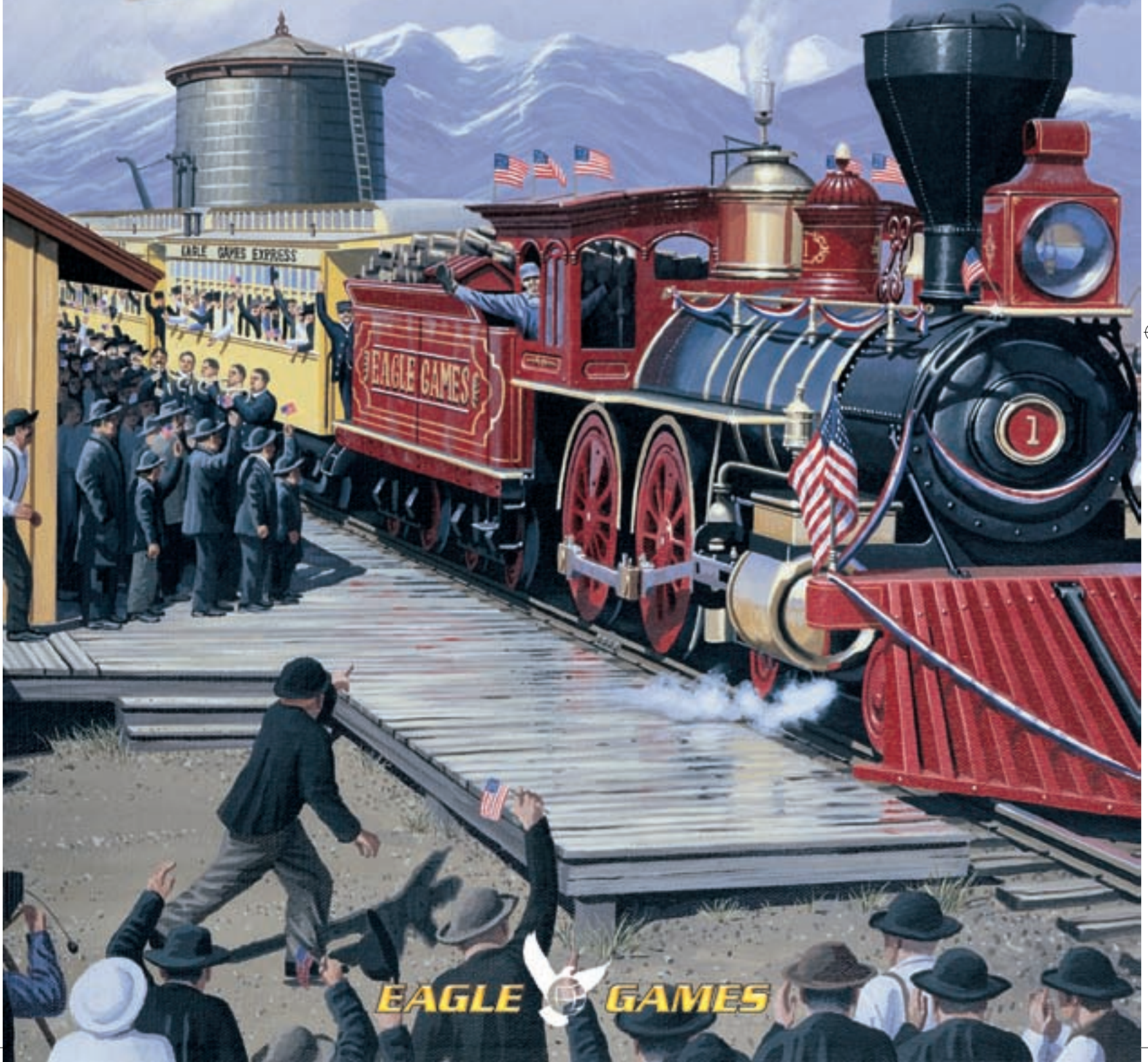


# RAILROAD TYCOON™

THE BOARDGAME



EAGLE GAMES

# RAILROAD<sup>TM</sup> TYCOON<sup>TM</sup> DAS BRETTSPIEL

**Design von Martin Wallace und Glenn Drover**

© Eagle Games 2005

© 2003 Gathering. Railroad Tycoon, das Railroad Tycoon & Railroad Tycoon 3 Logo, Pop Top Software und das Pop Top Logo sind Warenzeichen der Pop Top Software, Inc. Gathering, das Gathering Logo, Take-Two Interactive Software, Inc, und das A Take-Two Company Logo sind Warenzeichen der Take-Two Interactive Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

