

1841

Deutsche Spielregel

Dank

Autor:

Federico Vellani

Co-Autor:

Manlio Manzini

Entwicklungsteam:

Alessandro Barattieri, Barrington Beaves, Riccardo Camerlo, Paolo „PRC“ Carraro, Roberto Cerruti, Maurizio Corgnati, Jack Greene, Han Heidema, Mauro Maffei, Manlio Manzini, Moreno Pellicciari, Massimo Riccobene, Marco Signoretto, Gianluca Varone, Federico Vellani

Besonderer Dank an:

Ester Bonilauri,
Pietro Cremona

Das ursprüngliche 18XX - Spielsystem:

Francis Tresham

Literatur (Bücher):

Storia delle Ferrovie in Italia vol. I-II-III (I. Briano, Cavallotti Editori, 1977),
L' Ottocento ferroviario Italiano (C. Lacchè, S.F.M., 1977),
Locomotive a vapore (G. Cornolò, Albertelli, 1989)

Literatur (Spiele):

1829 northern map (F. Tresham, Hartland Trefoil, 1982)
1829 southern map (F. Tresham, Hartland Trefoil, 1982)
1830 (F. Tresham - B. Shelley, The Avalon Hill Game Company, 1986)
1835 (M. Meier-Bachl - F. Tresham, Hans-im-Glück, 1990),
1853 (F. Tresham, Hartland Trefoil, 1989)

Produktion des Spielbausatzes:

Chris Lawson

Regelübersetzung:

Stefan Meinhold

1841 — Spielregeln

Ausgabe 1.00 — 7. Juli 1996
basierend auf den Regeln von 1839
(Ausgabe 1.05 — 16. April 1995)

1 Einführung

1.1 Spielbeschreibung

1841 ist ein Eisenbahnspiel, das die Situation in Norditalien von 1841 bis 1885 nachempfunden. Die Spieler übernehmen die Rollen von Investoren, Förderern und Direktoren der Eisenbahngesellschaften mit dem Ziel möglichst viel Geld zu verdienen. Ihre Methoden dabei je nach ihren persönlichen Neigungen mehr oder weniger dem Gemeinwohl dienen.

Das Vermögen eines Spielers bildet vor allem durch den Besitz von Aktien der diversen Gesellschaften, die im Spiel sind. Aktien bringen auf zwei Weisen Geld — sie können einerseits Bargeld durch Dividendenausschüttungen bringen, und ihr Kurswert kann steigen. Der größte Aktionär einer Gesellschaft wird ihr Direktor und führt diese Gesellschaft idealerweise, aber nicht notwendigerweise, zum Wohle aller Aktionäre.

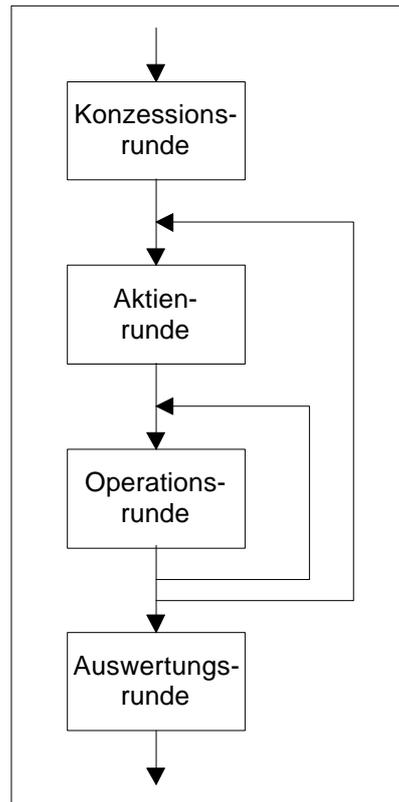
Der Spielverlauf von **1841** besteht aus einer einleitenden Runde (Konzessionsrunde), einer Reihe von Spielrunden (jede bestehend aus einer Aktienrunde und ein bis drei Operationsrunden) und einer Endrunde (Auswertungsrunde).

In der Konzessionsrunde bestimmen die Spieler ihre Startpositionen, während sie in einer Aktienrunde die Möglichkeit haben, Aktien der Gesellschaften zu kaufen und zu verkaufen. In einer Operationsrunde führen sie die diversen Handlungen der Gesellschaften aus, und in der Auswertungsrunde wird der Endstand ermittelt.

Das Spiel endet, wenn:

- die Bank kein Geld mehr hat, oder
- eine Aktie einen Aktienkurs von L. 516 erreicht, oder
- jede Fernverbindung mit einer befahrbaren Gleisverbindung zu einer Stadt auf dem Spielplan verbunden ist.

Sieger ist der bei Spielende reichste Spieler. Das Vermögen eines Spielers setzt sich aus seinem Bargeld und dem Kurswert seiner Aktien zusammen (Vermögenswerte der Gesellschaften, seien es Bargeld, Aktien oder Loks werden nicht gewertet).



1.2 Spielvorbereitung

Breiten Sie den Spielplan aus, und bestimmen Sie einen Spieler, der die Bank führt. Er sollte auf der Südseite des Spielplans sitzen, und braucht zusätzlich zu dem Platz für sein Geld und seinen Besitz noch genug Platz für das Geld der Bank. Er braucht auch Platz für Stift und Papier. Ein Taschenrechner ist sehr hilfreich.

Das Geld kommt komplett in die Bank.

Die Konzessionen werden mit dem Bild nach oben in den Bankpool gelegt.

Die Lokkarten sollten nach Typ sortiert so in den Lokpool gelegt werden, daß man die Anzahl der Loks eines jeden Typs erkennen kann.

Die Gleisplättchen müssen so ausgelegt werden, daß man alle sehen kann. Zu Beginn werden nur die gelben Gleisplättchen benötigt, aber die anderen sind zur Planung der weiteren Bauaktivitäten wichtig und sollten deshalb zur Einsicht bereit liegen.

Zu jeder Gesellschaft gibt es einen Besitzbogen. Diese sollten neben dem Spielplan in einem Stapel bereit liegen. Die Aktien werden auf dem Spielplan auf die vorgesehenen Felder gelegt, jeweils mit der Direktorenaktie als oberste. Die Bahnhofsmarker (Pöppel) können dann auf die passende Direktorenaktie gelegt werden.

Das Startkapital (L. 3.360) wird zu folgenden Beträgen gleich auf die Spieler verteilt:

Zahl der Spieler	Startkapital pro Spieler
3	L. 1.120
4	L. 840
5	L. 672
6	L. 560
7	L. 480
8	L. 420

Jetzt kann das Spiel beginnen.

2 Konzessionsrunde

Diese Runde hat den Zweck, die Konzessionen (in Phase Zwei muß ein Spieler eine Konzession haben um eine Gesellschaft in Betrieb zu nehmen), die Sitzplätze und die Priority - Karte unter den drei bis acht Spielern zu verteilen.

2.1 Gebotsabgabe

In dieser Spielphase schreibt jeder Spieler auf den Gebotsbogen (einige sind dem Spiel beigegefügt, weitere können fotokopiert werden), wieviel Geld er für jede der Konzessionen bieten will. Das Mindestgebot beträgt L. 20 für jede Konzession, für die man bietet (ein Spieler muß nicht für alle verfügbaren Konzessionen bie-

ten, wenn er aber bietet, so muß er mindestens L. 20 bieten).

Bitte beachten Sie:

- Die Summe aller Gebote die ein Spieler aufschreibt, darf nicht das verfügbare Kapital dieses Spielers überschreiten und darf nicht Null betragen.
- Wenn ein Fehler auf dem Gebotsbogen gefunden wird, so werden alle Gebote dieses Spielers annulliert.

Jeder Spieler muß seinen Namen auf den Gebotsbogen schreiben und gibt ihn gefaltet an den Bankier weiter.

2.2 Gebote sortieren und Sitzordnung festlegen

In dieser Spielphase führt der Bankier die folgenden Handlungen durch:

- Er öffnet alle Gebotsbögen.
- Er sortiert sie nach: 1) dem gebotenen Gesamtbetrag, 2) dem höchsten Gebot für Konzession Nr. 1, 3) dem höchsten Gebot für Konzession Nr. 2, usw. (im Falle absolut identischer Gebote wird die Reihenfolge ausgelost).
- Er überprüft die Gebotsbögen auf Fehler und legt die fehlerhaften Bögen nach unten, wobei er die oben angegebene Reihenfolge auch unter den fehlerhaften Bögen beibehält.
- Er gibt die Priority - Karte dem Spieler, dessen Gebotsbogen zuoberst liegt, und weist dann den Platz links von ihm dem zweiten Bieter zu, den nächsten dem dritten und so weiter.

2.3 Verteilen der Konzessionen

Beginnend mit der ersten Konzession wird jede Konzession dem höchsten Bieter zum gebotenen Preis verkauft, das Geld dafür kommt in die Bank. Konzessionen mit zwei oder mehr gleichen Geboten werden erst in der anschließenden Versteigerungsrunde verteilt. Diejenigen ohne Gebote bleiben im Bankpool und stehen in den folgenden Aktienrunden (nicht in der ersten Aktienrunde) zum Preis von L. 50 wie Aktien zum Verkauf.

Am Ende jeder Aktienrunde werden die nicht eingesetzten Konzessionen (außer der Bayard) ohne Entschädigung für die Besitzer wieder in den Bankpool zurückgelegt.

2.4 Versteigerungsrunde

Beginnend mit der niedrigsten wird jede Konzession, für die zwei oder mehr gleiche Gebote abgegeben wurden, zwischen den Bietern versteigert. Der kleinste Schritt beim Bieten ist L. 5, und der Spieler mit der Priority - Karte (oder der nächste links von ihm) macht das erste Gebot bzw. paßt.

2.5 Beispiel - Konzessionsrunde

Konzession	Spieler				
	A	B	C	D	E
Nr. 1	L.21	L.34	L.18	L.39	L.27
Nr. 2	L.0	L.0	L.0	L.0	L.21
Nr. 3	L.0	L.26	L.0	L.0	L.26
Nr. 4	L.54	L.0	L.0	L.0	L.35
Nr. 5	L.0	L.45	L.54	L.37	L.0
Nr. 6	L.0	L.0	L.0	L.0	L.0
Nr. 7	L.51	L.100	L.74	L.0	L.0
Nr. 8	L.0	L.67	L.80	L.180	L.163
Summe	L.126	L.272	L.226	L.256	L.272

Die Gebotsbögen wurden von den Spielern wie oben angegeben ausgefüllt, also sortiert der Bankier sie wie folgt,

Spieler	Gebote
B	L. 272 (hat ein höheres Gebot als E auf Konzession 1 abgegeben)
E	L. 272
D	L. 256
C	L. 226
A	L. 126

überprüft sie auf Fehler, findet den Fehler im Gebot von C (L. 18 für Konzession Nr. 1) und bestimmt die endgültige Sitzordnung zu:

Spieler	Gebote
B	L. 272 (hat ein höheres Gebot auf Konzession 1 als Spieler E)
E	L. 272
D	L. 256
A	L. 126
C	L. 0

Spieler B erhält die Priority - Karte, E sitzt links von ihm, gefolgt von D, A und C.

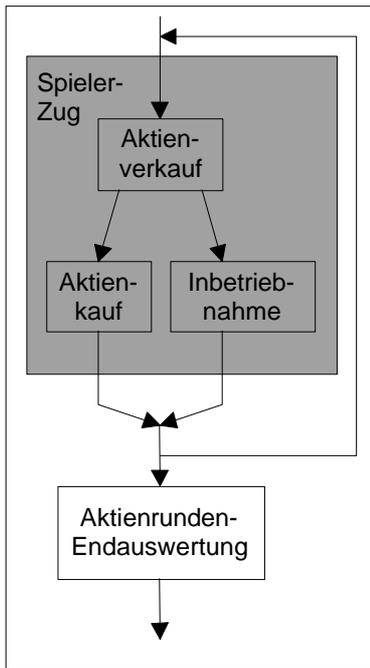
Die Konzession Nr. 1 geht an Spieler D und die Konzession Nr. 2 an Spieler E. Die Konzession Nr. 3 wird erst später in einer Versteigerung zwischen den Spielern B und E vergeben. Die Konzession Nr. 4 wird an Spieler A gegeben. Nr. 5 an B (das Gebot von Spieler C zählt nicht), während die Konzession Nr. 6 im Bankpool bleibt. Konzession Nr. 7 wird an Spieler B vergeben und Nr. 8 an Spieler D.

Die Konzession Nr. 3 wird zwischen den Spielern B und E versteigert. Spieler B macht das erste Gebot, da er die Priority - Karte hat, er paßt aber, weil er schon zwei andere Konzessionen gekauft hat. Also wird die Konzession an Spieler E für L. 26 verkauft. Damit ergibt sich bei den Spielern die folgende Situation:

Spieler	Konzessionen	Geld
B	Nr. 5, Nr. 7	L. 527
E	Nr. 2, Nr. 3	L. 625
D	Nr. 1, Nr. 8	L. 453
A	Nr. 4	L. 618
C	keine	L. 672

In der ersten Aktienrunde kann der Spieler B die Gesellschaft S.F.T.N. (mit der Konzession Nr. 5) und / oder die S.F.G.T. (mit der Konzession Nr. 7) starten, Spieler E kann die S.F.L.P. (mit der Konzession Nr. 2) und / oder die S.F.T.C. (mit der Konzession Nr. 3) starten, Spieler D kann die I.R.S.F.F. (mit der Konzession Nr. 8) starten und Spieler A die S.F.M.A. (mit der Konzession Nr. 4). Jeder Spieler kann ab der zweiten Aktienrunde die Konzession Nr. 6 kaufen und die Großgesellschaft S.S.F.L. in Betrieb nehmen.

3 Aktienrunde



In dieser Runde kann jeder Spieler, beginnend mit dem Inhaber der Priority - Karte erst einen Aktienverkauf und dann einen Aktienkauf oder eine Gesellschaftsinbetriebnahme durchführen.

Wenn er seinen Zug beendet hat, ist der Spieler links von ihm an der Reihe, bis alle der Reihe nach gepaßt haben. Die Aktienrunde endet dann mit der Aktienrunden - Endauswertung.

Bitte beachten Sie:

- Ein Spieler kann mehrmals in einer Aktienrunde an die Reihe kommen.
- Die Aktienrunde geht so lange weiter, wie die Spieler handeln wollen.
- Ein Spieler ist nicht aus der Runde ausgeschieden, wenn er einmal gepaßt hat, da andere Spieler die Runde am Laufen halten können, und er dann später wieder handeln kann.

Wenn alle Spieler nacheinander gepaßt haben, bekommt der Spieler links neben dem Spieler, der als letzter verkauft oder gekauft hat, die Priority - Karte, um anzuzeigen, daß er in der nächsten Aktienrunde als Erster an der Reihe ist.

Wenn kein Spieler in einer Aktienrunde agiert, behält derselbe Spieler die Priority - Karte.

3.1 Aktienverkauf (Spieler)

In diesem Schritt kann ein Spieler entweder

- eine oder mehrere Aktien aus seinem persönlichen Besitz zum aktuellen Kurswert verkaufen oder
- passen.

Um eine oder mehrere Aktien zu verkaufen, muß der Spieler wie folgt vorgehen:

- er legt die zu verkaufenden Aktien in den Bankpool,
- der Bankier gibt ihm für die verkauften Aktien den dem Kurswert entsprechenden Betrag,
- der Bankier bewegt die Aktienkursmarker der Gesellschaften, deren Aktien verkauft wurden (beginnend mit dem niedrigsten Kurs) eine Reihe nach unten für jede Aktie, die verkauft wurde (20% bei einer Kleingesellschaft und 10% bei einer Großgesellschaft).

Ein Spieler darf keine Aktien einer Gesellschaft verkaufen, wenn

- **diese Gesellschaft noch nicht in mindestens einer Operationsrunde gehandelt hat;**
- durch den Verkauf mehr als die Hälfte der Aktien dieser Gesellschaft in den Bankpool gelangen (der Bankpool darf höchstens zwei Aktien einer Kleingesellschaft und höchstens fünf Aktien einer Großgesellschaft enthalten).

Bitte beachten Sie:

- Wenn ein Spieler eine oder mehrere Aktien einer bestimmten Gesellschaft verkauft, darf er erst in einer späteren Aktienrunde wieder Aktien dieser Gesellschaft kaufen.
- Aktien im Bankpool stehen wieder zum Verkauf.
- Alle Aktienverkäufe (und Käufe aus dem Bankpool oder dem Erstangebot) werden zum aktuellen Kurswert getätigt, der sich auf eine 10% - Aktie bei einer Großgesellschaft und auf eine 20% - Aktie bei einer Kleingesellschaft bezieht.

