

1880

China

Ein Eisenbahnbau- und Aktienspiel für 3 bis 7 Spieler
von Helmut Ohley und Leonhard Orgler

中国



Inhaltsverzeichnis

I. Titelblatt	Seite 3
II. Zeittafel	Seite 3
III. Allgemeines und Spielmaterial	Seite 3
IV. Spielvorbereitungen	Seite 4
• Etiketle	Seite 4
• Startkapital	Seite 4
• Sonstiges	Seite 4
• Vorläufige Zugreihenfolge	Seite 4
V. Die erste Aktienrunde	Seite 4
VI. Privatpapiere	Seite 5
• Allgemeines	Seite 5
• Besonderheiten	Seite 6
VII. Gesellschaften der Ausländischen Investoren	Seite 6
VIII. Aktiengesellschaften	Seite 7
• Allgemeines	Seite 7
• Direktor	Seite 8
• Direktorwechsel	Seite 8
• Baurechte	Seite 8
IX. Betriebsrunden (Operationsrunden/OR)	Seite 8
• Allgemeines	Seite 8
• Reihenfolge innerhalb einer Betriebsrunde	Seite 8
X. Ablauf des Spielzugs einer Gesellschaft	Seite 9
• Allgemeines	Seite 9
• Legen von Gleisplättchen	Seite 9
• Austausch von Gleisplättchen	Seite 10
• Bahnhof errichten	Seite 11
• Loks	Seite 11
- Art der Loks	Seite 11
- Kauf von Loks	Seite 12
- Betrieb der Loks	Seite 13
• Einfahrergebnis berechnen	Seite 14
- Allgemeines	Seite 14
- Bonus durch den Aktienkurs	Seite 14
- Bonus für Transsibirische Strecke	Seite 14
XI. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks	Seite 15
XII. Aktienrunden (AR)	Seite 16
• Zeitpunkt der Aktienrunde	Seite 16
• Allgemeines	Seite 16
• Reihenfolge	Seite 16
• Kauf von Anteilen der Aktiengesellschaften	Seite 16
• Aktienlimit	Seite 16
• Inbetriebnahme einer Aktiengesellschaft	Seite 17
• Kapitalisierung der Aktiengesellschaften	Seite 17
• Verkauf von Anteilen	Seite 17
XIII. Aktienkursänderungen	Seite 17
• Allgemeines	Seite 17
• in den Betriebsrunden	Seite 17
• in den Aktienrunden	Seite 18
XIV. Kommunistische Machtübernahme	Seite 18
• Allgemeines	Seite 18
• Auswirkungen	Seite 18
• Ende	Seite 18
XV. Spielende	Seite 18
• Allgemeines	Seite 18
• Abrechnung	Seite 18

I. Titelblatt

Das Titelblatt zeigt die rechteckige Flagge der Qing-Dynastie von 1890-1912, eine ähnliche Flagge in dreieckiger Form war von 1862-1890 in Gebrauch.

II. Zeittafel

1880: Die offiziell erste Eisenbahn Chinas, die Kaiping-Tramway, eine 11 km lange Eisenbahn zwischen Tangshan und Xugezhuang, wird gebaut.

1895: Ende des ersten sino-japanischen Krieges, massiver Ausbau des Eisenbahnnetzes.

1912: Die Republik China wird ausgerufen, Ende der Herrschaft des letzten Kaisers Pu Yi.

1937: Beginn des zweiten sino-japanischen Kriegs, der mit dem Zweiten Weltkrieg endet.

1949: Ausrufung der Volksrepublik China.

1966: Kulturrevolution

1990: Eröffnung der Börse in Shanghai.

1997: Hongkong wird an China zurückgegeben.

2006: Die Tibet-Bahn wird eröffnet. Die Streckenführung, nach Lhasa, liegt bis zu 5.000 m Höhe über Normalnull.

2010: Double-O Games veröffentlichen das Spiel 1880-China.

III. Allgemeines

1880 China ist ein Eisenbahnbau- und Aktienspiel für 3 bis 7 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 möchten wir uns bei all den Spielern, die uns in unzähligen Testpartien geduldig begleitet haben, ganz besonders bei Karl-Gerd Amerongen, ohne den die Produktion des Spiels in dieser Form nicht möglich gewesen wäre.

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

1880 China 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, umso mehr Geld bringt sie der Gesellschaft bzw. den Aktionären ein.

Im Spiel besitzen du und deine Mitspieler 8 Privatbahnen (P0-P7), bis zu 7 Ausländische Investoren (A1-A7) und Anteile von bis zu 14 Aktiengesellschaften. 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.

Es sollte folgendes Spielmaterial vorliegen:

- 1 Spielplan (DIN A2, 2-teilig)
- 1 Aktienkurstabelle
- 1 Ablage für unverkaufte Anteile der Aktiengesellschaften
- 1 Ablage für die Loks und die Baurechte
- 1 Einkommenstabelle
- 179 Gleisteilplättchen
- 54 Lokkärtchen
- 60 Baurechte
- 8 Privatbahnen (P0 bis P7)
- 7 Zahlenkärtchen (Erstkaufrecht und 1-6)
- 154 Anteile (Aktien) von 14 Aktiengesellschaften
- 14 Kapitalisierungskärtchen (je Gesellschaft 1)
- 42 Bahnhofsmarker für die Aktiengesellschaften (14x 3)
- 7 Bahnhofsmarker für die Ausländischen Investoren
- 14 Marker, um die Zugreihenfolge und den Gründungskurs der Aktiengesellschaften zu markieren
- 14 Marker, um den aktuellen Aktienkurs zu markieren
- 14 Marker, um das letzte Einfahrergebnis zu markieren
- 91 Holz- oder Plastikchips (zum Bekleben mit den Markern)
- 1 Holz- oder Plastikchip, um die Privatpapiere auf der Zugreihenfolge-Leiste zu markieren
- 1 Holz- oder Plastikchip, um die Ausländischen Investoren auf der Zugreihenfolge-Leiste zu markieren
- 2 Holzloks zum markieren des Erstkaufrecht und des letzten Lokkauf
- 14 Besitzbogen für die Aktiengesellschaften
- 7 Besitzbogen für die Ausländischen Investoren
- 5 Sorten Papiergeld (je ca. 60 Scheine mit den Werten 1, 5, 25, 100, 500)
- 1 Spielregel

IV. Spielvorbereitungen

- **Etikette**

- Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn, welche Art von Vereinbarungen zulässig sein sollen.
- 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.

- **Startkapital**

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

3 Spielern	¥ 600
4 Spielern	¥ 480
5 Spielern	¥ 400
6 Spielern	¥ 340
7 Spielern	¥ 300

- **Sonstiges**

- Um die Abrechnung am Ende des Spiels zu erleichtern, empfiehlt es sich, Papier und Bleistift bereitzulegen.
- Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt. Er sollte neben sich noch genügend Platz haben, um das Geld der Bank und weiteres Spielmaterial auszulegen.
- Nun werden die Privatbahnen P0 bis P7 ausgelegt und die Anteile der Aktiengesellschaften, die Baurechte und die Loks auf die dafür vorgesehenen Ablagen gelegt.
- Die Aktien werden folgendermaßen sortiert: zuerst fünf 10% Aktien, dann das Kapitalisierungskärtchen, dann die restlichen drei 10% Aktien und obenauf die drei Direktoraktien (wird eine Gesellschaft gegründet werden entsprechende Direktoraktien und 10% Aktien aussortiert, so dass sich je Gesellschaft 100% im Spiel befinden).
- Die gelben 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.
- Ebenfalls werden die Besitzbogen für die Aktiengesellschaften bereitgelegt. Auf diesen Bogen befindet sich während des Spiels der gesamte Besitz einer Gesellschaft wie Loks, Betriebskapital, Baurechte und die Bahnhofsmarker. Das Betriebskapital einer Gesellschaft muss immer streng von jeglichem Geld, das die Spieler oder andere Gesellschaften besitzen, getrennt bleiben.

- **Vorläufige Zugreihenfolge**

- Die vorläufige Zugreihenfolge wird ausgelost. Je nach Spielerzahl nimmt man hierzu die Zahlenkärtchen 0 bis 6. Der Spieler mit dem zugelosten Kärtchen 0 (Priority Deal) erhält zusätzlich die rote Holzlok, welche den Startspieler anzeigt, und agiert damit als erster bei der Versteigerung der Privatpapiere, die anderen Spieler setzen sich entsprechend ihrer ausgelosten Nummer im Uhrzeigersinn.