**Dieses Spiel ist Sid Meier und Bruce Shelley gewidmet, deren Kreation Eisenbahn-magnaten überall endlose Stunden Eisenbahnspielvergnügens beschert hat!**



## Einleitung

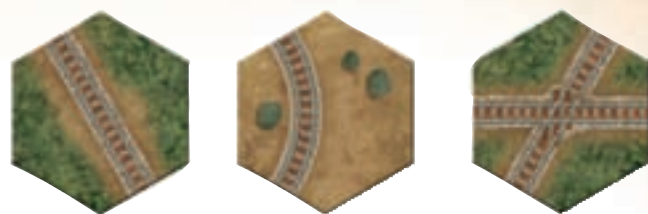
Es ist das Jahr 1830. Das Zeitalter der Eisenbahn hat begonnen, und Sie sind der Leiter eines der ersten kaum flüggen Eisenbahnunternehmen. In den Städten wimmelt es nur so von potentiellen Passagieren, das Land der jungen Nation erzeugt eine reiche Ernte, und zahllose neue Fabriken sind zum Bersten voll von fertiggestellten Waren! Die potentiellen Profite sind enorm, aber wer wird sie zuerst erreichen? Der Wettbewerb ist grimmig, und nur die besten Eisenbahnlinien werden florieren.

Sie entscheiden, welches die besten Routen sind und legen die Gleise. Sie werden die Eisenbahn betreiben, die Waren liefern und auf diese Weise Ihrer Eisenbahn einen Marktanteil verschaffen. Und während Ihr Eisenbahnnetz sich im Lande ausbreitet, investieren Sie in neueren, besseren Lokomotiven, um die Waren schneller und über größere Entfernungen zu liefern.

Sie treffen die Entscheidungen. Sie sind der Eisenbahnmagnat!

## Komponenten

**Spielbrett** Die Landkarte der östlichen Hälfte der Vereinigten Staaten von Amerika während der ersten 50 Jahre des Eisenbahnzeitalters (1830-1880). Die Karte ist in sechseckige Felder unterteilt. Jedes Sechseck kann eine Stadt enthalten, Hügel (braun), oder offene Landschaft (grün). Durch manche Sechsecke laufen Flüsse (blaue Linien), und Berge (dunkelbraune Linien) befinden sich entlang einiger Sechseckseiten. Im Spiel werden Eisenbahnlinien gebaut, indem Gleise in angrenzende Sechsecke gelegt werden, so dass sie Städte verbinden.



**Gleisstücke** (*gerade, Kurven, Kreuzungen*) Sechseckige Gleisstücke, Verbindungsstücke oder Verbindungen genannt, mit denen man Abschnitte der Eisenbahnlinien herstellt, die Städte miteinander verbinden.



**Lokomotiven, die den Besitzer repräsentieren** (*25 x rot, gelb, grün, blau, violett, schwarz*) Farbige Lokomotivspielstücke, die auf neue Eisenbahnverbindungen gesetzt werden, um zu zeigen, welcher Spieler den Abschnitt besitzt.



**„Neue Stadt“ Spielstücke** (*12 sechseckige Stücke*) Wird eines dieser Stücke auf ein graues Stadtfeld gesetzt, so zeigt dies das Anwachsen der Industrie in einer kleinen Stadt und eine neue Nachfrage für Waren. Dieses neue Wachstum bedeutet, dass die Farbe der Stadt sich von grau zu einer neuen Farbe ändert, und von diesem Augenblick an können nun Warenwürfel dieser Farbe an diese Stadt geliefert werden.