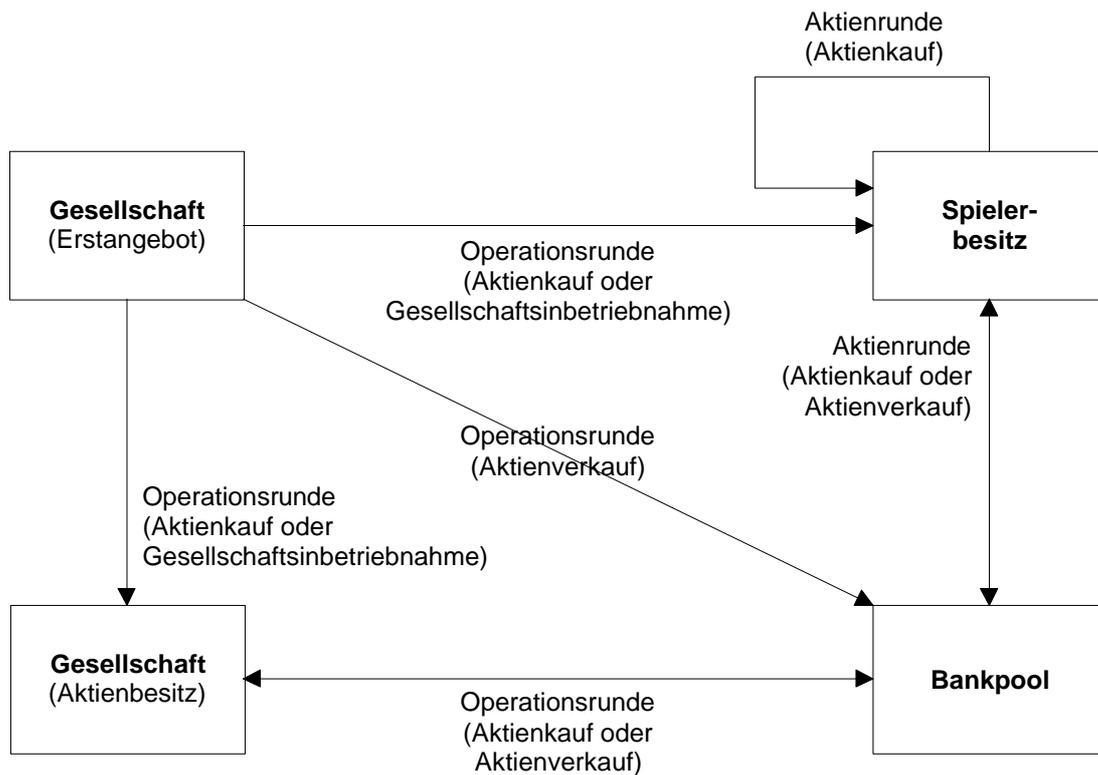
- Der Verkauf von Aktien bewirkt ein Sinken des Kurswertes, aber dieses Sinken wirkt sich noch nicht auf den Preis aus, den der Verkäufer von der Bank erhält. Der Kurswert auf der Kurstabelle sinkt um eine Reihe nach unten pro Aktie, die verkauft wird.
- Die Direktorenaktie darf nicht in den Bankpool verkauft werden (Ausnahme: s. Regel 4.5.1). Sie kann nur weitergegeben werden wie weiter unten erklärt.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, ist gezwungen, Aktien zu verkaufen, wenn er das Papierlimit überschritten hat (s. Regel 3.5.2).
- Der Spieler ist auch gezwungen, Aktien einer bestimmten Gesellschaft zu verkaufen, wenn er und die von ihm geführten Gesellschaften zusammen über mehr als 60% der Aktien dieser Gesellschaft verfügen (s. Regel 3.5.4).

3.2 Aktienkauf (Spieler)

In diesem Schritt kann ein Spieler eine der folgenden Aktionen durchführen:

- **eine Konzession für L. 50 aus dem Bankpool kaufen. Der Preis wird in die Bank bezahlt. (Dieser Kauf ist in der ersten Aktienrunde noch nicht möglich.)**
- eine Aktie zum aktuellen Kurswert aus dem Bankpool kaufen und den Preis dafür in die Bank zahlen.
- eine Aktie zum aktuellen Kurswert aus der Erstausgabe einer Gesellschaft kaufen. Das Geld dafür wird an die Gesellschaft gegeben (eine Gesellschaft erhält nur für verkaufte Aktien aus der Erstausgabe Geld).
- **eine oder mehrere Aktien einer Gesellschaft zu einem beliebigen Preis über L. 1 pro Aktie von einem anderen Spieler kaufen und das Geld dafür dem Spieler geben.**

Mögliche Besitzwechsel bei Aktien



- eine unbenutzte Konzession zu einem beliebigen Preis (mindestens L. 1) von einem anderen Spieler kaufen und das Geld dafür dem Spieler geben.
- eine bereits genutzte Konzession mit der Direktorenaktie der betreffenden Gesellschaft zu einem beliebigen Preis (mindestens L. 1) von einem anderen Spieler kaufen und das Geld dafür dem Spieler geben. (Dies ist die einzige Möglichkeit, die Direktorenschaft einer historischen Gesellschaft vor der Phase Vier des Spiels zu transferieren.)
- passen.

Ein Spieler darf keine Aktie kaufen, wenn

- er bereits die erlaubte Höchstzahl von Aktien besitzt (s. Regel 3.5.2).
- der Spieler und die von ihm geführten Gesellschaften bereits die erlaubte Höchstzahl von Aktien einer einzelnen Gesellschaft, d. h. 60%, besitzen (s. Regel 3.5.4).

- er bereits eine Aktie dieser Gesellschaft in dieser Aktienrunde verkauft hat.

Beispiel: Spieler A besitzt 40% der Großgesellschaft S.F.T.G. und ist Direktor der Großgesellschaft S.F.T.N., die wiederum die Direktorenschaft der Kleingesellschaft S.F.T.C. hält, die 20% der Großgesellschaft S.F.T.G. besitzt. Der Spieler A darf in seinem Zug in einer Aktienrunde also keine weitere Aktie der S.F.T.G. kaufen, da er schon über die erlaubte Höchstzahl verfügt.

3.3 Gesellschaftsinbetriebnahme (Spieler)

Dieser Zug wird von einem Spieler durchgeführt, der eine neue Gesellschaft in Betrieb nehmen will.

Bitte beachten Sie, daß der Spieler (nur in Phase Zwei und Drei), um eine historische Gesellschaft zu starten, eine unbenutzte Konzession haben muß, die er in der Konzessionsrunde oder in einer späteren Aktienrunde erwerben kann, entweder ab der zweiten Aktienrunde für L. 50 aus dem Bankpool oder von einem anderen Spieler (zu einem beliebigen Preis größer oder gleich L. 1).

Um eine neue Gesellschaft in Betrieb zu nehmen, muß der Spieler die in den folgenden Kapiteln beschriebenen Schritte durchführen.

3.3.1 Auswahl der Art der Gesellschaft

Der Direktor entscheidet, ob er eine Groß- oder Kleingesellschaft starten will. Diese Wahlmöglichkeit besteht nur bei den nicht historischen Gesellschaften, da der Typ der Gesellschaft für die historischen Gesellschaften jeweils schon festgelegt ist.

Nachdem er sich entschieden hat, wählt der Direktor den Besitzbogen einer nicht historischen Gesellschaft der gewählten Art oder den entsprechenden Bogen einer historischen Gesellschaft aus und legt ihn vor sich ab.

3.3.2 Startkurswert festlegen

Der Direktor muß den Startkurswert für eine Aktie festlegen. Dieser Wert kann auf L. 68, L. 100, L. 144, L. 216 (nur für Großgesellschaften) oder L. 340 (nur für Großgesellschaften) festgelegt werden. Nach der Festsetzung des Startkurses legt der Direktor den Aktienkursmarker der Gesell-

schaft auf das entsprechende Feld der Kurstabelle.

3.3.3 Kauf der ersten Aktien

Der Direktor muß jetzt die Direktorenaktie und (nur bei Großgesellschaften) keine, eine oder zwei normale Aktien für sich kaufen (**bis zu 40% der Gesellschaft**) und bezahlt den entsprechenden Betrag in das Betriebskapital der Gesellschaft ein. Die weiteren Aktien der Gesellschaft können von den Spielern (auch dem Direktor) bei ihrem Aktienkauf in einer Aktienrunde zum aktuellen Kurswert gekauft werden, das Geld geht dann ebenfalls in das Betriebskapital der Gesellschaft. Aktien dürfen nicht wieder verkauft werden, bevor die Gesellschaft einmal in einer Operationsrunde agiert hat.

Der Spieler bleibt so lange Direktor, wie kein anderer Spieler eine größere Beteiligung an dieser Gesellschaft erreicht (mit Ausnahme der historischen Gesellschaften mit dazugehöriger Konzession vor Phase Vier).

Bitte beachten Sie, daß nur der Betrag, den der Direktor in diesem Schritt der Inbetriebnahme einzahlt, der Gesellschaft bei dem nun folgenden Kauf von Bahnhofsmarkern zur Verfügung steht.

3.3.4 Kauf von Bahnhofsmarkern (Pöppeln)

Die Gesellschaft kauft nun mit ihrem Betriebskapital so viele Bahnhofsmarker (Pöppel), wie sie wünscht (ein oder zwei für Kleingesellschaften und zwei bis fünf für Großgesellschaften), und legt diese auf das dafür vorgesehene Feld ihres Besitzbogens. Danach legt die Gesellschaft einen oder zwei (nur für Großgesellschaften) der Bahnhofsmarker (Pöppel) auf einen freien Bahnhof und macht diese(n) damit zu ihrem Heimatbahnhof (ihren Heimatbahnhöfen).

Für die historischen Gesellschaften sind diese Heimatbahnhöfe vorgegeben (auf dem Besitzbogen, der Konzession, dem Spielplan und in der folgenden Tabelle).

Historische Gesellschaft	Heimatbahnhof
S.F.L.P.	Lucca
S.F.T.C.	Cuneo
S.F.M.A.	Firenze - Nord
S.F.T.N.	Torino - Nord
S.S.F.L.	Pisa
S.F.T.G.	Torino - Süd und Alessandria
I.R.S.F.F.	Milano und Venezia

Bei den nicht historischen Gesellschaften darf der Direktor die Heimatbahnhöfe mit folgenden Ausnahmen frei wählen:

- Lugano (Schweiz) darf nie gewählt werden.
- **Österreichische Städte dürfen vor der Teilung der Ferdinanda nicht gewählt werden.**
- **Milano, Venezia, Torino, Alessandria, Cuneo, Firenze, Lucca und Pisa dürfen vor Phase Vier nicht gewählt werden, da sie die Heimatbahnhöfe der historischen Gesellschaften sind.**
- **Wählt eine Großgesellschaft zwei Heimatbahnhöfe, so dürfen diese nicht durch eine bestehende Grenze getrennt sein.**

Bei den historischen Gesellschaften kosten die Bahnhofsmarker (Pöppel) jeweils L. 50, während der Preis der Bahnhofsmarker (Pöppel) bei den nicht historischen Gesellschaften von der Wahl der Heimatbahnhöfe abhängig ist: ist der gewählte Bahnhof mehr als zwei Felder vom nächsten bereits gelegten Gleisplättchen entfernt, so kostet ein Bahnhofsmarker (Pöppel) L. 25, ist er zwei Felder vom nächsten bereits gelegten Gleisplättchen entfernt, kostet ein Marker L. 50, ist eins der angrenzenden Felder bereits bebaut, beträgt der Preis pro Bahnhofsmarker (Pöppel) L. 100, und wenn sogar das gewählte Startfeld schon bebaut ist, kostet ein Pöppel L. 200 (auf dem Spielplan abgedruckte Gleisstücke zählen nur, wenn sie bereits an einen Bahnhof einer Gesellschaft angeschlossen sind, Gleisplättchen auf der anderen Seite einer bestehenden Grenze zählen gar nicht).

Wählt eine Gesellschaft zwei Heimatbahnhöfe mit unterschiedlichen Preisen, so zählt der höhere Preis.

Eine Kleingesellschaft darf als Heimatbahnhof keine große Stadt (Bologna, Firenze, Genova, Milano, Torino und Venezia) und keine Stadt, in der bereits ein anderer Bahnhofsmarker (Pöppel) liegt, wählen, auch wenn in dieser Stadt noch ein Platz frei ist.

Eine Großgesellschaft ist nicht gezwungen, zwei Heimatbahnhöfe zu wählen, sie kann auch nur einen wählen.

3.3.5 Beispiel zur Inbetriebnahme einer Gesellschaft

Als er in der Aktienrunde in einem Spiel mit fünf Mitspielern an die Reihe kommt, entschließt sich Spieler A, der L. 552 sowie die Konzession für die I.R.S.F.F. besitzt, die I.R.S.F.F. in Betrieb zu nehmen. Er nimmt den Besitzbogen der I.R.S.F.F. (und die neun Aktien des Erstangebots) an sich und setzt den Startkurswert auf L. 100 fest (Beachten Sie bitte, daß die Gesellschaft bei einem Startkurswert von L. 68 nicht genug Betriebskapital erhält, um die ehrgeizigen Pläne, die die I.R.S.F.F. für gewöhnlich hat, auch durchzuführen; bei einem Startkurs von L. 144 kann Spieler A andererseits nur auf 30% der Aktien hoffen, und damit seine Einkünfte aus den recht hohen Dividendenausschüttungen, die die I.R.S.F.F. normalerweise nach einigen Operationsrunden macht, verringern). Spieler A kauft daraufhin 40% der Aktien (die Höchstzahl die er in diesem Zug kaufen darf) und gibt die L. 400 in das Betriebskapital der I.R.S.F.F.. Die Gesellschaft muß nun ihre Bahnhofsmarker (Pöppel) kaufen (der Direktor entscheidet, insgesamt vier Bahnhofsmarker (Pöppel) für L. 200 zu kaufen, von denen dann einer in Milano und einer in Venezia gelegt werden muß, die restlichen beiden werden auf dem Besitzbogen der I.R.S.F.F. abgelegt). Im weiteren Verlauf dieser Aktienrunde kauft Spieler A noch eine weitere Aktie der I.R.S.F.F., so daß die Gesellschaft über L. 300 Betriebskapital verfügt, das ist genug, um das Gleisplättchen in Venezia für L. 50 zu bauen und um zwei Zweierloks zu kaufen (L. 200).

3.4 Ende der Aktienrunde

Am Ende einer Aktienrunde werden die folgenden Aktionen durchgeführt:

- Die Priority - Karte wird an den Spieler links von dem Spieler, der

als letzter nicht gepaßt hat, weitergegeben.

- **Die Aktienmarker aller Gesellschaften, von denen noch Aktien im Bankpool sind, werden um eine Reihe nach unten bewegt.**
- **Die Aktienkursmarker aller Gesellschaften, von denen keine Aktien mehr im Bankpool oder im Erstangebot sind, werden um eine Reihe nach oben bewegt.**
- **Alle unbenutzten Konzessionen außer der Bayard, die sich noch im Besitz der Spieler befinden, werden ohne Entschädigung in den Bankpool zurückgelegt** (diese Konzessionen können in späteren Aktienrunden für jeweils L. 50 gekauft werden).
- Der Besitzer der Bayard (Konzession Nr. 1) erhält L. 20 aus der Bank (die Bayard wird mit den anderen Konzessionen am Anfang der Phase Vier aus dem Spiel genommen).

3.5 Allgemeines zu den Aktien

3.5.1 Kurswert und Börse

Alle Aktientransaktionen erfolgen zu dem auf der Kurstabelle angezeigten Aktienkurs.

Der Kurswert ändert sich wie folgt:

- In der Aktienrunde wird der Aktienkursmarker pro Aktie, die in den Bankpool verkauft wird, eine Reihe nach unten, d. h. zum unteren Rand der Tabelle, bewegt. Diese Aktion kann so oft wie nötig wiederholt werden, allerdings bewegt sich der Aktienmarker nicht mehr, wenn er die unterste Zeile der Kurstabelle erreicht hat. (Der Aktienmarker darf nur senkrecht nach unten bewegt werden und nicht seitwärts, um ein niedrigeres Kursfeld zu erreichen.)
- Am Ende einer Aktienrunde wird der Aktienkursmarker um eine Reihe nach oben bewegt, wenn keine Aktien der Gesellschaft im Bankpool oder der Erstausgabe sind (d. h., wenn sich 100% im Besitz der Spieler oder Gesellschaften befinden) und wenn der Aktienkursmarker nicht schon in

der obersten Reihe der Kurstabelle liegt.

- **Am Ende einer Aktienrunde wird der Aktienkursmarker um eine Reihe nach unten bewegt, wenn sich noch Aktien der Gesellschaft im Bankpool befinden und er nicht schon in der untersten Reihe der Kurstabelle liegt.**
- **Immer wenn eine Gesellschaft eine Dividende ausschüttet, die höher ist als der aktuelle Kurswert für eine Aktie, wird der Aktienkursmarker ein Feld nach rechts bewegt** (wenn er bereits das Ende einer Zeile erreicht hat, wird er um eine Reihe nach oben bewegt). Auf diese Weise kann jede Großgesellschaft theoretisch nach einer ausreichenden Zeit einen Kurswert von L. 516 erreichen. Für die Kleingesellschaften endet die Kurstabelle in der Spalte K.
- Wenn eine Gesellschaft in Betrieb ist und aus irgendeinem Grund keine Dividende ausschüttet, so wird der Aktienkursmarker um ein Feld nach links bewegt, beziehungsweise nach unten, wenn er den linken Rand der Kurstabelle erreicht hat.

Wenn ein Aktienkursmarker wegen einer Kursänderung auf der Kurstabelle auf ein Feld verschoben wird, auf dem bereits einer oder mehrere andere Aktienkursmarker anderer Gesellschaften liegen, so wird der hinzukommende Marker immer unter die bereits auf diesem Feld liegenden Marker gelegt.

Der Bankier kümmert sich um die ordnungsgemäße und rechtzeitige Durchführung aller Kursbewegungen.

3.5.2 Papierlimit

Ein Spieler und die von ihm geführten Gesellschaften dürfen zusammen nicht mehr als 60% der Anteile einer einzelnen Gesellschaft halten.

Die zulässige Gesamtzahl der Aktien, die ein Spieler besitzen darf, zeigt die folgende Tabelle:

Spielerzahl	Papierlimit
3	21
4	16
5	13
6	11
7	10
8	9

Wenn ein Spieler das Papierlimit überschreitet (nach einem Direktorenwechsel), muß er überzählige Aktien bei seinem nächsten Zug in einer Aktienrunde verkaufen.

Eine Gesellschaft darf bis zu fünf Aktien besitzen, die zu ihrem Kapital auf den Besitzbogen gelegt werden (die Aktien der Erstausgabe zählen nicht dazu).

3.5.3 Direktorenwechsel

Der ursprüngliche Direktor einer Gesellschaft führt diese nur so lange, wie sein Aktienanteil an dieser Gesellschaft nicht von einem anderen Aktionär übertroffen wird. Ein anderer Aktionär (ein Spieler oder eine Gesellschaft) kann den Direktorenposten durch eigene Aktienkäufe oder durch Verkäufe des derzeitigen Direktors übernehmen. Bei einem Gleichstand der Anteile gibt es keinen Direktorenwechsel.

