

Ein Spiel von Harry Wu für 3-5 Spieler ab 12 Jahren

Deutschland Mitte des 19. Jahrhunderts

Bereits vor der Reichsgründung 1871 faszinierten in Deutschland die neuen „Dampffröscher“.

Zwischen 1832 und 1872 nahmen mehr als 200 Eisenbahngesellschaften ihren Betrieb in den deutschen Staaten auf und schufen rasch ein dichtes Schienennetz.

German Railways, der erste Teil der *Iron Horse Collection*, lässt Sie nacherleben, wie acht der bedeutendsten Gesellschaften dieser Zeit dabei halfen, die verschiedenen deutschen Staaten zum Deutschen Kaiserreich zusammenzuschmieden.

GERMAN RAILWAYS

Preussische Ostbahn



Spielmaterial

- 1 Spielplan



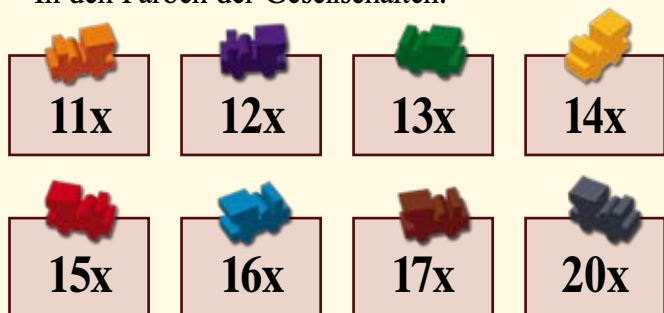
- 24 Aktien
Je 3 pro Gesellschaft.



- Spielgeld
Münzen mit den Werten 1, 5, 25 und 100 Taler.



- 118 Loks
In den Farben der Gesellschaften.



- 25 Spielerreihenfolgesteine
In den Spielerfarben, je 5 pro Spieler.



- 5 Einkommensmarker
In den Spielerfarben, je 1 pro Spieler.



- 8 Gesellschaftssteine
In den Farben der Gesellschaften zur Anzeige auf der Einkommensskala.



- 1 Stoffbeutel
Aus ihm werden die Spielerreihenfolgesteine gezogen.



- 1 Spielanleitung

Spielaufbau

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Auf das Startfeld jeder Eisenbahngesellschaft wird 1 Lok der jeweiligen Gesellschaft gestellt. Die restlichen Loks und Aktien werden an die entsprechend farbig gekennzeichneten Ränder des Spielplans gelegt.

Die Gesellschaftssteine werden gemäß des auf dem jeweiligen Startfeld angegebenen Einkommens auf die Felder der Einkommensskala der Eisenbahngesellschaften gesetzt. Sie markieren das Starteinkommen der Gesellschaften.

Weist das Startfeld keine Ziffer auf, beträgt das Starteinkommen der Gesellschaft 1.

Achtung: Durch ihre besondere Eigenschaft (siehe Seite 8) beginnt die Main-Weser-Bahn mit einem Starteinkommen von 2.

Jeder Spieler wählt einen Satz Spielerreihenfolgesteine und den farblich entsprechenden Einkommensmarker, den er auf das Feld „0“ der Skala für das Spielereinkommen legt.

Hinweis: Die Farben der Spielerreihenfolgesteine und der Eisenbahngesellschaften haben keinen Bezug zueinander – wer z. B. die roten Spielerreihenfolgesteine nimmt, kontrolliert nicht automatisch die rote Eisenbahngesellschaft.

Achtung: Sobald das Einkommen eines Spielers 50 Taler übersteigt, dreht dieser seinen Einkommensmarker auf die Seite „+50“.

