



UNION PACIFIC

ZUG UM ZUG ZUM EISENBAHNBARON

Spieler: 2-6

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 90 Min

INHALT:

Spielidee und Inhalt.....	2
Spielvorbereitung.....	4
Das Schienennetz.....	6
Die vier Schienenarten.....	6
Die Aktienkarten.....	6
Spielablauf.....	7
Ausbauen.....	7
Die <i>Union Pacific</i> Gesellschaft.....	9
Investieren.....	9
Die Prämienausschüttungen.....	10
Besonderheiten bei der Prämienausschüttung.....	11
Prämienausschüttung bei der <i>Union Pacific</i>	11
Besonderheiten bei den Prämien der <i>Union Pacific</i> -Aktien.....	11
Spielende.....	12
Varianten.....	12













SPIELIDEE

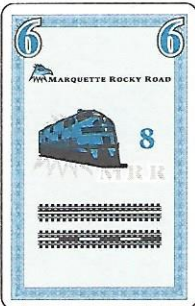
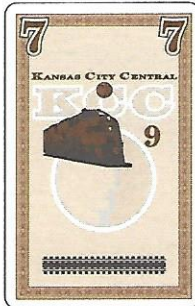
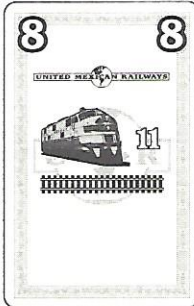
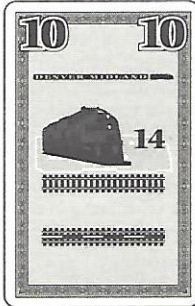
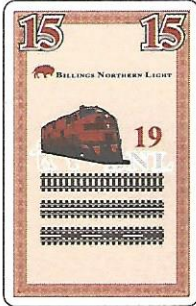



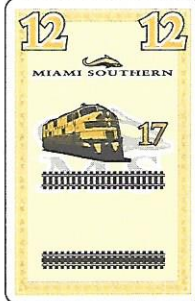

Die Eisenbahngesellschaft *Union Pacific* besitzt ein gut ausgebautes Schienennetz, das die größten Städte Amerikas miteinander verbindet. Dieses Schienennetz wird an zehn Eisenbahngesellschaften verteilt werden. Eine Eisenbahngesellschaft darf eine Schienenverbindung zwischen zwei Städten benutzen, wenn sie zu den Ersten gehört, die einen Zug auf dieser Strecke fahren lässt. Die Spieler sind Aktionäre der Eisenbahngesellschaften. Sie betreiben den Ausbau der Schienennetze. Gleichzeitig kämpfen sie um die Aktienmehrheit in den einzelnen Gesellschaften. Ziel jedes Spielers ist es, Mehrheitsaktionär bei den lukrativsten Eisenbahngesellschaften zu werden und zu bestimmten Stichtagen die meisten Prämien zu kassieren. Wer am Ende der reichste Spieler ist, gewinnt.

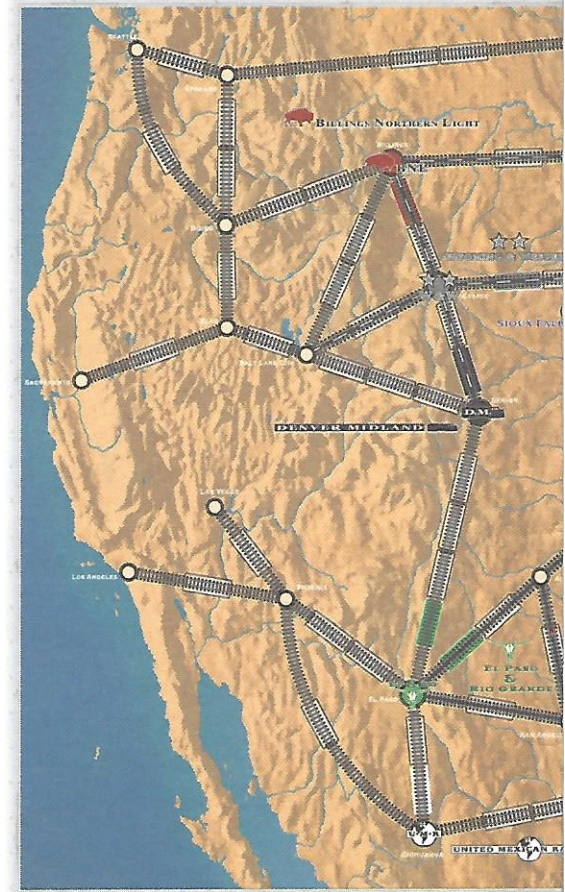
INHALT:

131 Lokomotiven

7x		13x	
8x		14x	
9x		17x	
10x		19x	
11x		23x	

98 Aktien der zehn Eisenbahngesellschaften

6x		7x		8x		10x		15x	
6x		7x		9x		12x		18x	



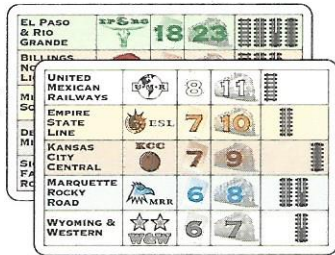
Prämien- karten

4x



Übersichts- karten

6x



150 Geldscheine

60x



Spielplan



50x



40x



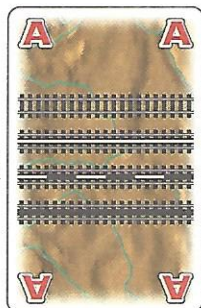
40 Schienenkarten

20 Aktien der Union Pacific

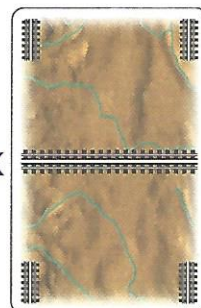
20x



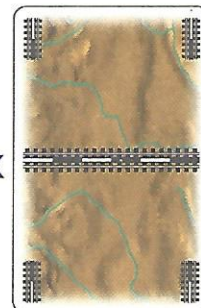
4x



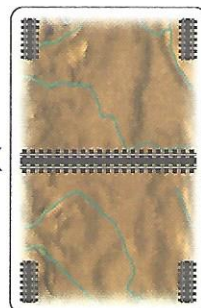
6x



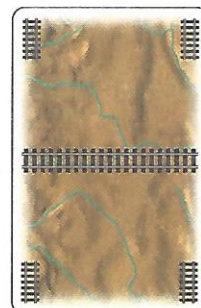
9x



7x



14x

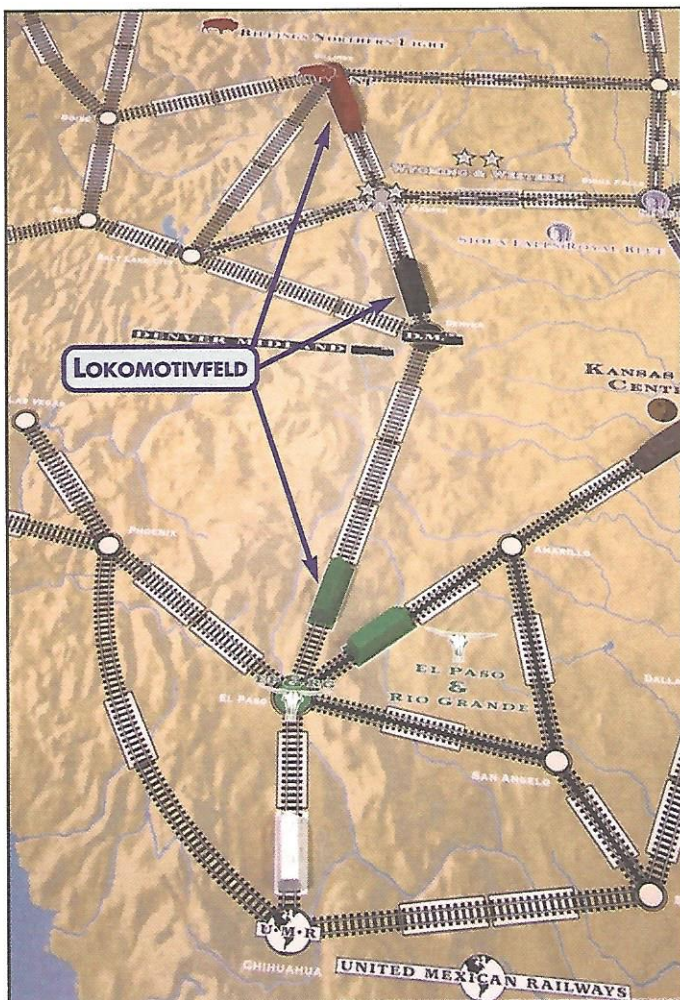


SPIELVORBEREITUNG

Schachteleinsatz



- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Ein Spieler wird zum Bankier bestimmt. Er verwaltet die Geldscheine und die Lokomotiven.
- Geldscheine und Lokomotiven werden jeweils nach Farben sortiert. Die Geldscheine werden in die drei Geldscheinfächer und die Lokomotiven in die nummerierten Fächer gelegt. Die Nummer im Fach entspricht der Anzahl der jeweiligen Lokomotiven. Die grünen Lokomotiven werden beispielsweise in das Fach mit der 23 gelegt.



- Für jede der zehn Eisenbahngesellschaften wird je eine Lokomotive auf das gleichfarbige Lokomotivfeld gestellt. **Ausnahme:** Für die größte Eisenbahngesellschaft *El Paso & Rio Grande* müssen zwei grüne Lokomotiven aufgestellt werden (Siehe nebenstehende Abbildung). Die restlichen Lokomotiven bleiben in den Fächern der Spielschachtel, bis sie gebraucht werden.

- Jeder Spieler erhält **eine** Übersichtskarte mit allen Informationen der Eisenbahngesellschaften mit Ausnahme der *Union Pacific*.



- Die Schienenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **drei** Schienenkarten auf die Hand. Die restlichen Schienenkarten werden verdeckt als Stapel neben den Spielplan gelegt.



Ist dieser Stapel während des Spiels aufgebraucht, werden die ausgespielten Schienenkarten gemischt und wieder als neuer Schienenkartenstapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

