



Enrique Trigueros
Leonhard Orgler



Playbook



18ESPAÑA

Based on Francis Tresham's Railway Games System

INHALT

1. Kurzregeln für erfahrene Spieler	3
2. Glossar	6
3. Ausführliche Beispielpartie	7
4. Historische und Design- Anmerkungen	14
5. 2-Spieler-Variante	17
6. Unterstützer	19

José de Salamanca y Mayol,
1. Marquis of Salamanca
(1811-1883)



Als Förderer der Eisenbahnstrecke Madrid-Aranjuez wurde er bald zu einer wichtigen Figur der spanischen Eisenbahnen. Er war insbesondere mit der Eisenbahngesellschaft Madrid-Zaragossa-Alicante (MZA) verbunden und förderte den Bau von hunderten Kilometern an Eisenbahnstrecken in ganz Spanien. Darüber hinaus war er auch als Finanzinvestor in Italien, Portugal und sogar den Vereinigten Staaten aktiv.

Die Stadt Salamanca im Bundesstaat New York verdankt ihren Namen dem spanischen Geschäftsmann Don José de Salamanca y Mayol.

Du hältst das Playbook von 18España in den Händen. Auf den folgenden Seiten findest du viele Informationen, die das Regelbuch ergänzen. Der erste Teil dieses Buches enthält die Kurzregeln. Darin sind die wichtigsten Regeln zusammengefasst, vor allem für erfahrene 18xx-Spieler eine Hilfe. Dinge, die jeder normale 18xx-Spieler weiß, werden nicht erklärt. Wenn du keine oder wenig Erfahrung mit 18xx-Spielen hast, überspringe diesen Teil und halte dich an das ausführliche Regelbuch, in dem die Regeln vollständig erklärt werden. Aber auch wenn du nicht viel Erfahrung mit 18xx-Spielen hast, werden dir die Kurzregeln später eine große Hilfe sein.

Zweitens findest du in diesem Buch mehrere Hilfsmittel für Neulinge: ein Glossar mit grundlegenden Begriffen, von denen die meisten für fast alle 18xx-Spiele üblich sind. Obwohl es im Regelbuch auch die entsprechenden Erklärungen gibt, ist das Glossar etwas, das du früher oder später verstehen musst, wenn du ein 18xx-Spieler sein möchtest.

Dann bieten wir ein ausführliches Spielbeispiel, um die manchmal etwas komplexen Regeln zu veranschaulichen. Als Nächstes findest du in dieser Broschüre eine Reihe historischer und gestalterischer Anmerkungen. Im Regelbuch gibt es viele Verweise darauf.

18España ist ein Spiel, das historisch so akkurat wie möglich sein soll, obwohl die Spielbarkeit immer Priorität hatte. Viele der Einzelheiten des Designs und historische Anmerkungen werden bestimmte Designentscheidungen und ihre Gründe in einen Kontext setzen.

Zuletzt findest du die Regeln für die 2-Spieler-Variante. Dabei gibt es einen dritten Dummy-Spieler, der ebenfalls versuchen wird zu gewinnen. Wir hoffen, sie macht genauso viel Spaß wie das Originalspiel.

Vielen Dank,

Lonny & Enrique.



Lonny & Enrique.

1. KURZREGELN FÜR ERFAHRENE SPIELER

Alle Regeln enthalten in Klammern einen Verweis auf den entsprechenden Abschnitt des entwickelten Textes des Regelbuchs.

1) Spielaufbau (2.): Wähle zufällig sechs nördliche, sechs südliche große Gesellschaften und sechs kleine Gesellschaften (Standard: CFEA, CFLG, FdLR, FdSB; N, MCP, MZA, A, CRB, ZBP; ZP, MZ, AC, MS, CM, SC). Die anderen sind aus dem Spiel. Größe der Bank: unbegrenzt. Zertifikatslimit: Dazu zählen alle Aktien (auch von kleinen Gesellschaften) und Privatgesellschaften.

Tabelle 1

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

2) Grundsätzliches: Die Gleisteile zeigen Iberische Spurweite auf der einen Seite (schwarze Linie), auf der anderen Schmalspurweite (schwarz-weiß). Auch die Lokkarten zeigen auf der einen Seite Loks für Iberische Spur, auf der anderen Seite Loks für Schmalspur. Beim Kauf muss man sich für eine Seite entscheiden.

3) Privatgesellschaften: Beschreibung siehe 3.1.

- Spieler 1 startet die Versteigerung für Privatgesellschaft 1, Spieler 2 für Privatgesellschaft 2 usw.
- Minimumgebot: Nennwert. Versteigert wird in 5er-Schritten.
- Passen alle bei Private 1, wird deren Preis um 5 reduziert, bis zum Wert 0.
- Passen alle bei einer anderen Privaten, erhalten alle Privateinkünfte, und das Versteigern beginnt erneut.
- Alle Privatgesellschaften müssen ersteigert werden.
- Beim Passen ist man bei der aktuellen Versteigerung draußen, kann aber bei der nächsten wieder mitbieten.
- Spielerreihenfolge nach dem Versteigern: Spieler mit dem wenigsten Bargeld ist Erster, der mit dem zweitwenigsten Bargeld Zweiter usw. Bei Gleichstand bleibt ursprüngliche Reihenfolge.
- Privatgesellschaften zählen zum Zertifikatslimit (4.1.).

Große und kleine Gesellschaften können Private kaufen (5.8.). Preis:

- zwischen 1pta und Nennwert während Phase 2
- zwischen 1pta und 150% vom Nennwert in Phase 3
- zwischen 1pta und 200% vom Nennwert in Phase 4

Tabelle 3

4) Aktienrunde (= Stock Round (SR)):

- Verkauf (4.2.): Maximal 50% im Open Market. Für jede verkaufte Aktie sinkt der Kurs ein Feld im Zickzack. Kein Verkauf, wenn die Gesellschaft noch nicht operiert hat. Kein Verkauf von kleinen oder privaten Gesellschaften.
- Kredite zurückzahlen (5.7.2.): Man kann vorher Aktien verkaufen. Auf alle Schulden werden 50% Zinsen drauf geschlagen. Kein Aktienverkauf, wenn noch Kredit ausständig.
- Kauf (4.3.): Maximal 60% Ausnahme: Wenn du schon 60% hast kannst du durch eine Übernahme auch mehr Prozente einer Gesellschaft besitzen (theoretisch bis zu 100%). Es ist nicht Pflicht, Aktien wieder zu verkaufen, um auf das 60%-Limit zu kommen. Das Zertifikatslimit muss aber immer eingehalten werden (4.1.).
- Eine kleine Gesellschaft gründen: (4.3.1.): Bestimme einen Startwert (zwischen 70 and 100) und zahl das Doppelte ins Betriebskapital der kleinen Ges. Sie haben nur den Heimatbahnhof. Sie haben einen Aktienkurs.
- Eine große Gesellschaft gründen (4.3.2.): 40% müssen verkauft sein. (Große Ges. auf der Südkarte sind erst ab Phase 3 verfügbar). Wähle einen Startkurs (gelbe Phase: zw. 70 und 90; ab grüner Phase zw. 70 and 100) und erhalte diesen Wert 4x ins Betriebskapital. Heimatbahnhof + ein zusätzlicher Bahnhof verfügbar. 3 weitere Bahnhöfe und restliches Betriebskapital

müssen durch das Erreichen bestimmter Ziele erst freigeschaltet werden (siehe unten).

- Eine große Gesellschaft gründen ab Phase 5 (4.3.2.): 60% müssen verkauft sein, dann ist sie zu 100% kapitalisiert und hat alle Bahnhofsmarker freigeschaltet. Ziele sind irrelevant.
- Ende der SR: Falls alle Aktien in Spielerhand, steigt der Kurs im zickzack.
- Neue Spielerreihenfolge für die nächste SR: Der Spieler mit dem meisten Geld wird Erster, der Spieler mit dem zweitmeisten Geld Zweiter usw. Bei Gleichstand bleibt die ursprüngliche Reihenfolge erhalten.

5) Operationsrunde (OR):

- Private zahlen Dividende (Phasen 1-4).
- Gleisteil legen (5.3.):
 - Im Norden darf nur Schmalspur, im Süden nur Normalspur (Iberische Spur) gebaut werden.
 - Jedes erreichbare Gleisteil darf aufgerüstet werden.
 - Kleine Gesellschaften: Dürfen nur im Süden (Normalspurweite) bauen.
 - Große Gesellschaften: Ein Teil legen oder aufrüsten. Ab grüner Phase auch ein zweites Teil für pts20. Eins von den beiden muss gelb sein. Beide müssen auf verschiedenen Hex sein.
 - Aranjuez / Toledo-Teil: Zwei verschiedene Seiten, sind mit einer Erdbeere markiert. Dieses Teil muss mit Madrid verbunden sein.
- Mine: Zusätzlich darf ein gelbes Minenteil (sowohl von kleinen wie auch großen Gesellschaften) gelegt werden, zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Gleisbaus. Das kostet immer 30pts (aufgedruckt). Minenteile können zusätzlich auch eine Kleinstadt aufweisen. Eine Gesellschaft darf nur 1 Minenteil pro OR bauen. Werden aufgerüstet mit grünen Teilen ohne Mine (dieses Abreißen der Mine kostet ebenfalls 30pts und ist nicht zusätzlich, sondern gilt als normales Aufrüsten). Minen bringen ein Einkommen von 30/20/10/0pts während der gelben/grünen/braunen/grauen Phase, das immer ins Betriebskapital geht.
- Bahnhof bauen (5.3.):
 - Bahnhof bauen und Gleisteil legen/aufrüsten darf in beliebiger Reihenfolge geschehen.
 - Der Heimatbahnhof wird zu Beginn der ersten OR einer Gesellschaft gelegt. Alle anderen Bahnhöfe kosten 50pts.
 - Offene Gebirgspässe haben zwei Plätze für Bahnhofsmarker.
 - Die kleine Gesellschaft MZ und die große Gesellschaft MZA teilen sich einen Bahnhofsplatz in Madrid. Jeder Bahnhofsmarker von ihnen blockiert das Feld. Sind beide Gesellschaften im Spiel, werden ihre Bahnhofsmarker übereinander gestapelt.
 - Besitzt eine Gesellschaft ihre Heimat in einem OO-Feld, darf in diesem Feld solange kein Bahnhof gelegt werden, solange die betreffende Gesellschaft ihren Heimatbahnhof nicht gelegt hat oder dort ein braunes Teil gelegt wurde.
- Loks fahren lassen (5.4.):
 - Standard-Loks: Dürfen nur auf dem Süd-Plan fahren bis zu inklusive einem Gebirgspass. Jeder Einkommensort zählt zur Reichweite.
 - Schmalspurloks (Plus-Loks): Erste Zahl der Reichweite gilt für jeden Einkommensort, zweite Zahl nur für Kleinstädte. Häfen und Minen zählen als Kleinstädte. Dürfen nur auf dem Nordplan bis inklusive Gebirgspässen fahren.
 - Kleine Gesellschaften dürfen keine roten Fernverbindungen oder Gebirgspässe anfahren, aber sie dürfen Strecken

hinbauen. Sie dürfen nicht auf dem nördlichen Spielplan bauen oder dort Loks fahren lassen.

- Ein Tender wird an eine Lok angehängt und erhöht die Reichweite der Lok um eine Kleinstadt, einen Hafen oder eine Mine.
- Gesellschaften müssen **nicht** die wertvollste Route fahren.
- Eine Gesellschaft, die einen Zug mit iberischer Spurweite und einen Zug mit Schmalspurweite besitzt, muss diese getrennt fahren lassen: Iberische Spurweite im Süden, Schmalspurweite im Norden. Jede Route muss den Regeln entsprechen. Getrennt bilden Sie keinen „Kombi-Zug“ (siehe unten). Gebirgspässe können von beiden Zügen angefahren werden.

Type	Quantity	Price	Rust
2/1+2	10(+1)	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

- Einkommen einer Route: Einkommen von Minen und Häfen geht direkt ins Betriebskapital, unabhängig vom sonstigen Einfahrergebnis.
- Routen-Boni:
 - Barcelona ODER Madrid + Gijón ODER Bilbao: +100pts.
 - Ost-West Route: +100pts.
 - Beide Boni mit einem Zug: +200pts.
- Eine E-E- oder eine W-W-Route ist nicht erlaubt.

• Einnahmen verwalten (5.5.):

- Einbehalten: Aktienkurs sinkt ein Feld horizontal nach links.
- Auszahlen: Jede Aktie erhält 10% vom Einfahrergebnis. Aktien im Open Market zahlen in die Gesellschaft. Einkommen für Aktien im IPO verbleibt in der Bank. Der Aktienkurs steigt ein Feld horizontal nach rechts.
- Auszahlen bei kleinen Gesellschaften: Falls ausbezahlt wird, gehen 50% ins Betriebskapital und 50% an den Besitzer. Sie dürfen auch einbehalten. Aktienkurs steigt oder fällt wie bei großen.

• Eine kleine Gesellschaft übernehmen (5.6.):

- Große Gesellschaften dürfen während Phase 3 und 4 eine kleine übernehmen. Beide Direktoren müssen einverstanden sein. Die Gesellschaften müssen nicht verbunden sein. Die kleine (aber nicht die große) Gesellschaft muss zumindest eine komplette OR hinter sich haben.
- Eine große darf mehrere kleine Gesellschaften übernehmen, auch innerhalb derselben OR, wenn sie folgende Regeln beachtet:
 - Der Direktor der kleinen erhält eine Aktie der großen, zunächst vom IPO, falls dort keine mehr ist, vom Open Market. Falls im Open Market auch keine Aktie mehr ist, darf die Übernahme nicht stattfinden. Zusätzlich erhält der Direktor der kleinen Gesellschaft 1x den Kurswert aus dem Betriebskapital der großen. Falls nicht genügend Geld vorhanden ist, darf die Übernahme nicht stattfinden.
 - Die große Gesellschaft erhält alle Loks und das Betriebskapital der kleinen.
 - Es ist nicht erlaubt, für eine Übernahme einen Kredit aufzunehmen.
 - Die große Gesellschaft darf den Bahnhofsmarker der kleinen Gesellschaft durch einen eigenen gratis austauschen, falls sie noch einen zur Verfügung hat. Ansonsten kommt der Heimatbahnhof der kleinen aus dem Spiel, jede Gesellschaft kann nun dort einen Bahnhof setzen.

- MZ (kleine) und MZA (große) teilen sich einen Bahnhofsmarker in Madrid. Sind beide Gesellschaften im Spiel, und die MZ wird übernommen, kann ihr Bahnhof nicht ausgetauscht werden (auch wenn die MZA noch nicht eröffnet wurde). Ist die MZA nicht im Spiel, kann der Bahnhof der MZ ersetzt werden.

- Zu Beginn der Phase 5 werden alle kleinen Gesellschaften geschlossen. Sie gehen mit all ihrem Besitz aus dem Spiel, ihre Bahnhofsmarker ebenfalls.

• Lokkauf (5.7.):

- Jede Gesellschaft muss am Ende ihrer OR eine Lok besitzen.
- Kleine Gesellschaften dürfen nur Züge für Iberische Spurweite besitzen, große Gesellschaften jede Art von Loks.
- Das Loklimit ist auf den Besitzbögen angegeben.
- Lokhandel zwischen Gesellschaften ab Phase 3, Preis beliebig (mind. 1pta).
- Zwangslokkauf: Zuerst schießt der Direktor zu. Hat auch er kein Geld mehr, kann er zwischen den folgenden beiden Möglichkeiten wählen:
 - 1) Aktienverkauf. Es darf dabei kein Direktorwechsel bei einer Gesellschaft stattfinden. Kann durch Aktienverkauf nicht genügend Geld auftreiben, darf er keine Aktien verkaufen, sondern muss Möglichkeit 2 in Anspruch nehmen.
 - 2) Kredit aufnehmen. Nur über die ausstehende Summe.
- Der Direktor kann sich nur für eine dieser beiden Möglichkeiten entscheiden.
- Kredite werden nur an Spieler vergeben, nicht Gesellschaften.
- Ein Spieler mit Kreditschulden dürfte weitere Kredite aufnehmen, falls notwendig. Er darf aber solange keine Aktien kaufen, bis er seine Schulden komplett plus 50% Zinsen (aufgerundet) zurückgezahlt hat.
- Abgeworfene Lokkarten gehen immer aus dem Spiel, nie in den Open Market.