Es gibt nur eine Ausnahme von dieser Regel: der Direktorenposten einer historischen Gesellschaft bleibt solange bei dem Halter der entsprechenden Konzession, bis die Konzessionen aus dem Spiel genommen werden, auch wenn ein anderer Spieler die Mehrheit der Aktien besitzt. Natürlich kann die Konzession dem Direktor abgekauft werden, aber dann muß die Direktorenaktie der Konzession folgen.

Bei einem Wechsel der Aktienmehrheiten werden sofort die Aktien so ausgetauscht, daß der neue Direktor (Spieler oder Gesellschaft) die Direktorenaktie bekommt. Dieser Wechsel wird direkt so ausgeführt, daß nach dem Tausch beide Aktionäre den gleichen Prozentsatz an Anteilen haben, den sie auch vor dem Tausch hatten.

Beispiel: in Phase Fünf haben zwei Spieler beide 30% der S.F.T.G. Großgesellschaft. Spieler 1 hat die Direktorenaktie. Wenn Spieler 2 eine

vierte 10% - Aktie kauft, kommt es sofort zu einem Direktorenwechsel, da nun die 40% von Spieler 2 den 30% - Anteil von Spieler 1 übertreffen. Spieler 1 gibt die Direktorenaktie an Spieler 2 weiter und erhält dafür zwei 10% - Aktien. Spieler 2 erhält dann auch den Besitzbogen der Gesellschaft mit allem, was auf diesem liegt.

Auf diese Art kann ein Spieler / eine Gesellschaft immer seinen / ihren Direktorenposten loswerden, wenn genug Aktien verkauft werden können (d.h. nicht mehr als 50% der Aktien landen im Bankpool), und es einen anderen Aktionär gibt, der mindestens zwei Aktien besitzt. Dazu kündigt der verkaufende Direktor den Verkauf seiner Anteile an, tauscht die Direktorenaktie mit dem neuen Direktor gegen zwei normale Aktien und legt dann die normalen Aktien in den Bankpool. Beachten Sie, daß die Direktoreschaft nicht abgegeben werden kann, wenn keiner der übrigen Aktionäre mehr als eine Aktie hält.

Eine Direktorenaktie darf nie in den Bankpool verkauft werden (Ausnahme: Regel 4.5.1) oder an die Gesellschaft selbst. Wenn also eine Direktorenaktie einmal von einem Spieler oder einer Gesellschaft gekauft wurde, so bleibt sie bis zum Ende des Spiels im Besitz eines Spielers oder einer Gesellschaft. Durch einen Direktorenwechsel und den damit verbundenen Tausch der Aktien kann es natürlich dazu kommen, daß der ehemalige Direktor sein Papierlimit überschreitet. In dem Fall muß er die überzähligen Aktien verkaufen, sobald er zum nächsten Mal in einer Aktienrunde an die Reihe kommt.

In den meisten Fällen wird einfach der größte Aktionär der neue Direktor. Haben aber mehrere Spieler / Gesellschaften gleich viele Aktien einer Gesellschaft und nach dem Aktienverkauf durch deren Direktor mehr Aktien als dieser, so geht die Direktoreschaft an den nächsten Spieler zur rechten des alten Direktors oder an die Gesellschaft mit dem höchsten Aktienkurswert. Ein Spieler wird einer Gesellschaft stets vorgezogen.

3.5.4 Anti - Trust - Gesetz

Ein Spieler darf nie alleine oder zusammen mit den von ihm geführten

Gesellschaften mehr als 60% einer Gesellschaft halten.

Wenn ein Spieler mehr als 60% einer Gesellschaft hält, so müssen er oder die von ihm geführten Gesellschaften bei nächster Gelegenheit Aktien verkaufen, um dieses Limit wieder zu erfüllen. Bitte beachten Sie, daß dies sowohl durch einen Aktienverkauf des Spielers, als auch durch einen Aktienverkauf einer seiner Gesellschaften passieren kann, je nachdem was eher möglich ist.

Eine von einer anderen Gesellschaft geführte Gesellschaft darf keine Aktien der sie führenden Gesellschaft besitzen.

4 Operationsrunde

In der Operationsrunde darf jede Gesellschaft:

- ein (oder wenn erlaubt mehrere) Gleisplättchen legen oder austauschen;
- einen Bahnhofsmarker (Pöppel) legen und so einen neuen Bahnhof bauen;
- ihre Loks fahren;
- einen Platz für einen Bahnhofsmarker (Pöppel) von einer anderen Gesellschaft kaufen;
- eine oder mehrere neue Loks kaufen;
- Aktien aus eigenem Besitz oder Erstausgabe in den Bankpool verkaufen;
- Aktien aus dem Bankpool oder aus dem Erstangebot (anderer Gesellschaften) kaufen;
- eine andere Gesellschaft in Betrieb nehmen;
- sich mit einer anderen Gesellschaft der gleichen Art zusammenschließen;
- sich von einer Kleingesellschaft in eine Großgesellschaft umwandeln.

Diese Handlungen der Gesellschaften werden von dem jeweiligen Direktor (beziehungsweise dem Direktor der sie führenden Gesellschaft) in der weiter unten beschriebenen Reihenfolge durchgeführt. Jede Gesellschaft hat die Gelegenheit, Gleisverbindungen zu bauen, ein Einfahrergebnis zu

erzielen, Loks zu kaufen und an der Börse aktiv zu sein. Sie können ihre Einnahmen entweder als Dividenden an die Aktionäre ausschütten (und damit den Kurswert steigern) oder sie zur Finanzierung weiterer Aktivitäten der Gesellschaft einbehalten (und damit den Kurswert senken).

Die Gesellschaften operieren in der Reihenfolge ihres Kurswertes, beginnend mit der Gesellschaft mit dem höchsten Kurswert.

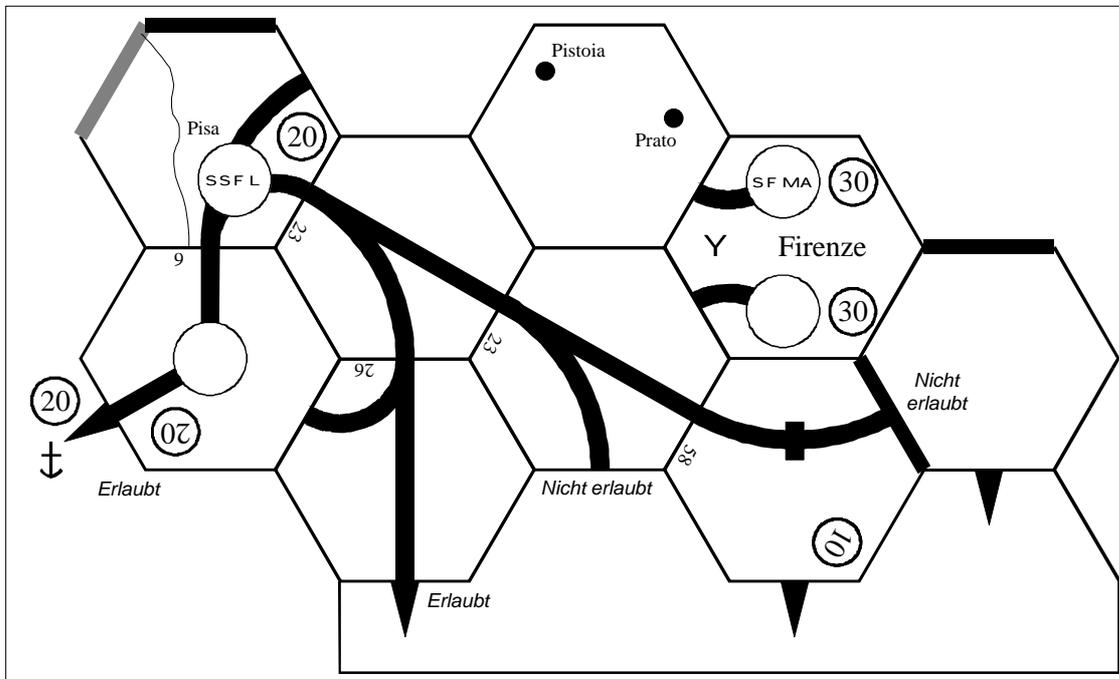
Der Bankier stellt fest, welche Gesellschaft den höchsten Kurswert hat. Diese Gesellschaft handelt zuerst, dann die mit dem zweithöchsten Wert, und so weiter. Wenn mehrere Aktienkursmarker auf einem Feld der Kurstabelle liegen, so handelt die Gesellschaft zuerst, deren Marker oben liegt. Wenn Aktienkursmarker auf Feldern mit dem gleichen Kurswert aber in verschiedenen Spalten liegen, so ist die Gesellschaft zuerst an der Reihe, deren Aktienkursmarker weiter rechts liegt.

Die Handlungen müssen in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden. Optionale Aktionen können einfach übersprungen werden. Alle Ausgaben müssen aus dem verfügbaren Betriebskapital gemacht werden. Es gibt keine Kredite, auch nicht bis zum Ende desselben Zuges. So muß zum Beispiel das Geld zum Bau eines Appenninen - Passes schon zum Zeitpunkt der Bauaktion im Betriebskapital verfügbar sein. Die Einfahrergebnisse stehen erst zur Verfügung nachdem die Loks gefahren sind, und können somit erst in der nächsten Operationsrunde zum Gleisbau verwendet werden.

In den späteren Phasen des Spiels erweitern sich die Handlungsmöglichkeiten der Gesellschaften immer mehr durch die Verfügbarkeit von:

- größeren Loks, die eine längere Strecke fahren können, und dadurch mehr Einnahmen bringen, und
- komplexeren Gleisplättchen, die den Bau ausgefeilter Strecken ermöglichen und den Wert der Städte steigern.

Die Abfolge der Spielrunden ändert sich im Spielverlauf, wenn erst eine,



dann zwei und dann drei Operationsrunden zwischen den Aktienrunden gespielt werden. Diese Änderungen hängen direkt von dem derzeit verfügbaren Loktyp ab.

4.1 Gleisbau

Der Spielplan zeigt ein Sechseckraster über einer Karte von Norditalien. Die Gleisplättchen werden auf dieses Raster gelegt, um so die abgebildeten Städte miteinander zu verbinden. Die grauen Felder des Spielplans stellen bereits vorhandene Gleisverbindungen dar. Andere (rot gefärbte) zeigen Fernverbindungen in Länder außerhalb der Karte. Auf keine dieser grau oder rot gefärbten Felder dürfen Gleisplättchen gelegt werden. Die gelben Felder dürfen erst bebaut werden, wenn die grünen Gleisplättchen zur Verfügung stehen, und die dunkelgrünen Felder erst, wenn die braunen Gleisplättchen zur Verfügung stehen.

4.1.1 Legen eines Gleisplättchens

Jede Gesellschaft, die in Betrieb ist, darf ein Gleisplättchen legen (die Großgesellschaften dürfen in den Phasen Zwei bis Vier mehrere Gleisplättchen legen, s. Regel 4.1.2). Zuerst stehen nur die gelben Gleisplättchen zur Verfügung und dürfen auf die hellgrünen Felder des Spielplans gelegt werden. Die neu gebaute Strecke muß eine direkt angebundene Erweiterung einer der bauenden Gesellschaft bereits zur Verfügung ste-

henden Strecke darstellen. Die neue Strecke muß direkt mit einer Stadt verbunden sein, in der die bauende Gesellschaft einen Bahnhofsmarker (Pöppel) hat. (Im Falle von Gleisplättchen mit zwei getrennten Gleisstücken muß nur eines der beiden Gleisstücke eine Erweiterung der bestehenden Strecke sein.)

Es gibt nur eine einzige Ausnahme, in der das gelegte Gleisplättchen keine Erweiterung der bestehenden Strecke sein muß: die Felder mit den Heimatbahnhofsmarkern der Gesellschaft. Liegt ihr Heimatbahnhofsmarker auf einem Feld, so darf die Gesellschaft unabhängig von bestehenden Gleisverbindungen ein passendes gelbes Gleisplättchen dort legen.

Ein Gleisplättchen darf nicht so gelegt werden, daß

- ein Gleis zum Rand des Spielfelds läuft, oder
- ein Gleis zu einer freien Seite eines grauen Feldes läuft, oder
- ein Gleis zu einer nicht passierbaren Seite des Feldes zu einem Berg oder einem See läuft.

Es darf so gelegt werden, daß Gleisverbindungen auf grauen Feldern angeschlossen werden, das ist aber nicht zwingend erforderlich.

Gleisplättchen dürfen auf den meisten Felder kostenlos gelegt werden, allerdings kostet der Bau auf sumpfigen oder hügeligem Gelände L. 50, der Bau auf einem Appenninen - Paß

L. 100 und der Bau auf einem Alpen - Paß L. 200. Wenn ein solches Gleisplättchen später im Spiel durch ein anderes ersetzt wird, so ist diese Baugebühr nicht ein weiteres Mal zu bezahlen, mit Ausnahme der Gleisplättchen für Appenninen - Pässe, deren Austausch L. 50 kostet.

Städte und Pässe auf dem Spielplan müssen mit den entsprechenden Gleisplättchen wie folgt bebaut werden:

Art von Stadt, Städten oder Paß	Darstellung auf dem Spielplan	Darstellung auf den Gleisplättchen
Kleine Stadt	Ein schwarzer Punkt	Ein schwarzer Querstrich
Zwei kleine Städte	Zwei schwarze Punkte	Zwei schwarze Querstriche
Mittlere Stadt	Ein Kreis	Ein Kreis / zwei Kreise nebeneinander
Großstadt	Ein Kreis mit einem Y	Ein Kreis / zwei Kreise nebeneinander mit einem Y
Appenninen - Paß	Ein Kreis mit einem kleinen Berg	Ein Kreis / zwei Kreise nebeneinander mit dem Paßsymbol am Gleis
Alpen - Paß	Ein Kreis mit einem großen Berg	Ein Kreis / zwei Kreise nebeneinander mit dem Tunnel-symbol am Gleis

Gleisplättchen mit Städten dürfen nirgendwo anders auf dem Spielplan abgelegt werden.

Milano, Torino, Genova und Venezia sind Sonderfälle, die noch speziell behandelt werden.

Sobald die grünen Gleisplättchen zur Verfügung stehen, können sie eingesetzt werden, um gelbe Gleisplättchen, die bereits auf dem Spielplan liegen, zu ersetzen. Bei einem solchen Austausch muß die komplette bereits vorhandene Streckenführung erhalten bleiben, die Ersetzung stellt also eine Erweiterung der vorhandenen Strecke dar. Genauso werden die braunen Gleisplättchen, sobald sie verfügbar sind, zum Austauschen der grünen Gleisplättchen verwendet. Eine Liste der erlaubten Ersetzungen ist im Anhang gegeben.

Eine Gesellschaft darf nur dann ein Plättchen austauschen, wenn zumindest ein Teil der NEUEN Strecke auf dem NEUEN Gleisplättchen Teil einer Strecke ist, die der bauenden Gesellschaft offen steht. Es ist dabei nicht erforderlich, daß die Gesellschaft die betreffende Strecke zur Zeit befährt, sie muß sie noch nicht einmal mit ihren Loks erreichen können; allerdings darf die Strecke nicht für die Gesellschaft verschlossen sein.

Gelbe und grüne Gleisplättchen, die ausgetauscht wurden, stehen wieder zum Bau zur Verfügung. Das Ersetzen eines Gleisplättchen geschieht alternativ zum Legen eines neuen Gleisplättchen.

In Phase Zwei dürfen keine Gleisverbindungen über eine Grenze gebaut werden.

Einige der grünen Gleisplättchen werden nicht als Ersatz für gelbe Gleisplättchen verwendet, sondern auf bestimmte gelbe Felder des Spielplans gelegt. Dazu gehören:

- Gleisplättchen für Apenninen - Pässe und
- Gleisplättchen, die speziell für Milano, Torino und Genova vorgesehen sind und entsprechend mit M, T oder G gekennzeichnet sind.

Die braunen Gleisplättchen für Alpen - Pässe dienen ebenfalls nicht als

Ersatz für grüne Gleisplättchen, sondern werden auf bestimmte grüne Felder des Spielplans gelegt (Sempione - Paß und Frejus - Paß).

Diese Gleisplättchen dürfen an keiner anderen Stelle des Spielplans gelegt werden, und auf ihren Platz darf kein anderes Gleisplättchen gelegt werden. Die Orientierung dieser Gleisplättchen wird durch die Regel der Erweiterung einer bestehenden Strecke vorgegeben.

4.1.2 Legen eines weiteren Gleisplättchens

Nach dem Legen eines ersten Gleisplättchen darf eine Großgesellschaft in den Phasen Zwei bis Vier für jeden Bahnhof, den sie bereits auf dem Spielplan gebaut hat, ein weiteres Gleisplättchen legen, in Phase Zwei gilt dies ohne Beschränkung, in den Phasen Drei und Vier dürfen insgesamt höchstens zwei Gleisplättchen gelegt werden. Für jede dieser Bauaktionen gelten die gleichen Regeln wie für die erste, allerdings müssen sie von einem anderen Bahnhof aus erfolgen.

Beispiel: Die Großgesellschaft I.R.S.F.F. geht mit einem Bahnhof in Milano und einem in Venezia in Betrieb, also darf sie ein Gleisplättchen von Milano aus legen (zum Beispiel in Bergamo) und eins von Venezia aus (sicherlich in Venezia selbst. Wenn sie später einen Bahnhofsmarker (Pöppel) in Brescia legt, kann die I.R.S.F.F. ein Gleisplättchen von Milano, eins von Brescia und eins von Venezia aus bauen.

Jedes dieser Gleisplättchen muß auf ein anderes Feld gelegt werden, also darf die Gesellschaft nicht in einem Zug ein gelbes Gleisplättchen legen und es direkt durch ein grünes ersetzen.

