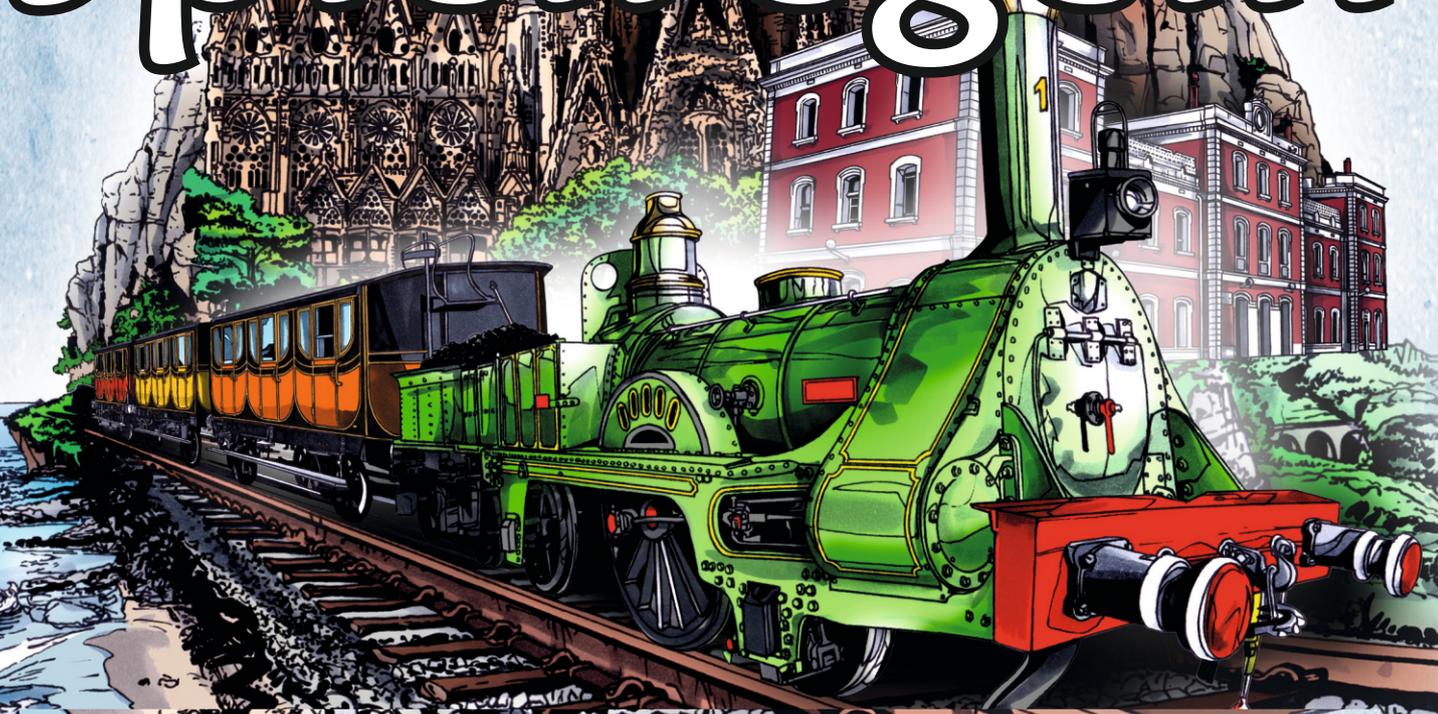




Enrique Trigueros  
Leonhard Orgler



# Spielregeln



# 18ESPAÑA

Basierend auf dem Eisenbahnsielsystem von Francis Tresham

# Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b>Einführung</b>	<b>2</b>
1.1.	Was ist ein 18xx-Spiel?	2
1.2.	Historischer Hintergrund von <i>18Espana</i>	2
1.3.	Übersicht	3
1.4.	Etiquette	3
1.5.	Spielmaterial	4
<b>2.</b>	<b>Spielvorbereitung</b>	<b>5</b>
2.1.	Standard-Spielaufbau	5
2.2.	Variabler Spielaufbau	5
<b>3.</b>	<b>Privatgesellschaften</b>	<b>6</b>
3.1.	Beschreibung der Privatgesellschaften	6
3.2.	Versteigerung der Privatgesellschaften	7
<b>4.</b>	<b>Aktienrunden (SR)</b>	<b>7</b>
4.1.	Zertifikatlimit	8
4.2.	Verkauf von Aktien	8
4.3.	Kauf einer Aktie	9
4.3.1.	Eine kleine Gesellschaft in Betrieb nehmen	9
4.3.2.	Eine große Gesellschaft in Betrieb nehmen	9
4.4.	Direktorwechsel	9
4.5.	Ende der Aktienrunde	10
4.5.1.	Kursänderungen	10
4.5.2.	Neue Spielerreihenfolge	11
<b>5.</b>	<b>Operationsrunden (OR)</b>	<b>11</b>
5.1.	Übersicht	11
5.1.1.	Definition von „Einkommensort“	11
5.1.2.	Definition einer „Route“	11
5.2.	Privatgesellschaften zahlen Dividende	11
5.3.	Gleisteile und Bahnhof bauen	11
5.3.1.	Gleisteil legen	12
5.3.2.	Gleisteil aufrüsten	13
5.3.3.	Minen	13
5.3.4.	Bahnhof bauen	13
5.4.	Betrieb der Loks	14
5.4.1.	Die Züge	14
5.4.2.	Routen fahren mit Zügen	14
5.5.	Einkommen verwalten und Kursänderungen	15
5.6.	Eine kleine Gesellschaft übernehmen	16
5.7.	Lok kaufen	17
5.7.1.	Notfinanzierung	17
5.7.2.	Kredite	17
5.8.	Privatgesellschaften kaufen	18
5.9.	Ein Zug wird exportiert	18
<b>6.</b>	<b>Sonstiges zur Operationsrunde</b>	<b>18</b>
6.1.	Ziele, Kapitalisierung und Bahnhofsmarker freischalten	18
6.1.1.	Ziele	18
6.1.2.	Kapitalisierung	18
6.1.3.	Bahnhofsmarker freischalten	18
6.2.	Gebirgspässe	18
6.2.1.	Kombinierte Züge	19
<b>7.</b>	<b>Spielphasen</b>	<b>20</b>
<b>8.</b>	<b>Gründung der RENFE und Spielende</b>	<b>21</b>
8.1.	Gewinner	21
<b>9.</b>	<b>Credits</b>	<b>21</b>
<b>10.</b>	<b>Tabellen</b>	<b>22</b>

# 1. Einführung

## 1.1. Was ist ein 18xx-Spiel?

Mitte der 1970er Jahre veröffentlichte Francis Tresham ein Spiel mit dem Titel 1829. In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle von Investoren, die an der Börse mit Aktien von Eisenbahngesellschaften spekulieren. Direktor einer Gesellschaft ist der Mehrheits-eigentümer und entscheidet über den Bau neuer Gleise, die Zugstrecken und die Verteilung der Gewinne.

Danach dauerte es eine Weile, bis er seinen bekanntesten Titel veröffentlichte, der bis heute ein Standardwerk der 18xx-Reihe ist: 1830. Francis entwickelte im Laufe seines Lebens viele andere Spiele, kehrte aber immer wieder mit neuen Ideen und Erweiterungen zu seinem geliebten 1830 zurück.

18xx-Spiele verbreiteten sich schnell, wobei die Designer die von Francis Tresham entwickelten Hauptmechaniken verwendeten, um uns die Geschichte der Eisenbahnen in verschiedenen Teilen der Welt im 19. Jahrhundert zu „erzählen“. Bald zeichneten sich zwei Trends ab: Einige Spiele befassten sich eingehender mit der Börse und andere erforschten den Streckenbau und den Eisenbahnbetrieb. Erstere wurden von 1830 und letztere von 1829 inspiriert.

Heute ist es jedoch schwierig, diese beiden „Genres“ exakt zu trennen. Die Grenzen zwischen Bau- und Wirtschaftsspiel verschwimmen.

Die Grundzüge eines 18xx-Spiels sind immer ähnlich: Aktienrunden (abgekürzt SR für „Share Round“) und Operationsrunden (abgekürzt OR) wechseln einander ab. In Aktienrunden verkaufen und kaufen Spieler Aktien. In Operationsrunden baut der Direktor jedes Unternehmens Gleise und Bahnhöfe, betreibt Strecken mit seinen Zügen, verwaltet die Einnahmen und kauft Züge. Darüber hinaus versuchen die 18xx-Titel, historische Ereignisse widerzuspiegeln.

Unsere Anerkennung gilt Francis Tresham für sein Genie.

## 1.2. Historischer Hintergrund von 18Espana

1837 wurde auf der Karibikinsel Kuba die erste spanische Eisenbahn in Betrieb genommen (damals war Kuba in spanischem Besitz. Dieser Umstand wurde im Spiel „18Cuba“ des gleichen Autors berücksichtigt). Diese Bahnstrecke führte von Havanna nach Bejucal, obwohl geplant war, sie bis nach Güines zu führen. Die Investitionen in Kuba nahmen rasch zu, und 1848 gab es die erste Eisenbahnlinie Spaniens zwischen Barcelona und Mataró, eine Strecke von nur 30 km (etwa 19 Meilen). Dies war der Beginn des Eisenbahnnetzes, das es heute in Spanien gibt. Die ersten großen Gesellschaften tauchten bald darauf auf. Eines der markantesten Merkmale dieses Eisenbahnnetzes war die Verwendung von Breitspurgleisen. Mit 6 kastilischen Fuß (1.672 mm) war die spanische Spurweite mehr als 9 Zoll (237 mm) breiter als die Normalspur, die von den meisten Eisenbahnen in Europa verwendet wurde. Neben dieser Sonderspur existierten jedoch Schmalspurstrecken, insbesondere im Norden Spaniens. Die großen Unternehmen übernahmen kleinere Unternehmen, was deren Wachstum förderte. Das turbulente 19. Jahrhundert in Spanien führte zu zahlreichen Rezessionen und der Beginn des 20. Jahrhunderts begünstigte einen wirtschaftlichen Aufschwung der Eisenbahnen unter dem Befehl des Diktators Primo de Rivera. 1936, mit dem Ausbruch des spanischen Bürgerkriegs, wurde das Wachstum der Eisenbahnindustrie für eine Weile endgültig gestoppt. Nach erheblichen Entschädigungen verstaatlichte der spanische Staat unter dem Kommando des Diktators Franco jedoch



das iberische Schmalspurnetz und gründete das Red Nacional de los Ferrocarriles Españoles (Nationales Netz der spanischen Eisenbahnen), RENFE. Dieses Schienennetz bestand bis in die ersten Jahre des 21. Jahrhunderts und baute die Infrastruktur für die Züge der Zukunft. In den 1960er Jahren wurden auch die Unternehmen verstaatlicht, die im Norden auf den Schmalspurbahnnetzen operierten. Dieses Spiel soll die Geburt und das Wachstum der Eisenbahnindustrie in Spanien darstellen. Um dies zu erreichen, agieren die Spieler als Anteilseigner der wichtigsten Eisenbahngesellschaften, die seit dem 19. Jahrhundert in Spanien tätig sind, und leiten diese Unternehmen, indem sie Gleise bauen und die besten Strecken mit ihren Zügen befahren. Obwohl der Hintergrund des Spiels historisch ist, wurde, wenn nötig, die Spielbarkeit den Fakten vorgezogen, um das einzigartige und besondere Flair der spanischen Eisenbahnen und ihrer Geschichte zu bewahren<sup>1</sup>.

### 1.3. Übersicht

18Espana ist ein Spiel für 2 bis 6 Personen. Eine Partie 18Espana beginnt damit, dass zwischen den Spielern eine Reihe privater Eisenbahngesellschaften versteigert wird. Diese werden durch ein Zertifikat repräsentiert und bieten ihrem Besitzer einen Vorteil oder eine Fähigkeit, bis sie schließen und aus dem Spiel verschwinden.

Als nächstes findet die erste Aktienrunde statt. Während einer Aktienrunde können die Spieler Aktien der verschiedenen im Spiel befindlichen Unternehmen verkaufen und kaufen. Nach jeder Aktienrunde werden eine oder mehrere Operationsrunden gespielt, je nachdem, in welcher Phase des Spiels sie sich gerade befinden. In Operationsrunden handeln die Spieler mit den meisten Anteilen an einer Gesellschaft: Sie bauen Gleise und/oder Bahnhöfe, betreiben Strecken mit ihren Zügen, verwalten Gewinne und kaufen Züge. Dies geht bis zur Gründung der RENFE, durch die das Spielende ausgelöst wird. Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Kapital, gemessen am Gesamtwert von Bargeld und Aktienbesitz.

In 18Espana ist das spanische Territorium auf zwei Karten aufgeteilt. Die Hauptkarte umfasst den südlichen und größten Teil des spanischen Festlands. Alle Gesellschaften, die auf dieser Karte gegründet werden, bauen Gleise mit iberischer Spurweite. Die zweite Karte umfasst den gesamten kantabrischen Streifen. Das ist Nordspanien von Galicien bis zum Baskenland, hier dominieren Berge und Bergbaugelände. Gebaut werden nur Schmalspurgleise. Über mehrere Gebirgspässe können Züge zwischen beiden Karten verkehren. Und schließlich gibt es in 18Espana verschiedene Arten von Gesellschaften und Zügen: große und kleine Gesellschaften bzw. Züge mit iberischer Spurweite und Schmalspurzüge.

### 1.4. Etikette

Dies ist möglicherweise dein erstes 18xx-Spiel. Diese Spiele dauern in der Regel lange, aber es gibt Möglichkeiten, die Spielzeit zu minimieren. Obwohl das Spiel Papiergeld enthält, wird dringend empfohlen, stattdessen eine gute Auswahl an Pokerchips zu verwenden. Dies kann ein Spiel leicht um eine Stunde oder mehr verkürzen. Nützlich wäre es auch von Vorteil, über deine Züge nachzudenken, während die anderen Spieler dran sind. Dadurch vermeidest du es, Zeit mit Nachdenken zu verschwenden, wenn du an der Reihe bist. Wenn du anderen Spielern hilfst, die benötigten Gleisplättchen zu finden, und sie vor allem organisiert zu halten, beschleunigt dies das Spiel ebenfalls erheblich.

Dies ist ein Wirtschaftsspiel, bei dem die Spieler spekulieren und nach dem eigenen Vorteil trachten. Dies kann dazu führen, dass sich die Spieler nicht wie Gentleman benehmen. Abmachungen zwischen euch müssen auf jeden Fall öffentlich, also für alle verständlich, ausgehandelt werden. Ihr solltet euch aber darüber einig sein, ob Abmachungen verbindlich sind oder nicht. Versprechen abzugeben und nicht einzuhalten war bei der Entwicklung der Eisenbahnen auf der ganzen Welt eine sehr gängige Praxis. Natürlich muss jeder abgeschlossene Deal die Spielregeln einhalten.

Obwohl Spekulanten nicht vertraut werden kann, sollten es die Spieler untereinander tun. Deshalb wäre eine weitere Möglichkeit, die Spielzeit zu verkürzen, das Geld der Bank in zwei Geldgruppen auf zwei verschiedenen Seiten des Tisches zu platzieren, sodass alle Spieler das Spielgeld immer in Reichweite haben und es keinen einzelnen „Bankier“ gibt.

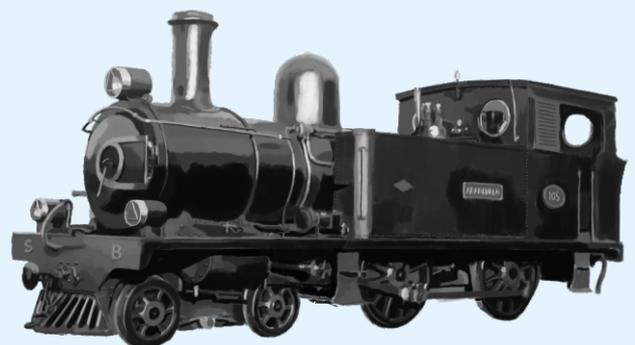
Bedenke, dass Gesellschaften keinem Spieler gehören, auch wenn einer der Spieler der Direktor ist. Gesellschaften verfügen über ihr eigenes Vermögen, wie Züge, Bahnhofsmarker und Betriebskapital. Das Vermögen der Spieler besteht aus ihren Privatgesellschaften, ihren Aktien und ihrem Geld und ist strikt von Gesellschaftsvermögen zu trennen.

Normalerweise investieren in den Aktienrunden die Spieler ihr Geld, während dies in den Operationsrunden die Gesellschaften tun. Beachte, dass Gesellschaften den Besitzer wechseln können.

Alle Vermögenswerte der verschiedenen Gesellschaften und Spieler sind öffentlich und können von jedem Spieler jederzeit während des Spiels überprüft werden.

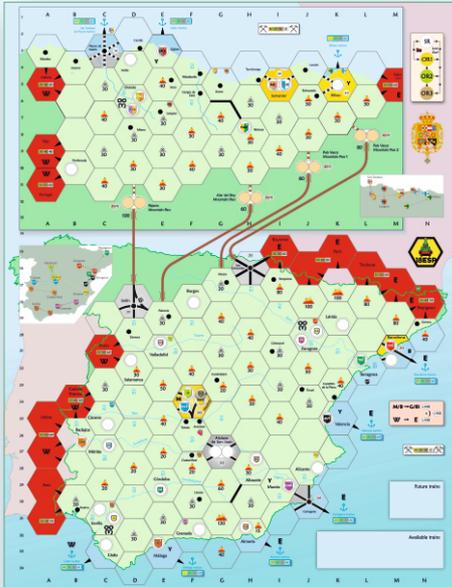
Natürlich sollten Spieler, die tiefer in das Thema eintauchen möchten, den Reichtum der spanischen Sprache nicht aus den Augen verlieren, wenn sie ihre Gegner beschreiben. Aus diesem Grund empfehlen die Entwickler des Spiels die Mitspielenden bei Bedarf mit Wörtern wie *mastuerzo*, *alfeñique*, *alcornoque*, *botarate*, *cabeza alberca*, *cenutrio*, *gañán*, *mequetrefe* oder vielen andere (die Übersetzung bleibt jedem selbst überlassen) zu titulieren. Wir überlassen es hingegen den Spielern, ob Schwertduelle zur Wahrung der Ehre angebracht sind. Dabei sollte man aber nicht aus den Augen lassen, dass eine Partie durch den Tod eines Mitspielers nicht fortgeführt werden kann.

Die Entwickler dieses Spiels ermutigen Spieler, die des Spanischen nicht mächtig sind, nicht zu zögern, obige berühmten Beleidigungen aus der spanischen Sprache des 19. Jahrhunderts zu verwenden.