Eine Lok exportieren (5.9.): Am Ende jedes Sets von ORs geht die aktuell zu kaufende Lok aus dem Spiel.

6) Ziele, Kapitalisierung und freigeschaltete Bahnhöfe:

- Kleine Gesellschaften haben keine Ziele.
- Große Gesellschaften haben 3 Ziele:
 - 1) Destination: Erfüllt, wenn es eine Route von der Heimatstadt zur Destination gibt. Die Gesellschaft muss dafür keine Lok besitzen. Bahnhofsmarker blockieren dabei nicht. Die Destinationen sind auf dem Spielplan eingezeichnet.
 - 2) Fahre mit einer Lok zu einer roten Fernverbindung.
 - 3) Fahre mit einer Lok zu einem Hafen.
- Die Ziele müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge erfüllt werden. Die Erfüllung des ersten/zweiten/dritten Zieles bringt 1x/2x/3x den Ausgabekurs ins Betriebskapital. Außerdem wird jedesmal ein Bahnhofsmarker freigeschaltet.

7) Gebirgspässe (6.2.):

- Können erst ab der grünen Phase eröffnet werden.
- Das Eröffnen gilt als zusätzliche Aktion in der Phase „Gleisteile bauen 6 Bahnhof errichten“. Dazu werden die Kosten (auf dem Spielplan angezeigt) bezahlt und der „Closed“-Marker entfernt. Nun darf man einen Bahnhofsmarker (solange noch keiner gelegt wurde) zum Preis von 50pts auf den Gebirgspass legen.
- Die zweite Gesellschaft, die einen Bahnhofsmarker auf einen Gebirgspass setzt, zahlt die 50pts an die Gesellschaft, die schon einen Bahnhof dort liegen hat.
- Keine Gesellschaft darf zwei Bahnhofsmarker auf demselben Gebirgspass haben, wohl aber auf verschiedenen.
- Die Bahnhofsmarker blockieren eine Route wie gewohnt.

- Solange ein Gebirgspass offen ist, zählt er hinsichtlich der Zugreichweite als Großstadt mit einem Wert von 50/30/40/40 (je nach Gebirgspass) für Gesellschaften **mit** einem Bahnhof dort und mit einem Wert von 0 für Gesellschaften, die dort keinen Bahnhof besitzen.
- Über einen offenen Pass können Gleisteile und Bahnhöfe auf der anderen Spielplanhälfte gebaut werden. Von einem Bahnhof in einem Gebirgspass können Routen sowohl in den Norden als auch in den Süden geführt werden, die entsprechende Lok vorausgesetzt.
- Um einen Zug von einer Karte zur anderen fahren zu lassen, braucht es einen kombinierten Zug.
- Kombinierte Züge (6.2.1.):
 - Maximal 2 Loks können kombiniert werden.
 - Die zwei Loks müssen von verschiedenem Typ (Iberische und Schmalspurlok) sein.
 - Eine der beiden Loks muss eine bereits aus dem Spiel gegangene Lok sein. Die andere darf das nicht sein.
 - Um eine aus dem Spiel gegangene Lok zu recyceln, muss man das doppelte des Nennwerts bezahlen. Danach ordnet man sie einer Lok zu, die sich bereits im Besitz der Gesellschaft befindet, und bildet so einen „Kombi-Zug“. Das Lokkärtchen wird dafür halb unter das andere geschoben, so dass nur mehr die Reichweite erkennbar ist. Ab diesem Zeitpunkt zählen die beiden Kärtchen in allen Belangen als **ein** Zug. Sie dürfen nicht mehr getrennt werden.
 - Wenn die Haupt-Lok (die nicht-recycelte) keine permanente Lok ist, geht die Kombi-Lok zum selben Zeitpunkt aus dem Spiel, zu dem die Haupt-Lok verschrottet worden wäre.
 - Ein Kombi-Zug zählt als nur als 1 Zug bezüglich Loklimit.
 - Eine Gesellschaft am Loklimit darf dennoch eine bereits aus dem Spiel gegangene Lok kaufen, um einen Kombi-Zug zu bilden.
 - Eine Gesellschaft darf beliebig viele Kombi-Züge (bis zum Loklimit) besitzen.
 - Gesellschaften dürfen mit Kombi-Loks wie mit normalen Zügen handeln.
 - Die Reichweite einer Kombi-Lok ist die Summe der Reichweiten der beiden Loks, aus denen sie besteht.
 - Eine Kombi-Lok muss über einen Gebirgspass fahren. Sie muss mindestens einen Einkommensort auf jeder Kartenhälfte anfahren, sonst darf sie nicht fahren. Alle anderen angefahrenen Orte dürfen auf einer beliebigen Karte sein. Auch die von dem „Plus-Wert“ der Lok und von einem Tender betroffenen Kleinstädte dürfen sich auf einer beliebigen Karte befinden. Kombi-Loks dürfen also einen Tender besitzen.
 - Eine Kombi-Lok darf nur 1 Gebirgspass auf ihrer Route haben.
 - Das Recyclen geschieht während der Lokkaufphase.
 - Kleine Gesellschaften dürfen keine Kombi-Lok besitzen.
 - Beim Zwangslokkauf darf keine Kombi-Lok gekauft werden (siehe 5.7.1 „Zwangslokkauf“).
 - Der Erdbeerzug von Privatgesellschaft Nr. 3 kann nicht kombiniert werden.
- Wenn ein Gebirgspass offen ist, gelten die beiden Hexfelder, die der Gebirgspass verbindet, in allen Belangen als angrenzend.

8. Spielphasen (7.):

Phase 1: Beginnt mit Spielspart und umfasst die Versteigerung der Privatpapiere.

Phase 2: Beginnt mit der ersten Aktienrunde.

- Gelbe Gleisteile und 2/1+2 Loks verfügbar.
- Nur kleine Gesellschaften und große nördliche Gesellschaften sind verfügbar.

- Alle Gesellschaften dürfen nur 1 gelbes Teil und zusätzlich ein gelbes Minenteil legen.
- Eine OR nach jeder SR.
- Gebirgspässe dürfen nicht gebaut werden.
- Alle Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften von Spielern zu einem Preis zwischen 1pta und dem Nennwert kaufen.
- Minen, rote Fernverbindungen, Häfen: gelber Wert.
- Loklimit: Kleine Ges.: 2, große Ges.: 4.
- Lokhandel zwischen Gesellschaften verboten.
- Kombi-Loks nicht möglich.

Phase 3: Beginnt mit dem Kauf der ersten 3/2+3 Lok.

- Gelbe und grüne Teile verfügbar.
- Südliche große Gesellschaften verfügbar.
- Alle Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften von Spielern zu einem Preis zwischen 1pta und 150% des Nennwerts kaufen.
- Südliche große Gesellschaften dürfen kleine übernehmen.
- Alle **großen** Gesellschaften dürfen zwei Teile (eines davon gelb) plus ein Minenteil legen bzw. aufrüsten.
- Zwei ORs nach jeder SR.
- Gebirgspässe dürfen gebaut werden.
- Minen, rote Fernverbindungen, Häfen: grüner Wert.
- Loklimit: Kleine Ges.: 2, große Ges.: 4.
- Lokhandel zwischen Gesellschaften erlaubt.
- Kombi-Loks nicht möglich.

Phase 4: Beginnt mit dem Kauf der ersten 4/3+4 Lok.

- Gelbe und grüne Teile verfügbar.
- 2er und 1+2 Loks verschrottet (gehen ohne Kompensation aus dem Spiel).
- Alle Gesellschaften dürfen Privatgesellschaften von Spielern zu einem Preis zwischen 1pta und 200% des Nennwerts kaufen.
- Minen, rote Fernverbindungen, Häfen: grüner Wert.
- Loklimit: kleine Ges.: 1; große Ges.: 3.
- Kombi-Loks sind nun möglich..

Phase 5: Beginnt mit dem Kauf der ersten 5/4+5 Lok.

- Gelbe, grüne und braune Teile verfügbar.
- Alle kleinen Gesellschaften sind aus dem Spiel.
- Alle privaten Gesellschaften sind aus dem Spiel.
- Von jeder Gesellschaft, die ab jetzt gegründet wird, müssen 60% verkauft sein, damit sie in Betrieb geht. Sie erhält das volle Betriebskapital (10x Ausgabekurs). Alle ihre Bahnhöfe sind freigeschaltet, Ziele sind ohne Bedeutung.
- Drei ORs nach jeder SR.
- Minen, rote Fernverbindungen, Häfen: brauner Wert.
- Loklimit: große Ges.: 3

Phase 6: Beginnt mit dem Kauf der ersten 6/5+6 Lok.

- Gelbe, grüne und braune Teile verfügbar..
- 3 and 2+3 verschrottet (ohne Kompensation aus dem Spiel).
- Minen, rote Fernverbindungen, Häfen: brauner Wert.
- Loklimit: große Ges.: 2

Phase 7: Beginnt mit dem Kauf der ersten 8/6+8 Lok.

- Gelbe, grüne, braune und graue Teile verfügbar.
- 4 und 3+4 verschrottet (ohne Kompensation aus dem Spiel).
- RENFE wird gegründet und damit das Spielende eingeläutet (siehe unten).
- Minen, rote Fernverbindungen, Häfen: grauer Wert.
- Loklimit: große Ges.: 2

9) End of the game (8.):

Mit dem Kauf oder Export des zweiten 8/6+8-Zuges wird das Spielende ausgelöst. Der aktuelle OR wird abgeschlossen (nicht der volle Zyklus), dann folgt die letzte SR. Danach werden drei ORs

gespielt. Die ersten beiden normal. **In der dritten wird das Einkommen der nördlichen Gesellschaften verdoppelt.** Auch der Kursmarker bewegt sich zweimal. Nach dieser speziellen OR ist das Spiel zu Ende.

Um den Gewinner zu ermitteln (8.1): Addiere das gesamte Bargeld +

den Gesamtwert des Aktienportfolios. Von diesem Betrag ziehe gegebenenfalls die Gesamtschuld + 50 % Zinsen auf diese Schuld ab, aufgerundet.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt das Spiel.

GLOSSAR

Aktien: Eine Aktie repräsentiert einen 10%-Anteil an einer großen Gesellschaft. Das 20%-Direktorenzertifikat repräsentiert den Besitz von zwei Aktien.

Aktienausgabe (engl. IPO = Initial Public Offering): Der Platz, wo die Aktien der Gesellschaften gestapelt werden. Von dort werden sie zum Ausgabekurs gekauft (siehe die Definition des Ausgabekurses).

Aktienmarkt: Dieser wird durch ein Zickzack-Diagramm dargestellt. Die Werte in den Felder geben den Aktienkurs einer Gesellschaft an und werden durch einen Spielstein markiert. Auch als Aktienkurs-tabelle bezeichnet.

Aktienrunde (engl. Share round = SR): Runde, in der die Spieler mit ihrem persönlichen Geld Aktien verkaufen und kaufen.

Ausgabekurs: ist der Wert der Aktien, der vom Direktor einer Gesellschaft zum Zeitpunkt des Kaufs des ersten Zertifikats dieses Unternehmens festgelegt wird. Alle Aktien, die von der Aktienausgabe erworben werden, werden zum Ausgabekurs gekauft. Dieser Wert kann vom Kurswert abweichen und wird unterhalb der Aktienkurs-tabelle angezeigt.

Bahnhof: Sie werden durch Spielsteine der jeweiligen Gesellschaft repräsentiert. Die Bahnhöfe werden in Städten auf allen verfügbaren Feldern dieser Stadt platziert. Die Bahnhöfe dienen dazu, sicherzustellen, dass die Züge durch die Städte fahren können, in denen sie sich befinden. Gleichzeitig kann man mit ihnen die Strecken für andere Gesellschaften blockieren. Für eine Route ist ein Bahnhof zwingend vorgesehen.

Besitzbogen: Jeder Besitzbogen repräsentiert eine große oder kleine Gesellschaft. Alle Besitztümer der Gesellschaft sind auf diesen Besitzbögen gesammelt: Privatgesellschaften, Geld (das Betriebskapital), Züge und Bahnhofsmarker.

Betrieb aufnehmen (in Betrieb gehen): Damit eine Gesellschaft operieren kann, müssen Voraussetzungen erfüllt sein. Zumeist muss eine bestimmte Anzahl an Aktien gekauft worden sein, damit sie in Betrieb gehen kann.

Betriebskapital: Dies ist das Geld, das ein Unternehmen auf seinem Besitzbogen hat. Das Betriebskapital kann auch 0 sein, niemals aber negativ.

Blockierte Route: Eine Route (siehe unten) gilt als blockiert, wenn sie eine Stadt durchqueren würde, in der alle Stationsplätze von Bahnhofsmarkern belegt sind, die nicht der Betreiber-gesellschaft gehören. Genau an diesem Punkt ist die Route gesperrt.

Direktor: Ist der Inhaber des Direktorenzertifikats einer Gesellschaft. Dieses entspricht 20% der Aktien. Er ist der größte Anteil-eigner und bleibt es auch, wenn ein anderer gleich viele Aktien besitzt. Kleine Gesellschaften haben nur ein Zertifikat, das immer das Direktorenzertifikat ist.

Einnahmeort: Jeder Ort auf dem Spielfeld, der einem Unternehmen entlang seiner Routen Einnahmen bringt; das heißt: Städte, Kleinstädte, Häfen, Gebirgspässe, Minen und rote Fernverbindungen.

Export eines Zuges: Am Ende jedes vollständigen Zyklus von

Operationsrunden (siehe unten) wird eine Zugkarte aus dem Spiel entfernt. Sie stellt einen Export des Zuges in ein anderes Land dar.

Gebirgspässe: Es gibt vier im Spiel und ihr Zweck besteht darin, die beiden Karten, die Hauptkarte und die Nordkarte, zu verbinden. Damit diese Verbindung zustande kommt, muss eine Gesellschaft den Gebirgspass bauen, d.h. die aufgedruckten Kosten bezahlen. Sie werden durch zwei Kreise dargestellt, die auf die gleiche Weise wie bei Städten funktionieren.

Gleis: Ist auf den sechseckigen Plättchen, den Gleisteilen aufgedruckt (und auch auf manchen Feldern des Spielplans). Auf einer Seite der Gleisplättchen erscheint eine durchgehende schwarze Linie, sie stellt das Gleis der iberischen Spurweite dar. Auf der anderen Seite ist eine schwarz-weiß gestrichelte Linie zu sehen, gleichbedeutend mit Schmalspur dar. Die Gleisplättchen werden aneinander gelegt und bilden immer längere Strecken, bis sie ein Ziel erreichen oder blockiert sind. Einige Strecken sind bereits in einigen Hexfeldern auf der Karte vorgedruckt. Wenn sie sich in gelben Sechsecken befinden, können sie später aufgerüstet werden; wenn sie sich in grauen Sechsecken befinden, kann diese Strecke zu keinem Zeitpunkt aufgerüstet werden und bleibt für das gesamte Spiel in diesem Zustand.

Hafen: Obwohl es in Spanien viele Städte mit Häfen gibt, gibt es im Spiel nur wenige Häfen. Sie sind auf dem Spielplan durch einen blauen Anker dargestellt.

Heimat (Home): Diese befindet sich immer in einer Stadt und wird auf dem Spielplan durch das Logo des entsprechenden Unternehmens dargestellt. Wenn ein Unternehmen seinen Betrieb aufnimmt, platziert es als Erstes seinen ersten Bahnhofsmarker in der entsprechenden Stadt. Die erste Station wird manchmal auch als „Heimatbahnhof“ oder „Startstadt“ bezeichnet. Die Gesellschaft CRB hat beispielsweise ihren Hauptsitz in Badajoz, wo ihr Logo auf der Karte aufgedruckt ist. Ihr erster Bahnhof wird dort platziert.