**„Verbindung nach Westen“ Spielstücke** (*2 sechseckige Stücke*)



**Warenwürfel** (*25 x rot, gelb, blau, schwarz, violett*) Farbige Holzwürfel werden zu Beginn des Spiels in Städte gesetzt und entlang den Eisenbahnverbindungen zugeliefert, um Siegespunkte und Einkommen für die Eisenbahn zu generieren. Die „Waren“ repräsentieren einen Geschäftsanteil in diesem Markt. Sind sie „geliefert“ worden, so hat das Eisenbahnunternehmen, welches die Lieferung durchführte, erfolgreich diesen Marktanteil erworben und folglich sein Einkommen erhöht.





**Geld** (\$ 1,000, \$ 5,000, \$ 10,000 Banknoten)



**Aktienzertifikate** (1s; 5s; 10s) Aktienzertifikate repräsentieren die Aktien, die von den Eisenbahnunternehmen "ausgegeben" wurden, um Geld zu beschaffen. Bei der Ausgabe wird das Zertifikat vor den Spieler gelegt, und der Spieler erhält den Gegenwert des Zertifikates in der Form von Bargeld aus der Bank.



**Lokomotivenkarten** Sie repräsentieren die Investition durch die Aufrüstung aller Lokomotiven eines bestimmten Eisenbahnunternehmens, indem ältere Modelle durch neuere, bessere Modelle ersetzt werden. Alle Eisenbahnunternehmen beginnen mit einer Lokomotive der Stufe „1“. Die Zahl auf den Karten bedeutet die größtmögliche Anzahl von „Gleisverbindungen“, über die ein Warenwürfel von diesem Spieler geliefert werden kann.



**„Erster Spieler“ Markierung**



**„Leere Stadt“ Markierungen** Wenn der letzte Warenwürfel einer Stadt ausgeliefert worden ist, wird eine dieser Markierungen (gleichgültig, welcher Art) in diese Stadt gesetzt. Wenn die vorbestimmte Anzahl dieser Markierungen platziert worden ist, endet das Spiel nach Beendigung der darauf folgenden Runde.



**Eisenbahnmagnatkarten**



**Eisenbahnbetriebkarten**

**Warentasche**

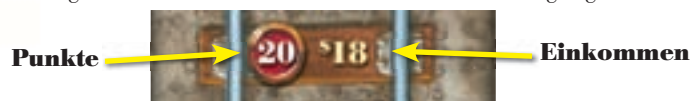


## Beginn des Spiels

Warenwürfel in die Warentasche geben. Auf Geratewohl eine Anzahl von Warenwürfeln ziehen und in jede Stadt die dort angegebene Anzahl davon hineinsetzen. In einem Spiel von 2 oder 3 Teilnehmern wird die Anzahl der in jede Stadt gesetzten Warenwürfel um 1 reduziert. Es kann aber keine Stadt zu Beginn des Spieles weniger als einen Warenwürfel haben.

Die „Neue Stadt“ und „Verbindung nach Westen“ Spielstücke mit der Bildseite nach oben in einem Stapel neben die Landkarte legen. Die Aktienspielstücke mit der Bildseite nach oben in Stapel gleichen Wertes anordnen. Das Geld in Form einer Bank anordnen. Die Gleisstücke neben die Landkarte legen.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel und nimmt die „Erster Spieler“ Markierung. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt einen Satz von Lokomotiven in seiner Spielfarbe. Jeder Spieler nimmt eine „1“ Lokomotivenkarte und legt sie vor die Lokomotiven. Eine „Leere Stadt“ Markierung wird auf den ersten Platz auf dem runden Gleis gelegt.



## Gewinnübersicht

Die Gewinnübersicht wird dazu benutzt, die Punkte des Spielers und das Einkommen, das er zu Ende jeder Runde erhält, im Auge zu behalten. (Hinweis: Wenn ein Spieler mehr als 100 Punkte verdient hat, wird seine Spielmarke auf der Übersicht zum Anfang zurückgesetzt, und es werden 100 zu seinem Endergebnis hinzugezählt. Dadurch wird das Einkommen des Spielers reduziert, aber es wird wieder ansteigen.)