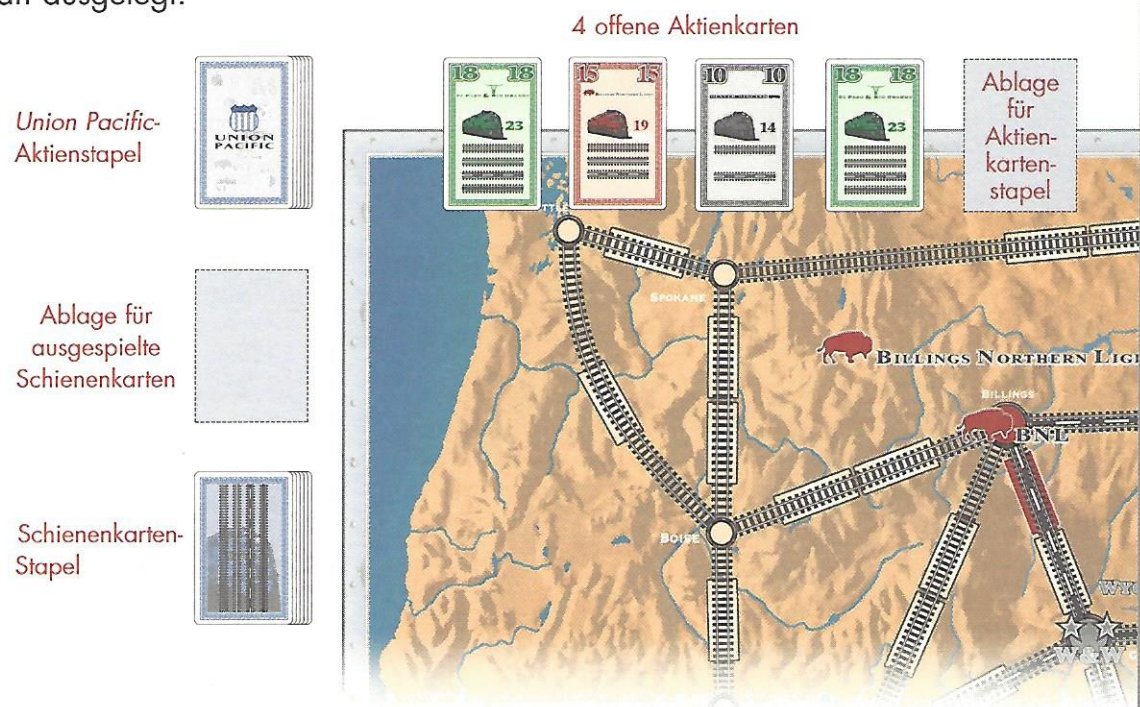
- Jeder Spieler erhält **eine** Aktie der *Union Pacific* auf die Hand. Die restlichen *Union Pacific* Aktien werden ebenfalls als Stapel neben den Spielplan gelegt.



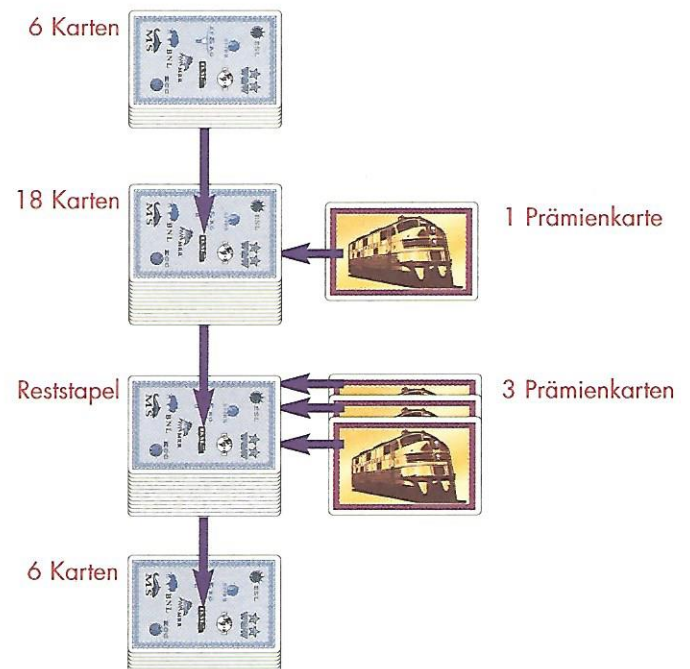
Die Aktienkarten der anderen zehn Eisenbahngesellschaften werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt **fünf** Aktien auf die Hand. Alle Spieler müssen jetzt **eine dieser fünf Aktien** (keine *Union Pacific* Aktie) verdeckt vor sich auf den Tisch legen. Wenn alle eine Aktie abgelegt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Mit dieser ersten Aktie investiert der Spieler bereits in eine bestimmte Eisenbahngesellschaft. Die Aktien auf der Hand sollten vor den Mitspielern möglichst geheimgehalten werden.

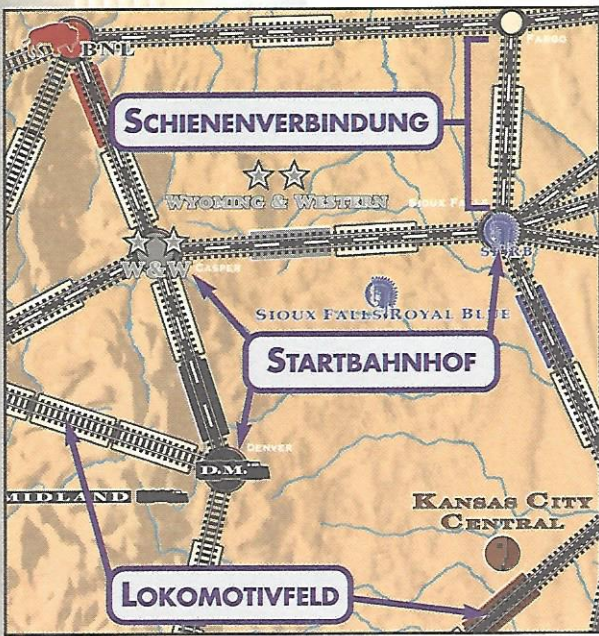


Von den Aktienkarten, die noch nicht ausgeteilt wurden, werden vier Aktien für jeden gut sichtbar neben den Spielplan ausgelegt.