Kleinstadt: Wird auf der Karte oder auf den Gleisteilen, die auf der Karte platziert werden, mit einem oder mehreren kleinen schwarzen Kreisen oder Balken dargestellt (diese stellen genau dasselbe dar).

Kurswert: Im Gegensatz zum Ausgabekurs (siehe oben), der unveränderlich ist, schwankt der Kurswert während des Spiels und ist immer der Wert, der auf der Aktienkurs-tabelle mittels Marker angegeben ist.

Open Market: Dies ist das Feld auf dem Börsenbrett, auf dem die Aktien platziert werden, die während des Spiels verkauft werden.

Operationsrunde (OR): Eine Runde, in der Gesellschaften unter der Leitung ihres Direktors auf der Karte operieren, Gleise und Bahnhöfe verlegen, Routen betreiben usw. Häufig wird diese in den Regeln mit der Abkürzung OR angegeben.

Phasen: Das Spiel wird in verschiedenen Phasen gespielt, die den Lauf der Zeit darstellen. Phasenwechsel haben viele Konsequenzen – Verschrottung alter Züge, neue und bessere Züge kommen ins

Spiel, Bau komplexerer Gleisteile, Möglichkeit des Baus von Gebirgspässen usw. Mehrere Phasen werden auch in Gruppen zusammengefasst und nach der neu verfügbaren Gleisteilfarbe benannt. So spricht man von gelber, grüner, brauner und grauer Phase.

Rote Fernverbindungen: Stellen entfernte Ziele dar. Die schwarzen Pfeile sind die Gleisanschlüsse, nur daran dürfen Gleisteile hinführen.

Route: ist es ein nicht blockierter Gleisabschnitt beliebiger Länge, der mindestens einen Bahnhof der betreibenden Gesellschaft enthält. Eine Route braucht man für drei Fälle: (a) zum Bau von Gleisen und zum Platzieren von Bahnhöfen (Verbindungen); (b) zum Fahren von Zügen, die Länge ist durch die Reichweite des Zuges begrenzt; (c) zum Erreichen des Ziels (siehe 6.1.1. „Ziele“ im Regelbuch), dabei werden blockierte Städte ignoriert.

Städte: Sie werden auf der Karte oder auf den Gleisteilen, die auf dem Spielplan platziert werden, durch einen oder mehrere weiße Kreise dargestellt. Einige dieser Kreise zeigen das Logo einer Gesellschaft, ihren Startpunkt. Mehrere verbundene Kreise im selben Hexfeld oder auf demselben Gleisteil repräsentieren nur eine Stadt. Diese großen Kreise dienen zum Platzieren von Bahnhofsmarkern.

Verbindung: eine Verbindung besteht zwischen zwei Orten, wenn

eine Gleisverbindung zwischen ihnen gemäß einer Route (siehe unten) besteht.

Zertifikat: Jede Privatgesellschaft und jedes Aktienpapier gilt als Zertifikat. Beachte, dass ein Direktorenzertifikat einer großen Gesellschaft zwei 10%-Aktien darstellt, aber nur ein Zertifikat.

Zug (= Lok): Züge werden durch Karten dargestellt. Auf der Vorderseite sind die Züge der iberischen Spurweite und auf der Rückseite die der Schmalspurzüge. Jedes Zugkärtchen zeigt eine ganze Zahl (iberische Spurweite) oder die Summe zweier Zahlen (Schmalspur). Diese Zahlen geben die Reichweite des Zuges an; das heißt, die Anzahl der Einkommensorte, die dieser Zug erreichen kann. Die Kärtchen werden nach Reichweite gestapelt, von klein nach groß. Wenn alle Züge eines Typs verkauft sind, werden die Züge des nächsten Typs verfügbar, die eine größere Reichweite aufweisen als die vorherigen. Jeder Kauf oder Export eines neuen Zugtyps löst einen Phasenwechsel aus und bringt das Spiel somit voran. Züge stellen auch den Zeitablauf dar.

Zugreichweite: Diese wird durch eine Zahl auf jeder Zugkarte angegeben und gibt die Fähigkeit des Zuges an, eine bestimmte Anzahl von Einnahmeorten zu erreichen.

AUSFÜHRLICHE BEISPIELPARTIE

Leon, Tina, Ronnie und Gabi spielen ein 18España-Spiel. Sie nehmen die Startspielerkarten mit den Nummern von 1 bis 4 und verteilen sie nach dem Zufallsprinzip. Leon erhält die Karte mit der Nummer 1 und setzt sich daher als erster an den Tisch. Der Rest setzt sich im Uhrzeigersinn auf die Nummern 2, 3 und 4: Gabi, Tina und Ronnie.

Sie verwenden das zufällige Setup für das Spiel, sodass folgende Gesellschaften im Spiel sind:

Nordplan: CFLG, SFVA, CFEA und FdC.

Kleine Ges. im Süden: ZP, MS, SC, AC, CM und MH.

Große Ges. im Süden: TBF, AVT, A, N, MCP und GSSR.

Privatunternehmen Nr. 6 kommt mit 10% FdC.

Privatunternehmen Nr. 7 kommt mit 20% SFVA (Direktor).

Das Spiel beginnt mit der Auktion der Privatgesellschaften. Bei vier Spielern beträgt das Startgeld jeweils 650 Pts.

Auktion privater Unternehmen

Leon startet die Auktion der Privaten Nr. 1 und bietet 20 Pts Gabi passt, Tina bietet 25 Pts und Ronnie 30 Pts Leon und Ronnie passen, und Ronnie zahlt 30 Pts an die Bank für den Kauf der Compañía del Ferrocarril de la Habana a Güines.

Gabi ist die zweite Spielerin und startet daher die Auktion der Ferrocarril de Barcelona a Mataró. Sie bietet 60 Pts. Tina erhöht auf 80 Pts und Ronnie auf 90 Pts. Leon passt. Gabi passt ebenfalls, und Tina bietet 95 Pts. Ronnie passt, und Tina bekommt die Privatgesellschaft und den Zug, den es anbietet, für 95 Pts, die an die Bank gezahlt werden.

Es ist Zeit für die Auktion der Privaten Nr. 3, die Tina startet. Sie bietet 90 Pts. Ronnie bietet 95 Pts und Leon passt. Gabi bietet 100 Pts, Tina passt, und Ronnie bietet 105 Pts. Gabi passt und Ronnie bekommt die Compañía del Ferrocarril de Madrid a Aranjuez für 105 Pts, die an die Bank gezahlt werden.

Ronnie passt auf Privatgesellschaft Nr. 4, also bietet Leon 120 Pts für die Compañía del Ferrocarril de Alar del Rey a Santander. Gabi passt und Tina bietet 125 Pts. Leon passt und Tina gewinnt die Auktion und zahlt 125 Pts an die Bank.

Nun ist Privatgesellschaft Nr. 5 an der Reihe. Leon startet die Auktion erneut, da alle Spieler bereits eine Auktion begonnen haben. Er bietet 145 Pts und alle Spieler passen nacheinander. Leon zahlt diesen Betrag an die Bank und bekommt die Privatgesellschaft La Maquinista und die fünf Tenderkarten, die dabei sind.

Da die CRB nicht im Spiel war, als das Setup erstellt wurde, wird Privatgesellschaft Nr. 6 mit der Seite der Ferrocarril Vasco-Navarro versteigert. Gabi bietet 160 Pts Tina und Ronnie passen, und Leon bietet 165 Pts Gabi passt, und Leon erhält die Privatgesellschaft mit dem 10%-Anteil der FdC.

Tina muss die letzte Auktion einer Privatgesellschaft starten oder passen. Bei der Ferrocarril de Carreño ist das 20% Direktorenzertifikat der SFVA dabei. Tina bietet 170 Pts und Gabi 180 Pts. Ronnie und Leon passen. Tina bietet 185 Pts Gabi passt, und Tina zahlt 185 Pts an die Bank. Sie erhält beide Zertifikate. Sie muss nun den Ausgabekurs für die SFVA festlegen, und wählt 90 Pts (das Maximum für eine nördl. Gesellschaft während der gelben Phase). Sie legt einen Marker in das Feld 90 der Ausgabekursanzeige und einen weiteren in die Spalte 90 der Aktienkurstabelle.

Für die Reihenfolge in der ersten Aktienrunde wird überprüft, wer am wenigsten Geld hat. Tina hat 245 Pts und erhält daher die Karte Nr. 1. Leon folgt mit 340 Pts und erhält die Karte Nr. 2. Ronnie hat 515 Pts und erhält die Karte Nr. 3. Gabi hat das meiste Geld, nämlich 650 Pts, und erhält Karte Nr. 4.

Aktienrunde (SR1)

In der ersten Aktienrunde sind kleine Gesellschaften und große nördliche Gesellschaften verfügbar.

Tina kauft das Direktorenzertifikat der AC zu einem Wert von 100 pts (der höchste zulässige Wert) und zahlt diesen Betrag zweimal an die Bank. Tina erhält das Direktorenzertifikat und den AC-Besitzbogen mit 200 pts in der Kasse. Sie legt den Kursmarker in das 100er-Feld der Kurstabelle.



Leon kauft das Direktorenzertifikat der FdC und legt den Ausgabekurs auf 90 pts fest (das Maximum für eine nördl. Gesellschaft während der gelben Spielphase). Leon zahlt den doppelten Wert (nämlich 180 Pts) an die Bank, da das Direktorenzertifikat, obwohl es nur ein Zertifikat ist, zwei Aktien darstellt. Nun besitzt er bereits drei Aktien dieser Gesellschaft, da er eine Aktie zusammen mit der Privaten Nr. 6 erhalten hatte. Er legt den Kurswert-Marker auf das Feld 90 der Kurstabelle, unter den SFVA-Marker, der dort liegt, seit Tina den Ausgabekurs der SFVA festgelegt hatte, als sie Private Nr. 7 bekam. Zusätzlich legt er einen Marker auf das Feld 90 der Ausgabekurstafel (IPO).

Ronnie beschließt, eine andere kleine Gesellschaft, die ZP, ebenfalls zum Höchstwert von 100 pts zu gründen: Er zahlt 200 Pts an die Bank - die Firma ist betriebsbereit. Ronnie erhält das Direktorenzertifikat und den ZP-Besitzbogen mit 200 Pts in der Kasse. Er legt den Kursmarker auf das Feld 100 der Kurstabelle, unter den AC-Marker.

Gabi kauft das Direktorenzertifikat der CFLG und legt den Ausgabekurs auf 70 Pts fest. Dazu legt sie einen Marker auf das Feld 70 in der Aktienaussgabe, einen weiteren auf das Feld 70 der Kurstabelle.

Tina hat keine weiteren verfügbaren Aktionen mehr, da sie nicht genug Geld hat, um etwas zu kaufen. Verkaufen darf sie auch nichts. Kleine Gesellschaften dürfen nie verkauft werden, und die SFVA darf aus mehreren Gründen nicht verkauft werden: Sie hat noch nicht operiert, und ein Direktorenzertifikat kann man nur verkaufen, wenn ein anderer Spieler mindestens 20% besitzt. Daher ist Leon wieder an der Reihe, der die vierte Aktie der FdC für 90 Pts kauft. Da nun 40% verkauft wurden, geht die FdC in Betrieb. Leon erhält den Besitzbogen mit dem vierfachen Ausgabekurs in seiner Kasse ($90 \times 4 = 360$) und fünf Bahnhofsmarkern. Er legt zwei davon auf die Zeile mit den verfügbaren Markern auf dem Besitzbogen und die anderen drei auf die Zeile mit den gesperrten Markern. Das Unternehmen ist bereit für den Betrieb in der nächsten Operationsrunde.

Ronnie gründet eine weitere kleine Gesellschaft, nämlich die CM zu einem Kurs von 100. Er zahlt 200 Pts an die Bank, und die Gesellschaft ist betriebsbereit. Ronnie erhält das Direktorenzertifikat und den CM-Besitzbogen mit 200 Pts in seiner Kasse. Er legt den Kursmarker in das 100er-Kästchen der Kurstabelle unter den ZP-Marker.

Gabi kauft das Direktorenzertifikat der kleinen Gesellschaft SC zum Startwert von 90 Pts. Sie zahlt zweimal diesen Betrag an die Bank und erhält das Direktorenzertifikat und den Besitzbogen mit 180 Pts im Betriebskapital. Der Kursmarker kommt auf das Feld 90 der Kurstabelle, unter den FdC-Marker.

Tina hat keine weiteren verfügbaren Aktionen mehr und passt, und Leon passt ebenfalls. Ronnie kauft einen FdC-Anteil zu 90 Pts und zahlt ihn an die Bank. Ronnie erhält das entsprechende Zertifikat.

Gabi gründet eine weitere kleine Gesellschaft, die MS, zu einem Kurs von 90. Auch jetzt erhält sie Direktorenzertifikat und den Besitzbogen mit 180 Pts. Der Marker kommt auf das Feld 90 der Kurstabelle, unter den SC-Marker.

Leon passt erneut, und Gabi ist die Einzige, die genug Geld hat, um weiterhin etwas zu kaufen, also kauft sie eine CFLG-Aktie für 70 Pts und zahlt diese an die Bank. Leon passt erneut, und Gabi kauft die vierte CFLG-Aktie. Mit diesen beiden Aktien sind die 40 % erreicht, die für die Gründung einer Gesellschaft erforderlich sind, also erhält sie den Besitzbogen mit $70 \times 4 = 280$ Pts im Betriebskapital und fünf Stations-Markern. Sie legt zwei davon auf die Zeile mit den verfügbaren Markern und die anderen drei auf die Zeile mit den gesperrten Markern. Die Gesellschaft ist bereit, um in der nächsten Operationsrunde zu agieren.

Alle passen nun nacheinander und beenden damit die Aktienrunde. Die Spielreihenfolge für die nächste Aktienrunde wird festgelegt: Karte Nr. 1 für den mit dem meisten Geld, Karte Nr. 2 für den mit dem

zweiten Geld usw. Leon erhält daher Karte Nr. 1 (er besitzt noch 70 Pts), Tina erhält Karte Nr. 2 (sie hat 45 Pts), Ronnie erhält Karte Nr. 3 (er hat 25 Pts) und Gabi erhält Karte Nr. 4 (sie hat 10 Pts).

Nach der Aktienrunde findet die erste Betriebsrunde statt, in der die Gesellschaften ihre Aktionen durchführen, beginnend mit der Gesellschaft mit dem höchsten Wert und endend mit der Gesellschaft mit dem niedrigsten Wert. Falls zwei oder mehr Gesellschaften den gleichen Kurswert haben, ist jene zuerst dran, deren Marker im Feld weiter oben liegt.

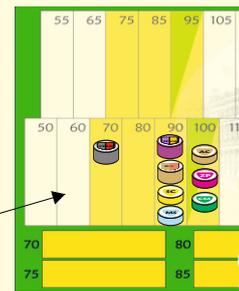
Die Reihenfolge ist wie abgebildet.

Betriebsrunde (OR1.1 von 1)

Zunächst zahlen alle Privatgesellschaften das Einkommen an ihre Eigentümer. Leon erhält insgesamt 30 Pts (10 von La Maquinista und 20 von Ferrocarril Vasco-Navarro). Tina verdient insgesamt 60 Pts (10 Pts von Ferrocarril de Barcelona a Mataró, 20 von Ferrocarril de Alar del Rey a Santander und 30 von Ferrocarril de Carreño). Ronnie erhält insgesamt 20 Pts (5 Pts von Ferrocarril de La Habana a Güines und 15 von Ferrocarril de Madrid a Aranjuez). Gabi erhält nichts, da sie bei der Startauktion keine Privatunternehmen erhalten hat.

Es sind nur gelbe Plättchen verfügbar, da wir uns in Phase 2 des Spiels befinden.

