

1824

Österreich-Ungarn

Ein Eisenbahnbau- und Aktienspiel für 3 bis 6 Spieler

Inhaltsverzeichnis

I.	Geschichte	Seite 2
II.	Allgemeines	Seite 3
III.	Spielvorbereitungen	Seite 3
	• Sitzreihenfolge	Seite 3
	• Etiketle	Seite 3
	• Startkapital	Seite 3
	• Sonstiges	Seite 4
IV.	Spielstart	Seite 4
V.	Bergbahnen	Seite 4
VI.	Kohlebahnen	Seite 4
VII.	Vor-Staatsbahnen	Seite 5
VIII.	Aktiengesellschaften	Seite 5
	• Allgemeines	Seite 5
	• Gesellschaften mit zugehöriger Kohlebahn	Seite 6
	• Gesellschaften ohne zugehörige Kohlebahn	Seite 6
	• Staatsbahnen	Seite 6
IX.	Direktor	Seite 7
	• Allgemeines	Seite 7
	• Direktorwechsel	Seite 7
X.	Kohlebergwerk	Seite 7
XI.	Operationsrunden (OR)	Seite 7
	• Allgemeines	Seite 7
	• Reihenfolge innerhalb einer OR	Seite 7
	• Ablauf des Spielzugs einer Gesellschaft	Seite 7
	• Legen von Gleisplättchen	Seite 8
	• Austausch von Gleisplättchen	Seite 8
	• Bahnhöfe	Seite 8
XII.	Loks	Seite 9
	• Allgemeines	Seite 9
	• Art der Loks	Seite 9
	• Lokübersicht	Seite 9
	• Loks in Zahlung geben	Seite 9
	• Kauf von Loks	Seite 10
	• Notfinanzierung	Seite 10
	• Verkauf von Loks ins Ausland	Seite 10
XIII.	Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks	Seite 11
XIV.	Einfahrergebnis	Seite 11
	• Allgemeines	Seite 11
	• Berechnung	Seite 12
XV.	Kursänderungen in Operationsrunden	Seite 12
XVI.	Aktienrunden (AR)	Seite 12
	• Allgemeines	Seite 12
	• Papierlimit	Seite 12
	• Kauf von Anteilen	Seite 13
	• Verkauf von Anteilen	Seite 13
	• Kursänderung durch Verkauf von Anteilen	Seite 13
	• Kursänderung am Ende einer AR	Seite 13
	• Zugreihenfolge	Seite 13
XVII.	Spielende	Seite 13
	• Allgemeines	Seite 13
	• Abrechnung	Seite 13

I. Geschichte

Die erste Pferdeisenbahn auf österreichischem Boden hat es wahrscheinlich in den Stollen des steirischen Erzberges gegeben. Von echter Eisenbahn im Sinne des Transportes von Gütern und Personen kann hier allerdings nicht die Rede sein. Außerdem ist nichts Genaueres über diese Pferdeisenbahn bekannt. Die Pferdeisenbahn Linz - Budweis gilt daher als erste Eisenbahnlinie Österreichs.

Zu Beginn des 19. Jahrhundert wollte man Moldau und Donau mit Hilfe eines Kanals verbinden, um Holz und Salz besser transportieren zu können. Der mit der Planung beauftragte Franz Josef Ritter von Gerstner befand aber den Bau einer Eisenbahnlinie als durchaus brauchbare und kostengünstige Alternative. Doch erst sein Sohn, Franz Anton Gerstner, konnte, nachdem er die Konzession von Kaiser Franz I 1824 erhalten hatte, mit dem Bau beginnen, dessen erster Abschnitt 1828 eröffnet wurde. Nach der Eröffnung stellte sich jedoch heraus, dass die von Gerstner veranschlagten Kosten nicht eingehalten werden konnten, und so baute man nach dem Ausstieg Gerstners in weniger aufwendiger Manier weiter, bis man schließlich 1832 den Bau abschloss. Später wurde die Linie noch bis Gmunden verlängert, um hier schon die Wagen mit Salz beladen zu können. Als man 1872 Dampflokomotiven einsetzen wollte, scheiterte man an der kurzfristigen und zu sparsamen Bauweise, die zu große Steigungen und Kurvenradien bedingt hatte. Ein Großteil der Strecke musste abgerissen und neu gebaut werden.

Wie überall anders auch, lag auch in Österreich der Bahnbau zunächst in privaten Händen. In Österreich ist hier besonders die Rolle der Bankiersfamilie Rothschild zu nennen. Angeregt durch den englischen Familienteil, der schon sehr bald Gewinne durch den Bau von Dampfisenbahnen einfahren konnte, engagierten sich auch die österreichischen Rothschilds am Eisenbahnbau.

Franz Xaver Riepl, ein namhafter Befürworter für den Bau von Eisenbahnen in Österreich, war zweimal auf Kosten der Rothschilds in England, um sich dort eingehend über den Bahnbau zu informieren. Er traf dort auch mit George Stephenson zusammen, der ihn und seine Gönner, die Familie Rothschild, davon überzeugen konnte, dass eine Dampfisenbahn, die Wien mit den Kohlengebieten Galliziens verbinden würde, wirtschaftlich Erfolg haben würde.

1836 wurde schließlich die Konzession zum Bau einer Dampfbahn von Wien über Brünn, Krakau nach Bochina erteilt, die Kaiser Ferdinands Nordbahn genannt wurde. Ein Jahr später war auch schon das erste Teilstück von Floridsdorf nach Deutsch-Wagram fertig gestellt. Die Lokomotive "Austria" und ihr Lokomotivführer kamen beide aus der Lokomotivschmiede von George Stephenson aus Newcastle. Sie zogen 164 geladene Gäste in 8 Wagen bei einer Höchstgeschwindigkeit von 33 km/h von Floridsdorf nach Deutsch-Wagram.

Bei dem immer dichter werdenden Verkehr kam es dann auch bald in Mähren zum ersten Eisenbahnunglück Österreichs mit mehreren Schwerverletzten. Auch dieser Zwischenfall konnte die Fertigstellung der Kaiser-Ferdinands-Nordbahn nicht verhindern, die mit der Fertigstellung der Südbahn, die wichtigste Nord-Süd Route Mitteleuropas darstellte.

In den Jahren zwischen 1837 und 1841 wurden kontinuierlich immer neue Eisenbahnprojekte gestartet, doch veranlasseten Grundstücks- und Aktienspekulationen den Staat zur Übernahme dieser privat geführten Projekte. Weiters begann er selbständig mit dem Neubau von Eisenbahnstrecken. Der Bau eines ausgeprägten Netzes mit Zentralknotenpunkt Wien zu den Reichsaußengrenzen begann. So entstanden die auch heute noch evident wichtigen Strecken Wien-Brünn-Prag oder Wien-Linz-Bayern, als Kaiserin Elisabeth Bahn, Westbahn und Wien-Graz-Triest als Südbahn mit dem großen Hindernis des Semmerings.

Die Teilstücke von Wien nach Gloggnitz und von Mürzzuschlag bis Triest waren schon fertig gestellt. Für die Überquerung des Semmerings wurde 1848 mit dem Bau einer Eisenbahnlinie nach den Plänen von Carl Ritter von Geger begonnen, der den Berg nur mit Hilfe von Lokomotiven überqueren wollte. Jedoch zur Zeit des Baubeginns gab es noch keine Maschine, die leistungsfähig genug gewesen wäre, um diese Steigungen zu meistern.

Im Spätsommer 1851 wurde nach dem Vorbild des Lokomotivenrennens von Rainhill eine Konkurrenzfahrt auf einem schon fertig gestellten Teilstück der Strecke veranstaltet. Vier Lokomotiven traten zur Probefahrt an: Die Bavaria von Maffei in München, die Wiener Neustadt aus einer Wiener Neustädter Firma, die Seraing der Firma Cockeril in Belgien und die Vindobona von Haswell aus Wien. Doch keine dieser Lokomotiven konnte wirklich überzeugende Leistungen bieten. Erst eine später konstruierte Lokomotive, die im Endeffekt eine Kombination der Grundideen aller vier Typen war, konnte längere Zeit auf dieser Strecke eingesetzt werden.

1854, fünf Jahre nach Baubeginn, wurde dieses noch heute in Verwendung stehende und zum Weltkulturerbe erhobene Streckenstück für den Verkehr frei gegeben. Eine durchgehende Verbindung von Wien zu seinem wichtigsten Hafen Triest war möglich. Züge mit dem unvorstellbaren Gewicht von bis zu 130 Tonnen konnten über diese Strecke gezogen werden.