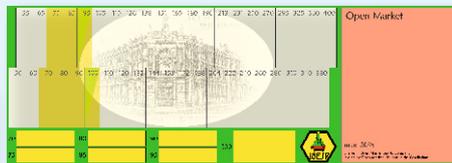


<sup>1</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 1 im Playbook.

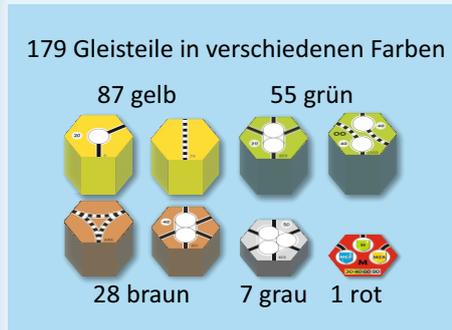
# 1.5. Spielmaterial



1 Spielplan



1 Brett „Aktienkurstabelle & Open Market“



179 Gleisteile in verschiedenen Farben

87 gelb

55 grün

28 braun

7 grau

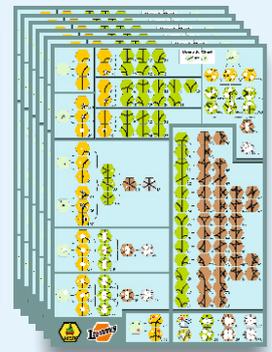
1 rot



1 Holzfigur „Iberischer Luchs“ (= „Priority Deal“-Marker)



1 Einkommenstafel



6x Gleisteilübersicht

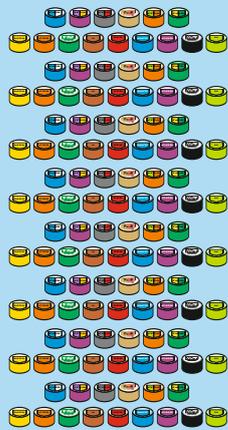
3 Spielregeln und 3 Playbooks (Spanisch, Englisch, Deutsch)



## 160 Holzmarker

120 Marker für große Ges.:

- 8 pro große Ges.:
- 1 Startkurs
- 1 Aktienkurs
- 1 Einkommen
- 5 Bahnhöfe



27 Marker für kleine Ges.:

- 3 pro kleine Ges.:
- 1 Bahnhof
- 1 Aktienkurs
- 1 Einkommen



8 weiße Marker, um die Heimatfelder der Ges. abzudecken, die nicht im Spiel sind.



1 Marker, markiert mit „18ESP“ auf einer Seite und einer Lokomotive auf der anderen Seite, um anzuzeigen, ob gerade Betriebsrunde oder Operationsrunde gespielt wird.



1 Tafel „Aktienausgabe“

4 Marker für geschlossene Gebirgspässe



16 schwarze Stäbchen, um unpassierbare Grenzen zwischen den Hexfeldern zu markieren (die meisten davon werden nur in der 2-Spieler-Variante verwendet)



## 24 Besitzbögen

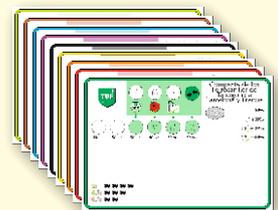
9 für kleine Gesellschaften



6 für große nördliche Ges.



9 für große südliche Ges.



## 204 Karten

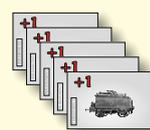
6 Spielerreihenfolgekarten



42 Lokkarten



5 Tenderkarten



135 Aktienzertifikate für große Gesellschaften: 1x20% + 8x10% pro Gesellschaft



7 Privatgesellschaften



9 Aktienzertifikate für kleine Ges.



## 1 Set Papiergeld



## 2. Spielvorbereitung

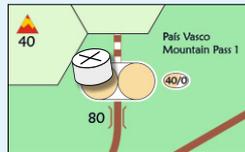
Bei 18ESP gibt es entweder einen Standard-Spielaufbau oder einen variablen Spielaufbau. Für die ersten Partien und auch für nicht so erfahrene 18xx-Spieler empfehlen wir den Standard-Aufbau. Der variable Spielaufbau ist für erfahrene Spieler gedacht, da er immer wieder neue Herausforderungen bringen kann. Alle Beispiele in diesen Regeln beziehen sich auf den Standard-Aufbau.

### 2.1. Standard-Spielaufbau

Zunächst wird alles Material – nämlich Aktien, Besitzbögen und Bahnhofsmarker - von folgenden Gesellschaften, die nicht im Spiel sind, zurück in die Schachtel geben: SFVA, FdC, GSSR, AVT, TBF, MH, CSE und CA.



Lege den Spielplan in die Mitte des Tisches. Platziere die vier „Closed“ (= „Geschlossen“)-Marker auf die Bahnhofsfelder der vier Gebirgspässe. Verwende die weißen Marker, um die Startbahnhöfe der Gesellschaften, die nicht im Spiel sind, zu überdecken.



Lege die Aktienkurstabelle neben den Spielplan.

Lege eine zufällige Spielerreihenfolge fest. Dazu teile jedem Spieler eine Spielerreihenfolgekarte aus. Der Spieler mit der niedrigsten Karte bekommt den Startspielermarker (den iberischen Luchs), die anderen Spieler setzen sich in aufsteigender Reihenfolge um den Tisch. Die Karten werden behalten, denn nach jeder Aktienrunde wird die Spielerreihenfolge neu festgesetzt.



Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bankiers. In 18ESP ist das Bankvermögen unlimitiert. Sollte das Papiergeld nicht ausreichen, möge man sich mit anderen Mitteln behelfen. An dieser Stelle sei noch einmal erwähnt, dass Pokerchips anstelle des Papiergeldes das Hantieren deutlich erleichtern.

Der Bankier teilt jedem Spieler das Startkapital entsprechend folgender Tabelle aus:

Spieler	2	3	4	5	6
Startkapital	500 <sup>2</sup>	860	650	520	440

Tabelle 1

Generell findet jede Transaktion zwischen Spieler und Bank statt. Spieler untereinander führen keinen Handel durch<sup>3</sup>.

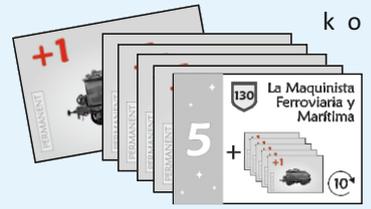
Als nächstes werden alle Besitzbögen der Gesellschaften, die sich noch im Spiel befinden, neben das Spielbrett deponiert, zusammen mit ihren Bahnhofsmarkern und Aktien. Daneben kommen die Aktien der kleinen Gesellschaften. Der Marker „18ESP/Lokomotive“ kommt auf das Feld „SR“ auf dem Spielfeld. Er dient zur Anzeige, ob sich das Spiel gerade in einer Operationsrunde („OR“) oder Aktienrunde (engl. „stock round“ = SR) befindet.

Lege die sieben Karten der Privatgesellschaften in einer Reihe auf den Tisch.

Platziere unter Privatgesellschaft Nr. 2 die spezielle Lokkarte „Barcelona-Mataró“. Sie unterscheidet sich farblich etwas von den anderen gelben Loks.



Unter die Privatgesellschaft Nr. 5 mmen die fünf Tender-Kärtchen. Beachte, dass auf der Rückseite dieser Privatgesellschaft ein sechster Tender abgebildet ist.



Platziere unter die Privatgesellschaft Nr. 6 eine 10%-Aktie der CRB. Diese Privatgesellschaft zeigt zwei verschiedene Seiten. Im Basisspiel wird die Seite „Ferrocarril de Zafr a Huelva“ verwendet.



Mische die vier Direktorzertifikate der nördlichen großen Gesellschaften und ziehe zufällig eine. Platziere sie unter die Privatgesellschaft Nr. 7.



Sortiere die Gleisteile nach Farben und platziere sie auf dem Tisch. Eine Seite der Gleisteile zeigt eine schwarze Linie, das ist die Standard-Spurweite und wird auf dem südlichen Spielplan verwendet. Die andere Seite der Gleisteile zeigt eine gestrichelte Linie, dies stellt die Schmalspurweite dar und wird auf dem Nordplan eingesetzt. Zu Spielbeginn werden nur die gelben Gleisteile benötigt, später folgen dann die grünen, braunen und grauen (in dieser Reihenfolge).

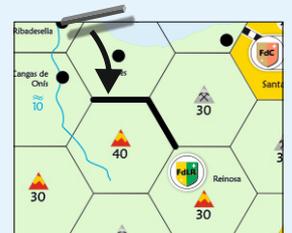
Nun wird der Stapel mit den Lokkärtchen gebaut. Jedes Kärtchen zeigt zwei verschiedene Loktypen. Eines mit einer einzelnen Zahl (Loks für Standardspurweite), eines mit einer „Plus-Zahl“ (Loks für Schmalspurweite). Die Zahl gibt die Reichweite der Loks an. Sortiere den Stapel mit den Loks für Standardspurweiten auf der Oberseite, und zwar nach Größe der Reichweite: Zuunterst die 8er-Loks, darauf die 6er-Loks usw., bis ganz oben die 2er-Loks liegen. Nimm nun alle 2er-Loks und lege sie aufgefächert in das Feld

„Verfügbare Loks“ auf dem Spielplan. Den restlichen Stapel stelle auf das Feld „Zukünftige Loks“. Wenn alle Loks im Feld „Verfügbare Züge“ verkauft wurden, nimm alle Loks des nächsten Typs und lege sie aufgefächert in dieses Feld.



Das Spiel beginnt nun mit der Versteigerung der Privatgesellschaften, die in einer Reihe auf dem Tisch liegen sollten (mit den zugehörigen Zusatzkarten, wie oben erwähnt).

Schließlich lege noch die hölzernen Stäbchen auf die dicken schwarzen Linien auf dem Spielplan, zwei im Norden und eine im Süden. Die anderen werden nur in der 2-Personen-Variante verwendet. Sie markieren unpassierbares Terrain.



### 2.2. Variabler Spielaufbau

Der Aufbau erfolgt so wie im Standard-Aufbau mit folgenden Änderungen:

- Nimm alle sechs Besitzbögen der nördlichen großen Gesellschaften und wähle zufällig vier aus. Die übrig gebliebenen zwei gehen mitsamt ihren Bahnhofsmarkern und Aktien aus dem Spiel.
- Nimm alle neun Besitzbögen der südlichen großen Gesellschaften und wähle zufällig sechs aus. Die übrig gebliebenen drei gehen mitsamt ihren Bahnhofsmarkern und Aktien aus dem Spiel.
- Nimm alle neun Besitzbögen der kleinen Gesellschaften und

<sup>2</sup> Siehe 2-Spieler-Variante im Playbook

<sup>3</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 2 im Playbook.

wähle zufällig sechs aus. Die übrig gebliebenen drei gehen mitsamt ihren Bahnhofsmarkern und Direktorszertifikaten aus dem Spiel.

- Bedecke die Startfelder der aussortierten Gesellschaften mit den weißen Holzmarkern.
- Überprüfe, ob die CRB im Spiel ist. Wenn ja, dann wird die Privatgesellschaft Nr. 6 mit der Seite „Ferrocarril de Zafra a Huelva“ nach oben gedreht, und sie erhält eine 10%-Aktie der CRB darunter geschoben. Wenn nicht, wird die Seite „Ferrocarril Vasco-Navarro“ auf die Oberseite gedreht und eine zufällig gezogene 10%-Aktie einer im Spiel befindlichen nördlichen Gesellschaft darunter geschoben.
- Ziehe aus den vier im Spiel befindlichen Direktorszertifikaten der nördlichen Gesellschaften eine, die unter die Privatgesellschaft Nr. 7 geschoben wird.
- Ansonsten ist der Spielaufbau wie im Basisspiel.



### 3. Privatgesellschaften

Jede Privatgesellschaft wird durch ein Zertifikat repräsentiert, das den Wert, das Einkommen und ihre Spezialeigenschaft anzeigt.

*Beachte: Wenn dies deine erste 18xx-Partie ist, ist es gut möglich, dass du die Bedeutung der Privatgesellschaften noch nicht überschauen kannst. Überspringe einfach dieses Kapitel und lies weiter bei Kapitel 3 „Aktienrunde“. Wenn du die Regeln fertig studiert und dir einen Überblick über die Mechanismen des Spiels verschafft hast, dann lies dieses Kapitel fertig. Fürs erste reicht es zu wissen, dass die Privatgesellschaften zu Spielbeginn versteigert werden, dass sie an andere Gesellschaften verkauft werden können, jedem Besitzer ein fixes Einkommen pro Betriebsrunde beschert und eine Spezialeigenschaft besitzen.*

#### 3.1 Beschreibung der Privatgesellschaften

Folgende 7 Privatgesellschaften sind im Spiel:

Nr. Name	Nennwert	Einkommen
1 Ferrocarril de La Habana a Güines	20	5
2 Ferrocarril de Barcelona a Mataró	60	10
3 Ferrocarril de Madrid a Aranjuez or <i>El tren de la fresa</i>	70	15
4 Ferrocarril de Alar del Rey a Santander	100	20
5 La Maquinista Terrestre y Marítima (MTM)	130	10
6 Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva / Ferrocarril Vasco-Navarro	160	20
7 Ferrocarril de Carreño	170	30

Tabelle 2

##### 1) Ferrocarril de La Habana a Güines

Gibt einen Discount von 30pts für das Legen eines gelben Minenplättchens oder Aufrüsten eines gelben Minenplättchens auf grün. Durch das Benützen dieser Spezialeigenschaft wird diese Privatgesellschaft geschlossen.



##### 2) Ferrocarril de Barcelona a Mataró

Diese Privatgesellschaft kommt mit dem speziellen 2/1+2-Zug<sup>4</sup> „Barcelona-Mataró“. Wenn diese Privatgesellschaft an eine kleine oder große Gesellschaft während der Phasen 2 oder 3 verkauft wird, schließt sie sofort. Der spezielle



2/1+2-Zug bleibt im Besitz der Gesellschaft und darf **ab der nächsten Operationsrunde** eingesetzt werden. Er wird wie jeder andere 2/1+2-Zug behandelt, erfüllt die Lokpflicht, zählt zum Loklimit und wird mit Beginn der Phase 4 verschrottet. Wird diese Privatgesellschaft während Phase 4 an eine Gesellschaft verkauft, bleibt sie bis Phase 5 geöffnet.

##### 3) Ferrocarril de Madrid a Aranjuez or *El tren de la fresa*

Diese Gesellschaft hat einen speziellen 2er-Zug (den „Erdbeerzug“) auf der Rückseite abgebildet.



Bis zu Beginn der Phase 5 zahlt diese Privatgesellschaft Einkommen an ihren Besitzer (Spieler oder Gesellschaft). Befindet sich diese Privatgesellschaft zu Beginn der Phase 5 im Besitz einer anderen Gesellschaft, wird die Karte umgedreht. Die Gesellschaft ist nun im Besitz einer speziellen, permanenten 2er-Lok, die **in der folgenden Operationsrunde** betrieben werden darf. Sie zählt nicht zum Loklimit, erfüllt aber auch nicht die Lokpflicht.

Um diese Lok zu aktivieren, muss ihre erste Route die Kleinstadt Aranjuez beinhalten.

Um anzuzeigen, dass sie noch nicht aktiviert wurde, legt man das Kärtchen am besten hochkant hin und dreht es nach Aktivierung wieder um 90 Grad.

Diese Lok darf nicht mehr verkauft werden.

##### 4) Ferrocarril de Alar del Rey a Santander

Eine große Gesellschaft (egal ob nördliche oder südliche), die diese Privatgesellschaft besitzt, darf den Gebirgspass „Alar del Rey“ gratis oder einen anderen Gebirgspass mit einem Discount von 40pts bauen. Dadurch wird diese Privatgesellschaft geschlossen.



##### 5) La Maquinista Terrestre y Marítima (MTM)

Kommt mit fünf „Tender“-Karten. Ist der Besitzer dieser Privatgesellschaft ein Spieler, kann er diese fünf Tender an kleine oder große Gesellschaften verkaufen. Jeder Tender kostet 80pts, wovon 20pts an den Spieler und 60pts an die Bank gehen. Der sechste Tender ist auf der Rückseite der Privatgesellschaft aufgedruckt. Wird diese an eine kleine oder große Gesellschaft verkauft, geht der Tender in deren Besitz über. Das Kärtchen wird also umgedreht, die Privatgesellschaft ist geschlossen.



Der Direktor einer Gesellschaft mit einem Tender kann diesen in jeder Operationsrunde einem ihrer Züge zuordnen. Dies kann jede OR ein anderer Zug sein. Ein Zug mit einem Tender kann eine Kleinstadt (bzw. Mine oder Hafen) zusätzlich zu seiner Reichweite anfahren. Ein Tender ist permanent.

Keine Gesellschaft darf mehr als einen Tender kaufen und besitzen. Sollte eine Gesellschaft – durch eine Übernahme oder durch den Kauf der Privatgesellschaft – im Besitz von mehr als einem Tender sein, muss sie die überzähligen in den Open Market legen. Von dort stehen sie zum Preis von 80pts zum Kauf zur Verfügung, das Geld geht komplett in die Bank.

Eine Gesellschaft darf zu jedem Zeitpunkt ihres Zuges einen Tender kaufen und ihn auch in der gleichen OR einsetzen, in der er gekauft wurde.

Tender dürfen nicht zwischen Gesellschaften gehandelt werden.

Die Privatgesellschaft schließt, wenn sie von einer kleinen oder großen Gesellschaft erworben wird.

<sup>4</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 3 im Playbook.

## 6) Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva or Ferrocarril Vasco-Navarro

Je nach Spielaufbau wird die Vorder- oder die Rückseite dieser Karte für das Spiel verwendet.

Die Vorderseite mit der Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva wird verwendet, wenn die CRB im Spiel ist. Dann kommt diese Privatgesellschaft mit einer 10%-Aktie der CRB.

Ist die CRB nicht im Spiel, wird diese Privatgesellschaft auf die Rückseite ("Ferrocarril Vasco-Navarro") gedreht. Sie kommt mit einer zufällig gezogenen 10%-Aktie einer nördlichen Gesellschaft.

Die Aktie, die mit dieser Gesellschaft kommt, darf nicht verkauft werden, bis ein Startkurs der entsprechenden Gesellschaft festgesetzt wurde. Ansonsten gelten alle Regeln des Aktienhandels.

## 7) Ferrocarril de Carreño

Diese Privatgesellschaft kommt mit einer zufällig gezogenen Direktorsaktie einer nördlichen Gesellschaft. Der Besitzer dieses Privatpapiers setzt beim Kauf den Startkurs der großen Gesellschaft fest. Diese Privatgesellschaft darf nicht an eine Gesellschaft verkauft werden und wird geschlossen, wenn die nördliche Gesellschaft ihre erste Lok kauft.