AC ist die erste Gesellschaft, die jetzt dran ist. Als Erstes muss der Heimatbahnhof auf das entsprechende Hexfeld auf der Karte gelegt werden: Albacete (Hexfeld H28). Da dort noch kein Gleisplättchen liegt, muss die AC eines legen. Das kostet 30 pts, die sie aus dem Betriebskapital bezahlt. Sie legt eine Gerade in Richtung der



Hexfelder G27 und I29. Da es sich um die erste Operationsrunde der AC handelt, hat sie noch keine Züge. Sie kTina also kein Geld einfahren, daher wird der Kurswert um eine Spalte nach links gesenkt. Tina legt den AC-Marktwerter in die Spalte 90, unter den MS-Marker, und dreht den AC-Marker um, um anzuzeigen, dass die Gesellschaft bereits tätig war. Jetzt kauft sie einen 2er-Zug für 100 Pts, die aus dem Betriebskapital an die Bank gezahlt werden. Schließlich beschließt Tina als Direktorin der AC, ihre eigene Privatgesellschaft Ferrocarril de Barcelona a Mataró für 60 Pts zu kaufen. Mit dieser erhält die AC einen weiteren Zug (Tina wählt einen 2er-Zug statt eines 1+2er-Zugs). Damit schließt die Privatgesellschaft und wird aus dem Spiel genommen.

Nun ist die ZP dran, Ronnie ist ihr Direktor. Er platziert den Heimatbahnhof in Saragossa (J20-Hex) und legt dort ein OO-Plättchen, wie im Hex angegeben. Er zahlt 20 Pts an die Bank wegen der Terrainkosten. Da auf dem OO-Plättchen zwei Felder für den Heimatbahnhof zur Auswahl stehen, beschließt Ronnie, den Bahnhof auf das Feld in Richtung Lérida (K19) zu legen. Das andere Feld auf dem OO-Plättchen zeigt in Richtung Calatayud (I21). Auch für die ZP ist es die erste Betriebsrunde, sie hat also keinen Zug. Sie kann also kein Geld einfahren, daher wird der Kurswert um eine Spalte nach links gesenkt. Ronnie legt den Kursmarker auf das Feld 90, unter den AC-Marker. Er dreht den ZP-Marker um, um zu zeigen, dass sie bereits operiert hat. Jetzt kauft sie einen 2er-Zug für 100 Pts, bezahlt vom Betriebskapital. Ihr Zug ist beendet.

Ronnie macht trotzdem weiter, jetzt mit der CM. Sie legt den Heimatbahnhof in Córdoba (E29) und zahlt 10 Pts für das Legen eines Plättchens dort wegen der Terrainkosten. Er richtet das Plättchen in Richtung der Felder E31 und F28. Die CM kauft einen Tender von La Maquinista, der Privatgesellschaft von Leon, und zahlt dafür 60 Pts an die Bank und 20 Pts an Leon. Sie kauft von Ronnie die Privatgesellschaft Ferrocarril de La Habana a Güines (oder, frei gesagt: Ronnie kauft sich selbst seine Privatgesellschaft ab). Ronnies Gesellschaft CM zahlt aus ihrem Betriebskapital 20 Pts an Ronnie, die er zu seinem Privatvermögen legt. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels ist der Höchstpreis, zu dem eine Privatgesellschaft gekauft werden kann, ihr Nennwert. Daher kauft die CM die Ferrocarril de La Habana a Güines zum maximal zulässigen Preis. Er beschließt, die Fähigkeit der Privatgesellschaft zu nutzen, um kostenlos Gleise in einem Minenfeld zu bauen, und legt ein Minenplättchen auf das Feld E31 in Richtung Málaga (E33). Die Privatgesellschaft schließt nach Nutzung ihrer Fähigkeit und wird daher aus dem Spiel genommen. Auch die CM besitzt keinen Zug. Das bedeutet, sie kann keine Dividende ausschütten. Ihr Kurswert sinkt ein Feld nach links. Der Kursmarker kommt unter den ZP-Marker. Die CM muss nun eine Lok kaufen, aber der Lokpreis beträgt 100 Pts, und sie hat nur 90 Pts im Betriebskapital. Das verpflichtet Ronnie, die Differenz aus eigener Tasche zu begleichen. Da er 65 Pts hat, hat er kein Problem damit, die fehlenden 10 Pts für den Zug zu zahlen. Also kauft er einen 2er-Zug. Im Betriebskapital der CM verbleiben 0 Pts, Ronnies Privatkapital beträgt 55 Pts. CMs Zug ist beendet.

Die nördliche große Gesellschaft FdC ist an der Reihe, deren Direktor Leon ist. Er legt den Heimatbahnhof nach Santander (I5). Da dort das Anfangsfeld gelb vorgedruckt ist, darf er dort kein Plättchen legen (vorgedruckte Plättchen auf der Karte zählen in jeder Hinsicht als gelegtes Plättchen), also nutzt er seine Aktion des Plättchenlegens, um eines auf Torrelavega (H3) zu legen, ausgerichtet nach Llanes (G5). Die FdC kauft einen Tender und zahlt 80 Pts aus dem Betriebskapital. 60 Pts gehen an die Bank und 20 Pts an Leon selbst, dem Eigentümer von La Maquinista, dem Privatunternehmen, das die Tender bereitstellt. Wie bei den vorigen Gesellschaften: Kein Zug, keine Dividende, Kurs sinkt. Die FdC kauft zwei 1+2-Züge und zahlt 200 Pts an die Bank. Ihr Zug ist beendet.

Die von Gabi geleitete SC ist dran. Sie legt den Heimatbahnhof nach Sevilla (C31), zahlt 20 Pts wegen der dortigen Terrainkosten und legt ein gelbes OO-Plättchen. Die zwei Ausgänge führen Richtung D32 und Richtung Cádiz (C33). Der Heimatbahnhof kommt auf das Feld mit Anschluss nach Cadiz. Auch sie kauft einen Tender und zahlt 20 Pts an Leon und 60 Pts an die Bank. Es ist die erste Betriebsrunde der Gesellschaft, also hat sie keinen Zug. Daher kann sie keine Dividende



ausschütten, der Kurswert sinkt ein Feld nach links. Gabi bewegt den SC-Kursmarker auf das Feld 80 Pts an das untere Ende des Stapels, unter den FdC-Token, und sie dreht den SC-Token um, um anzuzeigen, dass diese Gesellschaft bereits operiert hat. Die SC hat jetzt nur noch 80 Pts, der billigste Zug kostet aber 100 Pts. Außerdem besitzt Gabi privat nur 10 Pts. Diese 10 und die 80 im Betriebskapital reichen zusammen immer noch nicht aus, um einen Zug zu kaufen.

Es kommt zu einem erzwungenen Lokkauf. Das fehlende Geld kann auf zwei verschiedene Arten beschafft werden: durch den Verkauf von Aktien, bis der für den Kauf des billigsten Zugs erforderliche Betrag erreicht ist (vorbehaltlich der Verkaufsregeln und ohne dass ein Direktorwechsel geschieht) oder durch die Beantragung eines Darlehens in genau der Höhe, die für den Erwerb des Zugs erforderlich ist (in diesem Fall 10 Pts). Selbst wenn Gabi Aktien verkaufen wollte, könnte sie das nicht tun, da die einzigen Aktien, die sie besitzt - die CFLG-Aktien - noch nicht zum Verkauf verfügbar sind, da dieses Unternehmen noch nicht mindestens einmal operiert hat (eine unabdingbare Voraussetzung für den Verkauf von Aktien eines Unternehmens). Also nimmt sie ein Darlehen von 10 Pts und kauft einen 2er-Zug für die SC.

MS ist an der Reihe, die ebenfalls Gabi gehört. Sie legt den Heimatbahnhof nach Mérida (C27), zahlt 20 Pts für die Terrainkosten in Mérida (C27) und legt dort ein Plättchen in Richtung Cáceres (C25) und Badajoz (B26). Keine Lok, also keine Dividende. Der Kurswert sinkt, der Kursmarker kommt auf das Feld 80, unter den SC-Marker. Die MS kauft jetzt einen 2er-Zug für 100 Pts, die an die Bank gezahlt werden. Damit beendet sie ihren Zug.

Gabi ist auch Direktorin der letzten Gesellschaft, die in dieser ersten Betriebsrunde des Spiels auch dran ist. Es ist die große Gesellschaft CFLG mit Sitz in Gijón (E3), wo sie den Heimatbahnhof und ein Y-Plättchen legt, wie auf der Karte angegeben. Das Legen dieses Plättchens ist kostenlos, da es im Hexfeld kein spezielles Gelände mit Kosten gibt. Gabi richtet das Plättchen in Richtung Candás (D2) und den Hafen von Gijón (E1) aus. Die CFLG kauft einen Tender und zahlt 20 Pts an Leon und 60 Pts an die Bank. Da auch die CFLG keine Lok besitzt, kann sie keine Dividende auszahlen. Ihr Kurs sinkt, der Kursmarker rutscht ein Feld nach links auf das Feld 60. Die CFLG hat noch 200 Pts in ihrem Betriebskapital, damit kauft sie einen 2er-Zug und einen 1+2er-Zug. Damit ist ihr Zug beendet und damit auch die erste Betriebsrunde des Spiels.

Um anzuzeigen, dass eine Gesellschaft bereits operiert hat und ihr Kursmarker bewegt wurde, kann man den Marker umdrehen.

Der erste verfügbare Zug auf dem Zugstapel wird aus dem Spiel genommen (beachte, dass die aktuell verfügbaren Züge sich in einem anderen Feld auf dem Spielbrett befinden als die zukünftigen Züge, aber sie repräsentieren die Züge oben auf dem Stapel). Es handelt sich um den letzten 2er-Zug, aber es findet kein Phasenwechsel statt.

Wir drehen alle Marktwertmarker wieder um (ohne ihre Position zu ändern).

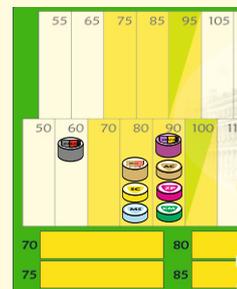
Aktienrunde (SR2)

Leon ist in der Aktienrunde als Erster dran und kauft eine SFVA-Aktie für 90 Pts, die an die Bank gezahlt werden.

Tina kauft die vierte SFVA-Aktie, die für die Gründung der Gesellschaft benötigt wird, und zahlt sie an die Bank. Sie erhält den Besitzbogen mit dem vierfachen Ausgabekurs in ihr Betriebskapital ($90 \times 4 = 360$) und fünf Bahnhofsmarker. Sie legt zwei davon auf die Linie der verfügbaren Stationen und die anderen drei auf die Linie der gesperrten Stationen. Die Gesellschaft ist bereit, in der nächsten Betriebsrunde zu operieren.

Ronnie und Gabi passen (sie haben nicht genug Geld, um etwas zu kaufen) und Leon gibt die verbleibenden 90 Pts, die er hat, für eine zweite SFVA-Aktie aus, sodass ihm kein Geld übrig bleibt. Tina kauft eine CFLG-Aktie für 70 Pts.

Nun passen alle Spieler nacheinander, einschließlich Tina selbst, sodass die Aktienrunde endet. Die neue Zugreihenfolge für die



nächste Aktienrunde wird festgelegt.

Ronnie erhält die Karte Nr. 1, weil er mit 55 Pts das meiste Geld hat. Ihm folgt Tina, die nur 5 Pts hat (sie erhält Karte Nr. 2). Sowohl Leon als auch Gabi haben 0 Pts. Mit diesem Gleichstand behalten wir die Reihenfolge der vorherigen Aktienrunde bei, sodass Leon die Karte Nr. 3 und Gabi die Karte Nr. 4 erhält.

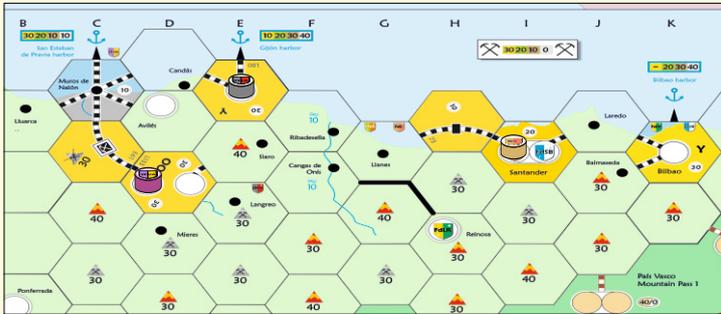
Betriebsrunde (OR2.1 von 1)

Wiederum zahlen alle Privatgesellschaften Dividende an ihre Eigentümer. Leon: 30 Pts, Tina 60 Pts, Ronnie 20 Pts und Gabi 0 Pts

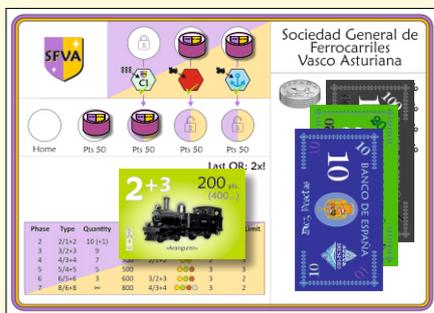
Obwohl der erste verfügbare Zug auf dem Zugdeck ein 3/2+3-Zug ist, wurde noch keiner gekauft, sodass nur die gelben Plättchen verfügbar sind, da wir uns noch in Phase 2 des Spiels befinden.

Der erste OR begann mit der AC, aber jetzt beginnt die SFVA: Ihr Kursmarker blieb auf der Kurstabelle unverändert, da sie erst in der zweiten Aktienrunde eröffnet wurde, während die AC ihren Kurs von 100 auf 90 senkte und ihr Marker in dieselbe Spalte, aber unter den SFVA-Marker rutschte.

Tina ist die Direktorin der SFVA. Die Gesellschaft zahlt 10 Pts für die Terrainkosten in Oviedo (D6). Es ist ein OO-Hex. Die SFVA legt ihren Heimatbahnhof in Richtung Hexfeld C5 und den anderen Slot in Richtung Siero (E5). Sie kauft einen Tender und zahlt 20 Pkt. an Leon und 60 Pkt. an die Bank. Da wir uns in Phase 2 (gelb) befinden,



können nördliche Gesellschaften nur ein Gleisplättchen legen. Das Legen von Minenplättchen ist jedoch immer zusätzlich, also beschließt Tina, dass die SFVA 30 Pts für das Legen eines Minenplättchens in C5 ausgibt, das Oviedo mit Muros de Nalón (C3) verbindet. Durch die Verbindung mit Muros de Nalón wird automatisch auch eine Verbindung mit dem angrenzenden Hafen von San Esteban de Pravia (Zielstadt von SFVA) hergestellt. Dies bedeutet, dass die SFVA das erste ihrer drei Ziele für die Kapitalisierung und Freischaltung von Bahnhöfen erreicht hat. Für das Erreichen des



ersten Zieles erhält die Gesellschaft 1x den Ausgabekurs in das Betriebskapital (also 90 Pts). Tina verschiebt den entsprechenden freigeschalteten Bahnhofsmarker auf sein verfügbares Feld. Es ist die erste Betriebsrunde der Gesellschaft, sie hat also keinen Zug.

Daher kann sie keine Dividende ausbezahlen, ihr Kursmarker fällt eine Spalte nach links. Er kommt unter den MS-Marker. Es ist an der Zeit, Züge zu kaufen. Die SFVA kauft den ersten 2+3-Zug und löst damit einen Phasenwechsel aus. Tinas Privatunternehmen Ferrocarril de Carreño schließt sofort wie angegeben, nämlich wenn die SFVA ihre erste Lok kauft. Diese Privatgesellschaft zahlt Tina kein weiteres Einkommen.

