£ für Calcutta, 40£ für Bombay und Delhi, 30£ für Madras und Waltair sowie 20£ für alle anderen Städte.

Man muss beim Auswählen der Städte darauf achten, dass die Mindestanzahl an Städten im Gebot erfüllt wird und der Wert der Städte die Höhe der Anleihe nicht überschreitet.

2.5.10

Mehrere Städte bieten die Auswahl zwischen verschiedenen Aktien an. Es wird jedoch für jede Stadt im Gebot nur eine Aktie ausgegeben, und keine Stadt kann mehrfach ins Gebot aufgenommen werden. Gibt es eine Auswahl, kann der betreffende Spieler sich zwischen diesen Aktien frei entscheiden.

2.5.11

Der Zettel mit den Namen der Städte wird mit dem Geld der Anleihe zusammen beiseite gelegt bzw. in den Umschlag gesteckt.

2.5.12

Stellt sich beim Erfüllen des Kontrakts heraus, dass das Gebot eines Spielers ungültig war, führt dies zu einer hohen Konventionalstrafe (siehe Regel 4.3).

Beispiel: Ulrich hat Calcutta (£50), Patna (£20), Delhi (£40) und Jaipur (£20) in seinem Gebot. Damit schöpft er seine Anleihe von £130 komplett aus.

Beispiel: Nachdem Ulrich zwei Aktien der 1 genommen hat, bietet ihm Delhi die Gelegenheit, noch auf die Gebote der anderen Spieler zu reagieren. Statt einer dritten Aktie der 1 kann er auch eine der 2, 3 oder 5 nehmen.

2.6 GESELLSCHAFTSFORM DER BBCI

2.6.1

Gesellschaft 5 (BBCI) kann entweder eine **große** oder eine **kleine** Gesellschaft sein. Dies hängt davon ab, was bei den Kontrakt-Geboten und in der ersten Aktienrunde geschieht.

2.6.2

Hat die BBCI am Ende der ersten Aktienrunde einen Direktor und enthält das Kontrakt-Gebot ihres Direktors sowohl Ajmer als auch Bombay (dies muss in diesem Fall vorgezeigt werden), gilt die Gesellschaft als große Gesellschaft und hat ihren zweiten Heimatbahnhof in Nord-Bombay. Außerdem werden die Baukosten für das Ajmer-Feld auf 70£ reduziert.

2.6.3

In allen anderen Fällen ist die BBCI eine kleine Gesellschaft.

2.7 AUSGEBEBENE ANTEILE

2.7.1

Als Ergebnis des Kontrakt-Gebots hat jeder Spieler eine Anzahl an Aktien erhalten: eine für jede Stadt in seinem Kontrakt.

2.7.2

Alle Spieler bezahlen jetzt diese Aktien an die Bank in der Reihenfolge der Gesellschaften.

2.7.3

Spieler behalten alle Aktien, auch wenn sie nicht alle gleich bezahlen können. Alle über den Kontrakt erhaltenen Aktien, die nicht bezahlt werden können, werden um 90 Grad gedreht hingelegt und zählen als **nicht eingelöste Aktien**. Für sie werden keine Dividenden ausgeschüttet. Nicht eingelöste Aktien gelten normal als ausgegebene Aktien (siehe Regel 2.7.5) und für das Festlegen des Direktors einer Gesellschaft (siehe Regel 2.9).

Da Spieler die Aktien in der Reihenfolge der Gesellschaften kaufen, müssen es immer die billigsten Aktien sein, die nicht eingelöst werden.

2.7.4

Ein Spieler, der nicht eingelöste Aktien hat, muss sie einlösen, bevor er weitere Aktien kauft. Dies geschieht während den Aktienrunden. Das Einlösen zählt nicht als Kauf (*siehe Regel 3.0*), sondern als zusätzliche Aktivität. Nicht eingelöste Aktien können nicht an den Bankpool verkauft werden.

2.7.5

Sobald die **benötigte Anzahl** von Aktien einer Gesellschaft ausgegeben wurde (*siehe Tabelle 3*), geht sie in Betrieb, und am Ende der ersten Aktienrunde wird ein Direktor bestimmt (*siehe Regel 2.9*).

2.7.6

Die Aktien derjenigen Gesellschaften, die nicht im Kontrakt eines der Spieler vorkamen und von denen daher keine ausgegeben wurden, werden vorerst beiseite gelegt (*siehe Regel 3.1.3*).

Tabelle 3:

Spieleranzahl	3	4	5	6
Startkapital	£730	£570	£570	£510
Aktienlimit für Spieler pro Gesellschaft	6	6	5	4
Aktienlimit insgesamt	21	16	13	11
Gesellschaft geht in Betrieb bei	60%	50%	50%	40%

2.8 ERSTE AKTIENRUNDE

2.8.1

Sobald die Kontrakt-Gebote abgearbeitet wurden, beginnt sofort die erste Aktienrunde beim Spieler, der den Elefanten hat. Jetzt können Spieler weitere Aktien kaufen und, falls nötig, ungewünschte Aktien loswerden, indem sie diese an den Bankpool verkaufen (*siehe Regel 3.1.5 u.a.*). Es macht in dieser Phase des Spiels wenig Sinn, an Aktien festzuhalten, deren Gesellschaften nicht in Betrieb gehen werden, weil nicht genügend Aktien verkauft wurden. Allerdings sollte man Aktien auch nicht zu früh verkaufen, denn sie können frühestens in der nächsten Aktienrunde zurückgekauft werden.

2.8.2

Die Aktienrunde wird wie in Kapitel 3 beschrieben durchgeführt.

2.8.3

Während der ersten Aktienrunde gilt die **Sonderregel**, dass Aktien, die in den Bankpool verkauft werden, £5 weniger als Nennwert einbringen. Während dieser ersten Aktienrunde geht eine neue Gesellschaft in Betrieb, sobald die benötigte Anzahl an Aktien ausgegeben wurde (*siehe Tabelle 3*).

Sobald eine Gesellschaft in Betrieb ist, können Aktien dieser Gesellschaft erst in der nächsten Aktienrunde an den Bankpool verkauft werden. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel besagt, dass über den Kontrakt erhaltene Aktien einer sich im Betrieb befindlichen Gesellschaft zwar verkauft werden dürfen, aber nur bei der ersten Möglichkeit nach der Inbetriebnahme der Gesellschaft. Nicht eingelöste Aktien dürfen nicht verkauft werden (*siehe Regeln 2.7.3 und 2.7.4*).

2.8.4

Am Ende der ersten Aktienrunde werden, falls mindestens eine kleine Gesellschaft in Betrieb gegangen ist, eine zusätzliche 2er-Lok, eine 2M-Lok und eine 3M-Lok den vorhandenen Loks hinzugefügt. Die sieben 2er-Loks stehen allen Gesellschaften zur Verfügung, die kleinen Gesellschaften können sie allerdings auch als 1M-Lok für £180 kaufen. In seltenen Fällen werden noch weitere 2/1M-Loks benötigt (*siehe Regeln 4.8.16 bis 4.8.18*).