V. Die Erste Aktienrunde

- Die Privatpapiere werden in aufsteigender Reihenfolge versteigert, beginnend mit P0.
- Der Spieler mit der roten Holzlok (Erstkaufrecht) hat als erster die Möglichkeit, mindestens den aufgedruckten Nennwert (minimales Anfangsgebot) auf dieses Privatpapier zu bieten oder zu passen. Nun bieten oder passen alle Spieler reihum (in der vorläufigen Zugreihenfolge) auf diese Privatbahn, bis kein Spieler mehr höher bieten möchte. Der Höchstbietende bezahlt sofort den gebotenen Betrag an die Bank und die Versteigerung der nächsten Privatbahn beginnt.
- Nachdem es mehr Privatpapiere als Spieler gibt, haben manche Spieler die Möglichkeit mehr als eine Versteigerung zu beginnen.
- Das Gebot eines anderen Spielers muss um 5 (oder ein Mehrfaches von 5) überboten werden.
- Hat kein Spieler ein Gebot auf das Privatpapier 0 abgegeben, reduziert sich das minimale Anfangsgebot um 5.
- Das gleiche gilt für das Privatpapier 1. Die Privatpapiere 0 und 1 sind die einzigen, bei denen sich das minimale Anfangsgebot reduzieren kann.
- Das minimale Anfangsgebot kann sich auch mehrmals um 5 reduzieren.
- Wenn Spieler 0 das Privatpapier 0 für 0 Yuan angeboten wird, muss er es kaufen (dies bringt keinen Nachteil für den Spieler), gleiches gilt für das Privatpapier 1.

- Wer bei der Versteigerung eines Privatpapiers einmal gepasst hat, kann erst wieder bei der Versteigerung des nächsten Privatpapiers mitbieten. Ausnahme hiervon sind P0 und P1, auf die auch wieder geboten werden kann, wenn sich das minimale Anfangsgebot reduziert hat.
- Befindet sich mindestens ein Privatpapier in Spielerhand, das eine laufende Dividende an den Besitzer bezahlt, und alle Spieler haben der Reihe nach kein Gebot auf die aktuell zu versteigernde Privatbahn abgegeben (die Privatbahn wurde somit nicht verkauft), endet die erste Aktienrunde. In diesem Fall besteht die Operationsrunde nur aus dem Ausbezahlen der festen aufgedruckten Dividende der sich in Spielerhand befindlichen Privatpapiere, und es schließt sich sofort die nächste Aktienrunde an.
- Sollten noch unverkaufte Privatbahnen vorhanden sein, so müssen diese erst in den folgenden Aktienrunden versteigert werden, bevor andere Papiere zum Kauf zur Verfügung stehen.
- Sind alle Privatpapiere ersteigert worden, wird die neue Zugreihenfolge für den Rest der Partie ermittelt. Der Spieler mit dem wenigsten Bargeld erhält das Erstkaufrecht (rote Holzlok) und agiert als erster, der Spieler mit dem zweit wenigsten Bargeld setzt sich zu seiner Linken usw. Bei Gleichstand im Bargeld entscheidet die alte Zugreihenfolge.
- Der Spieler mit dem Erstkaufrecht kann sich als erster einen Ausländischen Investor (A1-A7) aussuchen.
- Nachdem sich alle Spieler für einen Ausländischen Investor entschieden haben, gehen die restlichen Investoren aus dem Spiel.
- Jetzt kann der Spieler mit dem Erstkaufrecht als erster eine Aktiengesellschaft gründen, eine Aktie der BCR kaufen oder passen.
- Am Ende jeder Aktienrunde erhält der Spieler, der links von dem Spieler sitzt, welcher als letzter in der Aktienrunde agiert hat, das Erstkaufrecht (rote Holzlok). Diese Lok zeigt an, dass dieser Spieler in der nächsten Aktienrunde als erster agieren darf.
- Bei Spielbeginn sind alle Gesellschaften, von denen die Direktoraktie gekauft wurde, in Betrieb, im Verlauf des Spiels erhöht sich die benötigte Anzahl an Aktien, um eine Gesellschaft in Betrieb gehen zu lassen (siehe XII. Inbetriebnahme einer Aktiengesellschaft). Von diesen Gesellschaften wird am Ende der Aktienrunde der Heimatbahnhof auf den dafür reservierten Platz auf dem Spielplan gelegt.
- Je nach Spielphase gehen Gesellschaften mit 20%, 30%, 40% oder 60% in Betrieb (siehe XI. Phasenübersicht).
- Sind alle Privatbahnen verkauft, ist automatisch die Gesellschaft BCR aktiv, da von dieser Gesellschaft das 20% Direktorpapier Bestandteil von P6 ist.
- Verkäufe sind in der ersten Aktienrunde nicht möglich.
- Es folgt eine Betriebsrunde/Operationsrunde (OR), in der die Gesellschaften agieren. Das Spiel befindet sich in Phase A1.

VI. Privatpapiere (P0 bis P7)

• Allgemeines

- Die Privatbahnen

	Preis	Div.	Name	Sondereigenschaft
0	5	0	Woosong Railway	Einmalige Ausschüttung von ¥ 40 wenn letzte 2+ Lok verkauft oder ¥ 70 wenn letzte 3er Lok verkauft oder ¥ 100 wenn letzte 3+ Lok verkauft
1	10	5	Kaiping Railway	Keine Sondereigenschaft
2	25	10	Yanda Ferry Company	Besitzer darf Fähren mit allen seinen Gesellschaften kostenlos benutzen
3	45	15	Taiwan Western Line	Für Besitzer zählt Taiwan +20 (für alle seine Bahnen)
4	70	20	River Ferry	¥ 20 Bau-Rabatt für alle Fluss-Felder (für alle seine Bahnen)
5	100	25	Jeme Tien Yow engineer office	Baurecht für Phase D (einer Bahn jederzeit zuordnen)
6	160	0	Imperial Qing government	+20% BCR-Direktor mit Kurs 100 darf immer 2 gelbe Teile bauen
7	50	0	„Rocket of China“	Wenn eigene Gesellschaft agiert, jederzeit in eine Lok (2 bis 4) tauschbar (auch vor dem Fahren). Zwangstausch in die zweite 4er Lok

- Privatpapiere haben ein festes Einkommen, welches dem Besitzer zu Beginn jeder Betriebsrunde von der Bank ausbezahlt wird.
- Privatpapiere legen weder Gleisplättchen noch betreiben sie Loks.
- Privatpapiere zählen nicht gegen das Aktienlimit (siehe hierzu auch XII. Aktienlimit).
- Gesellschaften können keine Privatpapiere besitzen.
- Privatpapiere bezahlen nach dem Kauf der ersten 4er Lok keine Dividende mehr.
- Die Sondereigenschaften können bis zum Spielende genutzt werden.
- Jede Gesellschaft (auch die Ausländischen Investoren) kann die Sondereigenschaft eines Privatpapiers nutzen, welches sich im Besitz des entsprechenden Direktors befindet.

- **Besonderheiten**

- Der Besitzer des P0 erhält eine einmalige Auszahlung von
 - ¥ 40, wenn die letzte 2+2 Lok gekauft wurde oder
 - ¥ 70, wenn die letzte 3er Lok gekauft wurde oder
 - ¥ 100, wenn die letzte 3+3 Lok gekauft wurde.
 - es kann nur eine dieser Ausschüttungen in Anspruch genommen werden.
- Das Privatpapier P1 hat keine Sondereigenschaft.
- Der Besitzer des P2 darf alle Fähren (gestrichelte Linien auf dem Spielplan) als Strecke benutzen, ohne dafür die Gebühr von ¥ 10 zu bezahlen.
- Für den Besitzer des P3 besitzt Taiwan einen um ¥ 20 höheren Wert.
- Dem Besitzer des P4 entstehen keine Kosten beim erstmaligen Bebauen von Flussfeldern. Ist dort das Fluss- und Bergsymbol abgedruckt, reduzieren sich die Baukosten um ¥ 20.
- Der Besitzer des P5 besitzt ein zusätzliches Baurecht in Phase D, das er jederzeit einer seiner Gesellschaften zuordnen kann.
- Der Besitzer des P6 erhält die 20% BCR Direktoraktie, die BCR startet automatisch mit Kurs 100.
- Der Besitzer des P7 (Rocket of China) kann jederzeit, wenn eine seiner Gesellschaften agiert, dieses Papier in eine aktuell erhältliche Lok umtauschen und der Gesellschaft zuweisen. Die Gesellschaft muss hierfür einen Platz (im Rahmen des Loklimit je Gesellschaft) frei haben. Dies kann auch vor dem Fahren der Gesellschaft passieren. Das Eintauschen ist wie ein kostenloser Kauf, es müssen alle Regeln befolgt werden, die auch beim Kauf einer Lok gültig sind, jedoch wird der Lokkauf-Marker **nicht** weiterbewegt.
- Zwangsumtausch: P7 schließt spätestens mit Beginn der Phase B3 (Kauf der ersten 4er Lok), in diesem Moment wird die P7 in eine aktuell erhältliche Lok umgetauscht, also zwangsweise in die zweite 4er Lok. Diese Lok kann der Besitzer einer Gesellschaft zuordnen, von der er Direktor ist.
- Hat der Besitzer der P7 zu diesem Zeitpunkt in keiner seiner Gesellschaften einen freien Platz für die Lok (Loklimit), kann eine vorhandene Lok freiwillig zurückgegeben werden, um Platz für die 4er Lok zu schaffen (dies ist im ganzen Spiel die einzige Möglichkeit, freiwillig eine Lok aus dem Spiel zu nehmen).
- Hat der Besitzer des P7 zu diesem Zeitpunkt keine Gesellschaft, geht die 4er Lok ersatzlos aus dem Spiel.

