



RAILROAD BARONS

Ein auf dem 18xx-Spielprinzip basierendes Kartenspiel von Helmut Ohley für 2 Personen



Überarbeitete Regelversion von Steve Undy

Einleitung:

In *Railroad Barons* sind beide Spieler Investoren, die versuchen, ein Portfolio aus Eisenbahnaktien zusammenzustellen, das bessere Erträge als das des Gegners erzielt. *Railroad Barons* verwendet viele Mechanismen, die aus 18xx-Spielen bekannt sind, einige davon leicht abstrahiert. In den **Aktienrunden** (ARs) können Aktien von fünf **Konzernen** gekauft und wieder verkauft werden. Diese Konzerne kontrollieren **Eisenbahngesellschaften** und zahlen in den **Betriebsrunden** (BRs) Dividenden aus. Eisenbahnen haben ein festes Einkommen.

Spielmaterial:

- **60 Karten**
 - 2 Übersichtskarten
 - 5 Konzernkarten
 - 20 Aktienpapiere
 - 28 Eisenbahngesellschaften
 - 5 Privatiers
- **30 Holzsteine** in 5 Farben*
- **1 Kurstableau**
- **Spielgeld** (je 24mal 500, 100, 50, 20, 10, 5, 2 und 1)
- **1 Spielregel**

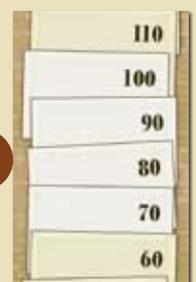
* In den Spielen der ersten Auflage wurden ein blauer und ein roter Spielstein zuviel beigelegt. Diese werden für das Spiel nicht benötigt.

Konzerne:

Die Spieler kaufen, verkaufen und halten Aktien von fünf Konzernen. Diese Konzerne erzeugen Einkommen und zahlen dieses (zumindest meistens) als Dividenden an die Aktionäre (also die Spieler) zurück. Wenn Konzerne gut arbeiten, steigt der Wert ihrer Aktien (und damit des Besitzes der Spieler). Jeder Konzern hat eine bestimmte Farbe und einen Namen. Sie haben eine unterschiedliche Anzahl an Spielsteinen und jeweils einen Kursmarker.

Konzern	Farbe	Spielsteine	Kursmarker
Marley, Scrooge & Cratchit	grün	6	1
Seedy Brothers	schwarz	6	1
Alvin V.A. Rice International	gelb	5	1
Desmond Picable Inc.	rot	4	1
McGreed Bros. & Sons	blau	4	1

- Die Konzerne handeln immer in der Reihenfolge Grün-Schwarz-Gelb-Rot-Blau (wie auf der Übersichtskarte dargestellt) **1**.
- Jeder Konzern hat 4 Aktienzertifikate zu 40% (Direktor), 30%, 20% und 10%, die zu Spielbeginn der Bank gehören.
- Derjenige Spieler, der die meisten Aktienanteil eines Konzerns besitzt, ist Direktor dieses Konzerns und leitet ihn. Das ist in den meisten Fällen der Spieler, der die 40%-Aktie besitzt.
- Der Wert von 10% Aktienkapital eines Konzerns kann anhand der Position des Kursmarkers des Konzerns auf dem Kurstableau abgelesen werden.
- Konzerne können einen Anfangskurs im farbig markierten Bereich \$70-80-90-100 haben. Dies ist der Wert pro 10%-Anteil. Wenn der Konzern gegründet wird, legt der Direktor den Anfangskurs fest **2**.
- Der Aktienkurs steigt, wenn ein Konzern Dividende zahlt, und fällt, wenn sein Direktor Aktien dieses Konzerns verkauft.
- Ein Konzern kann agieren, wenn mind. 50% der Aktien gekauft wurden.
- Sobald 50% der Aktien des Konzerns verkauft sind, erhält er sofort das Zehnfache des Anfangskurses seiner Aktien als Startkapital (auch wenn nicht alle 100% verkauft sind). Das Geld wird aus der Bank an den Konzern gezahlt.
- Spieler können 100% der Aktien eines Konzerns besitzen.
- In der Bank können sich maximal 60% der Aktien einer gegründeten Gesellschaft befinden.
- Spieler können bis zu 9 Aktienpapiere besitzen; Privatier-Karten zählen nicht dazu.
- Nur Aktien in Spielerhand zahlen Dividende.
- Konzerne haben nicht die Pflicht, Gesellschaften zu besitzen.