4.2 Legen von Bahnhofsmarkern (Pöppeln)

Bahnhofsmarker (Pöppel) gewähren ein besonderes Recht auf die Bahnstrecke, wenn sie in eine Stadt oder auf einen Paß gesetzt werden. Sie bewirken folgendes:

- Sie verbieten anderen Gesellschaften, Loks über diese Stadt oder diesen Paß hinaus fahren zu lassen.

- Sie ermöglichen es der Gesellschaft, die Stadt oder den Paß als Bahnhof für ihre Lokeinsätze zu nutzen. Der Bahnhof mit dem Bahnhofsmarker (Pöppel) und die daran angeschlossenen Gleisverbindungen dienen der Gesellschaft als Streckennetz.

Geht eine Gesellschaft in Betrieb, so werden ein oder zwei Bahnhofsmarker (Pöppel) auf ihre Heimatbahnhöfe (keine Pässe) gelegt. Die Heimatbahnhöfe der nicht historischen Gesellschaften werden vom Direktor während der Inbetriebnahme der Gesellschaft festgelegt, die Heimatbahnhöfe der historischen Gesellschaften sind vorgegeben.

Eine Gesellschaft darf weitere Bahnhofsmarker (Pöppel) von ihrem Besitzbogen kostenlos auf jede zulässige Stelle des Spielplans legen. Zulässig ist dabei jede mittlere oder große Stadt und jeder Apenninen - oder Alpen - Paß, die mit einer (beliebig langen) Strecke mit einem anderen Bahnhof der Gesellschaft verbunden ist (**die Strecke darf keine bestehende Grenze überqueren**). Beachten Sie, daß auf der betreffenden Stadt oder dem Paß noch ein freier Platz für den Bahnhofsmarker (Pöppel) vorhanden sein muß. Einige Städte und Pässe bieten Platz für mehrere Bahnhofsmarker (Pöppel). In diesen Fällen bleibt der Bahnhof offen für alle bis beide Plätze besetzt sind. Vor Phase Vier dürfen Bahnhofsmarker (Pöppel) nicht so gesetzt werden, daß sie den Heimatbahnhof einer sich noch nicht in Betrieb befindenden historischen Gesellschaft blockieren. Es dürfen sich nie zwei Bahnhofsmarker (Pöppel) einer Gesellschaft auf einem Feld befinden. Pro Operationsrunde darf jede Gesellschaft nur einen Bahnhofsmarker (Pöppel) setzen.

Eine Gesellschaft darf Strecken zu Bahnhöfen fahren, die komplett mit fremden Bahnhofsmarkern (Pöppeln) besetzt sind, diese dürfen dann aber nur als Endbahnhöfe genutzt werden, und die Strecke darf nicht über die Stadt hinaus führen. (Beachten Sie, daß diese Regel auch für das Setzen von Bahnhofsmarkern (Pöppeln) gilt. Eine Gesellschaft darf keinen Bahnhofsmarker auf einem Feld setzen,

das sie nur durch einen komplett mit fremden Bahnhofsmarkern (Pöppeln) besetzten Bahnhof (Stadt oder Paß) erreichen kann.)

Bahnhofsmarker (Pöppel) dürfen nie jenseits einer bestehenden Grenze gelegt werden (beachten Sie, daß sie Grenze der Schweiz bis zum Spielende bestehen bleibt, deshalb kann nie ein Bahnhofsmarker (Pöppel) in Lugano gesetzt werden).

4.3 Lokbetrieb

In diesem Spielzug können die Gesellschaften ihre Loks betreiben und so ein Einfahrergebnis erzielen. Der Direktor entscheidet dann, ob das erzielte Einkommen für das Betriebskapital einbehalten oder als Dividende an die Aktionäre ausgeschüttet wird. Im ersten Fall wird der Aktienkursmarker auf der Kurstabelle ein Feld nach links bewegt, ansonsten **wird er ein Feld nach rechts bewegt, wenn das Einfahrergebnis höher als der aktuelle Kurswert einer Aktie ist.**

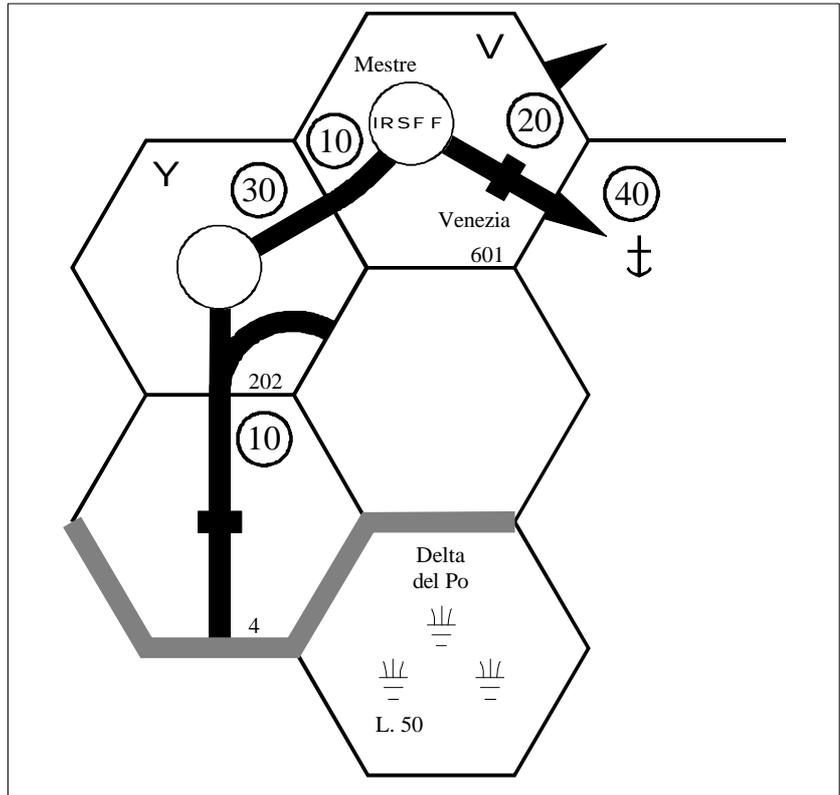
Beispiel: der Aktienkursmarker der Kleingesellschaft S.F.T.C., deren Kurs bei L. 144 steht, bewegt sich nur nach rechts, wenn sie mehr als L. 144 ausschüttet.

Da Reichtum das Ziel des Spiels ist und die Einnahmen aus Dividendenausschüttungen der Gesellschaften eine der Hauptmethoden sind, diesen zu steigern, ergibt sich, daß die Planung von ertragreichen Strecken und der Erwerb von Zügen, die diese fahren, von höchster Bedeutung für die Strategie in diesem Spiel sind.

4.3.1 Auswahl der Strecken

Bei diesem Spielzug muß der Direktor die Strecken auswählen, auf denen er die Loks seiner Gesellschaft fahren läßt.

Eine Strecke ist eine Gleisverbindung, die zwei oder mehr Städte, Pässe oder Fernziele miteinander verbindet. Sie muß durchgehend befahrbar sein und darf nicht an Verbindungspunkten umkehren, an Kreuzungen die Richtung wechseln oder das gleiche Gleisstück mehrmals benutzen. Eine Strecke, die in eine Stadt oder einen Paß auf einem Gleis einfährt, darf jedoch diese Stadt oder diesen Paß auf einem anderen Gleis wieder verlassen. Eine Strecke darf in jeder



Stadt beginnen oder enden. Die Pfeile, über die die Gleise in die roten Gebiete oder zu einem Hafen führen, dürfen ebenso Start- oder Endpunkt einer Strecke sein (auch beides, wenn es sich um verschiedene rote Gebiete / Häfen handelt, aber die roten Gebiete / Häfen können nicht in der Mitte einer Strecke angefahren werden (eine Lok kann nicht durch sie durchfahren). In keinem Fall darf der gleiche Bahnhof (oder zwei Bahnhöfe auf demselben Feld) zweimal von einer Strecke angefahren werden.

Wenn eine Gesellschaft in einer Betriebsrunde zwei oder mehr Strecken befährt (d.h. betreibt sie zwei oder mehr Loks), müssen diese Strecken auf ganzer Länge komplett voneinander getrennt sein; sie dürfen sich nur in Städten treffen oder kreuzen und auf einem Gleisplättchen nur zwei voneinander getrennte Gleisabschnitte benutzen.

Jede Strecke einer Gesellschaft muß zumindest eine Stadt mit einem Bahnhofsmarker (Pöppel) der betreffenden Gesellschaft enthalten (ein Paß zählt nicht). Anfangs werden dies sehr wahrscheinlich die Heimatbahnhöfe der Gesellschaft sein, im weiteren Spielverlauf kann die Nutzung von anderen eigenen Bahnhöfen aber

wesentlich lukrativere Streckenführungen ergeben.

Die große Zahl auf der Lokkarte gibt die Länge der Strecke an, die diese Lok fahren kann. Diese Zahl gibt die Anzahl der Städte und Pässe an, die die Strecke enthalten darf. So kann eine Zweierlok lediglich zwei Städte ohne Zwischenhalt miteinander verbinden (eine Lok darf nicht ohne Zwischenhalt durch eine Stadt fahren). Eine Fünferlok kann bis zu fünf verschiedene Städte und Pässe miteinander verbinden. Eine Lok kann auch auf einer kürzeren Strecke eingesetzt werden, wenn der Direktor das wünscht oder wenn es noch keine ausreichend lange Strecke gibt. Beachten Sie auch, daß die „Pfeil“-Verbindungen in die roten Gebiete als Städte zählen, und daß die Pässe (Appenninen und Alpen) für die Ermittlung einer Strecke als Städte ohne Wert zählen (**Ausnahme: die Achterloks können Pässe überqueren, ohne sie zu zählen**). **Kleine Städte und Häfen zählen nicht mit (sie sind „frei“).**

Eine Strecke muß mindestens zwei Städte umfassen (Pässe und Häfen zählen nicht dazu).

Beispiel: In der auf der Karte dargestellten Spielsituation kann eine Zweierlok der I.R.S.F.F. vom Hafen von Venezia (frei) durch die kleine

Stadt Venezia (frei), die Stadt Mestre (1. Bahnhof) und die Stadt Padova (2. Bahnhof) schließlich zu der kleinen Stadt Rovigo (frei) fahren, insgesamt also zwei Bahnhöfe anfahren und ein Einfahrergebnis von L. 110 erzielen.

4.3.2 Einfahrergebnis

Alle Städte und Pässe auf den Gleisplättchen und dem Spielplan sind mit einem Wert gekennzeichnet, der zwischen L. 0 und L. 150 betragen kann. Das Einfahrergebnis, das eine Lok bei jedem Befahren einer Strecke erzielt, wird als die Summe der Werte aller angefahrenen Stationen errechnet. So erzielt zum Beispiel eine Dreierlok, die eine Strecke durch drei Städte mit Werten von L. 30, L. 20 und L. 20 fährt, ein Einfahrergebnis von L. 70. Das höchste erzielbare Ergebnis muß auch eingefahren werden, wenn auch scharfsichtige Mitspieler nicht verpflichtet sind, auf bessere Streckenführungen hinzuweisen. Die roten Gebiete zeigen drei verschiedene Werte. **Der niedrigste Wert gilt in den Phasen Zwei und Drei, der mittlere in den Phasen Vier und Fünf und der höchste in den Phasen Sechs bis Acht.**

Der Direktor entscheidet, ob das Einfahrergebnis als Dividende ausgezahlt wird oder ob es für das Betriebskapital einbehalten wird. Im Falle einer Dividendenausschüttung wird das komplette Einfahrergebnis aller Loks der Gesellschaft an die Aktionäre ausgezahlt (10% des Einfahrergebnisses für jede 10% - Aktie). **Die Gesellschaft selbst erhält den entsprechenden Anteil für Aktien, die noch in ihrem Erstangebot liegen.**

Beispiel: Der Direktor einer Gesellschaft hat 50% der Aktien, 20% sind noch im Erstangebot und 30% im Bankpool. Wenn die Gesellschaft ein Ergebnis von L. 50 einfährt und auch ausschüttet, so erhält der Direktor L. 25, L. 10 gehen ins Betriebskapital und die restlichen L. 15 verbleiben in der Bank.

Wenn keine Dividende ausgezahlt wird, kommt das komplette Einfahrergebnis ins Betriebskapital der Gesellschaft. Der Aktienkurs wird anschließend entsprechend Regel 3.5.1. verändert.

4.4 Kauf eines Platzes für einen Bahnhofsmarker

In diesem Spielzug kann die agierende Gesellschaft für mindestens L. 1 von einer anderen Gesellschaft das Recht kaufen, einen Bahnhofsmarker (Pöppel) auf einer bestimmten Stelle zu legen, die von der anderen Gesellschaft besetzt ist und die die kaufende Gesellschaft mit einer beliebig weit reichenden Lok erreichen kann, ohne eine bestehende Grenze zu überqueren. In diesem Fall wird der Bahnhofsmarker (Pöppel) der verkaufenden Gesellschaft durch einen Bahnhofsmarker (Pöppel) der kaufenden Gesellschaft ersetzt, und an die entsprechende Gesellschaft zurückgegeben. Wenn eine Gesellschaft nur einen Bahnhofsmarker (Pöppel) auf dem Spielplan hat, dann darf dieser Platz nicht gekauft werden.

4.5 Lokkauf

In diesem Spielzug kann eine Gesellschaft eine oder mehrere Loks von der Bank (zum Nennwert) oder einer anderen Gesellschaft (für mindestens L. 1) kaufen. Falls eine von der Bank gekaufte Lok die erste eines neuen Loktyps ist, so beginnt sofort die neue Spielphase mit den damit verbundenen Regeländerungen. Das Spiel beginnt mit Phase Zwei, Phase Drei beginnt mit dem Kauf der ersten Dreierlok, Phase Vier mit der ersten Viererlok, Phase Fünf mit der ersten Fünferlok, u. s. w.

Die Loks werden in Reihenfolge aufsteigender Größe von der Bank gekauft. Zuerst werden die kleinsten Loks, die Zweierloks, verkauft. Wenn davon alle verkauft sind kommen die Dreierloks ins Angebot, danach die Viererloks u. s. w.

Es folgt eine Tabelle mit der Anzahl der Loks jeder Klasse:

Loktyp	Anzahl	Preis
2	8	L. 100
3	6	L. 200
4	4	L. 350
5	3	L. 550
6	2	L. 800
7	2	L. 1.100
8	7	L. 1.450

Je nach Spielphase darf eine Gesellschaft nur eine bestimmte Anzahl Loks besitzen.

Eine Gesellschaft, die dieses Loklimit überschreitet, muß sofort die überschüssigen Loks an die Bank zurückgeben. Dafür erhält sie keine Entschädigung, allerdings kann die Bank diese zurückgegebenen Loks alternativ zu den aktuell angebotenen Loks wieder verkaufen, solange dieser Loktyp noch nicht aus dem Spiel genommen ist. Dieser Wieder - Verkauf geschieht zum Nennwert der Lok.

Beispiel: Eine Großgesellschaft, die in Phase Fünf eine Vierer - und eine Fünferlok besitzt, darf die erste Sechserlok kaufen, da das Loklimit für Großgesellschaften vor diesem Kauf noch drei beträgt. Direkt nach dem Kauf muß diese Gesellschaft jedoch eine ihrer Loks an die Bank zurückgeben, da das neue Loklimit jetzt zwei beträgt.

Beispiel: Eine Großgesellschaft, die in Phase Sechs eine Vierer - und eine Fünferlok besitzt, darf nicht die erste Siebenerlok kaufen, da das Loklimit für Großgesellschaften zwei beträgt, auch wenn die Viererlok mit dem Kauf der ersten Siebenerlok verschrottet wird.

Loks können entweder zum Nennpreis von der Bank oder zu einem beliebig verhandelbaren Preis von einer anderen Gesellschaft gekauft werden.

Jede Gesellschaft, die in Betrieb ist, muß während ihres Zuges in einer Operationsrunde mindestens eine Lok besitzen, es sei denn, es besteht noch keine Strecke, die sie befahren kann. Eine Gesellschaft die zu Beginn ihres Zuges in einer Operationsrunde keine Lok hat, muß in diesem Zug eine Lok kaufen.

4.5.1 Geldbeschaffung im Notfall

Diesen Spielzug muß eine Gesellschaft durchführen, wenn:

- die Gesellschaft derzeit keine Lok besitzt und
- die Gesellschaft eine Lok besitzen muß und
- das Betriebskapital der Gesellschaft weniger Geld enthält, als notwendig ist, um den billigsten Zug von der Bank zu kaufen und
- der Direktor der Gesellschaft einen Lokkauf von einer anderen Gesellschaft nicht arrangieren kann oder will.

In diesem Spielzug werden die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt (bitte beachten Sie, daß in diesem Fall der Bankpool mehr als die normalerweise erlaubten 50% der Aktien einer Gesellschaft und sogar eine Direktorenaktie enthalten darf):

- Die Gesellschaft verkauft alle Aktien aus ihrem Besitz und erhält dafür die Hälfte des aktuellen Kurswertes (50%, im Zweifelsfall abrunden).
- Die Gesellschaft verkauft alle Aktien aus ihrem Erstangebot und erhält dafür die Hälfte des aktuellen Kurswertes (50%, im Zweifelsfall abrunden).

Das Geld wird zum Betriebskapital gelegt, während die verkauften Aktien in den Bankpool kommen.

Wenn immer noch nicht genug Geld vorhanden ist, um die billigste Lok der Bank zu kaufen, muß die operierende Gesellschaft von der sie führenden Gesellschaft (falls vorhanden) unterstützt werden, zuerst aus deren Betriebskapital und, wenn das nicht ausreicht, durch die oben beschriebenen Aktienverkäufe (den Verkauf von Aktienbesitz und Erstaussgabeaktien, ohne dabei einen Direktorenwechsel bei der agierenden Gesellschaft oder einer der sie führenden Gesellschaften zu verursachen). Wenn das Geld immer noch nicht reicht, geht es in der Kette der führenden Gesellschaften weiter nach oben, bis eine Gesellschaft erreicht wird, die direkt von einem Spieler geführt wird. Jetzt muß der Direktor die Gesellschaft mit seinem persönlichen Besitz unterstützen. Zuerst gibt er sein Bargeld ab, reicht das nicht aus, so muß er seine Aktien verkaufen und erhält dafür den halben

Kurswert (50%, im Zweifelsfall abrunden), mit Ausnahme der Aktien der operierenden Gesellschaft, für die er den halben Kurswert erhält (50%, im Zweifelsfall abrunden). Diese Verkäufe dürfen bei der operierenden Gesellschaft oder einer der sie führenden Gesellschaften nicht zu einem Direktorenwechsel führen.

