

1848

Australia

Railroads Down Under



**Ein Eisenbahnbau- und Aktienspiel
für 3 bis 6 Spieler**

Inhaltsverzeichnis

I.	Geschichte	Seite 3
II.	Allgemeines	Seite 4
III.	Spielvorbereitungen	Seite 6
	Sitzreihenfolge	Seite 6
	Etikette	Seite 6
	Startkapital	Seite 6
	Sonstiges	Seite 6
IV.	Spielstart	Seite 7
V.	Privatbahnen	Seite 8
VI.	Aktiengesellschaften	Seite 10
	Allgemeines	Seite 10
	„normale“ Eisenbahngesellschaften	Seite 11
	Commonwealth	Seite 11
	Bank von England (Bank of England - BoE)	Seite 12
	Gesellschaft im Bereich „Receivership“	Seite 13
	Anleihen (Loans)	Seite 14
VII.	Direktor	Seite 15
	Allgemeines	Seite 15
	Direktorwechsel	Seite 15
VIII.	Betriebsrunden (Operationsrunden - OR)	Seite 16
	Allgemeines	Seite 16
	Reihenfolge innerhalb einer OR	Seite 16
	Ablauf des Spielzuges einer Gesellschaft	Seite 16
	Legen von Gleisplättchen	Seite 17
	Austausch von Gleisplättchen	Seite 18
	Spurwechsel	Seite 18
	Bahnhöfe	Seite 19
IX.	Loks	Seite 19
	Allgemeines	Seite 19
	Art der Loks	Seite 20
	Lokübersicht	Seite 21
	Kauf von Loks	Seite 21
	Zwangs-Lok-Kauf	Seite 22
X.	Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks	Seite 23
XI.	Einfahrergebnis	Seite 24
	Allgemeines	Seite 24
	Hafen und Tasmanien	Seite 24
	Berechnung	Seite 25
XII.	Kursänderungen in Betriebsrunden	Seite 25
XIII.	Aktienrunden (AR)	Seite 26
	Allgemeines	Seite 26
	Aktienlimit	Seite 26
	Kauf von Anteilen	Seite 27
	Verkauf von Anteilen	Seite 27
	Kursänderung durch Verkauf von Anteilen	Seite 28
	Kursänderung am Ende einer AR	Seite 28
	Zugreihenfolge	Seite 28
XIV.	Spielende	Seite 28
	Allgemeines	Seite 28
	Abrechnung	Seite 29

I. Geschichte

1848 wurde Australiens erste Eisenbahngesellschaft gegründet, die Sydney Railway Company. Sie war sehr ruinös und wurde kurz vor der Eröffnung der ersten Linie (die 14 Meilen von Sydney nach Parramatta) von der New South Wales Government Railways übernommen. Diese übernahm auch die zweite Linie von Newcastle nach Maitland, die zur Great Northern Railway wurde.

Die allererste Eisenbahn Australiens war aber eine Pferdebahn, die 1831 Kohleminen mit den Kais am Hunter River verband. Gegen 1855 gab es drei Kohlebahnen in Newcastle.

Diese Bahnen waren Industriebahnen, die während der nächsten 150 Jahre im ganzen Land entstanden, um Industrien wie Bergbau, Zuckerplantagen, Holzindustrie, Metallurgie und Zementfabriken zu unterstützen. Meistens waren sie in Besitz privater Industrie und wurden deshalb „Privatbahnen“ genannt, um sie von den meist im Staatsbesitz befindlichen Hauptbahnen zu unterscheiden.

1852 wurden in Victoria 8 Eisenbahngesellschaften durch Privatkapital geplant - drei davon wurden anerkannt - nur eine hatte Erfolg: The Melbourne and Hobson's Railway Company, gegründet August 1852, eröffnet am 12. September 1854.

Im Mai 1854 eröffnete die erste Pferdeeisenbahn Victorias ein 7 Meilen langes Stück zwischen Goolwa am Lake Alexandria und Port Elliot am südlichen Ozean.

So wurden zwischen 1854 und 1855 in den drei Kolonien Victoria, South Australia und New South Wales Eisenbahnen errichtet. Tasmanien und Western Australia mussten bis in die 1870er Jahre warten.

Da die australischen Kolonien vor der Gründung des Australischen Bundes am 1. Januar 1901 rechtlich selbständige Einheiten bildeten, wählte jede - abhängig von Gebietsgröße und wirtschaftlicher Stärke - die als passend angesehene Spurweite.

Hauptsächlich vertreten waren und sind:

1067 mm (Kapspur) in Queensland, Westaustralien, Südaustralien und Tasmanien

1435 mm (Normalspur) in Neusüdwesten, Südaustralien und später bei der Bundeseisenbahn

1600 mm (Breitspur) in Victoria und Südaustralien

Diese unterschiedlichen Spurweiten führten, kontinental betrachtet und beim Zusammentreffen der Systeme, zu zahlreichen inkompatiblen Schnittstellen im Netz. Erst 1970 konnte die Umspurung der transaustralischen, 3.961 km langen Ost-West Verbindung auf Normalspur durchgängig eröffnet werden.

The Ghan nennt sich die Eisenbahnlinie in Australien, die Adelaide über Alice Springs mit Darwin verbindet. Sie gehört mit einer Länge von 2979 km zu den längsten Eisenbahnlinien der Welt.

Die Bezeichnung „The Ghan“ stammt von Afghanistan Express, eine Reminiszenz an die afghanischen Kameltreiber, die zuvor den Gütertransport im Hinterland sichergestellt hatten.

1878 Baubeginn im Süden in Port Augusta.

1883 Baubeginn im Norden in Darwin.

1910 Beschluss, beide Linien zu verbinden

1929 The Ghan beginnt den Betrieb und verbindet Port Augusta mit Alice Springs.

2001 Baubeginn von Alice Springs nach Darwin.

2004 Die Strecke Adelaide - Darwin wird fertig gestellt.

II. Allgemeines

1848 Australien ist ein Eisenbahnbau- und Aktienspiel für 3 bis 6 Personen. Es basiert auf dem Spiel 1829 von **Francis Tresham**. Historische Vorgaben wurden, soweit möglich, berücksichtigt. An anderen Stellen soll und muss die Geschichte neu geschrieben werden.