Im Jahre 1854 wurden über 68% des Schienennetzes vom österreichischen Staat betrieben, doch bedingt durch außenpolitische Misserfolge (Schlacht von Solferino) und die dadurch entstandenen Schulden musste man das Familiensilber verscherbeln, um diese bezahlen zu können.

Hatte der Staat zuvor 336 Millionen Gulden in den Bau der Staatsbahnen gesteckt, so wurde durch den Verkauf nur ein Bruchteil des ursprünglichen Wertes, nämlich 169 Millionen Gulden wieder eingenommen. Doch damit nicht genug: Um den Ausbau, den Betrieb und die Verbesserung der ehemaligen Staatsbahnen durch seine neuen Besitzer weiter zu gewährleisten, mussten in den Jahren bis 1874 bis zu 5% der Staatsausgaben subventioniert werden. Erst ab 1874 begann man mit der Wiederverstaatlichung. Eine der ersten wieder verstaatlichten Eisenbahnlinien war die Kronprinz-Rudolf Bahn, die von der Donau über Steyr nach Klagenfurt und Villach führte.

Bis 1885 wuchs das Schienennetz der k&k Staatsbahnen auf über 5000 km an. Zusätzlich wurden bis 1909 neue Bahnlinien wie die Arlbergbahn, die Inntalbahn, die Tauernbahn, die Karawankenbahn und die Phyrnbahn gebaut. In den frühen Jahren des 20. Jahrhunderts errichtete Österreich in dem von ihm okkupierten Jugoslawien ein großes Netz an Schmalspurbahnen, die in Betrieb und Anschaffung billiger als Bahnen mit Normalspurbreite waren. Diese Spurweite von 760mm, die überall in Österreich als Schmalspurlinie üblich war, bekam darum den Beinamen Balkanspurbreite. Es war und ist noch immer das größte Kleinbahnnetz der Welt.

1918, nach dem 1. Weltkrieg, wurden die k&k Staatsbahn in die Österreichische Bundesbahnen umgewandelt, die nach dem Anschluss an das Hitlerdeutschland ein Teil der deutschen Reichsbahn wurde. Seit 1945 gibt es in Österreich wieder

II. Allgemeines

1824 Österreich-Ungarn ist ein Eisenbahnbau- und Aktienspiel für 3 bis 6 Personen. Es basiert auf dem Spiel 1829 von **Francis Tresham** und dem Spiel 1837 von **Leonhard Orgler**. Historische Vorgaben wurden, soweit möglich, berücksichtigt. An anderen Stellen soll und muss die Geschichte neu geschrieben werden.

Derjenige Spieler, der am Ende des Spiels das meiste Geld und den größten Aktienwert besitzt, ist der Gewinner.

1824 Österreich-Ungarn liegen einfache Mechanismen zu Grunde. Die gelben, grünen, braunen und grauen Gleisplättchen verwendet man, um auf dem Spielplan ein Streckennetz zu errichten. Wie im echten Bahnbetrieb, verbinden die Gleise auch im Spiel Bahnhöfe miteinander. Die Lokomotiven (Lokkärtchen) fahren symbolisch von einem Bahnhof zum nächsten und verdienen damit Geld. Die (imaginären) Fahrgäste bezahlen für die Reise. Je mehr und je größere Bahnhöfe eine Lok anfährt, desto mehr Geld bringt sie der Gesellschaft bzw. den Aktionären ein.

Im Spiel können Sie und ihre Mitspieler bis zu 6 Bergbahnen, 4 Kohlebahnen, 7 Vor-Staatsbahnen sowie Anteile von 3 Staatsbahnen und Anteile von 5 „normalen“ Aktiengesellschaften besitzen. Die Gesellschaften gehören den Aktionären. Der Spieler, der die meisten Anteile einer Gesellschaft besitzt, ist der Direktor der Gesellschaft, und nur dieser bestimmt, wie die Gesellschaft agiert.

Wenn Sie das Spielmaterial vor sich ausgebreitet haben, sollte folgendes vorliegen.

- 1 Spielplan (4-teilig)
- 1 Übersichtsbogen über die Phasen des Spiels
- 1 Blatt als Ablage für die Anteile der Aktiengesellschaften
- 1 Aktienkurstabelle
- 72 gelbe Gleisteile
- 48 grüne Gleisteile
- 20 braune Gleisteile
- 3 graue Gleisteile
- 56 Lokkärtchen
- 1 Karte Erstkaufrecht
- 27 Aktien von 3 Staatsbahnen
- 45 Aktien von 5 Aktiengesellschaften
- 6 Bergbahnen
- 4 Besitzbogen für die Kohlebahnen (K1, K2, K3, K4)
- 7 Besitzbogen für die Vor-Staatsbahnen (S1, S2, S3, U1, U2, k&k1, k&k2)
- 3 Besitzbogen für die Staatsbahnen (Sd, Ug, k&k)
- 5 Besitzbogen für die „normalen“ Aktiengesellschaften (MS, BK, CL, SB, BH)
- 41 Bahnhofsmarker
- 8 Marker um den aktuellen Aktienkurs zu markieren
- 1 Marker um den Wechsel zwischen Aktien- und Operationsrunden anzuzeigen
- 50 Plastikchips (zum bekleben mit den Markern)
- 8 Sorten Papiergeld (22*1, 24*2, 22*5, 36*10, 33*20, 24*50, 36*100, 12*500, gesamt 12.000 Gulden)
- 1 Spielregel

III. Spielvorbereitungen

• Sitzreihenfolge

- Die Sitzreihenfolge wird ausgelost. Die Spieler setzen sich, entsprechend der Auslosung, im Uhrzeigersinn.
- In den Aktienrunden (AR) agieren die Spieler reihum im Urzeigersinn.
- Der Spieler links vom zuletzt agierenden Spieler in einer AR erhält das Kärtchen „Erstkaufrecht“. Das Kärtchen zeigt an, dass dieser Spieler in der nächsten AR als Erster agieren darf.

• Etikette

- Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn welche Art von Vereinbarungen zulässig sind.
- Die Spieler einigen sich ob getroffene Vereinbarungen bindend sind.
- Vereinbarungen über mehrere Partien sind generell verboten.
- Der gesamte Besitz von Spielern und Gesellschaften ist jederzeit einsehbar.
- Um die Spielzeit nicht unnötig zu verlängern, ist jeder Spieler verpflichtet, über seinen Spielzug nachzudenken, während andere Spieler agieren.
- Jeder Spieler muss alle seine Spielmaterialien offen einsehbar und übersichtlich vor sich auf dem Tisch ablegen.
- Um die Abrechnung am Ende des Spiels zu erleichtern, empfiehlt es sich, Papier und Bleistift bereitzulegen.

• Startkapital

- Das Startkapital wird entsprechend der Spielerzahl verteilt.
- Jeder Mitspieler erhält bei :

3 Spielern	820 Gulden (G)
4 Spielern	680 Gulden (G)
5 Spielern	560 Gulden (G)
6 Spielern	460 Gulden (G)

- **Sonstiges**

- Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Er sollte neben sich noch genügend Platz haben, um das Geld der Bank (12.000 Gulden) und weiteres Spielmaterial auszulegen.
- Nun werden die Kohlebahnen, die Vor-Staatsbahnen, die Bergbahnen, die Anteile der Staatsbahnen und die Anteile der Aktiengesellschaften auf den dafür vorgesehenen Plätzen bereitgelegt.
- Lokkärtchen und gelbe Gleisplättchen werden ebenfalls schon bald benötigt. Die gelben Gleisplättchen legt man neben dem Spielplan sortiert aus, so kann man gleich sehen, was es an Kurven, Geraden und Städten gibt.
- Von den Lokkärtchen sind zuerst die 2er Loks verfügbar. Diese werden neben dem Spielplan ausgelegt. Die übrigen Lokkärtchen werden sortiert und neben die verfügbaren Lokkärtchen gelegt. Sind die verfügbaren Loks verkauft, legt man jeweils die nächste Sorte offen aus.
- Die Besitzbogen für die Aktiengesellschaften werden bereitgelegt. Auf diesen Bogen befindet sich während des Spiels der gesamte Besitz einer Gesellschaft: Loks, Betriebskapital und Bahnhofsmarker. Das Betriebskapital einer Gesellschaft muss immer streng von jeglichem Geld das die Spieler oder andere Gesellschaften besitzen getrennt bleiben.