Eisenbahngesellschaften:

Eisenbahngesellschaften sind Tochtergesellschaften der Konzerne. **Sie erzeugen das Einkommen der Konzerne.** Insgesamt 28 Gesellschaften können im Verlauf des Spiels von den Konzernen gekauft werden. Sie kommen in einer festgelegten Reihenfolge ins Spiel, von billig nach teuer, von niedrigem Einkommen nach hohem Einkommen. Gesellschaften haben verschiedene Eigenschaften, die durch ihre "Kategorie" festgelegt sind. Die Kategorie sagt aus, wieviele Gesellschaften erhältlich sind, ihre Stufen (die den Preis bestimmen) und ihr Einkommen. Zusätzlich lassen manche Gesellschaften, wenn sie gekauft werden, andere Gesellschaften niedrigerer Stufe veralten - diese kommen dann ohne Entschädigung ganz aus dem Spiel.

Kategorie	Anzahl	Stufe	Preis	Ertrag	veraltet bei Stufe
A	4	2	100	50	4
B	3	2/3	100/200	50	4 oder 6
C	3	3	200	80	6
D	2	3/4	200/300	80	6 oder 8
E	2	4	300	120	8
F	2	4/5	300/500	120	8 oder nie
G	2	5	500	170	nie
H	2	6	600	230	nie
I/K	8	8a/b	800/400	300/100	nie

Gesellschaften der Kategorie B, D und F können in zwei verschiedenen Entwicklungsstufen gekauft werden; die alternative Stufe ist auf der Rückseite der Karte. (Dabei ist es egal, auf welcher Stufe eine vorherige Gesellschaft der gleichen Kategorie gekauft wurde.) Falls eine D-Gesellschaft auf Stufe 4 gekauft wird, veralten bereits zu diesem Zeitpunkt die Gesellschaften der Stufe 2.

Gesellschaften der Kategorien I und K sind gleichzeitig erhältlich (sie befinden sich auf den beiden Seiten der Karten).

Sie unterscheiden sich nur bei Kosten und Einkommen. Beide lassen Gesellschaften der Stufe 4 veralten.

Privatiers:

Es gibt 5 verschiedene Privatiers, von denen in jeder Partie 4 ins Spiel kommen. **Die Privatiers sind in Besitz der Spieler.** Jeder Privatier hat eine Fähigkeit und einen Wert; einer der Spieler erhält die Eigenschaft, der andere das Geld.

- Der **\$30-Privatier** erlaubt es seinem Besitzer, einmal im Spiel zu Beginn einer Aktienrunde das Erstkaufrecht zu tauschen.
- Die Privatiers mit dem Wert **\$40, \$50 und \$60** können in den Betriebsrunden einem der eigenen Konzerne zugeordnet werden.
- Der Privatier mit Wert **\$450** bringt die 40%-Direktor-Aktie der MS&C sowie eine kostenlose 2er-Gesellschaft für die MS&C mit.



Spieler vs. Konzerne:

Ein wichtiges Konzept dieses Spiels ist es, **dass die Spieler und die Konzerne finanziell getrennt sind. Beide Spieler können Anteile jedes Konzerns kaufen**, aber nur einer ist jeweils der Direktor: derjenige, der die Aktienmehrheit ist, und bei Gleichstand derjenige, der das 40%-Papier hält. Der Direktor hat die alleinige Entscheidungshoheit darüber, was der Konzern in den Betriebsrunden macht. Spieler können Aktien von verschiedenen Konzernen besitzen und auch von beliebig vielen Direktor sein. Der Direktor eines Konzerns kann wechseln, wenn Aktien gekauft oder verkauft werden.