## Geld und Aktienzertifikate

Die Spieler starten ohne Geld. Jederzeit während ein Spieler am Zug ist, kann er ein oder mehrere Aktienzertifikate nehmen und vor sich legen, um zu zeigen, dass sie durch diesen Spieler „ausgegeben“ worden sind. Für jedes ausgegebene Aktienzertifikat erhält der Spieler \$ 5,000 von der Bank. Die Anzahl der auszugebenden Zertifikate ist nicht beschränkt. Aber, sind die Zertifikate einmal ausgegeben, so werden sie vielleicht niemals abbezahlt. Sie bleiben beim Spieler für den Rest des Spiels und kosten ihn zu Ende des Spieles einen Siegespunkt pro ausgegebenem Zertifikat. (Hinweis: Die Ausgabe eines oder mehrerer Zertifikate zählt nicht als Aktion. Hinweis: Es gibt Aktienspielstücke mit der Markierung 5 und 10, die aus Gründen der Platzersparnis für kleinere Werte umgetauscht werden können.)

## Farben

Die Farben der Warenwürfel und die Farben der Städte sind aufeinander abgestimmt. Ein Warenwürfel kann nur an eine Stadt der gleichen Farbe geliefert werden. Die Farben der Lokomotiven sind jedoch nicht auf die der Warenwürfel oder der Städte abgestimmt. Die Farbe der Lokomotiven zeigt nur, welcher Spieler dieses Gleisstück besitzt.

## Vorbereitung

Vor Beginn des Spiels zieht jeder Spieler auf Geratewohl eine Eisenbahnmagnatkarte. Jede Karte, die den Magnaten repräsentiert, der seine Eisenbahnlinie betreibt (den Spieler), gibt dem Spieler am Ende des Spieles Bonussiegespunkte, falls er das Ziel erreicht hat, das auf der Karte gezeigt wird. Im Falle des Gleichstands mit einem anderen Spieler im Wettbewerb für dieses Ziel, gilt das Ziel nicht als erreicht. (Hinweis: Die Spieler müssen ihre Eisenbahnmagnatkarten bis zum Ende des Spiels geheimhalten – ausgenommen die George Pullman Karte, die aufgedeckt werden muss, wenn das Ziel erreicht wurde).

### HENRY FARNAM

Sie erhalten 2 Punkte für jedes Verbindungsstück, das Ihr Eisenbahnunternehmen zwischen Chicago und jeder beliebigen anderen Stadt besitzt.

### J.P. MORGAN

Sie erhalten 6 Punkte, wenn Sie das größte Eisenbahnnetz besitzen (die meisten Verbindungsstücke insgesamt.)

### JAY GOULD

Sie erhalten 7 Punkte, wenn Sie die wenigsten Aktienzertifikate ausgegeben haben.

### GEORGE PULLMAN

Sie erhalten 6 Punkte, wenn Sie der erste Spieler sind, der zu einer Stufe „6“ Lokomotive aufrüstet.

### CYRUS HOLLIDAY

Sie erhalten 5 Punkte, wenn Sie eine „westliche Verbindung“ hergestellt haben.

### THEODORE D. JUDAH

Sie erhalten 8 Punkte, wenn Sie die längste Eisenbahnlinie besitzen (die meisten sukzessiven Gleisstücke).

### CORNELIUS VANDERBILT

Sie erhalten 5 Punkte, wenn Ihre Linie New York und Chicago verbindet.

### JAMES FISK

Sie erhalten 7 Punkte, wenn Sie das meiste Geld besitzen.

### DANIEL DREW

Sie erhalten 7 Punkte, wenn Sie das meiste Geld besitzen.

### MARK HOPKINS

Sie erhalten 7 Punkte, wenn Sie die wenigsten Aktienzertifikate ausgegeben haben.



