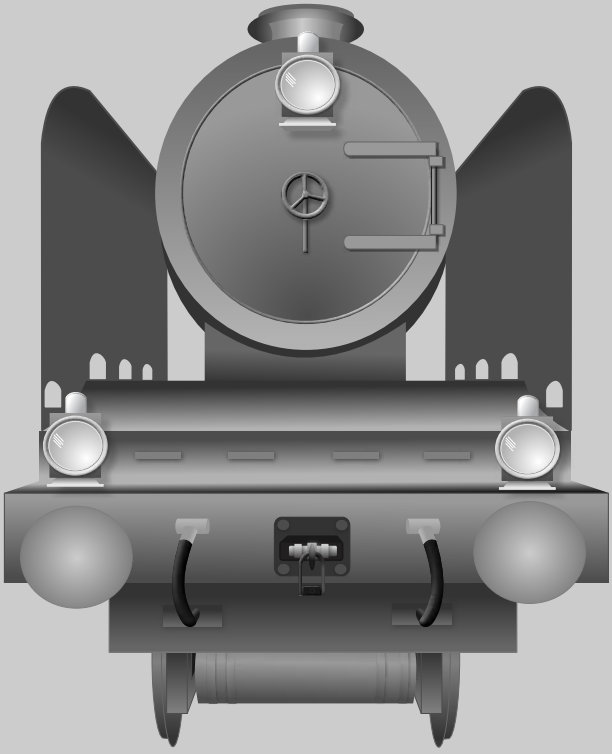
STEAM OVER HOLLAND

DEUTSCH



Vendetta
Board Games Publisher

Einleitung
Hintergrund / Spielziel 1
Spielvorbereitungen 1

Spielverlauf
Spielende 1

Spielmaterialien 2

Phasen
Phase 1 - Verteilung der privaten Firmen 3
Alternative Möglichkeit der Verteilung 3
Phasen 2 bis 6 3

Runden

Aktienrunde 4
Verkauf von Aktienanteilen 4
Errechnung des Preises von Aktienanteilen 4
Aktienzertifikat des Präsidenten 5
Kauf von Aktienzertifikate 5
Gründung einer neuen Firma 5
Wechsel des Präsidenten 5
Maximale Anzahl der Aktienzertifikate 5
Ende der Aktienrunde 5

Operationsrunde
Einkommen aus Privatfirmen 6
Verkauf oder Kauf von Firmenanteilen 6
Kauf von Privatfirmen 6
Eisenbahnschienen verlegen 6
Neue Schienenstücke verlegen 7
Schienenstücke ersetzen 7
Flüsse 7
Setzen eines Firmenspielsteines 7
Zugbetrieb 8
Dividendenzahlung 9
Berechnung des Aktienpreises 9
Maximaler Aktienwert 9
Kauf neuer Züge 10
Zugauswahl 10
Anzahl der Züge pro Firma 10
Kosten der Züge 10
Zwangskäufe 10
Bankrott 10

Privatfirmen 11

Firmen 11

Hinweise des Entwicklers 12

Gr¿sse und Danksagungen 12

Verf¿gbarkeit der Schienenst¿cke 13

EINLEITUNG

Hintergrund / Spielziel

Die Spieler sind Investoren, die in die neuen Eisenbahnfirmen zu Beginn des Eisenbahnzeitalters in den Niederlanden ihr Geld investieren. Ziel des Spieles ist es, der reichste Investor zu werden.Die Spieler erreichen dieses Ziel durch den Verkauf von Aktien, der Leitung der Eisenbahnunternehmen um damit grösstmöglichen Profit herauszuschlagen und der reichste Spieler zu werden.Während des Spieles kann der Spieler Präsident ("Directeur" in holländisch) einer oder mehrerer Eisenbahnunternehmen werden.

Spielvorbereitungen

- Legen sie das Spielbrett in der Mitte eines Tisches aus.
- Sortieren sie die Firmenkarten, Aktienzertifikate und die Spielsteine und legen sie diese auf die Seite
- Sortieren sie die Eisenbahnstrecken und legen sie die gelben Eisenbahnstrecken neben das Spielbrett. Die andersfarbigen Eisenbahnstrecken kommen später in das Spiel. Gelbe Eisenbahnstrecken sind ab Phase 3 verfügbar, die braunen Eisenbahnstrecken ab Phase 5.
- Die Züge werden in absteigender Reihenfolge ihrer Nummern sortiert. Die 3E Züge neben die 6er Züge.
- Setzen des Rundenspielsteines auf die erste Runde.
- Setzen des Phasenspielsteines auf Phase Gelb 2
- Auswahl des beginnenden Spielers nach Wunsch. Dieser Spieler erhält die “Priority Deal” Karte
- Das Startkapital wird nach Anzahl der Spieler ausgegeben:

  Für 2 Spieler, 600 fl. Pro Spieler
  Für 3 Spieler, 400 fl. Pro Spieler
  Für 4 Spieler, 300 fl. Pro Spieler
  Für 5 Spieler, 240 fl. Pro Spieler

SPIELVERLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt, welche zwischen einer Aktienrunde und einem Block aus zwei Operationsrunden. Während des Spiels werden neuen Züge und Schienenstücke verfügbar , während das Spiel in die nächste Phase vorrankommt. Phasen werden gespielt, wenn der erste neue Zugtyp gekauft wird.