IV. **Spielstart**

- Bei Spielbeginn sind alle Vor-Staatsbahnen, alle Kohlebahnen, die der Spielerzahl entsprechende Anzahl an Bergbahnen und die „normale“ Gesellschaft BH erhältlich. Wurde eine Kohlebahn gekauft und damit der Preis festgelegt, sind auch die 10% Papiere der zugehörigen Gesellschaft erhältlich.
- Entsprechend der ausgelosten Sitzreihenfolge wird gekauft oder gepasst.
- Kaufreihenfolge am Beispiel einer 5 Personen Partie:
Spieler 5 wählt zuerst ein Papier aus und bezahlt den entsprechenden Betrag an die Bank. Danach agiert Spieler 4-3-2-1 danach Spieler 1-2-3-4-5, 1-2-3-4-5 usw., solange bis kein Spieler mehr agieren kann oder möchte.
- Der Spieler links vom zuletzt agierenden Spieler erhält das Erstkaufrecht.
- Kohlebahnen, Vor-Staatsbahnen und Bergbahnen, die in der ersten Aktienrunde (AR) nicht verkauft werden gehen ersatzlos aus dem Spiel.

V. **Bergbahnen**

- Kaufpreis 120 G
- Dividende 25 G am Beginn jeder Operationsrunde (OR)
- Bergbahnen können, nachdem die erste 3er Lok gekauft wurde, während einer AR anstatt eines Kaufs in eine Aktie der „normalen“ Gesellschaften (BK, MS, CL, SB, BH) getauscht werden. Dieser Tausch garantiert, dass man in der AR noch mindestens 1x agieren darf.
- Bergbahnen müssen zwangsweise mit dem Kauf der ersten 4er Lok in eine Aktie getauscht werden.
- Beim Zwangstausch werden sie in der Reihenfolge 1-6 getauscht.
- Beim Zwangstausch erworbene Aktien sind sofort Dividendenberechtigt (auch wenn die Bergbahn in dieser OR bereits Dividende an den Spieler bezahlt hat).
- Für diesen Tausch sind keine Aktien reserviert.
- Durch den Tausch von Bergbahnen kann man nur 10% Anteile erhalten. Derjenige, der später den Direktor einer Gesellschaft ohne zugehörige Kohlebahn kauft, legt den Kurs dieser Gesellschaft fest (*siehe VIII. Aktiengesellschaften*).
- Je nach Spielerzahl befinden sich unterschiedlich viele Bergbahnen im Spiel.
- Bei 3 und 6 Spielern sind die Bergbahnen 1 bis 4 im Spiel
- Bei 4 und 5 Spielern sind die Bergbahnen 1 bis 6 im Spiel

VI. **Kohlebahnen**

- Am Spiel beteiligen sich folgende Kohlebahnen:
 - K1 (D5) tauschbar in 20% Direktor-Aktie der BK Böhmisches Kommerzbahn
 - K2 (B11) tauschbar in 20% Direktor-Aktie der MS Mährisch-Schlesische Eisenbahn
 - K3 (B21) tauschbar in 20% Direktor-Aktie der CL Carl Ludwigs-Bahn
 - K4 (I24) tauschbar in 20% Direktor-Aktie der SB Siebenbürgische Bahn
- Der Kaufpreis ist wahlweise 120, 140, 160, 180 oder 200 G.
- Der halbe Kaufpreis bestimmt den Kurs der zugehörigen Gesellschaft. Um den Aktienkurs der Gesellschaft zu kennzeichnen, wird ein entsprechender Marker auf die Aktienkurstabelle gelegt.
- Loklimit ist immer 2.
- Eine Kohlebahn muss am Ende ihres Spielzugs eine Lok besitzen.
- Kohlebahnen dürfen nur g-Loks besitzen.
- Sie starten mit einer 1g Lok und dem Kaufpreis abzüglich 120 G als Betriebskapital.
- Für jede Lok die von einem Bergwerk startet, erhält die Kohlebahn den auf dem Spielplan aufgedruckten Wert (10 oder 20) ins Betriebskapital.
- Kohlebahnen schütten ihr Einfahrergebnis immer zu 50% an den Besitzer aus. Die anderen 50% verbleiben in der Gesellschaft als Betriebskapital.

- Kohlebahnen können, nachdem die erste 3er Lok gekauft wurde, während einer AR anstelle eines Kaufs in die Direktor-Aktie der entsprechenden Gesellschaft getauscht werden.
- Diese Direktor-Aktien sind für den Besitzer der entsprechenden Kohlebahn reserviert.
- Mit dem Kauf der ersten 5er Lok werden die Kohlebahnen zwangsweise geschlossen und in die Direktor-Aktie der entsprechenden Gesellschaft getauscht. Diese „zwangsgetauschten“ Aktien zählen nun als verkauft. Durch den Zwangstausch kann eine Gesellschaft (von der sich bereits 30% oder 40% in Spielerhand befinden) am Ende der entsprechenden OR eröffnet sein. Diese Gesellschaft agiert ab der nächsten OR.
- Eine Gesellschaft mit zugehöriger Kohlebahn kann nur eröffnet werden, wenn die Kohlebahn eingetauscht wurde.
- Wird eine Kohlebahn getauscht, wird das Geld und die Loks der Kohlebahn auf das entsprechende Gesellschaftsblatt gelegt und die Gesellschaft kann darüber verfügen sobald sie eröffnet ist.
- Wird eine Kohlebahn in der Startaktienrunde nicht gekauft ist sie damit aus dem Spiel.

VII. Vor-Staatsbahnen

- Am Spiel beteiligen sich folgende Vor-Staatsbahnen:

Süd 1	mit der 4er Lok, tauschen in 20% Südbahn-Direktor,	Kaufpreis/Betriebskapital 240 G
Süd 2	mit der 4er Lok, tauschen in 10% Südbahn,	Kaufpreis/Betriebskapital 120 G
Süd 3	mit der 4er Lok, tauschen in 10% Südbahn,	Kaufpreis/Betriebskapital 120 G

Ug 1	mit der 5er Lok, tauschen in 20% Ungarn-Direktor,	Kaufpreis/Betriebskapital 240 G
Ug 2	mit der 5er Lok, tauschen in 10% Ungarn,	Kaufpreis/Betriebskapital 120 G

k&k 1	mit der 6er Lok, tauschen in 20% k&k-Direktor,	Kaufpreis/Betriebskapital 240 G
k&k 2	mit der 6er Lok, tauschen in 10% k&k,	Kaufpreis/Betriebskapital 120 G

- Vor-Staatsbahnen schließen am Ende der OR in der die entsprechende Lok (4er, 5er, 6er) gekauft wurde. Der Besitzer der Vor-Staatsbahn erhält im Tausch die hierfür reservierte Aktie.
- Loklimit ist immer 2.
- Eine Vor-Staatsbahn muss am Ende ihres Spielzugs eine Lok besitzen.
- Vor-Staatsbahnen starten mit dem Kaufpreis (120 oder 240 G) als Betriebskapital.
- Sie schütten ihr Einfahrergebnis immer zu 50% an den Besitzer aus. Die anderen 50% verbleiben in der Gesellschaft als Betriebskapital.

VIII. Aktiengesellschaften

• Allgemeines

- Alle Gesellschaften haben einen Kurs der auf der Aktienkurstabelle angezeigt wird.
- Eine Gesellschaft die in Betrieb ist, muss am Ende ihres Spielzugs eine Lok besitzen.
- Mit dem Kauf einer Aktie erwirbt ein Spieler Anteile an einer Aktiengesellschaft.
- Die Direktoraktie entspricht immer 2 Anteilen, zählt aber nur als ein Papier gegen das Papierlimit.
- Die erste erhältliche Aktie ist immer die Direktor-Aktie bzw. die zugehörige Kohlebahn oder Vor-Staatsbahn mit der Option die Kohlebahn bzw. die Vor-Staatsbahn in die entsprechende Direktor-Aktie zu tauschen. Als einzige Ausnahme hiervon können durch den Tausch von Bergbahnen (egal ob freiwillig in den Aktienrunden oder durch Zwangstausch beim Kauf der ersten 4er Lok) bereits mehrere 10% Anteile einer Gesellschaft ohne verkauften bzw. für eine Kohlebahn reservierten Direktor (und damit ohne Kurs) eingetauscht werden. Durch diesen Tausch von Bergbahnen kann jedoch nie die Direktoraktie erworben werden. Den Kurs der Gesellschaft legt der Spieler fest, der in der Aktienrunde die Direktoraktie kauft.
- Sobald eine Gesellschaft einen Kurs hat können von dieser Gesellschaft Anteile gekauft werden.
- Der Inhaber einer Aktie erhält während der Operationsrunden Dividende ausbezahlt, sofern der Direktor nicht beschließt, dass die Gesellschaft einspart.
- Aktien können in den Aktienrunden zum auf der Kurstabelle angezeigten Preis gekauft und verkauft werden.
- Es können nur Anteile von Gesellschaften verkauft werden, die mindestens 1x in einer OR agiert haben.
- Anteile können nur verkauft werden, wenn sich nach dem Verkauf mindesten 50% der Anteile in Spielerhand befinden.