## Das Spiel

Jede Runde besteht aus den folgenden drei Abschnitten.

1. Auktion zur Bestimmung des ersten Spielers
2. Spieleraktionen
3. Einkommen und Dividenden

Das Spiel endet mit Ablauf der Runde, welche der Runde folgt, in der eine vorbestimmte Anzahl von „Leere Stadt“ Markierungen auf das Spielbrett gesetzt wurde (für diese Anzahl siehe „Ende des Spiels“ weiter unten).

### 1. Erster Spieler Auktion

Zur Feststellung, welcher Spieler der „Erste Spieler“ in dieser Runde sein soll, wird eine Auktion abgehalten. Die Auktion beginnt mit dem ersten Spieler der vorigen Runde. Das Steigern erfolgt im Uhrzeigersinn um den Tisch herum. Die Spieler können den letzten Steigerungsbetrag entweder überbieten (höher steigern) oder passen. Der geringste Erstbetrag ist \$ 1.000. Wenn ein Spieler passt, kann er/sie später nicht mehr an der Auktion teilnehmen. Das Steigern geht im Uhrzeigersinn weiter, bis alle außer dem Höchstbietenden gepasst haben. Der Spieler, der den höchsten Betrag nannte, wird der erste Spieler (und nimmt die „Erster Spieler“ Spielmarke und legt sie vor sich). Er muss seinen Steigerungsbetrag in Dollars an die Bank bezahlen. Für diese Auktion können Aktienzertifikate ausgegeben werden. Wenn alle Spieler passen, wird der Spieler zur Linken des vorigen ersten Spielers nun „Erster Spieler“.

### 2. Spieleraktionen

Es gibt drei Runden von Spieleraktionen. In jeder Runde führt jeder Spieler je eine Aktion durch – beginnend mit dem Ersten Spieler und im Uhrzeigersinn um den Tisch herum. Nach jeder Runde wird die Rundenmarkierung vorgerückt, und eine neue Aktionsrunde wird durchgeführt. Ein Spieler kann, wenn er am Zuge ist, jede beliebige der folgenden Aktionen durchführen:

Gleis legen

Stadt gründen

Lokomotiven verbessern

Einen Warenwürfel liefern

Eine Eisenbahnbetriebskarte nehmen

Eine westliche Verbindung schaffen

**GLEISE LEGEN** – Die Spieler platzieren Gleisstücke mit dem Bestreben, Städte miteinander zu verbinden. Ein Spielstück oder eine Reihe von Spielstücken, die eine Stadt mit einer anderen verbinden, wird „Verbindung“ genannt.

Wenn ein Spieler eine Gleislinie baut, so müssen die Enden der Linie aufeinanderpassen, so dass die Eisenbahnlinie eine ununterbrochene Linie bildet. Das erste Gleisstück, das niedergelegt wird, muss entweder die Verbindung zu einer Stadt herstellen oder auf das Ende einer unfertigen Linie passen, die der bauende Spieler schon besitzt. Alle folgenden Stücke, die während dieser Aktion niedergelegt werden, müssen dann diese Verbindung verlängern. Der Spieler hört auf zu bauen, wenn er 4 Spielstücke in diese Verbindung eingesetzt ODER die Verbindung mit einer anderen Stadt hergestellt hat. Man bemerke, dass das bedeutet, ein Spieler kann nicht mehr als eine Verbindung in einer einzigen Aktion herstellen. Wenn ein Spieler vier Gleisstücke eingesetzt, aber die Verbindung zu der zweiten Stadt nicht hergestellt hat, so ist dieses Gleis eine „unvollständige Verbindung“. Alle unvollständigen Verbindungen werden zu Ende des dritten Zuges jeder Runde entfernt.



### Korrekt

Alle Gleisstücke sind miteinander und mit einem offenen Anschluss in jeder Stadt verbunden.



### Unkorrekt

Alle Gleisstücke sind zwar miteinander verbunden, aber nicht mit einer der Städte. Dies ist zwar ein legaler Zug, aber er stellt keine lückenlose Verbindung zwischen zwei Städten her.