2.9 BESTIMMUNG DER DIREKTOREN IN DER ERSTEN AKTIENRUNDE

2.9.1

Am Ende der ersten Aktienrunde wird für jede Gesellschaft, von der für die Gründung ausreichend viele Aktien ausgegeben wurden (*siehe Tabelle 3*), ein Direktor bestimmt, damit die Gesellschaft in der nächsten Betriebsrunde (*siehe Kapitel 4*) agieren kann. In der ersten Aktienrunde werden die Direktorenposten erst am Ende der Aktienrunde bestimmt. In späteren Aktienrunden wird ein Direktor genau dann bestimmt, wenn die zur Gründung benötigte Anzahl an Aktien gekauft wurde (*siehe Regel 3.2*).

2.9.2

Direktor ist immer der Spieler mit den meisten Aktien der Gesellschaft, und er tauscht 2 seiner Aktien gegen das Direktorpapier. Falls am Ende der ersten Aktienrunde mehrere Spieler gleich viele Aktien einer Gesellschaft halten, wird derjenige Spieler Direktor, der am längsten Aktien dieser Gesellschaft hatte.

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 solange, bis eine Runde lang kein Spieler eine Aktie gekauft hat. Ein Spieler, der eine Aktie kauft, sichert sich damit die Möglichkeit, eine weitere Aktie zu kaufen, wenn er wieder an der Reihe ist. Auch Spieler, die bereits gepasst haben, können wieder Aktien kaufen, falls ein anderer Spieler die Aktienrunde am Laufen gehalten hat.

Ein Verkauf garantiert also nicht, dass man noch einmal in dieser Aktienrunde an die Reihe kommt.

Sobald alle Spieler nacheinander keine Aktie gekauft haben, endet die Aktienrunde. Der Spieler zur Linken des letzten Käufers erhält den Elefantenspielstein, ist somit Startspieler für die nächste Aktienrunde und kann entscheiden, davor eine zusätzliche Betriebsrunde spielen zu lassen (*siehe Regeln 4.9 und 4.10*).

3.1 ABLAUF EINER AKTIENRUNDE

3.1.1

Eine Aktienrunde ist eine Abfolge von Aktionen der Spieler, die dabei mit Aktien handeln. Der Spieler mit dem Elefantenspielstein ist der Startspieler der Aktienrunde. Es wird nur mit der Bank gehandelt; Spieler können nicht untereinander handeln.

3.1.2

Es gibt ein Aktienlimit, welches festlegt, wie viele Aktienpapiere jeder Spieler in Besitz haben darf; dabei zählt eine Direktorenaktie als ein Papier, obwohl es ja zwei Anteile sind. Zudem gibt es ein Limit, wie viele Aktien einer Gesellschaft ein Spieler halten darf. Diese Limits hängen von der Spieleranzahl ab (*siehe Tabelle 3*). Aktien, die auf dem Aktienmarkt einen Wert von £40 oder weniger haben, sind von dieser Regelung ausgenommen.

3.1.3

Aktien derjenigen Gesellschaften, die in Kontrakt-Geboten genannt wurden, sind zum Kauf erhältlich und müssen komplett ausgegeben werden, bevor die Aktien der anderen, nicht in Kontrakt-Geboten genannten Gesellschaften ins Angebot gestellt werden. Sobald **alle** Aktien dieser ersten Gruppe ausgegeben wurden, kommen die Aktien der anderen Gesellschaften ins Spiel und können beliebig gekauft werden.

3.1.4

Alle von der Bank gekauften Aktien werden zum Nennwert gekauft, unabhängig vom derzeitigen Kurswert auf dem Aktienmarkt.

3.1.5

Spiele dürfen Aktien wieder verkaufen. Verkaufte Aktien werden in den Bankpool gelegt. Aktien können in der gleichen Aktion verkauft werden, in der eine Aktie einer **anderen** Gesellschaft gekauft wird.

3.1.6

Während man immer nur eine Aktie pro Aktion kaufen kann, dürfen auch mehrere Aktien gleichzeitig verkauft werden.

3.1.7

Aktien im Bankpool dürfen ebenfalls gekauft werden. Alle Käufe aus dem Bankpool und Verkäufe in den Bankpool geschehen zum aktuellen Marktpreis. Gibt es noch keinen Marktpreis, werden diese Anteile zum Nennwert gehandelt.

3.1.8

Grundsätzlich dürfen alle Aktien in den Bankpool verkauft werden. Allerdings dürfen in der Aktienrunde, in der eine Gesellschaft gegründet und ihr erster Direktor bestimmt wird, keine Aktien dieser Gesellschaft verkauft werden. Dies ist erst wieder ab der nächsten Aktienrunde möglich. (*Siehe Regel 2.8.3 für eine Ausnahme zu dieser Regel in der ersten Aktienrunde.*)

3.1.9

Hat ein Spieler in einer Aktienrunde Aktien einer Gesellschaft verkauft, darf er in der gleichen Aktienrunde keine Aktien dieser Gesellschaft wieder kaufen. Außerdem darf ein Spieler nicht in der gleichen Aktion eine Aktie kaufen und eine Aktie der gleichen Gesellschaft wieder verkaufen.

3.1.10

Aktien, die in den Bankpool verkauft wurden, gelten als ausgegeben und blockieren daher nicht, dass Aktien anderer Gesellschaften gekauft werden können (*siehe Regel 3.1.3*).

3.1.11

Am Ende einer Aktienrunde erhält der Spieler links des Spielers, der zuletzt gekauft hat, den Elefantenstein und wird dadurch Startspieler für die nächste Aktienrunde. Er kann genau zu diesem Zeitpunkt den Elefantenspielstein und die damit verbundenen Vorrechte an einen anderen Spieler zu einem von beiden Spielern gemeinsam festgelegten Preis verkaufen.

3.1.12

Nach der Aktienrunde folgt eine Betriebsrunde, in der die Gesellschaften in der in Tabelle 1 festgelegten Reihenfolge agieren. Siehe Kapitel 4.

3.2 BESTIMMUNG EINES DIREKTORS

3.2.1

Der Direktor einer Gesellschaft wird bestimmt, sobald eine zur Gründung ausreichende Zahl an Aktien (*siehe Tabelle 3*) ausgegeben wurde. Ausnahme ist die erste Aktienrunde, hier werden Direktoren erst am Ende der Aktienrunde bestimmt (*siehe Regel 2.9*). Direktor einer Gesellschaft ist immer der Spieler mit den meisten Aktien, und er tauscht zwei seiner Aktien gegen das Direktorpapier, das zwei Anteilen entspricht. Haben mehrere Spieler gemeinsam die meisten Aktien einer Gesellschaft, wird derjenige Direktor, der am längsten Aktien dieser Gesellschaft besitzt (*siehe auch Regeln 2.7.3 und 3.1.8*).

3.2.2

Falls zum Zeitpunkt, zu dem eine zur Gründung ausreichende Zahl an Aktien ausgegeben wurde, kein Spieler die für einen Direktor notwendigen zwei Aktien besitzt, wird ein Betriebsleiter bestimmt, der die Gesellschaft leitet (*siehe 3.4*).

3.2.3

Falls ein Aktionär durch einen Aktienkauf oder Verkauf plötzlich mehr Aktien einer Gesellschaft besitzt, als der derzeitige Direktor hat, wird er sofort neuer Direktor und tauscht zwei seiner einfachen Aktien gegen das Direktorpapier. (Falls dies dazu führt, dass der ehemalige Direktor danach mehr Aktien hat, als sein Aktienlimit zulässt, muss er dies korrigieren, wenn er das nächste Mal in der Aktienrunde an der Reihe ist. Ein Spieler kann nicht sein Aktienlimit überschreiten, um Direktor zu werden, auch wenn er danach dank des Direktorpapiers wieder im Limit wäre.)