- **Gesellschaften mit zugehöriger Kohlebahn**

- Am Spiel beteiligen sich folgende Gesellschaften:

Nr.	Kürzel	Stückelung	Anteile	Heimatstadt	Bahnhöfe/Preis	Loklimit
1.	BK	20%, 8x 10%	10	Prag	3, 0/40/100 G	4/3/2
2.	MS	20%, 8x 10%	10	Brünn	3, 0/40/100 G	4/3/2
3.	CL	20%, 8x 10%	10	Lemberg	3, 0/40/100 G	4/3/2
4.	SB	20%, 8x 10%	10	Kronstadt	3, 0/40/100 G	4/3/2

- Bei einer Gesellschaft mit zugehöriger Kohlebahn legt der Käufer der Kohlebahn durch die Wahl des Kaufpreises den Kurs der zugehörigen Gesellschaft fest. Ab diesem Zeitpunkt sind die 10% Anteile dieser Gesellschaft kaufbar.
- Die Direktor-Aktie ist für den Besitzer der entsprechenden Kohlebahn reserviert.
- Wurden von einer Gesellschaft erstmalig 50% der Anteile gekauft/getauscht und es befindet sich die Direktoraktie in Spielerhand, geht die Gesellschaft in Betrieb.
- Gesellschaften mit zugehöriger Kohlebahn erhalten wenn sie in Betrieb gehen den Ausgabekurs x8 und das Betriebskapital und die Loks der entsprechenden Kohlebahn.
- Wurde eine der Kohlebahnen im Startpaket nicht verkauft, ist diese Kohlebahn aus dem Spiel und die entsprechende Gesellschaft wird zu einer Gesellschaft ohne zugehörige Kohlebahn.

- **Gesellschaften ohne zugehörige Kohlebahn**

- Am Spiel beteiligen sich folgende Gesellschaften:

Nr.	Kürzel	Stückelung	Anteile	Heimatstadt	Bahnhöfe/Preis	Loklimit
5.	BH	20%, 8x 10%	10	Sarajewo	3, 0/40/100 G	4/3/2

- Bei einer Gesellschaft ohne zugehörige Kohlebahn legt der Käufer der Direktor-Aktie den Kurs dieser Gesellschaft fest. Mögliche Startkurse sind 60, 70, 80, 90 oder 100 G. Ab diesem Zeitpunkt sind die 10% Anteile dieser Gesellschaft kaufbar.
- Wurden von einer Gesellschaft erstmalig 50% der Anteile gekauft/getauscht, geht die Gesellschaft in Betrieb.
- Gesellschaften ohne zugehörige Kohlebahn erhalten wenn sie in Betrieb gehen den Ausgabekurs x10 als Betriebskapital.

- **Staatsbahnen**

- Am Spiel beteiligen sich folgende Staatsbahnen:

Nr.	Kürzel	Stückelung	Anteile	Heimat	Bahnhöfe	Loklimit
1.	Sd	20%, 8x 10%	10	Wien	5	4/3
2.	Ug	20%, 8x 10%	10	Budapest	5	4/3
3.	k&k	20%, 8x 10%	10	Wien	5	4/3

- Staatsbahnen starten mit einem Kurs von 120 G
- Staatsbahnen entstehen am Ende der OR, in der die entsprechende Lok gekauft wurde.
- Entsteht eine der Staatsbahnen werden zuerst alle Vor-Staatsbahnen in die entsprechenden, reservierten Aktien getauscht.
- Der Spieler mit den meisten Prozenten wird Direktor der Staatsbahn.
- Haben 2 oder mehr Spieler die meisten Prozente so wird der Spieler Direktor der Staatsbahn, der zuerst eine der nachfolgenden Bedingungen erfüllt:
 - a) Er hat die Vorbahn Nr. 1 besessen.
 - b) Er hat die Vorbahn Nr. 2 besessen.
 - c) Er hat die Vorbahn Nr. 3 besessen.
 - d) Er hat das Erstkaufrecht.
 - e) Er sitzt in der Zugreihenfolge am nächsten zum Erstkaufrecht.
- Die Staatsbahn erhält für jede Aktie die nicht für eine Vor-Staatsbahn reserviert war 120 G als Betriebskapital.
- Sind alle Vor-Staatsbahnen in Spielerhand erhält die:

Südbahn	6 x 120 = 720 G
Ungarn	7 x 120 = 840 G
k&k	7 x 120 = 840 G
- Zusätzlich erhält die Staatsbahn: Loks, Betriebskapital und Bahnhofsmarker der entsprechenden Vor-Staatsbahnen. War keine der Vorbahnen in Betrieb, legt die Staatsbahn auf den für die entsprechende Vorbahn Nr.1 reservierten Platz einen kostenlosen Bahnhofsmarker.
- Wurde eine Vor-Staatsbahn in der Start-Aktienrunde nicht gekauft und ist somit nicht im Spiel, erhält die Staatsbahn das entsprechende Betriebskapital (120 oder 240 G) für diese Aktien zusätzlich.
- Die Staatsbahnen agieren nach ihrer Entstehung unabhängig davon wie viele Anteile sich in Spielerhand befinden. Jedoch muss ein Spieler mindestens 2 Anteile besitzen und somit Direktor der Staatsbahn sein.

IX. Direktor

• Allgemeines

- Jede Gesellschaft hat einen Direktor.
- Der Spieler mit den meisten Anteilen einer Gesellschaft ist Direktor.
- Allein der Direktor entscheidet darüber was eine Gesellschaft macht und was nicht.

• Direktorwechsel

- Besitzt ein Spieler mehr Anteile einer Gesellschaft (durch Kauf oder Verkauf) als der Direktor, so findet ein Direktorwechsel statt.
- Bei Gleichstand gibt es keinen Direktorwechsel.
- Der Spieler mit den meisten Anteilen einer Gesellschaft ist der neue Direktor. Haben mehrere Spieler gleich viele Anteile, übernimmt der Spieler (mit den entsprechenden Anteilen) den Direktorposten, der in der Zugreihenfolge der Nächste nach dem alten Direktor ist.
- Ein Direktor kann sein Amt nur dann freiwillig weitergeben, wenn er Aktien an die Bank verkauft. Dazu muss ein Mitspieler mindestens die Anzahl an Aktien seiner Gesellschaft besitzen, die der Direktoraktie entspricht und der alte Direktor muss Aktien in die Bank verkaufen dürfen (*siehe XVI. Verkauf von Anteilen*).
- Bei einem Direktorwechsel übergibt der alte Direktor seine Direktoraktie an den neuen Direktor und erhält dafür gleich viele Anteile dieser Gesellschaft zurück.
- Der neue Direktor erhält den Besitzbogen mit allen Loks, Bahnhofsmarkern und dem gesamten Betriebskapital, über das die Gesellschaft verfügt.
- Befinden sich 4 Anteile einer Gesellschaft in der Bank, so kann der Direktor einen Anteil seiner Direktoraktie verkaufen, falls dadurch ein andere Spieler Direktor wird.

X. Kohlebergwerk

- Kohlebergwerke dürfen nur von g-Loks angefahren werden und sind zwingend Endstation.
- Bei Spielbeginn zählt der niedrigere Wert und ab dem Verkauf der ersten 5er Lok der höhere auf dem Entsprechenden Hexfeld aufgedruckte Wert. Diesen Wert erhält die Gesellschaft als Betriebskapital für jede Lok, die das entsprechende Bergwerk anfährt.