Privatgesellschaften dürfen ab Spielbeginn an eine kleine oder große Gesellschaft verkauft werden, niemals aber an einen anderen Spieler. Der Mindestkaufpreis beträgt 1pts, der Maximalkaufpreis richtet sich nach der aktuellen Phase:

- maximal Nennwert in Phase 2,
- das Eineinhalbfache des Nennwerts während Phase 3,
- das Doppelte des Nennwerts während Phase 4.

Tabelle 3

Die kaufende Gesellschaft zahlt dem Besitzer den Preis aus ihrem Betriebskapital.

Jede Privatgesellschaft zahlt ihrem Besitzer (Spieler oder Gesellschaft) am Beginn jeder Operationsrunde ein fixes Einkommen, bis die Privatgesellschaft geschlossen wird. Privatgesellschaften werden spätestens mit Beginn der Phase 5 geschlossen, manche auch schon früher (siehe Tabelle 2)<sup>5</sup>.

Jede Privatgesellschaft hat eine Spezialeigenschaft. Die meisten davon kommen zum Tragen, wenn sie an eine kleine oder große Gesellschaft verkauft werden (siehe Tabelle 2). Sie haben keinen Kurswert.

Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften nicht mehr weiter verkaufen.

### 3.2. Versteigerung der Privatgesellschaften

Zu Spielbeginn werden die Privatgesellschaften in aufsteigender Reihenfolge versteigert, als erstes also Privatgesellschaft Nr. 1. Der Spieler mit dem Startspielermarker beginnt mit einem Gebot oder passt. Das Gebot muss entweder der Nennwert oder ein höherer, durch 5 teilbarer Betrag sein. In Spielerreihenfolge können die Spieler höhere, durch 5 teilbare Gebote abgeben oder passen. Ein Spieler, der passt, darf bei der aktuellen Versteigerung nicht mehr mitbieten, wohl aber in folgenden Versteigerungen. Der Gewinner der Versteigerung zahlt sein Gebot an die Bank und nimmt sich das Privatpapier.

Die Versteigerung der nächsten Privatgesellschaft beginnt der nächste Spieler in Spielerreihenfolge usw. Die Versteigerung läuft immer wie oben beschrieben ab.

Sollten alle Spieler bei der Versteigerung der Privatgesellschaft Nr. 1 passen, wird das Startgebot um 5pts reduziert, und eine neue Versteigerung beginnt. Wenn wiederum alle passen, wird es wieder

<sup>5</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 4 im Playbook.



um 5pts reduziert, so lange, bis das Startgebot Opts beträgt. Dann muss es der Startspieler nehmen.

Sollten bei der Versteigerung einer anderen Privatgesellschaft alle Spieler passen, dann erhalten alle Spieler im Besitz einer Privatgesellschaft ihr Einkommen, und eine neue Versteigerungsrunde beginnt.

Alle Zertifikate von Privatgesellschaften zählen zum Zertifikatlimit (siehe 4.1. „Zertifikatlimit“).

Es müssen alle Privatgesellschaften versteigert worden sein, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

Nachdem alle Privatgesellschaften versteigert wurden, wird die Sitzreihenfolge neu festgelegt. Der Spieler mit dem wenigsten restlichen Bargeld erhält nun die niedrigste Spielerreihenfolgekarte (oder den „iberrischen Luchs“<sup>6</sup>), der mit dem zweitniedrigsten Barbestand die zweitniedrigste Karte usw. Im Falle eines Gleichstands wird die ursprüngliche Reihenfolge beibehalten.

## 4. Aktienrunden (SR = Share Rounds)

In einer Aktienrunde schlüpfen die Spieler in die Rolle eines Investors, um Aktien zu kaufen und zu verkaufen. Der Kauf von Aktien kann bewirken, dass neue Gesellschaften mit einem fixen Ausgabekurs auf den Markt kommen.

Der Aktienmarkt wird im Spiel durch die Aktienkurstabelle bestimmt. Die Kurswerte, die durch die hölzernen Spielsteine (= Marker) angezeigt werden, ändern sich im Spiel fortwährend.

Startspieler einer Aktienrunde ist der Spieler mit der niedrigsten Spielreihenfolgekarte (bzw. dem Iberischen Luchs), danach folgen die Spieler in aufsteigender Reihenfolge ihrer Spielerreihenfolgekarten.

Während einer SR sind die Spieler meistens mehrmals am Zug, um eine oder mehrere Aktionen in genau dieser Reihenfolge auszuführen:

- Eine beliebige Anzahl an Zertifikaten verkaufen
- Kredite zurückzahlen
- Genau 1 Zertifikat kaufen. Das kann auch zu einer Neugründung einer Gesellschaft führen

Wenn ein Spieler keine dieser Aktionen durchführen kann oder will, passt er. Ein Spieler, der gepasst hat, darf aber wieder eine Aktion setzen, wenn er an die Reihe kommt. Eine Aktienrunde endet, wenn alle Spieler **in Folge einmal gepasst** haben. Daher kommt ein Spieler, der eine Aktion durchgeführt hat, auf jeden Fall noch einmal in der aktuellen Aktienrunde dran.

Das Zurückzahlen von Krediten wird im entsprechenden Abschnitt (siehe 5.7.2 „Kredite“) genau erklärt.

Beachte, dass von „Zertifikaten“ und nicht von „Aktien“ gesprochen wird. Ein Zertifikat ist gleichbedeutend mit einem Kärtchen. Ein Kärtchen kann eine (10%-Aktie) oder zwei Aktien (Direktorszertifikat) darstellen. Der Prozentwert gilt für die Dividendenausschüttung, die Anzahl der Aktien gibt den Wert an (1 Aktie entspricht 1x dem Kurswert, 2 Aktien sind also doppelt so viel wert).

Beachte den Unterschied zwischen Ausgabekurs und Kurswert am Markt. Zu Beginn liegen alle Aktien in der Aktienaussgabe (engl.

<sup>6</sup> Dieses Spiel kommt mit einem hölzernen Iberischen Luchs-Marker, der als Erstkaufsrecht-Marker verwendet werden kann. Besser ist es jedoch, die Spielreihenfolgekärtchen zu verwenden. Du kannst den Iberischen Luchs-Marker aus stylistischen Gründen dennoch verwenden. Oder du legst ihn einfach auf den Tisch, damit alle die Schönheit dieser seltenen einheimischen Großkatze genießen können, die bis vor kurzem vom Aussterben bedroht war. Heutzutage gilt sie als gefährdet.

„initial public offering“ = IPO). Will ein Spieler die erste Aktie einer Gesellschaft, nämlich das Direktorszertifikat, kaufen, so muss er einen Ausgabekurs festsetzen. Dieser bleibt für alle Aktien in der Aktienausgabe gleich und wird unten auf dem Spielbrett der Kurstabelle mit einem Marker festgelegt. In der Kurstabelle wird mit einem weiteren Marker der Kurswert angezeigt. Zu Beginn ist er gleich dem Ausgabekurs, aber der Kurswert ändert sich im Laufe des Spieles durch Aktienhandel und Dividendenschüttungen.

#### 4.1. Zertifikatlimit

Abhängig von der Spieleranzahl darf jeder Spieler nur eine gewisse Anzahl an Zertifikaten besitzen. Jede Privatgesellschaft zählt als 1 Zertifikat. Jedes Direktorszertifikat zählt als 1 Zertifikat (obwohl es 2 Aktien entspricht). Jede 10%-Aktie zählt als 1 Zertifikat. Jedes Direktorszertifikat einer kleinen Gesellschaft zählt als 1 Zertifikat.

Spieler	2	3	4	5	6
Zertifikatlimit	16	27	20	16	13

Tabelle 4

Sollte ein Spieler während des Spiels aus welchem Grund auch immer mehr Zertifikate besitzen als erlaubt, muss er in seiner nächsten Aktion in einer Aktienrunde Aktien verkaufen, bis er wieder das Limit erreicht hat.

#### 4.2 Verkauf von Zertifikaten

Während ihres Zuges dürfen Spieler beliebig viele ihrer Aktien verkaufen mit den folgenden Einschränkungen:

- Verkaufte Aktien kommen auf das Feld „Open Market“ (= Freier Markt). Aktienhandel zwischen Spielern ist also verboten.
- Im Open Market dürfen maximal 50% der Aktien einer Gesellschaft liegen. Ein Spieler darf beliebig viele Aktien verkaufen, solange dieses Limit eingehalten wird.
- Ein Direktorszertifikat darf niemals im Open Market landen. Aber es ist möglich, alle seine Aktien zu verkaufen, wenn ein anderer Spieler zumindest 20% derselben Gesellschaft besitzt, so dass dieser das Direktorszertifikat dafür eintauscht (siehe 4.4 Direktorwechsel).
- Aktien einer Gesellschaft, die noch nicht operiert hat, dürfen nicht verkauft werden. Daher können während der ersten Aktienrunde keine Aktien verkauft werden.
- Privatgesellschaften dürfen nicht in den Open Market verkauft werden, wohl aber an kleine oder große Gesellschaften während einer Operationsrunde (siehe 3.1. „Beschreibung“ und 5.8. „Privatpapiere kaufen“).
- Direktorszertifikate von kleinen Gesellschaften dürfen nicht verkauft werden.
- Ein Spieler, der Aktien verschiedener Gesellschaften in einem Zug verkauft, entscheidet, in welcher Reihenfolge er sie verkaufen will.
- Der Spieler erhält von der Bank für jede verkaufte Aktie den aktuellen Kurswert. Danach ändert sich der Kurswert. Die Aktienkurstabelle besteht aus einem Zickzack-Muster an Feldern mit den Kurswerten. Bei Aktienverkauf wird der Kursmarker pro 10% verkaufter Aktie um ein Feld schräg nach links unten oder links oben gezogen. Befindet sich der Kursmarker auf Feld 50, bewegt er sich nicht.

- Aktien von Gesellschaften ohne Startkurs dürfen nicht verkauft werden. Dies ist relevant für die Aktie, die mit der Privatgesellschaft Nr. 6 ins Spiel kommt.

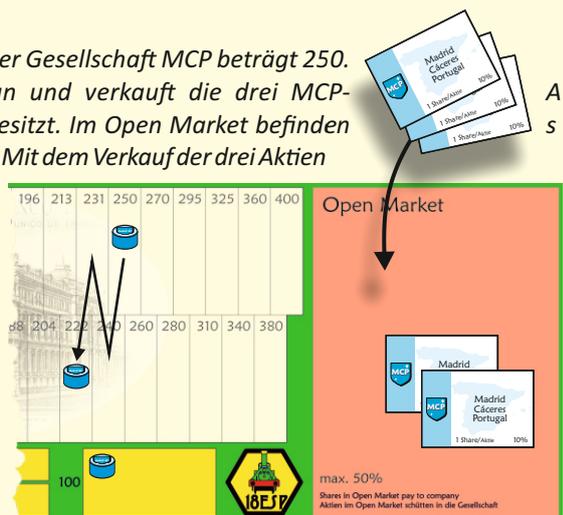
#### Beispiel:

Der Kurswert der Gesellschaft MCP beträgt 250. Almira ist dran und verkauft die drei MCP-Aktien, die sie besitzt. Im Open Market befinden sich zwei Aktien. Mit dem Verkauf der drei Aktien

von Almira ist damit das Maximum an Aktien im Open Market erreicht.

(Beachte: Würden im Open Markt drei MCP-Aktien liegen, dürfte Almira nur maximal zwei Aktien verkaufen.)

Almira legt also ihre drei MCP-Aktien in den Open Market und erhält dafür  $250\text{pts} \times 3 = 750\text{pts}$ . Der Kursmarker der MCP rutscht dreimal im Zickzack nach links (für jede verkaufte Aktie einmal). Der neue Kurswert ist also 222.



#### 4.3. Kauf eines Zertifikats

Nach der Versteigerung der Privatgesellschaften geht das Spiel mit der ersten Aktienrunde weiter. In dieser ersten Aktienrunde sind kleine Gesellschaften und Aktien der nördlichen großen Gesellschaften verfügbar. Aktien der südlichen Gesellschaften kommen erst später ins Spiel.

Nach einem eventuellen Aktienverkauf von beliebig vielen Aktien darf ein Spieler eine Aktie kaufen. Dabei ist Folgendes zu beachten:

- In seinem Zug darf jeder Spieler nur maximal 1 Zertifikat kaufen. Da ein Spieler während einer Aktienrunde mehrmals drankommen kann, darf er beim nächsten Mal wieder 1 Zertifikat kaufen, so lange, bis die Aktienrunde beendet ist.
- Ein Spieler, der noch Kredite ausständig hat, muss diese zuerst vollständig zurückzahlen, bevor er Aktien kaufen darf.
- Folgende Zertifikate kann man kaufen: Das Direktorszertifikat einer kleinen Gesellschaft oder Aktienzertifikate von großen Gesellschaften.
- Wird das Direktorszertifikat einer kleinen Gesellschaft gekauft, ist sie bereits in Betrieb (siehe 4.3.1 „Eine kleine Gesellschaft in Betrieb nehmen“)
- Das erste Zertifikat einer großen Gesellschaft, das man kaufen kann, ist immer das 20%-Direktorszertifikat. Für diese setzt man einen Ausgabekurs fest. Danach kann man 10%-Aktien dieser Gesellschaft kaufen (siehe 4.3.2 „Eine große Gesellschaft in Betrieb nehmen“)
- Jeder Spieler darf 10%-Aktien von Gesellschaften kaufen, die über einen Ausgabekurs verfügen. Er kann sie entweder vom Ausgabestapel zum Ausgabepreis (angezeigt in der Ausgabekurs-Tabelle) oder vom Open Market (falls Aktien dort liegen) zum aktuellen Kurswert kaufen.
- Ein Spieler darf nur Aktien kaufen, wenn er über das nötige Geld verfügt.
- Ein Spieler darf keine Aktien einer Gesellschaft kaufen, von der er mindestens 60% besitzt. Es gibt nur eine Möglichkeit, über das 60%-Limit zu gelangen, nämlich durch die Übernahme von

kleinen Gesellschaften (siehe 5.6. „Übernahme einer kleinen Gesellschaft“).

- Der Kaufpreis wird an die Bank bezahlt, egal ob die Aktie vom Ausgabestapel oder vom Open Market gekauft wurde.
- Hat ein Spieler in einer SR eine beliebige Anzahl an Aktien einer Gesellschaft verkauft, darf er von dieser Gesellschaft **in der aktuellen SR** keine Aktien mehr kaufen. Erst in der nächsten SR darf er wieder von dieser Gesellschaft Aktien kaufen.

### 4.3.1. Eine kleine Gesellschaft in Betrieb nehmen

Es gibt 9 kleine Gesellschaften, von denen aber immer nur 6 im Spiel sind. Alle haben ihren Heimatort auf dem südlichen Spielplan.

Kleine Gesellschaften		
Abk.	Name	Heimat
CM	Compañía del Ferrocarril de Córdoba a Málaga	Córdoba (E29)
AC	Ferrocarril de Albacete a Cartagena	Albacete (H28)
MZ	Ferrocarril de Madrid a Zaragoza	Madrid (F24)
ZP	Compañía del Ferrocarril de Zaragoza a Pamplona	Zaragoza (J20)
MS	Ferrocarril de Mérida a Sevilla	Mérida (C27)
MH	Ferrocarril de Madrid a Hendaya	Valladolid (E21)
CSE	Compañía de los Caminos de Hierro del Sur de España	Almería (H32)
FCA	Compañía del Ferrocarril Central de Aragón	Zaragoza (J20)
SC	Compañía del Ferrocarril de Sevilla a Jerez y de Puerto Real a Cádiz	Sevilla (C31)

Tabelle 5



Kleine Gesellschaften haben nur ein Direktorzertifikat, das man kaufen kann. Wenn man dieses kauft, ist die Gesellschaft bereits in Betrieb. Man erhält zusätzlich den entsprechenden Besitzbogen.



Besitzbogen einer kleinen Gesellschaft

Um das Direktorzertifikat zu bezahlen, wählt man einen der möglichen Startkurse (zwischen 70 und 100, also die gelben Felder der Kurstabelle) und setzt einen Gesellschaftsmarker auf das entsprechende Feld der Kurstabelle. Da kleine Gesellschaften keinen Ausgabekurs haben (weil es von ihnen keine weiteren Aktien zu kaufen gibt), muss man auch keinen Kursmarker auf einen Ausgabewert setzen. Der Käufer bezahlt dann den doppelten Kurswert und legt das Geld auf das Feld „Betriebskapital“ des Besitzbogens.

Ab Phase 5 darf man kein Direktorzertifikat einer kleinen Gesellschaft mehr kaufen.

Kleine Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften von Spielern kaufen.

### 4.3.2. Eine große Gesellschaft in Betrieb nehmen

[Übersicht der Gesellschaften auf der nächsten Seite.]

Ab Spielbeginn stehen nur die nördlichen großen Gesellschaften zur Verfügung. Die südlichen großen Gesellschaften kommen erst mit Phase 3 ins Spiel (siehe 7. „Spielphasen“). Das Gründen läuft aber bei beiden Gesellschaftsarten gleich ab.

Damit eine große Gesellschaft in Betrieb geht, müssen das 20%-Direktorzertifikat und zwei weitere 10%-Aktien (also insgesamt 40%) verkauft worden sein.

Das erste Zertifikat einer Gesellschaft, das gekauft werden kann, ist immer das 20%-Direktorzertifikat. Um es zu kaufen, entscheidet

sich der Spieler für einen Ausgabekurs (70, 75, 80, 85, 90, 95 oder 100, die letzten beiden Werte sind erst ab Phase 3 möglich) und zahlt das Doppelte dieses Wertes an die Bank. Dann wird ein Marker auf das entsprechende Feld der Kurstabelle gesetzt (gelber Bereich). Ein zweiter Marker wird auf das entsprechende Feld im Ausgabekurs-Bereich der Kurstabelle gelegt. Den Ausgabekurs benötigt man, wenn man Aktien vom

Beispiel eines Ausgabekurses von 70.

Ausgabestapel kauft oder wenn die Gesellschaft einen Prozentsatz ihres Betriebskapitals erhält (siehe 5.1.2 „Kaptalisierung“).

Nachdem mit dem Kauf des Direktorzertifikats ein Ausgabekurs festgesetzt wurde, kann man nun 10%-Aktien zum Ausgabekurs kaufen. Der Kaufpreis wird an die Bank gezahlt.