Geld:

Da Spieler und Konzerne getrennt voneinander sind, muss auch das Geld der Spieler immer streng vom Geld der Konzerne getrennt sein. Das bedeutet, dass Spieler während den Aktienrunden keinen Zugriff auf das Geld der Konzerne haben und die Konzerne nicht in Betriebsrunden das Geld auf der Hand ihres Direktors verwenden können - mit der Ausnahme, dass der Direktor beim Kauf einer Gesellschaft mit der benötigten Summe aus dem Privatkapital aushelfen darf, falls der Konzern keine Gesellschaft hat. **Wenn die Kontrolle über einen Konzern (der Direktor) von einem Spieler zum anderen wechselt, bleibt das Geld des Konzerns beim Konzern.**

Spielvorbereitung:

- Das Kurstableau kommt zwischen die Spieler auf den Tisch und die 5 Privatiers werden bereitgelegt.
- Eine 2er-Gesellschaft (die *Dominion Atlantic*) und der Direktor der MS&C (grün) wird zum \$450-Privatier gelegt (*sollte dieser nicht ins Spiel kommen werden sowohl Aktie als auch Gesellschaft auf die entsprechenden Stapel zurück gelegt*).
- Jeder Spieler erhält **\$200 Startkapital** und eine Übersichtskarte.
- Rechts neben das Kurstableau werden die Aktien der Konzerne gelegt.
- Die Gesellschaften werden alphabetisch sortiert und gestapelt, so dass die **A-Gesellschaften** oben liegen und links neben das Kurstableau gelegt.

- Ein Startspieler (A) wird bestimmt. Dieser wählt einen der fünf Privatiers und nennt einen Preis dafür. (Für die ersten Partien empfehlen wir, den auf den Karten aufgedruckten Richtwert zu nehmen.) Spieler B entscheidet sich dann, ob er lieber das Geld oder die Eigenschaft haben will (Spieler A erhält dann was übrig bleibt, also entweder das Geld oder den Privatier mit seiner Sondereigenschaft). Danach ist Spieler B zweimal hintereinander an der Reihe, einen Privatier auszuwählen, der Startspieler sucht den vierten aus. Der fünfte kommt ganz aus dem Spiel, **beide Spieler erhalten seinen Geldwert zu ihrem Startkapital dazu**. Spieler A erhält das Erstkaufsrecht (das durch einen passenden Gegenstand dargestellt werden kann) und beginnt in der ersten Aktienrunde.

Spielverlauf:

Das Spiel verläuft nach einem festen Schema: einer **Aktienrunde** (AR) folgen zwei **Betriebsrunden** (BR), danach wird die oberste Eisenbahngesellschaft aus dem Spiel genommen, und es geht wieder mit einer Aktienrunde weiter.

Aktienrunden (AR):

In den Aktienrunden sind die Spieler abwechselnd an der Reihe und können dabei Aktien von Konzernen kaufen und verkaufen. Der Spieler mit dem Erstkaufsrecht fängt an.

Wenn ein Spieler in einer AR an der Reihe ist, muss er eines der Folgenden tun:

- Eine oder mehrere Aktienpapiere zum aktuellen Kurs **zurück an die Bank verkaufen**
- Ein Aktienpapier zum aktuellen Kurs **aus der Bank kaufen**
- Erst ein oder mehrere Aktienpapiere an die Bank verkaufen und dann ein Aktienpapier aus der Bank kaufen
- Passen

Ein Konzern wird eröffnet, wenn der Spieler bei einer der oben erwähnten Kaufoptionen (oder über den teuerste Privatier) das Direktorpapier des Konzerns erwirbt.

Eine Aktienrunde geht so lange, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben.

Das Erstkaufsrecht für die nächste Aktienrunde geht an den Spieler, der nicht die letzte Aktion (Kaufen oder Verkaufen) hatte. Das Spiel geht dann mit zwei Betriebsrunden weiter.

Aktienzertifikate verkaufen:

Spieler können Aktien nur an die Bank und nicht an den anderen Spieler verkaufen. Wenn ein Spieler ein Aktienpapier eines Konzerns verkauft, gibt er die entsprechende Karte an die Bank zurück und erhält dafür den derzeitigen Aktienwert des Konzerns multipliziert mit der Anzahl der 10%-Anteile, die dieses Zertifikat darstellt, aus der Bank ausgezahlt. Alternativ kann ein Spieler eines seiner Aktienzertifikate gegen ein Zertifikat geringeren Anteils, das derzeit der Bank gehört, tauschen. In diesem Fall erhält er den Aktienwert des Konzerns multipliziert mit der Anzahl an 10%-Anteilen, die er hinterher weniger hat, ausgezahlt. Im Sinne dieser Regeln gilt dieser Austausch als reine Verkaufsaktion und nicht als Verkauf-und-Kauf-Aktion. Ein Spieler kann daher auch mehrere dieser Tauschaktionen tätigen, wenn er an der Reihe ist, und auch von verschiedenen Konzernen.