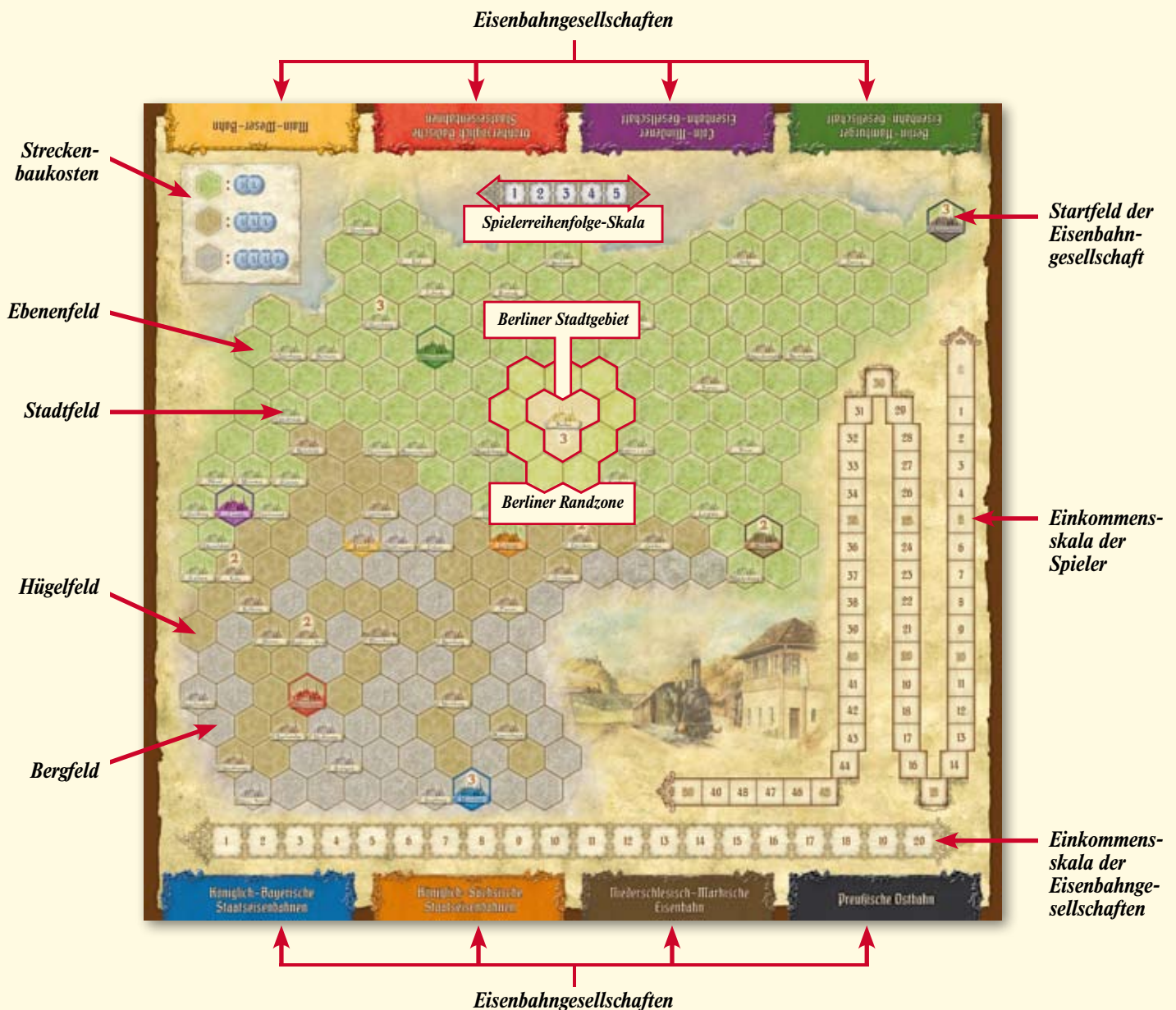
Die Spielerreihenfolgesteine werden zunächst beiseite gelegt.

Ein Spieler übernimmt die Bank und teilt insgesamt 120 Taler Startkapital an die Spieler aus. Je nach Teilnehmerzahl erhält also jeder Spieler:

Im Spiel zu dritt: 40 Taler

Im Spiel zu viert: 30 Taler

Im Spiel zu fünft: 24 Taler



Spielvorbereitung

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, wird von allen Eisenbahngesellschaften in der folgenden Reihenfolge jeweils 1 Aktie versteigert:

Preußische Ostbahn • Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn • Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen • Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen • Main-Weser-Bahn • Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen • Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft • Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

Jede Eisenbahngesellschaft verfügt über besondere Fähigkeiten, die die Spieler nutzen können. Eine Übersicht dieser Eigenschaften finden Sie auf Seite 8 der Spielregel.