Bedanken möchte ich mich bei Leonhard Orgler für die gemeinsame Entwicklung des Spiels, bei meiner Frau Tanja Rieger, die durch geduldiges Lesen der Regeln dazu beitrug diese auch für 18xx Neulinge verständlich zu gestalten und bei Karl-Gerd Amerongen, ohne den die Produktion des Spiels in dieser Form nicht möglich gewesen wäre. Herzlichen Dank an die vielen Testspieler für ihre Geduld und die Anregungen die wesentlich dazu beitrugen das Spiel zu gestalten.

1848 Australien 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 (Lok-Kärtchen) 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 6 Privatpapiere, Anteile von 8 Aktiengesellschaften sowie Anteile der Bank von England 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.

Dem Spiel liegt folgendes Material bei:

- 1 Spielplan
- 1 Übersichtsbogen über die Phasen des Spiels
- 1 Blatt für die Verteilung der Privatpapiere
- 1 Ablage für bisher unverkaufte Anteile der Aktiengesellschaften
- 1 Gleisteilübersicht
- 1 Aktienkurstabelle mit Bankpool
- 100 Gleisteile (43x gelb, 31x grün, 22x braun, 3x grau, 1x blau)
- 30 Lok-Kärtchen (6x 2/2+, 5x 3/3+, 4x 4/4+, 3x 5/5+, 2x 6/6+, 5x 2E, 5x 8/D)
- 6 Privatpapiere
- 72 Aktien von 8 Aktiengesellschaften (jeweils 1x 20% + 8x 10%)
- 10 Aktien der Bank von England (10x 10%)
- 8 Besitzbogen für die Aktiengesellschaften
- 1 Besitzbogen für die Bank von England
- 33 Aufkleber (Bahnhofsmarker für die Aktiengesellschaften)
- 33 Aufkleber für die Bank von England (Rückseite der Bahnhofsmarker)
- 8 Aufkleber um die aktuellen Kurse zu markieren
- 28 Aufkleber um die Ausgabekurse der „neuen Aktien“ zu markieren)
- 2 Aufkleber um die Rabatte von P2 und P4 zu markieren
- 20 rote Holz-Zylinder zum markieren der Anleihen
- 12 weiße Holz-Zylinder zum markieren der Spurwechsel
- 2 weiße Holz-Zylinder* um die Rabatte von P2 und P4 zu markieren
- 1 weißer Holz-Zylinder* für den Wechsel zwischen AR und OR
- 41 Holz-Zylinder* in acht verschiedenen Farben
- 14 weiße Holz-Zylinder* für die Ausgabekurse der Aktien
- 1 Kärtchen um das Erstkaufrecht anzuzeigen
- 9 Sorten Spielgeld** (gesamt 10.000 £)
- 1 Sorte Spielgeld** (20x 100 £ für BoE, gesamt 2000 £)
- 1 Spielregel

* in der Standardversion mit Plastikchips

** in der Standardversion nicht enthalten

III. Spielvorbereitungen

• Sitzreihenfolge

- Die Sitzreihenfolge wird ausgelost. Hierzu verwendet man die Privatpapiere, die von 1 bis 6 durchnummeriert sind. Die Spieler setzen sich, entsprechend der Auslosung, im Uhrzeigersinn.
- In den Aktienrunden (AR) agieren die Spieler reihum im Uhrzeigersinn.
- Der Spieler links vom zuletzt agierenden Spieler in einer AR erhält das Kärtchen „Erstkaufrecht“. Dieses Kärtchen zeigt an, dass der Spieler in der folgenden AR als erster agieren darf.

• Etikette

- Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, welche Art von Vereinbarungen erlaubt ist.
- 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	840 £
4 Spielern	630 £
5 Spielern	510 £
6 Spielern	430 £

• Sonstiges

- Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Er sollte neben sich noch genügend Platz haben, um das Geld der Bank (10.000 £) und weiteres Spielmaterial auszulegen.
- Die Privatpapiere werden neben dem Blatt für die Verteilung der Privatpapiere bereitgelegt.
- Nun werden auf dem Blatt für „Neue Aktien“ die Anteile der Aktiengesellschaften auf den dafür vorgesehenen Plätzen bereitgelegt.
- Auf die Kurstabelle unterhalb der Anteile der BoE werden 20 rote Holzzyylinder (Loans) gelegt.
- 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.

- Die Lok-Kärtchen werden sortiert und auf das dafür vorgesehene Blatt mit der Phasentabelle gelegt. Die 2E „The Ghan“ Lok wird links neben die 5/5+ Lok gelegt.
- Die Besitzbogen für die Aktiengesellschaften werden bereitgelegt. Auf diesen Bogen befindet sich während des Spiels der gesamte Besitz einer Gesellschaft: Loks, Betriebskapital, Bahnhofsmarker und Anleihen (Loans). Das Betriebskapital einer Gesellschaft muss immer streng von jeglichem Geld, das die Spieler oder andere Gesellschaften besitzen, getrennt bleiben.

IV. Spielstart

- Bei Spielbeginn sind zuerst die Privatpapiere (P1 - P6) erhältlich.
- Entsprechend der ausgelosten Sitzreihenfolge kann der erste Spieler entweder ein Papier zum Basiswert kaufen oder eins der Papiere um 5 £ verbilligen. Hierzu wird der Marker neben dem entsprechenden Papier um 1 Feld nach unten geschoben und der links davon sitzende Spieler ist mit kaufen oder verbilligen eines Papiers an der Reihe.
- Ist ein Spieler an der Reihe und er kann kein Papier verbilligen, weil sich bereits alle Papiere auf dem Mindestpreis befinden, und es ist noch kein Privatpapier in Spielerhand, so muss er eins der Papiere kaufen.
- Ist ein Spieler an der Reihe und er kann kein Papier verbilligen, weil sich bereits alle Papiere auf dem Mindestpreis befinden, und es ist bereits ein Privatpapier in Spielerhand, so kann er eins der Papiere kaufen oder passen.
- Ein Spieler, der bereits ein Privatpapier besitzt, darf jederzeit passen.
- Befinden sich nicht alle Privatpapiere in Spielerhand und es haben reihum alle Spieler gepasst, so bezahlen die Privatpapiere, die sich in Spielerhand befinden, Dividende aus, und anschließend haben die Spieler wieder die Gelegenheit ein Privatpapier zu kaufen, zu verbilligen oder zu passen.
- Der Spieler links vom zuletzt agierenden Spieler erhält das Erstkaufrecht.
- Nachdem alle Privatpapiere verkauft sind, sind die Aktien der Eisenbahngesellschaften und die Anteile der Bank von England erhältlich (*siehe hierzu auch VI. Bank von England auf Seite 12*).