Sobald 40% einer Gesellschaft verkauft wurden, erhält der Direktor den Besitzbogen. Auf das Feld „Betriebskapital“ legt er Geld im Wert vom vierfachen Ausgabekurs. Weiters erhält er 5 Bahnhofsmarker. Diese kommen auf den Besitzbogen wie folgt: Zwei legt man auf die ersten beiden Felder links. Die anderen drei werden auf die oberen drei Felder

gelegt. Die Gesellschaft darf nun operieren.

Im Lauf des Spiels wird die Gesellschaft weiteres Betriebskapital erhalten, nämlich immer dann, wenn sie eines von drei Zielen erfüllt (siehe 6.1.1. „Ziele“).

Ab Phase 5 müssen von einer Gesellschaft 60% der Aktien verkauft sein, damit sie in Betrieb geht. Sie erhält dann sogleich das Zehnfache des Ausgabekurses ins Betriebskapital.

Sie muss keine Ziele mehr erfüllen, und die Bahnhofsmarker kommen alle auf die freigeschalteten Felder.

Große Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften von Spielern kaufen (ab Phase 3).

### 4.4. Direktorwechsel

Der Direktor einer großen Gesellschaft ist immer derjenige, der die meisten Aktien und das 20%- Direktorzertifikat besitzt. Sobald aber ein Spieler, der mindestens 20% dieser Gesellschaft besitzt, mehr Prozente hat als der bisherige Direktor besitzt, wird er neuer Direktor (ein Gleichstand reicht nicht aus). Dazu tauscht er zwei seiner 10%-Aktien gegen das 20%-Direktorzertifikat des alten Direktors aus.

Direktor kann immer nur ein Spieler sein, nicht der Open Market, auch wenn der Open Market über mehr Prozente als der Direktor verfügt.

Ein Direktorwechsel kann auf zwei Arten passieren:

- 1) Ein Spieler kauft in seinem Zug in einer Aktienrunde eine

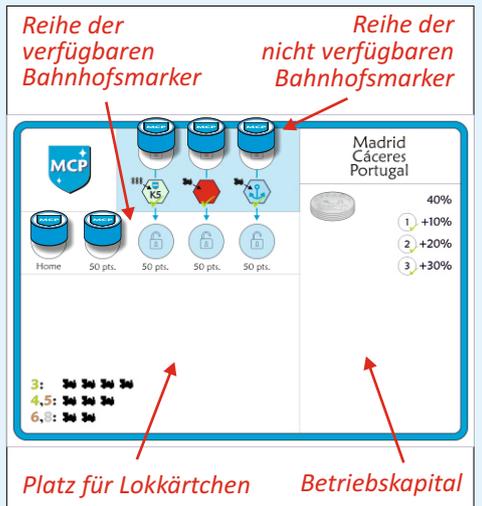


Tabelle 6a

## Nördliche große Gesellschaften

Abk.	Name	Heimat	Destination <sup>7</sup>	Koordinaten
CFLG	Compañía del Ferrocarril de Langreo en Asturias	Gijón	Langreo	E3-E7
CFEA	Compañía de los Ferrocarriles Económicos de Asturias	Oviedo	Llanes	D6-G5
FdLR	Ferrocarril de La Robla	Reinosa	Bilbao	H8-K5
FdSB	Ferrocarril de Santander a Bilbao	Santander	Bilbao	I5-K5
SFVA	Sociedad General de Ferrocarriles Vasco Asturiana	Oviedo	Puerto de San Esteban de Pravia	D6-C1
FdC	Ferrocarril del Cantábrico	Santander	Llanes	I5-G5

Tabelle 6b

## Südliche große Gesellschaften

Abk.	Name	Heimat	Destination	Koordinaten
MZA	Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Zaragoza y a Alicante	Madrid	Alicante	F24-J28
N	Compañía de los Caminos de Hierro del Norte de España	Madrid	Valladolid	F24-E21
A	Compañía de los Ferrocarriles Andaluces	Málaga	Sevilla	E33-C31
MCP	Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Cáceres y Portugal	Madrid	Cáceres	F24-C25
CRB	Compañía de los Caminos de Hierro de Ciudad Real a Badajoz	Badajoz	Ciudad Real	B26-F28
ZPB	Compañía de los Ferrocarriles de Zaragoza a Pamplona y Barcelona	Barcelona	Zaragoza	M21-J20
GSSR	The Great Southern of Spain Railway Company Limited	Murcia	Granada	I29-F32
AVT	Sociedad de los Ferrocarriles de Almansa a Valencia y Tarragona	Valencia	Tarragona	K25-L22
TBF	Compañía de los Ferrocarriles de Tarragona a Barcelona y Francia	Tarragona	Francia	L22-N18

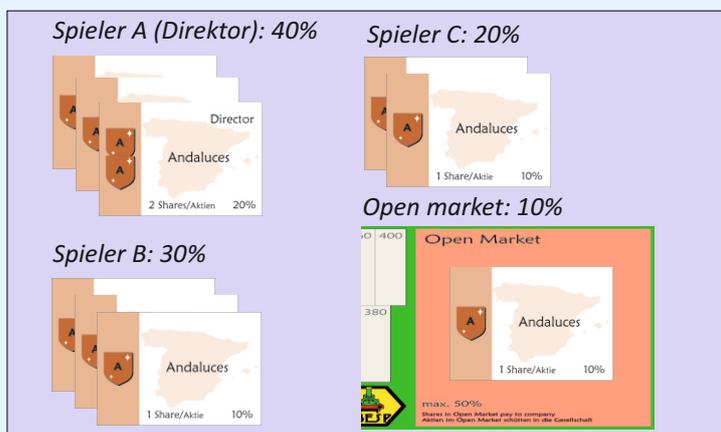
Aktie der betreffenden Gesellschaft und hat dadurch mehr Aktien als der alte Direktor.

- Der alte Direktor verkauft in seinem Zug in einer Aktienrunde Aktien (dabei immer das 50%-Limit des Open Markets beachtend), so dass dadurch ein anderer Spieler über mehr Aktien verfügt. Dies kann nur geschehen, wenn der andere Spieler mindestens 20% der Aktien besitzt. Beachte: Der neue Direktor muss **mehr** Aktien besitzen, nicht gleich viele. Sollten mehrere andere Spieler gleich viele Aktien besitzen, so wird der Spieler mit der niedrigsten Spielreihenfolgekarte neuer Direktor. Beachte weiters: Der Austausch der Direktorsaktie mit zwei 10%-Aktien findet vor dem Verkauf statt. Es ist also möglich, dass der alte Direktor nach dem Verkauf über 10% der Gesellschaft verfügt.

Kein Direktor darf freiwillig seine Direktorsaktie tauschen. Er kann sie entweder durch einen Aktienverkauf loswerden, oder ein anderer Spieler kauft freiwillig Aktien und kommt dadurch auf mehr Prozent.

**Wichtig:** Direktorsaktien von kleinen Gesellschaften dürfen nie verkauft werden.

**Wichtig:** Durch einen Direktorwechsel kann es passieren, dass ein Spieler über das Papierlimit kommt (siehe 4.1 „Zertifikatlimit“). Dann muss dieser Spieler in seinem nächsten Zug Aktien verkaufen, um wieder auf das Papierlimit zu kommen.



**Beispiel:** Der Direktor der Andaluces-Gesellschaft besitzt 40%. Im Open Market befinden sich 10%, zwei andere Spieler besitzen die restlichen 50%, nämlich einer 30% und der andere 20%. Der Direktor

der Andaluces-Gesellschaft beschließt in seinem Zug in der Aktienrunde, seine 40% zu verkaufen. Er darf dies machen, weil sich nach dem Verkauf genau 50% der Andaluces-Gesellschaft (und nicht mehr) im Open Market befinden. Neuer Direktor wird nun der Spieler mit den meisten Aktien, das ist derjenige mit 30%. Der alte Direktor gibt dem neuen seine 20%-Aktie und erhält dafür von ihm zwei 10%-Aktien. Nun kann der alte Direktor vier 10%-Aktien in den Open Market legen (die Direktorsaktie darf niemals im Open Market sein). Von den beiden anderen Spielern darf keiner Aktien verkaufen, weil dadurch mehr als 50% im Open Market liegen würden. Aber der Spieler mit 20% könnte in zwei weiteren Durchgängen der Aktienrunde jeweils eine 10%-Aktie kaufen. Er käme damit auf 40%, hat damit mehr Aktien als der Direktor mit 30% und erhält nun seinerseits die 20-Direktorsaktie im Austausch für zwei 10%-Aktien.

Wie bereits erwähnt, kann ein Spieler auch Kredite zurückzahlen. Dies wird unter 5.7.2. „Kredite“ erklärt.

## 4.5. Ende der Aktienrunde

Eine Aktienrunde ist beendet, wenn alle Spieler in Folge gepasst haben. Das bedeutet, dass ein Spieler, der in einer Aktienrunde eine Aktion gesetzt hat, garantiert noch einmal drankommt. Auf der anderen Seite riskiert ein Spieler, der passt, dass er nicht mehr drankommt, weil alle anderen Spieler nach ihm auch passen.

Am Ende der Aktienrunde werden eventuell Kurse verändert und die Spielerreihenfolge neu festgesetzt.

### 4.5.1 Kursänderungen

Wenn sich am Ende einer SR 100% der Aktien einer großen Gesellschaft in Spielerhänden befinden, dann bewegt sich der Kursmarker um 1 Feld schräg nach rechts.

Die Kursänderungen beginnen mit der kursstärksten Bahn und dann absteigend. Liegen zwei Kursmarker auf demselben Feld, bewegt sich der oberste zuerst. Wird ein Kursmarker auf ein Feld mit anderen Kursmarkern geschoben, kommt er unter die bereits daliegenden.

Der Kurs von kleinen Gesellschaften wird am Ende einer Aktienrunde nicht verändert

<sup>7</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 5 im Playbook.

## 4.5.2 Neue Spielerreihenfolge

Am Ende einer Aktienrunde wird die Spielerreihenfolge neu festgelegt. Der Spieler mit dem **meisten Privatgeld (nicht Gesellschaftskapital!)** erhält die niedrigste Spielerreihenfolgekarte, der Spieler mit dem zweitniedrigsten Geld die zweitniedrigste Reihenfolgekarte usw. Bei Gleichstand wird die ursprüngliche Reihenfolge beibehalten.

## 5. Operationsrunden (OR)

### 5.1. Übersicht

Während einer Operationsrunde agieren nicht die Spieler, sondern die Gesellschaften. Wie eine Gesellschaft agiert, bestimmt allein der Direktor.

Alle Gesellschaften, die in Betrieb sind, führen verschiedene Aktionen am Spielplan aus. Die Reihenfolge, in der sie agieren, bestimmt der Kurswert: Die Gesellschaft mit dem höchsten Kurswert operiert zuerst, dann die mit dem zweithöchsten Kurswert usw. Befinden sich die Kursmarker mehrerer Gesellschaften auf demselben Feld der Kurstabelle, operiert die zuerst, deren Marker höher liegt.

Operationsrunden finden im Anschluss an eine Aktienrunde statt. Abhängig von der Spielphase werden 1, 2 oder 3 ORs nach einer Aktienrunde gespielt (siehe 7. „Spielphasen“).

Zu Beginn jeder OR – bevor die kleinen und großen Gesellschaften agieren - zahlen die Privatgesellschaften, die noch im Spiel sind, ihre Dividende an ihren Besitzer (Spieler oder Gesellschaft) aus.

Folgende Aktionen kann eine Gesellschaft während ihres Zuges in einer Betriebsrunde ausführen:

- Gleisteile und Bahnhof bauen (optional)
- Betrieb der Loks, um Einkommen zu generieren (verpflichtend)
- Einnahmen verwalten (verpflichtend)
- Übernahme einer kleinen Gesellschaft (optional, nur für südliche große Gesellschaften möglich)
- Loks kaufen (optional bzw. verpflichtend, wenn keine Lok vorhanden).
- Privatgesellschaft kaufen (optional)

Alle diese Aktionen müssen in der genannten Reihenfolge stattfinden. Nur der letzte Punkt „Privatgesellschaften kaufen“ darf zu einem beliebigen Zeitpunkt ihres Zuges einer Gesellschaft passieren.

Am Ende eines Sets von Operationsrunden (also direkt vor einer Aktienrunde) wird die nächste verfügbare Lok aus der Bank entfernt.

#### 5.1.1. Definition von „Einkommensort“

*Einkommensorte* sind Häfen, Minen, Städte, Kleinstädte, rote Fernverbindungen und Gebirgspässe, also alle Orte, die einen Wert haben und daher Einkommen bringen.

#### 5.1.2. Definition einer „Route“

Mit Sicherheit ist das Konzept einer Route eines der wichtigsten bei 18xx-Spielen.

- Eine Route besteht aus einem Gleisabschnitt unbestimmter Länge, der an irgendeiner Stelle (Anfang, Mitte oder Ende) mindestens einen Bahnhofsmarker der Betreibergesellschaft und mindestens zwei Einnahmeorte aufweist.
- Eine Route endet, sobald sie eine blockierte Stadt erreicht. Eine blockierte Stadt ist eine Stadt, in der alle großen Kreise von Stationsmarkern anderer als der aktiven Gesellschaft besetzt



sind. Eine Route kann in einer blockierten Stadt beginnen oder enden. Wenn mindestens ein Kreis leer ist, blockiert die Stadt die Route nicht. Dies gilt auch für Bergpässe, die sich in dieser Hinsicht wie Städte verhalten. Ein Stationsmarker einer anderen Gesellschaft blockiert immer die aktive Gesellschaft, selbst wenn beide Gesellschaften denselben Direktor haben.

- Eine Route kann nie zweimal durch denselben Streckenabschnitt verlaufen, egal wie klein er ist. Dies ist besonders bei Abzweigungen relevant. Sie kann aber verschiedene Streckenabschnitte auf demselben Teil nutzen.
- Eine Route kann nicht zweimal durch denselben Einkommensort verlaufen.
- Eine Route, die auf einem Gleis in einen Einkommensort führt, kann diesen auf jedem anderen Gleis verlassen.
- Eine Route muss an einem Einkommensort beginnen und an einem anderen Einkommensort enden. Kleine Gesellschaften dürfen ihre Routen nicht bei einem Gebirgspass oder in einer roten Fernverbindung beginnen oder beenden.

### 5.2. Privatgesellschaften zahlen Dividende

Zu **Beginn jeder Operationsrunde** zahlen die Privatgesellschaften, die noch nicht geschlossen wurden, ihre Dividende, wie unten rechts auf dem Kärtchen angegeben, an ihren Besitzer – Spieler oder Gesellschaft – aus. Mit Beginn der Phase 5 werden alle Privatgesellschaften geschlossen, so dass dieser Schritt nicht länger ausgeführt wird.

### 5.3. Gleisteile und Bahnhof bauen

Die Gleise sind auf den sechseckigen Teilen dargestellt. Die Teile gibt es in vier Farben: gelb, grün, braun und grau. Sie kommen in dieser Reihenfolge ins Spiel und stellen den Lauf der Zeit dar. Mit jeder Farbe zeigen die Teile komplexere Gleisverläufe.



Fast alle Gleisteile haben zwei unterschiedliche Seiten: Auf der einen Seite befinden sich Gleise mit einer durchgehenden schwarzen Linie – damit wird die iberische Spurweite dargestellt. Die Rückseite sieht gleich aus, nur sind die Gleise schwarz-weiß strichliert – dies symbolisiert Schmalspurweite. Iberische Spurweite darf nur auf dem südlichen Teil Spaniens gebaut werden, Schmalspurweite nur auf dem nördlichen Teil.

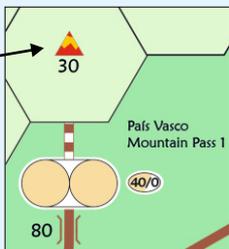
Es gibt fünf verschiedene Arten von Teilen, unabhängig von ihrer Farbe: Einfache Teile, Teile mit Kleinstädten, Teile mit Städten, Teile mit Minen und Teile mit Kleinstadt und Mine. Kleinstädte werden durch einen schwarzen Punkt oder einen schwarzen Balken dargestellt, Städte durch einen oder mehrere weiße Kreise, in die Bahnhofsmarker platziert werden können. Minen erkennt man am Minensymbol.

Einzig der Direktor entscheidet, ob und welches Gleisteil die Gesellschaft legen will.

Ein Gleisteil zu *legen* bedeutet, ein gelbes Teil auf ein leeres hexagonales Feld am Spielplan zu legen. Ein Gleisteil *aufzurüsten* bedeutet, ein bereits liegendes Teil durch ein Teil der nächsten Farbe zu ersetzen. Fürs Legen und Aufrüsten gibt es einige Regeln zu beachten.

### 5.3.1 Gleisteil legen

- Kleine Gesellschaften dürfen immer nur 1 Gleisteil legen.
- Große Gesellschaften dürfen ebenfalls 1 Gleisteil legen. Sie haben jedoch ab der grünen Phase die Option, noch ein zusätzliches gelbes Teil zu legen, wenn Sie dafür 20pts bezahlen. Beachte: Dieses zweite Gleisteil muss ein gelbes Teil sein, es darf aber vor oder nach der regulären Gleisteilaktion gelegt werden. Beide Aktionen müssen auf unterschiedlichen Hexfeldern passieren.
- Kleine Gesellschaften dürfen nicht auf der Nord-Karte bauen.
- Kleine Gesellschaften dürfen zwar zu einem Gebirgspass hinbauen, sie dürfen aber nicht den Gebirgspass selbst eröffnen (siehe 6.2. „Gebirgspässe“).
- Sollten im Hexfeld **Terrainkosten** angegeben sein, so muss die Gesellschaft diese von ihrem Betriebskapital an die Bank bezahlen, bevor sie ein gelbes Teil legt. Sind keine Terrainkosten angegeben, so ist das Legen des gelben Gleisplättchens gratis.
- Auf dem Spielplan gibt es vier Verbindungen, die die beiden Spielplanteile miteinander verbinden. Diese stellen **Gebirgspässe** dar, die gebaut werden müssen, bevor man sie benutzen kann. Dies kann man ab Phase 3 des Spiels machen, siehe 7. „Spielphasen“. Gebirgspässe fungieren auch als Spurwechselstationen zwischen den beiden Spurweiten. Von einem Gebirgspass weg dürfen am nördlichen Plan nur Schmalspurteile und am südlichen Plan nur Normalspurteile gelegt werden.
- Wurde ein Gebirgspass gebaut (die vorgedruckte braune Strecke gilt als „gelegt“, wenn die aufgedruckten Kosten bezahlt wurden), gelten die beiden Hexfelder, zu denen die Gebirgspassstrecke führt, für alle Belange als angrenzend. D.h. z.B. eine südliche große Gesellschaft darf im Norden weiter bauen, wenn sie über einen Gebirgspass mit dem Norden verbunden ist – natürlich nur mit Schmalspurweite (siehe 6.2. „Gebirgspässe“).
- Zusätzlich zum Gleisteilbau darf 1 Minenfeld verbaut werden. Das bedeutet, dass eine große Gesellschaft innerhalb



einer OR bis zu drei Teile legen kann: ein generell erlaubtes, ein zweites gelbes Teil für den Preis von 20pts und eine Mine. Ein gelbes Minenteil zu bauen kostet immer 30pts. Diese drei Teile dürfen in beliebiger Reihenfolge im Zuge der Aktion „Gleisteile und Bahnhof bauen“ gelegt werden. Weitere Information bezüglich Minen siehe 5.3.3 „Minen“. **Ein Teil mit Mine und Kleinstadt gilt auch als Minenteil.**

- Zusätzlich zum Bauen kann eine große Gesellschaft ab Phase 3 einen Gebirgspass eröffnen, indem sie die entsprechenden Konstruktionskosten zahlt. Für Details siehe 6.2. „Gebirgspässe“.

