

Der industrielle Aufschwung Amerikas ist ohne die Eisenbahn nicht denkbar. Das riesige Land konnte nur erschlossen werden, weil benötigtes Material mit der Eisenbahn über lange Strecken transportiert wurde.

So geht die Erschließung Nordamerikas einher mit der Ausbreitung der Eisenbahnnetze einzelner Firmen. Viele Eisenbahngesellschaften

wurden damals gegründet und Investoren gesucht, die diese Gesellschaften mit dem notwendigen Kapital ausstatteten.

Namen wie Cornelius Vanderbilt oder Charles Morgan geben Zeugnis von dieser Zeit. Doch

diese Investoren hatten nicht nur die Finanzierung der Eisenbahn im Sinn, vielmehr ging es ihnen um möglichst hohe Dividenden.

CHICAGO EXPRESS

Spielregel

Spielmaterial

- **1 Spielplan** – Er zeigt:
 - eine Landkarte mit sechseckigen Spielfeldern, den Teil der USA, der sich von der Ostküste bis nach Chicago erstreckt;
 - eine Skala für das Einkommen der 5 Eisenbahngesellschaften;
 - drei Anzeigen mit drehbarem Zeiger für die Aktionen der Spieler;
 - eine Industrieskala, die die Entwicklung der 3 Industriestädte Detroit, Wheeling und Pittsburgh anzeigt;
 - ein Feld für den allgemeinen Vorrat an Entwicklungssteinen, die Häuschen;
 - das Tableau der Wabash Eisenbahngesellschaft.



Die Landkarte zeigt verschiedene Arten Spielfelder:



- **23 Häuschen** – 20 dienen als Entwicklungssteine, und mit 3 Häuschen wird die Entwicklung der 3 Industriestädte markiert.



- **5 Spielmarken „+50“** – für jede Gesellschaft eine



- **3 Pappzeiger und 3 Nieten** – zur Montage auf dem Spielplan sowie • **1 Spielanleitung**

- **20 Aktien** – 3 rote Aktien der Pennsylvania Railroad Company [PRR], 4 blaue der Baltimore & Ohio [B&O], 5 grüne der New York Central [NYC], 6 gelbe der Chesapeake & Ohio [C&O] und 2 schwarze der Wabash.



- **Spielgeld** – insgesamt 140 Scheine in Banknoten zu 1 \$, 5 \$ und 25 \$.
- **103 Loks in den Farben der Gesellschaften** – Mit den Lokomotiven wird angezeigt, welche Felder zum Streckennetz der Gesellschaft gehören:

20 rote Loks der PRR	22 blaue der B&O,
24 grüne der NYC	26 gelbe der C&O und
11 schwarze der Wabash.	



- **5 Zählsteine** – in den Farben der 5 Eisenbahngesellschaften zur Anzeige auf der Einkommensskala.



- **4 Tableaus für 4 Eisenbahngesellschaften** – Jedes zeigt Name und Farbe einer Eisenbahngesellschaft und bietet Platz für deren Loks und Aktien. Außerdem findet sich Platz für das Geld, das diese Gesellschaft im Verlauf des Spiels erhält.



Sie haben die Wahl, welche Seite des Tableaus Sie nutzen wollen – die eine mit einem großen Fach für die Loks oder die andere mit 3 Fächern für das Spielgeld.

Für die Wabash ist das Tableau auf dem Spielplan abgedruckt, den sollten Sie aber nicht auf die andere Seite drehen.

Spielaufbau

Der **Spielplan** und die **Tableaus** der vier Eisenbahngesellschaften werden bereitgelegt.

Die drei Zeiger werden vorsichtig aus ihrem Stanztableau gelöst und entsprechend der Skizze mit Hilfe der zweiteiligen Niete am Spielplan angebracht. Danach werden die Zeiger auf das grüne Feld „START“ gedreht.