VII. Gesellschaften der Ausländischen Investoren (A1 bis A7)

- Nach der Versteigerung der Privatpapiere darf sich jeder Spieler eine vom Ausland finanzierte Gesellschaft (nachfolgend Ausländische Investoren genannt) kostenlos aussuchen.
- Die restlichen Ausländischen Investoren kommen aus dem Spiel. Es sind also immer nur so viele dieser Gesellschaften im Spiel, wie Spieler teilnehmen.
- Ausländischen Investoren leihen sich immer kostenlos die aktuell in der Bank erhältliche Lok (sie kaufen keine Lok, die geliehene Lok verbleibt in der Bank).
- Sie agieren wie normale Gesellschaften, bauen aber immer nur 1 Teil oder rüsten ein Teil auf.
- Ausländische Investoren benötigen kein Baurecht.
- Ausländische Investoren haben keinen Aktienkurs.
- Das Einfahrergebnis der geliehenen Lok wird immer eingespart und kommt ins Betriebskapital.
- Sobald der Besitzer eines Ausländischen Investors seine erste Gesellschaft gründet (das Direktorpapier kauft), wird eine Aktie dieser Gesellschaft auf den Besitzbogen der ausländischen Gesellschaft gelegt.
- Die Aktie ist für den Besitzer des Investors reserviert.
- Diese Aktie zählt nicht zu den zum Eröffnen einer Gesellschaft benötigten Aktien.
- Diese Aktie bezahlt keine Dividende, solange sie sich beim Ausländischen Investor befindet.
- Sobald die beiden Bahnen über ein gemeinsames Netz verfügen (Bahnhofsmarker stellen hierbei kein Hindernis dar), schließt sich der Ausländische Investor der „normalen“ Gesellschaft an (dies wird immer am Ende eines Spielzugs des Ausländischen Investors überprüft).
- Das gesamte bis dahin eingesparte Geld des Ausländischen Investors fließt entweder ins Betriebskapital der zugehörigen „normalen“ Gesellschaft, oder der Besitzer erhält 20% dieses Gel-

des (die anderen 80% gehen an die Bank). Dies kann der Besitzer des Ausländischen Investors frei wählen.

- Die Aktie geht kostenlos in den Besitz des Spielers über, zusätzlich erhält der Spieler ¥ 50 Anschlussprämie aus der Bank.
- Die Aktiengesellschaft kann den Bahnhofs-Marker des Investors durch den billigsten noch vorhandenen eigenen Bahnhofmarker kostenlos ersetzen, wenn sie dies möchte.
- Die Gesellschaften der Ausländischen Investoren agieren in der Reihenfolge ihrer Nummerierung.
- Ab der Phase B3 (4er Lok) sind die Ausländischen Investoren inaktiv. Sie machen in ihrem Spielzug nicht mehr, als sich der ihr zugehörigen Gesellschaft anzuschließen, wenn die Bedingungen erfüllt sind.
- Sind die Bedingungen bei Spielende nicht erfüllt oder hat ein Spieler bis zum Spielende keine Gesellschaft gegründet, so gehen 20% des Betriebskapitals an den Besitzer.
- Folgende Ausländische Investoren befinden sich im Spiel:

	Investor	Gesellschaft
A1	Russian Investor	Chinese Eastern Railway
A2	Japanese Investor	South Manchuria Railway
A3	Belgian Investor	Zheng Tai Railway
A4	German Investor	Schantung-Eisenbahngesellschaft
A5	British Investor	Kowloon-Canton Railway
A6	Portuguese Investor	Macau Hafen
A7	French Investor	Kunming-Hekou Railway

VIII. Aktiengesellschaften

• Allgemeines

- Mit dem Kauf einer Aktie erwirbt ein Spieler Anteile an einer Aktiengesellschaft.
- Die erste Aktie einer Gesellschaft, die gekauft wird, ist immer die Direktoraktie.
- Die Direktoraktie entspricht 2, 3 oder 4 Anteilen, zählt aber nur als ein Papier gegen das Aktienlimit (die anderen beiliegenden Direktoraktien und entsprechenden 10% Papiere werden so aussortiert, dass sich immer 100% im Spiel befinden).
- Der Inhaber einer Aktie erhält während der Betriebsrunden Dividende ausbezahlt, sofern der Direktor nicht beschließt, dass die Gesellschaft einspart.
- Aktien können in den Aktienrunden gekauft und verkauft werden.
- Am Spiel beteiligen sich folgende 14 Aktiengesellschaften, die nach dem Verkauf aller Privatbahnen und dem Verteilen der Ausländischen Investoren gekauft bzw. gegründet werden können.

	Name	Abk.	Heimat	Farbe
1	Jingha railway	JHA	Beijing	orange
2	Jinghu railway	JHU	Beijing	schwarz
3	Jingguang railway	JGG	Beijing	lila
4	Jinglan Railway	JLR	Beijing	türkis
5	Binzhou Railway	BZU	Harbin	beige
6	Longhai Railway	LHR	Lanzhou	grau
7	Schichang Railway	SCR	Changsha	dunkelgrün
8	Chengkun Railway	CKR	Kunming	rot
9	Baocheng Railway	BCR	Chengdu	dunkelblau
10	Ningxi Railway	NXR	Xi'an	rosa
11	Hukun Railway	HKR	Shanghai	hellgrün
12	Nanjiang Railway	NJR	Nanjing	braun
13	Qinshen Railway	QSR	Shenyang	hellblau
14	Wunan Railway	WNR	Wuhan	gelb

- **Direktor**
 - Jede Gesellschaft hat einen Direktor.
 - Der Besitzer der Direktoraktie ist Direktor der entsprechenden Gesellschaft.
 - Der Käufer der Direktoraktie legt den Ausgabekurs fest (siehe hierzu auch XII. Kauf von Anteilen der Aktiengesellschaften).
 - Allein der Direktor entscheidet darüber, was eine Gesellschaft macht und was nicht.
- **Direktorwechsel**
 - Besitzt ein Spieler (durch Kauf) mehr Anteile einer Gesellschaft als der Direktor, so wird er neuer Direktor.
 - Besitzt ein Spieler (durch Verkauf des Direktors) mehr Anteile einer Gesellschaft als der Direktor, so wird er neuer Direktor.
 - Haben (durch Verkauf des Direktors) mehrere Spieler gleich viele Anteile, übernimmt der Spieler 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 verkauft. Dazu muss ein Mitspieler mindestens die Anzahl an Aktien seiner Gesellschaft besitzen, die der Direktoraktie entspricht.
 - 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, den Baurechten und dem gesamten Betriebskapital, über das die Gesellschaft verfügt.
- **Baurechte**
 - Um Gleisteile bauen oder aufrüsten zu dürfen, muss eine Gesellschaft über ein Baurecht verfügen.
 - Ein Baurecht gibt einer Gesellschaft das Recht, innerhalb einer bestimmten Phase Gleisteile bauen oder aufrüsten zu dürfen.
 - Tritt das Spiel in eine Phase, für die eine Gesellschaft kein Baurecht besitzt, darf sie ab sofort weder Gleisteile legen noch aufrüsten.
 - Der Käufer der Direktoraktie einer Gesellschaft entscheidet gleichzeitig mit dem Kauf, für welche Phasen die neue Gesellschaft ein Baurecht haben soll.
 - Die Anzahl der Baurechte ist abhängig von der Direktoraktie, ist dies eine
 - 40%-Aktie, erhält man das Baurecht für 1 Phase.
 - 30%-Aktie, erhält man das Baurecht für 2 Phasen.
 - 20%-Aktie, erhält man das Baurecht für 3 Phasen.
 - Für welche Phasen man sich entscheidet, ist frei wählbar.
 - Besitzt eine Gesellschaft Baurechte für mehr als eine Phase, müssen diese Phasen aufeinanderfolgend sein.
 - Beispiel: Ein 20% Direktor kann Baurechte für die Phasen A,B,C oder B,C,D wählen, einer Gesellschaft die Phasen A,B,D zuzuordnen ist nicht möglich.
 - Die Anzahl der Baurechte ist nicht begrenzt, sollte das erforderliche Material nicht ausreichen, kann man sich durch das Kombinieren von 2 Baurechten (z.B. A+B=AB) behelfen.
 - Gesellschaften der Ausländischen Investoren benötigen kein Baurecht, sie dürfen immer genau 1 Gleisteil legen oder aufrüsten.