V. Privatbahnen

• Allgemeines

- Privatbahnen sind Papiere mit festem Einkommen, welches dem Besitzer (Spieler oder Gesellschaft) zu Beginn jeder Betriebsrunde von der Bank ausbezahlt wird.
- Privatbahnen legen weder Gleisplättchen (Ausnahme P4) noch besitzen und betreiben sie Loks.
- Privatbahnen zählen nicht gegen das Aktienlimit (*siehe hierzu auch XIII. Aktienlimitlimit auf Seite 26*)
- Ab dem Verkauf der ersten 3/3+ Lok (grüne Phase) können Aktiengesellschaften die Privatbahnen (P1 - P4), die sich im Besitz des Direktors dieser Gesellschaft befinden, innerhalb der aufgedruckten Preisspanne kaufen.
- Ab dem Verkauf der ersten 3/3+ Lok (grüne Phase) können Gesellschaften die Sondereigenschaft einer Privatbahn nutzen, die sich im Besitz der Gesellschaft oder im Besitz des Direktors der Gesellschaft befindet.
- Die Bank von England darf keine Privatbahnen besitzen.
- Privatbahnen werden spätestens durch den Verkauf der ersten 5/5+ Lok geschlossen.
- Die Rabatte von P2 und P4 bleiben erhalten.
- Privatbahnen können weder zwischen Spielern noch zwischen Gesellschaften gehandelt werden.

	Eigenschaft	Basiswert	Divi.	Kaufbar für
1	Keine Eigenschaft	30 £	5 £	1£ - 40 £
2	40 £ Rabatt	70 £	10 £	1£ - 80 £
3	Tasmanian-Hafen-Teil	110 £	15 £	1£ -140 £
4	Ghan-Rabatt (100 £)	170 £	20 £	1£ -220 £
5	+10%-Aktie (QG)	170 £	25 £	NEIN
6	+20% Direktor (CAR)	230 £	30 £	NEIN

• P1 - Melbourne and Hobson's Bay Railway Company

- Dividende 5 £.
- Keine Sondereigenschaft.
- Von Gesellschaft für 1 £ bis 40 £ kaufbar.
- Geschlossen mit dem Kauf der ersten 5/5+ Lok.

• P2 - Sydney Railway Company

- Dividende 10 £.
- Ist das Papier im Besitz der Gesellschaft oder deren Direktor, kann sie in der entsprechenden Phase, einmalig ein kostenpflichtiges Wüstenfeld mit 40 £ Rabatt bebauen.
- Befindet sich die Privatbahn zum Zeitpunkt des Kaufs der ersten 5/5+ in Spielerhand, verbleibt das Rabattrecht beim Spieler und er kann es zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Gesellschaft, von der er Direktor ist, zur Verfügung stellen.

- Befindet sich die Privatbahn zum Zeitpunkt des Kaufs der ersten 5/5+ im Besitz einer Gesellschaft, bleibt das Rabattrecht bei dieser Gesellschaft.
- Von Gesellschaft für 1 £ bis 80 £ kaufbar.
- Geschlossen mit dem Kauf der ersten 5/5+ Lok.
- **P3 - Tasmanian Railways**
 - Dividende 15 £.
 - Der Besitzer erhält zusätzlich das blaue Tasmanien-Teil.
 - Das Tasmanien-Teil kann von einer Gesellschaft zusätzlich zu ihrem normalen Bauzug auf eins der dunkelblauen Hexfelder gelegt werden.
 - Tasmanien zählt gegen die Reichweite der Lok.
 - Wenn die 5/5+ Lok gekauft wurde, muss das Tasmanien-Hafenteil sofort auf eines der beiden dafür vorgesehenen dunkelblauen Hexfelder gelegt werden.
 - Ist die Privatbahn zu diesem Zeitpunkt in Spielerhand, wird das Gleisteil von diesem Spieler gelegt.
 - Ist die Privatbahn zu diesem Zeitpunkt im Besitz einer Gesellschaft, wird es vom entsprechenden Direktor gelegt.
 - Von Gesellschaft für 1 £ bis 140 £ kaufbar.
 - Geschlossen mit dem Kauf der ersten 5/5+ Lok.
- **P4 - The Ghan**
 - Dividende 20 £.
 - Der Besitzer erhält einmalig 100 £ Rabatt beim Kauf einer 2E Lok „The Ghan“.
 - Befindet sich die Privatbahn zum Zeitpunkt des Kaufs der ersten 5/5+ in Spielerhand, verbleibt das Rabattrecht beim Spieler, und er kann es zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Gesellschaft, von der er Direktor ist, einmalig zur Verfügung stellen.
 - Befindet sich die Privatbahn zum Zeitpunkt des Kaufs der ersten 5/5+ im Besitz einer Gesellschaft, bleibt das Rabattrecht bei dieser Gesellschaft.
 - Von Gesellschaft für 1 £ bis 220 £ kaufbar.
 - Geschlossen mit dem Kauf der ersten 5/5+ Lok (jedoch nicht das Rabattrecht).
- **P5 - Trans-Australian Railway**
 - Dividende 25 £.
 - Der Besitzer erhält zusätzlich einen 10% Anteil der QG.
 - Geschlossen mit dem Kauf der ersten 5/5+ Lok.
- **P6 - North Australian Railway**
 - Dividende 30 £.
 - Der Besitzer erhält zusätzlich die Direktor-Aktie der CAR, die mit einem Kurs von 100 £ startet.
 - Geschlossen, wenn die CAR eine Lok kauft oder spätestens wenn die 5/5+ Lok gekauft wurde.

VI. Aktiengesellschaften

• Allgemeines

- Alle Eisenbahngesellschaften haben einen Kurs, der auf der Aktienkurstabelle angezeigt wird.
- Eine Gesellschaft, die in Betrieb ist und eine Strecke hat, 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 Aktienlimit.
- Die erste erhältliche Aktie ist immer die Direktor-Aktie (mit Ausnahme der BoE).
- 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 10% Anteile ge- bzw. verkauft werden.
- Der Inhaber einer Aktie erhält während der Operationsrunden Dividende ausbezahlt, sofern der Direktor nicht beschließt, dass die Gesellschaft einspart.
- „Neue Aktien“ (noch nie in Spielerhand) können in den Aktienrunden zum Ausgabekurs gekauft werden.
- „Alte Aktien“ (von Spieler in den Bank verkauft) können in den Aktienrunden zum auf der Kurstabelle angezeigten Preis gekauft und verkauft werden.
- In der allerersten Aktienrunde können keine Anteile verkauft werden.
- Anteile können nur verkauft werden, wenn sich nach dem Verkauf nicht mehr als 50% der Anteile im Bankpool befinden.
- An Aktien im Bank-Pool und an bisher unverkaufte Aktien wird keine Dividende ausgeschüttet, dieses Geld verbleibt in der Bank.
- Am Spiel beteiligen sich folgende Aktiengesellschaften und die Bank von England.