Wenn das Geld immer noch nicht reicht, erklärt der Spieler seinen Bankrott und führt die folgenden Aktionen aus:

- Er gibt seine restlichen Aktien in den Bankpool (beachten Sie, daß er zu diesem Zeitpunkt nur noch Aktien der operierenden Gesellschaft in seinem Besitz hat), erhält dafür den halben Kurswert (50%, in Zweifelsfall abrunden) und gibt das Geld der operierenden Gesellschaft.
- Die Aktivitäten der operierenden Gesellschaften werden für diese Operationsrunde beendet (das heißt, daß sie mit dem Lokkauf bis zu ihrem nächsten Zug in einer Operationsrunde wartet).
- Wenn ein Aktionär mindestens zwei Aktien der Gesellschaft besitzt, deren Direktorenaktie sich jetzt im Bankpool befindet, so muß er den Direktorenposten der Gesellschaft übernehmen (bitte beachten Sie, daß die Direktorenaktie in Bankpool im Rahmen eines regulären Aktienkaufs zum doppelten Preis einer einfachen Aktie von einem Spieler oder einer Gesellschaft erworben werden kann, und daß die Gesellschaft nicht operieren kann, solange ihre Direktorenaktie im Bankpool ist und als „eingefroren“ betrachtet wird, bis die Direktorenaktie wieder verkauft wird).
- Der bankrotte Spieler erhält nun, um wieder in das Spiel einzusteigen, L. 500 aus der Bank, die bei Spielende von seinem Vermögen abgezogen werden. Er kann sich auch entscheiden, mit L. 0 aus dem Spiel auszuschneiden.

Ein Spieler kann in einem Spiel mehrmals bankrott gehen. Alles Geld, das er im Rahmen seiner Bankrotte von der Bank erhalten hat, muß bei

Spielende von seinem Vermögen abgezogen werden.

	SFTG (groß)	SFTN (groß)	SFTC (klein)	
Kurswert	L. 216	L. 340	L. 144	
Kapital	L. 125	L. 102	L. 365	
Loks	keine	8	6	
Aktionäre				Geld
Spieler A	10%	50%	60%	L. 174
Spieler B	40%	10%	-	L. 650
S.F.T.N.	50%	-	-	-
S.F.T.G.	-	-	20%	-
Bankpool	-	40%	20%	-

Beispiel: In der oben gezeigten Situation ist die Großgesellschaft S.F.T.G. in einer Operationsrunde an der Reihe, ohne eine Lok zu besitzen. Sie darf noch ein Gleisplättchen und/oder einen Bahnhofsmarker (Pöppel) legen, da sie dann aber keine Dividende ausschütten kann, wird ihr Aktienkursmarker ein Feld nach links auf L. 195 geschoben. Jetzt muß die S.F.T.G. eine Achterlok für L. 1.450 von der Bank kaufen, hat aber nur L. 125. Also muß sie zuerst ihre S.F.T.C. - Aktie für L. 72 verkaufen (die Hälfte von L. 144, der Aktienkursmarker der S.F.T.C. wird eine Reihe nach unten auf L. 137 verschoben). Das Betriebskapital (L. 197) reicht immer noch nicht aus, also muß die führende Gesellschaft S.F.T.N. ihr Betriebskapital (L. 102) abgeben und eine ihrer S.F.T.G. - Aktien für L. 108 verkaufen (die Hälfte von L. 216, der Aktienkursmarker der S.F.T.G. wird eine Reihe nach unten auf L. 196 verschoben). Bitte beachten Sie, daß die nicht mehr als eine S.F.T.G. - Aktie verkaufen darf, weil es sonst zu einem Direktorenwechsel kommt.

Das Betriebskapital der S.F.T.G. beträgt jetzt L. 407, also muß der Direktor der S.F.T.N., Spieler A, die fehlenden L. 1043 aus seinem Besitz geben. Er gibt zuerst sein persönliches Bargeld (L. 174) und muß dann noch Aktien verkaufen, um die fehlenden L. 869 aufzubringen. Drei Aktien der könne für jeweils L. 170 verkauft werden (der Aktienkursmarker der S.F.T.N. fällt auf L. 256), eine Aktie der S.F.T.G. kann für L. 98 verkauft werden (der Aktienkursmarker der S.F.T.G. wird eine Reihe nach unten auf L. 187 bewegt) und die Aktien der S.F.T.C. können für insgesamt L. 205 verkauft werden (der Aktienkursmarker der S.F.T.C. wird drei Reihen nach unten auf L. 103 bewegt). Das erzielte Betriebskapital (L. 1.394) reicht nicht für den Kauf einer Achterlok, deshalb wird Spieler A bankrott erklärt.

Der restliche Aktienbesitz des Spielers (20% der S.F.T.C.) wird jetzt zum halben Kurswert (L. 256) in den Bankpool gegeben. Das Betriebskapital der S.F.T.G. beträgt jetzt L. 1.650, und es ergibt sich die folgende Situation:

	SFTG (groß)	SFTN (groß)	SFTC (klein)	
Kurswert	L. 187	L. 256	L. 103	
Kapital	L. 1650	L. 0	L. 365	
Loks	keine	8	6	
Aktionäre				Geld
Spieler A	-	-	-	-
Spieler B	40%	10%	-	L. 650
S.F.T.N.	40%	-	-	-
S.F.T.G.	-	-	20%	-
Bankpool	20%	90%	80%	-

Spieler B wird jetzt Direktor der S.F.T.G., während die S.F.T.N. und die S.F.T.C. als „eingefroren“ betrachtet werden. Spieler A hat die Wahl, das Spiel mit L. 0 zu verlassen oder mit L. 500 von der Bank fortzusetzen.

4.5.1.1 „Eingefrorene“ Gesellschaften

Eine Gesellschaft wird „eingefroren“ genannt, wenn sich ihre Direktorenaktie im Bankpool befindet.

Eine eingefrorene Gesellschaft beteiligt sich mit den folgenden Ausnahmen nicht mehr am Spielgeschehen:

- Am Ende einer Aktienrunde fällt der Aktienkursmarker der Gesellschaft zwei Reihen statt einer für im Bankpool vorhandene Aktien.
- Bei ihrem Zug in einer Operationsrunde fällt der Aktienkursmarker um zwei Spalten statt um eine, da keine Dividende ausgeschüttet wurde.

4.5.2 Lokkauf

Jetzt wird der Kaufpreis an die Bank oder die verkaufende Gesellschaft gezahlt, und die Loks werden auf das entsprechende Feld des Besitzbogens der Gesellschaft gelegt. Eine Gesellschaft, die nach Regel 4.5.1 Geld erhalten hat, muß die billigste erhältliche Lok von der Bank kaufen (das

kann auch eine vorher von einer anderen Gesellschaft abgegebene Lok sein).

4.6 Wechsel der Spielphase

Dieser Schritt wird direkt durchgeführt, wenn die erste Lok eines neuen Loktyps gekauft wird, da sich einige Spielregeln sofort ändern.

4.6.1 Phase Drei

Mit dem Anfang der Phase Drei, die beginnt, wenn die erste Dreierlok gekauft wird, ergeben sich die folgenden Änderungen:

- Die grünen Gleisplättchen stehen zur Verfügung.
- Ab der nächsten Aktienrunde finden zwischen den Aktienrunden immer zwei Operationsrunden statt.
- **Die Gesellschaften dürfen jetzt Gleisplättchen jenseits von bestehenden Grenzen legen** (nur Gleisplättchen, Bahnhofsmarker (Pöppel) dürfen nie jenseits von Grenzen gelegt werden).
- **Nicht - historische Gesellschaften dürfen in Betrieb genommen werden (nur außerhalb von Österreich und der Schweiz)**
- **Eine Großgesellschaft mit zwei oder mehr Bahnhöfen darf höchstens zwei Gleisplättchen pro Operationsrunde legen.**

4.6.2 Phase Vier

Mit dem Anfang der Phase Vier, die beginnt, wenn die erste Viererlok gekauft wird, ergeben sich die folgenden Änderungen:

- Die *Conservative Zone* Grenze fällt weg.
- **Alle noch im Spiel vorhandenen Konzessionen werden zusammen mit den dazugehörigen Gesellschaften aus dem Spiel genommen.**
- Das österreichische Gebiet wird auf das Gebiet von Veneto reduziert (hellgrüne Felder)
- **Ein Spieler darf jetzt eine Gesellschaft auf österreichischem Gebiet in Betrieb nehmen.**

- Die Zweierloks werden verschrottet.
- Das Loklimit für Großgesellschaften beträgt drei.
- Bei den Fernverbindungen zählt ab jetzt der mittlere (graue) Wert.
- Die Teilung der Ferdinanda wird durchgeführt (siehe Regel 4.6.8).
- Der Toskana - Zusammenschluß wird durchgeführt (siehe Regel 4.6.9).

4.6.3 Phase Fünf

Mit dem Anfang der Phase Fünf, die beginnt, wenn die erste Fünferlok gekauft wird, ergeben sich die folgenden Änderungen:

- Österreich zieht sich weiter zurück, und die österreichische Grenze von 1859-1866 fällt weg.
- Die braunen Gleisplättchen stehen zur Verfügung.
- Die Dreierloks werden verschrottet.
- Ab der nächsten Aktienrunde finden zwischen den Aktienrunden immer drei Operationsrunden statt.
- **Die Großgesellschaften dürfen nur noch ein Gleisplättchen pro Operationsrunde legen.**

4.6.4 Phase Sechs

Mit dem Anfang der Phase Sechs, die beginnt, wenn die erste Sechserlok gekauft wird, ergeben sich die folgenden Änderungen:

- Bei den Fernverbindungen zählt ab jetzt der höchste (schwarze) Wert.
- Das Loklimit für Kleingesellschaften beträgt eins.
- Das Loklimit für Großgesellschaften beträgt zwei.

4.6.5 Phase Sieben

Mit dem Anfang der Phase Sieben, die beginnt, wenn die erste Siebenerlok gekauft wird, ergeben sich die folgenden Änderungen:

- Die Viererloks werden verschrottet.

Zusammenfassung der Spielphasen							
Spielphase	2	3	4	5	6	7	8
Erhältlicher Loktyp	2	3	4	5	6	7	8
Verschrotteter Loktyp	Keiner		2	3	Keiner	4	5
Bestehende Grenzen	<i>Swiss, Conservative Zone, Austrian to 1859, Piemontese-Tuscanian</i>		<i>Swiss, Austrian 1859 to 1866</i>	<i>Swiss</i>			
Verfügbare Gleisplättchen	Gelb	Gelb und Grün		Alle			
Operationsrunden pro Spielrunde	1	2		3			
Wert der Fernverbindungen	Niedrigster (Weiß)		Mittlerer (Grau)		Höchster (Schwarz)		
Loklimit für Großgesellschaften	4		3		2		
Loklimit für Kleingesellschaften	2				1		
Bau von Gleisplättchen durch Großgesellschaften pro Operationsrunde	1 pro Bahnhof	1 pro Bahnhof (insgesamt höchstens 2)		1			
Gleisbau über bestehende Grenzen?	Nein	Ja					

4.6.6 Phase Acht

Mit dem Anfang der Phase Acht, die beginnt, wenn die erste Achterlok gekauft wird, ergeben sich die folgenden Änderungen:

- Die Fünferloks werden verschrottet.
- Aktienkursmarker dürfen in die drei Spalten ganz rechts vorrücken (hellblauer Bereich).

4.6.7 Überschüssige Loks

Zu Beginn der Phasen Vier und Sechs wird das Loklimit für die Gesellschaften reduziert. Eine Gesellschaft, die dadurch zu viele Loks hat, muß sofort die überzähligen Loks in den Bankpool geben (der Direktor entscheidet, welche Loks abgegeben werden). Dafür erhält sie keine Entschädigung, allerdings kann die Bank diese zurückgegebenen Loks alternativ zu den aktuell angebotenen Loks wieder verkaufen. Dieser Wiederverkauf geschieht zum Nennwert der Lok.

4.6.8 Die Teilung der Ferdinanda

Die Großgesellschaft Ferdinanda (I.R.S.F.F.) wird entfernt und in zwei Kleingesellschaften aufgeteilt, von denen eine in Veneto (S.F.V.) und eine in Lombardia (S.F.L.) sitzt, und

die den kompletten Besitz der Ferdinanda übernehmen.

Die Teilung der Ferdinanda wird in den folgenden Schritten durchgeführt:

- die S.F.V. und die S.F.L. kommen ins Spiel, und ihre Aktienkursmarker werden auf das Feld des Aktienkursmarkers der I.R.S.F.F. gelegt, wobei der Aktienkursmarker der S.F.V. auf dem der S.F.L. zu liegen kommt (wenn der Aktienkursmarker der I.R.S.F.F. jenseits der Spalte K liegt, so werden die Aktienkursmarker der Kleingesellschaften in der gleichen Reihe in die Spalte K gelegt).
- Die S.F.V. und die S.F.L. erhalten jeweils zwei Bahnhofsmarker (Pöppel).
- Die bereits auf dem Spielplan liegenden Bahnhofsmarker (Pöppel) der I.R.S.F.F. werden je nach geographischer Lage durch die der S.F.V. und der S.F.L. ersetzt, dabei gehen die Marker auf österreichischem Gebiet an die S.F.V. und die übrigen an die S.F.L. bis zu dem Limit von zwei Bahnhofsmarkern (Pöppeln) je Kleingesellschaft.
- Die stärkste Lok der I.R.S.F.F. geht an die S.F.V., die zweitstärkste an die S.F.L., u. s. w..

- Das Kapital der I.R.S.F.F. wird so zwischen den beiden neuen Kleingesellschaften aufgeteilt, daß die S.F.V. 90% (aufgerundet) und die S.F.L. den Rest bekommt.
- Der Aktienbesitz der I.R.S.F.F. wird so zwischen den beiden neuen Kleingesellschaften aufgeteilt, daß die S.F.V. die Aktie mit dem höchsten Kurswert erhält, die S.F.L. diejenige mit dem zweithöchsten Kurswert, u. s. w. (eine Direktorenaktie wird dabei natürlich mit dem doppelten Kurswert einer normalen Aktie gewertet).
- Beginnend mit dem Direktor und dann nach links fortschreitend tauscht jeder Aktionär der I.R.S.F.F. ein paarweise alle seine I.R.S.F.F. - Aktien (oder die Direktorenaktie der I.R.S.F.F.) gegen je eine Aktie der S.F.L. und eine der S.F.V. oder gegen die Direktorenaktie einer der beiden neuen Gesellschaften, bis er seine Aktienpaare ausgetauscht hat (jeder Spieler tauscht alle seine Aktienpaare, bevor der nächste Spieler mit dem Austausch an die Reihe kommt).
- Jedes Paar von I.R.S.F.F. - Aktien im Bankpool wird durch jeweils eine Aktie der S.F.L. und eine der S.F.V. ersetzt.

- Beginnend mit dem Direktor und nach links fortschreitend tauschen nun die übriggebliebenen Aktionäre der I.R.S.F.F. ihre einzelnen Aktien jeweils gegen eine Aktie der S.F.L. oder gegen eine der S.F.V. (je nach Wunsch des Spielers und Verfügbarkeit der Aktien).
- Ist noch eine Aktie der I.R.S.F.F. im Bankpool, so wird sie durch Aktie der S.F.L. oder eine der S.F.V. eingetauscht, je nach Wahl des I.R.S.F.F. - Direktors.
- Die verbleibenden Aktien der S.F.L. und der S.F.V. kommen jeweils in die entsprechende Erstaussgabe.
- Ein Direktorenwechsel bei der S.F.V. und / oder der S.F.L. kann nun nach den normalen Regeln durchgeführt werden.
- Die Gesellschaft I.R.S.F.F. wird aus dem Spiel entfernt.

4.6.9 Der Toskana - Zusammenschluß

Der Toskana - Zusammenschluß wird je nachdem, welche Gesellschaften in der Toskana in Betrieb sind, entsprechend der folgenden Tabelle durchgeführt:

Toskanische Ges. in Betrieb	Art des Zusammenschlusses
Keine	kein Zusammenschluß
nur S.F.L.P.	
nur S.F.M.A.	
nur S.S.F.L.	
S.F.L.P. und S.F.M.A.	Normaler Zusammenschluß zweier Kleingesellschaften
S.F.L.P. und S.S.F.L.	Die S.F.L.P. wird zuerst in eine Großgesellschaft umgewandelt, und dann folgt ein normaler Zusammenschluß zweier Großgesellschaften.
S.F.M.A. und S.S.F.L.	Die S.F.M.A. wird zuerst in eine Großgesellschaft umgewandelt, und dann folgt ein normaler Zusammenschluß zweier Großgesellschaften.
S.F.L.P., S.F.M.A. und S.S.F.L.	S.F.L.P. und S.F.M.A. werden zuerst zu einer Großgesellschaft zusammengeschlossen, wie zwei normale Kleingesellschaften, und dann folgt ein normaler Zusammenschluß zweier Großgesellschaften.

- Die Großgesellschaft S.F.Li. erhält immer fünf Bahnhofsmarker (Pöppel) von denen jeweils einer in Pisa und Firenze gelegt werden muß, die übrigen können entweder die Bahnhofsmarker (Pöppel) der toskanischen Gesellschaften ersetzen oder zum späteren Einsatz auf den Besitzbogen der S.F.Li. gelegt werden.
- Toskanische Gesellschaften, die noch nicht in Betrieb sind, werden aus dem Spiel genommen.
- Die Zusammenschlüsse werden immer von dem Direktor der Gesellschaft mit höherem Kurswert durchgeführt.