XI. Operationsrunden (OR)

• Allgemeines

- Während einer Operationsrunde agieren nicht die Spieler sondern die Aktiengesellschaften.
- Alleine der Direktor bestimmt wie eine Aktiengesellschaft agiert.
- Wechsel zwischen AR und OR:
 - Nach einer AR folgt mindestens eine OR bevor wieder eine AR gespielt wird.
 - Wurde eine 3er Lok verkauft, werden nach der nächsten AR zwei OR's gespielt.
 - Wurde eine 6er Lok verkauft, werden nach der nächsten AR drei OR's gespielt.

• Reihenfolge innerhalb einer Operationsrunde

- Zuerst bezahlen die Bergbahnen eine feste Dividende von 25 G an die Besitzer.
- Danach agieren die Kohlebahnen K1 bis K4.
- Anschließend agieren alle Vor-Staatsbahnen Süd 1, 2, 3, Ug1, 2, k&k 1, 2.
- Nun agieren alle Aktiengesellschaften, die in Betrieb sind (*siehe VIII. Aktiengesellschaften*) in der Reihenfolge ihrer Kurswerte. Die Gesellschaft mit dem höchsten Kurs beginnt.
- Befinden sich dabei mehrere Kursmarker auf demselben Feld, beginnt die Gesellschaft deren Marker oben liegt.
- Bei gleichen Kurswerten auf unterschiedlichen Feldern der Kurswerttabelle, kommt die Gesellschaft zuerst an die Reihe, deren Marker weiter rechts liegt.

• Ablauf des Spielzugs einer Gesellschaft

- Der Spielzug einer Gesellschaft besteht aus folgenden Aktivitäten, die in genau dieser Reihenfolge durchgeführt werden:
 1. Gleisteile bauen
 - legen eines gelben Gleisplättchen oder
 - austauschen eines bereits liegenden Gleisplättchen oder
 - aufrüsten eines vorgedruckten Hexfeldes.
 2. Kauf (legen) eines Bahnhofsmarkers.
 3. Betrieb der in Besitz befindlichen Loks.
 - Einfahrergebnis berechnen
 - auszahlen oder einsparen
 4. Aktienkursveränderung
 5. - Lok in Zahlung geben (je OR, je Gesellschaft maximal eine Lok).
 - Eine oder mehrere Loks kaufen.
- Punkt 5 kann in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden (nur wichtig falls man eine gerade gekaufte Lok sofort wieder in Zahlung geben möchte). Beispiel: Eine Gesellschaft kauft die letzte 5er Lok für 400 G und gibt diese sofort wieder für 200 G in Zahlung um die erste 6er Lok zu kaufen.
- Die Operationsrunde ist beendet, wenn alle Gesellschaften, die in Betrieb sind, einmal an der Reihe waren. Es folgt je nach Phase eine weitere Operationsrunde oder eine Aktienrunde.

- **Legen von Gleisplättchen**
 - Entsprechend dem über dem Spielplan liegenden Sechseckraster (Hexfelder) können gelbe sechseckige Plättchen gelegt werden, diese stellen Gleise dar. Schwarze Pfeile auf grauen und roten Feldern gelten als bereits bestehende Gleise und können nicht bebaut werden.
 - Jede Gesellschaft kann während ihrer Operationsrunde ein gelbes Teil legen oder ein Teil aufrüsten.
 - Anfangs gibt es nur gelbe Gleisplättchen, die auf den Feldern des Spielplans platziert werden dürfen. Art und Lage des Plättchens müssen eine Verlängerung eines bereits existierenden und von der Gesellschaft befahrbaren Gleises darstellen. Das neu gelegte Gleisteil muss von einem Bahnhofsmarker dieser Gesellschaft ausgehen und darf nicht durch Marker anderer Gesellschaften blockiert sein.
 - In ihrem ersten Spielzug legt eine Gesellschaft ein Plättchen auf ihren Heimatbahnhof, außer sie startet von einem der bereits vorgedruckten Felder oder das entsprechende Bahnhofsplättchen wurde bereits anderweitig gelegt.
 - Im offenen Gelände dürfen nur Plättchen ohne Bahnhöfe gelegt werden.
 - Auf eine Kleinstadt (kleiner schwarzer Punkt) wird ein Bahnhof mit einem großen schwarzen Querbalken gelegt.
 - Auf eine Doppel-Kleinstadt (2 kleine schwarze Punkte) wird ein Bahnhof mit 2 großen schwarzen Querbalken gelegt.
 - Auf eine Stadt (weißer Kreis) wird ein großer Bahnhof (großer Kreis) gelegt.
 - Auf die speziell gekennzeichneten Städte W (Wien), Bu (Budapest) und T, wird ein Bahnhofsplättchen mit entsprechender Kennzeichnung gelegt.
 - Kein Plättchen darf so gelegt werden, dass ein oder mehrere Gleise:
 - in den Spielfeldrand (keine Hexfelder) führen.
 - in einen grauen Bereich ohne Anschluss (Richtungspfeil) führen.
 - in rote Fernverbindungen ohne Anschluss (Richtungspfeil) führen.
 - Ein Gleisplättchen darf auch so weitergebaut werden, dass es nicht an Gleise auf einem benachbarten Plättchen anschließt.
 - Das erstmalige Bauen auf Feldern mit Bergen und Flüssen verursacht Kosten, die bei der aller ersten Bebauung des jeweiligen Feldes anfallen. Die Preise (Fluss/Brücke 20 G, Berg/Tunnel 40 G) sind auf dem Spielplan aufgedruckt. Die Zahlung an die Bank erfolgt aus dem Betriebskapital der bauenden Gesellschaft vor dem Legen des Gleisplättchens.
- **Austausch von Gleisplättchen**
 - Statt ein gelbes Plättchen zu legen, kann eine Gesellschaft ein bereits liegendes oder vorgedrucktes Plättchen austauschen bzw. aufrüsten.
 - Gelbe Plättchen werden durch grüne Plättchen ersetzt.
 - Grüne Plättchen werden durch braune Plättchen ersetzt.
 - Braune Plättchen werden durch graue Plättchen ersetzt.
 - Grüne Plättchen stehen mit dem Verkauf der ersten 3er Lok zur Verfügung.
 - Braune Plättchen stehen mit dem Verkauf der ersten 5er Lok zur Verfügung.
 - Graue Plättchen stehen mit dem Verkauf der ersten 8er Lok zur Verfügung.
 - Eine Gesellschaft darf nur ein Gleisplättchen austauschen, das sie nach dem Austausch auch befahren kann.
 - Bestehende Gleisverläufe dürfen bei einem Austausch nicht unterbrochen werden oder verloren gehen.
 - Neue Streckenabschnitte müssen nicht befahren werden können.
 - Plättchen ohne Städte dürfen nach dem Austausch keine Städte enthalten. Plättchen mit Städten müssen nach dem Austausch wieder entsprechende Städte enthalten. Kleinstädte, normale Städte, Sonderstädte und normale Gleisteile dürfen untereinander nie vertauscht werden.
 - Durch den Austausch von Städten kann zusätzlicher Platz für einen Bahnhofsmarker (*siehe XI. Bahnhöfe*) entstehen. Sofern auf einem Plättchen mindestens ein freier Platz für einen Bahnhof ist, können beliebige Gesellschaften Strecken durch diese Stadt hindurchführen und gemäß den Regeln weiterbauen.
 - Ausgetauschte Gleisplättchen stehen wieder zur Verfügung.
- **Bahnhöfe**
 - Jede Gesellschaft startet in ihrer Heimatstadt. Dort wird, sobald die Gesellschaft zum ersten Mal agiert, der erste Bahnhofsmarker (Heimatbahnhof) platziert. Dieser erste Bahnhofsmarker ist kostenlos.
 - Staatsbahnen besitzen 5 Bahnhofsmarker.
 - „Normale“ Gesellschaften besitzen 3 Bahnhofsmarker (Heimatbahnhof +2).
 - Auf jedem Hexfeld darf von jeder Gesellschaft nur ein Bahnhofsmarker liegen.
 - Bahnhöfe dienen folgenden Zwecken:
 - An jeder von einer Gesellschaft befahrenen Strecke muss sich irgendwo einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.
 - Sollte eine Stadt vollkommen von Bahnhofsmarkern besetzt sein, so kann keine außer diesen Gesellschaften hindurch fahren.
 - An jeder Strecke, die eine Gesellschaft bauen will, muss sich irgendwo einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.