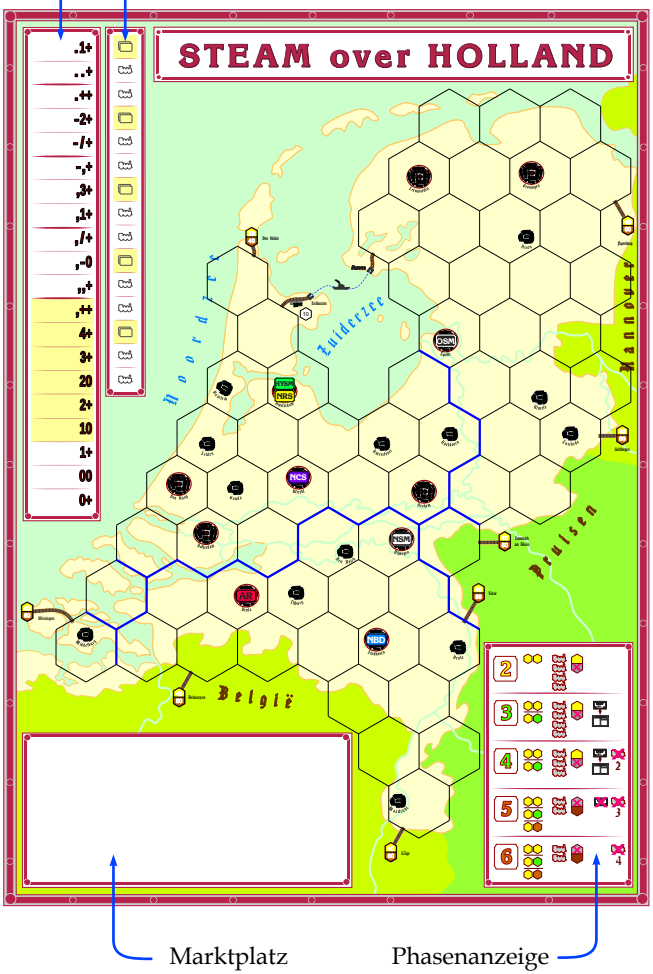
Spielende

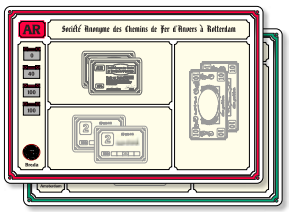
Das Spiel endet über zwei mögliche Wege:

1. Der Aktienpreis einer Firma erreicht die Obergrenze des Aktienmarktes
2. Das Ende der 15.Runde ist erreicht

Der Gewinner ist dann der Spieler, dessen Besitz an Bargeld und dem Wert des Aktienpaketes am höchsten ist. Das Geld in den Firmenkassen zählt hier jedoch nicht dazu.

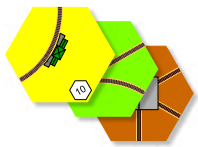
SPIELMATERIALIEN





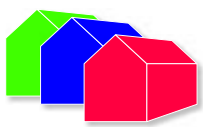
Firmenbesitzkarten (7)

Spielgeld, von fl. 1,-- bis fl. 100,--

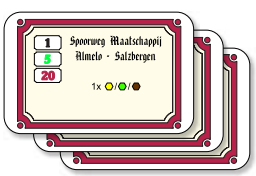


Eisenbahnstrecken (120)
50 gelb, 50 grün, 20 braun

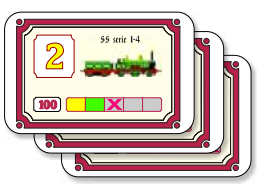
Phasen - und Rundenspielstein



35 Firmenspielsteine ,
5 pro Eisenbahnunternehmen

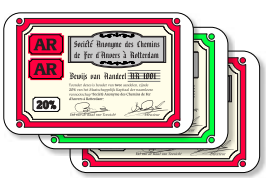


7 Privatfirmenkarten



27 Eisenbahnkarten

1“Erster Spieler”
Karte



63 Aktienzertifikate
9 pro Eisenbahnunternehmen

PHASEN

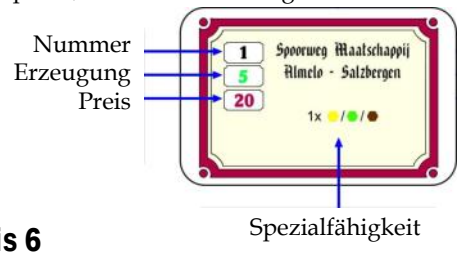
Die Phasen im Spiel simulieren die fortschreitende technisch Entwicklung der Eisenbahntechnik. Die Phasen werden ausgelöst durch den Kauf von neuen Zügen durch die vorhandenen Firmen.
Eine neue Phase wird gestartet, wenn der erste neue Zugtyp gekauft wird. Die 6.Phase wird entweder durch den 6er Zug oder den 3E Zug gestartet ! Die neue Phase wird erst gestartet, nachdem Ende der Runde der kaufenden Firma. Wenn eine Firma jedoch zu viele Züge am Anfang einer neuen Phase, muessen diese zusätzlichen Züge entfernt werden. Der Firmenpräsident entscheidet welcher Zug entfernt werden soll. Die Züge werden dann aus dem Spiel entfernt.