Der Bankhalter wird Startbieter bei der ersten Auktion. Das Mindestgebot für jede Aktie beträgt 1 Taler. Der Startbieter gibt mindestens das Mindestgebot ab oder er passt. Danach gibt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn ein höheres Gebot als sein Vorgänger ab oder passt.

Wer passt, steigt aus der laufenden Versteigerung aus. Es wird so lange geboten, bis alle Spieler außer einem gepasst haben. Der Spieler mit dem höchsten Gebot bezahlt den gebotenen Betrag an die Eisenbahngesellschaft (das Geld wird zur entsprechenden Gesellschaft an den Spielplanrand gelegt) und erhält dafür die Aktie, die er offen vor sich auslegt.

Gibt kein Spieler ein Gebot auf die Aktie ab, bekommt der Startbieter die Aktie kostenlos.

Der Spieler, der die Aktie bekommen hat, wird Startbieter bei der folgenden Auktion. Die Auktionen laufen stets gleich ab.

Nachdem alle 8 Startaktien versteigert wurden, wird die Spielerreihenfolge bestimmt (siehe „Ermitteln der Spielerreihenfolge“, Seite 4).

Spielziel

Die Spieler versuchen, in der Rolle von Investoren möglichst hohe Profite mit den aufstrebenden Eisenbahngesellschaften der damaligen Zeit zu erzielen.

Mit ihrem Geld ersteigern sie Aktien, um damit Einfluss auf die Entwicklung der Gesellschaften zu nehmen und mittels Dividenden Geld zu verdienen.

Jede Eisenbahngesellschaft erwirtschaftet ein Einkommen, welches in der Dividenden-Phase unter den Aktionären (den Spielern) verteilt wird.

Das Einkommen einer Gesellschaft wird durch den Anschluss neuer Stadtfelder ans jeweilige Streckennetz erhöht.

Das benötigte Kapital erhalten die Eisenbahngesellschaften durch den Verkauf von Aktien an die Spieler.

Nur wer geschickt investiert und die richtigen Gesellschaften entwickelt, kann mit den höchsten Dividenden rechnen. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld.

Spielablauf

German Railways wird in **Runden** gespielt.

Zu Beginn jeder Runde ermitteln die Spieler die Spielerreihenfolge. Anschließend wählen die Spieler, beginnend mit dem Startspieler, **eine der drei folgenden** Aktionen aus:

Folgende Aktionen können gewählt werden:

- **Passen**
- **Versteigerung einer Aktie**
- **Streckenausbau**

Anmerkung: Nach der Aktion Streckenausbau kann es zur Dividenden-Phase kommen.

Haben die Spieler gemäß der Spielerreihenfolge jeweils eine Aktion ausgeführt, beginnt eine neue Runde.

Ermitteln der Spielerreihenfolge

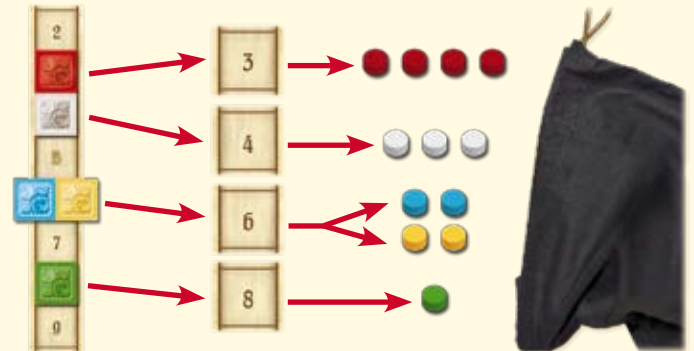
Jeder Spieler ermittelt zunächst sein Einkommen und setzt seinen Einkommensmarker auf das entsprechende Feld der Einkommensskala. Das **Einkommen** eines Spielers entspricht der Summe der Werte seiner Aktien. Der Wert einer Aktie wird durch den jeweiligen Gesellschaftsstein auf der unteren Einkommensskala markiert.