Alle anderen Aktienkarten werden nun in vier unterschiedlich hohe Stapel aufgeteilt. Zwei Stapel bestehen aus je 6 Karten, ein Stapel aus 18 Karten und ein Stapel aus den restlichen Karten. Jetzt werden in den großen Reststapel **drei** Prämienkarten an drei Stellen eingesteckt und gemischt. In den Stapel mit den 18 Karten wird **eine** Prämienkarte gemischt. Danach wird dieser Stapel auf den großen Stapel gelegt. Zuletzt wird einer der Stapel mit 6 Karten **auf** den großen Stapel und der zweite Stapel mit den 6 Karten **unter** den großen Stapel gelegt. Der gesamte Aktienkartenstapel wird verdeckt neben die vier aufgedeckten Aktienkarten gelegt.





Das Schienennetz

Das Schienennetz auf dem Spielplan ist in einzelne Schienenverbindungen unterteilt. Diese verbinden immer zwei Städte. Auf einer Schienenverbindung sind immer ein, zwei, drei oder vier Lokomotivfelder abgebildet. Eine Schienenverbindung darf daher von einer, zwei, drei oder vier unterschiedlichen Eisenbahngesellschaften befahren werden. Es gibt Lokomotivfelder in den Farben der Eisenbahngesellschaften und neutrale Lokomotivfelder. Auf dem Spielplan sind zehn Städte farbig hervorgehoben. Dies sind die Startbahnhöfe der zehn Eisenbahngesellschaften. Von diesen Bahnhöfen ausgehend vergrößern die Gesellschaften ihr Schienennetz. Die Eisenbahngesellschaft *Union Pacific* hat keinen Startbahnhof und auch keine Lokomotiven.

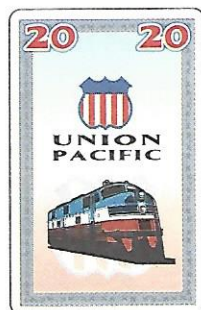
Die vier Schienenarten

Innerhalb des Schienennetzes gibt es vier verschiedene Schienenarten. Nur die Eisenbahngesellschaft *El Paso & Rio Grande (EP&RG)* darf alle vier Schienenarten befahren. Die neun anderen Gesellschaften dürfen nur ganz bestimmte Schienenarten benutzen. Die Übersichtskarten und die Aktienkarten dienen zur Orientierung, welche Gesellschaft welche Schienenart befahren darf.

Name der Gesellschaft	Symbol der Gesellschaft	Aktien	Lokomotiven	Schienenarten	Name der Gesellschaft	Symbol der Gesellschaft	Aktien	Lokomotiven	Schienenarten
UNITED MEXICAN RAILWAYS		8			EL PASO & RIO GRANDE		18		
EMPIRE STATE LINE		7			BILLINGS NORTHERN LIGHT		15		
KANSAS CITY CENTRAL		7			MIAMI SOUTHERN		12		
MARQUETTE ROCKY ROAD		6			DENVER MIDLAND		10		
WYOMING & WESTERN		6			SIoux FALLS ROYAL BLUE		9		

Die Aktienkarten

Zu jeder Eisenbahngesellschaft gehören Aktien. Auf jeder Aktienkarte befindet sich das Kennzeichen der Eisenbahngesellschaft, die Anzahl der Aktien dieser Gesellschaft, die Anzahl ihrer Lokomotiven und die Schienenart, auf der die Eisenbahngesellschaft fahren darf.



← Anzahl der Aktien

← Name der Gesellschaft

→ Anzahl der Lokomotiven

→ Schienenarten



SPIELABLAUF

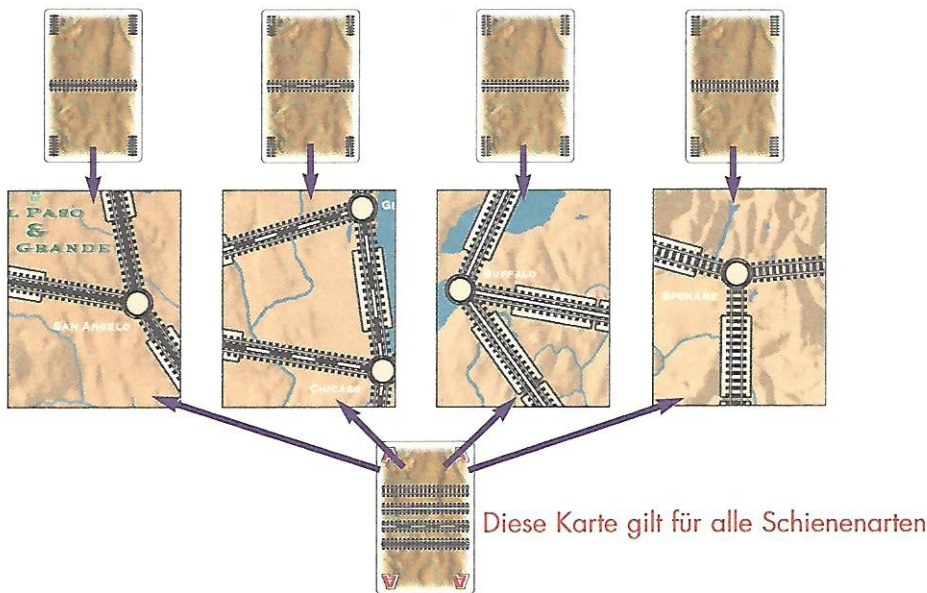
Der jüngste Spieler beginnt. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Wenn ein Spieler am Zug ist, **muß** er zuerst eine Schienenkarte ziehen. Danach hat er die Wahl zwischen zwei Aktionen, von denen er eine durchführen muß.