Ab sofort sind grüne Plättchen verfügbar und große Gesellschaften können ein zweites Plättchen für zusätzliche Kosten von 20 Pts

legen. Gebirgspässe können gebaut werden. Und Privatgesellschaften können für einen Preis zwischen 1 Pts und 150 % ihres Nennwerts den Spielern abgekauft werden. Aktien der großen Gesellschaften auf dem Südplan sind ab der nächsten Aktienrunde erhältlich. Und schließlich können Gesellschaften während der Lokkaufphase auch Loks von anderen Gesellschaften kaufen. Die einzige Änderung, die erst nach der nächsten SR beginnt, ist die Anzahl der ORs. Ab der nächsten SR werden nach jeder Aktienrunde zwei Operationsrunden gespielt.

Zuletzt entscheidet Tina, dass die SFVA das Privatunternehmen Ferrocarril de Alar del Rey a Santander kauft, und sie tut dies für 130 Pts, die aus dem Betriebskapital der SFVA in Tinas persönliche Kasse fließen. Es könnten bis zu 150 Pts (150 % des Nennwerts) gezahlt werden. Die SFVA beendet ihren Zug.

Tina spielt weiter, jetzt mit AC. Diese kleine Gesellschaft legt auf das Hex von Murcia (I29) ein Y-Plättchen, das mit Cartagena (J30) und dem Hafen von Cartagena (K31) verbunden ist. Dafür zahlt sie die letzten 10 Pts, die sie hat, wegen der Terrainkosten (Fluss) in Murcia (I29). Mit zwei Zügen fährt die AC von Albacete nach Alcázar de San Juan für 50 Pts (20+30) und von Albacete nach Murcia für 50 Pts (20+30). Beachte, dass beide Züge nach Albacete fahren, aber auf unterschiedlichen Gleisabschnitten. Somit betragen die Gesamteinnahmen der AC 100 Pts Tina entscheidet sich für die Auszahlung. Da es sich um ein kleines Unternehmen handelt, erhält Tina 50% des Einfahrerergebnisses (also 50 Pts), die anderen 50% gehen ins Betriebskapital. Der Kursmarker steigt eine Spalte nach rechts auf 100.

Ronnie ist mit der ZP an der Reihe. Er legt kostenlos ein Plättchen in Lérida (K19), da für das Hexfeld keine Geländekosten angegeben sind. Es ist Richtung L20 ausgerichtet. Er kTina kein zweites Plättchen legen, da ZP eine kleine Gesellschaft ist und diese Fähigkeit nur großen Gesellschaften vorbehalten ist. Mit seinem einzigen Zug fährt die ZP von Saragossa nach Lérida für 50 Pts (30+20). Er zahlt aus (25 Pts an Ronnie, 25 Pts ins Betriebskapital). Der Kursmarker geht ein Feld nach rechts auf 100 (unter den AC-Marker).

Ronnie macht weiter, jetzt mit der CM. Er legt ein Y-Plättchen (wie auf der Karte angegeben) in Málaga (E33) in Richtung Hafen von Málaga (F34). Sein 2er-Zug dürfte nur zwei Einkommensorte anfahren, aber der Tender erhöht diesen Wert, wenn dabei eine Mine, Hafen oder Kleinstadt angefahren wird. Somit verläuft die Route des Zuges von Córdoba über die Mine nach Málaga. Der Wert der Mine (da wir uns in Phase 3 befinden, bringt die Mine 20 Pts ein) geht sofort von der Bank ins Betriebskapital. Die restliche Route ist 50 Pts wert (20+30). Ronnie zahlt aus, d.h. 25 Pts gehen an ihn, 25 Pts ins Betriebskapital. Der Kursmarker geht eine Spalte nach rechts auf das Feld 100 (unter den ZP-Marker).

Leon ist mit der nördlichen großen Gesellschaft FdC an der Reihe. Er legt ein Plättchen in Laredo (J4), das mit Bilbao (K5) verbunden ist, und gibt 20 Pts für eine zweite Plättchenlegeaktion aus. Er beschließt, Santander von Gelb auf Grün aufzurüsten. Obwohl die FdC einen Tender besitzt, kann sie ihn in dieser Runde nicht nutzen, da ihre beiden 1+2-Züge nur eine Route von jeweils 1+1 fahren können. Der erste Zug fährt von Santander nach Torrelavega, kann aber nicht weiterfahren, da die Strecke dort endet. Der zweite Zug fährt von Santander nach Laredo und kTina nicht nach Bilbao weiterfahren, da dies eine große Stadt ist und der 1+1 Zug nur eine große Stadt anfahren kann (und das ist Santander). Die Summe für ihre Routen beträgt 80 Pts (30+10) + (30+10). Leon zahlt aus. Da es sich um eine große Gesellschaft handelt, wird die Summe (80) durch 10 geteilt, wodurch sich ein Ergebnis von 8 Pts pro Aktie ergibt. Leon besitzt vier Aktien, also erhält er 32 Pts von der Bank. Ronnie hat eine FdC-Aktie, also erhält er 8 Pts. Die fünf verbleibenden Aktien liegen in der Aktienaussage, also verdient niemand daran. Der Kursmarker bewegt sich eine Spalte nach rechts auf den Wert 90.

Die FdC kauft keine Züge, und ihr Zug ist beendet.

Es bleiben die drei von Gabi geleiteten Gesellschaften übrig. Die SC baut ein Gleisteil in Cádiz (C33), das mit dem Hafen von Cádiz (B34) verbunden ist. Sie besitzt einen 2er-Zug plus einen Tender. Der 2er-Zug fährt von Sevilla nach Cádiz und der Tender fügt der Route den Hafen von Cádiz hinzu. Die Einnahmen aus dem Hafen betragen 30 Pts (grüne Phase) und gehen sofort ins Betriebskapital. Die restliche Route ist 50 Pts wert (30+20), und Gabi zahlt aus (25 Pts an sie und 25 Pts an die Gesellschaft). Der Kursmarker bewegt sich eine Spalte nach rechts auf 90 Pts. Gabi dreht den SC-Marker um, um anzu-



zeigen, dass diese Gesellschaft bereits tätig war, und legt den Marker unter den FdC-Marker. Ihr Zug ist beendet.

Die MS zahlt 10 Pts Terrainkosten wegen des Flusses in Cáceres (C25). Sie legt ein Plättchen in Richtung Badajoz (B26). Ihr 2er-Zug fährt von Mérida nach Cáceres für 40 Pts (20+20) und der Kursmarker bewegt sich eine Spalte nach rechts auf 90, unter den SC-Token. Jetzt kauft sie einen 2er-Zug von der CFLG für 1 Pts und beendet ihren Zug.

Als letztes ist die CFLG dran. Sie legt ein Plättchen in Candás (D2), mit Verbindung zu Muros de Nalón (C3) verbindet. Ihr 1+2-Zug plus Tender fährt vom Hafen von Gijón nach Gijón und Tina nach Candás und Muros de Nalón. Der Hafen von Gijón bringt 20 Pts direkt ins Betriebskapital, die restliche Strecke zählt 50 Pts (30+10+10). Sie fährt vier Einkommensorte an, weil der Tender das Hinzufügen eines zusätzlichen Ortes auf der Strecke erlaubt, nämlich einen Hafen, eine Mine oder eine Stadt. Sie zahlt aus (5 Pts pro Anteil – 50 geteilt durch 10). Gabi erhält 20 Pts aufgrund ihrer vier Aktien, Tina erhält 5 Pts für ihre CFLG-Aktie. Der Kursmarker bewegt sich eine Spalte nach rechts auf 70 Pts. Gabi dreht den CFLG-Marker um, um zu zeigen, dass diese Gesellschaft bereits operiert hat.

Ein 3/2+3-Zug wird aus dem Spiel entfernt (exportiert), und die Betriebsrunde ist beendet.

Aktienrunde (SR3)

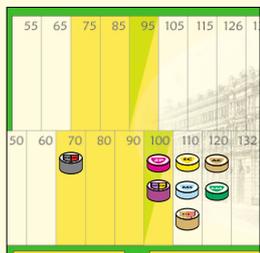
Südliche große Gesellschaften stehen nun zur Verfügung. Die einzige bedeutende Aktion in dieser SR ist, dass Gabi ihren Kredit von 10 Pts zurückzahlen muss, den sie während OR1.1 erhalten hat. Mit Zinsen (50 %) zahlt sie der Bank insgesamt 15 Pts von ihrem eigenen Bargeld (Kredite werden immer von Direktoren, nie von Unternehmen aufgenommen).

Da wir uns in Phase 3 befinden, gibt es nun anschließend zwei Operationsrunden (OR3.1 und OR3.2) vor der nächsten Aktienrunde. Wir überspringen diese und gehen zu

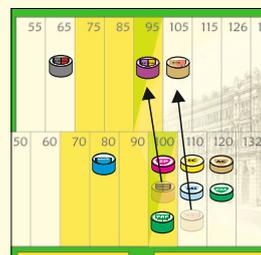
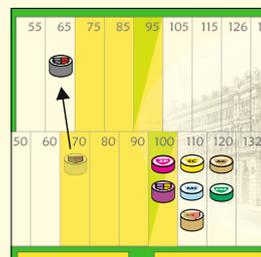
Aktienrunde (SR4)

Die Karte hat sich ein wenig weiterentwickelt. Wir spielen erneut eine Aktienrunde. Die Spielerreihenfolge ist Tina, Gabi, Ronnie und Leon. Wir befinden uns in Phase 3 des Spiels, also stehen südliche große Gesellschaften zur Verfügung.

Tina kauft eine FdC-Aktie für 90 Pts (Ausgabekurs).



Gabi verkauft eine CFLG-Aktie, deren Marktwert derzeit 70 Pts beträgt. Sie erhält diesen Betrag von der Bank, und der Wert verringert sich im Zickzack um ein Feld nach links, sodass der neue Wert bei 65 Pts liegt. Anschließend kauft Gabi ein MCP-Zertifikat. Da es das erste Zertifikat dieser Firma ist, muss sie das Direktorenzertifikat kaufen, das zwei Aktien zu je 10% entspricht. Sie beschließt, den MCP-Ausgabekurs auf 80 Pts festzulegen und zahlt diesen Betrag zweimal, wodurch sie das Direktorenzertifikat erhält. Jetzt legt sie einen Marker in das Feld 80 Pts der Aktienkurstabelle und einen weiteren in das Feld mit dem Ausgabekurs von 80 Pts.



Ronnie verkauft eine SFVA-Aktie für 100 Pts (der Wert verringert sich auf 95 Pts) und eine FdC-Aktie für 110 Pts (neuer Marktwert 105 Pts). Er erhält von der Bank 210 Pts für die beiden verkauften Aktien und beschließt, das Direktorenzertifikat der großen Gesellschaft TBF zu kaufen. Er setzt den Ausgabekurs der TBF auf 100 PTS fest und zahlt 200 Pts. Ein Marker kommt auf des Feld 100 der Kurstabelle (unter die anderen), ein weiterer auf das Feld 100 der Ausgabekurse.

Leon kauft eine TBF-Aktie zu 100 Pts (dem gerade bestimmten Ausgabekurs).

Tina ist wieder an der Reihe und kauft eine SFVA-Aktie von der Aktienaussage zu 90 Pts. Beachte, dass sie die Aktie, wenn sie sie vom Open Market gekauft hätte (die, die Ronnie in der vorherigen Runde verkauft hat), zu 95 Pts (dem aktuellen Kurswert) und nicht zu 90 Pts gekauft hätte (das ist ihr Ausgabekurs, der sich nicht ändert). Tina kann keine weiteren SFVA-Aktien kaufen, da sie jetzt ihr Maximum (60%) erreicht hat.

Gabi kauft eine weitere 10%-Aktie der MCP für 80 Pts

Ronnie kauft eine weitere 10%-Aktie von TBF für 100 Pts Da es sich um die vierte verkaufte Aktie der Gesellschaft handelt, Tina es in der kommenden Runde operieren. Ronnie (als Direktor) erhält den MCP-Besitzbogen mit fünf Bahnhofsmarkern (zwei verfügbare und drei gesperrte) und einem Betriebskapital von 400 Pts (Ausgabekurs multipliziert mit 4).

Leon kauft eine weitere TBF-Aktie für 100 Pts

Tina passt und Gabi kauft die vierte MCP-Aktie für 80 Pts Gabi erhält den MCP-Besitzbogen, fünf Bahnhofsmarker (zwei verfügbar und drei gesperrt) und insgesamt 320 Pts ins Betriebskapital (Ausgabekurs 80 x 4).

Ronnie kauft eine weitere TBF-Aktie für 100 Pts und Leon passt.

Tina, Gabi und Ronnie passen, damit ist die Aktienrunde beendet (alle Spieler haben nacheinander gepasst). Die neue Zugreihenfolge für die nächste SR wird festgelegt. Tina erhält Nr. 1, das sie das meiste Geld hat (61 Pts). Gabi erhält Nr. 2 (19 Pts). Leon erhält Nr. 3 (8 Pts). Schließlich erhält Ronnie Nr. 4 (0 Pts).

Operationsrunde (OR4.1 von 2)

Wiederum zahlen alle Privatgesellschaften Dividende an ihre Eigentümer. Leon 30 Pts, Tina 60 Pts, Ronnie 20 Pts und Gabi 0 Pts.

Die Aktienkursreihenfolge zeigt, dass als erstes die kleine Gesellschaft AC an der Reihe ist. Tina ist ihr Direktor. Sie legt eine enge Kurve auf Hex I27. Der 2er-Zug fährt von Albacete nach Murcia und der 3er-Zug von Alcázar de San Juan nach Albacete und Murcia. Beachte, dass zwei Züge von Albacete nach



es diese Aktion durchführen, da sie über den Gebirgspass Alar del Rey mit Valladolid verbunden ist. Sie besitzt zwei 2+3-Züge und einen Tender, also hängt sie den Tender an einen Zug und fährt zwei Strecken für insgesamt 190 Pts. Außerdem kommen 40 Pts direkt ins Betriebskapital, nämlich die Einnahmen vom Hafen von Bilbao (K3) und der Mine in C5. Sie zahlt aus und erhöht ihren Kurswert um eine Spalte nach rechts.

Die Gesellschaft hat 561 Pts im Betriebskapital und der erste 5/4+5-Zug ist verfügbar, der erste permanente Zug im Spiel (d. h. er wird nie verrostet). Permanente Züge am Ende des Spiels zu haben ist wesentlich, sonst muss man u.U. eine Lok notfinanzieren. Also kauft Tina eine 4+5-Lok, was sofort einen Phasenwechsel auslöst.

Mit Phase 5 passiert folgendes: Braune Plättchen sind jetzt verfügbar, Minen sind 10 Pts wert und alle noch im Spiel befindlichen Privatunternehmen schließen sofort (in unserem Spiel schließt die Ferrocarril Vasco-Navarro, das der Gesellschaft A gehörte), und die private Ferrocarril de Madrid a Aranjuez wird zu einem permanenten 2er-Zug (auf der Rückseite des Zertifikats abgebildet). Dies geschieht, weil die Ferrocarril de Madrid a Aranjuez der TBF gehört – in den Händen eines Spielers würde sie einfach geschlossen werden, ohne dass man den permanenten 2er-zug nutzen könnte. Kleine Gesellschaften, die noch im Spiel sind, schließen sofort, ohne dass ihre Eigentümer entschädigt werden. In diesem Fall schließt nur die MH, die noch nicht einmal gestartet wurde. Alle anderen kleineren Unternehmen wurden während des Spiels übernommen. Ab der nächsten Aktienrunde werden nach jeder SR drei ORs gespielt.

Leon ist mit der FdC an der Reihe. Zuerst rüstet er Zaragoza (J20) auf braun auf und legt dort einen Bahnhofsmarker. Das kann er tun, weil er über den Gebirgspass País Vasco 2 eine Verbindung zur Südkarte

hat. Dabei ist es unerheblich, ob die FdC Loks besitzt, die sie auf der Südkarte fahren könnte. Die FdC fährt dieselbe Strecke wie in der letzten OR für 170 Pts. Diesmal beschließt Leon, die Einnahmen einzubehalten. Damit hat die FdC insgesamt 345 Pts im Betriebskapital. Sie recycelt einen 2er-Zug für 200 Pts, um ihn mit ihrer 3+4-Lok zu einem 5+4 Kombi-Zug zu vereinen. (Da der Hauptzug ein Plus-Zug ist, muss der recycelte Zug ein konventioneller sein). Mit dem Tender wird daraus sogar eine 5+4+1 Lok.