Susanne (grün) besitzt eine Aktie der Preußischen Ostbahn (Wert 5 Taler) und eine Aktie der Niederschlesisch-Märkischen Eisenbahn (Wert 3 Taler). Sie setzt deshalb ihren Einkommensmarker auf das Feld 8 der Einkommensskala der Spieler.

Nun legt der Spieler mit dem höchsten Einkommen 1 seiner Spielerreihenfolgesteine in den Stoffbeutel, der Spieler mit dem zweithöchsten Einkommen 2, der Spieler mit dem dritthöchsten 3 usw.

Haben zwei oder mehr Spieler ein gleich hohes Einkommen, so legen sie **alle** jeweils so viele Spielerreihenfolgesteine in den Beutel, wie ermittelt.



Susannes (grün) Einkommen beträgt 8 Taler, Jürgen (blau) und Tina (gelb) haben jeweils 6 Taler Einkommen, David (weiß) hat 4 Taler Einkommen und Harry (rot) 3 Taler. Susanne legt 1 Spielerreihenfolgestein in den Beutel, Jürgen und Tina je 2, David 3 und Harry 4.

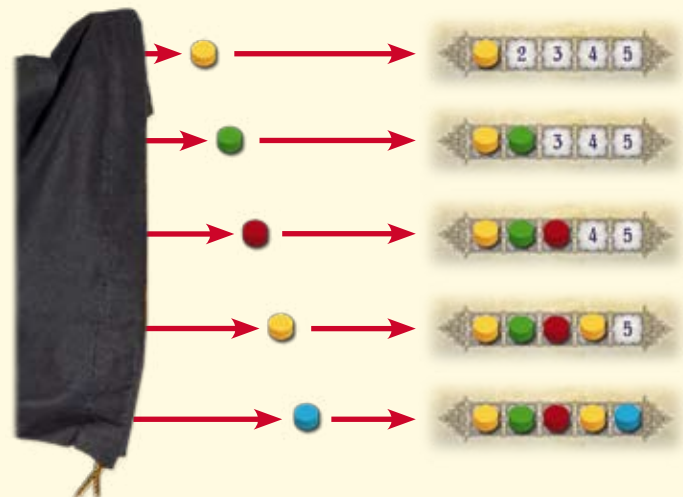
Der Spieler mit dem geringsten Einkommen zieht anschließend nacheinander zufällig so viele Spielerreihenfolgesteine, wie Mitspieler vorhanden sind. Den ersten gezogenen Stein legt er auf das Feld „1“ der Spielerreihenfolgeskala, den zweiten auf Feld „2“ usw.

Der Spieler, dessen Stein auf Feld „1“ liegt, ist als Erster am Zug, dann folgt der Spieler auf Feld „2“ usw.

Hinweis: Auf diese Weise kann es vorkommen, dass ein Spieler in einer Runde mehrmals an der Reihe ist.

Im Beutel verbliebene Spielerreihenfolgesteine werden an die jeweiligen Spieler zurückgegeben.

Um anzuzeigen, dass man bereits am Zug war, nimmt man seinen Spielerreihenfolgestein nach Ausführen der Aktion wieder an sich.



Zuerst wird einer der beiden Steine von Tina (gelb) gezogen. Sie stellt ihren ersten Stein auf Feld 1 der Leiste. Danach wird Susannes (grün) Stein gezogen. Sie stellt diesen auf Feld 2 der Leiste. Es folgen ein Stein von Harry (rot), noch ein Stein von Tina (gelb) und ein Stein von Jürgen (blau). Obwohl David (weiß) drei seiner Steine in den Beutel geben durfte, kann er in dieser Runde keinen aktiven Zug ausführen. Tina hingegen kann – gemäß der ermittelten Reihenfolge – sogar zwei Züge in dieser Runde ausführen.

Eine Aktion durchführen

Der Spieler am Zug wählt eine der folgenden Aktionen und führt sie aus:

- Passen
- Versteigerung einer Aktie
- Streckenausbau

Die Aktionen im Einzelnen:

■ Passen

Wer passt, unternimmt nichts.