Eine Lok von jeder Gesellschaft wird auf das entsprechende Startfeld gestellt. Das Startfeld der Wabash bleibt noch leer.

Dann werden für jede Gesellschaft die restlichen Loks und die Aktien auf die entsprechenden Felder der Tableaus gelegt. Loks und Aktien der Wabash kommen auf das Tableau auf dem Spielplan.

Die Zählsteine der Gesellschaften werden auf die entsprechend farbig gekennzeichneten Felder der Einkommensskala gesetzt. Der Stein für die Wabash kommt noch nicht ins Spiel. Die „+50“-Spielmarken werden bereitgelegt.

20 Häuschen werden als allgemeiner Vorrat auf das entsprechend gekennzeichnete Feld des Spielplans gelegt.

3 Häuschen werden auf die Industrieskala gesetzt, je eins auf das Feld: „1“ (Detroit), „3“ (Wheeling) und „4“ (Pittsburgh)

Ein Spieler übernimmt die Bank und teilt insgesamt 120 \$ Startkapital an die Spieler aus. Je nach Teilnehmerzahl erhält also jeder Spieler bei:

2 Personen	60 \$	3 Pers.	40 \$
4 Pers.	30 \$	5 Pers.	24 \$
6 Pers.	20 \$.		



So werden die Zeiger mit Hilfe der Niete mit dem Spielplan verbunden. Sie werden nicht wieder gelöst!

Je 1 Lok wird auf die entsprechenden Startfelder gesetzt:

NYC - grün

PRR - rot

B&O - blau

C&O - gelb

3 Anzeigen mit drehbarem Zeiger:

- Versteigerung
- Entwicklung
- Streckenbau

Allgemeiner Vorrat an Häuschen

Industrieskala

Tableau der Wabash auf dem Spielplan

Der Zählstein der Wabash wird an der Seite bereitgelegt.

Die Zählsteine der C&O / B&O / PRR und NYC werden auf die farblich passenden Felder der Einkommensskala gesetzt.

Einkommensskala für die 5 Eisenbahngesellschaften

Sollte das Einkommen einer Gesellschaft den Wert „50“ überschreiten, wird die entsprechende „+50“ Marke auf das Tableau der Gesellschaft gelegt und ihr Zählstein fängt wieder vorn auf der Skala an.

Die Tableaus der 4 Eisenbahngesellschaften: Zu erkennen sind die Ablagefelder für Loks, Bargeld und Aktien

Spielvorbereitung

Bevor das Spiel beginnt, wird von allen Eisenbahngesellschaften (außer der Wabash) der Reihe nach **PRR – B&O – C&O – NYC** jeweils eine Aktie versteigert.

Der Bankhalter wird Startbieter bei der ersten Auktion.

Zuerst wird eine Aktie der **PRR** mit dem Startgebot von **7 \$** versteigert.

Der Startbieter gibt **mindestens** das Startgebot ab oder er passt. Danach gibt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ein höheres Gebot als sein Vorgänger ab oder passt. Wer passt, darf bei der Versteigerung dieser Aktie nicht wieder einsteigen. Es wird solange geboten, bis alle Spieler außer einem gepasst haben.

Reihenfolge der Auktionen und Startgebote:



* Der Besitzer der PRR - Aktie wird Startspieler.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot bezahlt den gebotenen Betrag an die Eisenbahngesellschaft (das Geld wird auf das entsprechende Tableau gelegt) und erhält dafür die Aktie, die er offen vor sich auslegt.

Gibt keiner ein Angebot auf die Aktie ab, bekommt der Startbieter die Aktie kostenlos.

Der Spieler, der die Aktie bekommen hat, wird nächster Startbieter bei der folgenden Auktion. Die Auktionen laufen stets gleich ab. Es folgt zunächst:

Eine Aktie der **B&O** zum Startgebot von **6 \$**; danach folgt eine Aktie der **C&O** zum Startgebot von **5 \$**; dann eine Aktie der **NYC** zum Startgebot von **8 \$**.