3.3 INBETRIEBNAHME EINER GESELLSCHAFT

3.3.1

Eine Gesellschaft geht in Betrieb, sobald ihr Direktor bestimmt wurde. Sie erhält dann soviel Geld, wie der Gesamtwert ihrer Aktien beträgt (also das Zehnfache des Einzelwerts.) Es ist unerheblich, wieviele dieser Aktien zu diesem Zeitpunkt verkauft wurden.

3.3.2

Die Gesellschaft erhält zudem ihren Besitzbogen samt Bahnhofsmarkern in ihrer Farbe. Sie legt sofort den bzw. die kostenlosen Bahnhofsmarker auf die in Tabelle 1 angegebenen Städte. Der Holzwürfel wird auf dem Startwert der Gesellschaft auf dem Aktienmarkt platziert.

3.3.3

Die Gesellschaft fängt in der nächsten Betriebsrunde an zu agieren.

3.4 GESELLSCHAFTEN OHNE DIREKTOR

3.4.1

Gesellschaften, die gegründet wurden, aber durch Aktienverkäufe keinen Aktionär mit mindestens zwei Aktien haben, werden von einem Betriebsleiter geleitet. Falls mehrere Spieler genau eine Aktie haben, wird von diesen derjenige Spieler Betriebsleiter, der vorher Direktor war. Hat der bisherige Direktor gar keine Aktien der Gesellschaft mehr, wird es der Spieler, der am längsten Aktien dieser Gesellschaft hat. Falls kein Spieler Aktien dieser Gesellschaft hat, wird der Spieler mit dem Elefantenspielstein Betriebsleiter. In diesem Fall kann sich der Betriebsleiter nach jeder Aktienrunde ändern. Sobald wieder ein Direktor möglich wird, übernimmt dieser **sofort** die Kontrolle über die Gesellschaft.

3.4.2

Ein Betriebsleiter hat die gleichen Entscheidungsmöglichkeiten wie ein Direktor, allerdings darf er keine Dividende auszahlen.

3.4.3

Darüber hinaus hat der Betriebsleiter im Gegensatz zum Direktor die Möglichkeit, eine neue Lok auf Kredit von der Bank zu kaufen. Das ermöglicht einer Gesellschaft ohne Lok, die es sich nicht leisten kann, eine neue zu kaufen, weiter zu agieren. Eine Gesellschaft darf nur **eine** solche Lok haben, und die Karte wird verdeckt ins Betriebskapital gelegt, um anzuzeigen, dass die Gesellschaft der Bank noch die Zahlung schuldet.

3.4.4

Der Betriebsleiter kann entscheiden, ob er eine Lok mit Standard-Spurbreite oder eine mit Meter-Spurbreite kauft, falls beides möglich wäre. Ein Betriebsleiter muss keine Lok kaufen, und es gibt Situationen, wo es im Interesse der Gesellschaft oder des Betriebsleiters ist, den Kauf noch hinauszuzögern.

3.4.5

Die Lok muss komplett bezahlt sein, bevor sie an eine andere Gesellschaft weiterverkauft werden kann. Das soll verhindern, dass das Amt des Betriebsleiters zu sehr ausgenutzt wird.

3.4.6

Ein Betriebsleiter kann keine anderen Kosten bezahlen, solange die Lok noch nicht bezahlt ist. Dies schränkt die Gesellschaft beim Bauen kostenpflichtiger Strecke und beim Setzen von Bahnhofsmarkern ein.

3.5 SPIELABLAUF

Nachdem die Aktienrunde beendet ist, geht das Spiel wie in Kapitel 4 beschrieben mit einer Betriebsrunde weiter.

KAPITEL 4: DIE BETRIEBSRUNDEN

In jeder Betriebsrunde agieren alle gegründeten Gesellschaften genau einmal, und zwar (unabhängig von ihrem Aktienkurs und der Sitzreihenfolge ihrer Direktoren) in ihrer Reihenfolge von 1. bis 8. Gesellschaften, die noch nicht gegründet wurden, werden dabei einfach übersprungen.

Jede Gesellschaft wird ausschließlich von ihrem Direktor geleitet, bzw. von ihrem Betriebsleiter, soweit kein Direktor vorhanden ist (*siehe dazu Regeln 2.9, 3.2 und 3.4*).

Die Gesellschaften bauen **Strecken**, indem sie sechseckige **Gleisplättchen** auf das Spielfeld legen. **Städte** auf diesen Plättchen haben einen **Wert**. Loks, die ursprünglich von der Bank gekauft werden, erzielen für ihre Gesellschaft ein Einkommen, indem sie Städte verbinden. Dieses Einkommen wird von der Bank ausgezahlt: entweder an die Gesellschaft direkt, oder es wird unter den Aktionären aufgeteilt. Behält die Gesellschaft das Geld, finanziert sie damit meistens neue Loks (da im Verlauf des Spiels die älteren Loks verschrottet werden) und das Überbauen von Hindernissen wie Bergen und Flüssen. Bekommen die Aktionäre Geld entsprechend ihrer Anteile, erhöht sich dadurch ihr Investitionskapital.

Während Phase 2 (*siehe Regel 4.10*) folgt auf jede Betriebsrunde eine neue Aktienrunde. Später werden mehrere Betriebsrunden zwischen den Aktienrunden gespielt.

Eine Betriebsrunde besteht aus mehreren Aktionen. Die Aktionen 4.1 bis 4.8 werden in dieser Reihenfolge von jeder Gesellschaft, die in Betrieb ist, durchgeführt. Einige der Aktionen sind dabei optional und müssen nicht gespielt werden.

Sobald bestimmte Loks gekauft werden, geht das Spiel unmittelbar in die nächste Phase über. Dies hat wichtige Auswirkungen auf den Spielverlauf. Die einzelnen Phasen werden in Regel 4.10 beschrieben.

4.1 GLEISTEILE LEGEN (OPTIONAL)

4.1.1

Als erste Aktion kann eine Gesellschaft Gleisplättchen legen.

4.1.2

Große Gesellschaften dürfen in jeder Runde ein oder zwei Teile legen. Die Fähigkeit und die Kosten, zwei Teile legen zu können, hängen von der Option ab, die ihr Direktor in der ersten Betriebsrunde der Gesellschaft gewählt hat (*siehe Regel 4.1.3*). Kleine Gesellschaften können nur ein Gleisplättchen pro Runde legen.