■ Versteigerung einer Aktie

Der Spieler versteigert eine Aktie im Besitz einer beliebigen Gesellschaft.

Achtung: Die dritte Aktie einer jeden Gesellschaft darf erst dann versteigert werden, nachdem von allen 8 Gesellschaften je 2 Aktien im Umlauf sind.

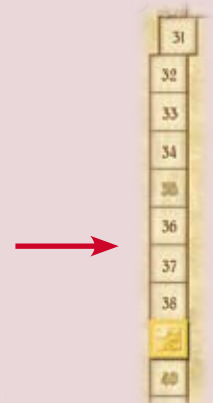
Der weitere Ablauf unterscheidet sich nicht von der Anfangsversteigerung: Reihum im Uhrzeigersinn gibt jeder Spieler ein Gebot ab, welches höher sein muss als das vorangegangene, oder er passt. Wer gepasst hat, darf in die laufende Auktion nicht wieder einsteigen. Es wird so lange geboten, bis alle Spieler außer einem gepasst haben.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält den Zuschlag und bezahlt den gebotenen Betrag an die Gesellschaft. Er nimmt die Aktie und legt sie offen vor sich ab. Anschließend erhöht er sein Einkommen um den aktuellen Wert der Aktie.

Passen alle Spieler, verbleibt die Aktie bei der Gesellschaft und kann zu einem späteren Zeitpunkt erneut angeboten werden.

Anmerkung: Es ist nicht immer von Vorteil, eine Aktie zum geringst möglichen Preis zu ersteigern. Erst das Geld aus dem Verkauf ermöglicht es den Eisenbahngesellschaften, ihr Streckennetz zu vergrößern und so ihr Einkommen (und damit auch die Dividende für die Aktie!) zu steigern.

Wert: 8 Taler



Tina ersteigert eine Aktie der Preußischen Ostbahn. Die Preußische Ostbahn hat ein Gesellschaftseinkommen von 8 Talern. Tina schiebt deshalb ihren Einkommensmarker von 31 auf 39 Taler auf der Einkommensskala der Spieler.

Streckenausbau

Der Spieler darf das Streckennetz einer Eisenbahngesellschaft erweitern, von der er mindestens eine Aktie besitzt:

Das Streckennetz darf in der Regel um bis zu 3 Felder erweitert werden (Ausnahmen: siehe besondere Eigenschaften auf Seite 8). Auf jedes erweiterte Feld stellt der Spieler eine Lok dieser Gesellschaft.

Alle Streckenfelder einer Gesellschaft müssen mit ihrem Startfeld durch deren Loks (Strecken) verbunden sein. Abzweigungen sind erlaubt.



Stadtfeld



Ebenenfeld



Bergfeld



Hügelfeld



Berliner Randzonenfeld



Berliner Stadtgebiet

- Auf jedem Stadtfeld dürfen Loks aller Gesellschaften stehen.
- Auf Ebenen-, Berg-, Hügel- und Berliner Randzonenfeld darf nur eine einzige Lok stehen, weitere Gesellschaften dürfen dort nicht bauen.
- In der Berliner Randzone darf jede Gesellschaft nur einmal bauen.

Anmerkung: Das gesamte Berliner Stadtgebiet gilt als ein einziges Feld.

Kosten für den Streckenausbau

Wird ein Feld mit einer Lok besetzt, so muss die entsprechende Gesellschaft die Kosten dafür aus ihrer Kasse (Bargeld am Spielplanrand) an die Bank entrichten.

Eine Übersicht der Streckenbaukosten befindet sich oben links auf dem Spielplan.

Stadtfelder: In Stadtfeldern zahlt die erste Gesellschaft, die dort eine Strecke baut, die normalen Streckenbaukosten. Die zweite Gesellschaft, die dort eine Strecke baut, zahlt die normalen Kosten plus 1 Taler, die dritte Gesellschaft die normalen Kosten plus 2 Taler usw. Die Anschlusskosten betragen also 1 Taler zusätzlich für jede dort schon vorhandene Gesellschaft.