### Unkorrekt

Alle Gleisstücke sind mit Städten verbunden, aber nicht miteinander.



### Hinweis!

Alle Gleisstücke müssen in vollständige Sechseckgebiete gelegt werden. Sechseckteile, wie sie nächst dem Wasser gefunden werden, können nicht benutzt werden.

Jedes Gleisstück kostet den Spieler, der es niederlegt, eine gewisse Summe, die von der Art des Terrains abhängt, in dem es benutzt wird.

Der Bau eines geraden oder gekrümmten Gleises in einem Sechseck offener Landschaft (grün) kostet \$2.000, der Bau in einem hügeligen Sechseck (hellbraun) kostet \$ 4.000. Überquert ein Gleisstück einen „Bergkamm“ (dunkelbraun entlang der Sechseckseite) so kostet das Niederlegen zusätzliche \$ 4.000.

Wird ein Gleisstück so gelegt, dass es einen „Fluss“ (blaue Linie durch ein Sechseckstück) überquert, so kostet es zusätzlich \$ 1.000. Wird ein Gleisstück so gelegt, dass es den Konturen (der Form des Flusses) angepasst ist und die zwei Endpunkte des Gleises mit denen des Flusses übereinstimmen, dann wird das „dem Fluss folgen“ genannt und kostet nichts zusätzlich.

Wird ein Gleisstück platziert, so setzt der Spieler eine Lokomotive seiner Farbe auf die Linie, um seinen Besitzanspruch zu zeigen.



Sind Gleise einmal gelegt, so können sie nicht von anderen Spielern entfernt werden.

Die Spieler können Überquerungsgleise platzieren, wie benötigt, aber sie können die Richtung der Gleise von anderen Spielern nicht ändern. Die Kosten für ein Überquerungsgleis sind die gleichen wie die für reguläre Gleise.

**STÄDTE GRÜNDEN** – Der Spieler am Zug nimmt ein „Neue Stadt“ Spielstück vom Stapel neben dem Spielbrett und legt es auf ein beliebiges graues Stadtsechseck. Zwei Warenwürfel werden auf Geratewohl aus der Warentasche gezogen und den anderen Warenwürfeln hinzugefügt, die sich bereits auf der Stadt befinden. War die Stadt leer, so entfernt man die „Leere Stadt“ Markierung und ersetzt sie durch die neuen Warenwürfel. Eine Stadtgründung kostet \$ 10,000.

**AUFRÜSTUNG VON LOKOMOTIVEN** – Der Spieler am Zug kann seine Maschinenkarte höher stufen (die alte Karte durch eine neue ersetzen). Dies ist eine Investition in die Aufrüstung aller Lokomotiven eines bestimmten Eisenbahnunternehmens, indem ein älteres Modell durch ein neueres, besseres ersetzt wird. Alle Linien beginnen das Spiel mit einer „1“ Lokomotive.

Die „Maschinenstufe“ (die Zahl auf der Karte) zeigt die höchstmögliche Anzahl von Verbindungen an, über die ein Warenwürfel durch einen Spieler bewegt und zugeliefert werden kann, wenn er die Aktion „Warenlieferung“ durchführt. (Beispiel: Ein Spieler mit einer „2“ Lokomotive kann einen Warenwürfel zu einer Stadt in der Entfernung von einer oder zwei Verbindungen liefern, aber nicht über drei Verbindungen hinweg.)

Die Kosten, zu einer neuen Stufe aufzurüsten, werden in der rechten unteren Ecke der „Neue Lokomotive“ Karte gezeigt. Ein Spieler kann nur um 1 Stufe pro Aktion aufrüsten. Die höchste Lokomotivstufe ist 8.