Phase 1 - Verteilung der privaten Firmen

Die Privatfirmenkarten warden gemischt und offen in die Mitte des Spielfeldes gelegt, abhängig von der Anzahl der Spieler. Die vebleibenden Privatfirmenkarten werden aus dem Spiel entfernt. Diese offenen Privatfirmenkarten werden nun eine nach der anderen versteigert, wobei die mit der höchsten Zahl zuerst versteigert wird. Danach werden in absteigender Reihenfolge, die anderen Privatfirmenkarten versteigert. Der Spieler mit der „Priority Deal"-Karte bietet bei dieser Versteigerung zuerst, indem er ein Gebot abgibt oder passt. Das Startgebot ist der Wert, der auf der jeweiligen Karte aufgedruckt ist. Der nächste Spieler erhöht dann das Gebot oder passt. Das Gebot muss um min. 5 fl erhöht werden. Der Spieler der gepasst hat darf jedoch nicht mehr an dieser Auktion teilnehmen. Der Gewinner der Auktion bezahlt die Höhe des Gebotes an die Bank und wird damit Besitzer der Privatfirma. Bietet kein Spieler auf eine Privatfirma, so wird diese aus dem Spiel entfernt. Diese Art der Auktion wird auf die anderen Privatfirmen praktiziert, wobei die „Priority Deal"-Karte nach jeder Auktionsrunde an den nächsten Spieler weitergegeben wird. Nach der letzten Auktionsrunde erhält der Spieler mit dem meisten Bargeld die „Priority Deal"-Karte.

Alternative M°glichkeit der Verteilung

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, ist es für die Spieler schwierig den Wert der Privatfirmen einzuschätzen. In diesem Fall kann folgende Verteilungsmöglichkeit gespielt werden: Privatfirmenkarten mischen und an jeden Spieler eine Privatfirmenkarte ausgeben. Die verbleibenden Karten werden in diesem Spiel nicht genutzt. Jeder Spieler bezahlt nun den Wert, der auf seiner Privatfirmenkarte aufgedruckt ist. Die "Priority Deal"-Karte erhält der Spieler, der das meiste Bargeld hat.



Phasen 2 bis 6

	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6
Verfügbare Eisenbahnstr.	Gelb	Gelb, Grün	Gelb, Grün	Alle	Alle
Neue Züge	"2"	"3"	"4"	"5"	"6" und "3E"
Anzahl der Züge	4	4	3	2	2
Wert der Fremdverbind.	Gelb	Gelb	Gelb	Braun	Braun
Entfernte Züge			"2" Züge	"3" Züge	"4" Züge
Privatfirmen		Kauf durch Firma möglich	Kauf durch Firma möglich	Geschlossen	

RUNDEN

Aktienrunde

Eine Aktienrunde besteht aus einer bestimmten Anzahl von Runden. Die Spieler spielen rundenweise im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler, der die „Priority Deal"-Karte hat. Jeder Spieler kann mehrere Runden spielen, denn die Aktienrunde endet erst, wenn jeder Spieler gepasst hat.
Jeder Spieler kann während seiner Runden folgende Aktionen ausführen:

1. Verkauf von einem oder mehrerer Aktienanteile
2. Kauf eines Aktienanteils oder Aufbau einer neuen Firma

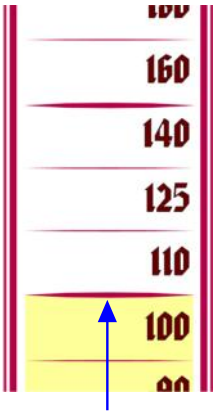
Beide Aktionen sind optional, jedoch ist die Reihenfolge fest. Will ein Spieler keine der beiden Aktionen nutzen, so muss er passen. Jeder Spieler der passt, kann wieder in seiner nächsten Runde in der Aktienrunde agieren. Haben alle Spieler gepasst, so endet die Aktienrunde.

Verkauf von Aktienanteilen

Jeder Spieler kann eine oder mehrere Aktienanteile während seiner Runden verkaufen. Aktienanteile werden simultan verkauft. Der Spieler erhält den Wert der Aktienanteile von der Bank. Es ist auch möglich, Aktienanteile von mehr als einer Firma zu verkaufen. Aktienanteile werden grundsätzlich an den offenen Marktplatz verkauft. Es kann nur max. 50% an Aktienanteilen von Firmen im offenen Markt geben. Es können also KEINE Aktienanteile verkauft werden, wenn bereits 5 Aktienanteile dieser Firma im offenen Markt liegen. Aktienanteile von Firmen, welche erst in dieser Runde gegründet wurden, dürfen während dieser Aktienrunde NICHT verkauft werden.

Errechnung des Preises von Aktienanteilen

Nachdem der Spieler alle zu verkaufenden Aktienanteile verkauft hat, wird der neue Preis am Aktienmarkt errechnet und eingestellt. Der Aktienwert einer Firma wird auf der Preisleiter des Aktienmarktes pro verkaufte Aktie um einen Schritt nach unten korrigiert.
Ausnahme: Ist der verkaufende Spieler nicht der Präsident der Firma, deren Aktien er verkauft, so kann der Aktienpreis nicht unter bestimmte Preissegmente fallen. Diese Preissegmente sind durch folgende Werte begrenzt: 110, 160, 240 und 330.



Preissegmente

Aktienzertifikat des Prªsidenten

Das Aktienzertifikat des Präsidenten kann nicht verkauft werden. Verkauft jedoch ein Spieler genügend Aktienanteile um einen anderen Spieler den Präsidenten einer Eisenbahnfirma zu machen, so muss das Präsidentenzertifikat gegen zwei normale Aktienzertifikate des neuen Präsidenten getauscht werden. Das Präsidentenzertifikat kann nicht verkauft werden, wenn kein anderer Spieler mehr als ein Aktienzertifikat besitzt.