Anmerkung: Eine Gesellschaft darf nur so viel Geld ausgeben, wie sie aktuell besitzt - der Spieler darf kein eigenes Geld zuschießen. Das Bargeld von Gesellschaften und Spielern ist strikt zu trennen!

Einkommenserhöhung der Eisenbahngesellschaft

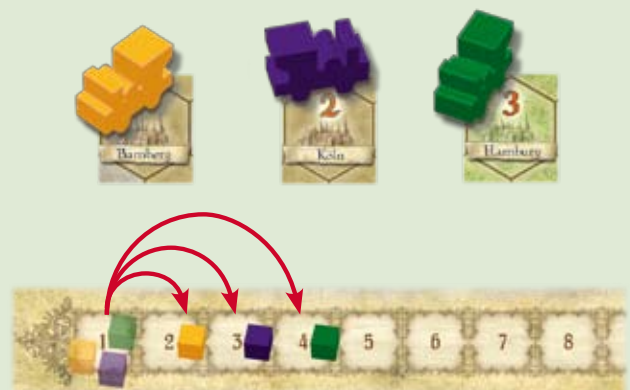
Setzt ein Spieler eine Lok in ein Stadtfeld, erhöht sich dadurch das Einkommen der dazugehörigen Gesellschaft. Die meisten Städte erhöhen das Einkommen einer Gesellschaft um 1 Taler, manche um einen höheren Betrag (dies ist dann in roter Schrift im Feld angegeben).

Die Erhöhung wird sofort auf der Einkommensskala der Eisenbahngesellschaften eingetragen.

Alle Spieler, die eine oder mehrere Aktie(n) der entsprechenden Gesellschaft besitzen, aktualisieren nun die Position ihrer Einkommensmarker.



Susanne baut das Streckennetz der Main-Weser-Bahn weiter aus. Sie entscheidet sich dafür, über das Bergfeld nach Halle zu bauen und setzt je eine gelbe Lok in das Bergfeld und ins Stadtfeld von Halle. Das Bergfeld kostet 4 Taler, das Stadtfeld kostet 2 Taler plus 1 zusätzlichen Taler für die ebenfalls anwesende orangefarbene Lok. So zahlt Susanne insgesamt 7 Taler aus der Kasse der Main-Weser-Bahn an die Bank.



Bamberg erhöht das Einkommen der Gesellschaft um 1, Köln um 2 und Hamburg sogar um 3. Die Einkommensmarker werden entsprechend angepasst.

Dividenden-Phase

Nachdem Strecken gebaut und die Einkommen von Gesellschaften und Spielern erhöht wurden, wird geprüft, ob die Gesellschaft direkt an eine andere, vorher mit ihr noch **nicht** verbundene Gesellschaft, angeschlossen hat.

Die Spieler erhalten für **jede** Aktie in ihrem Besitz eine Dividende. Die Höhe der Dividende errechnet sich aus dem aktuellen Einkommen der Gesellschaft auf der Einkommensskala. Das Geld wird von der Bank an die Spieler gezahlt.

Besondere Auszahlungen

Die Gesellschaft, die den neuen direkten Anschluss (oder die Anschlüsse) hergestellt hat, zahlt die **doppelte** Dividende an ihre Anteilseigner. Es spielt keine Rolle, ob ein oder mehrere neue direkte Anschlüsse hergestellt wurden.



Die Preussische Ostbahn baut in Posen und schließt dort nun direkt an die Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn an, mit der sie bisher nicht verbunden war. Es werden nun Dividenden gezahlt.



Die Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft verbindet Berlin, Wittenberge, Hamburg, Lübeck und Kiel. Ihr Gesellschaftseinkommen beträgt 9 Taler. Susanne besitzt 2 Aktien der Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft. Deshalb erhält sie 18 Taler aus der Bank (2 x 9 Taler) ausgezahlt.

Achtung: Schließt eine Gesellschaft an eine andere Gesellschaft an, mit welcher sie bereits über eine oder mehrere Strecken verbunden ist, werden keine Dividenden gezahlt.

Indirekte Verbindungen über andere Gesellschaften zählen nicht!