IX. Betriebsrunden (Operationsrunden = OR)

- **Allgemeines**
 - Während einer Betriebsrunde agieren nicht die Spieler, sondern die Privatpapiere, die Ausländischen Investoren und die bis zu 14 „normalen“ Gesellschaften.
 - Wie eine Gesellschaft agiert, bestimmt allein der Direktor.
- **Reihenfolge innerhalb einer Betriebsrunde**
 - Alle Aktionen finden immer in der Reihenfolge der Zugreihenfolge-Leiste statt.
 - Zuerst agieren die Privatpapiere P1 bis P5 (Ausbezahlen des fixen Einkommens),
 - dann die Ausländischen Investoren,
 - jetzt agieren alle Aktiengesellschaften, die in Betrieb sind (siehe auch XII. Inbetriebnahme einer Aktiengesellschaft) von oben nach unten, also zuerst die Gesellschaften mit Kurs 100 usw.
 - Der aktuelle Aktienkurs, der auf der Aktienkurstabelle angezeigt wird, hat auf die Zugreihenfolge der Gesellschaften keinen Einfluss.
 - Bei gleichen Gründungskursen agiert zuerst die Gesellschaft, deren Marker in der Zugreihenfolge-Leiste weiter oben liegt.

X. Ablauf des Spielzugs einer Gesellschaft in der Betriebsrunde

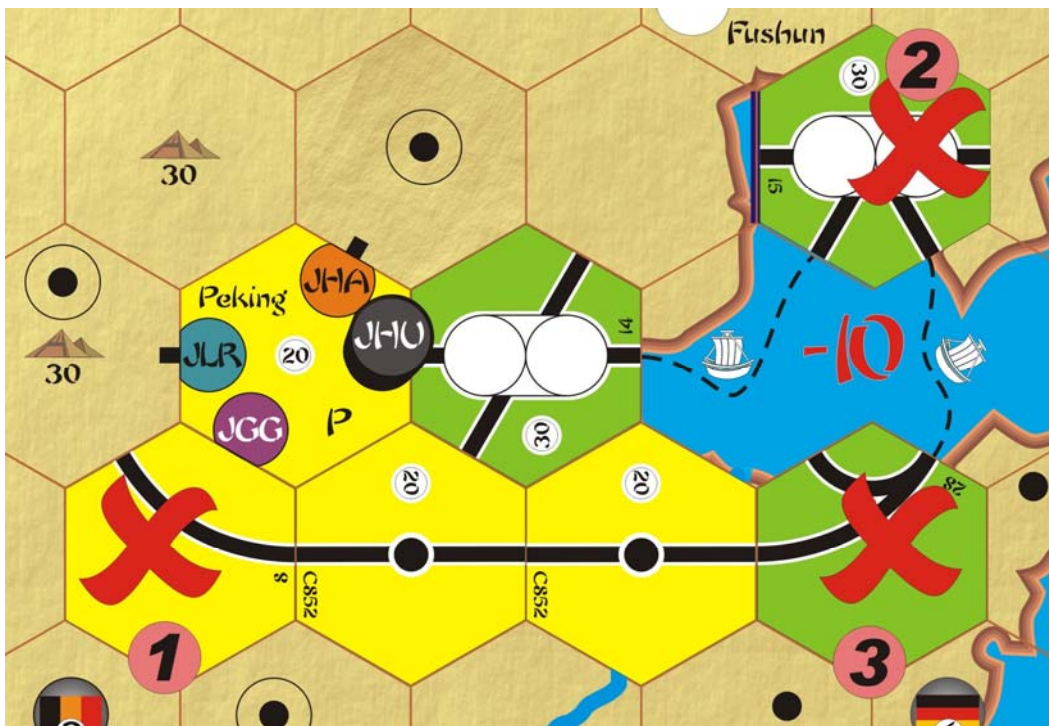
• Allgemeines

- Der Spielzug einer Gesellschaft besteht aus folgenden Aktivitäten, die in genau dieser Reihenfolge durchgeführt werden:
 1. Gleisteile bauen
 - Legen eines (oder 2) gelben Gleisplättchen oder
 - austauschen eines bereits liegenden Gleisplättchen oder
 - aufrüsten eines vorgedruckten Hexfeldes (Beijing).
 2. Kauf (Legen) eines Bahnhofmarkers
 3. Betrieb der im Besitz befindlichen Loks
 - Einfahrergebnis berechnen
 - auszahlen oder einsparen
 4. Aktienkursänderung
 5. Loks kaufen

• Legen von Gleisplättchen

- Entsprechend dem über dem Spielplan liegenden Sechseckraster (Hexfelder) können gelbe sechseckige Plättchen gelegt werden, diese stellen Gleise dar. Schwarze Pfeile auf blauen und roten Feldern gelten als bereits bestehende Gleise und können nicht bebaut werden.
- Eine Gesellschaft darf nur dann Gleisplättchen legen, wenn sie für die aktuelle Phase über ein Baurecht verfügt (siehe auch VIII. Baurechte).
- In Phase A kann jede Gesellschaft während ihrer Betriebsrunde nur 1 gelbes Teil legen (Ausnahme BCR).
- Ab der Phase B (beginnend mit dem Kauf der ersten 3er Lok) darf eine Gesellschaft bis zu zwei gelbe Gleisteile 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 kleinen schwarzen Punkt gelegt.
- Auf eine Doppel-Kleinstadt (2 kleine schwarze Punkte) wird ein Doppel-Bahnhof mit zwei kleinen schwarzen Punkten gelegt.
- Auf eine Stadt (weißer Kreis) wird ein großer Bahnhof (Kreis) gelegt.
- Auf die speziell gekennzeichneten Städte (Beijing B und Shanghai S) wird ein Bahnhofsplättchen mit entsprechender Kennzeichnung gelegt.
- Auf Felder mit zwei großen Städten werden die Gleisplättchen mit der Kennzeichnung OO gelegt.
- Bei Mittelstädten (schwarzer Punkt in einem Kreis) kann man sich beim Legen des gelben Gleisplättchens entscheiden, ob man diese als kleine Stadt oder als große Stadt behandelt. Ein dementsprechendes Plättchen wird gelegt. Diese Entscheidung ist in weiterer Folge (beim Aufrüsten) nicht mehr umkehrbar.
- Das gleiche gilt für Doppel-Mittelstädte: Beim Legen des gelben Gleisplättchens entscheidet man, ob man ein Plättchen mit einer Doppel-Kleinstadt oder ein OO-Plättchen legt.
- Kein Plättchen darf so gelegt werden, dass ein oder mehrere Gleise:
 - in den Spielfeldrand (keine Hexfelder) führen.
 - in den dicken Balken (Barriere) führen, der zwei Hexfelder trennt.
 - in rote Fernverbindungen ohne Richtungspeil führen.
- Ein Gleisplättchen darf 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 sind auf dem Spielplan aufgedruckt. Die Zahlung an die Bank erfolgt aus dem Betriebskapital der bauenden Gesellschaft vor dem Legen des Gleisplättchens.
- Wird eines der Hexfelder mit einem auf dem Spielplan vorgegeben kleinen Gleisstücks bebaut (alle 4 Hexfelder befinden sich rund um Beijing), so muss eine Schiene des neu gelegten Gleisteils diese Verbindung beinhalten. Dadurch können Gesellschaften, die ihren Heimatbahnhof in Beijing haben, nicht komplett vom restlichen Streckennetz abgeschnitten werden.

- Vordruckte gestrichelte Linien stellen Fährverbindungen dar, diese sind wie bereits gelegte Gleisteile zu behandeln, können jedoch nicht aufgerüstet werden.
- Führt eine Strecke über eine Fährverbindung, werden Benutzungskosten erhoben. Für jede Fährverbindung, die benutzt wird (max. 3), müssen ¥ 10 vom Einfahrergebnis der Gesellschaft abgezogen werden.



Mit einem roten Kreuz markierte Teile sind aus nachfolgenden Gründen nicht regelgerecht:
 Teil 1 überbaut den auf dem Spielplan vorgegebenen Anschluss nach Beijing.
 Teil 2 endet in einer auf dem Spielplan vorgegebenen Barriere.
 Teil 3 endet in einem Feld, welches zum Spielfeldrand zählt und keinen Fähranschluss besitzt.

- **Austausch von Gleisplättchen**

- Eine Gesellschaft darf nur dann ein Gleisplättchen austauschen, wenn sie für die aktuelle Phase über ein Baurecht verfügt (siehe VIII. Baurechte).
- Statt ein oder zwei gelbe Plättchen zu legen, kann eine Gesellschaft ein bereits liegendes oder vordrucktes 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 nach dem Kauf der ersten 3er Lok zur Verfügung.
- Braune Plättchen stehen nach dem Kauf der ersten 4+4 Lok zur Verfügung.
- Graue Plättchen stehen nach dem Kauf der ersten 8er Lok zur Verfügung.
- Eine Gesellschaft darf nur Gleisplättchen austauschen, die 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 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 weiter bauen.
- Ausgetauschte Gleisplättchen stehen wieder zur Verfügung.
- Wird das vordruckte gelbe Beijing-Teil aufgerüstet, gilt dies als Austausch.
- Werden große Städte in braun aufgerüstet, müssen die Spieler Teile mit sechs Ausgängen verwenden, soweit das möglich ist.
- Teil 611 ist für Randfelder mit fünf möglichen Ausgängen reserviert. Erst wenn alle Teile 63 gebaut wurden, darf Teil 611 auch anstelle von Teil 63 gelegt werden.