Kauf von Aktienzertifikate

Spieler können Aktienanteile vom offenen Markt kaufen, oder direkt von der Firma, all dies zum aktuellen Aktienpreis. In jeder Runde darf nur ein Aktienanteil gekauft werden.
Spieler können keine Aktienanteile einer Firma kaufen, wenn er bereits fünf Aktienzertifikate (60%) dieser Firma besitzt. Das Geld wird an die Bank gezahlt, wenn das Aktienzertifikat über den offenen Markt gekauft wird. Wird das Aktienzertifikat von einer anderen Firma gekauft, so wird das Geld in das Vermögen der Firma gezahlt. Hat ein Spieler während seiner Aktienrunde Aktien einer bestimmten Firma verkauft, so darf er keine Aktienzertifikate dieser Firma während dieser Aktienrunde kaufen.

Gr¿ndung einer neuen Firma

Um eine neue Firma zu gründen, müssen Aktienanteile in Höhe der Phasennummer gekauft werden. Dazu wird ein Aktienpreis zwischen 65 fl. Und 100 fl. Gesetzt und die Firmenkarte, sowie die Aktienanteile der Firma genommen. Damit wird der kaufende Spieler der Präsident der Firma.
Die Firma erhält ein Startkapital in Höhe der ausgegebenen Aktienzertifikate. Die Firma erhält auch die verbleibenden Aktienanteile und die dazu gehörigen Spielsteine. Die Aktienanteile im Vermögen der Firma können nun von anderen Spielern während der Operationsrunden gekauft werden. Der Startspielstein der Firma wird nun auf die Stadt gesetzt, wenn diese Firma zum ersten Mal ihre Arbeit aufnimmt.

Wechsel des Prªsidenten

Hält ein Spieler durch Kauf oder Verkauf mehr Aktienanteile als der derzeitige Präsident, so übernimmt dieser Spieler die Firma. Der Spieler tauscht nun zwei seiner Aktienzertifikate gegen das Präsidentenzertifikat des alten Präsidenten und erhält die Firmenbesitzkarte.

Maximale Anzahl der Aktienzertifikate

Jeder Spieler kann ein Maximum an 12 Zertifikaten halten. Dies beinhaltet auch Zertifikate von Privatfirmen. Sollte ein Spieler mehr als dieses Maximum halten, so muss dies während der nächsten Aktienrunde korrigiert werden. Das Präsidentenzertifikat stellt zwar zwei Zertifikate dar, wird aber in diesem Fall der Berechnung nur EIN Zertifikat darstellen. Jeder Spieler darf nicht mehr als 60% der Aktienanteile einer Firma halten.

Ende der Aktienrunde

Die Aktienrunde endet, sobald alle Spieler aufeinanderfolgend passen. Die "Priority Deal"-Karte wird an den Spieler zur Rechten weitergegeben.

OPERATIONSRUNDEN

Während der Operationsrunde baut jede aktive Firma Schienen, kauft Züge, betreibt die Züge und bezahlt Dividende an die Aktienbesitzer. Der Präsident einer Firma trifft hierbei alle Entscheidungen, jedoch dürfen Aktienbesitzer ihm beratend zur Seite stehen. Die Entscheidungen liegen jedoch voll und ganz beim Präsidenten. Alle Firmen spielen eine Runde in der Operationsrunde. Die Reihenfolge in der die Firmen handeln, richtet sich nach dem Aktienwert in absteigender Reihenfolge. Sollte der Aktienwert zweier Firmen gleich sein, so beginnt man von links nach rechts. Die Operationsrunde endet, wenn alle Firmen ihre Operationen durchgeführt haben. Um sicher zu sein, dass jede Firma nur einmal ihre Operationsrunde durchführt, empfiehlt es sich die Firmenbesitzkarte umzudrehen oder evtl. um 90 Grad zu drehen.

Einkommen aus Privatfirmen

Zu Beginn jeder Operationsrunde bezahlt jede Privatfirma ein Einkommen an ihren Besitzer. Wird eine Privatfirma durch eine andere Firma gekauft, so wird das Einkommen in das Firmenvermögen gelegt.
Jede Firma führt danach folgende Schritte aus:

Verkauf oder Kauf von Firmenanteilen

Jede Firma kann Aktienanteile an den offenen Markt verkaufen um dadurch Bargeld zu beschaffen.
Dabei kann jede Firma in ihrer Runde so viele Aktienanteile verkaufen, wie im Besitz aller Spieler zusammen sind. Der offene Markt darf in diesem Fall jedoch nicht mehr als 50% der Aktienanteile einer Firma enthalten. Die Aktienanteile werden zu aktuellen Aktienpreis verkauft, die Firma erhält das Bargeld in diesem Fall von der Bank und legt dieses in das Firmenvermögen. Der Aktienpreis geht dabei immer um einen Schritt weniger zurück, als Anzahl der Aktien, die verkauft wurden. Wird nur eine Aktie verkauft, so bleibt der Preis als gleich und geht nicht nach unten.

Anstatt zu verkaufen, kann jede Firma auch Aktienanteile vom offenen Markt kaufen. Die Firma bezahlt dann aus dem Firmenvermögen in die Bank und legt die Aktienanteile in das Firmenvermögen. Eine Firma darf nur eigene Aktienanteile kaufen oder verkaufen !

Kauf von Privatfirmen

Eine Firma kann eine Privatfirma von einem anderen Spieler kaufen. Der Mindestpreis beträgt hierbei 1 fl und maximal den aufgedruckten Wert. Der Vorbesitzer muss dem Preis zustimmen, kann aber einen Verkauf auch ablehnen. Die neu erworbene Privatfirmenkarte kommt in das Firmenvermögen. Weitere Einkommenszahlungen in späteren Spielrunden wird ebenfalls in das Firmenvermögen des Besitzers ausgezahlt. Die Firma kann nun die speziellen Fähigkeiten der erworbenen Privatfirma nutzen. (Weitere Informationen zu den speziellen Fähigkeiten können der Liste der Privatfirmen entnommen werden.)