- Heimatbahnhöfe müssen gelegt werden, wenn die Gesellschaft zum ersten Mal agiert.
- Der zweite Bahnhof einer Gesellschaft der auf dem Spielplan platziert wird kostet 40 G, jeder weitere Bahnhofsmarker kostet 100 G.
- Liegen bereits 2 oder mehr Bahnhofsmarker einer Gesellschaft auf dem Spielplan, kostet jeder weitere Bahnhofsmarker den diese Gesellschaft legt 100 G.
 - Beispiel:
Alle Vor-Bahnen der Südbahn befanden sich in Spielerhand so dass die Südbahn bereits mit 3 Bahnhofsmarkern auf dem Spielplan beginnt. Jeder Bahnhofsmarker, den die Südbahn zusätzlich legen möchte kostet 100 G. Dagegen beginnt die k&k nur mit einem Bahnhofsmarker auf dem Spielplan so dass der Erste zusätzlich von ihr gelegte Bahnhofsmarker nur 40 G kostet.
- In jeder Runde kann nur ein Bahnhofsmarker (zusätzlich zum Heimatbahnhof) gelegt werden.
- Ein Bahnhof darf nur errichtet werden, wenn eine Verbindung beliebiger Länge zu einem Bahnhof derselben Gesellschaft besteht. Ein Fahrtrichtungswechsel ist hierbei nicht erlaubt.
- In einer Stadt, in der eine noch nicht in Betrieb befindliche Gesellschaft ihren Heimatbahnhof hat, darf ein fremder Bahnhof nur errichtet werden, wenn noch mindestens ein freier Platz für den Bahnhofsmarker der noch nicht in Betrieb befindlichen Gesellschaft frei bleibt.

XII. Loks

• Allgemeines

- Jede Vor-Staatsbahn, jede Kohlebahn, jede Staatsbahn und jede Gesellschaft, die sich in Betrieb befindet muss am Ende ihres Spielzugs in der OR eine Lok besitzen.
- Nur der Verkauf einer „normalen“ Lok kann einen Phasenwechsel bewirken.
- Das Ausland kauft nur „normale“ Loks (keine g-Loks).
- Loks, die vom Ausland gekauft werden, gehen aus dem Spiel.
- Loks, die Aufgrund eines Phasenwechsels überzählig sind (Loklimit), gehen aus dem Spiel.
- Lokhandel mit fremden Direktoren ist nur zum Nennwert erlaubt.

• Art der Loks

• „normale,, Loks

- Dürfen die auf dem Lökkärtchen angegeben Zahl an Städten anfahren, egal wie lange die Strecke ist.
- Es dürfen keine Städte ausgelassen werden.

• g-Loks (Güterzüge)

- g-Loks müssen immer bei einem Bergwerk starten. An einem Bergwerk können über die beiden Ausgänge zwei g-Loks starten.
- Die Gesellschaft erhält den Wert des Bergwerks (bei Spielbeginn zählt der kleinere Wert, ab dem Verkauf der ersten 5er Lok der höhere Wert), von dem die g-Lok startet ins Betriebskapital.
- Eine g-Lok darf (startend bei einem Bergwerk), entsprechend der aufgedruckten Zahl, große Städte anfahren und zusätzlich beliebig viele kleine Städte.
- Es dürfen keine Städte ausgelassen werden.

• Lokübersicht

„normale“ Loks						g-Loks				
Art	Anzahl	Kauf Preis	Tausch Preis	Schrott durch	Phase	Art	Anzahl	Kauf Preis	Tausch Preis	Schrott durch
2	9	80		4	2	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5					
6	3	600	400		6	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8					

• Loks in Zahlung geben

- Loks können beim Kauf einer neuen Lok der nächsten Stufe (für 50% vom Nennwert) in Zahlung gegeben werden.
- Je OR kann jede Gesellschaft maximal eine Lok in Zahlung geben.
- Loks, die in Zahlung gegeben werden, gehen aus dem Spiel.
- Das in Zahlung geben von Loks findet immer nach dem Fahren einer Gesellschaft statt, so dass die neu „eingetauschte“ Lok nie bereits in dem Spielzug benutzt werden kann in dem sie eingetauscht wird. Jedoch kann die Lok, die in Zahlung gegeben werden soll, vorher gefahren sein.

- **Kauf von Loks**

- Der Kauf von Loks findet immer nach dem Fahren einer Gesellschaft statt, so dass eine Lok nie bereits in dem Spielzug benutzt werden kann, in dem sie gekauft wird.
- Neue Loks werden von der Bank gekauft. Der Kaufpreis ist auf dem Lokkärtchen aufgedruckt.
- Loks können ab dem Verkauf der ersten 3er Lok von anderen Gesellschaften gekauft werden.
- Beim Lokhandel zwischen Gesellschaften mit dem gleichen Direktor muss der Preis mindestens 1 Gulden betragen.
- Lokhandel zwischen Gesellschaften mit verschiedenen Direktoren dürfen nur zum Nennwert durchgeführt werden.
- Bei einem Lokkauf aufgrund einer Notfinanzierung darf maximal der aufgedruckte Nennwert bezahlt werden.
- Der Handel mit Loks kann immer nur stattfinden, wenn die kaufende Gesellschaft in der OR agiert.
- Es können nacheinander mehrere Loks gekauft werden.
- „normale“ Loks müssen in aufsteigender Reihenfolge von der Bank gekauft werden.
- g-Loks sind alternativ erhältlich, es müssen nicht alle g-Loks verkauft sein um „normale“ Loks der nächsten Stufe zu erwerben.
- Es müssen nicht alle g-Loks einer Sorte verkauft sein um g-Loks Loks der nächsten Stufe zu erwerben. Die Verfügbarkeit der g-Loks ist einzig vom Verkauf der „normalen“ Loks abhängig.
- Von der aktuellen Phase ist abhängig, wie viele Loks eine Gesellschaft besitzen darf (*siehe XIII. Auswirkung durch den Kauf neuer Loks*).
- Eine Gesellschaft, die bereits ihr Maximum an Loks besitzt, darf auch dann keine neue Lok kaufen, wenn durch diesen Kauf eigene Loks verschrottet werden und die Gesellschaft dadurch wieder in die erlaubten Grenzen gelangen würde.
- Loks, die aufgrund eines Phasenwechsels überzählig sind, gehen ersatzlos aus dem Spiel.
- Sollte eine Gesellschaft nicht genügend Betriebskapital besitzen und eine Lok kaufen müssen
 - **= Notfinanzierung:**
 - So muss der Direktor den Fehlbetrag aus seinem Privatvermögen ausgleichen.
 - Hierzu darf der Direktor sein Konto überziehen (dadurch gibt es in diesem Spiel keinen Bankrott). Er muss keine Anteile von Aktiengesellschaften verkaufen (darf aber), um dieses Minus auf seinem Konto auszugleichen.
 - Durch diese Verkäufe darf kein Direktorwechsel (auch keiner anderen Gesellschaft) stattfinden.
 - Sobald der Direktor im Rahmen der Notfinanzierung keine Anteile mehr verkaufen möchte bzw. verkaufen darf, werden erstmalig 50% Zinsen fällig (aufgerundet).
 - Der Direktor kann auch für einen Teil seiner Schulden Aktien verkaufen. Auf die verbliebenen Schulden müssen dann Zinsen bezahlt werden.
 - Auch in den folgenden AR's müssen keine Anteile verkauft werden, um das Minus auf dem Konto auszugleichen. Es können jedoch erst wieder Anteile gekauft werden, wenn das Konto ein entsprechendes Guthaben aufweist.
 - Am Ende jeder AR werden auf verbliebene Minusbeträge weitere 50% Zinsen fällig.
 - Sollten verschiedene Loks zur Verfügung stehen (Bank oder Angebote anderer Gesellschaften), so kann der Direktor zwischen einer in der Bank erhältlichen Lok und dem Angebot einer anderen Gesellschaft wählen.
 - Es darf bei einer Notfinanzierung nicht mehr als der Nennwert (auf dem Lokkärtchen aufgedruckt) der Lok bezahlt werden.
 - Der Direktor darf mit seinem privaten Geld keine weitere Lok für die Gesellschaft kaufen oder sie sonst in irgendeiner Art unterstützen. Das heißt, dass die Gesellschaft beim Kauf einer vom Direktor mitfinanzierten Lok keinen einzigen Gulden übrig behalten darf.