4.1.3

In der ersten Betriebsrunde einer gerade gegründeten großen Gesellschaft (Gesellschaften 1-4 und manchmal auch Gesellschaft 5, siehe Regel 2.6) muss sich der Direktor der Gesellschaft für eine der folgenden Alternativen entscheiden:

1. Das Recht, zwei Gleisteile in jeder Betriebsrunde zu legen, tritt erst in Phase 3 in Kraft.
2. Das Recht, zwei Gleisteile in jeder Betriebsrunde zu legen, tritt sofort in Kraft, muss aber jedes Mal bezahlt werden, wenn es genutzt wird. Falls diese Option gewählt wird, bezahlt die Gesellschaft in jeder Betriebsrunde, in der sie zwei Gleisteile legt, an die Bank:
 - * Gesellschaft 1: £50
 - * Gesellschaften 2, 3 und 4 (und 5, falls die BBCI eine große Gesellschaft ist): £20

4.1.4

Zu Spielbeginn können nur gelbe Teile gelegt werden. Sie können nicht auf Felder gelegt werden, auf denen schon gelbe oder grüne Teile aufgedruckt sind (Bombay, Calcutta, Delhi, Madras und Waltair). Die Teile der anderen Farben können nur durch Aufrüsten gelegt werden (*siehe Regel 4.2.1 bis 4.2.13*).

4.1.5

Plättchen mit schwarzen Gleisen sind Standardspur, Plättchen mit weißen Gleisen sind Meterspur. Alle Gesellschaften können beide Sorten Gleise bauen, allerdings sind Meterspur-Loks (*Regel 4.8.11*) für große Gesellschaften erst ab Phase 3 erhältlich. (*Siehe dazu Regeln 4.8.16 bis 4.8.19 bezüglich Phase 2 und kleinen Gesellschaften.*)

4.1.6

Ein neues Gleisteil muss eine Strecke ausbauen, die von einem schon bestehenden Bahnhof dieser Gesellschaft ausgeht. Diese Strecke kann beliebig lang sein, muss aber durchgehend sein und darf nicht von Bahnhöfen anderer Gesellschaften blockiert werden. Die Strecke und das daran angebaute Teil müssen die gleiche Spurbreite haben (*siehe auch 4.2.6*). Solange diese Voraussetzungen erfüllt werden, dürfen gelbe Teile überall auf dem Spielfeld gelegt werden.

Doppelspurgleise zählen sowohl als Meterspur als auch als Standardspur. An Doppelspur kann also beliebige Spurbreite angebaut werden.

4.1.7

Wenn es einer Gesellschaft erlaubt ist, zwei Teile pro Runde zu legen, müssen beide Strecken von einem unterschiedlichen Bahnhof ausgehen, und es darf auch in keinem Fall ein Stück Strecke gemeinsam genutzt werden. Die beiden Strecken dürfen sich allerdings in Bahnhöfen treffen und kreuzen.

4.1.8

In ihrer ersten Betriebsrunde legt eine Gesellschaft normalerweise das Gleisteil ihres Heimatbahnhofs, falls dieser sich nicht in Bombay, Calcutta, Delhi, Madras oder Waltair befindet bzw. schon von einer anderen Gesellschaft gebaut worden ist.

4.1.9

Das gewählte Gleisteil muss zu dem gewählten Feld passen: Einfache Streckenteile ohne Einkommen können nur auf leere Felder gelegt werden, Teile mit einem kleinen Bahnhof nur auf Felder mit einer kleinen Stadt und Teile mit großem Bahnhof nur auf Felder mit einer großen Stadt gelegt werden. Teile mit zwei kleinen Bahnhöfen werden nur auf Felder gelegt, auf denen zwei kleine Städte sind. In diesem Fall muss nur eine der beiden Strecken auf dem Gleisteil eine Verlängerung einer bisherigen Strecke sein.

4.1.10

Gleise dürfen nicht so gelegt werden, dass sie vom Plan hinunter führen. Zum Plan gehören dabei alle sechseckigen Felder, die komplett umrahmt sind.

4.1.11

Eine Strecke, die an einer Kante an ein anderes Teil grenzt, muss keine Verbindung mit diesem anderen Teil haben.

4.1.12

Wird erstmalig ein Gleisteil auf ein Sechseck mit einem Hügel, Berg, Hochgebirge oder Fluss gelegt, müssen zusätzliche Baukosten wie in Tabelle 4 angegeben bezahlt werden, **bevor** das Gleisteil gelegt wird. Teile mit mehr als einem Fluss oder einer Flussabzweigung gelten als „mehrere Flüsse“.

4.1.13

Die Baukosten für das Feld von Ajmer beträgt für die BBCI nur £70, falls die BBCI eine große Gesellschaft ist (*siehe Regel 2.6*).

Tabelle 4: Baukosten

Gelände	Standardspur	Meterspur
Fluss	£40	£30
Mehrere Flüsse	£60	£40
Hügel	£80	£50
Gebirge	£140	£70
Hochgebirge	£240	£100

Baukosten werden immer aus dem Gesellschaftskapital bezahlt.

4.1.14

Manche Felder (meist an der Grenze) haben eine Erschließungsprämie, die in Klammern auf dem Feld angegeben ist, z.B. (40). Wird so ein Feld von einer Gesellschaft angeschlossen, erhält die Gesellschaft diese Prämie aus der Bank, nachdem sie alle ihre Teile für diese Runde gelegt hat.

4.1.15

Für das Legen von gelben Teilen gilt keine Gebietseinschränkung.

4.2 GLEISTEILE AUFRÜSTEN (OPTIONAL)

4.2.1

Alternativ zum Legen von neuen gelben Gleisteilen kann eine Gesellschaft auch ein Teil „aufrüsten“: von gelb zu grün, von grün zu braun und von braun zu grau. Grüne Teile sind ab Phase 3 erhältlich, braune ab Phase 4 und graue ab Phase 5 (siehe Regel 4.10). Einige Teile können nicht aufgerüstet werden.

4.2.2

Vor dem Beginn von Phase 5 können nur Teile aufgerüstet werden, die innerhalb des in Tabelle 2 definierten „Gebiets“ der Gesellschaft liegen. Ein Teil, das bislang nicht mit einem Bahnhof der bauenden Gesellschaft verbunden ist, kann nur dann aufgerüstet werden, wenn dadurch eine durchgehende Verbindung ohne Spurbreitenwechsel entsteht. Die Voraussetzungen aus Regel 4.1.10 müssen erfüllt werden.

4.2.3

Zu Beginn von Phase 5, also sobald die erste 5er-Lok gekauft wurde, werden die Gebietseinschränkungen, die bisher gegolten hatten, gelockert. Gesellschaften, die mindestens eine 5er- oder 6er-Lok besitzen, können jetzt jedes Teil aufrüsten, das sie von einem ihrer Heimatbahnhöfe mit einem ihrer Züge erreichen können. Eine Gesellschaft, die außerhalb ihres Gebiets aufrüstet, muss in der entsprechenden Betriebsrunde dieses Teil mit einem ihrer Züge befahren.

4.2.4

Teile müssen so aufgerüstet werden, dass bisherige Strecken bestehen bleiben.

4.2.5

Einfache Streckenteile können nicht zu Bahnhöfen aufgerüstet werden. Gelbe kleine Bahnhöfe können in grün zu kleinen oder großen Bahnhöfen aufgerüstet werden, gelbe Teile mit zwei kleinen Bahnhöfen können nicht aufgerüstet werden. Die Übersicht auf Seite 20 gibt einen Überblick über alle erlaubten Aufrüstaktionen. Die braunen und grauen Teile 106, 107, 108 und 112 sind verschiedene Kreuzungen ohne Bahnhof, durch die Loks fahren können, als ob dort ein Bahnhof wäre. Sie werden beim Ermitteln des Einfahrergebnisses nicht berücksichtigt.