- **Bahnhof errichten**

- Jede Gesellschaft startet auf ihrem Heimatbahnhof (am Spielplan eingezeichnet). Dort wird, falls die Gesellschaft eröffnet ist, am Ende der Aktienrunde der erste Bahnhofsmarker (Heimatbahnhof) platziert. Dieser erste Bahnhof ist kostenlos.
- Jede Gesellschaft besitzt 3 Bahnhofsmarker (Heimatbahnhof +2)
- Auf jedem Hexfeld darf von jeder Gesellschaft nur ein Bahnhofsmarker liegen.
- Bahnhöfe dienen folgenden Zwecken:
 - o An jeder von einer Gesellschaft befahrenen Strecke muss sich irgendwo einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.
 - o Sollte eine Stadt vollkommen von Bahnhofsmarkern besetzt sein, so kann keine außer diesen Gesellschaften hindurch fahren.
 - o An jeder Strecke die eine Gesellschaft bauen will, muss sich irgendwo einer ihrer Bahnhofsmarker befinden.
- Der erste zusätzlich zum Heimatbahnhof gelegte Marker kostet ¥ 40, der zweite kostet ¥ 100.
- In Phase D erhöhen sich diese Kosten auf ¥ 80 bzw. ¥ 200.
- In jeder Betriebsrunde (OR) kann nur ein Bahnhofsmarker gelegt werden (der Heimatbahnhof wird noch in der AR gelegt).
- 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.
- Bahnhofsmarker können unabhängig vom Besitz eines Baurechts gelegt werden.
- Für die beiden Gesellschaften QSR und SCR, die auf einem Feld mit zwei großen Städten (OO-Teil) starten, gelten folgende Zusatzregeln:
 - o Ist das entsprechende Feld bereits in grün aufgerüstet, kann sich die Gesellschaft aussuchen, in welche der beiden Städte sie ihren Heimatbahnhof legt.
 - o Solange der Heimatbahnhof nicht gelegt wurde, darf keine andere Gesellschaft auf diesem Feld einen Bahnhofsmarker legen.

- **Loks**

- **normale Loks**

dürfen die auf dem Lokkärtchen angegebene Zahl an Städten (groß und klein) anfahren, egal wie lange die Strecke ist. Es dürfen keine Städte ausgelassen werden.

- **Plus-Loks**

dürfen die auf dem Lokkärtchen angegebene Zahlen (addiert) an Städten anfahren, wobei die erste Zahl anzeigt wie viele große Städte die Strecke maximal enthalten darf.

- **E-Loks**

dürfen die auf dem Lokkärtchen angegebene Zahl an Städten (groß und klein) anfahren, egal wie lange die Strecke ist. Es dürfen beliebig viele Städte ausgelassen werden, jedoch muss an mindestens einem eigenen Bahnhofsmarker angehalten werden.

- **Restaurierte 2er Loks (2R)**

- fahren wie „normale“ Loks.
- sind erhältlich, nachdem die erste 6er Lok gekauft wurde.
- werden nicht verschrottet.
- **erfüllen nicht die Lokpflicht.**
- belegen einen Platz im Loklimit der Gesellschaft.
- jede Gesellschaft darf nur 1 2R Lok besitzen.
- beim Kauf einer 2R Lok wird der Lokkauf-Marker nicht weiterbewegt.
- beim Kauf der letzten 2R Lok findet keine Aktienrunde statt.



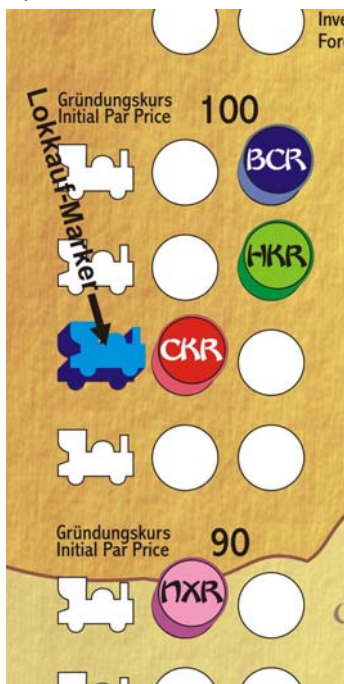
Die SCR kann von ihrem Heimatbahnhof mit einer 2+2 nach Haikou fahren (ein Hafen zählt als Kleinstadt), da sie zwei große und zwei kleine Städte mitnimmt, aber nicht bis Hongkong (rote Fernverbindungen zählen als große Stadt), da Hongkong bereits die dritte große Stadt auf der Strecke wäre.

Die SCR kann mit einer 3+3 von Taiwan nach Haikou fahren. Sie fährt dabei zwei Großstädte und vier Kleinstädte an. Statt einer Großstadt darf man auch eine Kleinstadt anfahren, aber nicht umgekehrt.



• Kauf von Loks

- Der Kauf von Loks findet immer am Ende des Spielzugs einer Gesellschaft statt, so dass eine Lok nie bereits in dem Spielzug benutzt werden kann, in dem sie gekauft wird.
- Die Gesellschaften können neue Loks von der Bank kaufen. Der Kaufpreis ist auf dem Lok-Kärtchen aufgedruckt.
- Sie können auch Loks von anderen Gesellschaften mit dem gleichen Direktor kaufen. Der Kaufpreis ist frei wählbar, muss aber mindestens ¥ 1 betragen.
- Der Kaufpreis muss öffentlich bekannt gegeben werden.
- Der Handel von Loks zwischen Gesellschaften mit verschiedenen Direktoren ist generell verboten.
- Der Handel von Loks zwischen Gesellschaften mit dem gleichen Direktor ist erst nach dem Verkauf der ersten 3er Lok erlaubt.
- Der Handel mit Loks kann immer nur dann stattfinden, wenn die kaufende Gesellschaft in der Betriebsrunde (OR) agiert.
- Es können nacheinander mehrere Loks gekauft werden.
- Immer wenn eine Lok aus der Bank gekauft wird (nicht beim Eintauschen von P7 oder einer restaurierten 2er Lok) wird der Lokkauf-Marker in der Zugreihenfolge-Leiste neben der entsprechenden Gesellschaft platziert.
- Nachdem die letzte 8er Lok gekauft wurde (oder aus dem Spiel gegangen ist), wird der Marker nicht weiterbewegt. Der Marker zeigt damit an welche Gesellschaft als letzte im Spiel agiert.
- Wurde eine komplette Runde (man kann sich die Zugreihenfolgeleiste als Kreis vorstellen) keine Lok aus der Bank gekauft, gehen alle in der Bank verbliebenen Loks der aktuellen Sorte aus dem Spiel. Dadurch findet eine Aktienrunde statt (siehe XII. Aktienrunde).



Beispiel:

Vier Gesellschaften sind momentan im Spiel und es gibt noch fünf 2er Loks.

Die CKR hat als letzte Gesellschaft eine 2er Lok gekauft (markiert durch den Lokkauf-Marker).

Anschließend agiert die NXR und kauft keine Lok.

(In unserem Beispiel sind keine Gesellschaften zu 70 oder 80 gegründet worden, so dass jetzt wieder die Privatpapiere Dividende ausbezahlen und die Ausländischen Investoren agieren.)

Auch die BCR und HKR kaufen in ihrem Spielzug keine weitere Lok. Jetzt hat die CKR 2 Möglichkeiten: Entweder sie kauft eine weitere 2er Lok und die Betriebsrunde geht ganz normal weiter, oder sie möchte keine weitere 2er Lok kaufen. In diesem Fall wurde eine komplette Runde keine Lok aus der Bank gekauft, und alle fünf noch in der Bank befindlichen 2er Loks gehen aus dem Spiel. Es findet eine Aktienrunde statt.

Nach Beendigung der Aktienrunde setzt die CKR ihren Spielzug in der Phase Lokkauf fort.