Gesellschaft	Heimat	Anz	Abk.	Farbe
Queensland Gov. R.	Brisbane	5	QR	Grün
Victorian Railways	Melbourne	3	VR	Gelb
New South Wales R.	Sydney	4	NSW	Orange
Western Australian R.	Kalgoorlie	5	WA	Rot
Central Australian R.	Port Augusta	3	CAR	Schwarz
South Australian R.	Adelaide	4	SAR	Lila
Federal Territory R.	Canberra	4	FT	Blau
Commonwealth R.	Adelaide Sydney	5	COM	Grau
Bank of England			BoE	

- **„Normale Eisenbahngesellschaften**
 - Der Käufer der Direktor-Aktie legt den Ausgabekurs dieser Gesellschaft fest. Mögliche Startkurse sind 70, 80, 90 oder 100 £ (CAR hat immer einen Ausgabekurs von 100 £). Ab diesem Zeitpunkt sind die 10% Anteile dieser Gesellschaft handelbar.
 - Wurden von einer Gesellschaft erstmalig 60% der Anteile gekauft, geht die Gesellschaft in Betrieb.
 - Die Gesellschaften erhalten, wenn sie in Betrieb gehen, den Ausgabekurs x10 als Betriebskapital.
- **Commonwealth Railways**
 - Der Käufer der Direktor-Aktie legt den Ausgabekurs dieser Gesellschaft fest. Mögliche Startkurse sind 70, 80, 90 oder 100 £. Ab diesem Zeitpunkt sind die 10% Anteile dieser Gesellschaft handelbar.
 - Wurden erstmalig 60% der Anteile gekauft und eine fiktive Lok mit unendlicher Reichweite könnte von Sydney nach Adelaide fahren (Bahnhofsmarker blockieren hierbei nicht), geht die Gesellschaft in Betrieb.
 - Mit dem Kauf der ersten 6/6+ Lok entfällt die Bedingung der Verbindung von Sydney und Adelaide, die COM ist dann wie eine normale Gesellschaft zu behandeln, und der einzige Unterschied sind die 2 Heimatbahnhöfe.
 - Sind alle Bedingungen zur Eröffnung erfüllt, bevor die COM in der entsprechenden OR (gemäß Kursreihenfolge) agieren würde, so geht sie in der gleichen OR in Betrieb. Wird erst durch eine kursschwächere Gesellschaft die zweite Bedingung (Verbindung von Sydney und Adelaide oder Kauf der 6/6+ Lok) erfüllt, agiert die COM erstmalig in der folgenden OR.
 - Die Gesellschaft erhält, wenn sie in Betrieb geht, den Ausgabekurs x10 als Betriebskapital.
 - Ist in einer oder beiden Städten kein Platz für die beiden Heimatbahnhöfe der COM, werden die Marker an den Rand des Gleisplättchens oder des unbebauten Hexfeldes gelegt.
 - Wird durch das Aufrüsten des Gleisteils/Hexfeld ein Platz frei, so rückt der Marker der COM vom Rand des Gleisteils **sofort** auf diesen Platz.
 - Die weiteren 3 Bahnhofsmarker können von der COM nach den normalen Regeln für 100 £ gelegt werden.
 - Ein am Rand des Gleisteils liegender Bahnhofsmarker der COM hat die gleichen Eigenschaften wie ein „normal“ gelegter Bahnhofsmarker.

- **Bank von England**
 - Jeder Anteil kostet den angezeigten aktuellen Preis und schüttet je Anteil 10% vom Ergebnis der BoE an die Anteilseigner aus.
 - Die Bank von England schüttet, je nach Phase, eine Mindestdividende von
 - Gelbe Phase 0 £
 - Grüne Phase 100 £
 - Braune Phase 200 £
 - Graue Phase 300 £
an die Anteilseigner aus.
 - Die Mindestdividende erhöht sich um den Wert der Stadt eines jeden Bahnhofs, den eine Gesellschaft besessen hat, die in „Receivership“ ist.
 - Wurde die erste 3/3+ gekauft, können die Gesellschaften von der BoE Anleihen aufnehmen.
 - Die Aktien werden immer zum aktuellen Kurs ver- und gekauft.
 - Der Kurs sinkt weder bei Verkauf noch steigt er bei Ausverkauf wie bei anderen Gesellschaften
 - Der Kurs erhöht sich, wann immer eine Gesellschaft eine Anleihe aufnimmt.
 - Alle Spieler verwalten den Besitzbogen der BoE gemeinsam. Auf diesen Besitzbogen werden die 2000 £ Extra-Geld sowie die 20 Anleihen (rote Holzsteine) gelegt. Das Geld vom Kauf von Anteilen/Aktien der BoE geht in die „normale“ Bank.
 - Wann immer eine Gesellschaft eine Anleihe aufnimmt, erhält sie von der BoE einen Anleihe-Marker und 100 £. Der Kurs der BoE erhöht sich auf den Preis, der durch das Wegnehmen des Anleihe-Marker sichtbar wird (die Anleihe-Marker müssen in aufsteigender Reihenfolge genommen werden).
 - In dem Moment, in dem die **zweite** Gesellschaft von der BoE übernommen wird, geht die billigste permanente Lok (5/5+, 6/6+, 8/D), die sich in der Bank befindet, aus dem Spiel.
 - In dem Moment, in dem die **fünfte** Gesellschaft von der BoE übernommen wird, geht die billigste permanente Lok (5/5+, 6/6+, 8/D), die sich in der Bank befindet, aus dem Spiel.
 - Aus dem Spiel genommene Loks gelten als verkauft und können einen Phasenwechsel bewirken.