**LIEFERUNG EINES WARENWÜRFELS** – Der Spieler am Zug kann einen Warenwürfel von einer Stadt zu einer anderen transportieren – also den Würfel zu einem Zielort bringen. Der Warenwürfel muss auf fertiggestellten Gleisen zu einer Stadt der gleichen Farbe gebracht werden (ein roter Würfel muss zu einer roten Stadt transportiert werden usw.) (Hinweis: Warenwürfel dürfen nicht zu einer anderen Stadt gebracht werden, ohne dass sie ausgeliefert werden.) Ein Würfel darf sich über bis zu und einschließlich der Anzahl von Gleisverbindungen bewegen, die der Lokomotivstufe des Spielers am Zuge entspricht. Bei der Auslieferung eines Warenwürfels darf der Würfel nicht zweimal durch die gleiche Stadt fahren, noch darf er zweimal das gleiche Gleisstück benutzen. Ein Würfel MUSS anhalten und ausgeliefert werden, sobald er eine Stadt der gleichen Farbe erreicht. Ist er ausgeliefert, so wird er aus dem Spiel genommen und in die Warentasche gesteckt.

Ist der Warenwürfel an seinem Bestimmungsort angekommen, so entscheidet der Spieler, wer aus dieser Lieferung ein Einkommen erhält. Ein Spieler erhält 1 Punkt auf der Gewinnübersicht für jedes fertiggestellte Verbindungsstück in seinem Besitz, auf dem der Würfel transportiert wurde. Man bemerke, dass ein Würfel auch auf Verbindungen bewegt werden kann, die anderen Spielern gehören. Diese erhalten dann die Punkte für diese Bewegung. Die ursprüngliche erste Verbindung muss aber dem Spieler am Zuge gehören. Ein Spieler kann keine Auslieferung auf dem Gleis eines anderen Besitzers beginnen.

Die Spieler müssen Ihre Position auf der Gewinnübersicht mit einer Lokomotive ihrer Farbe anzeigen. Wird der letzte Warenwürfel aus einer Stadt genommen, so muss eine „Leere Stadt“ Markierung in diese

Stadt gelegt werden. (Hinweis: Die Art der „Leere Stadt Markierung“ ist gleichgültig. Die Unterschiede sind lediglich dekorativ.)

**EINE EISENBAHNBETRIEBKARTE WÄHLEN** - Vor Beginn des Spiels werden die drei „Start“ Karten (durch ein goldenes „S“ in der linken unteren Ecke gekennzeichnet) aus dem Kartenstapel genommen und mit der Bildseite nach oben neben das Spielbrett gelegt. Dann werden die Karten gemischt, und doppelte so viele Karten wie Spieler teilnehmen werden aus dem Stapel gezogen und mit der Bildseite nach oben neben das Spielbrett gelegt. Diese Karten sind „erhältlich“. Zu Ende jeder Runde (nach der Einkommen- und Dividendenphase) wird eine weitere Karte aus dem Stapel genommen und mit der Bildseite nach oben ausgelegt. Sie ist nun „erhältlich“.

Alle Eisenbahnbetriebskarten zeigen ein Symbol in der unteren rechten Ecke. Jedes Symbol zeigt auf eine oder mehrere Regeln diese Karte betreffend hin.



Grüner Kreis: Diese Karten können nicht ausgewählt werden, aber sie geben dem ersten Spieler, der das auf die Karte gedruckte Ziel erreicht, Vorteile (nachdem die Karte erhältlich geworden ist.) Ist das Ziel erreicht, so wird die Karte aus dem Spiel genommen und auf einen Stapel abgelegter Karten gelegt.



Violetter Rhombus: Diese Karten können vom Besitzer einmal pro Runde benutzt werden. Diese Benutzung gilt nicht als Aktion.



Rotes X: Diese Karten müssen sofort benutzt und dann abgelegt werden.



Kartenhand: Der Spieler kann diese Karte aufbewahren, bis sie benötigt wird. Nach der Benutzung wird sie abgelegt. Verwendung dieser Karte gilt nicht als Aktion.

Kein Symbol: Diese Karte bleibt mit der Bildseite nach oben vor dem Spieler liegen, der die von dieser Karte gewährten Vorteile für den Rest des Spiels erhält.