Beachte, dass der Hauptzug (3+4) nicht permanent ist, sondern verrostet wird, wenn der erste 8/6+8-Zug gekauft oder exportiert wird, sodass der kombinierte Zug auch nicht permanent ist, sondern mit den anderen 4/3+4-Zügen verrostet wird. Bis dahin könnte die FdC z.B. vom Hafen Laredo, Balmaseda oder Bilbao aus fahren und weiter über Bilbao, den Gebirgspass País Vasco 2, San Sebastián, Zaragoza, Lérida, Barcelona und zum Hafen Gerona oder Barcelona fahren. Wenn man etwaige Upgrades ihrer Route außer Acht lässt und berücksichtigt, dass die Route im Hafen von Bilbao beginnt und im Hafen von Barcelona endet (sie braucht Geld im Betriebskapital für den Moment, in dem ihr Zug rostet), würde sie aufgrund der Häfen 80 Pts in ihr Betriebskapital bekommen und mit dem 5+4+1-Zug insgesamt $40+40+30+30+40+100 = 280$ Pts fahren. Die letzte Zahl (100) entspricht dem Bonus für das Fahren einer Route, die im Norden durch Gijón oder Bilbao führt oder diese erreicht (sie ist durch Bilbao gefahren) und im Süden durch Barcelona oder Madrid (sie ist durch Barcelona gefahren).

So wird das Spiel fortgesetzt mit Operations- und Aktienrunden, bis das Ende durch den Kauf oder Export des zweiten 8/6+8-Zugs ausgelöst wird. Der reichste Spieler – es zählen Bargeld und Aktienwerte – wird das Spiel gewinnen.



4. HISTORICAL AND DESIGN NOTES

Anmerkung No. 1

Historische Anmerkung: Spanien weist im Vergleich zum Rest Europas gewisse Besonderheiten im Eisenbahnwesen auf. Als der Eisenbahnbau in Spanien begann, rief die Regierung eine technische Kommission ins Leben, deren Ergebnis als „Subercase-Bericht“ bekannt ist, benannt nach dem Generalinspektor der Kommission. Obwohl spekuliert wurde, dass die Einführung der iberischen Spurweite eine Möglichkeit zur Verteidigung gegen mögliche feindliche Angriffe, insbesondere aus Frankreich, darstellte, macht der Subercase-Bericht deutlich, dass allein technische Gründe für die Spurweite von 6 kastilischen Fuß (größer als die gängigen Spurweiten in Europa) ausschlaggebend waren. Darüber hinaus deutet der Bericht darauf hin, dass diese Spurweite weit verbreitet sein würde, da England und Russland bereits über Breitspurstrecken verfügten.

Die breitere Spurweite ermöglichte den Lokomotiven eine höhere Geschwindigkeiten sowie die Bewältigung orografischer Schwierigkeiten.

Gleichzeitig wurden im bergigen Norden Spaniens Eisenbahnstrecken unterschiedlicher Breite gebaut, die alle kleiner als die iberische Spurweite waren. Auf diese Weise senkten die Bauarbeiten die Kosten und ermöglichten langsamere und schmalere Strecken. Auch im Süden wurden einige Schmalspurabschnitte gebaut, wenn auch nur kurze, lokale Strecken.

Anmerkung zur Umsetzung: Obwohl als Schmalspur alles bezeichnet wird, dessen Spurweite geringer ist als die Normalspur, gab es tatsächlich verschiedene Schmalspurbreiten. Aus Gründen der Spielbarkeit haben wir alle verschiedenen Schmalspurstrecken Nordspaniens zu einer zusammengefasst, sodass wir im Spiel nur zwischen Schmalspur (allgemein) und iberischer Spurweite unterscheiden.

Anmerkung No. 2

Historische Anmerkung: Die Peseta war ab 1868 (in einigen Gebieten, besonders Katalonien, schon früher) die offizielle spanische Währung und galt bis zur Einführung des Euro. Sie war in 100 Cent unterteilt. Bald entstanden verschiedene Nennwerte für einige Münzen: Eine Peseta bestand aus 4 „Reales“; 10- und 5-Cent-Münzen waren als „Perra Gorda“ bzw. „Perra Chica“ bekannt; Ein „Duro“ war die 5-Cent-Münze usw. Die Edelmetalle verschwanden bald bei der Herstellung der Peseta, sodass ein Zusammenhang zwischen Nominal- und Realwert nicht mehr gegeben war.

Obwohl viele Spielefirmen die vor der Peseta in Umlauf gebrachten „Reales“ (anders als die neuen „Reales“, die 25 Cent entsprechen) verwenden, erscheint uns die Peseta während des gesamten Spielzeitraums als die repräsentativste und stabilste Währung.

Anmerkung No. 3

Hinweis zur Spielgestaltung: Obwohl die Eisenbahnstrecke Barcelona–Mataró in iberischer Spurweite gebaut wurde, kann aus Gründen der Spielbarkeit zwischen 2er- und 1+2er-Lok gewählt werden.

Anmerkung No. 4

Historische Anmerkung: Seit 1837 die erste spanische Eisenbahn in

Kuba und 1848 die erste Bahn auf der iberischen Halbinsel zwischen Barcelona und Mataró in Betrieb gingen, stieg die Anzahl an Unternehmen, die in das Geschäft mit den „Eisenbahnen“ einsteigen wollten. Kurz darauf entstand „El tren de la fresa“ („Der Erdbeerzug“), wie die Ferrocarril de Madrid a Aranjuez aufgrund ihres Erdbeertransports genannt wird. Mit diesem Zug wurde auch Königin Isabel II. von Spanien von Madrid zu ihrem Ruhestand im Königspalast von Aranjuez befördert. Nur sechs Jahre nach der Inbetriebnahme der ersten Bahn auf der iberischen Halbinsel nahm die dritte, die Ferrocarril de Valencia a Játiva (Xátiva), ihren Betrieb auf.

Bereits in den 1970er Jahren entstanden die Ferrocarriles de Mallorca, hervorgegangen aus dem Zusammenschluss kleinerer Eisenbahnunternehmen der Insel. Dieses Unternehmen baute ein ausgedehntes Eisenbahnnetz auf Mallorca auf, das bis 1993 legal existierte, als die balearische Regierung die Verwaltung übernahm.

Ferrocarril de Carreño ist vielleicht weniger privat als die anderen privaten Unternehmen im Spiel. Es liegt im Norden und wurde Anfang des 20. Jahrhunderts nach anderen Unternehmen gegründet, die, da sie früher existierten, im Spiel weniger Bedeutung hatten. Das Neuartige daran ist, dass es im Rahmen eines ehrgeizigen Projekts konzipiert wurde, das den Bau eines neuen Hafens in Gijón beinhaltete. Ferrocarril de Carreño musste Kohle und Eisen aus den Minen der gleichnamigen Gemeinde transportieren.

In den 50er Jahren des 19. Jahrhunderts gab es die Ferrocarril de Alar del Rey a Santander, die für den Transport von Weizen und Mehl aus Kastilien konzipiert wurde. Es war die erste Eisenbahnlinie in Kastilien und entlastete den Straßenverkehr (bis zu 2.000 Fahrten täglich durch Reinos).

In denselben Jahren sehnte sich Cartagena nach der Ankunft der Eisenbahn. Schließlich wurde eine Variante geplant und gebaut, die bis zum Hafen von Cartagena reichte, einem der bedeutendsten Häfen des 19. Jahrhunderts.

Nicht weniger privat war die Compañía de los Ferrocarriles de Langreo a Gijón (Xixón). In diesem Spiel zählt sie aus Gründen der Spielbarkeit zu den großen Gesellschaften des Nordens, hätte aber durchaus auch zu den privaten Gesellschaften gehören können, da sie tatsächlich privat war. Ihre Gründung geht auf das Jahr 1846 zurück. Sie ist die vierte auf der Iberischen Halbinsel und die erste Schmalspurbahn.

Alle oder fast alle dieser Unternehmen wurden im Laufe der Zeit von den großen Eisenbahngesellschaften übernommen oder verstaatlicht, doch sie waren, jedes auf seine Weise, während ihres Bestehens unverzichtbar.

Dies sind nur einige der privaten Unternehmen, die im 19. Jahrhundert und im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts in Spanien existierten. Einige von ihnen wurden ausgewählt, um das beginnende Eisenbahnwesen in Spanien im Spiel als Privatgesellschaften zu repräsentieren.

Die meisten dieser Strecken sind heute noch erhalten.

Zu den privaten Gesellschaften gehört auch ein Unternehmen, das keine Eisenbahnen betrieb, sondern sie herstellte. Im Spiel kann diese Fabrik von einer Eisenbahngesellschaft erworben werden.

Anmerkung des Designers: Obwohl im 19. Jahrhundert Spanisch die vorherrschende Sprache war, haben wir die Namen aller Gebiete mit einer Zweitsprache angepasst, um deren eigene Sprache entsprechend der sprachlichen Vielfalt Spaniens zu würdigen, ohne Kastilisch außer Acht zu lassen. Aus praktischen Gründen und ohne auf sprachliche Fragen einzugehen, bezeichnen wir Kastilisch als dem Spanischen gleichwertig.

Anmerkung No.5

Anmerkung des Designers: Historisch gesehen begann die El Ferrocarril de La Robla in der Provinz León und endete in Bilbao. Sie war eine der wichtigsten und längsten Schmalspurbahnen ihrer Zeit. Ursprünglich hatten wir den Hauptsitz dieser Gesellschaft in León angenommen und neben Pajares einen weiteren Gebirgspass hinzugefügt. Auf der nördlichen Karte waren dann jedoch nur noch drei Gesellschaften aktiv. Darüber hinaus erleichterten die sechs kleineren und sechs größeren Gesellschaften im Süden die Übernahmen erheblich. Obwohl diese Entscheidung nicht den historischen Gegebenheiten entspricht, entschieden wir uns für Reinosa als Hauptsitz und ließen die Gesellschaft von dort aus nach Süden und Norden wachsen. Nicht umsonst war Reinosa eine wichtige Stadt entlang der La-Robla-Linie.

Dies ist ein klares Beispiel dafür, wie wichtig es ist, zu bestimmten Zeiten und unter bestimmten Umständen den Spielfluss über die historische Realität zu stellen.

Anmerkung zur Gestaltung: Obwohl es zwischen den 1850er und 1880er Jahren in Spanien viele kleine Eisenbahngesellschaften gab, wurde die überwiegende Mehrheit von solventeren Unternehmen übernommen. Innerhalb kürzester Zeit ragten nur drei Gesellschaften in Spanien wirklich hervor: MZA, Norte und Andaluces. Diese drei Gesellschaften übernahmen fast alle Unternehmen, die das Eisenbahnnetz aufbauten und ausbauten. Es wurde schnell klar, dass wir mit nur drei Gesellschaften kein Spiel machen konnten; erst recht nicht, wenn wir die Realität kontinuierlicher Firmenübernahmen darstellen wollten.

Obwohl dies nicht vollständig der historischen Realität entsprach, wählten wir eine Reihe von Unternehmen aus, die wir in kleinere und größere unterteilten, mit dem Ziel, dass die größeren die kleineren absorbieren. Obwohl Dutzende von Gesellschaften zur Auswahl standen, halten wir die ausgewählte Stichprobe für aussagekräftig genug, um die repräsentativsten Unternehmen in der Geschichte der spanischen Eisenbahn abzubilden. Sicherlich gibt es andere Gesellschaften, die ebenso relevant gewesen wären, aber irgendwann muss man Entscheidungen treffen und sagen: „Das ist es.“ Darüber hinaus wurden die Unternehmen nach Spielbarkeitskriterien ausgewählt, da ihre Standorte optimal für die Verteilung des Spiels auf dem Spielplan waren.

Wir vertrauen jedoch darauf, dass sich jeder in Spanien mehr oder weniger repräsentiert fühlt.

Alles in allem existierten die meisten großen Gesellschaften auf der Südkarte zum Zeitpunkt der Gründung der RENFE noch, sodass die historische Anpassung einigermaßen genau ist.

Anmerkung No.6

Historische Anmerkung: Der Bergbau in Spanien spielte im 19. und 20. Jahrhundert eine grundlegende Rolle. Obwohl es in vielen Teilen des Landes Minen gibt, befindet sich die größte Konzentration an Minen im Norden, von León bis Asturien. Mit der Entwicklung der Stahlindustrie in Bilbao wurde der Transport von Kohle aus den dortigen Minen unerlässlich. Später konnte Bilbao dank seines bedeutenden Hafens mit dem Ausland Handel treiben. Auch andere Häfen im Norden, wie beispielsweise Gijón, empfingen Waren aus den Minen für den internationalen Handel. So wurde die Eisenbahn in Nordspanien zu einem unverzichtbaren Transportmittel.

Anmerkung No.7

Anmerkung zur Gestaltung: Spanien ist ein orthografisch komplexes Land für den Eisenbahnbau. Bei der Gestaltung der Karte

stellten wir fest, dass ein Mechanismus erforderlich war, der es den Unternehmen ermöglichte, genügend Geld für die hohen Kosten pro Gelände zu haben.

Da der Bergbau in Spanien in der im Spiel dargestellten Zeit ebenfalls eine sehr wichtige Rolle spielte, beschlossen wir, das aus den Minen und Lieferungen in den Häfen gewonnene Geld direkt in die Kasse des Unternehmens einzuzahlen. Auf diese Weise hätten die Unternehmen über ausreichende Kapazitäten zum Bauen in den Berghexfeldern verfügt und gleichzeitig hätten wir nicht nur die „industrielle“ Realität des spanischen 19. Jahrhunderts dargestellt, sondern auch eine Abstraktion der zahlreichen Unterstützung, die die Eisenbahngesellschaften im Laufe der Zeit vom Staat erhalten haben.

Anmerkung No.8

Historischer und gestalterischer Hinweis: Wie bereits erwähnt, gab es zu Beginn der spanischen Eisenbahn zahlreiche kleinere Gesellschaften, die versuchten, sich mit dem neuen Geschäft der Eisenbahn zu bereichern. Diese Realität war kein rein spanisches Phänomen, sondern in fast allen Ländern anzutreffen, die Eisenbahnen in ihr Verkehrsnetz aufnahmen. Leider waren die meisten dieser kleineren Unternehmen nicht erfolgreich: Manchmal stellten sie die geplanten Strecken nicht fertig, und manchmal existierten sie nur auf dem Papier.

Von den Unternehmen, die einigermaßen erfolgreich waren, überlebte fast keines, und sie wurden von den großen Unternehmen übernommen: MZA, Norte und Andaluces. Aus diesem Grund spielen Übernahmen eine sehr wichtige Rolle bei der Entwicklung des Spiels.

Allerdings ereilte nicht alle Unternehmen das gleiche Schicksal. Wir möchten zwei im Spiel vertretene Gesellschaften hervorheben, die, obwohl sie kleine Unternehmen waren, bis zur Verstaatlichung des iberischen Schienennetzes mit der Gründung der RENFE im Jahr 1941 überlebten: die Compañía del Ferrocarril de Zafra a Huelva (eine Privatgesellschaft im Spiel) und die Compañía del Ferrocarril Central de Aragón (eine kleine Gesellschaft im Spiel).