Der Direktor eines Konzerns kann das Direktorzertifikat (40%-Anteil) nur dann verkaufen, wenn sein Gegner mindestens 40% Anteile an diesem Konzern hat. Sobald ein Konzern eröffnet wird, muss also immer einer der Spieler das Direktorzertifikat besitzen.

Falls der Direktor eines Konzerns Anteile dieses Konzerns verkauft, wird der Kursmarker dieses Konzerns um eine Zeile nach unten bewegt, unabhängig von der Anzahl an verkauften Anteilen. Dies geschieht vor einem möglichen Wechsel des Direktors durch neue Mehrheitsverhältnisse.

Ein Aktienzertifikat kaufen:

Spieler können Aktien nur von der Bank und nicht vom anderen Spieler kaufen. Das erste Aktienzertifikat, das von einem Konzern gekauft wird, muss immer das Direktorzertifikat sein (40%). Wenn ein Spieler eine Aktie eines Konzerns kauft, nimmt er sich das entsprechende Zertifikat aus der Bank und zahlt den aktuellen Kurswert multipliziert mit der Anzahl an 10%-Anteilen aus seinem Privatkapital an die Bank. Alternativ kann ein Spieler eines seiner Aktienzertifikate gegen ein Zertifikat höheren Anteils, das derzeit der Bank gehört, tauschen. In diesem Fall bezahlt er den Aktienwert des Konzerns multipliziert mit der Anzahl an 10%-Anteilen, die er hinterher mehr hat. Im Sinne dieser Regeln gilt dieser Austausch als reine Kauf-Aktion und nicht als Verkauf-und-Kauf-Aktion. Spieler können, wenn sie an der Reihe sind, nicht mehrere Zertifikate gleichzeitig kaufen.

***Beispiel:** Anton besitzt das 10%-Zertifikat der Desmond Picable Inc. (Wert \$100); das 20%-Papier gehört immer noch der Bank. Anton kann jetzt entweder \$200 bezahlen und sich das 20%-zertifikat nehmen, oder \$100 bezahlen und sein 10%-Papier an die Bank zurückgeben, um sich den 20%-Anteil zu nehmen.*

Ein Spieler kann keine Aktien eines Konzerns kaufen, von dem er in dieser Aktienrunde bereits Aktien verkauft hat. Anders ausgedrückt: Hat ein Spieler in einer AR Aktien eines Konzerns verkauft, muss er bis zur nächsten AR warten, bis er wieder Aktien dieses Konzerns erwerben kann.

Spieler können nicht Aktien „konsolidieren“, indem sie ohne Kauf und Verkauf mehrere Aktienpapiere gegen eines mit passendem Wert in der Bank austauschen. Es gibt eine Ausnahme: den Transfer des Direktor-Zertifikats, falls der Direktor wechselt.

Ein Spieler, der sein Aktienlimit (9 Papiere) erreicht hat, kann die Anzahl seiner Papiere nicht erhöhen. Er kann auch dann nicht ein weiteres Zertifikat kaufen, wenn dadurch ein Direktorwechsel geschehen würde und durch den Transfer das Limit wieder eingehalten würde. Er kann allerdings weiterhin Aktienzertifikate gegen Zertifikate des gleichen Konzerns mit höherem Aktienanteil tauschen.

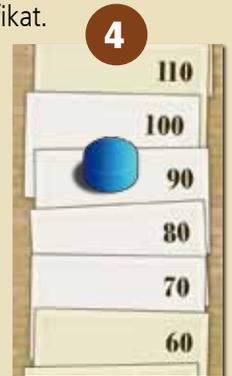
Wichtig: Sobald mindestens 50% eines Konzerns von der Bank gekauft wurden (das schließt auch das 40%-Papier der MS&C) ein, erhält der Konzern einmalig das Zehnfache seines Kurswerts (der in diesem Fall auch sein Startkurswert ist). Dieses Geld kommt aus der Bank und wird zur Konzern-Karte gelegt. Der Konzern fängt in der nächsten Betriebsrunde an zu agieren.