- **Gesellschaft im Bereich „Receivership“**
 - Erreicht der Kursmarker einer Gesellschaft den schraffierten Bereich an der linken Seite, wird diese Gesellschaft sofort von der Bank von England übernommen.
 - Die Gesellschaft muss alle Aktien, die sich im Besitz der Mitspieler befinden, zum Ausgabekurs entschädigen (eigene Aktien werden nicht entschädigt).
 - Hat die Gesellschaft nicht genügend Kapital, haftet der Direktor. Die Gesellschaft darf in diesem Fall keine weiteren Anleihen aufnehmen, um die Mitaktionäre zu entschädigen. Besitzt der Direktor nicht genügend Bargeld, muss er nach den normalen Regeln Aktien verkaufen. Kann er auch dadurch nicht genügend Geld auftreiben, um die Mitaktionäre auszubezahlen, darf/muss er sein Konto um den entsprechenden Betrag überziehen (zinslos). Sobald der Spieler Einnahmen hat (durch Dividenden oder Aktienverkäufe), muss er sofort das geliehene Geld zurückbezahlen.
 - Aktien im eigenen Besitz, Aktien in der Bank (neue Aktien) und Aktien im Bankpool (gebrauchte Aktien) werden nicht entschädigt.
 - Das Aktienlimit sinkt laut entsprechender Tabelle für alle Spieler.
 - Im Spiel mit 3+4 Spielern sinkt das persönliche Aktienlimit für den ehem. Direktor zusätzlich um 2.
 - Im Spiel mit 5+6 Spielern sinkt das persönliche Aktienlimit für den ehem. Direktor zusätzlich um 1.
 - Eventuell verbliebenes Gesellschaftskapital geht an die Bank zurück. Loks und Gesellschaftsblatt kommen aus dem Spiel. Die Bahnhofsmarker werden umgedreht und bleiben auf dem Spielfeld für die BoE liegen.
 - Sobald die 5. Gesellschaft in „Receivership“ geht, endet das Spiel am Ende der Serie von Betriebsrunden.
 - Die Bank von England kann auch mehrere Gesellschaften verwalten. Sie addiert für jede Gesellschaft den Wert der Bahnhofsmarker und zahlt das Einfahrerergebnis an die Aktionäre der Bank von England aus. Ist mehr als 1 Bahnhofsmarker der BoE in einer Stadt, wird für jeden Bahnhofsmarker der Wert der Stadt addiert.
 - Der Kurs der Bank von England ändert sich durch Auszahlen dieses Einfahrerergebnisses nicht! Der Kurs steigt lediglich dadurch, dass andere Gesellschaften Anleihen aufnehmen.

- **Anleihen (Loans)**
 - Nachdem die erste 3/3+ Lok gekauft wurde, darf jede Gesellschaft je OR 1 Anleihe aufnehmen (bei einem Zwangs-Lok-Kauf auch mehr). Dafür erhält sie sofort 100 £ von der Bank von England für ihr Betriebskapital.
 - Die Anleihen müssen und dürfen niemals zurückgezahlt werden. Sie bedeuten quasi eine Finanzspritze der Bank von England.
 - Wird eine Anleihe aufgenommen, sinkt der Kurs der Gesellschaft um zwei Felder nach links und der Kurs der Bank von England steigt um 1 Feld.
 - Eine Anleihe kann jederzeit, während eine Gesellschaft an der Reihe ist, aufgenommen werden, also auch schon vor dem Gleisteil legen oder vor dem Bahnhofsmarker setzen.
 - Jede Gesellschaft darf freiwillig bis zu 5 Anleihen aufnehmen. Durch einen Zwangs-Lok-Kauf kann eine Gesellschaft gezwungen sein, mehr als 5 Anleihen aufzunehmen.
 - Ab der zweiten Anleihe, den eine Gesellschaft in einer OR aufnimmt (nur bei Zwangs-Lok-Kauf möglich), sinkt der Kurs (je Anleihe) um 3 Felder nach links.
 - Mehr als eine Anleihe je OR darf bei einem Zwang-Lok-Kauf nur aufgenommen werden, wenn man sich entschließt, eine neue Lok aus der Bank zu kaufen.

VII. 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 hierzu auch XIII. Verkauf von Anteilen auf Seite 27*).
 - 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 anderer Spieler Direktor wird.

VIII. Betriebsrunden (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 3/3+ Lok verkauft, werden nach der nächsten AR zwei OR's gespielt.
 - Wurde eine 5/5+ Lok verkauft, werden nach der nächsten AR drei OR's gespielt.
- **Reihenfolge innerhalb einer Operationsrunde**
 - Zuerst agieren die Privatbahnen (Auszahlung der aufgedruckten Dividende).
 - Danach agiert die BoE (Auszahlung der Dividende je nach Phase).
 - Jetzt agieren alle Gesellschaften, die in Betrieb sind (*siehe hierzu auch VI. Aktiengesellschaften auf Seite 10*) in der Reihenfolge ihrer Kurswerte. Die Gesellschaft mit dem höchsten Kurs beginnt.
 - Befinden sich 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 können:
 1. Gleisteile bauen
 - legen eines gelben Gleisplättchen (ab der grünen Phase zwei gelbe Plättchen) **oder**
 - austauschen eines bereits liegenden Gleisplättchen.
 2. Kauf (Legen) eines Bahnhofsmarkerns.
 3. Betrieb der in Besitz befindlichen Loks.
 - Einfahrergebnis berechnen
 - auszahlen oder einsparen
 4. Aktienkursveränderung.
 5. Eine oder mehrere Loks kaufen (Loklimit beachten).
 - Ab Phase 3 kann jederzeit während des Spielzugs einer Gesellschaft:
 - Von der BoE eine Anleihe aufgenommen werden.
 - Vom Direktor der agierenden Gesellschaft Privatpapiere gekauft werden.
 - Die Betriebsrunde ist beendet, wenn alle Gesellschaften, die in Betrieb sind, einmal an der Reihe waren. Es folgt, je nach Phase, eine weitere Betriebsrunde 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 roten und blauen Feldern gelten als bereits bestehende Gleise und können nicht bebaut werden.
- Bei Spielbeginn kann jede Gesellschaft während ihrer Betriebsrunde 1 gelbes Teil legen.
- Ab dem Kauf der 3/3+ Lok kann jede Gesellschaft während ihrer Betriebsrunde 2 gelbe Teile legen oder 1 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 ein Hexfeld mit 2 kleinen Städten (2 kleine schwarze Punkte) wird ein Bahnhof mit 2 schwarzen Querbalken gelegt.
- Auf ein Hexfeld mit einem weißen Kreis wird ein großer Bahnhof (großer Kreis) gelegt.
- Auf ein Hexfeld mit einem weißen Kreis und der Kennzeichnung K wird ein großer Bahnhof (großer Kreis) gelegt. Ab der grünen Phase werden die Bahnhöfe auf diesen Hexfeldern mit den speziellen mit K markierten Teilen aufgerüstet.
- Auf ein Hexfeld mit zwei weißen Kreisen wird ein OO-Teil mit zwei großen Bahnhöfen (zwei große Kreise) gelegt.
- Kein Plättchen darf so gelegt werden, dass ein oder mehrere Gleise:
 - in den Spielfeldrand führen.
 - in rote Fernverbindungen ohne Anschluss (Richtungspfeil) führen.
 - in die dunkelblauen Felder (Tasmanien) führen, ohne dass dort durch das Tasmanien-Teil entsprechende Anschlüsse entstanden sind.
- 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 Kakteen/Wüste verursacht Kosten, die bei der allerersten Bebauung des jeweiligen Feldes anfallen. Die Preise (Berg/Tunnel 50 £, Kaktus/Wüste 40 £) 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 oder zwei gelbe 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 3/3+ Lok zur Verfügung.
- Braune Plättchen stehen mit dem Verkauf der ersten 5/5+ Lok zur Verfügung.
- Graue Plättchen stehen mit dem Verkauf der ersten 8/D 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 VIII. Bahnhöfe auf Seite 19*) 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.