- Wird eine 8E Lok von einer Gesellschaft gekauft, gehen keine weiteren Loks aus dem Spiel.
 - Wird eine Runde lang keine 8E Lok gekauft, gehen beide 8E (gemäß der normalen Spielregel) aus dem Spiel, anschließend werden keine weiteren Loks aus dem Spiel genommen.
 - 10er Loks und restaurierte 2er Loks gehen nie aus dem Spiel.
 - Jede Gesellschaft muss am Ende ihrer Betriebsrunde eine Lok besitzen, welche die Lokpflicht erfüllt.
 - Neue Loks (von der Bank) müssen in aufsteigender Reihenfolge gekauft werden.
 - Von der aktuellen Phase ist abhängig, wie viele Loks eine Gesellschaft besitzen darf (siehe XI. 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.
 - Loks können nie an die Bank zurück verkauft werden.
 - Loks können nie freiwillig verschrottet werden.
 - Sollte eine Gesellschaft nicht genügend Betriebskapital besitzen und eine Lok kaufen müssen, findet ein **Zwangs-Lokkauf** (Notfinanzierung) statt.
 - o Der Direktor muss den Fehlbetrag aus seinem Privatvermögen ausgleichen.
 - o Hat der Direktor dafür nicht genügend Bargeld, darf er Aktien verkaufen.
 - o Durch diese Verkäufe darf bei keiner Gesellschaft ein Direktorwechsel stattfinden.
 - o Privatbahnen dürfen nie verkauft werden.
 - o Will oder kann der Direktor keine Aktien mehr verkaufen, kommen auf die verbliebenen Schulden sofort 50% Zinsen hinzu (aufgerundet).
 - o Bevor der Spieler in dieser oder in folgenden AR Anteile kaufen darf, muss er seine Schulden vollständig zurückgezahlt haben.
 - o Der Spieler darf jederzeit während einer AR seine Schulden ganz oder teilweise zurückzahlen. Dafür kann er Anteile verkaufen, muss es aber nicht.
 - o Am Ende jeder AR kommen auf verbliebene Schulden wiederum 50% Zinsen hinzu.
 - o Dadurch gibt es in diesem Spiel keinen Bankrott.
 - o Bei einem Zwangs-Lokkauf muss eine Lok aus der Bank erworben werden.
 - o Die Gesellschaft darf bei einem Zwangs-Lokkauf keine weiteren Loks kaufen
 - o Eine restaurierte 2er Lok darf nie notfinanziert werden.
- **Betrieb der Loks**
 - Eine Strecke besteht aus mindestens zwei verschiedenen Bahnhöfen/Städten, 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 anschließen. Die Anzahl der Bahnhöfe darf allerdings die Reichweite der Loks (aufgedruckte Zahlen) nicht überschreiten.
 - Es dürfen (mit Ausnahme der E-Loks) keine auf der Strecke liegenden Bahnhöfe/Städte ausgelassen werden.
 - Eine Strecke darf den gleichen Bahnhof/Stadt nicht mehrfach beinhalten, außer sie besitzen ein getrenntes Streckennetz, wie z.B. Beijing in gelb und grün, grüne OO-Teile (8860 bis 8865) und kleine Doppelstädte (8854 bis 8858).
 - Eine Strecke darf nicht dieselbe Fernverbindung bzw. den gleichen Hafen mehrfach beinhalten.
 - Fernverbindungen (rot) zählen gegen die Reichweite der Lok wie eine große Stadt.
 - Hafen (blau) zählen gegen die Reichweite der Lok wie eine kleine Stadt.
 - Fernverbindungen und Hafen sind zwingend Endstation.
 - Eine Strecke kann ihren Anfangs- oder Endpunkt in einem Bahnhof haben der keinen freien Platz mehr für einen Bahnhofsmarker besitzt. Sie kann aber nicht über diesen blockierten Bahnhof hinaus geführt werden.
 - Ein Bahnhof, der nicht völlig von fremden Bahnhofsmarkern besetzt ist, kann durchfahren werden.
 - Keine Strecke darf dasselbe Gleisstück (und sei es noch so klein) mehrfach beinhalten. Getrennte Gleise auf demselben Plättchen dürfen jedoch bei derselben Fahrt benutzt werden.
 - Eine Strecke, die in einen Bahnhof hinein führt, kann diesen auf einer beliebigen anderen Strecke wieder verlassen.
 - Besitzt eine Gesellschaft mehr als eine Lok, muss jede auf einer vollkommen separaten Strecke fahren. Auf Bahnhöfen 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.


- **Einfahrergebnis berechnen**

- Das Einfahrergebnis jeder Gesellschaft wird von der Bank ausgezahlt.
- Das Einfahrergebnis einer Gesellschaft ist die Summe der Ergebnisse aller Loks zuzüglich eines eventuell erhaltenen Bonus durch den Aktienkurs (siehe Bonus durch die Aktienkurstabelle).
- Führt eine Strecke über eine Fährverbindung, werden Benutzungskosten erhoben. Für jede Fährverbindung, die benutzt wird (max. 3), müssen ¥ 10 vom Einfahrergebnis der Gesellschaft abgezogen werden.
- Das Ergebnis einer Lok ist die Summe der Werte aller angefahrenen Bahnhöfe und Haltepunkte. Die roten Fernverbindungen und die blauen Häfen haben unterschiedliche Werte. Der erste angegebene Wert gilt in Phase A, der zweite in Phase B, der dritte in Phase C und der vierte in Phase D.
- Alleine der Direktor entscheidet, ob das Einfahrergebnis komplett an die Aktionäre ausbezahlt 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.
- Für Aktien in der Bank und bei den Ausländischen Investoren wird keine Dividende bezahlt.

- **Bonus durch die Aktienkurstabelle**

- Eine Gesellschaft, die ihren Spielzug in der OR auf einem Kursfeld beginnt, auf dem unter dem aktuellen Kurs eine weitere Zahl steht, darf diesen Betrag x10 (dies wären im unten stehenden Beispiel +50) zu ihrem aktuellen Einfahrergebnis addieren. Besitzt die Gesellschaft keine Lok, so verfällt dieser Bonus ersatzlos.

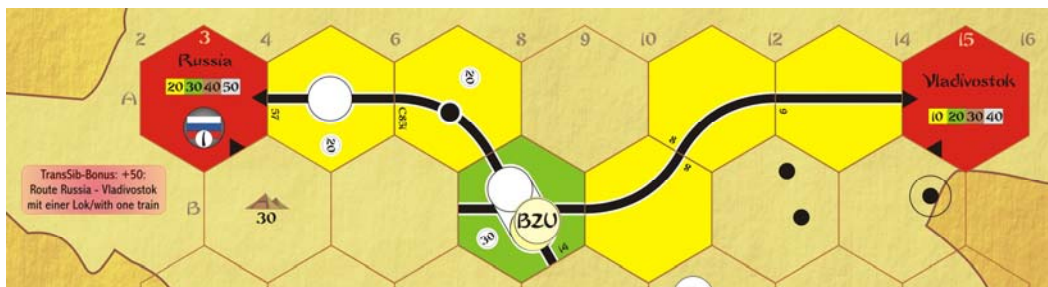
	+5			+10		
	115 +5	120 +5	125 +5	130 +10	140 +10	150 +15
	110 +5	115 +5	120 +5	125 +10	135 +10	145 +15
	105 +5	110 +5	115 +5	120 +10	130 +10	140 +15



- Beispiel: Die HKR schüttet Dividende aus. Sie addiert zu ihrem Einfahrergebnis einen Bonus von 50 (5 je Aktie, siehe kleine Zahl unter dem Kurs 120). Weil sie Dividende ausgeschüttet hat, steigt ihr Kursmarker auf das Feld 125. In der nächsten Runde kann sie einen Bonus von 100 zu ihrem Einfahrergebnis addieren (auch beim Einsparen).

- **Bonus für Transsibirische Strecke**

- Eine Gesellschaft, die mit einer Lok die beiden roten Fernverbindungen auf A3 und A15 anfährt, kann zu ihrem Einfahrergebnis ¥ 50 addieren.



In diesem Beispiel ist mindestens eine 4+4 Lok oder eine 6er Lok erforderlich.

XI. Auswirkungen durch den Kauf neuer Loks

Phase	Typ	Preis	Anzahl	schrottet	verfügbare Gleisteile			Lok limit	Sonstiges
A1	2	100	10		Yellow	White	4	- Gesellschaften eröffnen mit 20% - Kapitalisierung 50% - nur 5 Anteile im Spiel	
A2	2+2	180	5						
B1	3	180	5		Green	White	3	- Gesellschaften eröffnen mit 30% - Alle 10 Anteile im Spiel - grüne Gleisteile verfügbar - bis zu 2 gelbe Teile bauen - Lokhandel zwischen Ges. erlaubt - Gesellschaften, von denen 50% im Spiel sind, erhalten das restliche Betriebskapital	
B2	3+3	300	5						
B3	4	300	5	2					
C1	4+4	450	5	2+2	Brown	White	2	- braune Gleisteile verfügbar	
C2	6	600	5	3					
C3	6E	700	5	3+3					
D1	8	800	2	4	Grey	White	2	- graue Gleisteile verfügbar - Bahnhofsmarker kosten das Doppelte <u>Zweite 8er Lok gekauft:</u> - letzte AR, jede Gesellschaft agiert noch 3x - Lokkauf-Marker wird nicht mehr bewegt	
D2	8E	900	2	4+4					
D3	10	1000	*						

Immer wenn die letzte Lok einer Sorte aus der Bank geht, findet eine Aktienrunde statt, letztmalig bei der 8er Lok.