Einen Konzern gründen:

Wenn ein Spieler das Direktorpapier (40%-Anteil) eines Konzerns kauft, gründet er diesen. (Dies gilt ebenfalls, wenn er das 40%-Papier der MS&C über den Privatier erhält). Sobald ein Konzern gegründet ist, können alle verbleibenden Aktienzertifikate dieses Konzerns in beliebiger Reihenfolge von der Bank gekauft werden. Um einen Konzern zu gründen, führt der Spieler folgende Schritte durch:

- Er legt den Startaktienkurs der Gesellschaft fest. Dies muss einer der folgenden Werte sein: \$70, \$80, \$90 oder \$100. Der Spieler legt den Kursmarker dieses Konzerns auf das entsprechende Feld des Kurstableaus.
- Er bezahlt das Vierfache des Startkurses aus seinem Privatvermögen an die Bank und nimmt sich das Direktorzertifikat.
- Er nimmt sich die Karte, die den Konzern darstellt.
- Er legt die zum Konzern gehörigen Holzspielsteine auf die Konzernkarte.

Beispiel: Anton ist in der Aktienrunde an der Reihe und beschließt, den Konzern McGreed Bros. & Sons zu gründen. Er setzt den Startwert auf \$90 fest und legt den blauen Kursmarker auf das 90er-Feld des Kurstableaus **4**. Dann zahlt er \$360 (4 x \$90) an die Bank und nimmt sich das MB&S-Direktorzertifikat. Außerdem nimmt er sich auch die Konzernkarte der MB&S und die vier blauen Spielsteine, legt die Karte vor sich und die Steine darauf. Die MB&S geht erst dann in Betrieb, wenn noch mindestens weitere 10% der Anteile von einem der Spieler gekauft werden.



Der Konzern erhält sein Startkapital erst dann, wenn er in Betrieb geht, also noch mindestens weitere 10% gekauft wurden.

Beispiel: Anton kauft später in der Aktienrunde zusätzlich das 10%-Papier der MB&S. Dann legt er \$900 (10 x \$90) aus der Bank neben die Konzernkarte der MB&S **5**. Die MB&S kann nun in der folgenden BR den Betrieb aufnehmen.



Übertragung des Direktoramts

Direktor eines Konzerns ist immer der Spieler, der den größten Aktienanteil des Konzerns besitzt. Dies sind immer mindestens 40% der Aktien des Konzerns. Da Aktienzertifikate während Aktienrunden gekauft und verkauft werden, kann es passieren, dass sich die Mehrheitsverhältnisse eines Konzerns verschieben und der andere Spieler jetzt die Aktienmehrheit hat. Wenn dies geschieht, wird die Karte dieses Konzerns (**einschließlich des Geldes, der Spielsteine, der Eisenbahngesellschaften und der Privatiers**) vom ehemaligen Direktor an den neuen Direktor weitergegeben. Wenn es die derzeitige Stückelung der Aktienzertifikate ermöglicht, wird auch das Direktorzertifikat an den neuen Direktor im Tausch gegen Zertifikate im Wert von 40% des Konzerns gegeben. Ist dies derzeit nicht möglich, wird dies zum nächstmöglichen Zeitpunkt nachgeholt. Dies kann später in derselben Aktienrunde oder in einer späteren Aktienrunde sein. In allen Fällen liegt die Konzernkarte immer vor dem aktuellen Direktor.

Beispiel: Anton besitzt den 40%-Anteil der DPI, Britta das 30%-Papier. Jetzt kauft Britta noch das 20%-Zertifikat von der Bank dazu und übernimmt das Direktoramt und die Konzernkarte samt Besitztümern; sie kann allerdings noch nicht das Direktor-Zertifikat bei Anton eintauschen. Später kauft sie auch noch das letzte 10%-Papier, und jetzt kann sie eintauschen. Sie gibt Anton die 30%- und 10%-Zertifikate und erhält dafür das 40%-Direktorzertifikat.

Der Wechsel des Direktors ist der einzige Fall, bei dem mehrere Zertifikate in eines zusammengeführt werden können, und auch der einzige Fall, wo Papiere zwischen Spielern direkt getauscht werden.

Beachte, dass es nicht zu einem Direktorwechsel kommt, wenn der andere Spieler den exakt gleichen Anteil an Aktien des Konzerns hat. Nur eine absolute Mehrheit löst einen Wechsel aus.