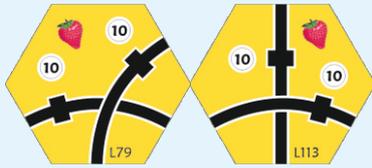


- Manche Hexfelder mit Städten enthalten Großbuchstaben (B, M, Y, OO). Nur Teile mit dem aufgedruckten gleichen Buchstaben dürfen dort gelegt werden, und diese Teile dürfen auch nirgendwo anders gelegt werden. Auf Felder, die mit „OO“ und „(Y)“ gekennzeichnet sind, dürfen nur OO-Teile gelegt werden. Das Y in Klammer ist ein Hinweis fürs Aufrüsten.

Für das Legen von gelben Gleisteilen gelten folgende Regeln:

- ➡ Der Spielplan zeigt einen hexagonalen Raster. Eine Gesellschaft legt auf diesen die sechseckigen Gleisteile, um ein Schienennetz zu bauen und die verschiedenen Einkommensorte zu verbinden.
- ➡ Manche Hexfelder sind schon in gelb vorgedruckt. Diese werden behandelt, als ob bereits ein gelbes Gleisteil dort liegen würde.
- ➡ Das erste Gleisteil, das eine Gesellschaft legt, baut sie auf das Hexfeld ihres Heimatbahnhofs, außer es befindet sich dort bereits ein gelbes Gleisteil (oder es ist ein vorgedrucktes gelbes Hexfeld).
- ➡ Ein neues Gleisteil muss so gelegt werden, dass das darauf gedruckte Gleis eine Fortsetzung des bisherigen Gleisverlaufs bildet und mit einem Bahnhof der Gesellschaft verbunden ist. Eine Stadt, die vollständig mit fremden Bahnhofsmarkern besetzt ist, blockiert diese Strecke. Ein eigener Bahnhofsmarker oder ein leeres Feld in dieser Stadt blockiert nicht.
- ➡ Kein Gleisteil darf so gelegt werden, dass
  - ▲ ein oder mehrere Gleise zum Spielfeldrand führen, also kein weiteres Hexfeld angrenzend abgebildet ist.
  - ▲ zu einem vorgedruckten grauen Hexfeld führen, außer es ist eine Verbindung im grauen Hexfeld vorgedruckt.
  - ▲ zu einem Hafen führen, außer es ist eine Verbindung im Hafen vorgedruckt.
  - ▲ zu einem vorgedruckten roten Hexfeld (= Fernverbindung) führen, außer es ist eine Verbindung im roten Hexfeld vorgedruckt.
  - ▲ zu einer unpassierbaren Hexfeldgrenze führen. Unpassierbare Hexfeldgrenzen sind auf dem Spielplan durch dicke, schwarze Linien dargestellt und können durch die mitgelieferten Holzstäbchen markiert werden.
- ➡ Allerdings darf ein Gleisteil so gelegt werden, dass das Gleis zu einem anderen, bereits gelegten Gleisteil führt, auch wenn die Strecke dort nicht fortgeführt wird.
- ➡ Gelbe Teile mit zwei unabhängigen Gleisverläufen (OO-Teile, das Teil mit zwei Kleinstädten) dürfen so gelegt werden, dass nur ein Gleisverlauf eine Fortsetzung des Streckennetzes darstellt. Wird ein gelbes OO-Teil als erstes Teil gelegt (weil die Gesellschaft ihren Heimatbahnhof darin hat), darf es beliebig gelegt werden, solange alle anderen Bauregeln eingehalten werden.

Das Plättchen mit den zwei Städten für das Hexfeld mit Toledo und Aranjuez (F26) muss mit Madrid verbunden sein. Dies wird durch das vorgedruckte Gleisstück in diesem Hexfeld angezeigt. Beachte, dass das Plättchen zwei verschiedene Seiten in Normalspur zeigt. Es ist frei wählbar, welche Seite verwendet wird. Aber einmal gelegt, kann es nicht mehr geändert werden. Dieses Plättchen kann nicht mehr aufrüstet werden.



### 5.3.2. Ein Gleisteil aufrüsten

Ein Gleisteil aufzurüsten bedeutet, ein bereits gelegtes Teil vom Spielplan zu nehmen und es durch ein höherwertiges Gleisteil zu ersetzen. Das ausgetauschte Teil steht wieder für zukünftige Bauzüge zur Verfügung.

Alle Gesellschaften dürfen in ihrem Zug in einer Operationsrunde immer nur 1 Gleisteil aufrüsten. Beachte, dass große Gesellschaften zum Preis von 20pts ein zweites gelbes Gleisteil – vor oder nach dem Aufrüsten - legen dürfen.

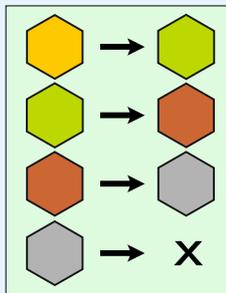
Kleine Gesellschaften dürfen kein Gleisteil auf der Nord-Karte aufrüsten.

Kleine Gesellschaften dürfen Gleisteile so aufrüsten, dass eine Verbindung zu einem Gebirgspass entsteht, sie dürfen aber keine Gebirgspässe eröffnen (siehe 6.2. „Gebirgspässe“).

Ein Minenteil abzureißen, indem man das Minenteil durch ein grünes Teil ohne Mine ersetzt, zählt als Aufrüsten. Dies kostet immer 30pts (siehe 5.3.3. „Minen“). Ansonsten kostet Aufrüsten niemals Terrainkosten.

Fürs Aufrüsten gelten folgende Bedingungen:

- Gelbe Gleisteile werden durch grüne ersetzt.
- Grüne Gleisteile werden durch braune Plättchen ersetzt.
- Braune Gleisteile werden durch graue Plättchen ersetzt.
- Graue Gleisteile können nicht mehr aufrüstet werden.

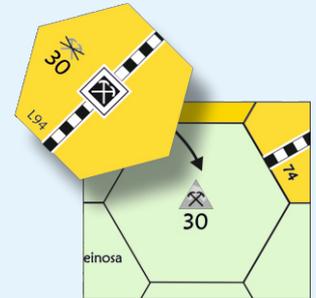


- Die Verfügbarkeit der verschiedenen Gleisteilfarben wird durch die Spielphasen bestimmt (siehe 7. „Spielphasen“).
- Ein vorgedrucktes gelbes Feld auf dem Spielplan gilt in allen Belangen als gelbes Teil und kann durch ein grünes Teil aufrüstet werden.
- Ein vorgedrucktes graues Feld auf dem Spielplan gilt in allen Belangen als graues Teil und kann nicht mehr aufrüstet werden.
- Eine Gesellschaft darf nur Gleisplättchen austauschen, die nach dem Austausch mit einem Bahnhofsmarker verbunden und nicht durch andere Bahnhofsmarker blockiert sind. Neue Streckenabschnitte müssen nicht befahren werden können.
- Wird ein Teil aufrüstet, **müssen alle Gleisstrecken, die auf dem vorigen Teil vorhanden waren, in derselben Ausrichtung beibehalten werden.** Zusätzliche Strecken auf dem neuen Teil dürfen beliebig wohin führen, so lange die Regeln für das Legen von neuen Strecken (nicht in den Spielfeldrand etc.) eingehalten werden.
- Einfache Teile ohne (Klein)städte können nur mit Teilen ohne (Klein)städten aufrüstet werden.

- Teile mit Kleinstädten können nur mit Teilen mit Kleinstädten aufrüstet werden.
- Teile mit Städten können nur mit Teilen mit Städten aufrüstet werden.
- Einige Teile sind mit Großbuchstaben gekennzeichnet (B, M, Y, OO). Diese können nur mit Teilen mit dem selbem Buchstaben aufrüstet werden, und diese Teile dürfen auch nirgendwo anders gelegt werden. Ausnahme: grüne OO-Teile werden mit braunen Y-Teilen aufrüstet

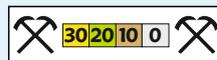
### 5.3.3. Minen<sup>8</sup> (optional)

Verschiedene Hexfelder zeigen ein Minensymbol. Die Kosten, auf diesen Feldern ein Gleisteil zu bauen, betragen 30pts. Nur gelbe Teile mit einer Mine dürfen dort gelegt werden. Falls zusätzlich eine Kleinstadt im selben Hex vorhanden ist, muss ein Teil mit Mine und Kleinstadt gelegt werden.



Ein Minenteil zu legen geschieht zusätzlich zum normalen Gleisteilbau. Daher könnte eine große Gesellschaft bis zu drei Gleisteile legen: ein normales, ein zusätzliches gelbes zum Preis von 20pts und ein Minenteil zum Preis von 30pts. Diese drei Teile dürfen in beliebiger Reihenfolge gelegt werden. Es kann aber auch nur ein Minenteil gelegt und auf anderes Teillegen verzichtet werden.

Pro OR darf jede Gesellschaft nur 1 Minenteil legen.



Das Einkommen einer Mine ist phasenabhängig, nämlich 30/20/10/0pts in der gelben/grünen/braunen/grauen Phase. Dieses Einkommen wird von der Bank immer ins

Betriebskapital der Gesellschaft gezahlt, unabhängig davon, wie der Direktor die sonstigen Einnahmen verwaltet.

Eine Mine zählt immer als Halt bezüglich der Reichweite eines Zuges, auch in der grauen Phase. Befinden sich sowohl Mine als auch Kleinstadt auf einem Teil, entscheidet der Direktor, bei welchem der beiden Einkommensarten der Zug halten soll. Beide anzufahren ist nicht möglich.

Ein Minenteil wird aufrüstet, indem die Mine abgerissen wird. Befindet sich nur eine Mine auf dem gelben Gleisteil, wird es durch ein grünes Teil ohne (Klein)stadt ersetzt. Befinden sich Mine und Kleinstadt auf dem gelben Gleisteil, wird es durch ein grünes Gleisteil mit Kleinstadt ersetzt. Diese grünen Gleisteile können dann auch weiter aufrüstet werden.

Das Abreißen einer Mine (Aufrüsten auf ein grünes Teil) kostet immer 30pts. Dies zählt als normales Aufrüsten und geschieht nicht zusätzlich.

### 5.3.4. Bahnhof bauen

Wenn eine Gesellschaft einen ihrer Marker auf einer Stadt (weißer Kreis) platziert, wird er zu einem Bahnhof. Zu Spielbeginn wurden die acht weißen Kreise, die die Heimatbahnhöfe derjenigen Gesellschaften zeigen, die nicht im Spiel sind, mit weißen Spielsteinen abgedeckt. Diese gelten nun als normale Stadt-Kreise.



<sup>8</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 6 im Playbook.

Bahnhöfe dienen folgenden Zwecken:

- An jeder von einer Gesellschaft befahrenen Route muss sich einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.
- Sollte eine Stadt vollkommen von Bahnhofsmarkern besetzt sein, so kann keine Gesellschaft hindurch fahren, die nicht einen Bahnhofsmarker in dieser Stadt besitzt.
- Eine Strecke, die eine Gesellschaft bauen will, muss mit einem ihrer Bahnhofsmarker verbunden sein.
- Ihren ersten Bahnhof setzt eine Gesellschaft auf ihr Heimatfeld, in den mit ihrem Emblem gekennzeichneten Kreis, egal ob dort bereits ein Gleisteil liegt oder nicht. Dies ist die erste Aktion in ihrer ersten Operationsrunde und ist kostenlos. Die Heimatbahnhöfe sind für die entsprechende Gesellschaft reserviert und müssen, bis der Heimatbahnhof gesetzt wird, immer einen freien Kreis aufweisen. Dadurch können andere Gesellschaften hindurch fahren.

Kleine Gesellschaften verfügen nur über ihren Heimatbahnhof. Große Gesellschaften besitzen neben ihrem Heimatbahnhof vier Bahnhofsmarker. Von diesen steht nur einer von Beginn an zur Verfügung. Die anderen Bahnhofsmarker werden auf die „Gesperrt“-Felder auf dem Besitzbogen gelegt und werden durch das Erreichen gewisser Ziele freigeschalten (siehe 6.1. „Ziele“). Ab Phase 5 des Spiels entfällt das Freischalten, dann stehen alle Bahnhofsmarker sofort zur Verfügung.

Das Legen eines Bahnhofsmarkers kostet immer 50pt, nur das Legen des Heimatbahnhofes ist gratis.

Abgesehen vom Heimatbahnhof darf eine Gesellschaft nur einen Bahnhofsmarker pro OR legen.

Das Legen eines Bahnhofs ist optional und geschieht während der Aktion „Gleisteil und Bahnhof bauen“. Gleisteil legen und Bahnhof bauen kann also in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Im Spiel gibt es drei OO-Felder mit jeweils zwei Städten. Zumindest eine davon kann den Heimatbahnhof einer Gesellschaft beinhalten. Bevor die entsprechende Gesellschaft ihren Heimatbahnhof dort nicht gelegt hat, darf keine andere Gesellschaft in diesem Hexfeld einen Bahnhof setzen (Gleisteil legen ist hingegen erlaubt). Erst wenn auf OO-Felder ein braunes Y-Teil liegt, darf eine fremde Gesellschaft dort einen Bahnhof errichten, solange noch ein Kreis für die Heimatgesellschaft frei bleibt. Eine Gesellschaft, die in einem OO-Feld startet, darf sich aussuchen, auf welchen der beiden Stadtkreise (bei einem gelben oder grünen OO-Teil) sie ihren Heimatbahnhof legt.

**In jedem Hexfeld oder auf jedem Gebirgspass darf von einer Gesellschaft nur 1 Bahnhofsmarker liegen.**

Die kleine Gesellschaft MZ hat ihren Heimatbahnhof in Madrid auf demselben Feld wie die große Gesellschaft MZA. Solange die MZ im Spiel ist, blockiert ihre Station das Madrid-Feld. Dabei spielt es keine Rolle, ob die MZA bereits im Spiel ist oder nicht. Wenn die MZA den Betrieb aufnimmt und die MZ noch im Spiel ist, teilen sich beide Kompanien dasselbe Feld, sodass ihre beiden Stationsmarker gestapelt werden.

## 5.4. Betrieb der Loks

Bevor erklärt wird, wie die Loks (= Züge, beide Begriffe werden synonym verwendet) fahren, werden sie näher erklärt.

### 5.4.1 Die Züge

Die Züge werden durch Kärtchen repräsentiert. Auf der Vorderseite der Lok-Kärtchen sind Züge für die Iberische Spurweite (im Süden

Spaniens) abgebildet, auf der Rückseite Züge für die Schmalspur (im Norden Spaniens). Links oben auf dem Kärtchen ist die Reichweite des Zuges angegeben. Für normale Loks (iberische Spurweite) ist dies eine einzelne Ziffer, die besagt: So viele Einkommensorte dürfen von dem Zug angefahren werden. Die Reichweite der Schmalspurloks wird durch eine große und eine kleine Ziffer angezeigt. Die große Ziffer gibt wie bei normalen Loks an, wie viele Einkommensorte angefahren werden dürfen. Zusätzlich dazu dürfen noch so viele Kleinstädte, Minen und Häfen (aber nicht Städte, Gebirgspässe oder rote Fernverbindungen) angefahren werden, wie der kleinen Ziffer entsprechen.



Iberische Spurweite

Schmalspurweite

Die Strecke, die eine Lok fahren darf, kann theoretisch beliebig lang sein, es darf aber kein Einkommensort ausgelassen werden.

Im Laufe des Spiels werden die Loks immer besser, sie weisen eine größere Reichweite auf. Mit jedem neuen Loktyp wird eine neue Phase eingeleitet (siehe 7. „Spielphasen“).

Die folgende Tabelle bietet einen Überblick darüber, welche Loks es gibt, ihren Preis, ab welcher Phase sie zur Verfügung stehen, und – wichtig – welche Loks durch den Kauf neuer Loks verschrottet werden.

Phase	Type	Anzahl	Preis	Schrottet
2	2/1+2	10(+1 <sup>9</sup> )	100	
3	3/2+3	9	200	
4	4/3+4	7	300	2/1+2
5	5/4+5	5	500	
6	6/5+6	3	600	3/2+3
7	8/6+8	∞	800	4/3+4

Tabelle 7

### 5.4.2. Routen fahren mit Zügen

Der Direktor einer Gesellschaft muss nun seine Loks fahren lassen – normale Loks im Süden auf iberischer Spurweite, Plus-Loks im Norden auf Schmalspur.

Für jede seiner Loks wählt der Direktor eine Strecke aus. Diese kann theoretisch beliebig lang sein, ist aber durch die Reichweite (= die Anzahl an Einkommensorten, die die Lok anfahren darf) begrenzt. Andererseits ist es egal, wie groß die Reichweite einer Lok ist, wenn die Route nicht so viele Einkommensorte beinhaltet kann.

Jeder Einkommensort zeigt einen Wert, den er generiert. Bei Städten und Kleinstädten ist er in einem weißen Kreis ersichtlich, bei Häfen und roten Fernverbindungen stehen die Werte in einem farbigen Balken. Es gilt der Wert, der der aktuellen Phase entspricht.

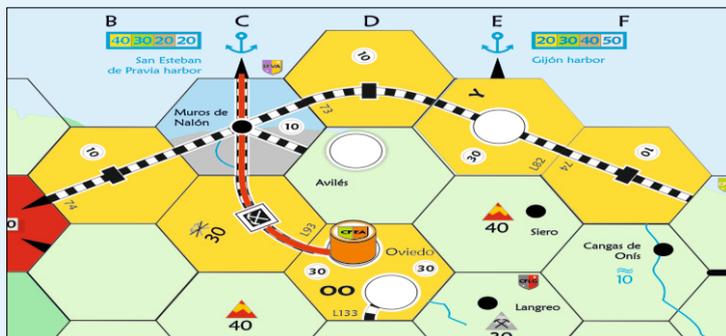
Auch Minen bringen ein Einkommen, das von der Phase abhängig ist. Es beträgt 30/20/10/0 pts in der gelben/grünen/braunen/grauen Phase. Ein entsprechender farbiger Balken ist auf dem Spielplan aufgedruckt.