4.2.6

Wenn gelbe Teile in grüne Teile aufgerüstet werden, muss die Spurbreite bestehender Strecken beibehalten oder zu Doppelspur erweitert werden. **Die Spurbreite von neu errichteten Streckenabschnitten ist unerheblich, sie können aber bei Spurwechsel nur dann weiter ausgebaut werden, wenn die Gesellschaft am Wechsellpunkt einen eigenen Bahnhof hat.**

4.2.7

Ein braunes Teil, das neben einem grauen Teil liegt, kann nicht weiter aufgerüstet werden. Es dürfen also **nie 2 graue Teile nebeneinander** liegen.

4.2.8

Alle braunen und grauen Teile sowie ein Teil der grünen Teile haben Doppelspur und können sowohl von Standardspur- als auch von Meterspur-Loks verwendet werden. Doppelspur zählt sowohl als Standardspur als auch als Meterspur und unterbricht keine Strecke.



4.2.9

Große Städte können nach dem Aufrüsten Platz für mehr als einen Bahnhof haben. Falls mindestens ein Bahnhof auf einem Gleisteil unbesetzt ist, werden dadurch die Strecken anderer Gesellschaften nicht mehr blockiert. Siehe auch Regeln 4.4.6 und 4.5.7.

4.2.10

Teile, die aufgerüstet wurden, kommen in den Teilvorrat zurück und können erneut verwendet werden.

4.2.11

Das Aufrüsten verursacht keine weiteren Baukosten.

4.2.12

Große Städte: Die fünf großen Städte Bombay, Calcutta, Delhi, Madras und Waltair sind bei Spielbeginn bereits als grüne Teile auf den Plan aufgedruckt. Bis auf Waltair haben alle zwei oder drei voneinander unabhängige Bahnhöfe, und alle Strecken auf diesen Teilen sind Doppelspur. Diese Teile werden wie bereits gelegte Plättchen behandelt und können in Phase 4 und 5 aufgerüstet werden. Für Calcutta und Delhi gibt es Spezialteile, die mit den Buchstaben CD gekennzeichnet sind, für Bombay und Madras werden die Teile mit den Buchstaben BM verwendet. Für Waltair gibt es ein spezielles braunes Teil mit einem W, aber kein graues Teil.

Es ist Absicht, dass es nur **ein** graues CD-Teil gibt.

(Die aufgerüsteten Versionen von Calcutta und Delhi behalten voneinander getrennte Bahnhöfe, man kann durch diese Städte nicht hindurchfahren. Diese Bahnhöfe dienen also immer als Start- oder Zielbahnhöfe von Strecken. Durch Madras und Bombay kann ab dem braunen Teil hindurchgefahren werden.)

4.2.13

Das erste Aufrüsten von Calcutta kostet die durchführende Gesellschaft £60 (Standardspur, mehrere Flüsse).

4.3 ERFÜLLEN DES KONTRAKTS

4.3.1

Um den in Phase 1 aufgestellten Kontrakt zu erfüllen, muss eine Eisenbahnverbindung zwischen den im Kontrakt aufgeführten Städten errichtet werden. Von welcher Gesellschaft die Route gebaut wird, ist unerheblich. In beliebig vielen Bahnhöfen auf der Strecke darf umgestiegen werden, und nur für diesen Zweck gibt es eine Riksha-Verbindung zwischen den unabhängigen Bahnhöfen in Calcutta, Delhi, Madras und Bombay. Allerdings darf nicht auf offener Strecke ein Spurbreitenwechsel durchgeführt werden.

4.3.2

Sobald das Streckennetz eines Kontrakts erfüllt ist, sollte der Spieler dies sofort bekannt geben und sein Gebot den anderen Spielern zeigen. Er erhält sofort seine mit seinem Gebot beiseite gelegte Anleihe zurückgezahlt. Falls sich dabei herausstellt, dass das Gebot **illegal** war, unterliegt der betroffene Spieler einer Kontraktstrafe, falls er nicht von der Mehrheit der anderen Spieler begnadigt wird: Er muss in der nächsten Aktienrunde bei erster Gelegenheit genügend Aktien verkaufen, um sämtliche Direktorenposten von Gesellschaften zu verlieren. Durch den Verkauf kann er wie üblich im Verlauf dieser Aktienrunde keine Aktien dieser Gesellschaften mehr kaufen, sondern diese frühestens in der nächsten Aktienrunde zurückkaufen.

4.4 BAHNHOFSMARKER SETZEN (OPTIONAL)

4.4.1

Jede Gesellschaft legt in ihrer ersten Betriebsrunde ihre Heimatbahnhöfe wie in Tabelle 1 angegeben. Im Verlauf des Spiels ist es oft erstrebenswert, weitere Bahnhöfe zu errichten. Diese können überall im in Tabelle 2 definierten und auf dem Besitzbogen eingezeichneten Gebiet gebaut werden.

4.4.2

Zu Beginn von Phase 5, also sobald die erste 5er-Lok gekauft wurde, werden die Gebietseinschränkungen, die bisher gegolten hatten, gelockert. Gesellschaften, die mindestens eine 5er- oder 6er-Lok besitzen, können jetzt auf jedem Teil einen Bahnhofsmarker setzen, das sie von einem ihrer Heimatbahnhöfe mit einem ihrer Züge erreichen können. Eine Gesellschaft, die außerhalb ihres Gebiets einen Bahnhof baut, muss in der entsprechenden Betriebsrunde diese Stadt mit einem ihrer Züge anfahren.



4.4.3

Bahnhöfe erfüllen drei Zwecke. Einerseits muss sich auf jeder Route, die von einer Gesellschaft befahren wird, mindestens ein eigener Bahnhofsmarker befinden. Andererseits können Bahnhofsmarker verhindern, dass andere Gesellschaften ihre Strecken über diese Stadt hinaus ausdehnen können (*siehe auch Regeln 4.5.6 und 4.5.7*). Schließlich muss sich auch jedes neu gelegte Streckenteil zu einem eigenen Bahnhof zurückführen lassen (*Regel 4.1.6*).

4.4.4

Die Heimatbahnhöfe sind kostenlos. Der erste zusätzlich gebaute Bahnhof kostet die Gesellschaft £40, alle weiteren Bahnhöfe £100.

4.4.5

Bahnhofsmarker können nur auf leere runde Kreise in großen Städten gelegt werden. Jede Gesellschaft darf auf jedem Sechseck-Teil nur einen Bahnhofsmarker haben, selbst wenn diese Stadt mehrere unabhängige Bahnhöfe hat (*siehe Regel 4.2.12*) oder die Stadt Platz für mehrere Bahnhofsmarker hat (*siehe Regel 4.5.7*).

4.4.6

Bahnhofsmarker können nur auf Städte gelegt werden, die durch eine ununterbrochene Strecke mit einem bisherigen Bahnhof dieser Gesellschaft verbunden sind, also keinen Spurbreitenwechsel enthalten oder durch den Bahnhöfe anderer Gesellschaften geblockt sind. Das Gebiet, in dem Bahnhofsmarker gelegt werden können, wird in Regel 4.4.1 und die Ausnahme in Regel 4.4.2 beschrieben.

4.4.7

Es können keine Bahnhofsmarker auf Kreise gelegt werden, die der Heimatbahnhof einer sich noch nicht in Betrieb befindlichen Gesellschaft sind.