- **Spurwechsel**

- Die drei verschieden farbig hinterlegten Bereiche auf dem Spielplan kennzeichnen verschiedene Spurweiten in den einzelnen Bundesstaaten.
- Entsteht durch das Legen oder Aufrüsten eines Gleisteils ein Spurwechsel (eine Verbindung von der einen Farbe des Spielplans zu einer anderen Farbe des Spielplans), so wird an der Grenze zwischen den zwei Hexfeldern ein Spurwechsel-Marker gelegt. Dieser Spurwechsel-Marker zählt gegen die Reichweite der Loks wie eine große Stadt mit Wert 0.
- Von Plus-Loks kann genau 1 solcher Marker zusätzlich zur aufgedruckten Reichweite angefahren werden.

- **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.
 - Die Gesellschaften besitzen zwischen 3 und 5 Bahnhofsmarker.
 - 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 £, jeder weitere Bahnhofsmarker 100 £.
 - 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 (Ausnahme COM), 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.

IX. Loks

- **Allgemeines**
 - Jede Gesellschaft, die sich in Betrieb befindet und eine Strecke hat, muss am Ende ihres Spielzugs in der Betriebsrunde eine Lok besitzen (2E „The Ghan“ erfüllt diese Lok-Pflicht nicht).
 - Loks, die aufgrund eines Phasenwechsels überzählig sind (Lok-Limit), gehen aus dem Spiel.
 - Lok-Handel mit fremden Direktoren ist nur zum aufgedruckten Nennwert erlaubt.

- **Art der Loks**
 - **Standard-Loks (2, 3, 4, 5, 6, 8)**
 - Dürfen die auf dem Lok-Kärtchen angegebene Zahl an großen Städten, Fernverbindungen (rot), großen Hafen (blau) und Spurwechseln anfahren.
 - Zusätzlich (ohne gegen die Reichweite der Lok zu zählen) dürfen beliebig viele kleine Städte/Bahnhöfe und kleine Hafen angefahren werden.
 - Es dürfen keine Städte/Bahnhöfe und Spurwechsel ausgelassen werden.
 - **Plus-Loks (2+, 3+, 4+, 5+, 6+)**
 - Die Strecke einer Plus-Lok darf zusätzlich zu ihrer normalen Reichweite (siehe Standard-Loks) 1 Spurwechsel beinhalten.
 - Es dürfen keine Städte/Bahnhöfe und Spurwechsel ausgelassen werden.
 - **Diesellok (D)**
 - Ist nach dem Kauf der **zweiten** 6/6+ Lok erhältlich.
 - Die Strecke der Diesel darf beliebig viele große Städte/Bahnhöfe (hiervon muss mind. eine Stadt mit einem eigenen Bahnhofsmarker sein) und beliebig viele kleine Städte/Bahnhöfe und Hafen anfahren.
 - Beim Kauf der ersten Lok der Phase 7 (8/D), kann beim Kauf einer Diesellok eine 4/4+ Lok für 300 £ in Zahlung gegeben werden.
 - **„The Ghan“ (2E)**
 - Ist nach dem Kauf der ersten 5/5+ Lok erhältlich.
 - Eine Strecke der 2E besteht aus zwei Städten/Bahnhöfen. Die Strecke startet an einem beliebigen eigenen Bahnhof und endet in Alice Springs.
 - Es dürfen beliebig viele Städte/Bahnhöfe ausgelassen werden, jedoch darf keine auf der Strecke liegende Stadt komplett mit fremden Bahnhofsmarkern belegt sein.
 - Erfüllt nicht die Lok-Pflicht einer Gesellschaft.
 - Zählt nicht gegen das Lok-Limit einer Gesellschaft.
 - Jede Gesellschaft darf nur eine 2E besitzen.
 - Ist nicht zwischen Gesellschaften handelbar.

- **Lokübersicht**

Loks					
Art	Anzahl	Kaufpreis Standard	Kaufpreis Plus/D-Lok	Schrott durch	Phase
2/2+	6	100	120	4/4+	2
3/3+	5	200	230	6/6+	3
4/4+	4	300	340	8/D	4
5/5+	3	500	550	permanent	5
<i>The Ghan</i>	X	200	--	<i>permanent</i>	
6/6+	2	600	660	permanent	6
8/D	X	800	1100 (800)	permanent	7

- **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 Lok-Kärtchen aufgedruckt.
- Loks können ab dem Verkauf der ersten 3/3+ Lok von anderen Gesellschaften gekauft werden.
- Beim Lok-Handel zwischen Gesellschaften mit dem gleichen Direktor muss der Preis mindestens 1£ betragen.
- Lok-Handel zwischen Gesellschaften mit verschiedenen Direktoren dürfen nur zum Nennwert durchgeführt werden.
- Der Handel mit Loks kann immer nur stattfinden, wenn die kaufende Gesellschaft in der OR agiert.
- Es können nacheinander mehrere Loks gekauft werden.
- Von der Bank müssen Loks in aufsteigender Reihenfolge gekauft werden.
- Eine Lok kann entweder als Standard-Lok oder als Plus-Lok bzw. Diesel-Lok gekauft werden.
- Von der aktuellen Phase ist abhängig, wie viele Loks eine Gesellschaft besitzen darf (*siehe hierzu X. Auswirkung durch den Kauf neuer Loks auf Seite 23*).
- 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 eine Lok kaufen müssen und nicht genügend Betriebskapital besitzen, muss sie zwangsweise eine neue Lok aus der Bank kaufen (Zwangs-Lok-Kauf).