Besitzt eine Gesellschaft mehr als eine Lok, müssen diese Loks komplett unterschiedliche Routen benutzen. Die Routen dürfen sich

<sup>9</sup> Anmerkung der Designer: Diese Lok kommt mit Privatgesellschaft Nr. 2.

bei Einkommensorten kreuzen, vorausgesetzt sie benutzen unterschiedliche Gleise. Eine Weiche, z.B. auf dem grünen Teil Nr. 24, kann daher nur von einer Lok benutzt werden, da ja zwei Gleise zu einem verschmelzen.

Um einen Gebirgspass anfahren zu können, muss dieser eröffnet worden sein (siehe 6.2. „Gebirgspässe“). Er zählt zur Reichweite einer Lok, bringt aber ein Einkommen von null pts, wenn kein eigener Bahnhofsmarker darin liegt. Wenn ein Bahnhofsmarker darin liegt, bringt er den abgebildeten Wert.



*Beispiel: Die CFEA besitzt einen 1+2-Zug mit einem Tender.*

Der 1+2-Zug darf theoretisch einen beliebigen Einkommensort plus zwei Kleinstädte (oder Minen oder Häfen) anfahren. Da aber ein Bahnhof auf der Strecke sein muss, ist in diesem Fall der beliebige Einkommensort die Heimatstadt der CFEA.

Der Tender addiert eine Kleinstadt/Mine/Hafen. Er macht quasi aus dem 1+2 einen 1+3-Zug.

In unserem Beispiel fährt der Zug entlang der roten Linie von Oviedo bis in den Hafen. Er hätte aber auch auf dem grauen Feld (Muros de Nalón) zu einer der beiden Kleinstädte westlich oder östlich davon abbiegen können.

Angenommen, wir befinden uns in der gelben Phase. Dann fährt der Zug folgendes Einkommen ein:

Für die Mine und für den Hafen erhält die Gesellschaft gleich einmal  $30+40=70$ pts.

Die beiden anderen Einkommenorte (Stadt und Kleinstadt) sind zusammen 40pts wert.

Diesen Betrag kann der Direktor an die Aktionäre ausschütten, dann erhält jeder 4pts pro Aktie und der Aktienkurs steigt.

Oder der Direktor beschließt, die 40pts einzubehalten, dann sinkt der Aktienkurs.

Das Einkommen von Minen und Häfen geht immer ins Betriebskapital. Die anderen Werte, die von allen Loks angefahren werden, werden zusammengezählt. Im nächsten Schritt „Einkommen verwalten“ entscheidet der Direktor, was damit passiert<sup>10</sup>.

Eine Gesellschaft ist nicht verpflichtet, die profitabelsten Routen zu wählen. Alleine der Direktor entscheidet, welche Routen er befahren will.

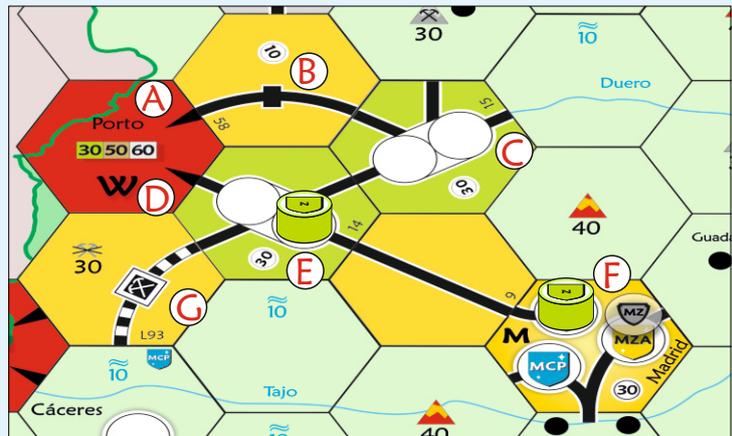
Kleine Gesellschaften dürfen keine roten Fernverbindungen oder Gebirgspässe anfahren.

Eine Route darf durch beide Kreise auf einem gelben oder grünen OO-Teil führen und auch beide Werte zum Einfahrergebnis dazuzählen.

Die roten Fernverbindungen und einige Häfen zeigen ein „W“ (für Westen) oder ein „E“ (für Osten (engl. „East“)). Dies ist wichtig für den weiter unten erklärten Ost-West-Bonus. Weiters darf keine Route von W nach W oder von E nach E führen, also von einem mit einem W gekennzeichneten Feld in ein anderes mit einem W

gekennzeichnetes Feld (respektive mit E gekennzeichnet).

Eine Gesellschaft, die eine normale Lok und eine Plus-Lok besitzt, kann sie auf unabhängigen Routen auf dem südlichen und dem nördlichen Spielplan fahren lassen. Jede dieser Loks darf zu einem eröffneten Gebirgspass fahren, aber nicht darüber hinaus. Um von Norden nach Süden fahren zu können, braucht man einen Kombi-Zug (siehe 6.2.1 „Kombinierte Züge“).

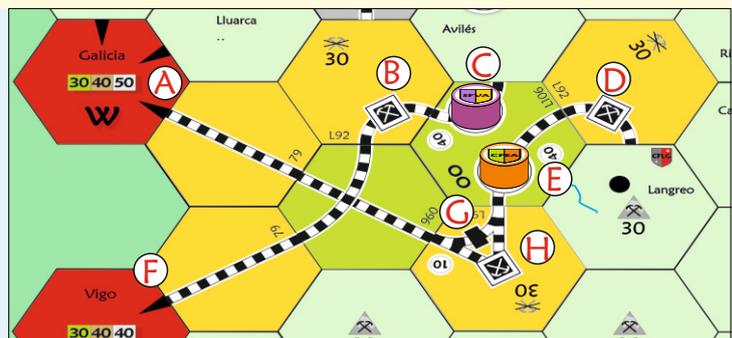


*Beispiel: Gesellschaft „N“ besitzt eine 3er- und eine 4er-Lok. Das Spiel befindet sich in der grünen Phase. Die Loks fahren:*

3er: F-E-D. Das Einkommen beträgt  $30+30+30=90$

4er: E-C-B-A. Das Einkommen beträgt  $30+30+10+30=100$

Beachte: Der 4er könnte auch nach G (Mine) statt nach A (Porto) fahren. Dann ist das Einkommen  $30+30+10=70$  plus 20pts ins Betriebskapital.



*Beispiel:*

Gesellschaft CFEA (grün-orange) besitzt einen 1+2-Zug.

Gesellschaft SFVA (lila-gelb) besitzt einen 2+3-Zug.

Das Spiel ist in der grünen Phase.

Der 1+2 könnte fahren: D-E-H (40 Einkommen plus 40 ins Betriebskapital) oder D-E-G (50 + 20 ins Betriebskapital) oder D-E-H (40 + 40 ins Betriebskapital).

Der 2+3 fährt: C-B-F. Einkommen  $40+30=70$  plus 20 ins Betriebskapital.

### Boni

- Eine Route, die sowohl Madrid ODER Barcelona im Süden UND Gijón ODER Bilbao im Norden beinhaltet, addiert 100pts zu ihrem Einkommen. Siehe 6.2.1 „Kombinierte Züge“.
- Eine Route die von einer roten Fernverbindung oder einem Hafen im Westen („W“) zu einer roten Fernverbindung oder einem Hafen im Osten („E“) führt, erhält ebenfalls 100pts zu ihrem Einkommen.
- Eine Route kann beide Boni beinhalten und addiert dementsprechend 200pts zu ihrem Einkommen.

<sup>10</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 7 im Playbook.

## 5.5. Einkommen verwalten und Kursveränderungen

Nachdem eine Gesellschaft das Einkommen der angefahrenen Minen und Häfen ins Betriebskapital erhalten hat, entscheidet der Direktor, was mit dem restlichen Einkommen, das alle Züge der Gesellschaft eingefahren haben, passiert. Er hat zwei Optionen: das gesamte Geld in der Gesellschaft behalten (der Kurswert sinkt) oder den gesamten Gewinn an die Aktionäre auszahlen (der Kurswert steigt).

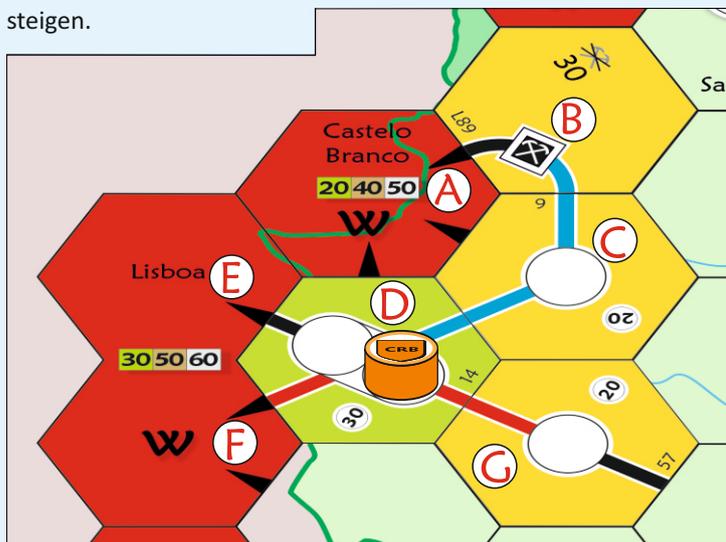
Wenn das Unternehmen das Geld einbehält, wird das gesamte Einkommen von der Bank an die Gesellschaft (egal ob große oder kleine) ausbezahlt und auf das Feld „Betriebskapital“ gelegt. Der Kursmarker sinkt um 1 Feld waagrecht nach links. Befindet er sich auf Feld 55, sinkt der Marker schräg nach unten auf Feld 50. Von dort kann er nicht mehr weiter sinken.

Wenn eine kleine Gesellschaft ausbezahlt, erhält der Direktor die eine Hälfte des Einkommens. Die andere Hälfte geht in das Betriebskapital.

Wenn eine große Gesellschaft ausbezahlt, wird das Einkommen zwischen den Aktionären aufgeteilt. Es wird zuerst durch 10 dividiert und dann mit der Anzahl an Aktien, die ein Spieler besitzt, multipliziert. Befinden sich Aktien im Open Market, wird der entsprechende Anteil in das Betriebskapital der Gesellschaft ausbezahlt. Befinden sich noch Aktien in der Aktienaussgabe, verbleibt der Anteil für diese Aktien in der Bank.

**Praktischer Tipp:** Jedesmal, wenn eine Gesellschaft Dividende ausbezahlt, lege das erhaltene Geld auf die entsprechende Aktien. Damit behält man die Übersicht, für welche Aktien man bereits in der aktuellen Runde eine Ausschüttung erhalten hat.

Wenn eine Gesellschaft ausbezahlt, steigt ihr Kursmarker ein Feld waagrecht nach rechts. Befindet sich ein Marker auf Feld 380 und er nicht weiter nach rechts steigen kann, steigt er stattdessen um 1 Feld nach rechts oben auf Feld 400. Von dort kann er nicht mehr weiter steigen.



**Beispiel:** Wir befinden uns in Phase 3 der Partie (grüne Phase) und die CRB besitzt zwei 3er-Loks. Mit der ersten fährt sie von F (Lisboa) nach D und dann nach G:  $30+30+20=80$ .

Mit der zweiten 3er fährt sie von D über C zur Mine B. Die Mine bringt 20pts ins Betriebskapital. Das Einkommen der Lok beträgt  $30+20=50$ .

In Summe erwirtschaftet die CRB also 130pts.

Der Direktor entscheidet nun, was die CRB mit diesem Geld macht. Entweder sie behält das Geld ein und der Kurswert sinkt, oder sie zahlt es aus und der Kurswert steigt.

Angenommen, der aktuelle Kurswert ist 132. Der Direktor besitzt 50% der CRB, Spieler B besitzt 20%, im Open Market liegen 20%, und

die letzten 10% befinden sich noch in der Aktienaussgabe. Der Direktor entscheidet, die CRB auszahlen zu lassen. Somit erhält jeder Aktienbesitzer 13pts pro Aktie: Der Direktor bekommt 65pts ( $13 \times 5$ ), Spieler B erhält 26pts ( $13 \times 2$ ) und die Gesellschaft erhält ebenfalls 26pts für die zwei Aktien im Open Market. Für die 10% in der Aktienaussgabe erhält niemand etwas.

Der Aktienkurs der CRB steigt von 132 auf 144.

Beachte, dass der zweite 3er statt zur Mine (B) nach Lisboa (C) hätte fahren können. Er benutzt dafür die zweite Strecke nach Lisboa. Zwei verschiedene Loks dürfen ja nicht dieselbe Strecke benutzen, aber denselben Einkommensort über verschiedene Strecken anfahren.

Ein Direktor könnte sich dafür entscheiden, seine Loks nicht fahren zu lassen und ein Einkommen von Opts auszuschütten. Eine Gesellschaft, die keine Loks besitzt, generiert ebenfalls ein Einkommen von Opts. Wenn eine Gesellschaft ein Einkommen von Opts ausschüttet, sinkt ihr Kurs ebenfalls wie beim Einbehalten. Dies geschieht auf jeden Fall in der ersten OR einer jeden Gesellschaft.

**Praktischer Tipp:** Jedesmal, wenn Kursmarker beim Ausschütten oder Einbehalten bewegt wird, dreht man ihn um. So sieht man sehr gut, welche Gesellschaften bereits agiert haben und welche nicht.

## 5.6. Eine kleine Gesellschaft übernehmen

Ab Phase 3 darf eine **südliche große Gesellschaft** eine kleine übernehmen<sup>11</sup>.

Die Direktoren beider Gesellschaften müssen einverstanden sein. Die kleine Gesellschaft muss mindestens einmal operiert haben. Die große Gesellschaft kann bereits in ihrer ersten OR eine Übernahme durchführen.

Der Direktor der großen Gesellschaft darf allen Direktoren von kleinen Gesellschaften ein Angebot zur Übernahme unterbreiten und – falls mehrere Direktoren zusagen – sich für eine kleine Gesellschaft entscheiden. Es ist keine Gleisverbindung zwischen den Gesellschaften auf dem Spielplan nötig. Normalerweise werden beide Gesellschaften denselben Direktor haben. Dies ist aber nicht zwingend notwendig.

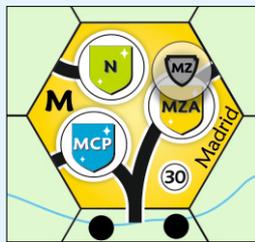
Eine große Gesellschaft kann nur dann eine kleine übernehmen, wenn sich mindestens eine ihrer Aktien nicht in Spielerhand befinden, d.h. mind. 1 Aktie befindet sich in der Aktienaussgabe oder im Open Market.

Ablauf der Übernahme: Die große Gesellschaft zahlt dem Direktor der kleinen Gesellschaft den einfachen Kurswert der kleinen Gesellschaft aus dem Betriebskapital und erhält dann alle Vermögenswerte der kleinen Gesellschaft: Züge, Betriebskapital und Privatgesellschaften. Der Direktor der übernommenen kleinen Gesellschaft erhält zusätzlich auch eine 10%-Akte der übernehmenden großen Gesellschaft, zunächst von der Aktienaussgabe, sollte sich da keine Aktie mehr befinden, dann vom Open Market. Dafür kommt sein 50%-Direktorszertifikat der kleinen Gesellschaft aus dem Spiel.

Nun entscheidet die große Gesellschaft, was mit dem Heimatbahnhof der kleinen Gesellschaft geschehen soll. Der Heimatbahnhof der kleinen kommt aus dem Spiel. Sollte die große noch einen Stationsmarker verfügbar haben, kann sie den kleinen damit kostenfrei ersetzen. Wenn sie auf das Setzen verzichten oder keinen Marker mehr übrig hat, dann bleibt der Platz des Heimatbahnhofs der kleinen Gesellschaft frei. Ab nun kann jede Gesellschaft an dieser Stelle einen Bahnhof zum üblichen Preis von 50pts errichten.

<sup>11</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 8 im Playbook.

Da sich die kleine Gesellschaft MZ und die große Gesellschaft MZA einen Platz teilen, kann eine Gesellschaft, wenn beide im Spiel sind, den MZ-Marker nicht durch ihren eigenen ersetzen und muss ihn unbedingt als verfügbare Station für eine zukünftige Platzierung zu 50pts auf dem Gesellschaftsbogen belassen. Ist die MZA allerdings nicht im Spiel, dann kann der MZ-Heimatbahnhof ausgetauscht werden.



Ist eine der anderen Gesellschaften, die in Madrid starten, nicht im Spiel, darf der MZ-Marker trotzdem nicht ausgetauscht werden, auch wenn ein Bahnhoftsplatz in Madrid frei ist.

Solange eine große Gesellschaft Aktien in der Aktienaussgabe oder im Open Market hat und über das nötige Geld für die Entschädigungszahlung verfügt, kann sie kleine Gesellschaften übernehmen, auch mehrere in einer OR.

**Wichtig:** Auch wenn ein Spieler bereits 60% einer Gesellschaft besitzt, darf er die 10%-Aktie erhalten. Dies ist die einzige Möglichkeit, mehr als 60% einer Gesellschaft zu besitzen. Er ist auch nicht gezwungen, diese Aktie in der nächsten SR zu verkaufen und kann durch Übernahmen theoretisch auf bis zu 100% Aktien von einer Gesellschaft kommen.

Sobald Phase 5 beginnt (siehe 7. „Spielphasen“), werden alle kleine Gesellschaften geschlossen. Sie kommen mit all ihrem Besitz ohne Kompensation aus dem Spiel. Alle noch nicht gegründeten kleinen Gesellschaften sind ebenfalls aus dem Spiel.

## 5.7. Lok kaufen<sup>12</sup>

Als letzte Aktion in einer OR kann eine Gesellschaft eine oder mehrere Loks kaufen. Daher können Loks nicht in der gleichen Runde benutzt werden, in der sie gekauft wurden. Durch den Kauf von Loks kann es zu einem Phasenwechsel mit folgenreichen Auswirkungen kommen (siehe 7. „Spielphasen“).

Im Moment des Kaufs muss der Direktor entscheiden, welchen Loktyp (Normalspurlok oder Schmalspurlok) er kaufen will. Dies kann nicht mehr geändert werden. Große Gesellschaften dürfen beide Lokarten kaufen, kleine Gesellschaften nur Normalspurloks.

Loks werden von der Bank zum aufgedruckten Nennwert gekauft. Nur die oberste Lok des Lokstapels steht zum Kauf zur Verfügung.