4.5 BETRIEB DER LOKS

4.5.1

Jede Lok in Besitz einer Gesellschaft darf in jeder Betriebsrunde einmal fahren. Da Loks immer erst am Ende der Betriebsrunde gekauft werden, können Loks nie in der Runde fahren, in der sie gekauft wurden. Daher können Gesellschaften in ihrer ersten Operationsrunde nie Loks fahren.

4.5.2

Jede Lok fährt eine eigene Strecke, und auf dieser Strecke muss sich mindestens ein Bahnhof der Gesellschaft befinden.

4.5.3

Die gesamte Strecke muss Gleise mit passender Spurbreite für die Lok haben. Doppelspur passt dabei immer.

4.5.4

Die Strecke kann große und kleine Bahnhöfe enthalten, doch nicht mehr große Bahnhöfe, als die Zahl auf der Lok angibt. Zum Beispiel könnte eine 3er-Lok von Delhi nach Lucknow und weiter nach Allahabad fahren, aber dann nicht mehr nach Benares. Jede Strecke darf eine beliebige Anzahl kleiner Bahnhöfen enthalten, die nicht gegen die Reichweite der Lok zählen. Start und Ziel einer Strecke können sowohl kleine als auch große Bahnhöfe sein. Eine erlaubte Strecke muss mindestens zwei Bahnhöfe enthalten. Eine erlaubte Strecke für eine 1M-Lok muss einen großen Bahnhof (mit einem Bahnhofsmarker der Gesellschaft) und mindestens einen kleinen Bahnhof enthalten.

4.5.5

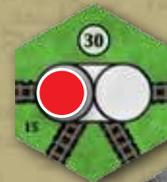
Die Strecke muss durchgehend sein, und kein Teil der Strecke darf mehrfach verwendet werden. Städte dürfen nur einmal angefahren werden, auch wenn sie mehr als einen Bahnhof haben (wie Calcutta).

4.5.6

Eine Lok kann nicht über einen Bahnhof hinausfahren, der komplett von Bahnhofsmarkern anderer Gesellschaften belegt ist. Die Strecke kann allerdings in so einem Bahnhof starten oder enden.

4.5.7

Ein Bahnhof, der noch nicht komplett mit Bahnhofsmarkern belegt ist, kann ohne Einschränkungen verwendet werden.



Doppel-Bahnhof mit Platz.



Dreifach-Bahnhof ohne Platz



getrennter Bahnhof

4.5.8

Keine Strecke darf ein Gleis mehrfach verwenden; allerdings können unterschiedliche Gleise auf dem gleichen Teil verwendet werden, zum Beispiel bei Kreuzungen.

4.5.9

Eine Lok, die in eine Stadt hineinfährt, kann jeden anderen Ausgang der Stadt verwenden, solange der Bahnhof nicht komplett von Bahnhofsmarkern blockiert ist und solange die Spurbreite stimmt.

4.5.10

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. (Grüne Teile mit Abzweigungen können zum Beispiel nur von einer Lok pro Gesellschaft verwendet werden.)

4.6 DIVIDENDEN AUSZAHLEN / EINNAHMEN EINBEHALTEN

4.6.1

Die Einnahmen der Gesellschaften werden von der Bank ausgezahlt.

4.6.2

Die Einnahmen einer Lok entsprechen der Summe des Werts der Städte auf ihrer Strecke.

4.6.3

Alle Städte auf der Strecke müssen angefahren werden; es ist nicht erlaubt, eine Stadt auszulassen, um eine weiter entfernte und wertvollere Stadt zu erreichen.

4.6.4

Die Einnahmen aller Loks der Gesellschaft werden aufaddiert und entweder als Dividende unter den Aktionären ausgezahlt oder einbehalten und dem Betriebskapital der Gesellschaft hinzugefügt. Eine dieser Optionen muss gewählt werden, es kann nicht ein Teil einbehalten und ein anderer ausgezahlt werden.

4.6.5

Wenn Dividenden gezahlt werden, erhält jeder Aktionär für jeden Anteil 10% der ausgeschütteten Dividende. Das Geld für Anteile, die sich nicht in Spielerhand befinden, bleibt in der Bank. *Siehe auch Regel 4.7.1.*

4.6.6

Postzug: Zusätzlich zum normalen Einfahrergebnis kann in jeder Betriebsrunde einer der Züge der Gesellschaft als Postzug der Regierung dienen. Dies erzeugt Zusatzeinnahmen in Höhe des Wertes des Start- und des Zielbahnhofs der Strecke. Dieses Geld geht immer in das Betriebskapital der Gesellschaft, egal ob Dividenden gezahlt wurden oder nicht. (Bestehen die Enden der Strecke aus kleinen Bahnhöfen, ist der Postertrag nur gering. Daher zahlt es sich manchmal aus, große Bahnhöfe als Streckenenden zu wählen, weil die zusätzlichen Posteinnahmen höher sind als der Wert der ausgelassenen kleinen Bahnhöfe.)

4.7 AKTIENKURS ANPASSEN

4.7.1

Der Kurs der Aktien einer Gesellschaft wird am Ende der Betriebsaktion der Gesellschaft angepasst:

- * Falls keine Dividende ausgezahlt wird und sich Aktien im Bankpool befinden, fällt der Kurs, und der Kursmarker wird um ein Feld nach unten geschoben.
- * Falls keine Dividende ausgezahlt wird und sich auch keine Aktien im Bankpool befinden, bleibt der Kurs gleich.
- * Beträgt die Gesamtdividende (die Einnahmen durch die Loks ausschließlich der Posteinnahmen) weniger als das Doppelte des bisherigen Aktienkurses, wird der Kursmarker um ein Feld nach oben verschoben.
- * Beträgt die Gesamtdividende das Doppelte des bisherigen Aktienkurses oder mehr, aber weniger als das Dreifache, wird der Kursmarker um zwei Felder nach oben verschoben.
- * Entsprechend verändert sich der Aktienkurs um drei, vier bzw. fünf Felder nach rechts, falls die Gesamtdividende entsprechend mindestens das Dreifache, Vierfache oder Fünffache des derzeitigen Aktienkurses beträgt. Mehr als fünf Felder nach rechts kann der Aktienkurs in einer Betriebsrunde nicht steigen.

4.7.2

Aktien von Gesellschaften, die noch nicht in Betrieb sind, haben noch keinen Aktienkurs, der sich ändern kann.

4.7.3

Falls der Kurswert einer Aktie £400 erreicht, endet das Spiel genau in diesem Moment. (Siehe Regeln 5.1.1. und 5.1.3.) Fällt ein Kurs auf £10, kann er nicht weiter fallen und bleibt dort stehen, bis die Gesellschaft wieder eine Dividende zahlt.

Beispiel zu 4.7.1: Beträgt das Einfahrergebnis einer Gesellschaft £60 (Postgeld nicht eingerechnet), wäre dies die Gesamtdividende, falls das Geld ausgeschüttet würde. Beträgt der Aktienkurs der Gesellschaft derzeit £80, müsste die Gesamtdividende mindestens £160 betragen, damit der Kurs um mehr als ein Feld steigt.