XII. Aktienrunden

• Zeitpunkt der Aktienrunde

- Eine Aktienrunde findet immer dann statt, wenn die letzte Lok einer Sorte gekauft wurde oder aus dem Spiel geht (siehe X. Kauf von Loks).
- beim Kauf der letzten 2R Lok findet keine Aktienrunde statt.
- Wenn sich ein Ausländischer Investor die letzte Lok einer Sorte ausleiht, löst das Ausleihen der Lok keine Aktienrunde aus, da die Lok in der Bank verbleibt.

• Allgemeines

- Während der Aktienrunde handeln die Spieler.
- Jeder Handel von Anteilen findet grundsätzlich zwischen einem Spieler und der Bank statt.
- Aktien sind grundsätzlich von der Bank zum aktuellen Kurs erhältlich (Kursmarker auf der Aktienkurstabelle).
- Während seines Spielzugs kann ein Spieler beliebig viele Aktien verkaufen und/oder eine Aktie kaufen.
- Eine oder beide Aktionen können nur in dieser Reihenfolge durchgeführt werden.
- Will ein Spieler weder etwas kaufen noch etwas verkaufen, so passt er.
- Im Verlauf einer Aktienrunde kann ein Spieler durchaus mehrere Spielzüge zum verkaufen/kaufen/passen haben.
- Beim Verkauf von Aktien muss für je 10% eine Verkaufsgebühr von ¥ 5 an die Bank bezahlt werden.

• Zugreihenfolge

- Startspieler in der Aktienrunde ist derjenige, der gerade im Besitz des Erstkaufrechts ist.
- Hat der Spieler seinen Zug beendet, ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe, usw.
- Die Aktienrunde endet, wenn alle Spieler reihum einmal in Folge gepasst haben.
- Am Ende jeder Aktienrunde erhält der Spieler zur Linken des Spielers, der als Letzter agiert hat, das Erstkaufrecht (markiert durch die rote Holzlok) für die nächste Aktienrunde.

• Kauf von Anteilen der Aktiengesellschaften

- Solange noch Privatpapiere (P0-P7) zum Verkauf ausliegen (nur zu Beginn einer Partie möglich), kann man nur diese kaufen/ersteigern.
- Sind alle Privatbahnen verkauft, stehen die Anteile der Aktiengesellschaften zum Kauf zur Verfügung.
- Die erste erhältliche Aktie einer Gesellschaft ist immer eine Direktoraktie (bestehend aus 2, 3 oder 4 Anteilen).
- Der Käufer der Direktoraktie entscheidet, ob er eine 20%, 30% oder 40%-Direktoraktie erwerben will.
- Beachte, dass möglicherweise ein oder zwei 10% Aktien aus dem Spiel aussortiert werden müssen. Entscheidet sich der Käufer z.B. für eine 40% Direktoraktie, sind nur mehr sechs 10% Aktien im Spiel (die anderen beiden Direktoren und zwei 10% Aktien gehen aus dem Spiel).
- Der Spieler, der die Direktoraktie kauft, muss den Ausgabepreis der Aktien dieser Gesellschaft festlegen. Die Kurse 70/80/90/100 stehen in der Zugreihenfolgeleiste jeweils 4x zur Verfügung.
- Ein Spieler kann ein Papier von der Bank immer zum aktuellen Kurs erwerben.
- 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.
- Die Tatsache, dass ein Spieler verkauft oder kauft, garantiert ihm, dass er zumindest noch einmal die Möglichkeit zum verkaufen oder kaufen bekommt.
- Sind von einer Aktiengesellschaft am Ende der AR die entsprechende Anzahl an Anteilen im Besitz des Direktors, ist die Gesellschaft eröffnet und darf/muss in der nächsten Betriebsrunde agieren.

• Aktienlimit

- Kein Spieler darf mehr Aktien besitzen, als es das Aktienlimit erlaubt.
- Privatbahnen (P0-P7) und Ausländische Investoren (A1-A7) zählen nicht gegen das Aktienlimit.
- Direktoraktien zählen nur als ein Papier gegen das Aktienlimit.

- Spieler	3	4	5	6	7
Aktienlimit	20	16	14	12	11

- Ein Spieler darf bis zu 100% von einer Gesellschaft besitzen.

- Es können nie alle Aktien von allen Gesellschaften verkauft sein, es gibt also immer Aktien zu kaufen.
- Sollte ein Spieler durch den Verlust der Direktoraktie das Aktienlimit überschritten haben, so muss er, sobald er in der Aktienrunde an der Reihe ist, die entsprechende Anzahl an Aktien verkaufen.
- **Inbetriebnahme einer Aktiengesellschaft**
 - Sobald die Direktoraktie verkauft wird, legt der Käufer den Ausgabekurs der Gesellschaft fest. Der entsprechende Marker wird auf eins der vier dem Kurs entsprechenden Felder auf der Zugreihenfolgeleiste (am linken Rand des Spielplans) gelegt.
 - Sobald sich am Ende der Aktienrunde mindestens die entsprechende Anzahl an Aktien im Besitz des Direktors befindet, geht diese Gesellschaft in Betrieb und der Heimatbahnhof wird kostenlos auf dem dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielfeld platziert. Ein weiterer Marker wird auf eine der entsprechend markierten Startpositionen auf der Aktienkurstabelle gelegt.
 - In Phase A1 (Spielbeginn) ist die notwendige Aktienanzahl 20%
 - ab Phase B1 (erste 3er Lok wurde gekauft) sind 30% erforderlich
 - ab Phase B3 (erste 4er Lok wurde gekauft) sind 40% erforderlich
 - ab Phase C2 (erste 6er Lok wurde gekauft) sind 60% erforderlich
 - sind am Ende der Aktienrunde von einer Gesellschaft keine Anteile erhältlich ist die Gesellschaft eröffnet, unabhängig davon ob der Direktor die oben angegebene Aktienanzahl besitzt.
 - Das Betriebskapital wird auf den Besitzbogen gelegt.
 - Handelt es sich um die erste Gründung eines Spielers, wird eine 10% Aktie auf den Besitzbogen des Ausländischen Investors gelegt, der sich ebenfalls im Besitz des Spielers befindet.
- **Kapitalisierung der Aktiengesellschaften**
 - Wurde eine Gesellschaft eröffnet, erhält sie fünfmal den Wert des Gründungskurses als Betriebskapital.
 - Nachdem die erste 3er Lok verkauft wurde, wird erstmalig überprüft, welche Gesellschaften die zweite Hälfte des Betriebskapitals erhalten. Wenn sich in der Bank nur noch 5 Anteile befinden und somit das „Kapitalisierungs-Kärtchen“ offen sichtbar ist, erhalten die entsprechenden Gesellschaften sofort (während der OR) das noch ausstehende Betriebskapital.
 - Befinden sich (nach dem Kauf der 3er Lok) während einer Aktienrunde nur noch 5 Anteile in der Bank, erhält die Gesellschaft sofort ihr noch ausstehendes Kapital, auch wenn sich z.B. am Ende der AR wieder mehr Aktien in der Bank befinden.
 - Durch das Entfernen des Kapitalisierungs-Kärtchens sieht man, welche Gesellschaften ihr Geld bereits erhalten haben.
 - Wie viele Aktien verkauft waren, bevor die erste 3er Lok gekauft wurde, ist bedeutungslos, erst mit dem Verkauf der 3er Lok ist es möglich, die Bedingung zu erfüllen.
- **Verkauf von Anteilen**
 - Aktien (Anteile von Aktiengesellschaften) können verkauft werden.
 - Vom Spieler verkaufte Anteile kommen zurück in die Bank (es gibt keinen Bankpool).
 - Der Verkäufer erhält für alle Anteile, die er verkauft, den aktuellen Kurs von der Bank ausbezahlt.
 - Während seines Spielzugs in einer Aktienrunde kann ein Spieler eine beliebige Anzahl Anteile verkaufen, mit folgenden Ausnahmen:
 - Die allererste Aktienrunde des Spiels läuft.
 - Eine Direktoraktie kann nie zurück an die Bank verkauft werden. Findet ein Direktorwechsel statt, werden zuerst die Aktien getauscht und anschließend die entsprechenden Anteile zurück in die Bank gelegt.
 - Bei einem Aktienverkauf aufgrund einer Notfinanzierung darf kein Direktorwechsel stattfinden (es darf auch kein Direktorwechsel bei einer an der Notfinanzierung nicht beteiligten Gesellschaft stattfinden).
 - Bei jedem Verkauf fallen je 10% Anteil Verkaufsgebühren von ¥ 5 an, die an die Bank bezahlt werden müssen (auch während der kommunistischen Phase).