Der Spieler, der die Aktie der PRR bekommen hat, wird Startspieler.

*Anmerkung: Die **Wabash** wird erst im Laufe des Spiels eröffnet, eine Aktie wird noch **nicht** angeboten.*



Spielziel

Die Spieler versuchen als Investoren, im Amerika des ausgehenden 19. Jahrhunderts möglichst hohe Profite im Bereich der aufstrebenden Eisenbahngesellschaften zu erzielen.

Mit ihrem Geld ersteigern sie die Aktien dieser Gesellschaften, um damit Einfluss auf deren Entwicklung zu nehmen und im Spiel durch die Dividenden Geld zu verdienen.

Jede Eisenbahngesellschaft erwirtschaftet ein Einkommen, welches in der Dividenden-Phase komplett als Dividende unter den Aktionären (Spielern) verteilt wird. Das Einkommen einer Gesellschaft kann auf zweierlei Arten erhöht werden:

Durch den Anschluss neuer Städte- und Bergfelder ans jeweilige Streckennetz und durch die Entwicklung solcher Felder, die bereits Bestandteil des Streckennetzes sind.

Das benötigte Kapital erhält die Eisenbahngesellschaft im Wesentlichen durch den Verkauf von Aktien an die Spieler.

Nur der Spieler, der geschickt investiert und die richtigen Gesellschaften entwickelt, kann mit den höchsten Dividenden rechnen. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld.



Spielablauf

Reihum – beginnend beim Startspieler – wählt der Spieler am Zug **eine** Aktion aus und entscheidet sich, diese durchzuführen oder verfallen zu lassen.

Nach einer bestimmten Anzahl von Aktionen wird das Spiel von einer Dividenden-Phase unterbrochen.

Folgenden Aktionen können gewählt werden:

- Versteigerung einer Aktie
- Streckenausbau einer Eisenbahngesellschaft
- Entwicklung eines Spielfeldes

Zunächst wird der Zeiger der gewählten Aktion ein Feld nach rechts gedreht, danach führt der Spieler diese Aktion aus oder verzichtet darauf.

Steht der Zeiger einer Aktion auf **Rot**, kann der Spieler am Zug diese Aktion **nicht** auswählen.

Stehen zwei Zeiger auf Rot, wird eine **Dividenden-Phase** eingeschoben, danach werden alle Zeiger wieder auf Grün gestellt. Erst nach dieser Phase führt der Spieler seinen Zug durch.



Die Aktionen im Einzelnen

■ Versteigerung einer Aktie

Der Spieler darf eine Aktie aus dem Besitz einer beliebigen Eisenbahngesellschaft anbieten.

Ausnahme: Die Aktien der Wabash Eisenbahngesellschaft (schwarz) stehen erst dann zur Verfügung, wenn eine der anderen Gesellschaften mit ihrem Streckennetz Chicago erreicht hat (siehe Seite 8).

Er selbst gibt **mindestens** das Startgebot ab oder er passt.

Die **Höhe des Startgebotes** errechnet sich aus dem aktuellen Einkommen der entsprechenden Gesellschaft, das auf der Einkommenskala markiert ist, geteilt durch die Anzahl der im Umlauf befindlichen Aktien. Das sind die bereits verkauften Aktien inklusive der aktuell angebotenen Aktie. Das Ergebnis zeigt die Höhe des Startgebotes,

Versteigerung



Streckenbau



Entwicklung



Bei jeder Entscheidung für eine Aktion wird der entsprechende Zeiger um 1 Feld weitergedreht.

Anmerkung: Die **Dividenden-Phase** wird auf Seite 7 erklärt.

Anmerkung: Jeder Spieler muss zwar eine Aktion auswählen und diese mit dem entsprechenden Zeiger markieren, auf die Durchführung der Aktion darf er jedoch verzichten. So ist es möglich, bestimmte Aktionen in einer Runde gezielt zu verknappen.