Nach einem Direktorwechsel kann es vorkommen, dass einer der Spieler mehr Aktienzertifikate besitzt, als das Aktienlimit von 9 erlaubt. In solch einem Fall muss dieser Spieler in seiner nächsten Aktion entsprechend viele Zertifikate verkaufen, bis er wieder sein Aktienlimit einhält.

Betriebsrunden (BR):

In den Betriebsrunden agieren die Konzerne: **sie kaufen Eisenbahngesellschaften, erzeugen Einkommen, zahlen Dividende aus und verbessern ihren Kurswert.** Der Direktor jedes Konzerns trifft in jeder BR die Entscheidungen für diesen Konzern. Jeder Konzern, von dessen Aktien in einer vorhergegangenen AR zu einem beliebigen Zeitpunkt mindestens 50% verkauft waren (der also sein Startkapital erhalten hat), agiert in der Betriebsrunde. (Dies gilt also auch, wenn durch zwischenzeitliche Verkäufe nur noch das Direktorpapier in Spielerhand ist.) Die Konzerne agieren immer in der Reihenfolge Grün-Schwarz-Geld-Blau-Rot.

Der Direktor jedes Konzerns führt die folgenden Schritte in der folgenden Reihenfolge aus:

1. **Spielsteine zuordnen**
2. **Einkommen berechnen und Dividenden auszahlen**
3. **Eisenbahngesellschaften kaufen und Privatiers zuordnen**
4. **Eisenbahngesellschaften abwerfen** (falls nötig)

Immer nachdem zwei Betriebsrunden gespielt wurden und bevor es mit einer Aktienrunde weitergeht, wird die oberste Karte des Stapels mit den Eisenbahngesellschaften aus dem Spiel entfernt, danach beginnt die Aktienrunde. Das Entfernen der Karte hat den gleichen Effekt, als ob sie von einem Spieler gekauft worden wäre; dadurch kann es also passieren, dass Eisenbahngesellschaften niedriger Stufe veralten. Wird eine Eisenbahngesellschaft der Kategorie D aus dem Spiel entfernt, wird sie als Gesellschaft der Stufe 3 entfernt.

Spielsteine zuordnen

Jeder Konzern hat zwischen 4 und 6 Holzspielsteinen; diese werden in jeder BR neu zugeordnet.

- Steine, die auf der Konzernkarte oben (➤) platziert werden, zeigen an, wie viele Gesellschaften ein Konzern in dieser Runde kaufen (sowohl neue Gesellschaften als auch welche anderer Konzerne) und/oder Privatiers diesem Konzern zuordnen kann.
- Steine, die auf der Konzernkarte unten (▼) platziert werden, zeigen an, wie viele Gesellschaften der Konzern am Ende seines Spielzugs besitzen darf. Überzählige gehen ersatzlos aus dem Spiel. Für Privatiers in einem Konzern benötigt man keine (▼) Steine.
- In jeder BR kann bis zu 1 Stein in das Streckennetz investiert werden. Dafür wird er von der Konzern-Karte genommen und darunter zu den Gesellschaften gelegt. Jeder Stein dort erhöht das Einkommen des Konzerns dauerhaft um \$10, solange der Konzern mindestens eine Eisenbahngesellschaft hat. Streckennetz-Steine können nie mehr in die „Verwaltung“ zurückgeschoben werden, also nicht mehr auf (➤) und (▼) platziert werden.

Einkommen berechnen und Dividenden auszahlen

Danach wird das Einkommen des Konzerns bestimmt, indem der Ertrag der Gesellschaften, eventuelle Streckennetz-Steine und eventuelle Boni der Privatiers aufaddiert werden. Streckennetz und Privatiers erhöhen das Einkommen nur dann, wenn der Konzern mindestens 1 Gesellschaft besitzt.

Der Direktor des Konzerns entscheidet, ob dieses Geld an die Aktionäre ausgezahlt oder stattdessen eingespart (in die Kassen des Konzerns gelegt) werden soll. Egal, wohin es gezahlt wird: Das Geld kommt aus der Bank.