4.7 Finanzielle Aktivitäten der Gesellschaften

Die folgenden Handlungen müssen in der angegebenen Reihenfolge erfolgen.

4.7.1 Aktienverkauf (Gesellschaft)

Bei diesem Zug kann die Gesellschaft entweder

- eine oder mehrere Aktien aus ihrem Besitz zum aktuellen Kurs-

wert verkaufen (aus Aktienbesitz oder Erstaussgabe) oder

- passen.

Beim Verkauf einer oder mehrerer Aktien muß die Gesellschaft folgendermaßen vorgehen:

- Der Direktor legt die zu verkaufenden Aktien in den Bankpool,
- der Bankier gibt für die verkauften Aktien den dem Kurswert entsprechenden Betrag in das Betriebskapital,
- der Bankier bewegt die Aktienkursmarker der Gesellschaften, deren Aktien verkauft wurden (beginnend mit dem niedrigsten Kurs) eine Reihe nach unten für jede Aktie, die verkauft wurde (20% bei einer Kleingesellschaft und 10% bei einer Großgesellschaft).

Eine Gesellschaft darf keine Aktien einer anderen Gesellschaft verkaufen, wenn

- diese Gesellschaft noch nicht in mindestens einer Operationsrunde gehandelt hat;
- durch den Verkauf mehr als die Hälfte der Aktien dieser Gesellschaft in den Bankpool gelangen (der Bankpool darf höchstens zwei Aktien einer Kleingesellschaft und höchstens fünf Aktien einer Großgesellschaft enthalten).

Bitte beachten Sie:

- Aktien im Bankpool stehen wieder zum Verkauf.
- Alle Aktienverkäufe (und Käufe aus dem Bankpool oder dem Erstanteangebot) werden zum aktuellen Kurswert getätigt.
- Die operierende Gesellschaft ist gezwungen, eine oder mehrere Aktien einer anderen Gesellschaft aus ihrem Besitz zu verkaufen, wenn ihr Direktor gegenwärtig mehr als 60% dieser Gesellschaft kontrolliert (siehe Regel 3.5.4).
- Der Verkauf von Aktien bewirkt ein Sinken des Kurswertes, aber dieses Sinken wirkt sich noch nicht auf den Preis aus, den der Verkäufer von der Bank erhält. Der Kurswert auf der Kurstabelle

sinkt um eine Reihe nach unten pro Aktie, die verkauft wird.

- Die Direktorenaktie darf nicht in den Bankpool verkauft werden (Ausnahme: s. Regel 4.5.1). Sie kann nur weitergegeben werden wie in Regel 3.5.3 erklärt.
- Die operierende Gesellschaft ist gezwungen, Aktien zu verkaufen, wenn sie das Papierlimit überschritten hat (fünf Aktien, s. Regel 3.5.2).
- Die operierende Gesellschaft muß alle Aktien der sie führenden Gesellschaften verkaufen.

4.7.2 Aktienkauf (Gesellschaft)

In diesem Schritt kann die operierende Gesellschaft mit ihrem Betriebskapital

- eine Aktie einer anderen, sie nicht führenden Gesellschaft zum aktuellen Kurswert aus dem Bankpool kaufen und den Preis dafür in die Bank zahlen.
- eine Aktie einer anderen, sie nicht führenden Gesellschaft zum aktuellen Kurswert aus der Erstaussgabe der Gesellschaft kaufen. Das Geld dafür wird an die Gesellschaft gegeben.
- passen.

Eine Gesellschaft darf eine Aktie nicht kaufen, wenn

- sie bereits die erlaubte Höchstzahl von Aktien besitzt (fünf).
- sie bereits eine Aktie dieser Gesellschaft in dieser Operationsrunde verkauft hat.
- **diese Aktie zusammen mit den Aktien ihres Direktors und denen der von ihm geführten Gesellschaften die erlaubte Höchstzahl von Aktien, die ein Spieler von einer einzelnen Gesellschaft besitzen darf, d. h. 60%, übertrifft.**

Bitte beachten Sie, daß eine Gesellschaft Aktien einer anderen Gesellschaft kaufen kann und sogar deren Direktor werden kann (in diesem Falle wird die geführte Gesellschaft vom Direktor der sie führenden Gesellschaft geführt).

Eine Gesellschaft, die von einer anderen Gesellschaft geführt wird, darf keine Aktien der sie führenden Gesellschaft besitzen.

Eine Gesellschaft darf keine eigenen Aktien besitzen, und auch keine bereits ausgegebenen Aktien in ihre Erstaussgabe zurückholen.

4.7.3 Gesellschaftsinbetriebnahme (Gesellschaft)

(Bei diesem Zug wird die operierende Gesellschaft als aktive Gesellschaft und die Gesellschaft, die in Betrieb genommen wird, als neue Gesellschaft bezeichnet. Der Direktor ist der Direktor der aktiven Gesellschaft oder der Gesellschaft, die die aktive Gesellschaft führt.)

Eine Gesellschaft kann diesen Zug ab Phase Drei unter den folgenden Bedingungen durchführen:

- die aktive Gesellschaft hat in dieser Operationsrunde keine Aktie gekauft.
- der Direktor der aktiven Gesellschaft möchte eine neue Gesellschaft in Betrieb nehmen.

Die Gesellschaft agiert ab der nächsten Operationsrunde.

In der laufenden Operationsrunde darf die neue Gesellschaft noch nicht mit einer anderen abgeschlossen werden.

Um eine neue Gesellschaft in Betrieb zu nehmen, muß die aktive Gesellschaft die in den folgenden Kapiteln beschriebenen Schritte durchführen.

4.7.3.1 Auswahl der Art der Gesellschaft

Der Direktor entscheidet, ob er eine Groß- oder Kleingesellschaft starten will.

Nachdem er sich entschieden hat, wählt der Direktor den Besitzbogen einer nicht historischen Gesellschaft der gewählten Art aus und legt ihn vor sich ab.

4.7.3.2 Startkurswert festlegen

Der Direktor muß den Startkurswert für eine Aktie festlegen. Dieser Wert kann auf L. 68, L. 100, L. 144, L. 216 (nur für Großgesellschaften) oder L. 340 (nur für Großgesellschaften) festgelegt werden. Nach der Festset-

zung des Startkurses legt der Direktor den Aktienkursmarker der Gesellschaft auf das entsprechende Feld der Kurstabelle.

4.7.3.3 Festlegen des Erstaussgabe von Aktien

Die aktive Gesellschaft muß jetzt die Direktorenaktie und (nur bei Großgesellschaften) keine, eine oder zwei normale Aktien für sich kaufen (**bis zu 40% der Gesellschaft**) und bezahlt den entsprechenden Betrag in das Betriebskapital der Gesellschaft ein. Die weiteren Aktien der Gesellschaft können von den Spielern / Gesellschaften bei ihrem Aktienkauf zum aktuellen Kurswert gekauft werden, das Geld geht dann ebenfalls in das Betriebskapital der Gesellschaft. Aktien dürfen nicht wieder verkauft werden, bevor die Gesellschaft einmal in einer Operationsrunde agiert hat.

Die aktive Gesellschaft bleibt so lange Direktor, wie kein anderer Spieler und keine andere Gesellschaft eine größere Beteiligung an der neuen Gesellschaft erreicht.

Bitte beachten Sie, daß nur der Betrag, den der Direktor in diesem Schritt der Inbetriebnahme einzahlt, der Gesellschaft bei dem nun folgenden Kauf von Bahnhofsmarkern zur Verfügung steht.

4.7.3.4 Kauf von Bahnhofsmarkern (Pöppeln)

Die neue Gesellschaft kauft nun mit ihrem Betriebskapital so viele Bahnhofsmarker (Pöppel), wie sie wünscht (ein oder zwei für Kleingesellschaften und zwei bis fünf für Großgesellschaften), und legt diese auf das dafür vorgesehene Feld ihres Besitzbogens. Danach legt die neue Gesellschaft einen oder zwei (nur für Großgesellschaften) der Bahnhofsmarker (Pöppel) auf einen freien Bahnhof und macht diese(n) damit zu ihrem Heimatbahnhof (ihren Heimatbahnhöfen).

Der Direktor darf die Heimatbahnhöfe mit folgenden Ausnahmen frei wählen:

- Lugano (Schweiz) darf nie gewählt werden.

- **Österreichische Städte dürfen vor der Teilung der Ferdinanda nicht gewählt werden.**
- **Milano, Venezia, Torino, Alessandria, Cuneo, Firenze, Lucca und Pisa dürfen vor Phase Vier nicht gewählt werden, da sie die Heimatbahnhöfe der historischen Gesellschaften sind.**
- **Wählt eine Großgesellschaft zwei Heimatbahnhöfe, so dürfen diese nicht durch eine bestehende Grenze getrennt sein.**

Der Preis der Bahnhofsmarker (Pöppel) ist von der Wahl der Heimatbahnhöfe abhängig: ist der gewählte Bahnhof mehr als zwei Felder vom nächsten bereits gelegten Gleisplättchen entfernt, so kostet ein Bahnhofsmarker (Pöppel) L. 25, ist er zwei Felder vom nächsten bereits gelegten Gleisplättchen entfernt, kostet ein Marker L. 50, ist eins der angrenzenden Felder bereits bebaut, beträgt der Preis pro Bahnhofsmarker (Pöppel) L. 100, und wenn sogar das gewählte Startfeld schon bebaut ist, kostet ein Pöppel L. 200 (**auf dem Spielplan abgedruckte Gleisstücke zählen nur, wenn sie bereits an einen Bahnhof einer Gesellschaft angeschlossen sind, Gleisplättchen auf der anderen Seite einer bestehenden Grenze zählen gar nicht**).

Wählt eine Gesellschaft zwei Heimatbahnhöfe mit unterschiedlichen Preisen, so zählt der höhere Preis.

Eine Kleingesellschaft darf als Heimatbahnhof keine große Stadt (Bologna, Firenze, Genova, Milano, Torino und Venezia) und keine Stadt, in der bereits ein anderer Bahnhofsmarker (Pöppel) liegt, wählen, auch wenn in dieser Stadt noch ein Platz frei ist.

Eine Großgesellschaft ist nicht gezwungen, zwei Heimatbahnhöfe zu wählen, sie kann auch nur einen wählen.

4.7.4 Zusammenschluß von Großgesellschaften

Ist die operierende Gesellschaft eine Großgesellschaft, dann kann der Direktor sich entscheiden, sie mit einer anderen Großgesellschaft zu einer einzigen Großgesellschaft zusammenzuschließen, wenn:

- der Direktor der anderen Gesellschaft dem Zusammenschluß zustimmt;
- eine nicht historische Großgesellschaft zur Inbetriebnahme zur Verfügung steht;
- (nur bei historischen Großgesellschaften) die betreffende Konzession (nach ihrer Gründung hat die historische Großgesellschaft S.F.Li. keine ihr zugeordnete Konzession!) aus dem Spiel genommen wurde (dies geschieht zu Anfang der Phase Vier, wenn nicht eine der italienischen Wiedervereinigungs - Varianten gespielt wird);
- **beide Gesellschaften in mindestens einer Operationsrunde agiert haben;**
- **eine beliebig starke von einem Bahnhof der einen Gesellschaft zu einem der anderen fahren kann.**

Der Direktor führt den Zusammenschluß in den folgenden Schritten durch:

- er wählt eine nicht historische Großgesellschaft unter denen, die noch in Betrieb genommen werden können, aus;
- er ersetzt die alten Besitzbögen durch den neuen Bogen, auf den er den kompletten Besitz der beiden Gesellschaften legt (Betriebskapital, Bahnhofsmarker (Pöppel), Loks und Aktien);
- wenn die neue Gesellschaft Aktien der alten Gesellschaften besitzt, können diese entfernt werden;
- **er legt den Aktienkursmarker der neuen Großgesellschaft auf das am weitesten rechts liegende Feld der Kurstabelle, dessen Wert kleiner als die Summe der Kurswerte der alten Gesellschaften und kleiner als L. 250 ist** (wenn mindestens eine der beiden alten Gesellschaften einen Kurswert über L. 250 hatte, behält die neue Gesellschaft diesen Kurswert);
- beginnend mit dem Direktor der operierenden alten Gesellschaft und dann nach links fortschreitend kann jeder Aktionär der alten Ge-

sellschaften seine Aktien der alten Gesellschaften gegen Aktien der neuen Gesellschaft austauschen und zwar zwei alte gegen eine neue Aktie. Bei einer ungeraden Aktienanzahl erhält der Aktionär nach Wahl für die verbleibende einzelne Aktie entweder den halben aktuellen Kurswert der neuen Gesellschaft (abrunden, die Bank zahlt den Aktionär aus) oder, falls verfügbar, eine Aktie der neuen Gesellschaft (in diesem Fall muß der Aktionär die Hälfte des aktuellen Kurswertes in das Betriebskapital der neuen Gesellschaft zahlen). Einzelne Aktien der alten Gesellschaften, die im Bankpool verbleiben, werden entfernt;

- er ersetzt bis zu fünf der alten Bahnhofsmarker (Pöppel) durch neue, wo auch immer sie liegen (auf dem Spielplan oder auf dem Besitzbogen), mindestens ein Bahnhofsmarker (Pöppel) muß auf dem Spielplan liegen;
- alte, nicht historische Großgesellschaften stehen wieder zur erneuten Inbetriebnahme zur Verfügung, während historische Gesellschaften aus dem Spiel genommen werden;
- die neue Gesellschaft operiert zum ersten Mal in der nächsten Operationsrunde.

4.7.4.1 Beispiel zum Zusammenschluß von Großgesellschaften

Die Aktien der Großgesellschaften S.F.T.G. und C.G.T.F. sind wie folgt verteilt:

Aktionär	S.F.T.G.	C.G.T.F.
Spieler A	50% (Direktor)	10%
Spieler B	10%	20%
Spieler C	10%	keine
Spieler D	10%	keine
S.F.T.G.	keine	30% (Direktor)
C.G.T.F.	keine	20% (Erstangebot)
S.F.T.C.	10%	keine
Bankpool	10%	20%

Während die Lage der Großgesellschaften S.F.T.G. und C.G.T.F. wie folgt ist:

	S.F.T.G.	C.G.T.F.
Kurswert	144	100
Bahnhofsmarker auf Spielplan	Torino, Alessandria, Genova, Giovi Paß	Alessandria, Torino, Milano
Bahnhofsmarker auf Besitzbogen	keine	2
Betriebskapital	L. 80	L. 380
Loks	4, 5	5
Aktien im Erstangebot	keine	20%
Aktienbesitz	30% C.G.T.F. (Direktor), 30% S.F.T.N.	30% S.F.T.N.

Die S.F.T.N. wird von Spieler D geführt, der 40% der Aktien hält, während die S.F.T.C. von Spieler E geführt wird.

In einem Operationsrundenzug der S.F.T.G. (in Phase Sechs) beschließt der Direktor (Spieler A) den Zusammenschluß mit der von der S.F.T.G. geführten Großgesellschaft C.G.T.F., also wählt er die derzeit zur Verfügung stehende nicht historische Großgesellschaft C.F.C.C. als neue Gesellschaft und legt auf deren Besitzbogen den Besitz der beiden alten Gesellschaften. Der Besitzbogen der C.F.C.C. enthält nun: 100% der C.F.C.C. im Erstangebot, zwei Bahnhofsmarker (Pöppel) der C.G.T.F., L. 460, drei Loks (eine Vierer und zwei Fünfer), 60% der C.G.T.F. (mit deren Direktorenaktie) und 60% der S.F.T.N.. Es kommt sofort zu einem Direktorenwechsel bei der S.F.T.N., da die C.F.C.C. dort jetzt größerer Aktionär als Spieler D ist. Eine Lok (normalerweise die billigste) muß in den Bankpool gegeben werden, da das Loklimit für Großgesellschaften in Phase Sechs zwei beträgt. Der Aktienkursmarker wird auf L. 242 gelegt, und die Aktien der C.G.T.F. auf dem Besitzbogen der C.F.C.C. werden entfernt.

Spieler A tauscht nun seine alten Aktien gegen neu, dabei gibt er seine 50% S.F.T.G. und 10% C.G.T.F. ab und erhält dafür 30% C.F.C.C. (einschließlich der Direktorenaktie der C.F.C.C.). Anschließend ersetzt Spieler B seine alten Aktien der S.F.T.G. und C.G.T.F. zwei 10%-Aktien der C.F.C.C. (er zahlt dafür L. 121 an die C.F.C.C.), Spieler C ersetzt seine Aktie der S.F.T.G. durch eine Aktie der C.F.C.C. (er zahlt dafür L. 121 an die C.F.C.C.), während Spieler D seine Aktie der S.F.T.G. einfach abgibt und dafür L. 121 aus der Bank erhält. Die S.F.T.C. gibt ihre Aktie der S.F.T.G. ebenfalls für L. 121 aus der Bank ab. Der Bank-

pool tauscht zwei seiner drei Aktien der S.F.T.G. und der C.G.T.F. gegen eine Aktie der C.F.C.C. und gibt die dritte ab. Damit ergibt sich die folgende Situation bei den Aktien der S.F.T.G., C.G.T.F. und C.F.C.C.:

Aktionäre	S.F.T.G.	C.G.T.F.	C.F.C.C.
Spieler A	keine	keine	30% Direktor
Spieler B	keine	keine	20%
Spieler C	keine	keine	10%
Spieler D	keine	keine	keine
C.F.C.C. Erstangebot	keine	keine	30%
S.F.T.C.	keine	keine	keine
Bankpool	keine	keine	10%

Spieler A ersetzt jetzt bis zu fünf der alten Bahnhofsmarker (Pöppel) durch solche der C.F.C.C. und entscheidet die fünf Bahnhofsmarker der C.F.C.C. in Torino, Genova, Giovi Paß, Alessandria und Milano zu setzen. Die S.F.T.G. (eine historische Gesellschaft) wird aus dem Spiel genommen, während die C.G.T.F. wieder zur Inbetriebnahme zur Verfügung steht.