Beispiel: Ein Spieler hat wenig Geld zur Verfügung. Bei einer Auktion könnte er nicht gut mithalten. Aus diesem Grund entschließt er sich die Aktion „Versteigerung einer Aktie“ auszuwählen, bietet aber keine Aktie an. Er verzichtet damit zwar auf eine Aktion, stellt aber sicher, dass es in dieser Runde eine Versteigerung weniger gibt.



Anmerkung: Im Laufe des Spiels kann es vorkommen, dass alle Aktien einer Eisenbahngesellschaft versteigert worden sind. Aktien dieser Gesellschaft stehen dann nicht mehr zur Verfügung.

Beispiel: Andy bietet eine Aktie der New York Central an. Das Einkommen der Gesellschaft beträgt momentan 22 \$. Bert und Charly besitzen schon je 1 Aktie der New York Central. Das ergibt ein Startgebot von 8 \$ ($22 : 3 = 7,33$ aufgerundet = 8).

wobei Teilbeträge – egal wie hoch – **aufgerundet** werden.

Reihum im Uhrzeigersinn gibt jeder Spieler ein Gebot ab, welches höher sein muss als das vorangegangene, oder er passt. Wer gepasst hat, darf in diese Auktion nicht wieder einsteigen. Es wird so lange geboten, bis alle Spieler außer einem gepasst haben.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot bezahlt den gebotenen Betrag an die Gesellschaft (das Geld wird auf das Tableau der Gesellschaft gelegt) und erhält dafür die Aktie, die er offen vor sich auslegt.

Haben **alle** Spieler gepasst, verbleibt die Aktie auf dem Tableau der Gesellschaft. Geld wird nicht bezahlt.

■ Streckenausbau einer Eisenbahngesellschaft

Der Spieler darf das Streckennetz **einer** Eisenbahngesellschaft erweitern, von der er mindestens 1 Aktie besitzt.

Durchführung des Streckenausbaus

Das Streckennetz darf um bis zu 3 Felder erweitert werden. Jedes neue Feld markiert der Spieler mit einer Lok dieser Gesellschaft, die er auf das Feld stellt.

Alle Streckenfelder einer Gesellschaft müssen mit ihrem Startfeld durch deren Loks (Strecken) verbunden sein. Startfelder dürfen **nicht** bebaut werden. Abzweigungen sind erlaubt.

▶ Auf jedem Stadt-, Industriestadt- und Ebenenfeld dürfen Loks aller Gesellschaften stehen.

▶ Auf Wald- und Bergfeldern darf **nur eine einzige Lok** stehen, weitere Gesellschaften dürfen dort nicht bauen.

Achtung: Jedes Mal, wenn eine der 5 Gesellschaften eine Lok auf Chicago setzt (ihr Streckennetz dort hin erweitert), wird das Spiel unterbrochen und eine **Chicago-Phase** eingeschoben.

Kosten des Streckenausbaus



Wird ein Feld mit einer Lok besetzt, so muss die entsprechende **Gesellschaft** die Kosten dafür aus ihrer Kasse (Bargeld auf dem Tableau) an die Bank entrichten.

Die Kosten ergeben sich aus dem roten Wert, der im Spielfeld angegeben ist, multipliziert mit der Anzahl aller anwesenden Loks (die gerade gesetzte Lok mit eingerechnet).

Anmerkung: Eine Gesellschaft darf nur soviel Geld ausgeben, wie sie aktuell besitzt. Der Spieler darf keine eigenes Geld zuschießen.

Das Bargeld von Gesellschaften und Spielern ist strikt zu trennen!



Anmerkung: Es ist nicht immer von Vorteil, eine Aktie zum geringst möglichen Preis zu ersteigern. Denn erst das Geld aus dem Verkauf ermöglicht den Eisenbahngesellschaften, ihr Streckennetz zu vergrößern und so ihr Einkommen (und damit auch die Dividende für die Aktie!) zu steigern.