- **Zwangs-Lok-Kauf**

- Die Gesellschaft muss eine neue Lok von der Bank kaufen und muss/darf solange Anleihen aufnehmen, bis das Betriebskapital entweder für den Kauf der Lok ausreicht oder der Kurs in den Bereich „Receivership“ der Kurstabelle kommt.
- Ist der Kurs im Bereich „Receivership“, so kauft die Gesellschaft auch dann keine Lok, wenn nun das Betriebskapital ausreichen würde. Die Lok verbleibt in der Bank und die Gesellschaft wird ab diesem Zeitpunkt von der BoE verwaltet.
- Der Direktor **darf/muss** für den Kauf der Lok kein Privatkapital zuzahlen.
- Mehr als 1 Anleihe je OR darf nur beim Kauf einer Lok aus der Bank aufgenommen werden.
- Kann eine Gesellschaft im Rahmen eines Zwangs-Lok-Kauf keine weiteren Anleihen aufnehmen, weil die BoE bereits 20 Anleihen ausgegeben hat, und die Gesellschaft befindet sich nicht im Bereich „Receivership“ der Kurstabelle, dann wird sie genau so behandelt als ob sie im Bereich „Receivership“ wäre.

X. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks

- Zu Beginn der ersten Operationsrunde (Phase 1)
 - Gelbe Teile sind verfügbar (= Gelbe Phase).
 - 1 gelbes Teil legen
 - 2/2+ Loks sind erhältlich.
 - Loklimit 4.
 - Eine Betriebsrunde nach jeder Aktienrunde.
- Mit dem Kauf der ersten **2/2+** Lok (Phase 2)
 - Keine Veränderung.
- Mit dem Kauf der ersten **3/3+** Lok (Phase 3)
 - Grüne Teile sind verfügbar (= Grüne Phase).
 - 2 gelbe Teile legen oder 1 Teil aufrüsten.
 - Privatbahnen (P1 - P4) können von den Aktiengesellschaften gekauft werden.
 - Bank von England schüttet mind. 10 £ Dividende je Anteil aus.
 - Anleihen können aufgenommen werden.
 - Lokhandel zwischen Gesellschaften ist erlaubt.
 - 2 Betriebsrunden nach jeder Aktienrunde.
- Mit dem Kauf der ersten **4/4+** Lok (Phase 4)
 - 2/2+ Loks werden verschrottet.
 - Loklimit 3.
- Mit dem Kauf der ersten **5/5+** Lok (Phase 5)
 - Braune Teile sind verfügbar (= Braune Phase).
 - 2E „The Ghan“ ist erhältlich.
 - Bank von England schüttet mind. 20 £ Dividende je Anteil aus.
 - Loklimit ist 2.
 - 3 Betriebsrunden nach jeder Aktienrunde.
- Mit dem Kauf der ersten **6/6+** Lok (Phase 6)
 - 3/3+ Loks werden verschrottet.
 - COM kann ohne die Verbindung von Adelaide nach Sydney agieren.
- Mit dem Kauf der ersten **8/D** Lok (Phase 7)
 - Graue Teile sind verfügbar (= Graue Phase).
 - 4/4+ Loks werden verschrottet.
 - Bank von England schüttet mind. 30 £ Dividende je Anteil aus.

XI. Einfahrergebnis

• Allgemeines

- Eine Strecke besteht aus mindestens zwei verschiedenen Bahnhöfen (großer Bahnhof, kleiner Bahnhof, Hafen), die durch Gleise miteinander verbunden sind. Eine Strecke, die nur von einem Bahnhof zu einem Spurwechsel-Marker führt, ist nicht legal.
- Jede befahrene Strecke muss irgendwo einen Bahnhofsmarker der gerade agierenden Gesellschaft aufweisen.
- Auf der Fahrt können kleine Bahnhöfe/Städte, große Bahnhöfe/Städte, rote Fernverbindungen und Hafen angeschlossen werden. Die Anzahl der angefahrenen Einkommenswerte und der Spurwechsel darf die Reichweite der Loks (aufgedruckte Zahl) nicht überschreiten.
- Es dürfen keine auf der Strecke liegenden Bahnhöfe/Städte und Spurwechsel ausgelassen werden.
- Eine Strecke darf 2 große Bahnhöfe/Städte auf einem Hexfeld beinhalten, wenn sich dort mehrere Bahnhöfe/Städte mit getrenntem Streckennetz befinden.
- 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 von jeweils einer Lok benutzt werden, da auf ihnen zwei Gleise zu einem verschmelzen.

• Hafen und Tasmanien

- Die beiden auf dem Spielplan aufgedruckten kleinen Häfen zählen nicht gegen die Reichweite der Lok.
- Der große Hafen „Tasmanien“ (blaues Spezialteil) zählt gegen die Reichweite der Lok.
- Das blaue Spezialteil „Tasmanien“ kann nur vom Besitzer des entsprechenden Privatpapiers gelegt werden.
- Von Stadt zu Hafen ist eine legale Strecke, die von einer Lok befahren werden kann.

- **Berechnung**

- Das Einfahrergebnis einer Lok ist die Summe der Werte aller angefahrenen Städte, Häfen 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 und Häfen haben unterschiedliche Werte. Die farbig hinterlegten Einkommenswerte sind während der entsprechenden Phase gültig (*siehe hierzu auch X. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks auf Seite 23*).

XII. Kursänderungen in Betriebsrunden

- 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 der Kursmarker um ein Feld nach oben gerückt.
- Hat eine Gesellschaft eingespart, fällt der Kurs. Dazu wird der Kursmarker um ein Feld nach links gerückt. Geht dadurch der Kursmarker auf der Kurstabelle in den Receivership-Bereich, wird die Gesellschaft in Zukunft von der BoE verwaltet (*siehe hierzu auch VI. Bank von England auf Seite 12*).
- 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.

XIII. Aktienrunden (AR)

- **Allgemeines**

- Während der Aktienrunde handeln die Spieler.
- Sie können beliebig viele Aktien verkaufen und/oder eine Aktie kaufen.
- Verkaufen und Kaufen 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, so passt er.
- Im Verlauf einer Aktienrunde kann ein Spieler durchaus mehrere Spielzüge zum verkaufen oder kaufen oder passen haben.
- Die Tatsache, dass ein Spieler verkauft und/oder kauft garantiert ihm, dass er zumindest noch einmal die Möglichkeit zum Verkaufen und/oder Kaufen bekommt.
- Die Aktienrunde endet, wenn alle Spieler reihum einmal in Folge gepasst haben.