Eisenbahnschienen verlegen

Eine Firma kann während ihrer Runde zwei gelbe Schienenstücke verlegen oder ein Schienenstück ersetzen UND ein gelbes Schienenstück verlegen. Das Ersetzen von Schienenstücken kann nur dann durchgeführt werden, wenn entsprechende Schienenstücke verfügbar sind.

Es gibt vier verschiedene Schienenstücke:

1. Schienenstücke mit Schienenaufdruck, diese können auf leere Feld auf dem Spielbrett gelegt werden.
2. Schienenstücke mit kleinen, grünen Bahnhöfen, welche auf kleine, grüne Städte gelegt werden können.
3. Schienenstücke mit roten Hauptbahnhöfen, welche auf rote, grosse Städte gelegt werden können.
4. Spezielle Schienenstücke (Aufdruck: „Amsterdam“ je ein gelbes, ein grünes und ein braunes Schienstück). Diese und nur diese können auf Amsterdam gelegt werden.

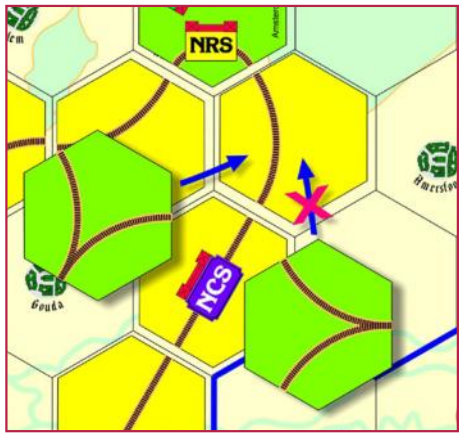
Neue Schienenst¿cke verlegen

Es dürfen nur gelbe Schienenstücke auf leere Felder der Spielkarte gelegt werden. Die Firma muss dazu eine fortlaufende Schienenverbindung zu einer ihrer Bahnhöfe haben, wobei die Länge der Route keine Rolle spielt. Eine Schienenverbindung darf unter keinen Umständen durch eine blockierte Stadt verlaufen. Ausnahme: hat die Ausgangstadt einer Firma keinen Schienenanschluss, so MUSS das erste Schienenstück an die Ausgangsstadt angeschlossen werden. Zumindest ein Teil des Schienennetzes muss mit ihrer Eisenbahnroute verbunden sein, was aber nicht nur auf angrenzende Felder bezogen ist. Das

Schienenstück muss so gelegt werden, dass kein Teil des Schienennetzes am Rand der Spielkarte endet. Nur an externen Verbindungen können Schienen in Richtung des Spielbrettrandes gelegt werden. Dies wird ebenfalls durch Schienen auf dem Spielbrett dargestellt.

Schienenst¿cke ersetzen

Zu Beginn von Phase 3 können gelbe Schienenstücke durch grüne Schienenstücke ersetzt werden. Die ersetzten Schienenstücke kommen in den Vorratsbehälter und sind sofort wieder verfügbar. Gelbe Schienenstücke können durch grüne Schienenstücke in der gleichen Runde ersetzt werden, in der das gelbe Schienenstück gelegt wurde. Die Reihenfolge in der die Schienenstücke gelegt oder ersetzt werden können, wird vom Spieler bestimmt. Vor dem Ersetzen vorhandene Schienen und Städte müssen auch nach dem Ersetzen eines



Schienenstücks vorhanden sein.

Die Firma benötigt eine bestehende Route zum Schienenstück, also gelten hier die gleichen Regeln wie beim Verlegen eines neuen Schienenstückes. Beginnend mit Phase 5 können grüne Schienenstücke durch braune Schnienenstücke ersetzt werden, wobei die gleichen Regeln gelten, wie beim Ersetzen durch grüne Schienenstücke. Es ist ausserdem nicht möglich ein gelbes Schienenstück direkt durch ein braunes Schienenstück zu ersetzen.

Fl¿sse

DDie blauen Linien auf der Spielkarte stellen den Verlauf der grossen Flüsse dar. Der Bau von Schienen über diese Flüsse ist zusätzlich zu bezahlen. Für jede Verbindung, die eine blaue Linie - also einen Fluss - überquert fallen zusätzliche Kosten von 50 fl an. Endet eine Schienenstrecke an einer blauen Linie, so entstehen keine zusätzlichen Kosten.

Setzen eines Firmenspielsteines

Jede Firma kann einen Firmenspielstein auf eine leere Position auf einen der Hauptbahnhöfe setzen. Dieser Bahnhof muss von einem existierenden Firmenspielstein aus durch eine

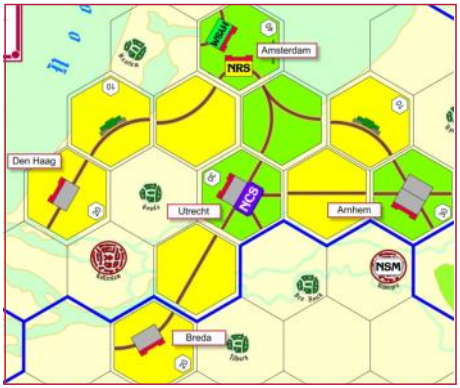
aktive Zugstrecke erreichbar sein. Die Länge der Zugstrecke ist hierbei uninteressant. Der erste Firmenspielstein wird immer auf dem Startpunkt der Firma platziert und ist in diesem Fall kostenlos. Der zweite Firmenspielstein kostet 40 fl, der dritte und jeder weitere Firmenspielstein kostet 100 fl .Durch das Platzieren der Firmenspielsteine darf nicht der Startpunkt einer anderen Firma blockiert werdenander bedrijf mag deze startpositie niet blokkeren.