Ab Phase 3 (grün) kann eine Gesellschaft eine Lok auch von einer anderen Gesellschaft zu einem frei verhandelten Preis (mindestens 1pta) kaufen. Dazu müssen beide Direktoren zustimmen. Der Kauf von Loks erfolgt immer während des Zuges der kaufenden Gesellschaft, d.h. eine Gesellschaft darf während ihres Zuges nur Loks **kaufen und nicht verkaufen**.

Loks können nie an die Bank verkauft werden.

Loks werden einzeln gekauft, ohne das Loklimit ( je nach Phase) zu überschreiten. Wenn der Kauf einer Lok einen Phasenwechsel verursacht, treten die dadurch verursachten Änderungen sofort ein. Anschließend kann der Direktor weiterhin Loks kaufen, solange er in seiner Gesellschaft Platz dafür hat. Um zu sehen, welche Änderungen bei einem Phasenwechsel auftreten, siehe 7. „Spielphasen“.

Loklimit:

Eine Gesellschaft darf je nach Phase nur eine bestimmte Anzahl an Loks besitzen. Dies wird in der folgenden Tabelle dargestellt:

Loklimit	Phase	Kleine Gesellschaft	Große Gesellschaft
Tabelle 8	2	2	4
	3	2	4
	4	1	3
	5	-	3
	6	-	2
	7	-	2

Eine Gesellschaft, die bereits das Loklimit erreicht hat, darf auch dann keine neue Lok kaufen, wenn dadurch ein Phasenwechsel ausgelöst und einige ihrer Loks verschrottet werden. Allerdings darf eine Gesellschaft, die z.B. eine 4er- und eine 5er-Lok besitzt, die erste 6er-Lok kaufen, weil vor dem Kauf das Loklimit noch 3 betrug. Nach dem Kauf muss sie allerdings eine ihrer Loks in den Open Market legen, weil sie nur noch zwei Loks besitzen darf. Sie erhält dafür keinerlei Kompensation.

**Lokpflicht:** Am Ende ihrer OR muss jede Gesellschaft, egal ob groß oder klein, eine Lok besitzen, auch wenn sie keine Route besitzt und daher kein Einkommen einfahren kann.

Der Erdbeerzug (= *El tren de la fresa*, der mit Privatgesellschaft Nr. 3 kommt) erfüllt diese Lokpflicht **nicht**.

Das bedeutet, eine Gesellschaft ohne Lok **muss** eine kaufen. Sollte sie nicht über genug Betriebskapital verfügen, um eine Lok kaufen zu können, kommt es zur Notfinanzierung.

### 5.7.1. Notfinanzierung

Eine Notfinanzierung ist dann notwendig, wenn eine Gesellschaft (große oder kleine) eine Lok kaufen muss, weil sie keine besitzt, und dafür nicht genug Geld im Betriebskapital hat. Eine Notfinanzierung kann niemals stattfinden, wenn eine Lok von einer anderen Gesellschaft gekauft wird.

Für eine Notfinanzierung gibt es zwei Mechanismen. Nur einer der beiden darf angewendet, sie dürfen also nicht kombiniert werden. Bei einer Notfinanzierung muss die Gesellschaft die billigste Lok im Angebot der Bank kaufen, d.h. sie kann zu diesem Zeitpunkt keine Kombi-Lok kaufen (siehe 6.2.1. „Kombinierte Loks“).

Bei einer Notfinanzierung wird zunächst das gesamte Betriebskapital der Gesellschaft für den Lokkauf verwendet. Dann muss der Direktor den noch fehlenden Betrag zuschießen. Hat der Direktor nicht genug Bargeld zur Verfügung, greift einer von folgenden zwei Mechanismen:

1. Der Direktor verkauft Aktien, bis er genug Bargeld für den Lokkauf zur Verfügung hat. Er darf nicht mehr Aktien verkaufen als notwendig. Diese Aktienverkäufe bewirken eine Kursminderung wie in einer Aktienrunde, allerdings darf kein Direktorwechsel bei irgendeiner Gesellschaft stattfinden. Sollte dieser Mechanismus nicht für die Notfinanzierung reichen, darf er nicht durchgeführt werden. Stattdessen kommt Mechanismus 2 zur Anwendung.
2. Nachdem Gesellschaft und Direktor all ihr Geld für die Notfinanzierung gezahlt haben, wird für den Restbetrag ein Kredit aufgenommen (siehe 5.7.2. „Kredit“). Die Gesellschaft hat nach der Notfinanzierung kein Bargeld mehr in ihrem Betriebskapital. Es ist ihr daher auch nicht möglich, eine zweite Lok zu kaufen.

### 5.7.2. Kredite

Ein Kredit muss von einem Spieler aufgenommen werden, wenn er als Direktor für eine Notfinanzierung nicht genug eigenes Bargeld zuschießen muss. Er darf nur über die Höhe des Fehlbetrags einen Kredit aufnehmen.

Ein Spieler mit Krediten kann weiterhin Schulden machen, wenn die

<sup>12</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 9 im Playbook.

für die Kreditaufnahme beschriebenen Bedingungen erfüllt sind.

Ein Kredit wird während einer Aktienrunde zurückgezahlt, und zwar nach dem Verkauf und vor dem Kauf von Aktien. Das bedeutet, dass ein Spieler in einer SR Aktien verkaufen kann, um seinen Kredit zurückzuzahlen. Allerdings darf ein Spieler erst Aktien kaufen, wenn er keine Kreditschulden mehr hat.

Ein Kredit kann ganz oder teilweise zurückgezahlt werden, allerdings sind immer 50% Zinsen auf die zurückgezahlte Summe aufzuschlagen (aufgerundet).

Hat ein Spieler bei Spielende noch immer Schulden, werden ihm diese plus 50% Zinsen von seinem Vermögen abgezogen.

**Wichtig:** Kredite werden immer von Spielern aufgenommen, nicht von Gesellschaften. Bei einem Direktorwechsel können also keine Schulden den Besitzer wechseln<sup>13</sup>.

## 5.8. Privatgesellschaften kaufen

Jederzeit während ihres Zuges in einer OR darf eine Gesellschaft (groß oder klein) eine Privatgesellschaft kaufen. Der Kaufpreis hängt von der Phase ab, siehe folgende Tabelle:

Phase	Minimum	Maximum
2	1 Pta	Nennwert
3	1 Pta	150% vom Nennwert
4	1 Pta	200% vom Nennwert

Tabelle 3  
siehe 3.1.  
"Beschreibung"

## 5.9. Ein Zug wird exportiert

Am Ende eines Sets von Operationsrunden wird die oberste Lok vom Lokstapel aus dem Spiel genommen ("sie wird ins Ausland exportiert"). Handelt es sich dabei um die erste Lok eines neuen Typs, wird ein Phasenwechsel ausgelöst. In allen Belangen wird der Export einer Lok wie ein Lokkauf behandelt. Dies ist vor allem wichtig, wenn das Spielende ausgelöst wird (siehe 8. „Gründung der RENFE und Spielende“).

## 6. Sonstiges zur Operationsrunde

### 6.1. Ziele, Kapitalisierung und Bahnhofsmarker freischalten

Wie schon mehrmals erwähnt, erhalten große Gesellschaften, die vor Phase 5 eröffnet wurden, nicht das gesamte Betriebskapital, und nicht alle Bahnhofsmarker stehen zur Verfügung. Um an weiteres Betriebskapital und weitere Bahnhofsmarker zu gelangen, müssen drei Ziele erreicht werden.

#### 6.1.1. Ziele

Kleine Gesellschaften müssen keine Ziele erfüllen. Sie erhalten gleich bei der Gründung ihr gesamtes Betriebskapital, nämlich das Doppelte ihres Gründungskurses. Sie verfügen auch nur über einen Bahnhofsmarker, nämlich ihren Heimatbahnhof, und können daher keine weiteren Bahnhofsmarker freischalten.

Daher haben nur große Gesellschaften Ziele zu erreichen.

Ziele der großen Gesellschaften:

- Destination erreichen
- Mit einer Lok zu einer roten Fernverbindung fahren
- Mit einer Lok eine Route fahren, die einen Hafen beinhaltet<sup>14</sup>.

Die Ziele müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge erreicht werden. Das Erreichen eines Zieles bewirkt zweierlei: Zusätzliches Betriebskapital, und ein Bahnhof wird freigeschaltet.

Destination erreichen bedeutet, dass eine Route zwischen Heimatbahnhof und Zielstadt (der Destination) besteht. Dabei können (nur in diesem Fall) fremde Bahnhofsmarker ignoriert werden. Um das Ziel zu erreichen muss die Gesellschaft keine Lok besitzen. Die Zielstädte sind aus den kleinen Karten auf dem Spielplan ersichtlich. Die Koordinaten stehen auf dem Besitzbogen.

Mit einer Lok zu einer roten Fernverbindung fahren oder mit einer Lok eine Route fahren, die einen Hafen beinhaltet: selbsterklärend.

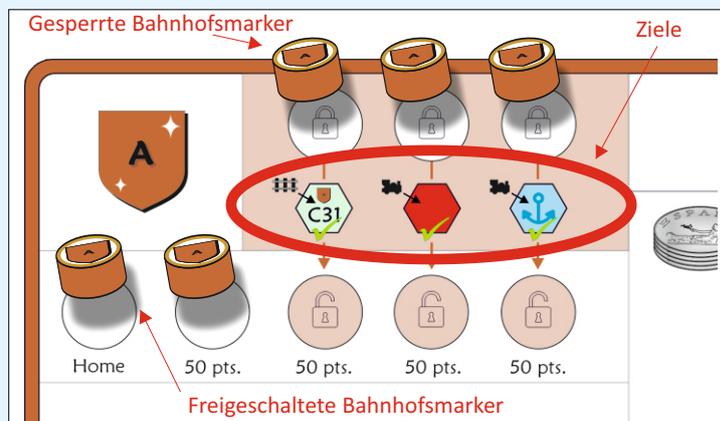
#### 6.1.2. Kapitalisierung

Wie erwähnt starten Gesellschaften vor Phase 5 mit 40% ihres Betriebskapitals (= 4x der Ausgabekurs). Die restlichen 60% erhalten sie, wenn sie ihre Ziele erreichen, und zwar 10% (= 1x der Ausgabekurs) bei Erreichen des ersten Zieles, weitere 20% (=2x der Ausgabekurs) bei Erreichen des zweiten Zieles und weitere 30% (=3x der Ausgabekurs) bei Erreichen des dritten Zieles. Dabei ist es unerheblich, in welcher Reihenfolge die drei Ziele erreicht werden.

Bei Gesellschaften, die nach Beginn der Phase 5 gestartet werden, verhält es sich anders: Es müssen von ihnen 60% der Aktien verkauft sein, damit sie in Betrieb geht. Sie erhält sofort ihr gesamtes Betriebskapital (= 10 mal der Ausgabekurs), alle Bahnhofsmarker stehen zur Verfügung, und sie hat keine Ziele zu erfüllen.

#### 6.1.3. Bahnhofsmarker freischalten

Wenn eine große Gesellschaft vor Phase 5 eröffnet wird, startet sie mit zwei Bahnhofsmarkern: Dem Heimatbahnhof und einem zweiten, der für den Preis von 50pts gesetzt werden kann. Darüber hinaus verfügt sie über drei weitere „gesperrte“ Stationen. Diese Stationen befinden sich ganz oben auf dem Charter. Wenn das erste Ziel erreicht ist, wird eine Station freigeschaltet und in den verfügbaren Stationscharterplatz direkt darunter verschoben.



Alle verfügbaren Stationsmarker haben einen Preis von 50 pts, mit Ausnahme der Basisstation, die kostenlos ist. Da die Reihenfolge, in der die Ziele erreicht werden, keine Rolle spielt, spielt auch die Reihenfolge, in der die Stationen platziert werden, keine Rolle. Einfach ausgedrückt: Solange sich in einem der verfügbaren Stationsplätze ein Stationsmarker befindet, können diese im entsprechenden Schritt des OR gemäß den zuvor beschriebenen Regeln gebaut werden.

## 6.2. Gebirgspässe

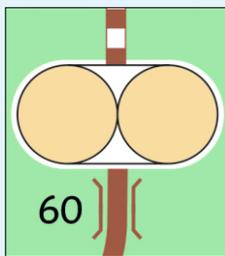
In Phase 2 dürfen kleine und große Gesellschaften Gleise bis zu den vorgedruckten Strecken, die über einen Gebirgspass führen, bauen, den Pass selbst aber noch nicht eröffnen. Ab Phase 3 können Gebirgspässe eröffnet werden, allerdings nur von großen Gesellschaften. Sie müssen dafür eine Verbindung zu dem Pass

<sup>13</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 10 im Playbook.

<sup>14</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 11 im Playbook.

aufweisen. Sie brauchen keinen Zug, der ihn erreichen oder befahren kann. Besteht eine Verbindung zu mehreren Gebirgspässen, darf sich die Gesellschaft aussuchen, welchen sie eröffnet. Es darf von einer Gesellschaft nur ein Gebirgspass pro OR eröffnet werden, sie kann aber in anderen ORs weitere Gebirgspässe eröffnen.

Um einen Gebirgspass zu eröffnen, muss die Gesellschaft einfach die aufgedruckten Baukosten bezahlen. Dies geschieht in der Phase „Gleisteile und Bahnhof bauen“ als zusätzliche Aktion. Es besteht keine Pflicht, einen Gebirgspass zu bauen.



- Der Bau des Bergpasses Pajares kostet 100pts.
- Der Bau der beiden Bergpässe im Baskenland kostet je 80pts.
- Der Bau des Bergpasses Alar del Rey kostet 60pts.

Nachdem die Baukosten eines Gebirgspasses bezahlt wurden, gilt der Gebirgspass als eröffnet. Die vorgedruckte Strecke kann benutzt werden, und die beiden Plätze für Bahnhofsmarker stehen zur Verfügung. Die Gesellschaft, die den Pass eröffnet hat, kann gleich einen Bahnhofsmarker zum üblichen Preis von 50pts dort platzieren.

Wie auch bei allen anderen Hexfeldern darf keine Gesellschaft zwei Bahnhofsmarker auf demselben Gebirgspass haben, wohl aber auf verschiedenen Gebirgspässen.

**Achtung:** Die Gesellschaft, die mit einem ihrer Marker den zweiten Bahnhofplatz eines Gebirgspasses besetzt, zahlt die 50pts Kosten für den Bahnhof an die Gesellschaft, der der erste Bahnhof dort gehört.

Das Setzen eines Bahnhofsmarker auf einen Gebirgspass zählt als normales Bahnhof-Errichten, d.h. es darf in dieser OR kein zweiter Bahnhofsmarker eingesetzt werden (ausgenommen ist hiervor natürlich der Heimatbahnhof).

Wurde ein Bahnhofsmarker auf einen Gebirgspass gesetzt, darf in derselben OR kein zweiter Bahnhofsmarker von dieser Gesellschaft auf dem Spielplan eingesetzt werden.

Ist ein Gebirgspass eröffnet, fungiert er als Umspurungs-Station. Alle Gleise auf der südlichen Kartenhälfte müssen iberische Spurweite (schwarzer Strich) aufweisen, alle Gleise auf dem nördlichen Plan müssen Schmalspurweite (strichliert) aufweisen.

Nur für Gesellschaften mit einem Bahnhofsmarker zählt der Gebirgspass den abgedruckten Wert. Andere Gesellschaften dürfen zwar hindurch fahren, solange noch ein Bahnhofplatz frei ist, er zählt aber zur Reichweite der Lok und bringt Opts Einkommen. Sind aber beide Felder mit Bahnhofsmarkern belegt, dürften nur die beiden betreffenden Gesellschaften durchfahren (wie bei allen anderen Städten auch). Obwohl der Gebirgspass ein Konstruktion zum Überqueren der Berge darstellt, fungiert er im Spiel wie eine Stadt<sup>15</sup>. Gebirgspässe können nie hochgerüstet werden.

Besitzt eine Gesellschaft sowohl einen normalen Zug als auch einen Schmalspurzug, könnte sie beide bei einem Gebirgspass starten lassen. Der normale Zug fährt von dort Richtung Süden, der Schmalspurzug Richtung Norden. In diesem Fall handelt es sich um zwei unabhängige Routen, und der Nord-Süd-Bonus kann nicht in Anspruch genommen werden.

Wurde ein Gebirgspass eröffnet, kann jede südliche Gesellschaft auch im Norden Gleisteile legen, sofern sie den Regeln nach eine Verbindung aufweisen kann. Umgekehrt kann auch eine nördliche Gesellschaft im Süden Gleisteile legen. Und mit einer ent-

sprechenden Verbindung dürfen große Gesellschaften auch auf der anderen Karte einen Bahnhof setzen. Damit kann auch jede Gesellschaften auf beiden Karten Züge fahren lassen.

Wurde ein Gebirgspass eröffnet, gelten die beiden Hexfelder, die durch die vorgedruckte Strecke verbunden sind, als angrenzend.

**Wichtig:** Keine Route darf mehr als einen Gebirgspass beinhalten.

### 6.2.1. Kombinierte Züge

Die Gebirgspässe fungieren als Verbindung zwischen dem nördlichen und dem südlichen Teil Spaniens. Da im Norden nur Schmalspurstrecken gebaut werden dürfen und im Süden nur Normalspur, ist es nicht erlaubt, mit einem Zug von Norden nach Süden oder von Süden nach Norden zu fahren. Um die Verbindung benutzen zu können, braucht es daher einen Kombi-Zug.