4.7.5 Zusammenschluß von Kleingesellschaften

Ist die operierende Gesellschaft eine Kleingesellschaft, dann kann der Direktor sich entscheiden, sie mit einer anderen Kleingesellschaft zu einer einzigen Großgesellschaft zusammenzuschließen, wenn:

- der Direktor der anderen Gesellschaft dem Zusammenschluß zustimmt;
- eine nicht historische Großgesellschaft zur Inbetriebnahme zur Verfügung steht;
- **beide Gesellschaften in mindestens einer Operationsrunde agiert haben;**
- (nur bei historischen Großgesellschaften) die betreffende Konzession (nach ihrer Gründung haben die historischen Kleingesellschaften S.F.V. und S.F.L. keine ihr zugeordnete Konzession!) aus dem Spiel genommen wurde (dies geschieht normalerweise zu Anfang der Phase Vier);
- **eine beliebig starke Lok von einem Bahnhof der einen Gesellschaft zu einem der anderen fahren kann.**

Der Direktor führt den Zusammenschluß in den folgenden Schritten durch:

- er wählt eine nicht historische Großgesellschaft unter denen, die noch in Betrieb genommen werden können, aus;
- er ersetzt die alten Besitzbögen durch den neuen Bogen, auf den er den kompletten Besitz der beiden Gesellschaften legt;
- er tauscht alle 40% - und 20% - Aktien der alten Kleingesellschaften gegen 20% - und 10% - Aktien der neuen Gesellschaft aus, wo immer sie auch sind (im Besitz eines Spielers, im Bankpool oder auf dem Besitzbogen einer Gesellschaft). Dabei beginnt er bei sich selbst und geht nach links weiter;
- er ersetzt alle alten Bahnhofsmarker (Pöppel) durch neue;
- er kann mit dem Betriebskapital eine beliebige Zahl von Bahnhofsmarkern (Pöppeln) bis zur maximal für Großgesellschaften erlaubten (fünf) zu je L. 100 kaufen;
- **er legt den Aktienkursmarker der neuen Großgesellschaft auf das am weitesten rechts liegende Feld der Kurstabelle, dessen Wert kleiner als die Hälfte der Summe der Kurswerte der alten Gesellschaften;**
- alte, nicht historische Kleingesellschaften stehen wieder zur erneuten Inbetriebnahme zur Verfügung, während historische Gesellschaften aus dem Spiel genommen werden;
- die neue Großgesellschaft operiert zum ersten Mal in der nächsten Operationsrunde.

4.7.6 Umwandlung von Kleingesellschaften

Eine Kleingesellschaft kann in eine Großgesellschaft umgewandelt werden, wenn:

- (nur bei historischen Großgesellschaften) die betreffende Konzession (nach ihrer Gründung haben die historischen Kleingesellschaften S.F.V. und S.F.L. keine ihr

zugeordnete Konzession!) aus dem Spiel genommen wurde (dies geschieht normalerweise zu Anfang der Phase Vier);

- **sich der Aktienkursmarker in der am weitesten rechts gelegenen Spalte für Kleingesellschaften befindet** (Spalte K auf der Aktienkurstabelle);
- eine nicht historische Großgesellschaft zur Inbetriebnahme zur Verfügung steht;

Der Direktor führt die Umwandlung in den folgenden Schritten durch:

- er wählt eine nicht historische Großgesellschaft unter denen, die noch in Betrieb genommen werden können, aus;
- er ersetzt den alten Besitzbogen durch den neuen und legt den kompletten Besitz der alten Gesellschaft darauf;
- er tauscht alle 40% - und 20% - Aktien der alten Kleingesellschaft gegen 20% - und 10% - Aktien der neuen Gesellschaft aus, wo immer sie auch sind (im Besitz eines Spielers, im Bankpool oder auf dem Besitzbogen einer Gesellschaft);
- er bietet jedem Aktionär (außer dem Bankpool) beginnend bei sich selbst an, eine Aktie zum aktuellen Kurswert zu kaufen und das Geld in das Betriebskapital zu geben;
- er bietet jedem Spieler beginnend bei sich selbst an, eine Aktie zum aktuellen Kurswert zu kaufen und das Geld in das Betriebskapital zu geben;
- er gibt die restlichen Aktien in das Erstangebot;
- er ersetzt alle alten Bahnhofsmarker (Pöppel) durch neue;
- wenn die alte Gesellschaft nur einen Bahnhofsmarker (Pöppel) hatte, muß sie einen weiteren für L. 50 aus ihrem Betriebskapital kaufen;
- er kann mit dem Betriebskapital eine beliebige Zahl von Bahnhofsmarkern (Pöppeln) bis zur maximal für Großgesellschaften

erlaubten (fünf) zu je L. 100 kaufen;

- **er legt den Aktienkursmarker der neuen Gesellschaft auf das Feld des alten Aktienkursmarkers;**
- die alte Kleingesellschaft steht wieder zur Inbetriebnahme zur Verfügung, wenn sein keine historische Gesellschaft ist, ansonsten wird sie aus dem Spiel entfernt.

5 Endabrechnung / Spielende

Wenn der Aktienkursmarker einer Gesellschaft L. 516 erreicht, oder wenn alle Ferngebiete mit regulären Gleisverbindungen an Städte auf dem Spielplan angeschlossen sind, so endet das Spiel am Ende des Operationsrundenzuges der derzeit operierenden Gesellschaft. Gesellschaften, die in dieser Runde noch nicht operiert haben, tun das auch nicht mehr.

Wenn der Aktienkursmarker aufgrund einer Bewegung nach Regel 3.4 (Ende einer Börsenrunde) L. 516 erreicht, endet das Spiel sofort.

Wenn die Bank kein Geld mehr hat, so endet das Spiel am Ende der derzeit laufenden Operationsrunde (also zu dem Zeitpunkt, an dem die nächste Aktien- oder Operationsrunde beginnen würde). Wenn die Bank in einer Aktienrunde kein Geld mehr hat, so muß anschließend noch eine Operationsrunde gespielt werden.

Beispiel: Wenn die Bank in einer Aktienrunde kein Geld mehr hat, so müssen die Aktienrunde und noch eine Operationsrunde gespielt werden, bevor das Spiel endet.

Wenn die Bank in einer Operationsrunde kein Geld mehr hat, so wird diese Operationsrunde noch abgeschlossen. Alle Auszahlungen, die nicht mehr aus der Bank erfolgen können, sollten notiert werden und am Ende zum Vermögen der Spieler addiert werden. Es können auch alle Spieler einen gleichen Betrag in die Bank geben, so daß weiter normal ausgezahlt werden kann.

Am Ende des Spiels ermitteln alle Spieler ihr Vermögen, indem sie den Wert ihres Besitzes (Bargeld und

Aktien) zusammenzählen. Betriebskapital und Loks zählen nicht dazu. Der reichste Spieler ist der Gewinner. Einige Endabrechnungsbögen, die diese Abrechnung beschleunigen, sind beigegefügt (weitere können fotografiert werden).

6 Geographie

In diesem Regelheft finden sich zahlreiche Bezüge auf verschiedene Staaten und Regionen. Im Folgenden finden Sie eine Liste dieser Staaten und Regionen mit ihren besonderen Merkmalen in Bezug auf das Spiel.

6.1 Austria - Österreich

In den Phasen Zwei und Drei umfaßt Österreich Lombardia und Veneto, während es in Phase Vier nur noch Veneto kontrolliert und in Phase Fünf und folgenden ganz vom Spielplan verschwindet.

6.2 Conservative Zone

Die sogenannte *Conservative Zone* umfaßt die nördlichsten der päpstlichen Staaten (Romagna, von Bologna bis zum adriatischen Meer), das Herzogtum Modena (mit Modena und Reggio Emilia unter der Herrschaft der Habsburger) und das Herzogtum Parma (mit Parma und Piacenza unter der Herrschaft der Bourbonen). Dazu gehören:

- die große Hauptstadt Bologna
- die mittleren Städte Ferrara, Modena, Parma und Reggio Emilia
- die Kleinstädte Cesena, Forli, Piacenza und Ravenna

6.3 Lombardia - Lombardei

Die Lombardei gehört zu Beginn des Spiels zum österreichischen Territorium. Zu ihr gehören:

- die große Hauptstadt Milano (Mailand)
- die großen Städte Bergamo und Brescia
- die mittleren Städte Busto Arsizio, Como, Cremona und Pavia
- die Kleinstädte Edolo und Tirano

6.4 Lucca

1839 war Lucca unabhängig von der Toskana (Tuscany), wurde aber wenige Jahre später integriert. Im Spiel wird Lucca von Anfang an zur Toskana gezählt.

6.5 Piedmont - Piemont

Piedmont (eigentlich das Königreich von Sardinien) umfaßt:

- die Hauptstädte Genova (Genua) und Torino (Turin)
- die Großstadt Cuneo
- die mittlere Stadt Alessandria
- die Kleinstädte Aosta, La Spezia, Novara, Savona und Vercelli

6.6 Die Grenze Piedmont - Toskana

Piedmont und die Toskana grenzten eigentlich nicht aneinander, da das Herzogtum Modena zwischen Pisa und La Spezia bis zum Tyrrhenischen Meer reichte. Die kleine Maßstab des Spielplans (1:800.000) verhinderte allerdings die richtige Abbildung der Grenzen.

6.7 Switzerland - Schweiz

Die Schweiz umfaßt die mittlere Stadt Lugano. Die schweizer Grenze bleibt für das gesamte Spiel bestehen, deshalb darf keine Gesellschaft einen Bahnhofsmarker (Pöppel) in Lugano legen. Ab Phase Drei darf allerdings ein Gleisplättchen dort gelegt werden.

6.8 Tuscany - Toskana

Das Großherzogtum Toskana stellt zu Spielbeginn einen unabhängigen Staat (unter einem Habsburger Herrscher) dar. Dazu gehören:

- die große Hauptstadt Firenze (Florenz)
- die mittleren Städte Livorno, Pisa und Lucca
- die Kleinstädte Arezzo, Pistoia, Prato und Siena

6.9 Veneto - Venetien

Veneto steht zu Spielbeginn unter österreichischer Herrschaft und umfaßt:

- die Hauptstadt Venezia (Venedig)

- die großen Städte Padova (Padua) und Verona
- die mittleren Städte Mantova, Treviso und Vicenza
- die Kleinstadt Rovigo

7 Optionale Regeln

Spieler, die etwas Abwechslung haben wollen, können nach den folgenden Regeln spielen.

7.1 Varianten zur italienischen Wiedervereinigung

Kaiser Napoleon III. wollte das kleine Piedmont 1859 im entscheidenden italienischen Wiedervereinigungskrieg nur unterstützen, um Österreich von seinen italienischen Gebieten zu vertreiben. Er wollte seinen kleinen Nachbarstaat Piedmont damit sicherlich nicht zu einer Macht werden lassen, vor der man Achtung haben muß.

Als kurz nach Kriegsbeginn überall in Nord- und Mittelitalien patriotische Aufstände ausbrachen, unterzeichnete Napoleon einen Waffenstillstand, der Österreich seine östlichsten italienischen Gebiete (Venetien) ließ und der Piedmont gestattete, sich Parma, Modena, den nördlichen Teil der päpstlichen Staaten (die *Conservative Zone*) und die Toskana einzuverleiben, während sich Venetien erst 1866 mit preußischer Unterstützung Italien anschloß.

Die Dinge hätten sehr gut auch anders geschehen können.

7.1.1 Napoleons Projekt

Österreich wird zu Beginn der Phase Vier völlig aus Italien vertrieben, aber die anderen Staaten schließen sich erst zu Beginn von Phase Fünf mit Piedmont zusammen.

- Die österreichischen Grenzen fallen beide zu Beginn der Phase Vier weg.
- Die Teilung der Ferdinandea findet nicht statt, und die historischen Kleingesellschaften S.F.L. und S.F.V. werden im Spiel nicht in Betrieb genommen.

- Der Toskana - Zusammenschluß findet erst zu Beginn der Phase Fünf statt.
- Die Grenze zwischen der Toskana und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Fünf weg.
- Die Grenze zwischen der *Conservative Zone* und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Fünf weg.
- Von Anfang der Phase Vier an wird die *Conservative Zone* als vereinigt mit der Toskana betrachtet.

7.1.2 Cavour's Plan

Der Premierminister von Piedmont, Graf Camillo di Cavour, wollte selbstverständlich im zweiten italienischen Wiedervereinigungskrieg Österreich komplett aus Italien vertreiben und dazu Piedmont und die anderen Staaten Nord- und Mittelitaliens annektieren.

- Alle Grenzen bis auf die der Schweiz fallen zu Beginn von Phase Vier weg.
- Die Teilung der Ferdinandea findet nicht statt, und die historischen Kleingesellschaften S.F.L. und S.F.V. werden im Spiel nicht in Betrieb genommen.

7.1.3 Wilhelms Idee

Preußen und Piedmont hatten ähnliche Ziele (die Wiedervereinigung ihrer Staaten) und den gleichen Feind (Österreich). Ohne französische Unterstützung hätte Piedmont auf das preußische Einschreiten 1866 gewartet.

- Die Grenzen Österreichs fallen zu Beginn der Phase Fünf weg.
- Die Teilung der Ferdinandea findet nicht statt, und die historischen Kleingesellschaften S.F.L. und S.F.V. werden im Spiel nicht in Betrieb genommen.
- Der Toskana - Zusammenschluß findet erst zu Beginn von Phase Fünf statt.
- Die Grenze zwischen der Toskana und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Fünf weg.
- Die Grenze zwischen der *Conservative Zone* und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Fünf weg.

- Von Anfang der Phase Vier an wird die *Conservative Zone* als vereinigt mit der Toskana betrachtet.

7.1.4 Carlo Albertos Traum

1848 erklärte König Carlo Alberto von Piedmont Österreich den Krieg, um einen patriotischen Aufstand in Mailand zu unterstützen. Der Krieg begann sehr erfolgversprechend für Piedmont, aber eine Serie unglaublicher Mißgeschicke führte zum Sieg Österreichs. Eine geschicktere Führung Piedmonts hätte diesen ersten italienischen Wiedervereinigungskrieg leicht gewinnen können.

- Das österreichische Gebiet wird zu Beginn von Phase Drei auf Venetien beschränkt.
- Die Teilung der Ferdinandea geschieht zu Beginn der Phase Drei.
- Die Grenze zwischen der Toskana und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Drei weg.
- Die Grenze zwischen der *Conservative Zone* und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Drei weg.

7.1.5 Franz Josephs Gambit

Die Toskana und die Staaten der *Conservative Zone* (Parma, Modena und der nördliche Teil der päpstlichen Staaten) waren gewissermaßen österreichische Satellitenstaaten, die entweder von österreichischen Herzögen beherrscht wurden oder von österreichischen Truppen besetzt waren. Der österreichische Kaiser Franz Joseph wollte diese Staaten mit Bahnstrecken verbinden, um so seine Kontrolle über sie zu steigern, und ohne einen Sieg von Piedmont und Frankreich im zweiten italienischen Wiedervereinigungskrieg hätte er das auch getan.

- Der Toskana - Zusammenschluß findet erst zu Beginn der Phase Fünf statt.
- Die Teilung der Ferdinandea findet nicht statt, und die historischen Kleingesellschaften S.F.L. und S.F.V. werden im Spiel nicht in Betrieb genommen.
- Die Grenze zwischen der Toskana und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Fünf weg.

- Die Grenze zwischen der *Conservative Zone* und Piedmont fällt zu Beginn der Phase Fünf weg.
- Die österreichischen Grenzen fallen beide zu Beginn der Phase Fünf weg.
- Von Anfang der Phase Vier an werden die Toskana, Österreich und die *Conservative Zone* als zu einem einzigen Staat vereinigt betrachtet.
- Ab Phase Drei dürfen Gesellschaften auf österreichischem Gebiet in Betrieb genommen werden.

7.2 Stärkung der Priority - Karte

Diese Regel ändert den Spielverlauf wie folgt:

- Am Ende einer Aktienrunde kann der Halter der Priority - Karte diese einem anderen Spieler zu einem beliebigen Preis (mindestens L. 1) verkaufen.
- Am Ende der letzten Operationsrunde in einer Folge von Operationsrunden, kann der Halter der Priority - Karte entscheiden, daß eine weitere Operationsrunde gespielt wird.

8 Glossar

Aktienbesitz einer Gesellschaft (*Corporate Stock*). Die Aktien, die eine Gesellschaft besitzt. Der Aktienbesitz wird nach Aktien der Erstaussgabe und Aktien anderer Gesellschaften unterschieden.

Aktionär (*Shareholder*). Der Besitzer (Spieler, Gesellschaft oder Bankpool) mindestens einer Aktie einer Gesellschaft.

Art der Gesellschaft (*Corporation Class*). Die Gesellschaften sind in zwei Klassen aufgeteilt: Groß- und Kleingesellschaften. Durch die Klasse einer Gesellschaft wird bestimmt, bis zu welcher Spalte sich ihr Aktienkursmarker auf der Kurstabelle bewegen kann, wie viele Loks sie besitzen darf und wie viele Bahnhofsmarker (Pöppel) sie auf dem Spielplan nutzen darf.

Bankpool (*Bank Pool*). Die Stelle, an die Aktien gelegt werden, die von

Spielern oder Gesellschaften bei ihrem Aktienverkauf verkauft wurden. Der Bankpool darf nie mehr als die Hälfte der Aktien einer Gesellschaft enthalten. Der Bankpool gilt als Aktionär.

Benutzte Konzessionen (*Used Concessions*). Eine Konzession wird als „benutzt“ bezeichnet, wenn die dazugehörige Gesellschaft in Betrieb ist. Eine benutzte Konzession kann nur zusammen mit der Direktorenaktie der betreffenden Gesellschaft von einem Spieler gekauft werden. Diese Form des Handels ist die einzige Möglichkeit zum Direktorenwechsel bei historischen Gesellschaften vor Phase Vier.