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn bei der Bestimmung der Spielerreihenfolge jede Gesellschaft an mindestens zwei andere Gesellschaften direkt angeschlossen ist oder alle Spieler übereinstimmen, dass dies nicht mehr möglich ist.

Hinweis: Meist genügt ein rascher Blick auf die noch vorhandenen Lokomotiven der Gesellschaften, um sich ein Urteil zu bilden.

Jeder Spieler zählt nun sein Bargeld. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Anmerkung: Aktien zählen bei der Ermittlung des Siegers nicht.

Die besonderen Eigenschaften der Gesellschaften

Jede Gesellschaft verfügt über besondere, historisch begründete Eigenschaften:

Preußische Ostbahn

Die **Preußische Ostbahn** – eine seinerzeit sehr effiziente Gesellschaft – kann beim Streckenausbau bis zu 4 Strecken bauen.

Startstadt: Königsberg, Ebene

Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn

Die **Niederschlesisch-Märkische Eisenbahn** transportierte gewaltige Mengen Kohle und war somit logistische Stütze einer funktionierenden Energieversorgung. Sie zahlt keine Anschlusszusatzkosten in Stadtfeldern (wenn sich dort bereits 1 oder mehrere andere Gesellschaften befinden).

Startstadt: Breslau, Ebene

Königlich-Sächsische Staatseisenbahnen

Die **Königlich-Sächsischen Staatseisenbahnen** bildeten eine der ersten Eisenbahngesellschaften in Deutschland und mussten in vielen Bereichen Pionierarbeit leisten. Sie dürfen beim Streckenausbau nur maximal 2 Strecken bauen.

Startstadt: Leipzig, Ebene

Königlich-Bayerische Staatseisenbahnen

Die **Königlich-Bayerischen Staatseisenbahnen** traten erst verhältnismäßig spät auf den Plan. Dank ausgezeichneter Ingenieure konnten diese jedoch effizient expandieren und aus den Fehlern anderer Gesellschaften lernen. Sie bezahlen beim Streckenausbau pro Feld 1 Taler weniger.

Startstadt: München, Bergfeld

Main-Weser-Bahn

Die **Main-Weser-Bahn** verfügte über eine einflussreiche Lobby in der lokalen Wirtschaft. Sie bezieht doppelt so viel Geld aus der Stadt mit dem höchsten Einkommen in ihrem Netz.

Beispiel: Die Main-Weser-Bahn setzt zunächst eine Lok nach Mühlhausen. Das Einkommen der Gesellschaft wird für diese erste Stadt um 2 (nicht um 1!) erhöht. – Später setzt die Main-Weser-Bahn eine Lok nach Frankfurt am Main, deren Wert 2 beträgt. Das Einkommen der Gesellschaft wird nun um 3 erhöht – um 4 für den doppelten Wert von Frankfurt, wovon jedoch 1 vom bisher verdoppelten Wert Mühlhausens abgezogen werden muss.

Startstadt: Kassel, Bergfeld

Großherzoglich Badische Staatseisenbahnen

Die **Großherzoglich Badischen Staatseisenbahnen** wurden seinerzeit vom Herzogtum protegiert und finanziell gefördert. Pro Streckenausbau ist eine Nicht-Stadt-Strecke (von insgesamt 3 möglichen) kostenlos. Die Berliner Randzone zählt als Nicht-Stadt-Strecke.

Startstadt: Mannheim, Hügelfeld

Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft

Die **Cöln-Mindener Eisenbahn-Gesellschaft** war eine finanzwirtschaftlich orientierte Privatgesellschaft mit deutlichem Fokus auf Dividendenauszahlung – der Ausbau des Streckennetzes war zweitrangig. Pro Streckenausbau kann sie maximal 5 Taler ausgeben.

Startstadt: Essen, Ebene

Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft

Die **Berlin-Hamburger Eisenbahn-Gesellschaft** trug ihr klares Statut schon im Namen: Sie zahlt keine Dividenden, bevor sie nicht Berlin und Hamburg durch eine eigene Strecke verbunden hat.

Startstadt: Wittenberge, Ebene