Für einen Kombi-Zug muss man zwei Züge unterschiedlicher Bauart (Schmalspurlok und Normalspurlok) miteinander kombinieren. Es gelten folgende Regeln:

- Maximal zwei Züge dürfen miteinander kombiniert werden.
- Beide Loks müssen unterschiedlicher Bauart sein: einer muss eine Normal-spurlok sein, die andere eine Schmalspurlok.
- Einer der beiden Züge muss ein **recycler Zug** sein. Der andere darf das nicht sein.
- Ein recycler Zug ist eine bereits verschrottete oder exportierte Lok. Um ihn wieder instand zu setzen, muss man den doppelten Nennwert bezahlen (auf der Lokkarte in grau unter dem Nennwert angegeben). Dann schiebt man das Lokkärtchen zur Hälfte unter ein aktuelles Lokkärtchen der Gesellschaft, so dass die Reichweite sichtbar bleibt. Ab jetzt zählen diese beiden Kärtchen in jeder Hinsicht als 1 Lok.
- Die Reichweite eines Kombi-Zuges ist die Summe der Reichweite beider beteiligten Loks.
- Ist die Hauptlok (also die nicht-restaurierte Lok) keine permanente Lok, wird der Kombi-Zug zur gleichen Zeit verschrottet, zu dem diese Hauptlok verschrottet worden wäre. Es gehen also beide Lokkärtchen aus dem Spiel.
- Ein Kombi-Zug zählt als 1 Zug für das Loklimit.
- Eine Gesellschaft, die bereits das Loklimit erreicht hat, darf dennoch eine verschrottete Lok recyceln, um damit einen Kombi-Zug zu bilden.
- Eine Gesellschaft darf so viele Kombi-Züge besitzen, wie es das Loklimit erlaubt.
- Ein Kombi-Zug darf nicht mehr in seine Einzelteile zerlegt werden, der recycler Zug bleibt bis zum Spielende mit der anderen Lok verbunden.
- Kombi-Züge dürfen wie andere Züge zwischen Gesellschaften gehandelt werden.
- Ein Kombi-Zug muss eine Route über einen Gebirgspass fahren. Kann er das nicht, beträgt sein Einkommen Opts.
- Ein Kombi-Zug muss zumindest einen Einkommensort auf jedem Spielplanteil anfahren. Die restlichen Einkommensorte, die man anfahren darf und will, sind beliebig wählbar. Auch die Kleinstädte, Minen und Häfen, die mit der kleinen Zahl einer Plus-Lok zusätzlich angefahren werden dürfen, können sich auch auf



<sup>15</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 12 im Playbook.

dem südlichen Spielplan befinden. Allerdings darf kein zweiter Gebirgspass angefahren werden.

- Auch ein Tender darf einem Kombi-Zug zugeordnet werden. Damit kann eine zusätzliche Kleinstadt, Mine oder ein zusätzlicher Hafen auf jedem Spielplanteil angefahren werden.
- Das Recyclen einer Lok geschieht in der Lokkaufphase einer Gesellschaft.
- Kleine Gesellschaften dürfen keinen Kombi-Zug besitzen.
- Im Rahmen einer Notfinanzierung (siehe 5.7.1. „Notfinanzierung“) darf kein Kombi-Zug gekauft werden.
- Die Erdbeer-Lok, die mit der Privatgesellschaft Nr. 3 ins Spiel kommt, darf nicht mit anderen Loks kombiniert werden.

#### Beispiel:

Gesellschaft A kauft die erste 4er-Lok. Damit werden alle 2/1+2 Loks verschrottet. Jetzt kann Gesellschaft A eine 1+2 Lok zum

Preis von 200pts recyceln und mit ihrer 4er-Lok kombinieren. Der Kombi-Zug ist dann quasi eine 5+2 Lok, die über einen Gebirgspass fahren muss.



## 7. Spielphasen

Die bereits mehrfach erwähnten Spielphasen repräsentieren den zeitlichen Fortschritt und damit die industrielle Entwicklung.

Eine der wichtigsten Auswirkungen eines Phasenwechsels ist das Verschrotten von Loks. Durch den Kauf mancher Loks eines neuen Typs werden ältere verschrottet, d.h. sie gehen sofort und ersatzlos aus dem Spiel. Im Spiel kann dies bedeuten, dass der Kauf eines moderneren Zugs dazu führt, dass eine oder mehrere Gesellschaften plötzlich mit wenigen oder keinen Loks dastehen.

Andere Auswirkungen eines Phasenwechsels können sein: bessere Züge kaufen können, Gebirgspässe eröffnen dürfen, bessere Gleisteile kommen ins Spiel, kleine Gesellschaften können übernommen werden, Privatpapiere können von Gesellschaften gekauft werden etc.

Wichtig: Ein Phasenwechsel tritt dann ein, wenn die erste Lok eines neuen Typs gekauft oder exportiert wurde, nicht wenn sie verfügbar ist, nachdem die letzte Lok des vorherigen Typs gekauft wurde.

Bei *18España* gibt es folgende Spielphasen:

#### PHASE 1:

- Ab Spielbeginn
- Die Privatpapiere werden versteigert.

#### PHASE 2

- Beginnt mit der ersten Aktienrunde im Spiel.
- Gelbe Gleisteile sind verfügbar.
- 2er Loks und 1+2 Loks sind verfügbar.
- Nur kleine Gesellschaften auf dem südlichen Plan und große Gesellschaften auf dem nördlichen Plan sind verfügbar.
- Auf dem Plan „Südspanien“ dürfen nur die kleinen Gesellschaften, auf dem Plan „Nordspanien“ dürfen nur die nördlichen großen Gesellschaften operieren..
- Alle Gesellschaften dürfen 1 gelbes Gleisteil und zusätzlich 1

gelbes Minenteil legen.

- Nach jeder Aktienrunde (share round = SR) gibt es immer 1 OR
- Gebirgspässe dürfen nicht gebaut werden
- Alle Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften zum Preis zw. 1pta und Nennwert kaufen
- Minen sind 30 wert
- Bei roten Fernverbindungen und Häfen gilt der gelbe Wert
- Loklimit: Kleine Gesellschaften: 2; Große Gesellschaften: 4
- Lokhandel zwischen den Gesellschaften ist nicht erlaubt
- Es ist nicht möglich, einen Kombi-Zug zu bilden.

#### PHASE 3

- Beginnt mit dem Kauf (oder Export) der ersten 3/2+3 Lok
- Gelbe und grüne Gleisteile sind verfügbar
- Große Gesellschaften auf dem südlichen Plan sind nun verfügbar.
- Große südliche Gesellschaften dürfen nun kleine übernehmen.
- Nach jeder SR gibt es immer 2 ORs.
- Gebirgspässe dürfen nun gebaut werden.
- Alle Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften zum Preis zw. 1pta und dem eineinhalbfachen Nennwert kaufen.
- Minen sind 20 wert.
- Bei roten Fernverbindungen und Häfen gilt der grüne Wert.
- Loklimit: Kleine Gesellschaften: 2; Große Gesellschaften: 4
- Lokhandel zwischen den Gesellschaften ist nun erlaubt.
- Es ist nicht möglich, einen Kombi-Zug zu bilden.

#### PHASE 4

- Beginnt mit dem Kauf (oder Export) der ersten 4/3+4 Lok
- 2/1+2 Loks werden verschrottet.
- Gelbe und grüne Gleisteile sind verfügbar.
- Nach jeder SR gibt es immer 2 ORs.
- Alle Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften zum Preis zw. 1pta und dem doppelten Nennwert kaufen.
- Minen sind 20 wert.
- Bei roten Fernverbindungen und Häfen gilt der grüne Wert.
- Loklimit: Kleine Gesellschaften: 1; Große Gesellschaften: 3
- Es ist nun möglich, einen Kombi-Zug zu bilden.

#### PHASE 5

- Beginnt mit dem Kauf (oder Export) der ersten 5/4+5 Lok.
- Gelbe, grüne und braune Gleisteile sind verfügbar.
- Nach jeder SR gibt es immer 3 ORs.
- Alle Privatgesellschaften werden geschlossen – sie kommen ersatzlos aus dem Spiel.
- Minen sind 10 wert.
- Bei roten Fernverbindungen und Häfen gilt der braune Wert.
- Loklimit: Große Gesellschaften: 3
- Alle noch verbliebenen kleinen Gesellschaften werden geschlossen und kommen ersatzlos aus dem Spiel. Ihre Loks und Marker gehen aus dem Spiel, ihr Vermögen in die Bank zurück.
- Es können keine kleinen Gesellschaften mehr gestartet werden.
- Ab nun gehen große Gesellschaften erst in Betrieb, wenn 60% ihrer Aktien gekauft wurden. Sie erhalten das gesamte Betriebskapital (Ausgabekurs x 10), und alle Bahnhofsmarker sind entsperrt.

#### PHASE 6

- Beginnt mit dem Kauf (oder Export) der ersten 6/5+6 Lok.
- Gelbe, grüne und braune Gleisteile sind verfügbar.
- 3/2+3 Loks werden verschrottet.
- Nach jeder SR gibt es immer 3 ORs.
- Minen sind 10 wert.
- Bei roten Fernverbindungen und Häfen gilt der braune Wert.
- Loklimit: Große Gesellschaften: 2

## PHASE 7

- Beginnt mit dem Kauf (oder Export) der ersten 8/6+8 Lok.
- 4/3+4 Loks werden verschrottet.
- Gelbe, grüne, braune und graue Gleisteile sind verfügbar.
- Nach jeder SR gibt es immer 3 ORs.
- Minen sind 0 wert.
- Bei roten Fernverbindungen und Häfen gilt der graue Wert.
- Loklimit: Große Gesellschaften: 2
- Mit dem Kauf der **zweiten** 8/6+8 Lok wird die staatliche Eisenbahngesellschaft RENFE gegründet, das Spielende wird damit eingeläutet.

**Wichtig:** Manche Phasenwechsel bringen zusätzliche ORs nach einer SR. Diese zusätzliche OR wird immer erst nach der nächsten SR gespielt. Bis zur nächsten SR wird noch nichts an der Anzahl ORs geändert.

Phasen sind auch nach den verfügbaren Gleisteil-Farben benannt: Gelbe Phase (= Phase 2), grüne Phase (= Phasen 3 und 4), braune Phase (= Phasen 5 und 6) sowie graue Phase (= Phasen 7).

## 8. Gründung der RENFE und Spielende

Mit dem Kauf oder Export der *zweiten* 8/6+8 Lok wird das Spielende eingeläutet. Es wird die aktuelle OR (nicht das ganze Set) zu Ende gespielt, gefolgt von der letzten Aktienrunde. Beachte: Wird die zweite 8/6+8 Lok am Ende eines Sets von OR exportiert, folgt gleich die letzte SR.

Nach der letzten SR folgen die letzten drei ORs.

**Wichtig:** In der allerletzten OR wird das Einfahrergebnis aller **nördlichen** großen Gesellschaften verdoppelt. Auch der Kursmarker bewegt sich zweimalig<sup>16</sup>.

### 8.1. Gewinner

Jeder Spieler ermittelt sein Vermögen: Er zählt sein Bargeld und addiert dazu den Wert all seiner Aktien. Etwaige Schulden werden mit 1,5 multipliziert (entspricht 50% Zinsen), das Ergebnis wird vom Vermögen abgezogen.

Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt. Im unwahrscheinlichen Fall eines Gleichstands gewinnt derjenige, der momentan eine niedrigere Spielerreihenfolgekarte besitzt.

Loks und Betriebskapital der Gesellschaften spielt bei der Endabrechnung keine Rolle.

## 9. Credits

Spieldesigner: Leonhard „Lonny“ Orgler and Enrique Trigueros.

Prototyp Design: Leonhard „Lonny“ Orgler.

Composition of rules: Enrique Trigueros.

Regelübersetzung ins Englische: Enrique Trigueros.

Regelübersetzung ins Deutsche: Leonhard „Lonny“ Orgler.

Korrekturlesen der spanischen Regel: Alberto Martín del Campo Sola, David Nuño Peña, José San Miguel y David Sánchez González.

Korrekturlesen der englischen Regel: Ian D. Wilson and Ben Croft neben einigen anderen.

Korrekturlesen der deutschen Regel: Leon Sedetka.

Gestaltung des Playbooks: Enrique Trigueros.

Übersetzung des Playbooks ins Englische: Enrique Trigueros.

Übersetzung des Playbooks ins Deutsche: Leonhard Orgler.

Spanisches Playbook Korrekturlesen: David Nuño Peña, André VPB „Cucu“.

Englisches Playbook Korrekturlesen: Ben Croft and Ian D. Wilson.

Deutsches Playbook Korrekturlesen: Leon Sedetka.

Programmierer des Spiels auf 18xx.games: Ben Akselrod.

Spielregelbearbeitung und Layout: Leonhard Orgler.

Spielschachtelillustrator: Andreas Timmelmayer.

Lokkärtchenillustrator: Daniel Kranewitter.

Graphic design: Leonhard „Lonny“ Orgler.

Hauptspieletester: Ian D Wilson, Michael Wotawa, Ron Novicky, Thomas Kranewitter, Alberto Martín del Campo Sola, Francesc Sistach, Juan Eguiluz, David Nuño Peña, Tsui Ho Ming, David Muñoz de la Peña, Daniel Méndez-Bonito, Eric Brosius, Sergi Mourón Rius.

Andere Spieletester: Jesús Gordillo, Pedro Jiménez, Iván Molia, Alba Palmerín Donoso, Àngel Agüeras, José María García, Urko Ellacuria, José San Miguel, Xandre Puig, Roberto Rodríguez Zubiate, Adelaida Soler Quílez, David Sánchez González.

Viele andere Spieletester auf 18xx.games und verschiedenen Brettspiel-Veranstaltungen.

Die Vorlagen für alle Lokomotivenbilder stammen vom Historischen Eisenbahnarchiv der Spanischen Eisenbahn-Stiftung (*Archivo Histórico Ferroviario de la Fundación de los Ferrocarriles Españoles*), die alle Rechte daran hält.

### Dank und Widmung von Enrique Trigueros:

Zunächst möchte ich Lonny Orgler für seinen Vorschlag danken, bei der Entwicklung dieses noch in den Kinderschuhen steckenden Spiels mitzuwirken. Ohne ihn hätte ich meinen Traum, 18España zu veröffentlichen, nicht erfüllen können. Zumindest nicht in der Qualität, die das Spiel erreicht hat.

Ganz besondere Dank gilt meiner Frau María José, weil sie mich bei meinen Projekten und Träumen immer unterstützt. Ohne sie wäre nichts davon Wirklichkeit geworden. Danke für jeden Tag.

Ein weiterer besonderer Dank gilt Ben, der das Programm für 18xx.games entwickelt und immer wieder umprogrammiert hat. Seine Arbeit ist unbezahlbar, seine Geduld unendlich. Es tut mir leid für all die nutzlose Arbeit, die ich ihm verursacht habe. Ohne ihn würden wir immer noch per E-Mail spielen.

Natürlich gilt mein Dank all jenen, die auf die eine oder andere Weise selbstlos dazu beigetragen haben, dieses Projekt Wirklichkeit werden zu lassen, insbesondere den Spieletestern, unter denen ich die Arbeit von Ian D. Wilson hervorheben möchte.

Und die Widmung kann niemand anderem gelten als Rodrigo, meinem Sohn, meiner Stärke, meinem Leben. Danke, dass es dich gibt.

### Dank von Lonny Orgler:

Mein Dank gilt Enrique, der zu Beginn dieses Projekts klare Vorstellungen hatte und diese mit großer Konsequenz umsetzte. Er betonte zwar immer, dass er der Anfänger und ich der professionelle 18xx-Spieler sei, lieferte mir aber neue Sichtweisen und holte mich oft von meinem hohen Ross herunter.



<sup>16</sup> Siehe Anmerkungen zu Geschichte und Design Nr. 13 im Playbook.

## 10. Tabellen

### Privatgesellschaften

Nr.	Name	Nennwert	Einkommen
1	Ferrocarril de La Habana a Güines	20	5
2	Ferrocarril de Barcelona a Mataró	60	10
3	Ferrocarril de Madrid a Aranjuez or <i>El tren de la fresa</i>	70	15
4	Ferrocarril de Alar del Rey a Santander	100	20
5	La Maquinista Terrestre y Marítima (MTM)	130	10
6	Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva / Ferrocarril Vasco-Navarro	160	20
7	Ferrocarril de Carreño	170	30

### Kleine Gesellschaften

Abk.	Name	Heimat
CM	Compañía del Ferrocarril de Córdoba a Málaga	Córdoba (E29)
AC	Ferrocarril de Albacete a Cartagena	Albacete (H28)
MZ	Ferrocarril de Madrid a Zaragoza	Madrid (F24)
ZP	Compañía del Ferrocarril de Zaragoza a Pamplona	Zaragoza (J20)
MS	Ferrocarril de Mérida a Sevilla	Mérida (C27)
MH	Ferrocarril de Madrid a Hendaya	Valladolid (E21)
CSE	Compañía de los Caminos de Hierro del Sur de España	Almería (H32)
FCA	Compañía del Ferrocarril Central de Aragón	Calatayud (I21)
SC	Compañía del Ferrocarril de Sevilla a Jerez y de Puerto Real a Cádiz	Sevilla (C31)

### Privatgesellschaften kaufen

Phase	Minimum	Maximum
2	1 Pta	Nennwert
3	1 Pta	150% vom Nennwert
4	1 Pta	200% vom Nennwert

### Zuglimit

Phase	kleine Gesellsch.	große Gesellsch.
2	2	4
3	2	4
4	1	3
5	-	3
6	-	2
7	-	2

### Nördliche große Gesellschaften

Abk.	Name	Heimat	Destination <sup>7</sup>	Koordinaten
CFLG	Compañía del Ferrocarril de Langreo en Asturias	Gijón	Langreo	E3-E7
CFEA	Compañía de los Ferrocarriles Económicos de Asturias	Oviedo	Llanes	D6-G5
FdLR	Ferrocarril de La Robla	Reinosa	Bilbao	H8-K5
FdSB	Ferrocarril de Santander a Bilbao	Santander	Bilbao	I5-K5
SFVA	Sociedad General de Ferrocarriles Vasco Asturiana	Oviedo	Puerto de San Esteban de Pravia	D6-C1
FdC	Ferrocarril del Cantábrico	Santander	Llanes	I5-G5

### Südliche große Gesellschaften

Abk.	Name	Heimat	Destination	Koordinaten
MZA	Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Zaragoza y a Alicante	Madrid	Alicante	F24-J28
N	Compañía de los Caminos de Hierro del Norte de España	Madrid	Valladolid	F24-E21
A	Compañía de los Ferrocarriles Andaluces	Málaga	Sevilla	E33-C31
MCP	Compañía de los ferrocarriles de Madrid a Cáceres y Portugal	Madrid	Cáceres	F24-C25
CRB	Compañía de los Caminos de Hierro de Ciudad Real a Badajoz	Badajoz	Ciudad Real	B26-F28
ZPB	Compañía de los Ferrocarriles de Zaragoza a Pamplona y Barcelona	Barcelona	Zaragoza	M21-J20
GSSR	The Great Southern of Spain Railway Company Limited	Murcia	Granada	I29-F32
AVT	Sociedad de los Ferrocarriles de Almansa a Valencia y Tarragona	Valencia	Tarragona	K25-L22
TBF	Compañía de los Ferrocarriles de Tarragona a Barcelona y Francia	Tarragona	Francia	L22-N18

Spieler	2	3	4	5	6
Zertifikatslimit	16	27	20	16	13
Startkapital	500	860	650	520	440

Typ	Anzahl	Preis	Rostet
2/1+2	10(+1 <sup>9</sup> )	100	
3/2+3	9	200	
4/3+4	7	300	2/1+2
5/4+5	5	500	
6/5+6	3	600	3/2+3
8/6+8	∞	800	4/3+4