- **Aktienlimit**

Spieler	Startkapital	Aktienlimit, wenn x AGs in BoE					
		0	1	2	3	4	5 und mehr
3	840 £	20	18	16	14	12	10
4	630 £	17	15	13	11	10	9
5	510 £	14	13	12	10	9	8
6	430 £	12	11	10	9	8	7

- Kein Spieler darf mehr Papiere besitzen, als es das Aktienlimit erlaubt.
- Privatpapiere zählen nicht gegen das Aktienlimit.
- Direktorenpapiere zählen nur als 1 Papier gegen das Aktienlimit.
- Sollte ein Spieler durch den Verlust des Direktorpapiers das Aktienlimit überschritten haben, so muss er, sobald er in der Aktienrunde an der Reihe ist, entsprechend Anteile verkaufen.
- Wer bei 4, 5, und 6 Spielern bereits **60%** einer Gesellschaft besitzt, darf keine weiteren Aktien dieser Gesellschaft kaufen.
- Wer bei 3 Spielern bereits **70%** einer Gesellschaft besitzt, darf keine weiteren Aktien dieser Gesellschaft kaufen.

- **Kauf von Anteilen**
 - Eisenbahngesellschaften
 - Ist ein Spieler am Zug, kann er 10% einer Gesellschaft zu dem auf der Kurstabelle angegebenen Kurs aus dem Bankpool oder neue Aktien zum Ausgabekurs kaufen (nur wenn sie bereits einen Kurs haben).
 - Von einer Gesellschaft, die noch keinen Kurs hat, kann die 20% Direktor-Aktie gekauft werden. Der Käufer legt den Startkurs (Ausgabekurs) dieser Gesellschaft fest.
 - Mögliche Startkurse sind 70, 80, 90 oder 100 £.
 - Diese Startkurse werden neben den neuen Aktien markiert.
 - Es können nur Anteile gekauft werden, 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.
 - Bank von England (BoE)
 - Von der Bank von England sind nur 10% Anteile erhältlich.
 - Die Anteile der Bank von England sind immer zum aktuellen Kurs erhältlich (der aktuelle Kurs ist abhängig von der Anzahl der aufgenommenen Anleihen).
 - Das Geld für die Anteile der BoE wird in die „normale“ Bank bezahlt.
- **Verkauf von Anteilen**
 - Eisenbahngesellschaften
 - Während seines Spielzugs in einer Aktienrunde kann ein Spieler beliebig viele Aktien verkaufen, mit folgenden Ausnahmen:
 - Es würden sich durch den Verkauf mehr als die Hälfte aller Anteile einer Aktiengesellschaft im Bank-Pool 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 in den Bank-Pool. Der Spieler erhält den Wert (Kurs der vor dem Verkauf gültig war) der Anteile von der Bank ausbezahlt.
 - Bei einem Aktienverkauf aufgrund einer Insolvenz (Entschädigung der Mitaktionäre) darf kein Direktorwechsel stattfinden.
 - Bank von England (BoE)
 - Anteile der BoE können ohne Einschränkungen zum aktuellen Kurs verkauft werden.

- **Kursänderung durch Verkauf von Anteilen**
 - Eisenbahngesellschaften
 - Bei jedem Verkauf von beliebig vielen Anteilen einer Gesellschaft wird der Kursmarker um eine Zeile nach unten gerückt.
 - Sollten mehrere oder ein Spieler in mehreren seiner/ihrer 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.
 - Bank von England
 - Der Kurs bleibt unverändert
- **Kursänderung am Ende einer Aktienrunde**
 - Eisenbahngesellschaften
 - 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.
 - Bank von England
 - Der Kurs bleibt unverändert.
- **Zugreihenfolge**
 - Der Spieler, der links von dem in einer Aktienrunde zuletzt agierenden Spieler sitzt, bekommt das Kärtchen Erstkaufrecht.
 - Von diesem Spieler ausgehend agieren in der nächsten Aktienrunde alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn.

XIV. Spielende

- **Allgemeines**
 - Es wird **immer** die laufende Serie von Betriebsrunden zu Ende gespielt.
 - Das Spiel endet, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt sind.
 1. In der Bank befindet sich kein Geld mehr.
 2. Eine Eisenbahngesellschaft hat den höchsten Kurs auf der Aktienkurstabelle erreicht.
 3. Die Bank von England hat 16 oder mehr Anleihen ausgegeben.
 4. Es werden fünf oder mehr Gesellschaften von der Bank von England verwaltet.
 - Befindet sich in der Bank kein Geld mehr, werden die Dividenden, die ausgeschüttet werden, auf einem Blatt Papier notiert. Diese notierten Geldbeträge zählen bei der Endabrechnung wie Bargeld.
 - Befindet sich während einer Aktienrunde kein Geld mehr in der Bank, wird noch eine komplette Serie von Betriebsrunden 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.**

XV. Tabellen

- **Aktienlimit**

Spieler	Startkapital	Aktienlimit, wenn x AGs in BoE					
		0	1	2	3	4	5 und mehr
3	840 £	20	18	16	14	12	10
4	630 £	17	15	13	11	10	9
5	510 £	14	13	12	10	9	8
6	430 £	12	11	10	9	8	7

- **Lokübersicht**

Loks					
Art	Anzahl	Kaufpreis Standard	Kaufpreis Plus/D-Lok	Schrott durch	Phase
2/2+	6	100	120	4/4+	2
3/3+	5	200	230	6/6+	3
4/4+	4	300	340	8/D	4
5/5+	3	500	550	permanent	5
<i>The Ghan</i>	X	200	--	<i>permanent</i>	
6/6+	2	600	660	permanent	6
8/D	X	800	1100 (800)	permanent	7

- **Privatbahnen**

	Eigenschaft	Basiswert	Divi.	Kaufbar für
1	Keine Eigenschaft	30 £	5 £	1£ - 40 £
2	40 £ Rabatt	70 £	10 £	1£ - 80 £
3	Tasmanian-Hafen-Teil	110 £	15 £	1£ -140 £
4	Ghan-Rabatt (100 £)	170 £	20 £	1£ -220 £
5	+10%-Aktie (QG)	170 £	25 £	NEIN
6	+20% Direktor (CAR)	230 £	30 £	NEIN

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

© Leonhard Orgler und Helmut Ohley im Oktober 2007