Wird eine Dividende bezahlt, steigt der Kurs des Konzerns um 1 Feld nach oben, sonst bleibt er unverändert. Dividenden werden an alle Spieler bezahlt, die Aktienanteile dieses Konzerns haben, und zwar entsprechend ihrem Anteil. Dividenden für Aktien, die noch der Bank gehören, bleiben in der Bank. Falls keine Dividenden gezahlt werden, zahlt die Bank das gesamte Einkommen an den Konzern aus.

***Beispiel:** Anton besitzt den 40%- und den 10%-Anteil von Seedy Brothers, Britta hat das 30%-Papier. Nehmen wir an, dass die Seedy Brothers ein Einkommen von \$100 haben und der Direktor (Anton) entscheidet, dass Dividenden bezahlt werden. Dann erhält Anton \$50 und Britta \$30.*

Eisenbahngesellschaften kaufen und Privatiers zuordnen

Der Konzern kann noch neue Eisenbahngesellschaften von der Bank (zum aufgedruckten Preis) oder Gesellschaften anderer Konzerne (zum frei verhandelbaren Preis, mind. \$1) kaufen. Werden Gesellschaften aus der Bank gekauft, müssen sie immer oben vom Stapel genommen werden, also in der Reihenfolge ihrer Kategorien. Die Anzahl der Steine auf den (➤) Feldern bestimmt, wie viele Eisenbahngesellschaften dazugekauft werden können.

Der Kauf von Eisenbahngesellschaften bestimmter Stufen führt dazu, dass andere Gesellschaften veralten und ohne Entschädigung aus dem Spiel entfernt werden. Beachtet, dass auch eine Gesellschaft der Kategorie D, die auf Stufe 4 gekauft wird, alle Gesellschaften der Stufe 2 veralten lässt (da dies ja beim Kauf der ersten Gesellschaft auf Stufe 4 geschieht).

Eisenbahngesellschaften können nie an die Bank zurückverkauft werden.

Falls ein Konzern keine Eisenbahngesellschaften hat, mindestens einen Stein auf ein (➤) Feld gelegt hat und nicht genügend Geld, um eine neue Gesellschaft zu kaufen, darf der Direktor des Konzerns mit exakt der benötigten Summe aus seinem Privatkapital helfen. Dieser Zuschuss ist die einzige Möglichkeit, wie ein Spieler sein Privatkapital für einen seiner Konzerne verwenden kann. Der Zuschuss ist kein Darlehen, er darf nicht zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel zurückgezahlt werden.

Der Direktor eines Konzerns darf auch Privatiers neu zuordnen, falls er entsprechend viele Steine auf den (+) Feldern platziert hat. Das Zuordnen von Privatiers kostet kein Geld. Der Direktor kann Privatiers zuordnen, die er persönlich besitzt. Zudem kann er auch Privatiers aus anderen Konzernen, die er derzeit kontrolliert, abziehen und dem derzeit handelnden Konzern neu zuordnen. Wenn der Direktor eines Konzerns sich ändert, bleiben Privatiers dennoch beim Konzern. Sobald ein Privatier einmal einem Konzern zugeordnet wurde, kann er nicht wieder ins Privatvermögen seines Besitzers zurückkehren.

***Beispiel:** Anton hat zwei Spielsteine auf die (+) Felder und zwei auf die (▼) Felder seiner neuen MB&S gelegt. Er kann jetzt insgesamt bis zu zwei Eisenbahngesellschaften und Privatiers der MB&S hinzufügen. Falls er zwei Gesellschaften kauft, kann er dem Konzern in dieser Runde keinen Privatier zuweisen.*

Eisenbahngesellschaften abwerfen (falls nötig)

Nach dem Kauf neuer Eisenbahngesellschaften wird überprüft, ob der Konzern mehr Gesellschaften als Steine auf den (▼) Feldern hat. Ist dies der Fall, werden die überzähligen Gesellschaften abgeworfen und ohne Entschädigung ganz aus dem Spiel entfernt. Der Direktor entscheidet, welche Gesellschaften abgegeben werden.

Spielende:

Sobald ein Konzern einen Kurswert von \$350 erreicht hat, endet das Spiel am Ende dieser BR.

Der Spieler mit der höchsten Summe aus Aktienwert und Geld gewinnt.

© 2010 - 2011
Lookout Games

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

Redaktion:
Hanno Girke
Illustrationen:
Klemens Franz
atelier198