Entweder er baut eine Schienenverbindung zwischen zwei Städten aus (**Ausbauen**) und zieht danach eine Aktie, **oder** er legt eine oder mehrere Aktien aus der Hand vor sich ab (**Investieren**).

Ausbauen

1. Eine Schienenkarte auswählen

Der Spieler, der am Zug ist, wählt eine seiner vier Schienenkarten aus und legt sie offen neben den verdeckten Stapel mit den Schienenkarten. Mit dieser Karte bestimmt er die Art der Schiene, auf der er das Schienennetz einer Eisenbahngesellschaft ausbauen will.

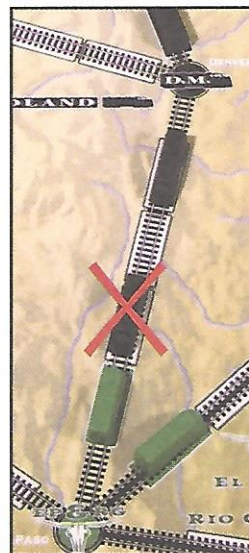


2. Lokomotive auswählen

Dann nimmt der Spieler eine Lokomotive aus dem Vorrat der Spielschachtel und stellt sie auf ein freies Lokomotivfeld. Mit der ausgewählten Farbe bestimmt er die Eisenbahngesellschaft, die er ausbauen will.

Ein Spieler darf eine Lokomotive auf ein Lokomotivfeld stellen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Die Schienenart auf dem Plan muß mit der ausgespielten Schienenkarte übereinstimmen.
- Die Eisenbahngesellschaft muß die Schienenart benutzen dürfen (Siehe Übersichtskarte).
- Auf der ausgewählten Schienenverbindung muß ein Lokomotivfeld frei sein.
- Die Eisenbahngesellschaft darf auf der ausgewählten Schienenverbindung noch keine Lokomotive stehen haben.



Wer am Zug ist, muß eine Schienenkarte ziehen und danach entweder ausbauen oder investieren.

Es gibt Schienenkarten für nur eine Schienenart und Schienenarten, die für alle Schienenarten benutzt werden dürfen.

Beispiel:

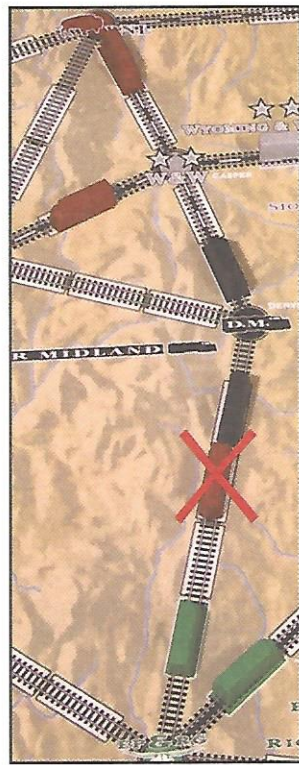
Es darf keine zweite schwarze Lokomotive der Denver Midland auf die Schienenverbindung zwischen Denver und El Paso gestellt werden.

Beispiel:

Die roten Lokomotiven der Billings Northern Lights (BNL) auf den Schienenverbindungen zwischen Billings und Casper bzw. Casper und Salt Lake City sind mit dem Startbahnhof der BNL verbunden.

Weil weder zwischen Salt Lake City und Denver noch zwischen Denver und Casper eine rote Lokomotive steht, ist die rote Lokomotive zwischen Denver und El Paso **nicht** mit dem Startbahnhof der BNL verbunden.

Sie darf deshalb dort nicht hingestellt werden



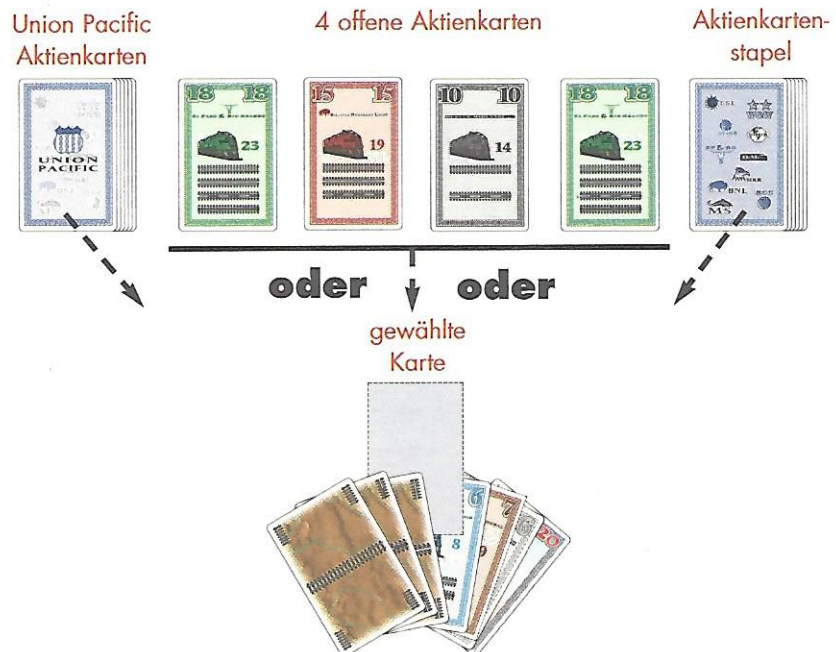
Die ausgewählte Schienenverbindung muß mit dem Startbahnhof der Eisenbahngesellschaft verbunden sein. **Verbunden heißt:** Zwischen dem Startbahnhof und der Lokomotive, mit der man das Schienennetz ausbauen will, müssen andere Lokomotiven der gleichen Farbe auf den dazwischenliegenden Schienenverbindungen stehen. (Siehe nebenstehendes Beispiel).