Zugbetrieb

Jede Firma nutzt ihre Züge um Einkommen zu generieren, was durch Nutzen des vorhandenen Schienennetzes auf dem Spielbrett geschieht. Jede Route beginnt und endet an Hauptbahnhöfen oder externen Anbindungen. Mindestens ein Bahnhof auf der Route MUSS einen Firmenspielstein der befahrenden Firma haben. Es können definitiv alle Schienenstücke benutzt werden, auch wenn diese von anderen Firmen gelegt wurden.
Für die Züge der Klasse 1 bis 6 generiert das Abfahren der Route die Summe der Werte, der einzelnen Bahnhöfen auf der Route, inclusive des Start –und Endbahnhofs. Züge der Klasse 3E generieren beim Abfahren nur die Summe der Werte von Hauptbahnhöfen und externen Anbindungen, wobei das Einkommen aber verdoppelt wird.
Der Wert der Bahnhöfe ist auf den weissen Hexfeldern auf den Schienenstücken zu sehen. Manche Privatfirmen erhalten zusätzliches Einkommen auf Routen oder Stadtfeldern. Dies kann auf der Liste der Privatfirmen abgelesen werden. Der Präsident einer Firma muss die Route wählen, welche das grösste Einkommen für die Firma verspricht. Die anderen Spieler können den Präsidenten beim Errechnen der profitabelsten Route unterstützen.

Eine Route muss folgende Regeln berücksichtigen:

- Mindestens ein Bahnhof mit Spielstein der Firma.
- Anfang und Ende an einem Hauptbahnhof oder einer externen Anbindung.
- Die maximale Länge der Route stellt die Zahl auf dem Zug dar. Es zählen nur Hauptbahnhöfe und externe Anbindungen. Kleine, grüne Bahnhöfe zählen nur zu der Errechnung des Einkommens.
- Es darf nur eine , kontinuierliche Route sein.
- Schienen dürfen nur einmal benutzt werden



durch Züge der Firma. Handelt es sich jedoch um Schienenstücke mit mehr als einem Schienenstrang, so kann dieses Schienenstück mehrfach befahren werden, wenn ein anderer Schienenstrang befahren werden kann.

- Ein Bahnhof darf nur einmal pro Zug benutzt warden. Amsterdam jedoch hat zwei verschiedene Bahnhöfe in der gelben und grünen Phase.
- Züge einer Firma dürfen sich nicht den Schienenweg teilen, jedoch dürfen beide die gleichen Bahnhöfe anfahren.
- Spielsteine anderer Firmen blockieren Route an den Hauptbahnhöfen. Nur wenn die befahrende Firma einen eigenen Firmenspielstein dort hat, oder ein offener Bahnhofsteil vorhanden ist, dann kann die Route von diesem Bahnhof aus weitergeführt werden. Blockierte Bahnhöfe können auf jeden Fall als Start – und Endpunkt einer Route genutzt werden.
- Externe Anbindung können nur als Startpunkt oder Endpunkt einer Route genutzt warden.

Die Fährstrecke zwischen Enkhuizen und

Stavoren ist für alle Firmen offen. Privatfirma Nr. 3 erhält jedoch als einzige ein Bonuseinkommen falls diese Route befahren wird.

Dividendenzahlung

Nachdem das Gesamteinkommen einer Firma berechnet wurde, hat der Präsident zwei Optionen:

1. Rückhalten der Dividende und das Einkommen in das Firmenvermögen übertragen.

2. Zahlung der Dividenden an die Anteilseigner. Für jeden Aktienanteil erhält der Besitzer 10% Dividendenausschüttung. Aktienanteile im Firmenvermögen zahlen die Dividende ebenfalls in das Firmenvermögen. Das Präsidentenzertifikat hat hier den Wert von zwei Anteilen

Berechnung des Aktienpreises

Der Aktienpreis wird abhänging von der Dividendenzahlung neu berechnet.
Der Spielstein für den Aktienwert wird auf den neuen Aktienwert gelegt, rechts von bereits dort liegenden Spielsteinen.

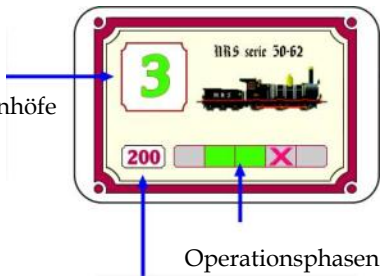
Maximaler Aktienwert

Sollte eine Firma den max. Aktienwert erreichen, so endet das Spiel am Ende der aktuellen Operationsrunde.

Dividendenzahlung	Korrektur des Aktienwertes
Dividendenzahlung zurückgehalten oder kein Einkommen, falls die Firma kein Einkommen und kein gültigen Routen mit ihren Zügen abfahren kann.	Aktienwert ein Feld nach unten
Die Dividende ist gleich oder niedriger als der Aktienwert	Aktienwert bleibt unverändert
Die Dividende ist höher als der Aktienwert, aber nicht höher als der doppelte Aktienwert	Aktienwert ein Feld hoch
Die Dividende ist mehr als doppelt so hoch wie der Aktienwert	Aktienwert zwei Felder hoch

Kauf neuer Z¿ge

Eine Firma kann einen oder mehrere Züge während der eigenen Runde kaufen. Züge können bei der Bank oder bei anderen Firmen gekauft werden.