Anmerkung No.9

Historischer und gestalterischer Hinweis: Die Zugkarten im Spiel zeigen Abbildungen verschiedener Lokomotiven. Alle fuhrten in Spanien, und es handelt sich um Lokomotiven für iberische Spurweite sowie Schmalspurlokomotiven. Wir haben versucht, sie so weit wie möglich chronologisch und nach ihrer Leistung zu sortieren, obwohl dies aufgrund der Komplexität des Lokomotivmarktes nicht immer möglich war. Der Name jeder Lokomotive ist auf den Zugkärtchen vermerkt. Obwohl bei einigen von ihnen vermerkt ist, dass sie der RENFE gehören, sind sie tatsächlich den 1941 verstaatlichten Unternehmen zuzurechnen. Die Privatgesellschaft Nr. 5 „La Maquinista Terrestre y Marítima (MTM)“ begann ihr Eisenbahngeschäft in Zusammenarbeit mit anderen ausländischen Fabriken, entwickelte sich aber zu einer vollständig eigenen Lokomotivenfabrik, darunter die Lokomotive „Santa Fe“.

Anmerkung No.10

Hinweis zur Gestaltung: Wie bereits erwähnt, haben verschiedene Regierungen Gesellschaften mehrfach auf unterschiedliche Weise finanziell unterstützt. Waren es zuvor direkte Einnahmen aus der Staatskasse im Zuge der Streckenführung, so sind staatliche Darlehen zweifellos eine weitere sehr repräsentative Form dieser Hilfe. Eine der Regierungen, die die Eisenbahnunternehmen finanziell am

stärksten unterstützte, war zweifellos die von General Miguel Primo de Rivera, dem spanischen Diktator von 1923 bis 1930, mit Duldung von König Alfons XIII.

Anmerkung No. 11

Historischer und gestalterische Anmerkung: Spanien hat eine Küstenlinie von etwa 8.000 km, was den Bedarf an Häfen unausweichlich macht. Seit der Antike waren die Häfen der Levante für die Ausweitung des Handels im gesamten Mittelmeerraum von entscheidender Bedeutung. Im 19. Jahrhundert gab es in den Häfen kaum künstliche Konstruktionen, aber die Dampfmaschine revolutionierte auch diesen Aspekt, und die Häfen mussten tiefere Docks bauen, damit Schiffe die Güter, die das neue Transportmittel von einem Ort zum anderen transportierte, laden und löschen konnten.

Obwohl es viele wichtige Häfen gibt, mussten wir letztendlich eine Auswahl treffen, um die Karte nicht zu überladen. Da Barcelona und Valencia bereits wichtige Städte sind, erschien der Hafen von Cartagena optimal für die Entwicklung des Spiels. Darüber hinaus spielte er in den Jahren, die das Spiel repräsentiert, eine wesentliche Rolle als einer der wichtigsten Häfen Spaniens (derzeit der viertwichtigste nach Algeciras, Valencia und Barcelona). Damit die Routen Sinn ergaben, musste der andere Hafen auf der südlichen Karte weit genug entfernt sein, daher wählten wir den Hafen von Cádiz.

Was die nördliche Karte betrifft, so spielte der Hafen von San Esteban de Pravia in den Anfängen der Eisenbahn eine große Rolle, da die Kohle aus den asturischen Bergbaugebieten dorthin gelangte. Der Hafen von Gijón wurde jedoch bald modernisiert und gewann zum Nachteil von San Esteban an Bedeutung. Andererseits war der Hafen von Bilbao aufgrund der Stahlindustrie von enormem Wert, da er nach Großbritannien exportierte und gleichzeitig asturische und leonische Kohle für seinen Betrieb benötigte.

Wir glauben, dass die gewählten Häfen die spanische Hafenrealität ausreichend repräsentieren und die Spielbarkeit erhalten blieb.

Anmerkung No. 12

Historische Anmerkung: Die Rampe von Pajares bezeichnet den Abschnitt der Eisenbahnlinie, der zwischen León und Asturien verläuft und das Kantabrische Gebirge mit seinen vielen Unebenheiten überquert. Dieses Ingenieurbauwerk gilt als eines der bedeutendsten des 19. Jahrhunderts in Spanien. Die über 40 km lange kurvenreiche Strecke weist ein Gefälle von fast 1 km auf. Darüber hinaus wurden über 60 Tunnel und fast dreimal so viele

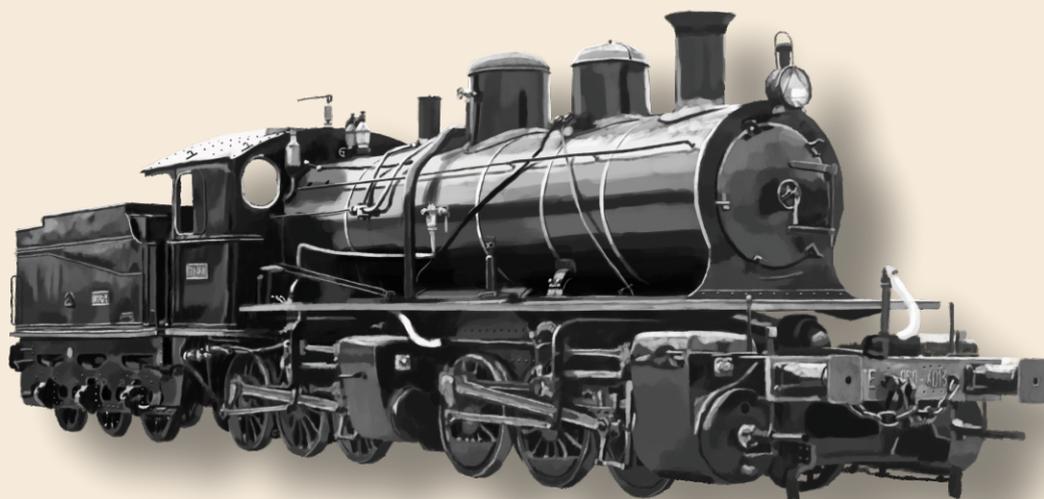
Pontons und Brücken gebaut. Kurz nach der Eröffnung wurde die Strecke von der Gesellschaft Norte erworben, indem das kleinere Unternehmen, das die Arbeiten gefördert hatte, übernommen wurde. Ein Großteil der ursprünglichen Infrastruktur ist bis heute erhalten.

Anmerkung No. 13

Historische Anmerkung: 1936 brach in Spanien der Krieg aus. Die Unternehmen, die bereits von der politischen Instabilität betroffen waren, die das Land seit dem 19. Jahrhundert erlebte, verloren einen Großteil ihres Kapitals. Zudem war es reines Glück, dass ihre Strecken auf der einen oder anderen Seite des Krieges standen, als der Militäraufstand scheiterte und Spanien geteilt wurde. Drei Jahre Krieg ruinierten die Unternehmen und zerstörten einen Großteil des Eisenbahnnetzes. 1941 beschloss die Regierung von General Franco, das gesamte Netz der iberischen Spurweite zu verstaatlichen und alle auf dieser Art verkehrenden Unternehmen zu übernehmen. Dadurch entstand das Nationale Spanische Eisenbahnnetz (Red Nacional de los Ferrocarriles Españoles – RENFE). Die Schmalspurunternehmen blieben jedoch bis 1965 unabhängig, bis sie ebenfalls verstaatlicht wurden und zu den Spanischen Schmalspurbahnen (Ferrocarriles Españoles de Vía Estrecha – FEVE) wurden.

Anmerkung zum Design: Neben der Doppelspur, dem Hauptmerkmal der spanischen Eisenbahnen, ist die doppelte Verstaatlichung in den Jahren 1941 und 1965 ebenso wichtig. Dies wollten wir von Beginn an im Spiel widerspiegeln. Bis zum vorliegenden Entwurf wurden zahlreiche Tests durchgeführt: Gründung der RENFE mit und ohne Beteiligung an der Börse und an den Betriebsrunden, Schließung von Unternehmen im Süden und Weiterführung des Spiels nur mit den nördlichen (Schmalspur-)Unternehmen usw.

Es ergaben sich zwei Probleme: Es könnte kontraproduktiv sein, in einen Zug mit 800 Pts zu investieren, um ihn sofort zu verlieren. Andererseits besteht, wie bei vielen anderen 18xx-Spielen, die Gefahr eines langweiligen und langsamen Endspiels. Um diese Probleme zu beheben, wurde die Gründung der RENFE vollständig abstrahiert. Der Kauf des zweiten 8/6+8-Zuges markiert den Zeitpunkt, an dem wir die Gründung der RENFE als gegeben betrachten, aber es bleibt noch Zeit, diese permanenten und teuren Züge für einige Operationsrunden zu nutzen. Die Schmalspurbahnen wurden erst zwei Jahrzehnte nach der Gründung der RENFE verstaatlicht. Im Spiel wird dem dadurch Rechnung getragen, dass die nördlichen Gesellschaften ihre Einnahmen in der letzten Operationsrunde verdoppeln.



5. VARIANTE FÜR 2 SPIELER

5.1. ÜBERSICHT

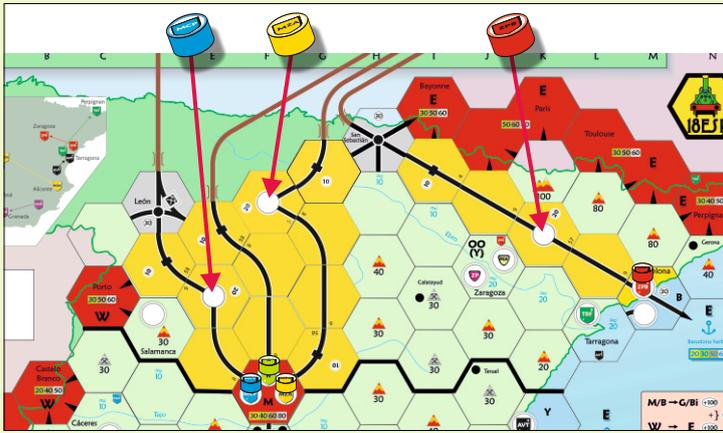
In dieser Variante für zwei Spieler nimmt ein dritter, virtueller Spieler namens Rodrigo teil. Er kurbelt den Spielverlauf an und verdient auch sein eigenes Geld, so dass es möglich ist, dass am Ende Rodrigo gewinnt.

Für diese Variante gelten alle Regeln des Basisspiels mit folgenden Ausnahmen:

5.2. SPIELAUFBAU

Auf den normalen Spielplan werden gelbe Gleisteile sowie das rote Madrid-Teil laut Abbildung gelegt. Mit den 13 schwarzen Holzstäbchen wird die Spielfeldbegrenzung gelegt, ebenfalls laut Abbildung. Alle Hexfelder südlich dieser Begrenzung werden ignoriert. Auf der Nordkarte wird nichts verändert.

Lege Bahnhofsmarker auf folgende Städte: MCP in Valladolid (E21), MZA in Burgos (F18), ZPB in Lérida (K19).



Es sind nur drei Privatgesellschaften im Spiel: Nr. 1 (Ferrocarril de La Habana a Güines), Nr. 6 (Ferrocarril Vasco-Navarro) und Nr. 7 (Ferrocarril de Carreño). Sie werden wie gewohnt versteigert.



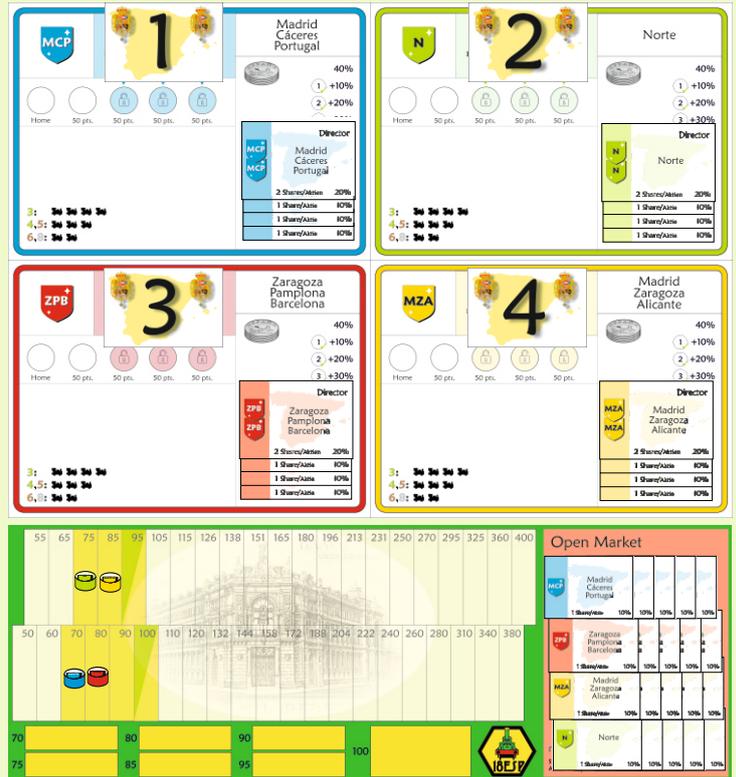
Rodrigo spielt mit den vier südlichen Gesellschaften MCP, N, MZA und ZPB. Platziere ihre Besitzbögen in zufälliger Reihenfolge neben dem Spielplan und markiere sie mit den Spielerreihenfolgekärtchen 1 bis 4. Die restlichen südlichen großen und alle kleinen Gesellschaften werden nicht benötigt.

Von Rodrigos Gesellschaften kommen 50% der Aktien (inkl. Direktorenzertifikat) auf den jeweiligen Besitzbogen. Die restlichen 50% jeder Gesellschaft werden im Open Market platziert.

Rodrigo's Gesellschaft Nr. 1 beginnt mit einem Kurswert von 70, Gesellschaft Nr. 2 mit einem Kurswert von 75, Nr. 3 von 80, Nr. 4 von 85. Platziere die Kursmarker auf die entsprechenden Felder der Kurstabelle. Ausgabekurs gibt es für Rodrigos Gesellschaften keinen. Sie werden also immer zum aktuellen Kurswert gehandelt. Die 50% Aktien auf Rodrigos Besitzbögen gehören ihm und werden nicht gehandelt. Entferne alle Madrid-Gleisteile (grün, braun, grau). Es wird nur mit dem roten Madrid-Teil gespielt. Alle anderen Gleisteile sind verfügbar.

Jeder der beiden Spieler beginnt mit 500 pts als Startkapital. Das Aktienlimit beträgt 16.

Mögliches Szenario für Rodrigos Spielaufbau:



Folgende Loks sind im Spiel:

Typ	Anzahl	Preis	Rostet
2/1+2	6	100	
3/2+3	5	200	
4/3+4	4	300	2/1+2
5/4+5	3	500	
6/5+6	2	600	3/2+3
8/6+8	∞	800	4/3+4

Bestimme zufällig einen Startspieler. Er erhält Spielerreihenfolgekarte 5, der andere Karte Nr. 6.

5.3. AKTIENRUNDEN

Nach der Versteigerung der Privatgesellschaften beginnt die erste Aktienrunde. Alle vier nördlichen großen Gesellschaften sowie alle Aktien im Open Market stehen zum Kauf zur Verfügung.

Aktienverkauf findet wie im Basisspiel statt. Befinden sich alle verfügbaren Aktien von einer von Rodrigos Gesellschaften in Spielerhand, steigt der Kurs **nicht**. Bei nördlichen Gesellschaften hingegen steigt der Kurs wie gewohnt, falls ausverkauft (alle Aktien in Spielerhand).

Rodrigo besitzt kein Spielgeld. Er kauft oder verkauft niemals.

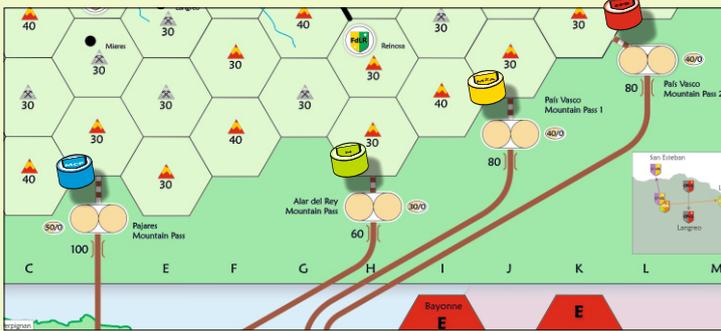
5.4. Operationsrunden

Gesellschaften operieren nach Kurswert wie im Basisspiel.