Sind von einer Eisenbahngesellschaft alle Lokomotiven auf dem Spielplan und keine mehr im Vorrat, kann ihr Schienennetz nicht weiter ausgebaut werden.

Der Spieler, der am Zug ist, darf jede Eisenbahngesellschaft ausbauen, auch wenn er von der betreffenden Gesellschaft keine Aktie vor sich liegen oder auf der Hand hat.

3. Eine Aktienkarte ziehen

Nachdem der Spieler eine Eisenbahngesellschaft ausgebaut hat (d. h. eine Lokomotive auf ein freies Lokomotivfeld gestellt hat), muß er noch eine Aktie ziehen und auf die Hand nehmen. Er wählt entweder eine der vier offenen Aktien **oder** die oberste Aktie des verdeckten Aktienstapels **oder** eine Aktie vom *Union Pacific* Stapel (Siehe Abschnitt „*Union Pacific*“).



Nach dem Ausbauen zieht der Spieler eine der vier offenen Aktienkarten

oder die oberste Karte des verdeckten Aktienstapels **oder** eine Aktienkarte vom *Union Pacific* Stapel.

Nimmt der Spieler eine der vier offenen Aktien, dann muß er sie sofort durch die oberste Aktie vom verdeckten Aktienstapel ersetzen. Damit ist sein Zug beendet.

Achtung: Immer dann, wenn vier Aktien derselben Eisenbahngesellschaft offen ausliegen, werden sie sofort aus dem Spiel genommen und durch die vier obersten Aktien vom verdeckten Stapel ersetzt. Die aus dem Spiel entfernten Aktien dürfen später nicht mehr angeschaut werden.

Die Union Pacific Eisenbahngesellschaft

Die Aktien der *Union Pacific* werden im Laufe des Spiels genauso behandelt wie die Aktien der zehn anderen Eisenbahngesellschaften. Immer wenn ein Spieler nach dem Ausbauen eine Aktienkarte ziehen darf, kann er statt einer Aktie der zehn anderen Gesellschaften auch eine *Union Pacific* Aktie auf die Hand nehmen.

Achtung: Der Spieler darf nach dem Ziehen einer Aktienkarte zusätzlich eine Aktienkarte aus der Hand gegen eine *Union Pacific* Aktie vom Stapel tauschen. Die Aktienkarte aus der Hand kann sogar die gleiche Aktie sein, die der Spieler gerade erst gezogen hat. Der Spieler nimmt die *Union Pacific* Aktie auf die Hand und legt die andere Aktie aus der Hand in die Spielschachtel. Sie darf während des Spiels nicht mehr angeschaut werden.

Auch bei der Investition werden die *Union Pacific* Aktien gleich den Aktien der anderen Gesellschaften behandelt. Im Unterschied zu den anderen Gesellschaften besitzt die *Union Pacific* keine Lokomotiven.

Investieren

1. Eine oder mehrere Aktienkarten auslegen

Nachdem der Spieler, der am Zug ist, eine Schienenkarte gezogen hat, kann er sich entscheiden zu investieren. Investieren heißt, er legt Aktien offen vor sich auf den Tisch.

Entweder eine oder mehrere Aktien von **einer** Eisenbahngesellschaft,



oder genau je eine Aktie von **zwei** Eisenbahngesellschaften.



Aktien von derselben Gesellschaft werden in einer Reihe abgelegt. Durch das Ablegen wird eine Reihe begonnen oder verlängert.

2. Schienenkarte ablegen

Der Spieler beendet seinen Zug, indem er eine seiner vier Schienenkarten auf den Ablagestapel legt. Er darf damit keine Schienenverbindung ausbauen und darf keine neue Aktienkarte ziehen.

Achtung: Nur die Aktien auf dem Tisch gelten als Investition und bringen später bei den Ausschüttungen Prämien ein. Die Aktien auf der Hand werden bei der Prämienausschüttung nicht berücksichtigt.

Beim Investieren besteht zwischen den *Union Pacific* Aktien und den Aktien der zehn anderen Eisenbahngesellschaften kein Unterschied.

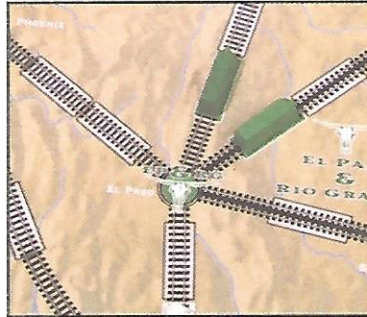
Die *Union Pacific* besitzt keine Lokomotiven und daher auch keinen Startbahnhof.

Bei einer Investition werden **entweder** eine oder mehrere Aktien von einer Gesellschaft offen auf den Tisch gelegt **oder** genau je eine Aktie von zwei Gesellschaften.