*Anmerkung: In einem Feld darf sich von jeder Gesellschaft höchstens 1 Lok befinden. Jede Gesellschaft verfügt über eine gewisse Anzahl Loks. Sind diese **aufgebraucht**, kann die Gesellschaft ihr Streckennetz **nicht** mehr weiter ausbauen.*

Erlaubt sind Loks aller Gesellschaften auf folgenden Feldern:



Stadt



Industriestadt-
feld



Ebenenfeld

Erlaubt ist nur die Lok einer Gesellschaft auf folgenden Feldern:



Bergfeld



Waldfeld



Anmerkung:

Die Chicago-Phase wird auf Seite 8 erklärt.



Beispiel: Andy baut das Streckennetz der NYC weiter aus. Er entscheidet sich dafür, 2 Felder weit von New York nach Binghamton zu bauen und setzt je 1 grüne Lok in das Waldfeld und in die Stadt von Binghamton. Das Waldfeld kostet 2 \$. Das Stadtfeld kostet 2 \$ pro anwesender Lok. Da hier schon eine Lok der PRR (rot) steht, entstehen der NYC insgesamt folgende Kosten:

2 \$ (Wald) + 2 x 2 \$ (Stadt) = 6 \$. Dieser Betrag muss komplett aus der Kasse der NYC an die Bank bezahlt werden.

Einkommenserhöhung der Eisenbahngesellschaft

Setzt eine Gesellschaft eine Lok in ein Feld, kann sie dadurch ihr Einkommen erhöhen. Die Erhöhung wird auf der Einkommensskala markiert:

- **Stadt- und Bergfelder (noch nicht entwickelt, d.h. ohne Häuschen)** erhöhen das Einkommen einer Gesellschaft um den Wert, der an zweiter Stelle im Eisenbahnsymbol genannt ist.



- **Stadt- und Bergfelder (entwickelt, mit Häuschen)** erhöhen das Einkommen einer Gesellschaft um den Wert, der an zweiter Stelle im Eisenbahnsymbol genannt ist, **plus** dem Wert, der im Häuschen-Symbol genannt ist.



- **Industriestadt-Felder** erhöhen das Einkommen einer Gesellschaft um den Wert, der aktuell auf der Industrieskala dieser Stadt markiert ist.



- **Wald- und Ebenenfelder** erhöhen **nicht** das Einkommen.

Stadt- und Bergfelder (noch nicht entwickelt)



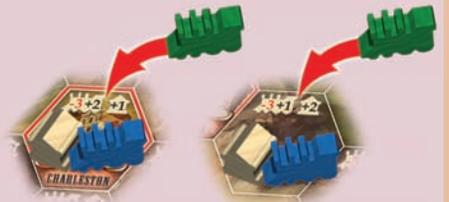
Einkommen (für Grün):

+2 +1

Beispiel: Grün steigt um 2.



Stadt- und Bergfelder (bereits entwickelt)



Einkommen (für Grün):

+3 +3

Industriestadt-Felder



Einkommen (für Grün): +3

Entwicklung eines Spielfeldes

Der Spieler darf ein Spielfeld entwickeln.

Bedingungen für die Entwicklung eines Spielfeldes

Folgende Felder können mit dieser Aktion entwickelt werden:

- ▶ **Stadtfeld / Bergfeld / Waldfeld** - Dort muss mindestens eine Lok vorhanden sein. Jedes dieser Felder kann nur einmal entwickelt werden. Ein Häuschen aus dem allgemeinen Vorrat wird in das Feld gestellt.
- ▶ **Industriestadt** - Es muss mindestens eine Lok vorhanden sein. Eine Industriestadt kann mehrfach entwickelt werden. Ihre Entwicklung wird auf der Industrieskala auf dem Spielplan markiert. Für jede Entwicklung wird der Markierungsstein um 1 Feld nach rechts verschoben.