Es ist nicht erlaubt, ein Gleisteil so zu legen, dass die Strecke zu einer der Barrieren (schwarzer Holzstab) führt.

Mit Beginn der Phase 3 sind alle Gebirgspässe offen. Rodrigos Gesellschaften legen je einen Bahnhofsmarker auf folgende Pässe:

MCP: Pajares
 N: Alar del Rey
 MZA: País Vasco 1
 ZPB: País Vasco 2



Wenn später eine nördliche große Gesellschaft einen Bahnhofsmarker auf einen Gebirgspass legt, zahlt sie die erforderlichen 50 pts an die Bank.

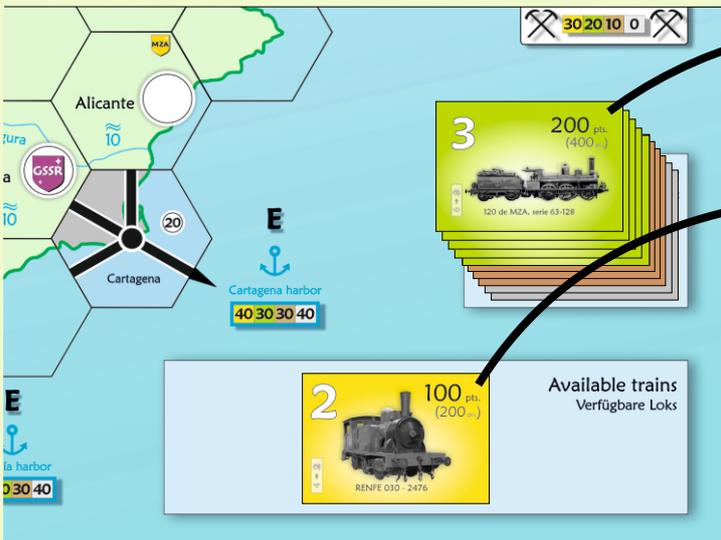
Südliche Gesellschaften werden von Rodrigo wie folgt geführt:

- Sie liegen niemals Gleisteile oder Bahnhofsmarker
- Sofern sie eine Lok besitzen, fahren sie immer das maximale Einfahrergebnis ein.
- Einkünfte von Häfen oder Minen werden ignoriert.
- Rodrigos Gesellschaften zahlen immer aus, sie erhalten 50% der Einkünfte (für die Aktien auf den Besitzbögen), das Einkommen für die Aktien im Open Market verbleibt in der Bank.
- Der Aktienkurs steigt wie bei anderen Gesellschaften beim Auszahlen.
- Rodrigos Gesellschaften kaufen niemals Loks.

Eine Lok wird exportiert:

Am Ende der ersten Betriebsrunde wird nicht wie im Basisspiel eine Lok exportiert (= entfernt). Stattdessen nimmt man die obersten zwei Kärtchen vom Lokstapel und legt sie der Reihe nach in Rodrigos Gesellschaften Nr. 1 und Nr. 2. Am Ende des nächsten Sets von Betriebsrunden nimmt man wieder die obersten zwei Kärtchen vom Lokstapel, diesmal kommen sie in Rodrigos Gesellschaften Nr. 3 und Nr. 4. Am Ende des nächsten Sets von Betriebsrunden kommen wieder zwei Lokkärtchen in Rodrigos Gesellschaften Nr. 1 und Nr. 2. Sollten dort Loks liegen, werden diese entfernt. Und so weiter. Rodrigo bezahlt niemals für diese Loks.

Wenn durch einen Phasenwechsel Loks verschrottet werden, gilt



dies auf für Rodrigos Loks. Die Gesellschaft bleibt dann ohne Lok, bis sie wieder nach dem oben beschriebenen Prozedere eine zugeteilt bekommt.

Rodrigos Gesellschaften haben immer ein Loklimit von 1.

Kombinierte Loks:

In dem Moment, in dem eine von Rodrigos Gesellschaften eine Route von Süden nach Norden hat, und es gibt bereits verschrottete Loks, dann wird sofort die beste verschrottete Lok dazu verwendet, aus der bestehenden Lok von der betreffenden Gesellschaften einen Kombi-Zug zu bilden. Sollte das für mehrere seiner Gesellschaften gleichzeitig gelten, kombinieren die Gesellschaften in der Reihenfolge ihrer Kärtchen 1 - 4 ihre Loks.

Das Kombinieren von Loks ist für Rodrigos Gesellschaften kostenlos.

5.5. SPIELLENDE UND GEWINNER

Wie im Basisspiel wird das Spielende durch den Verkauf oder Export der zweiten 8/6+8-Lok ausgelöst. Exportieren bedeutet in dieser Version das Legen von neuen Loks in Rodrigos Gesellschaften.

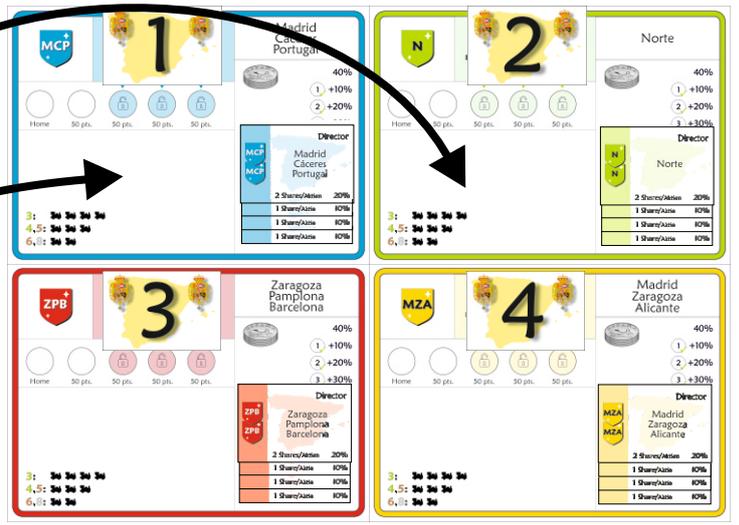
Wie im Basisspiel wird das Einfahrergebnis der nördlichen großen Gesellschaften in der allerletzten OR verdoppelt. Auch die Kurs-sprünge werden zweimal durchgeführt.

Die Abrechnung für die 2 Spieler erfolgt wie im Basisspiel. Für Rodrigo zählt das Betriebskapital in seinen vier Gesellschaften plus der Aktienwert seiner Aktien (je 50% von seinen Gesellschaften). Davon abgezogen werden die Baukosten für alle vier Gebirgspässe (100+60+80+80=320) und die Kosten für alle sieben Bahnhofsmarker, die neben den Heimatbahnhöfen beim Spielaufbau und beim Eröffnen der Gebirgspässe gelegt wurden (7x50=350). Nachdem man diese insgesamt 670 pts abgezogen hat, erhält man das Gesamtergebnis für Rodrigo.

Es ist möglich, dass Rodrigo gewinnt.

Beispiel für „Ein Zug wird exportiert“:

Wir befinden uns am Ende der ersten OR: Die nördlichen Gesellschaften kauften bereits fünf der sechs gelben Loks. Nun geht der letzte 2er-Zug in die südliche Gesellschaft Nr. 1 (in unserem Beispiel die MCP), der nächste verfügbare Zug (3er-Lok) geht in die südliche Gesellschaft Nr. 2 (in unserem Beispiel die N). Am Ende des nächsten Sets von ORs gehen die nächsten zwei verfügbaren Loks in die südlichen Gesellschaften Nr. 3 und Nr. 4. Am Ende des nächsten Sets von ORs gehen wieder die nächsten zwei verfügbaren Loks in die südlichen Gesellschaften Nr. 1 und Nr. 2 und ersetzen dort etwaige Loks. Diese wären dann aus dem Spiel.



6. UNTERSTÜTZER

Die Veröffentlichung dieses Spiels wurde durch die Unterstützung aller Kickstarter-Backer aus der ganzen Welt verwirklicht. Ohne euch wäre *18España* niemals Realität geworden. Unser innigster und ewiger Dank!

In der folgenden Liste sind die meisten Unterstützer namentlich angeführt.

In alphabetischer Reihenfolge:

Abhinav P., Adam Kramer, Aitor Rodríguez González, Aki, Akiyoshi Nomura, Alain "Railroad Bill Jr" Beaussant, Aleixandre López Latorre, Alex Darius, Alexander Al, Alexander Eysank, Alexandre Piquet, Álex de Pablo Valverde, Allen Phelps, André Steenberg, Andreas The Dude, Andrés Cucu, Andrew Eynon, Andrew Miles, Andy Evans, Andy Smith, Àngel Agüeras, Ángel Ibáñez Cemborain, Asier García Moradillo, Bastwood, Beat Baumgartner, Beatriz Méndez Pavón, Ben Foster, Ben Mandelker, Ben Roberts, Benjamin Inman, Bernd Assmuth, Bill Kohn, Bill macgillivray, Björn Smedmark, Blumii, Bob Schubert, Boblonely, Boris Khazin, Boris Schuckink Kool, Bortz, Brent Henson, Brian Childress, Brian Gribok, Brian Weisberg, Bruce Murphy, Bryan Stanbridge, Bugz, Bum Suk Yang, Carlos (Charly) Fernández Sala, Carlos Cerrato, Carlos Fuentes, Carlos José Velázquez Otero, Carlos Moreno Serrano, Carsten Saathoff, Casey Boyett, Chad Cook, Chris, Chris Henry, Chris Kelly, Chris Kolenda, Chris Lampard, Chris Nord, Chris Oldgeorge, Chris Shaffer, Chris Z, Christian Josef Engl, Christopher Giroir, Chuck Lietz, Chudy, Chugga-chugga Choo-choo, Cjenmascarado, Club DA2, Coen Leentvaar, Coleman and Libby Donnelly, Colin Mac, Cordell Stetson, Craig Walker, Cultz, D R Seeley, Dan_igrok, Daniel Attard, Daniel López Navas, Daniel Peired, Daniel Peñas Lledó, Daniel Rubio Agama, Daniel Tivadar, Daniel Victor, Daniel Wright, Danielbonito, Das_ninja, Dave Allen, Dave mcavoy, David Bresson, David Buckland, David Metheny, David Millikan, David Muñoz, David Murias Taboada, David Nuño Peña, David Ruddat, David Siskin, Dennis Egbers-Schoger, Derek Dunn, Derek Long, Dietrich Terasa, Dirk Vahlenkamp, Discoking7, Dr. Christopher E Smith, Drew Sheldon, Ed Povilaitis, Emilio Varela, Endre Enyedy, Eneko Alonso Baena, Eric Austin Lee, Eric Hallstrom, Eric Landes, Eric Terry, Erik Sund, Esteban Urbano Martinez, Excelsior7777, Fabio Poli, Félix Rubio Fernández, Fernando Santa Olaya Rodríguez, Francesc Sistach, Francisco J. Valtueña & Carmen G. Relinque, Francisco Sabal, Frank Hendrych, Frattaruolo Filippo, Für Gary Gray, Gary lapeare, Giuseppe Günther Rosenbaum, Hamen, Hebisha, Harter Ryan, Heiko Gentzik, Hisashi Hayashi, Homer Simpson, Delaney, Ian Hunter, Iban Lopez Sánchez, Ivan Djokic, Ivan Towlson, J. Jett III, Jaime Lino Arroyo, Jairo Schmidt, Jared Davis, Jarod Chiang, Pérez Gallo, Jeff Glasson, Jeff Hill, Jeff Doumen, Jérôme Louvel, Jesus Campagna, Jim Cotroneo, Jim Burt, Joachim Schabrowski, Joe J. Idestrom, John Bennett, John Rype, Jonas Vandebroek, Jonathan José Antonio Ramos Jiménez, Jose Bradley, Joshua Buerger, JST, Justin Kazuya Matsumoto, Ken Boucher, Knut, Koji Arita, Krissada Nauman, Lajos Nadasi, Lampley, Lee Steiestol, Ler mcmuck, Leron Culbreath, LHIM, Linda Polik, Lionel from Marseille, Lior G., Lord David A Croft, Loren ipsum, Lorenzo Messina, Lucas M., Luis Txalen, Malcolm Sleight, Malte Grosse, Manoj S Nair, María José Labrador Martín, Mario Tijero Vallejo, Mark Fullerton, Mark Thompson, Markus Rothacker, Martin Blaha, Masahiko Aono, Mason Rouser, Matt Curtis, Matt Walker, Matthew Campbell, Matthias Michael A. Mureddu, Michael Campbell, Michael Carlton, Michael Cheung, Michael Craddock, Michael Ehli, Michael Foster, Michael Heyd, Michael J. Klein, Michael Theiss, Michel van Beest, Miguel Ángel García Palomo, Miguel Ángel Labrador Martín, Miguel Vall, Mike Brazinski, Mike Jones, Mirko, Myk, Nacho, Nate Phillipps, Nathan Amor, Nathan Lynette Yang, Nathaniel Milbrath, Naty Hoffman, Nic Askren, Nuno Amaral (vegetalpt), Nuttaputch, Olaf Birkelbach, Oliver Dräger, Omar Allaoui, Oriol (Kowals), Oscar J Martinez, P.Gathmann, Pak Wa Thomas, Patrick Casey, Patrick Fitzgerald, Paul Finch, Paul Heald, Pedro Jiménez, Pepe Fernández Arévalo, Peter Nitz, Peter Siegel, Philip Wild, Philippe Besnard, Philippe Durand, Qayed, Rafael León, Rain Kirjanen, Ram Ganesh, Rami the Chihuahua, Randal Lloyd, Ranz Lim, Redwall, Reikai, Remco Mul, RFDC, Richard Libera, Richard Resnick, Richard Spilsbury, Rick Vinyard, Rob Masson, Robbie, Robert Corbett, Robert Davies, Robert Litchfield, Roberto Herrero Pérez, Robertomarrero, Rodnark, Roger D Hyman, Ronald Hopkins, Ronny Heinz, Rubén Pérez García (Metro), Ryan Hibshman, Sam, Jeong Seongwoong, Sascha Fellner, Schuwaldi, Scott O'Brien, Sean E Gardner, Sebastian Ross, Shawn & Alexis Truax, Yasuhiko Kuwamoto, Shyam Kumar, Sircac, Sophon, Spang, Stein & Saxon, Stephen Owen, Stephen Smith, Stephen Walton, Steve Takacs, Stewart Thain, Sven Giehl, Tabletop Utopia, Ted Swalwell & Urse Searle, Terry Dano, Thapanas Chatsittisit, The Edminster Family, Thomas Naumann, Tim Bernaden, Tim Cook, Tim Pelgrims, Todd Vahlsing, Tom B., Tom mccorry, Toshiji Nagoshi, Traxx, Tyler "Spoon" Lynch, Tym, Vartan Shehirian, Vitās, Volodymyr Dolak, Walter Floth, Warbear, Weaks, William Felker, William J. Herbst, William Leaf-Herrmann, Zachary Thompson, あべとしゆき, 권정혁&宮西裕司.



Tassilo, Gabriel Trujillo, Gary Blower, Antonio Barile, Graham Fish, Hamish, Hans Plattner, Hany Hellium, Hermann Wessels, Hermi, Humberto Fernández Baldo, Ian Arrivas, Iñigo Ruiz de Oña, Íñigo Schultz, J.i.daniel.olofsson, Jack L Donoso Núñez, James Wilson, Jan Javier Antonio Maya González, Javier Tate, Jeremy Kidder, Jeroen Berjano Pena, JF Paradis, Jim Puccio, Jim Webb, Jinha Yoon, JJ, JL Rushanan, Joe Valdez, Johan Favaro, John Noblitt, John Young, Jon Kay, José Ángel Atienza Balderas, Fede Arce, Josemari darthia, Josh Bell, Justin Joines, Karlo Arciaga, Ken Gutermuth, Kent Bunn, Kim, Kongkunakornkul, Kurt Sahr, Kyle James Fernandez Bernardes, Leif