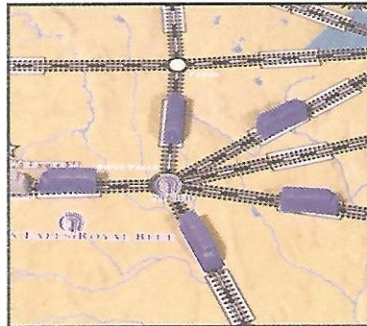
Eine Schienenkarte wird gezogen und wieder abgelegt, damit ein Spieler nicht immer die gleichen Schienenkarten auf der Hand hat.

Die Prämienausschüttungen

Sobald ein Spieler eine Prämienkarte vom Aktienstapel gezogen hat, muß er sie **sofort** offen vor sich ablegen. Als Ersatz wird von diesem Spieler die nächste Karte vom Aktienstapel gezogen und zu den offenliegenden Karten gelegt oder auf seine Hand genommen. Danach wird die Prämienausschüttung durchgeführt. Ist diese beendet, legt der Spieler, der die Prämienkarte vor sich liegen hat, diese Karte in die Schachtel zurück und sein linker Nachbar ist an der Reihe.



Bei der Prämienausschüttung wird der Wert einer Gesellschaft durch die Anzahl der Lokomotiven ermittelt. Der Startbahnhof zählt zum Wert dazu. Zu Spielbeginn haben alle Gesellschaften einen Wert von zwei Millionen Dollar (1 Lokomotive + Startbahnhof), die EP&RG hat einen Wert von drei Millionen Dollar (2 Lokomotiven + Startbahnhof).



Später kommt mit jeder Lokomotive auf dem Schienennetz eine Million Dollar für die jeweilige Gesellschaft an Wert hinzu.

Prämien erhalten jedoch nur bestimmte Aktionäre einer Eisenbahngesellschaft. Der Spieler mit den meisten Aktien einer Eisenbahngesellschaft ist der Hauptaktionär. Der Spieler mit den zweitmeisten Aktien ist der Zweitaktionär. Der Hauptaktionär erhält den aktuellen Wert einer Eisenbahngesellschaft in Dollar ausbezahlt. Der Zweitaktionär bekommt die Hälfte (abgerundet) des aktuellen Wertes einer Gesellschaft. Der Bankier verteilt an diese Aktionäre die entsprechenden Banknoten.

Beispiel für eine Prämienausschüttung:

 EL PASO & RIO GRANDE Wert = 3 Mio. \$	 SIoux FALLS ROYAL BLUE Wert = 6 Mio. \$
Eva besitzt 3 Aktien => Hauptaktionär	Anna besitzt 4 Aktien => Hauptaktionär
Franz besitzt 2 Aktien => Zweitaktionär	Bodo besitzt 2 Aktien => Zweitaktionär
Gerd besitzt 1 Aktie => Er bekommt kein Geld	Clarissa besitzt 1 Aktie => Sie bekommt kein Geld

Achtung: Ausschließlich die investierten Aktien auf dem Tisch vor jedem Spieler werden für die Prämienausschüttung herangezogen. Die Karten auf der Hand werden nicht berücksichtigt.




EL Paso & Rio Grande besitzt 2 Lokomotiven: Der Wert beträgt 3 Millionen Dollar (2 Lokomotiven + Startbahnhof).

Sioux Falls Royal Blue besitzt 5 Lokomotiven: Der Wert beträgt 6 Millionen Dollar (5 Lokomotiven + Startbahnhof).

Prämien erhalten nur der Hauptaktionär und der Zweitaktionär einer Gesellschaft.

Tip: Bei einer Prämienausschüttung sollten die Spieler mit der größten Gesellschaft (EP&RG) beginnen. Danach folgen die anderen Gesellschaften in der Reihenfolge der Übersichtskarte. Als letzte Gesellschaft wird die Union Pacific abgerechnet.

Besonderheiten bei der Prämienausschüttung

-  Hat ein Spieler als Einziger in eine bestimmte Eisenbahngesellschaft investiert, dann erhält er die Prämien für den Haupt- und Zweitaktionär.
-  Haben mehrere Spieler in gleich viele Aktien einer Eisenbahngesellschaft investiert, dann werden die Prämien für den Haupt- und Zweitaktionär zusammengezählt und durch die Anzahl der Aktionäre geteilt (abgerundet). Aktionäre, die von der gleichen Gesellschaft weniger Aktien besitzen, erhalten keine Prämien.
-  Gibt es einen Hauptaktionär, aber mehrere Zweitaktionäre, dann erhält der Hauptaktionär wie üblich seine Prämie. Die anderen Aktionäre müssen sich jedoch die Prämie des Zweitaktionärs teilen. Es kann passieren, daß nach dem Teilen und Abrunden die Prämie für die Zweitaktionäre auf Null sinkt (Siehe nebenstehendes Beispiel).

Im Laufe des Spiels gibt es vier Prämienausschüttungen. Wann sie durchgeführt werden, entscheiden die Prämienkarten. **Mit der vierten Prämienausschüttung ist das Spiel beendet.**




Prämienausschüttung bei der Union Pacific

Bei der *Union Pacific (UP)* erhalten maximal fünf Aktionäre eine Prämie. Der Wert der *Union Pacific* Aktien wächst mit der Zahl der Prämienausschüttungen. Bei der ersten Prämienausschüttung haben die *Union Pacific* Aktien keinen Wert. In den folgenden drei Ausschüttungen erhalten die Spieler ihre Prämien in der Reihenfolge ihrer investierten *Union Pacific* Aktien (Siehe auch nebenstehendes Beispiel).