Ausnahme: Detroit - Diese Industriestadt wird am Ende der Dividenden-Phase automatisch um 1 Feld auf der Industrieskala weiterentwickelt. Eine Lok muss dazu **nicht** anwesend sein.

Detroit ist das einzige Stadtfeld, das **nicht** von Spielern entwickelt wird.

Auswirkungen der Entwicklung eines Spielfeldes

Stadtfeld / Bergfeld - die Einkommen aller dort anwesenden Eisenbahngesellschaften erhöhen sich um den Wert, der im rechten Symbol steht. Die Erhöhung wird auf die Einkommensskala übertragen. (Die Markierungssteine der betroffenen Gesellschaften werden um die angegebene Anzahl Felder weiter geschoben.)



Anmerkung: **Ebenenfelder, Startfelder** (New York, Philadelphia, Baltimore und Washington) und das Stadtfeld **Chicago** können **nicht** entwickelt werden.

Fort Wayne darf, obschon das Startfeld der Wabash, **entwickelt** und **bebaut** werden, weil es auch als Stadtfeld gilt.



Anmerkung: Befindet sich der Markierungsstein bereits auf dem letzten Feld der Skala, bleibt er dort stehen. Das Einkommen dieser Industriestadt kann nicht mehr erhöht werden.

Beispiel: Durch die Entwicklung von Charleston (+1) steigt das Einkommen der C&O Eisenbahngesellschaft (gelb) von 12 \$ auf 13 \$ (das wird entsprechend auf der Einkommensskala markiert).



▶ **Industriestadt** - Das Einkommen jeder Eisenbahngesellschaft, die in diesem Feld vertreten ist, erhöht sich um die Differenz zwischen dem neuen und dem alten Feld auf der Industriestkala.

(D.h. in Detroit und Wheeling erhöht sich das Einkommen bei jeder Entwicklung um 1, bei Pittsburgh um 2.)

▶ **Waldfeld** - Die betroffene Gesellschaft bekommt sofort 2 \$ aus der Bank (wird auf das Tableau gelegt). Ihr Einkommen ändert sich **nicht**.



Beispiel: Wheeling wird von 3 auf 4 entwickelt. Das Einkommen der PRR (rot) und der B&O (blau) erhöht sich jeweils um 1 \$. Die PRR steigt von 17 \$ auf 18 \$ und die B&O von 14 \$ auf 15 \$.



Dividenden-Phase

Kommt ein Spieler an die Reihe und es befinden sich bereits **zwei Zeiger im roten Bereich**, wird das Spiel unterbrochen und eine Dividenden-Phase eingeschoben. Erst danach führt der Spieler seinen Zug durch.

In dieser Phase werden der Reihe nach folgende drei Schritte durchgeführt:

Allgemeine Dividende

Die Spieler erhalten für jede Aktie in ihrem Besitz eine Dividende. Die Höhe der Dividende errechnet sich aus dem aktuellen Einkommen der Gesellschaft auf der Einkommensskala geteilt durch die Anzahl der verkauften Aktien dieser Gesellschaft. Teilbeträge hinter dem Komma werden **aufgerundet**. Das Geld wird **von der Bank** an die Spieler gezahlt.



Beispiel: Andy besitzt 2 NYC Aktien, Ben besitzt eine Aktie dieser Gesellschaft. Ihr aktuelles Einkommen beträgt 16 \$. Jede Aktie erhält eine Dividende von $16 \$: 3 = 5,33 \$$. Andy erhält für seine beiden NYC Aktien 12 \$, Ben für seine Aktie 6 \$.

Ein zweites Beispiel: Andy besitzt als einziger NYC-Aktien: 2 St. Das aktuelle Einkommen der Gesellschaft beträgt 17 \$. Andy erhält als Dividende: 18 \$.