4.8 LOKS KAUFEN (OPTIONAL)

4.8.1

Loks werden immer am Ende der Betriebsrundenaktion einer Gesellschaft gekauft und können daher erst in der nächsten Betriebsrunde genutzt werden.

4.8.2

Neue Loks werden von der Bank gekauft. Der Kaufpreis ist auf der Karte aufgedruckt. Es können mehrere Loks gleichzeitig gekauft werden.

4.8.3

Standardspur-Loks werden in aufsteigender Reihenfolge ins Spiel gebracht; alle Loks eines Typs müssen verkauft sein, bevor Loks des nächsten Typs zum Verkauf stehen. Nachdem allerdings die erste 5er-Lok verkauft wurde, sind dann auch gleich die 6er-Loks zusätzlich zu den 5er-Loks und den 4M-Loks im Angebot.

4.8.4

Loks, die durch einen Phasenwechsel verschrottet werden (siehe Regel 4.10), gehen an die Bank zurück und werden aus dem Spiel genommen. Es wird keine Entschädigung oder Verschrottungsprämie gezahlt.

4.8.5

Das Limit, wie viele Loks eine Gesellschaft haben kann, wird durch die aktuelle Phase festgelegt. Eine Gesellschaft, die bereits die erlaubte Anzahl ausschöpft, darf nicht zusätzliche Loks des aktuellen Typs kaufen, auch wenn dadurch ein Phasenwechsel ausgelöst würde, durch den so viele der Loks verschrottet würden, dass die Gesellschaft danach wieder im Loklimit ist.

4.8.6

Hat eine Gesellschaft nach einem Phasenwechsel mehr Loks, als ihr das Loklimit zugesteht, muss sie so viele Loks ohne Entschädigung an die Bank zurückgeben, bis sie wieder im Loklimit ist. Diese zurückgegebenen Loks stehen dann alternativ zu den Loks des aktuellen Typs zum Verkauf und können wieder von der Bank zum vollen Preis gekauft werden.

4.8.7

Loks können nicht an die Bank zurückverkauft werden.

4.8.8

Normalerweise wird der Kaufpreis einer Lok komplett von der Gesellschaft bezahlt. Hat diese allerdings nicht genügend Geld dafür, kann der Direktor, wenn er will, aus seinem eigenen Geld den Rest dazubezahlen. Dies ist immer eine Spende an die Gesellschaft und kann nicht zurückgezahlt werden. Dies ist der einzige Fall, in dem ein Direktor seiner Gesellschaft Geld spenden kann, und auch nur so viel, dass nach dem Kauf die Gesellschaft kein eigenes Kapital mehr hat.

4.8.9

Loks können auch von anderen Gesellschaften gekauft werden, allerdings auch hier keine 1M-Loks von großen Gesellschaften. Solche Lokkäufe finden ebenfalls am Ende der Aktion der **kaufenden** Gesellschaft statt. Die Direktoren bzw. Betriebsleiter der beteiligten Gesellschaften einigen sich auf einen Preis, der nicht dem Originalpreis entsprechen muss. Der Preis muss den anderen Spielern bekannt gegeben werden und mindestens £10 betragen. Solche Lokkäufe finden meistens dann statt, wenn ein Spieler mehrere Gesellschaften kontrolliert.

4.8.10

Eine Lok kann nur dann auf Kredit gekauft werden, falls die Gesellschaft wie in Regel 3.4 beschrieben von einem Betriebsleiter kontrolliert wird. Falls ein Direktor eine Gesellschaft übernimmt, die eine Lok auf Kredit gekauft hat, muss diese Lok genau in diesem Moment gekauft oder an die Bank zurückgegeben werden. (Siehe auch Regel 4.8.8)

4.8.11

Meterspur-Loks: Loks, die auf Meterspur-Gleisen fahren, sind mit einem M gekennzeichnet. Sie sind alternativ zu den regulären Loks im Angebot. M-Loks verursachen nie den Wechsel der Spielphase.

4.8.12

Falls ein Spielphasenwechsel stattfindet und Meterspur-Loks des alten Typs noch vorhanden sind, bleiben sie weiterhin neben den durch den Phasenwechsel neu eingeführten M-Loks im Angebot. Eine Gesellschaft, die eine M-Lok kaufen will, hat in solch einem Fall also die freie Auswahl und muss nicht automatisch die ältere Lok kaufen.

4.8.13

Sind alle M-Loks eines Typs ausverkauft, können die Loks des nächsten Typs nicht sofort gekauft werden. Erst wenn durch den Kauf eines neuen Typs Standardspur-Lok ein Phasenwechsel ausgelöst wird, kommen auch die neuen M-Loks ins Spiel. (Siehe Regel 4.8.19 zu einer Ausnahme, die von kleinen Gesellschaften genutzt werden kann.)

4.8.14

Meterspur-Loks zählen gegen das normale Loklimit und können als Postzug verwendet werden.

4.8.15

Meterspur-Loks können erst ab Phase 3 von großen Gesellschaften gekauft werden. Große Gesellschaften können trotzdem schon in Phase 2 Meterspur-Gleise bauen. Kleine Gesellschaften können schon in Phase 2 Meterspur-Loks kaufen (siehe Regeln 4.8.16 bis 4.8.19).

4.8.16

Falls in der ersten Aktienrunde mindestens eine kleine Gesellschaft eröffnet wurde, werden statt den sechs 2er-Loks die sieben 2/1M-Loks und je eine 2M-Lok und 3M-Lok ins Spiel genommen. Die sieben 2er-Loks können von allen Gesellschaften erworben werden, kleine Gesellschaften können sie allerdings auch als 1M-Lok kaufen (siehe Regel 2.8.4). Ist diese Regel in Kraft, müssen auch alle 2/1M-Loks gekauft werden, bevor die erste 3er-Lok gekauft werden kann.

4.8.17

Nur in der allerersten Betriebsrunde gilt: Falls 4.8.16 eintritt und alle sieben 2/1M-Loks ausverkauft sind, stehen unbegrenzt viele weitere 2/1M-Loks zur Verfügung, die alternativ zur 3er-Lok gekauft werden können. Sobald die erste 3er-Lok gekauft wurde, stehen keine weiteren 2/1M-Loks mehr zur Verfügung.

4.8.18

Folgende Regeln gelten für 1M-Loks:

- 1M-Loks können nur von kleinen Gesellschaften gekauft werden, ihr Preis beträgt £180.
- Die Strecke einer 1M-Lok enthält genau einen großen Bahnhof mit Bahnhofsmarker ihrer Gesellschaft und mindestens einen kleinen Bahnhof.
- 1M-Loks werden verschrottet, wenn die erste 4er-Lok ins Spiel kommt.
- Eine große Gesellschaft kann keine 1M-Lok von der Bank oder einer kleinen Gesellschaft kaufen.

4.8.19

Jede kleine Gesellschaft hat eine Lok-Marke, den sie einmal im Spiel verwenden kann, aber nicht in der ersten Betriebsrunde des Spiels. Falls in einer späteren Betriebsrunde keine M-Lok erhältlich ist, kann die kleine Gesellschaft diese Lok-Marke abgeben, um eine der M-Loks der nächsten Spielphase kaufen zu dürfen. (Sind also in Phase 2 alle 2/1M-Loks ausverkauft, kann eine kleine Gesellschaft einmalig eine 2M-Lok kaufen usw.) Diese Lok-Marken sind nur einmal verwendbar und können nicht auf andere Gesellschaften übertragen werden. Sie müssen nicht eingesetzt werden.