Union Pacific (UP) Prämienausschüttung

	1.	2.	3.	4.
1. UP Aktionär	0 Mio.\$	10 Mio.\$	15 Mio.\$	20 Mio.\$
2. UP Aktionär	0 Mio.\$	8 Mio.\$	12 Mio.\$	16 Mio.\$
3. UP Aktionär	0 Mio.\$	6 Mio.\$	9 Mio.\$	12 Mio.\$
4. UP Aktionär	0 Mio.\$	4 Mio.\$	6 Mio.\$	8 Mio.\$
5. UP Aktionär	0 Mio.\$	2 Mio.\$	3 Mio.\$	4 Mio.\$

Besonderheiten bei den Prämien der Union Pacific Aktien

-  Haben bei einer Prämienausschüttung weniger als fünf Spieler in *Union Pacific* Aktien investiert, dann werden die restlichen Prämien **nicht** auf die vorhandenen Aktionäre aufgeteilt.
-  Haben mehrere Spieler die meisten *Union Pacific* Aktien, dann werden die Prämien laut obiger Tabelle für den ersten und jeweils weiteren Aktionär zusammengezählt und durch zwei oder mehr geteilt (abgerundet, siehe nebenstehendes Beispiel).
-  Bei gleicher Anzahl der *Union Pacific* Aktien auf den anderen Plätzen gilt diese Aufteilung in gleicher Weise.

Beispiele:

Eine Gesellschaft hat einen Wert von 7 Mio. \$.

Bei 3 Hauptaktionären erhält jeder 3 Mio. \$ Prämie.
(7+3 = 10:3 => 3)

Eine Gesellschaft hat einen Wert von 5 Mio. \$ Dollar.

Der Hauptaktionär erhält 5 Mio. \$ Prämie.

Bei drei Zweitaktionären erhält keiner von diesen eine Prämie.

Beispiel:

Bei der 2. Prämienausschüttung erhält der 1. UP Aktionär 10 Mio. \$, der 2. UP Aktionär erhält 8 Mio. \$ usw.

Beispiel:

Bei der 3. Prämienausschüttung haben drei Spieler in gleichviel *Union Pacific* Aktien investiert. Jeder dieser drei erhält 12 Mio. \$.
(15+12+9 = 36:3 => 12)

SPIELENDEN

Das Spiel ist beendet, wenn die vierte Prämienausschüttung durchgeführt wurde. Der Spieler mit dem meisten Geld hat gewonnen.

SPEZIELLE REGELN FÜR DAS SPIEL MIT ZWEI SPIELERN

Damit **Union Pacific** auch für zwei Spieler spannend bleibt und Spaß macht, sollte mit folgenden Regeländerungen gespielt werden.

- Das Spiel endet schon mit der dritten Prämienausschüttung. Die vierte Prämienkarte bleibt zwar im Spiel, wird aber nicht mehr berücksichtigt.
- Bevor nun die dritte und letzte Prämienausschüttung durchgeführt wird, sortieren die beiden Spieler die vier offenen Aktien und die Karten des restlichen Aktienstapels nach den verschiedenen Eisenbahngesellschaften. Diese sortierten Aktien und die restlichen *Union Pacific* Aktien gehören nun einem fiktiven dritten Spieler.
- Jetzt wird die letzte Prämienausschüttung unter Berücksichtigung des fiktiven dritten Spielers durchgeführt. Da in der letzten Ausschüttung die meisten Prämien zu verdienen sind, hat der fiktive Spieler auch eine Chance auf den Gewinn des Spiels.

ZWEI VARIANTEN FÜR PROFIS

- Um zu vermeiden, daß die Prämienkarten zu schnell aufeinanderfolgen, wird für die Spielvorbereitung folgende Variante vorgeschlagen:
Nachdem jeder Spieler seine Aktien erhalten hat und die vier offenen Aktien neben den Spielplan gelegt wurden, werden aus den restlichen Aktienkarten vier Stapel mit je sechs Karten gebildet. Die verbliebenen Aktienkarten werden in vier ungefähr gleich große Stapel aufgeteilt. In jeden dieser vier großen Stapel wird je eine Prämienkarte gemischt. Beginnend mit einem großen Stapel werden nun alle Stapel so aufeinandergelegt, daß immer auf einen großen Stapel ein Sechserstapel gelegt wird. Der daraus entstandene Stapel ist der Aktienkartenstapel.
- Hat ein Spieler eine Eisenbahngesellschaft ausgebaut, darf er eine Aktie nur von den vier offen ausliegenden Aktienkarten oder die oberste Karte vom Aktienkartenstapel nehmen. *Union Pacific* Aktien können die Spieler nur auf die Hand bekommen, wenn sie dafür eine beliebige Aktie aus der Hand abgeben. Die abgegebene Aktie wird sofort ungesehen aus dem Spiel genommen.

Regeln für seltene Fälle:

A) Wenn alle Lokomotivfelder einer bestimmten Schienenart besetzt sind, dann werden die entsprechenden Schienenkarten, die sich auf den Händen der Spieler und in dem offenen und verdeckten Schienenkarten-Stapel befinden, aus dem Spiel genommen. Die übriggebliebenen Schienenkarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt. Die Spieler erhalten für ihre abgegebenen Schienenkarten Ersatz vom Schienenkarten-Stapel.

B) Sobald das letzte Lokomotivfeld auf dem Spielplan besetzt wurde, ist das Spiel sofort beendet, obwohl sich noch Prämienkarten im Aktienkartenstapel befinden. Eine letzte Prämienausschüttung wird noch durchgeführt.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX

Version 1.1