- **Verkauf von Loks ins Ausland**

- Nachdem die erste 2er Lok gekauft wurde, wird am Ende dieser OR und jeder nun folgenden **Serie** von OR's -je nach Phase sind das 1, 2 oder 3 OR's- (*siehe XIII. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks*) eine aktuell in der Bank erhältliche Lok ins Ausland verkauft. Diese Lok wird aus dem Spiel genommen.
- Durch den Lokkauf des Auslands kann ein Phasenwechsel eintreten.
- Durch den Lokkauf des Auslands kommt kein neues Geld ins Spielsystem.

XIII. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks

- Zu Beginn der ersten Operationsrunde (Phase 1)
 - Gelbe Teile sind verfügbar (= Gelbe Phase).
 - 2er Loks erhältlich.
 - Eine Operationsrunde nach jeder Aktienrunde.
- Mit dem Kauf der ersten **2er** Lok (Phase 2)
 - 1g Loks erhältlich.
 - Am Ende jeder Serie von Operationsrunden wird eine „normale“ Lok ins Ausland verkauft.
- Mit dem Kauf der ersten **3er** Lok (Phase 3)
 - Grüne Teile sind verfügbar (= Grüne Phase).
 - 2g Loks erhältlich.
 - Kohlebahnen können freiwillig getauscht werden.
 - Bergbahnen können freiwillig getauscht werden.
 - 2 Operationsrunden nach jeder Aktienrunde.
 - Lokhandel zwischen Gesellschaften ist erlaubt.
- Mit dem Kauf der ersten **4er** Lok (Phase 4)
 - 2er Loks werden verschrottet.
 - 3g Loks erhältlich (3g schrottet 1g).
 - Bergbahnen werden zwangsweise geschlossen.
 - Loklimit für „normale“ Gesellschaften ist 3.
 - Die Südbahn wird am Ende der Operationsrunde gegründet.
 - Loklimit für Staatsbahnen ist 4.
- Mit dem Kauf der ersten **5er** Lok (Phase 5)
 - Braune Teile sind verfügbar (= Braune Phase).
 - Kohlebahnen werden zwangsweise geschlossen.
 - Für g-Loks zählt der hohe Kohlebahnwert.
 - Die Ungarische Staatsbahn wird am Ende der Operationsrunde gegründet.
- Mit dem Kauf der ersten **6er** Lok (Phase 6)
 - 3er Loks werden verschrottet.
 - 4g Loks erhältlich (4g schrottet 2g).
 - Die k&k Staatsbahn wird am Ende der Operationsrunde gegründet.
 - Loklimit für Staatsbahnen ist 3.
 - Loklimit für „normale“ Gesellschaften ist 2.
 - 3 Operationsrunden nach jeder Aktienrunde.
- Mit dem Kauf der ersten **8er** Lok (Phase 7)
 - Graue Teile sind verfügbar (= Graue Phase).
 - 4er Loks werden verschrottet.
 - 5g Loks erhältlich (5g schrottet 3g).
- Mit dem Kauf der ersten **10er** Lok (Phase 8)
 - 5er Loks werden verschrottet.

XIV. Einfahrergebnis

- **Allgemeines**
 - Eine Strecke besteht aus mindestens zwei verschiedenen Bahnhöfen, die durch Gleise miteinander verbunden sind.
 - Jede befahrene Strecke muss irgendwo einen Bahnhofsmarker der gerade agierenden Gesellschaft aufweisen.
 - Auf der Fahrt kann man kleine und große Bahnhöfe/Städte anschließen. Die Anzahl der Bahnhöfe/Städte darf allerdings die Reichweite der Loks (aufgedruckte Zahl) nicht überschreiten.
 - Es dürfen keine auf der Strecke liegenden Bahnhöfe/Städte ausgelassen werden.
 - Eine Strecke darf keine 2 großen Bahnhöfe/Städte auf einem Hexfeld beinhalten, auch dann nicht, wenn sich dort mehrere Bahnhöfe/Städte mit getrenntem Streckennetz befinden.
 - Eine Strecke darf dasselbe Bergwerk nicht mehrfach beinhalten.
 - Eine Strecke darf dieselbe Fernverbindung nicht mehrfach beinhalten.
 - Eine Strecke kann ihren Anfangs- oder Endpunkt in einer Stadt haben die keinen freien Platz mehr für einen Bahnhofsmarker besitzt. Sie kann aber nicht über diesen blockierten Bahnhof hinaus geführt werden.
 - Eine Stadt, die nicht völlig von fremden Bahnhofsmarkern besetzt ist, kann durchfahren werden.
 - Keine Strecke darf dasselbe Stück Gleis (und sei es noch so klein) mehrfach beinhalten
 - Eine Lok, die auf einem Gleisstück in eine Stadt hinein fährt, kann diese Stadt auf einem beliebigen anderen Gleisstück wieder verlassen.
 - Besitzt eine Gesellschaft mehr als eine Lok, muss jede auf einer vollkommen separaten Strecke fahren. In Städten können die Strecken einander treffen oder überkreuzen, sofern jeweils getrennte Gleise benutzt werden. Abzweigungen, z.B. auf grünen Plättchen, dürfen deshalb je Spielzug nur

- **Berechnung**
 - Das Einfahrergebnis einer Lok ist die Summe der Werte aller angefahrenen Städte und Fernverbindungen.
 - Das Einfahrergebnis einer Gesellschaft ist die Summe der Ergebnisse aller Loks.
 - Das Einfahrergebnis jeder Gesellschaft wird von der Bank ausgezahlt.
 - Alleine der Direktor entscheidet, ob das Einfahrergebnis bar an die Aktionäre ausbezahlt wird oder ob es komplett als Betriebskapital eingespart wird.
 - Wenn Aktiengesellschaften Dividende ausbezahlen, erhält jeder Spieler den prozentualen Anteil vom Einfahrergebnis, den er in Aktienanteilen besitzt.
 - Die roten Fernverbindungen haben unterschiedliche Werte. Die farbig hinterlegten Einkommenswerte sind während der entsprechenden Phase gültig (*siehe XIII. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks*).

XV. Kursänderungen in Operationsrunden

- Hat eine Gesellschaft Dividende ausbezahlt, steigt der Kurs. Dazu wird der Kursmarker auf der Aktienkurstabelle um ein Feld nach rechts gerückt. Steht der Kurs seitlich an, so wird er um ein Feld nach oben gerückt.
- Hat eine Gesellschaft eingespart, fällt der Kurs. Dazu wird der Kursmarker um ein Feld nach links gerückt. Steht der Kursmarker schon seitlich an, so wird er um ein Feld nach unten gerückt.
- Wenn ein Marker bei einer Kursveränderung in ein besetztes Feld gerückt werden muss, wird der gerade bewegte Marker immer unter die bereits dort liegenden Marker geschoben.
- Es ist sinnvoll, die Kursmarker von Gesellschaften, die in der Operationsrunde schon agiert haben, umzudrehen, damit man weiß, welche Gesellschaften schon an der Reihe waren und welche nicht. Bei diesem Verfahren muss ein Marker, der auf ein bereits besetztes Feld kommt, obenauf gelegt werden. Wenn alle Gesellschaften an der Reihe waren, werden alle Kursmarker wieder umgedreht.

XVI. Aktienrunden (AR)

- **Allgemeines**
 - Während der Aktienrunde handeln die Spieler.
 - Sie können beliebig viele Aktien verkaufen und/oder eine Aktie kaufen. Anstelle eines Kaufs kann auch ein Tausch einer Berg- oder Kohlebahn vorgenommen werden.
 - Verkaufen und Kaufen/Tauschen kann nur in dieser Reihenfolge durchgeführt werden.
 - Jeder Handel von Anteilen findet grundsätzlich zwischen einem Spieler und der Bank statt.
 - Will ein Spieler weder etwas verkaufen noch etwas kaufen oder tauschen, so passt er.
 - Im Verlauf einer Aktienrunde kann ein Spieler durchaus mehrere Spielzüge zum verkaufen oder kaufen/tauschen oder passen haben.
 - Die Tatsache, dass ein Spieler verkauft, kauft oder tauscht garantiert ihm, dass er zumindest noch einmal die Möglichkeit zum Verkaufen, Kaufen oder Tauschen bekommt.
 - Die Aktienrunde endet wenn alle Spieler reihum einmal in Folge gepasst haben.