Zugauswahl

In der Bank sind nur Züge der aktuellen Phase verfügbar. Sind alle Züge der aktuellen Phase ausverkauft, so können Züge der nächsten Phase gekauft werden. Wird ein Zug der nächsten Phase gekauft, so wird die nächste Phase gestartet. Diese beginnt am Rundenende der Firma.

Anzahl der Z¿ge pro Firma

Die Menge an Zügen, hängt von der aktuellen Phase ab:

Phase	2	3	4	5	6
Züge	4	4	3	2	2

Kosten der Z¿ge

Züge, welche von der Bank gekauft werden, kosten den aufgedruckten Preis. Züge, welche anderen Firmen abgekauft werden, kosten ein Minimum von 1,- fl . Beide Präsidenten müssen dem Preis zustimmen. Hierbei kann der gleiche Spieler die Rolle beider Präsidenten inne haben.

Es ist erlaubt den letzten Zug einer Firma zu kaufen, auch wenn diese anschliessend keine Züge mehr in ihrem Besitz hat.

Zwangsk ufe

Hat eine Firma keine Züge, aber nutzbare Routen, so muss die Firma einen Zug kaufen. Der Firmenpräsident muss dazu genügend Geldmittel auftreiben, falls diese im Firmenvermögen nicht verfügbar sind. Es reicht hierzu aus genügend Geldmittel zu haben, um den günstigsten Zug kaufen zu können. Dies geschieht in folgender Reihenfolge:

1. Verkauf von Aktienanteilen am offenen Markt (falls möglich)
2. Kauf mit Geld aus dem Privatvermögen des Präsidenten.
3. Er kann Aktienanteile aus seinem Besitz auf dem offenen Markt verkaufen, falls möglich. Ebenfalls kann er Aktienanteile von anderen Firmen verkaufen.

Werden durch die oben eingeleiteten Schritte nicht genügend Geld eingenommen um einen Zug zu kaufen, so werden KEINE Aktienanteile verkauft ! Der Präsident muss den günstigsten Zug kaufen, muss aber nicht von Präsidenten anderer Firmen Angebote akzeptieren.

Bankrott

Kommt nicht genügend Geld zusammen um einen Zug zu kaufen, so geht die Firma Bankrott und wird aus dem Spiel entfernt. Alle Spielsteine werden dann vom Spielbrett genommen. Alle Aktienanteile die durch diese Firma ausgegeben wurden sind wertlos und werden aus dem Spiel genommen. Das Geld aus dem Firmenvermögen geht zurück an die Bank. Der Präsident behält jedoch sein Privatvermögen.

PRIVATFIRMEN

	Name	Kosten	Umsatz	Spezialfähigkeit
1	Spoorweg Maatschappij Almelo - Salzbergen	20	5	Einmalig ohne Kosten ein Schienenstück verbessern
2	Koninklijk Korps van Ingenieurs	40	10	Bezahlt das Bauen über Flüsse nur einmalig.
3	Veerdienst Enkhuizen - Stavoren	75	15	Umsatzbonus von 20,- fl wenn die Fähre über die Zuidersee zwischen Enkhuizen und Stavoren genutzt wird.
4	Veerdienst Vlissingen - Londen	75	15	Umsatzbonus von 20,- fl, wenn die Route in Vlissingen startet/endet und damit die Fährverbindung nach London anbietet.
5	Rijks Waterstaat	80	20	Bezahlt einmalig das setzen eines Firmenspielsteines
6	Werkspoor	100	20	Erhält eine 10% Vergünstigung an den Besitzenden, auf alle Züge die bei der Bank gekauft werden.
7	Koninklijke Ondersteuning	100	10	Der Käufer erhält zusätzlich ein Aktienanteil der Firma NRS

FIRMEN

Name	Firmenkürzel	Startbahnhof
Noord Brabantsch Duitse Spoorweg maatschappij	NBDS	Den Bosch
Hollandsche IJzeren Spoorweg maatschappij	HIJSM	Amsterdam
Nederlansche Rijnspoorweg	NRS	Amsterdam
Overijsselsche Spoorweg Maatschappij	OSM	Zwolle
Société Anonyme des Chemins de Fer d'Anvers à Rotterdam	AR	Breda
Nederlansche Centraal Spoorweg Maatschappij	NCS	Utrecht
Nijmeegsche Spoorweg Maatschappij	NSM	Nijmegen

HINWEISE DES ENTWICKLERS

Mein Hauptziel bei der Entwicklung dieses Spieles war es, ein schnelles 18xx Spiel zu schaffen, welches auch für Neuankömmlinge im 18xx Spielsystem geeignet ist. Aus diesem Grund ist das Spiel sehr geradlinig - also ohne Extras wie Firmenzusammenschlüsse, Anleihen usw. - gehalten. Der Schwerpunkt des Spieles richtet sich mehr darauf, die Operationen der Firmen durchzuführen, als am Aktienmarkt zu agieren. Um das Spiel möglichst kurz zu halten, wurde eine Begrenzung von 15 Runden gesetzt: 5 Sätze a 1 Aktienrunde und 2 Operationsrunden. Dies ist ausreichend für alle Züge, ohne Runden auf dem Spielbrett zu sehen, in welchen nichts passiert.