Tabelle 5: Loks

Standardspur	Meterspur
6 (7) 2er-Loks für £300	7 1M-Loks für £180
5 3er-Loks für £440	2 (3) 2M-Loks für £250
4 4er-Loks für £620	3 (4) 3M-Loks für £430
3 5er-Loks für £830	2 4M-Loks für £590
2 6er-Loks für £1050	

Die 1M-Loks und die zusätzlichen 2er, 2M- und 3M-Loks werden nur verwendet, falls in der ersten Aktienrunde eine kleine Gesellschaft eröffnet wird.

4.9 ENDE DER BETRIEBSRUNDE

Nach jeder Betriebsrunde folgt entweder eine Aktienrunde oder eine weitere Betriebsrunde (siehe Regel 4.10). Am Ende einer regulären Reihe von Betriebsrunden darf der Spieler, der den Elefanten hat, entscheiden, ob vor der nächsten Aktienrunde eine zusätzliche Betriebsrunde gespielt werden soll.

4.10 DIE SPIELPHASEN

4.10.1

Die Phasen des Spiels sind mit den erhältlichen Loks verknüpft. Die Phasen wechseln, sobald die erste Lok des neuen Typs gekauft wird. Dadurch wird beeinflusst:

- * Die Farbe der Gleisplättchen, die gelegt werden können
- * Die Loks, die verwendet werden können
- * Die Anzahl der Loks, die eine Gesellschaft haben kann
- * Die Anzahl an Betriebsrunden zwischen Aktienrunden

Während die ersten drei Änderungen sofort in Kraft treten, hat die letzte erst nach der nächsten Aktienrunde Effekt.

4.10.2

Das Spiel beginnt in Phase 2 (die Kontrakt-Gebote sind sozusagen Phase 1). Nur gelbe Gleisteile können verwendet werden. Daher ist ein Aufrüsten nicht möglich. 2er Loks sind verfügbar, außerdem 1M-Züge, falls mindestens eine kleine Gesellschaft in der ersten Aktienrunde eröffnet wurde (*siehe Regeln 2.8.4, 4.8.16 und 4.8.17*).

4.10.3

Phase 3 beginnt mit dem Kauf der ersten 3er-Lok. 2M-Loks und grüne Teile sind erhältlich.

4.10.4

Phase 4 beginnt mit dem Kauf der ersten 4er-Lok. Zu Beginn dieser Phase werden 2er- und 1M-Loks ohne Entschädigung verschrottet. 3M-Loks und braune Teile sind erhältlich.

4.10.5

Phase 5 beginnt mit dem Kauf der ersten 5er-Lok. Zu Beginn dieser Phase werden 3er- und 2M-Loks ohne Entschädigung verschrottet. 4M-Loks, 6er-Loks und graue Teile sind erhältlich. (Der Kauf der ersten 6er-Lok löst keinen Phasenwechsel aus.) Die Gebietseinschränkungen der Gesellschaften werden ab dieser Phase gelockert (*siehe Regeln 4.2.2, 4.2.3 und 4.4.2*).

Tabelle 6	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5
Beginnt mit:	Spielbeginn	1. AR	Erste 3er-Lok	Erste 4er-Lok	Erste 5er-Lok
Verfügbare Lok		2er, 1M	2er, 3er, 1M, 2M	3er, 4er, 2M, 3M	4er, 5er, 6er, 3M, 4M
Verschrottung von				2er, 1M	3er, 2M
Verfügbare Gleisteile		gelb	gelb, grün	gelb, grün, braun	gelb, grün, braun, grau
Loklimit		4	4	3	2
Betriebsrunden zwischen den Aktienrunden *		1	2	3	3

* Der Spieler mit dem Elefant kann eine zusätzliche Betriebsrunde ansetzen

KAPITEL 5: SPIELLENDE UND ERGEBNIS

5.1 SPIELLENDE

5.1.1

Das Spiel endet entweder, wenn die Bank kein Geld mehr hat, oder wenn eine Gesellschaft einen Aktienwert von £400 erreicht.

5.1.2

Falls die Bank kein Geld mehr hat, wird die laufende Betriebsrunde noch zu Ende gespielt, so dass normalerweise die ECR die letzte Gesellschaft ist, die an der Reihe ist. Es wird nicht die komplette Betriebsrunden-Serie fertig gespielt. Anders gesagt: sobald die Bank kein Geld mehr hat, endet das Spiel, bevor die EIR (Gesellschaft 1) das nächste Mal an der Reihe wäre. Fehlendes Geld wird „nachgedruckt“.

5.1.3

Sobald der Aktienkurs einer Gesellschaft den Wert von £400 und damit die höchste erreichbare Position im Aktienmarkt hat, endet das Spiel sofort, nachdem die Dividende ausgezahlt wurde. Die anderen Gesellschaften sind nicht noch einmal an der Reihe.

5.2 ENDERGEBNIS

5.2.1

Das Gesamtvermögen eines Spielers besteht aus dem Wert seiner Aktien plus dem Bargeld auf seiner Hand. Hat ein Spieler seinen Kontrakt noch nicht eingelöst, verfällt das dort investierte Geld.

5.2.2

Das Geld der Gesellschaften sowie deren Loks spielen keine Rolle.

5.2.3

Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

Gelb			Grün			Braun		
Teil	Stk.	aufrüstbar?	Teil	Stk.	aufrüstbar?	Teil	Stk.	aufrüstbar?
	2	NEIN		2	102, 103		3	NEIN
	2	NEIN		2	102, 103		4	109
	10	12, 14, 15, 716, 717, 718, 719		2	102		2	111
	14	14, 15, 87, 88, 716, 717, 718, 719		2	102		2	112
	4	12, 14, 15, 716, 717, 718, 719		2	106, 108		2	112
	8	12, 13, 14, 15, 716, 717, 718, 719		2	106		2	112
	6	80, 82, 83, 234		4	106, 107, 108		2	900
	14	80, 81, 82, 83, 250		4	106, 107, 108		1	NEIN
	14	82, 83, 233		2	106, 108	Total	18	
	2	NEIN		2	106, 107, 108			
	2	NEIN		2	106, 107, 108			
	10	87, 88, 716, 717, 718, 719		2	102			
	2	12, 13, 14, 15, 716, 717, 718, 719		2	102	Grau		
	2	NEIN		2	102	Teil	Stk.	aufrüstbar?
	4	89, 716, 717, 718, 719, 100, 116, 117		2	102, 103		2	NEIN
	6	89, 716, 717, 718, 719, 100, 101, 116, 117		2	102, 103		1	NEIN
	4	89, 716, 717, 718, 719, 116		6	106, 107, 108		2	NEIN
	2	716, 717, 718, 719, 100		4	106, 107, 108		2	NEIN
	2	716, 717, 718, 719, 100, 101		4	106, 107, 108	Gesamt	7	
	4	84, 85, 86, 234		4	102			
	6	84, 85, 86, 250		2	102			
	6	85, 86, 233		2	102		2	102
	2	716, 717, 718, 719, 100, 101		2	102, 103		2	102, 103
Gesamt	128		Gesamt	64				