Besitzbogen (*Corporation Charter*). Die Stelle, an der eine Gesellschaft ihren Besitz aufbewahrt. Die Bahnhofsmarker (Pöppel), Loks (die bereits gekauft wurden) Aktien und das Betriebskapital werden auf die entsprechenden Felder des Besitzbogens gelegt. Die Anzahl der verfügbaren Bahnhofsmarker (Pöppel) und die Anzahl und der Typ der Loks muß für die anderen Spieler klar zu erkennen sein. Das Betriebskapital kann im Stapel aufbewahrt werden, jedoch hat jeder Spieler das Recht seine Höhe zu erfahren. Es ist sehr wichtig, daß dieses Geld strikt von Privatbesitz der Spieler getrennt bleibt. Ebenso muß der Aktienbesitz einer Gesellschaft immer auf ihrem Besitzbogen aufbewahrt werden.

Betriebskapital (*Corporate Money*). Das Geld, das eine Gesellschaft besitzt.

Führende Gesellschaft (*Controlling Corporation*). Eine Gesellschaft, die Direktor einer anderen Gesellschaft ist.

Geführte Gesellschaft (*Controlled Corporation*). Ein Spieler führt eine Gesellschaft, wenn er ihr Direktor oder Direktor der sie führenden Gesellschaft ist.

Großgesellschaft (*Major Corporation*). Eine Großgesellschaft hat neun Aktien (eine über 20% und acht über 10%) und darf zwei bis fünf Bahnhofsmarker (Pöppel) besitzen. Der Kurswert einer Großgesellschaft bezieht sich immer auf eine 10% - Aktie.

Hauptstadt (*Major City*). Milano, Torino, Genova, Venezia, Bologna und Firenze. Eine Kleingesellschaft darf ihren Heimatbahnhof nicht in einer Hauptstadt errichten.

Historische Gesellschaften (*Historical Corporations*). Die Gesellschaften I.R.S.F.F., S.F.L., S.F.L.P., S.F.Li., S.F.M.A., S.F.T.C., S.F.T.G., S.F.T.N., S.F.V. und S.S.F.L. werden als Historische Gesellschaften bezeichnet. Die historischen Gesellschaften können nicht ohne weiteres von einem Spieler in Betrieb genommen werden, sondern werden entweder (in den Phasen Zwei und Drei) von dem Spieler, der die entsprechende Konzession besitzt, in Betrieb genommen oder entstehen bei dem Toskana - Zusammenschluß (S.F.Li. zu Beginn der Phase Vier) oder der Teilung der Ferdinandea (S.F.L. und S.F.V. zu Beginn der Phase Vier).

Kleingesellschaft (*Minor Corporation*). Eine Kleingesellschaft hat vier Aktien (eine über 40% und drei über 20%) und darf einen oder zwei Bahnhofsmarker (Pöppel) besitzen. Der Kurswert einer Kleingesellschaft bezieht sich immer auf eine 20% - Aktie.

Reihenfolge der Aktionäre (*Shareholder order*). Immer wenn die Aktionäre eine Aktion durchführen müssen, so beginnt der Spieler, der Direktor der betreffenden Gesellschaft ist, danach folgt der Spieler links von ihm und so weiter, bis alle Spieler agiert haben. Zuletzt agiert der Bankpool, für den der Direktor der betreffenden Gesellschaft die Aktion durchführt. Jeder Spieler führt die Aktion sowohl für seine eigenen Aktien als auch für die der von ihm geführten Gesellschaften durch und zwar in folgender Reihenfolge: persönlicher Aktienbesitz, geführte Gesellschaften (beginnend mit dem höchsten Kurswert).

Toskanische Gesellschaften (*Tuscanian Corporations*). Die Gesellschaften S.S.F.L., S.F.M.A. und S.F.L.P. werden als „toskanische Gesellschaften“ bezeichnet. Die toskanischen Gesellschaften werden zu Beginn von Phase Vier zur S.F.Li. zusammengeschlossen und dürfen vor

Phase Vier nicht auf andere Weise zusammengeschlossen werden.

Unbenutzte Konzessionen (*Unused Concessions*). Eine Konzession wird als „unbenutzt“ bezeichnet, wenn die dazugehörige Gesellschaft noch nicht in Betrieb ist. Eine unbenutzte Konzession kann während des Aktienkaufs eines Spielers in einer Aktienrunde von einem anderen Spieler zu einem beliebigen Preis gekauft werden. Unbenutzte Konzessionen werden am Ende einer Aktienrunde in den Bankpool zurückgegeben.

1841 lite— Spielregeln

1 Einführung

1841 lite ist eine Variante von *1841* nach denselben Regeln bis auf die folgenden Änderungen.

2 Spielplan

Der beiliegende Aufsatz wird auf den *1841* - Spielplan gelegt, ersetzt den südlichen Teil des Spielplanes durch die Fernverbindung Toskana - Rom und überdeckt der Großteil der Toskana.

3 Spielerzahl

Das Spiel kann mit drei bis sechs Spielern gespielt werden.

4 Geld

Sieben Scheine zu L. 500, also insgesamt L. 3.500, werden aus dem Spiel genommen.

5 Startkapital

Der Betrag, der zu Beginn unter den Spielern aufgeteilt wird, wird von L. 3.360 auf L. 2.520 gesenkt.

6 Konzessionen

Die Konzessionen 2, 4 und 6 werden aus dem Spiel genommen.

7 Gesellschaften

Die Gesellschaften S.F.L.P., S.F.Li., S.F.M.A. und S.S.F.L. werden aus dem Spiel genommen.

8 Regeln

Die Regel 4.6.9 (Toskana - Zusammenschluß) fällt weg.

9 Loks

Zwei Zweierloks und jeweils eine Lok der Klassen Drei bis Fünf werden aus dem Spiel genommen.

1841 — Anhang

1 Gleisplättchen

Zum Spiel gehören 72 gelbe Gleisplättchen, 72 grüne Gleisplättchen und 45 braune Gleisplättchen, insgesamt also 189 Gleisplättchen in folgender Verteilung:

Gelbe Gleisplättchen			
Nr.	Anzahl	Grüne Tauschplättchen	Voraussetzungen
1	1	keine	zwei Kleinstädte
2	1	keine	zwei Kleinstädte
3	3	87, 88, 204	eine Kleinstadt
4	3	87, 88, 204	eine Kleinstadt
5	4	12, 14, 15, 205, 206, 619	mittlere Stadt
6	4	12, 13, 14, 15, 205, 206, 619	mittlere Stadt
7	8	18, 21, 22, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 624, 625, 626	Ebene, Hügel, Sumpf
8	16	16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 31	Ebene, Hügel, Sumpf
9	11	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27	Ebene, Hügel, Sumpf
55	1	keine	zwei Kleinstädte
56	1	keine	zwei Kleinstädte
57	4	14, 15, 205, 206, 619	mittlere Stadt
58	3	87, 88, 204	eine Kleinstadt
69	1	keine	zwei Kleinstädte
201	2	207, 208, 622	Großstadt
202	2	207, 208, 622	Großstadt
601	1	602	Venezia
621	2	207, 208, 622	Großstadt
630	1	keine	zwei Kleinstädte
631	1	keine	zwei Kleinstädte
632	1	keine	zwei Kleinstädte
633	1	keine	zwei Kleinstädte

Grüne Gleisplättchen			
Nr.	Anzahl	Braune Tauschplättchen	Gelbe Voraussetzungen
12	1	611, 63	5, 6, Lucca, Pisa
13	1	611, 63	5, 6, Lucca
14	2	611, 63	5, 6, 57, Lucca
15	2	611, 63	5, 6, 57, Lucca
16	2	43, 70	8
17	2	47, 628	8
18	2	43, 627	7, 9
19	2	45, 46	8, 9
20	2	44, 47	9
21	2	46, 629	7, 8
22	2	45, 629	7, 8
23	3	41, 43, 45, 47	8, 9
24	3	42, 43, 46, 47	8, 9
25	3	40, 45, 46, 629	8
26	2	42, 44, 45, 627	7, 9
27	2	41, 44, 46, 627	7, 9
28	2	39, 43, 46, 70	7, 8

Grüne Gleisplättchen			
Nr.	Anzahl	Braune Tauschplättchen	Gelbe Voraussetzungen
29	2	39, 43, 45, 70	7, 8
30	2	42, 70, 628, 629	7, 8
31	2	41, 70, 628, 629	7, 8
87	2	keine	3, 4, 58
88	2	keine	3, 4, 58
204	2	keine	3, 4, 58
205	1	611, 63	5, 6, 57, Lucca
206	1	611, 63	5, 6, 57, Lucca
207	2	216, 623	201, 202, 621, Firenze
208	2	216, 623	201, 202, 621, Firenze
602	1	603	601
604	1	605	Milano
606	1	607	Torino
608	1	609	Genova
613	3	616, 617, 618	Appenninen - Paß
614	4	616, 617, 618	Appenninen - Paß
615	1	616, 617, 618	Appenninen - Paß
619	2	611, 63	5, 6, 57, Lucca, Pisa
622	2	216, 623	201, 202, 621, Firenze
624	1	39, 627, 629	7
625	1	70, 627	7
626	1	44, 628	7

Braune Gleisplättchen		
Nr.	Anzahl	Grüne Voraussetzungen
39	2	28, 29, 624
40	2	25
41	2	23, 27, 31
42	2	24, 26, 30
43	2	16, 23, 24, 28, 29
44	2	20, 26, 27, 626
45	2	19, 22, 23, 25, 26, 29
46	2	19, 21, 24, 25, 27, 28
47	2	17, 20, 23, 24
63	3	12, 13, 14, 15, 205, 206, 619
70	2	16, 28, 29, 30, 31, 625
216	2	207, 208, 622
603	1	602
605	1	604
607	1	606
609	1	608
610	2	Alpen - Paß
611	3	12, 13, 14, 15, 205, 206, 619
616	1	613, 614, 615
617	1	613, 614, 615
618	1	613, 614, 615
623	2	207, 208, 622
627	2	18, 26, 27, 624, 625
628	2	17, 30, 31, 626
629	2	21, 22, 25, 30, 31, 624

2 Geld

Das Spiel enthält 240 Banknoten, die zusammen einen Betrag von L. 14.640 in der folgenden Stückelung ergeben:

Banknote	Verfügbare Anzahl
L. 1	30
L. 2	30
L. 5	30
L. 10	30
L. 20	30
L. 50	30
L. 100	30
L. 200	20
L. 500	10

3 Konzessionen

Das Spiel enthält die folgenden acht Konzessionen:

Nr.	Name	Zugehörige Gesellschaft
1	Società della Strada di Ferro da Napoli a Nocera e Castellamare (Bayard)	keine
2	Società della Strada Ferrata da Lucca a Pistoia	S.F.L.P. (Lucchese)
3	Strada di Ferro da Torino a Cuneo	S.F.T.C. (Cuneense)
4	Società per la Strada Ferrata Maria Antonia	S.F.M.A. (Maria Antonia)
5	Strada di Ferro da Torino a Novara	S.F.T.N. (Novarese)
6	Società per la Strada Ferrata Leopolda	S.S.F.L. (Leopolda)
7	Strada Ferrata da Torino a Genova	S.F.T.G. (Genovese)
8	Imperial Regia Strada Ferrata Ferdinanda	I.R.S.F.F. (Ferdinanda)

4 Gesellschaften

Das Spiel enthält die folgenden 24 Gesellschaften:

Abk.	Name	Art	Historisch	Spitzname
A.F.I.	Azienda Ferroviaria Italiana	Groß	Nein	Italica
A.T.F.A.	Azienda Trasporti Ferroviari Ausonia	Groß	Nein	Ausonia
C.F.C.C.	Compagnia Ferroviaria Conte di Cavour	Groß	Nein	Cavour
C.G.T.F.	Compagnia Garibaldi per i Trasporti Ferroviari	Groß	Nein	Garibaldi
C.D.D.A.	Compagnia Trasporti Dante Alighieri	Groß	Nein	Dante
C.T.L.P.	Compagnia Trasporti La Patria	Klein	Nein	La Patria
C.T.S.	Compagnia Trasporti Subalpini	Groß	Nein	Subalpina
F.T.P.	Ferrovie Trans Padane	Klein	Nein	Padana
I.C.S.F.	Impresa Centrale Strade Ferrate	Groß	Nein	Centrale
I.F.A.I.	Impresa Ferroviaria Alta Italia	Groß	Nein	Alta Italia
I.L.T.F.	Impresa Latina Trasporti su Ferro	Groß	Nein	Latina
I.R.S.F.F.	Imperial Regia Strada Ferrata Ferdinanda	Groß	Ja	Ferdinanda
R.A.T.F.	Regia Azienda Trasporti Ferroviari	Groß	Nein	Regia
R.S.F.S.	Reale Società Ferroviaria Sabauda	Groß	Nein	Sabauda
S.F.L.	Strade Ferrate Lombarde	Klein	Ja	Lombarda
S.F.L.P.	Strada Ferrata da Lucca a Pistoia	Klein	Ja	Lucchese
S.F.Li.	Strade Ferrate Livornesi	Groß	Ja	Livornese
S.F.M.A.	Strada Ferrata Maria Antonia	Klein	Ja	Maria Antonia
S.F.T.C.	Strada di Ferro da Torino a Cuneo	Klein	Ja	Cuneense
S.F.T.G.	Strada Ferrata da Torino a Genova	Groß	Ja	Genovese
S.F.T.N.	Strada di Ferro da Torino a Novara	Groß	Ja	Novarese
S.F.V.	Strade di Ferro Venete	Klein	Ja	Veneta
S.L.D.V.	Società Leonardo Da Vinci	Klein	Nein	Leonardo
S.S.F.L.	Società per la Strada Ferrata Leopolda	Groß	Ja	Leopolda

Die historische Großgesellschaft S.F.Li. wird mit dem Toskana - Zusammenschluß in Betrieb genommen, während die historischen Kleingesellschaften S.F.L. und S.F.V. mit der Teilung der Ferdinanda in Betrieb gehen.

Inhalt

1841 — Spielregeln

1 Einführung

- 1.1 Spielbeschreibung
- 1.2 Spielvorbereitung

2 Konzessionsrunde

- 2.1 Gebotsabgabe
- 2.2 Gebote sortieren und Sitzordnung festlegen
- 2.3 Verteilen der Konzessionen
- 2.4 Versteigerungsrunde
- 2.5 Beispiel - Konzessionsrunde

3 Aktienrunde

- 3.1 Aktienverkauf (Spieler)
- 3.2 Aktienkauf (Spieler)
- 3.3 Gesellschaftsinbetriebnahme (Spieler)
 - 3.3.1 Auswahl der Art der Gesellschaft
 - 3.3.2 Startkurswert festlegen
 - 3.3.3 Kauf der ersten Aktien
 - 3.3.4 Kauf von Bahnhofsmarkern (Pöppeln)
 - 3.3.5 Beispiel zur Inbetriebnahme einer Gesellschaft
- 3.4 Ende der Aktienrunde
- 3.5 Allgemeines zu den Aktien
 - 3.5.1 Kurswert und Börse
 - 3.5.2 Papierlimit
 - 3.5.3 Direktorenwechsel
 - 3.5.4 Anti - Trust - Gesetz

4 Operationsrunde

- 4.1 Gleisbau
 - 4.1.1 Legen eines Gleisplättchens
 - 4.1.2 Legen eines weiteren Gleisplättchens
- 4.2 Legen von Bahnhofsmarkern (Pöppeln)
- 4.3 Lokbetrieb
 - 4.3.1 Auswahl der Strecken
 - 4.3.2 Einfahrergebnis
- 4.4 Kauf eines Platzes in einem Bahnhof
- 4.5 Lokkauf
 - 4.5.1 Geldbeschaffung im Notfall
 - 4.5.2 Lokkauf
- 4.6 Wechsel der Spielphase
 - 4.6.1 Phase Drei
 - 4.6.2 Phase Vier
 - 4.6.3 Phase Fünf
 - 4.6.4 Phase Sechs
 - 4.6.5 Phase Sieben
 - 4.6.6 Phase Acht
 - 4.6.7 Überschüssige Loks
 - 4.6.8 Die Teilung der Ferdinanda
 - 4.6.9 Der Toskana - Zusammenschluß
- 4.7 Finanzielle Aktivitäten der Gesellschaften
 - 4.7.1 Aktienverkauf (Gesellschaft)
 - 4.7.2 Aktienkauf (Gesellschaft)
 - 4.7.3 Gesellschaftsinbetriebnahme (Gesellschaft)
 - 4.7.4 Zusammenschluß von Großgesellschaften
 - 4.7.5 Zusammenschluß von Kleingesellschaften
 - 4.7.6 Umwandlung von Kleingesellschaften

5 Endabrechnung / Spielende

6 Geographie

- 6.1 Austria - Österreich
- 6.2 Conservative Zone
- 6.3 Lombardia - Lombardei
- 6.4 Lucca
- 6.5 Piedmont - Piemont
- 6.6 Die Grenze Piedmont - Toskana
- 6.7 Switserland - Schweiz
- 6.8 Tuscany - Toskana
- 6.9 Veneto - Venetien

7 Optionale Regeln

3	7.1 Varianten zur italienischen Wiedervereinigung	22
	7.1.1 Napoleons Projekt	22
	7.1.2 Cavour's Plan	22
	7.1.3 Wilhelms Idee	22
	7.1.4 Carlo Albertos Traum	23
	7.1.5 Franz Josephs Gambit	23
	7.2 Stärkung der Priority - Karte	23
	8 Glossar	23
	1841 lite— Spielregeln	25
	1 Einführung	25
	2 Spielplan	25
	3 Spielerzahl	25
	4 Geld	25
	5 Startkapital	25
	6 Konzessionen	25
	7 Gesellschaften	25
	8 Regeln	25
	9 Loks	25
	1841 — Anhang	26
	1 Gleisplättchen	26
	2 Geld	27
	3 Konzessionen	27
	4 Gesellschaften	27