Alle im Spiel verfügbaren Firmen existierten auch in der Realität. Jedoch betrieben nicht alle Firmen ein Eisenbahnnetz. Die Firma OSM kam nie über die Planungsphase hinweg, bevor die Investoren absprangen. Die Firma NSM betrieb ihr Eisenbahnnetz, jedoch nicht mit eigenen Zügen. Die Firma "Staats spoorwegen" (Staatsbahn) betrieb ihr Eisenbahnnetz im Auftrag der Firma NSM. Die anderen Firmen betrieben ihr Eisenbahnnetz mehr oder weniger erfolgreich, bis sie schliesslich zur Staatsbahn verstaatlicht wurden. Die Staatsbahn ist während des Spieles nicht verfügbar, da ich keinen geeigneten Weg finden konnte diese in das Spiel einbauen zu können, ohne es unnötig zu verlängern.

Ich wünsche jedem soviel Spass beim Spielen, wie ich ihn bei der Entwicklung hatte

Bart van Dijk

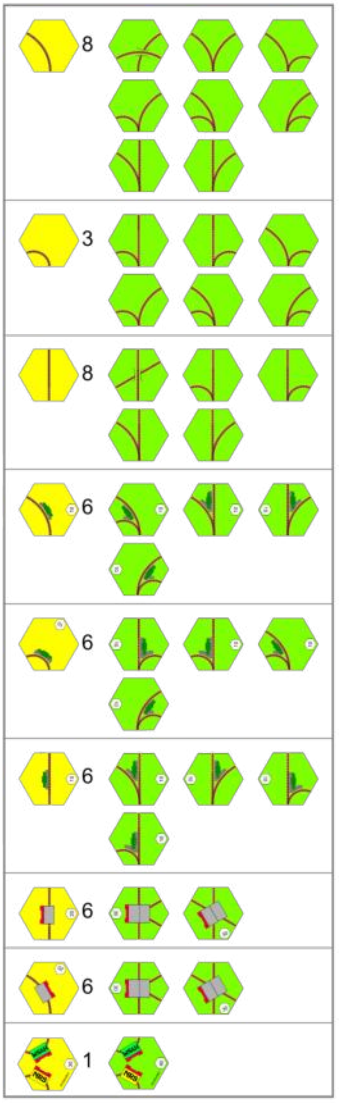
Gr¿sse und Danksagungen

Dieses Spiel und die Grafiken wurden von Bart van Dijk entwickelt. Das Spiel basiert auf dem dem 18xx Spielsystem, welches mit 1829 durch Francis Tresham gestartet wurde.

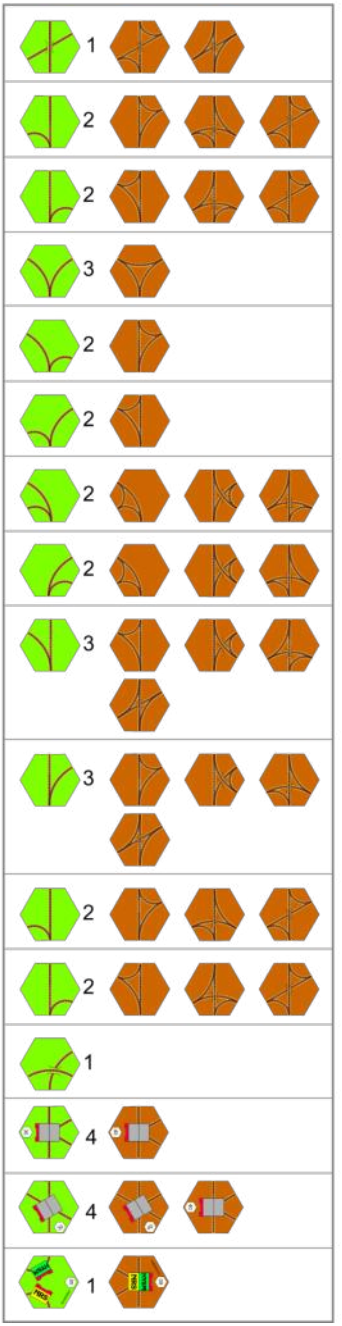
Mein Dank gilt auch den verschiedenen Spieltestern: André Verheij, Peter jans, Dick Ruck, Peter Delafontaine, Frederic Taton, Geert Lagrou und vielen anderen, die mich mit unschätzbar wichtigem Feedback überhäuften.

VERFUGBARKEIT DER SCHIENENSTUCKE

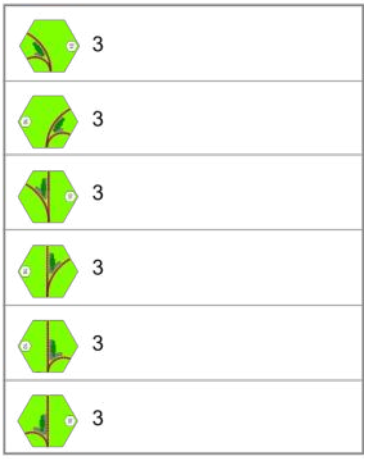
Gelbe Schienenstücke



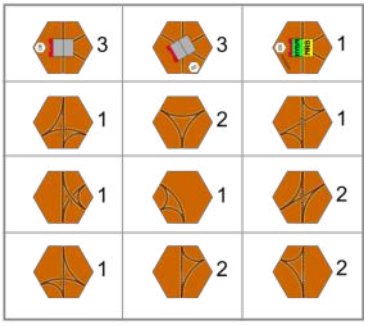
Grüne Schienenstücke



Grüne Schienenstücke - Fortsetz.



Braune Schienenstücke



Copyright © 2007 Bart van Dijk