XIII. Aktienkursänderungen

- **Allgemeines**
 - Die Kurse der Gesellschaften werden auf der Aktienkurstabelle festgehalten.
 - Während der „kommunistischen Machtübernahme“ finden keinerlei Kursbewegungen statt.
- **In den Betriebsrunden**
 - Wenn Dividende an die Aktionäre ausbezahlt wird, steigt der Kurs um ein Feld nach rechts, befindet sich dort kein Feld mehr, steigt der Kurs stattdessen um ein Feld nach oben. Befindet sich

der Kursmarker im obersten rechten Feld der Kurtabelle (Wert 200), kann er nicht mehr steigen und bleibt unverändert.

- Wenn keine Dividende ausbezahlt wird (die Gesellschaft spart ein oder besitzt keine Lok), fällt der Kurs um ein Feld nach links. Befindet sich links kein Feld der Kurtabelle mehr, sinkt der Kurs stattdessen um ein Feld nach unten. Befindet sich der Kursmarker im untersten linken Feld der Kurtabelle (Wert 40), kann er nicht mehr sinken und bleibt unverändert.

- **In den Aktienrunden**

- Wenn Aktien verkauft werden, sinkt der Kurs je 10% Anteil um ein Feld nach unten. Liegt der Kursmarker im untersten Feld einer Spalte, bleibt der Kurs unverändert.
- Wenn sich am Ende einer Aktienrunde alle verfügbaren Aktien in Spielerhand befinden, dann steigt der Kurs um ein Feld nach oben. Befindet sich der Kursmarker bereits im obersten Feld einer Spalte, bleibt der Kurs unverändert.
- Verfügbare Aktien sind Aktien, die theoretisch aus der Bank gekauft werden können. Dazu gehören also nicht die zweiten 50% an Aktien, die vor dem Kauf der ersten 3er Lok noch nicht verfügbar sind. Dazu gehört ebenfalls nicht die reservierte Aktie, die auf dem Gesellschaftsblatt des Ausländischen Investors liegt.

XIV. Kommunistische Machtübernahme

- **Allgemeines**

- Im Jahr 1949 wurde von Mao Zedong die Volksrepublik China ausgerufen. Damit begann die kommunistische Machtherrschaft. Im Spiel wird dies durch einige Sonderregeln dargestellt.
- Diese Sonderregeln treten mit dem Kauf der ersten 4er Lok in Kraft und werden mit dem Kauf der ersten 6er Lok (Eröffnung der Börse Shanghai) wieder aufgehoben.

- **Auswirkungen**

- Ab sofort bezahlen Privatpapiere **bis zum Spielende** keine Dividende mehr. Die Sondereigenschaften der Privatpapiere bleiben bis zum Spielende erhalten (auch während der „kommunistischen Machtübernahme“).
- Die Ausländischen Investoren (sofern noch im Spiel) agieren nicht mehr, mit einer Ausnahme, dem Anschluss an die zugehörige Gesellschaft, wenn die Bedingungen erfüllt sind (siehe VII. Gesellschaften der Ausländischen Investoren).
- Die Aktienkurse werden „eingefroren“, d.h. es gibt keinerlei Kursänderungen, weder in den Aktienrunden noch in den Betriebsrunden.
- Die Spieler dürfen in den Aktienrunden keine Aktien einer Gesellschaft verkaufen, von denen sie Direktor sind.

- **Ende**

- Mit dem Kauf der ersten 6er Lok wird die Börse Shanghai wiedereröffnet (dies geschah Anfang der 90er-Jahre des 20. Jahrhunderts).
- Ab sofort werden die Aktienkursänderungen wie vor der „kommunistischen Machtübernahme“ durchgeführt.
- Spieler dürfen nun auch wieder Aktien von Gesellschaften verkaufen, von denen sie Direktor sind.
- Privatpapiere hingegen zahlen weiterhin keine Dividende. Auch die Ausländischen Investoren agieren nicht.

XV. Spielende

- **Allgemeines**

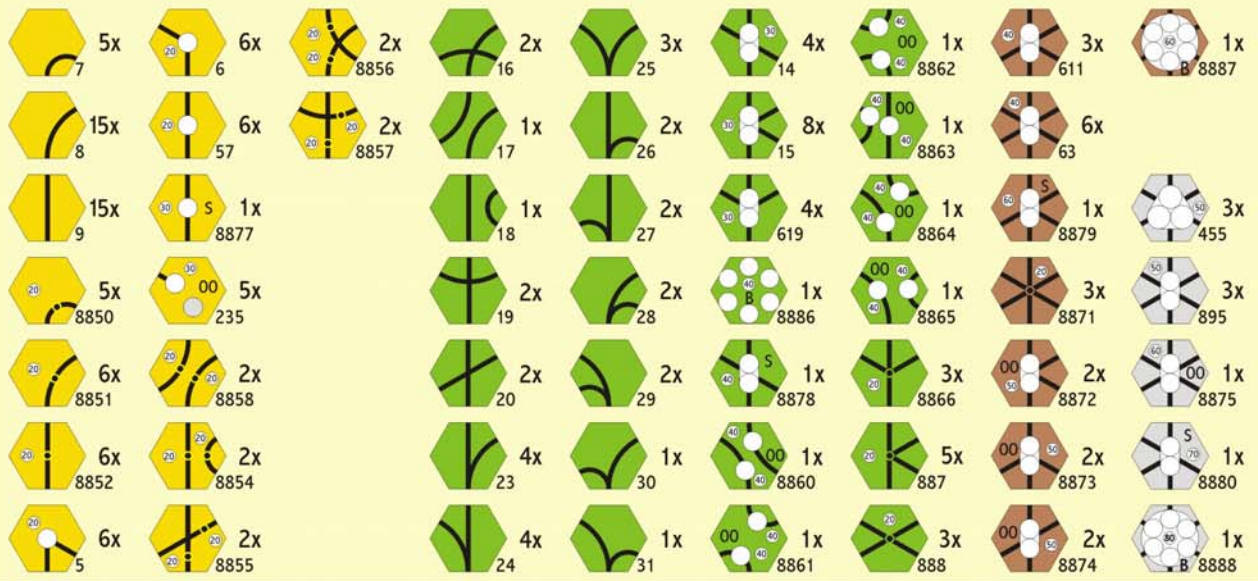
- Nach dem Kauf der letzten 8er Lok (oder wenn die letzte 8er Lok aus dem Spiel ging) agiert jede Gesellschaft noch genau dreimal. Als letzte agiert die Gesellschaft, bei der der Lokkauf-Marker liegt.

- **Abrechnung**

- Gesellschaftsvermögen in Form von Loks oder Betriebskapital hat für den Spielausgang keine Bedeutung.
- Privatpapiere besitzen am Ende des Spiels keinen Wert.
- Alle Spieler zählen nun ihr Bargeld und ermitteln den aktuellen Wert ihrer Aktien.
- Der Spieler mit dem größten Vermögen gewinnt das Spiel.

Gleisteil-Übersicht

86x gelb • 64x grün • 20x braun • 9x grau • Gesamt: 179



Gleisteil-Austausch-Übersicht

The 'Gleisteil-Austausch-Übersicht' section shows the replacement process for a plain brown tile. It consists of several rows of diagrams, each representing a different replacement path. Arrows indicate the sequence of tiles used to replace the original tile. The tiles shown are numbered and color-coded according to the overview.

ist für Randfelder reserviert. Erst wenn alle Teile 63 gebaut wurden, darf Teil 611 auch anstelle von Teil 63 gelegt werden.

The bottom section shows specific replacement paths for tiles with 'S' and 'B' markings, such as 8877, 8878, 8879, 8880, 8886, 8887, and 8888.



1880 China

Phasentabelle

Phase	Typ	Preis	Anzahl	Schrott	verfügbare Gleisteile		Lok limit	Sonstiges
A1	2	100	10		[Yellow bar]		4	- Gesellschaften eröffnen mit 20% - Kapitalisierung 50% - nur 5 Anteile im Spiel
A2	2 ₂	180	5					
B1	3	180	5		[Green bar]		3	- Gesellschaften eröffnen mit 30% - Alle 10 Anteile im Spiel - grüne Gleisteile verfügbar - bis zu 2 gelbe Teile bauen - Lokhandel zwischen Ges. erlaubt - Gesellschaften, von denen 50% im Spiel sind, erhalten das restliche Betriebskapital
B2	3 ₃	300	5					
B3	4	300	5	2				
C1	4 ₄	450	5	2+2	[Brown bar]		2	- braune Gleisteile verfügbar
C2	6	600	5	3				
C3	6 _€	700	5	3+3				
D1	8	800	2	4	[Grey bar]		2	- graue Gleisteile verfügbar - Bahnhofsmarker kosten das Doppelte <u>Zweite 8er Lok gekauft:</u> - letzte AR, jede Gesellschaft agiert noch 3x - Lokkauf-Marker wird nicht mehr bewegt
D2	8 _€	900	2	4+4				
D3	10	1000	*					