Da zunächst das Einkommen einer einzelnen Aktie berechnet und ggf. gerundet wird und erst danach die Aktien eines Spielers addiert werden, ergibt sich durch die Rundung eine etwas höhere Dividende. $8,5 + 8,5$ entsprechen $9 \$ + 9 \$ = 18 \$$.

Anmerkung: Das Spiel endet an dieser Stelle, wenn mindestens eine der vier Bedingungen für das Spielende erfüllt ist (siehe „Spielende“, S. 8).

Zeiger zurücksetzen

Nach Auszahlung der Allgemeinen Dividende werden die drei Zeiger auf dem Spielplan wieder in den grünen Bereich zurückgesetzt.



Detroit entwickeln

Danach wird der Markierungstein auf der Industriestkala für Detroit um 1 Feld vorge setzt und das Einkommen der dort anwesenden Gesellschaften um 1 Feld auf der Einkommensskala erhöht.



Das Einkommen von Detroit steigt nach jeder Allgemeinen Dividende um 1 (bis zu einem Maximum von 8).

Das Spiel geht dann beim Spieler am Zug weiter.

Chicago-Phase

Chicago-Dividende

Jedes Mal, wenn eine Eisenbahngesellschaft ihr Streckennetz bis nach Chicago erweitert (dort eine Lok setzt), wird das Spiel unterbrochen, **nachdem** das Einkommen der Gesellschaft auf der Skala entsprechend erhöht wurde.

Es wird sofort eine Extra-Dividende an die Aktionäre dieser Gesellschaft ausbezahlt. Die Höhe dieser Dividende errechnet sich genauso, wie die der Allgemeinen Dividende.

Wabash eröffnet

Wenn die erste Gesellschaft Chicago erreicht, wird die Wabash Eisenbahngesellschaft nach der Auszahlung der Chicago-Dividende eröffnet. Eine schwarze Lok wird auf das Feld „Fort Wayne“ gestellt. Der schwarze Zählstein wird auf das Feld „1“ der Einkommensskala gesetzt. Ist Fort Wayne bereits entwickelt worden, kommt der Zählstein auf die „3“ der Skala.

Versteigerung der ersten Wabash-Aktie

Der Spieler, der mit seiner Aktion Chicago erreicht hat, versteigert nun die erste Aktie der Wabash und hat das erste Gebot. Für das Startgebot und die Versteigerung gelten die allgemeinen Regeln (siehe Seite 3 - 4).

Ab jetzt darf man bei den Aktionen auch die Wabash berücksichtigen.



Anmerkung: Es kann vorkommen, dass mit dem Erreichen von Chicago auch eine Allgemeine Dividenden-Phase ausgelöst wird. In diesem Fall wird zuerst die **Chicago-Phase** abgehandelt und danach die **Allgemeine Dividenden-Phase**.



Anmerkung: Das Einsetzen ihrer ersten Lok auf das Feld „Fort Wayne“ **kostet** die Wabash Eisenbahngesellschaft **nichts**.



Anmerkung: Bietet **kein** Spieler auf die Wabash, verbleibt die Aktie auf dem Tableau. Die **Wabash** gilt trotzdem als **eröffnet**.

Nach der Versteigerung geht das Spiel beim nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

Spielende

Wenn eine der folgenden vier Bedingungen erfüllt ist:

- 3 oder mehr Gesellschaften haben keine Loks mehr
- 3 oder mehr Gesellschaften haben keine Aktien mehr
- Es gibt nur noch 3 oder weniger Häuschen im allgemeinen Vorrat
- Das Einkommen Detroit's steht auf „8“

endet das Spiel unmittelbar nach der Auszahlung der nächsten „Allgemeinen Dividende“.

Jeder Spieler zählt nun sein Bargeld. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Anmerkung: Aktien zählen bei der Ermittlung des Siegers **nicht** mit.