- **Papierlimit**

- Anzahl der Spieler	3	4	5	6
Papierlimit	21	16	13	11

- Kein Spieler darf mehr Papiere besitzen, als es das Papierlimit erlaubt.
- Direktoren-papiere zählen nur als 1 Papier gegen das Papierlimit.
- Sollte ein Spieler durch den Verlust des Direktor-papiers das Papierlimit überschritten haben, so muss er, sobald er in der Aktienrunde an der Reihe ist, entsprechend Anteile verkaufen.
- Besitzt ein Spieler **mehr** als 5 Anteile einer Gesellschaft darf er keine weiteren Aktien dieser Gesellschaft kaufen.
- Allerdings darf durch den Tausch der zugehörigen Kohlebahn oder durch den Tausch von Bergbahnen dieses Limit überschritten werden. Dadurch kann ein Spieler bis zu 100% einer Gesellschaft besitzen.

- **Kauf von Anteilen**
 - Ist ein Spieler am Zug, kann er 10% einer Gesellschaft zu dem auf der Kurstabelle angegebenen Kurs kaufen.
 - Von einer Gesellschaft ohne Kurs (= Gesellschaft ohne zugehörige Kohlebahn) kann die 20% Direktor-Aktie gekauft werden. Der Käufer legt den Startkurs dieser Gesellschaft fest.
 - Mögliche Startkurse sind 60, 70, 80, 90 oder 100 G.
 - Der Startkurs der Gesellschaften mit zugehöriger Kohlebahn wird durch den Kaufpreis der Kohlebahn bestimmt.
 - Die 3 Staatsbahnen starten mit einem Kurs von 120 G.
 - Diese Startkurse sind in der Aktienkurstabelle markiert.
 - Ein Spieler kann eine Aktie zum jeweils aktuellen Kurs (siehe Kurstabelle) von der Bank kaufen.
 - Man kann nur Anteile kaufen, wenn das eigene Konto einen entsprechenden Betrag aufweist.
 - Anteile von einer Gesellschaft, die man bereits in derselben Aktienrunde verkauft hat, dürfen in dieser Aktienrunde von diesem Spieler nicht mehr gekauft werden. Erst in der nächsten Aktienrunde bietet sich für diesen Spieler wieder die Gelegenheit, Anteile dieser Gesellschaft zu kaufen.

- **Verkauf von Anteilen**
 - Während seines Spielzugs in einer Aktienrunde kann ein Spieler Aktien verkaufen, mit folgenden Ausnahmen:
 - Es handelt sich um Aktien von Gesellschaften, die noch nicht in einer OR agiert haben (dies gilt auch für Staatsbahnen).
 - Es würden sich durch den Verkauf mehr als die Hälfte aller Anteile einer Aktiengesellschaft in der Bank befinden.
 - Eine Direktoraktie kann nie an die Bank verkauft werden. Findet ein Direktorwechsel statt, werden zuerst die Aktien getauscht und anschließend entsprechend in die Bank gelegt.
 - Verkaufte Anteile gehen zurück an die Bank. Der Spieler erhält den Wert (Kurs der vor dem Verkauf gültig war) der Anteile von der Bank ausbezahlt.
 - Bei einem Aktienverkauf aufgrund einer Notfinanzierung darf kein Direktorwechsel stattfinden (es darf auch kein Direktorwechsel bei einer an der Notfinanzierung nicht beteiligten Gesellschaft stattfinden).

- **Kursänderung durch Verkauf von Anteilen**
 - Bei jedem Verkauf von beliebig vielen Anteilen einer Gesellschaft wird der Kursmarker um eine Zeile nach unten gerückt.
 - Sollten mehrere Spieler oder ein Spieler in mehreren seiner Spielzüge Aktien einer Gesellschaft verkaufen, so wird der Kursmarker jedes Mal um eine Zeile nach unten bewegt.
 - Sollte der Kursmarker einer Gesellschaft den untersten Rand einer Spalte erreicht haben, so wird er bei weiteren Verkäufen nicht weiterbewegt.

- **Kursänderung am Ende einer Aktienrunde**
 - Die Kursmarker der Gesellschaften, von denen sich alle Aktien in Spielerhand befinden, werden um ein Feld nach oben gerückt. Sollte der obere Rand der Kurstabelle bereits erreicht sein, bleibt der Kurs unverändert.

- **Zugreihenfolge**
 - Der Spieler, der links von dem in einer AR zuletzt agierenden Spieler sitzt, bekommt das Kärtchen Erstkaufrecht.
 - Von diesem Spieler ausgehend agieren in der nächsten AR alle Spieler reihum im Urzeigersinn.

XVII. Spielende

- **Allgemeines**
 - Es wird immer die laufende Serie von OR's zu Ende gespielt.
 - Das Spiel endet sobald die Bank kein Geld mehr besitzt. Die Dividenden, die nun ausgeschüttet werden müssen auf einem Blatt Papier notiert werden. Diese notierten Geldbeträge zählen bei der Endabrechnung wie Bargeld.
 - Besitzt die Bank innerhalb einer AR kein Geld mehr, wird nach der AR noch eine komplette Serie von OR's gespielt.

- **Abrechnung**
 - Gesellschaftsvermögen in Form von Loks oder Betriebskapital hat für den Spielausgang keine Bedeutung.
 - Alle Spieler zählen nun ihr Bargeld und ermitteln den aktuellen Wert ihrer Anteile.
 - **Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt das Spiel.**

Gesellschaftsübersicht

Art	Nr.	Abkürzung	Gesellschaftsname	Heimat	Farbe
Kohlebahn	K1	EPP	Eisenbahn Pilsen - Priesen	D5	grau
Kohlebahn	K2	EOD	Eisenbahn Oderberg - Dombran	B11	grau
Kohlebahn	K3	MLB	Mosty - Lemberg Bahn	B21	grau
Kohlebahn	K4	SPB	Simeria - Petroseni Bahn	I24	grau
Vor-Staatsbahn	V1	Süd 1	Wien - Gloggnitzer Eisenbahngesellschaft	Wien	orange
Vor-Staatsbahn	V2	Süd 2	Kärntner Bahn	Graz	orange
Vor-Staatsbahn	V3	Süd 3	Nordtiroler Staatsbahn	Innsbruck	orange
Vor-Staatsbahn	V4	Ug 1	Eisenbahn Pest - Waitzen	Pest	rosa
Vor-Staatsbahn	V5	Ug 2	Mohács - Fünfkirchner Bahn	Fünfkirchen	rosa
Vor-Staatsbahn	V6	k&k 1	Kaiserin Elisabeth Bahn	Wien	braun
Vor-Staatsbahn	V7	k&k 2	Kaiser Ferdinand Nordbahn	Wien	braun
Aktienges.	1	BK	Böhmische Kommerzbahn	Prag	blau
Aktienges.	2	MS	Mährisch - Schlesische Eisenbahn	Brünn	gelb
Aktienges.	3	CL	Carl Ludwigs - Bahn	Lemberg	schwarz
Aktienges.	4	SB	Siebenbürgische Bahn	Kronstadt	grün
Aktienges.	5	BH	Bosnien-Herzegowinische Landesbahn	Sarajewo	rot
Staatsbahn	6	SD	Südbahn	Wien	orange
Staatsbahn	7	UG	Ungarische Staatsbahn	Budapest	rosa
Staatsbahn	8	k&k	Kaiserlich - königliche Staatsbahn	Wien	braun
Bergbahn	B1	B1	Semmeringbahn		
Bergbahn	B2	B2	Karstbahn		
Bergbahn	B3	B3	Brennerbahn		
Bergbahn	B4	B4	Arlbergbahn		
Bergbahn	B5	B5	Karawankenbahn		
Bergbahn	B6	B6	Wocheinerbahn		

Lokübersicht

„normale“ Loks						g-Loks				
Art	Anzahl	Kauf Preis	Tausch Preis	Schrott durch	Phase	Art	Anzahl	Kauf Preis	Tausch Preis	Schrott durch
2	9	80		4	2 (gelb)	1g	6	120		3g
3	7	180	140	6	3 (grün)	2g	5	240	180	4g
4	4	280	190	8	4 (grün)	3g	4	360	240	5g
5	3	400	260	10	5 (braun)					
6	3	600	400		6 (braun)	4g	3	600	420	
8	2	800	500		7 (grau)	5g	2	800	500	
10	X	1000	600		8 (grau)					

Lonny@kabsi.at
www.lonny.at
HOhley@aol.com
www.ohley.de