**HERSTELLUNG EINER WESTLICHEN VERBINDUNG** – Diese Aktion repräsentiert den Bau eines Eisenbahnnetzes westlich vom linken Rand der Landkarte. Dieses Netzwerk gibt dem Spieler Zugang zum großen Reichtum des amerikanischen Westens. Während des Eisenbahnzeitalters wurden zahllose Eisenbahnwagen voller Vieh und Getreide von den neuen Eisenbahnlinien nach Osten transportiert, um die wachsenden Städte im Osten (und Europa) mit Nahrungsmitteln zu versehen. Die Stadt Chicago wuchs und blühte als Eisenbahnzentrum, Markt und Schlachthof.

Hat ein Spieler eine Verbindung entweder mit Kansas City oder Des Moines hergestellt, so kann er die Aktion „Bau einer Westlichen Verbindung“ in dieser Stadt als zukünftige Aktion durchführen. Diese Aktion besteht darin, dass man ein „Westliche Verbindung“ Spielstück in das angemessene „Westliche Verbindung“ Sechseck westlich von der Stadt, mit der eine Verbindung geschaffen wurde, platziert und seine Lokomotive darauf setzt. Dann werden 4 rote Würfel (aus der Warentasche) auf diese Stadt gesetzt. Die Durchführung dieser Aktion kostet \$ 30,000.

Ist eine westliche Verbindung etabliert und alle roten Würfel sind von dort nach Chicago geliefert worden, so werden für jeden roten Würfel zwei neue beliebige Würfel auf Chicago gesetzt. Hinweis – der ausgelieferte rote Würfel wird entfernt, wie üblich.

### 3. Einkommen und Dividenden

Alle Spieler streichen nun das Einkommen ein, das sich auf dem Abschnitt der Gewinnübersicht, auf dem sich ihre Lokomotive befindet, zeigt (in Tausenden von Dollars).

Haben die Spieler ihr Einkommen an sich genommen, so müssen sie die „Dividenden“ bezahlen. Der Spieler muss \$ 1,000 für jede Aktie, die er ausgegeben hat, bezahlen. Schuldet ein Spieler mehr Dividenden als er bezahlen kann, so müssen mehr Aktien ausgegeben werden, um die Schuld zu bezahlen. Für diese neu ausgegebenen Aktien werden Dividenden erst bei der nächsten Einkommenphase bezahlt. Zu dieser Zeit werden alle unfertigen Verbindungen (d. h. jene, die keine zwei Städte verbinden) entfernt.

Die Rundenmarkierung auf „1“ zurückstellen und eine neue Runde beginnen.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der vollen Runde, die der Runde folgt, in welcher eine vorherbestimmte Anzahl von „Leere Stadt“ Markierungen auf das Spielbrett gelegt worden sind. Die Anzahl der „Leere Stadt“ Markierungen, welche das Spiel beendet, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

2 Spieler:	10 „Leere Stadt“ Markierungen
3 Spieler:	12 „Leere Stadt“ Markierungen
4 Spieler:	14 „Leere Stadt“ Markierungen
5 Spieler:	16 „Leere Stadt“ Markierungen
6 Spieler:	18 „Leere Stadt“ Markierungen

Nach Ende des Spieles rechnen die Spieler ihre Siegespunkte aus. Jedes Aktienzertifikat schiebt die Lokomotive des Besitzers auf der Gewinnübersicht um ein Feld zurück. Jeder Punkt auf der Gewinnübersicht bedeutet 1 Siegespunkt.

Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl von Siegespunkten, so gewinnt der Spieler mit den meisten Gleisverbindungen. Stehen die beiden Spieler auch danach noch gleich, so gewinnt von den beiden derjenige, der das meiste Geld besitzt.

### Strategie

Das Spiel Eisenbahnmagnat ist so strukturiert, dass die Spieler schnell starten können. Das bedeutet aber nicht, dass es ein leicht zu gewinnendes Spiel ist. Wie die Eisenbahnmagnaten vor Ihnen, müssen auch Sie sich den Sieg verdienen (um es einmal so auszudrücken). Es gibt viele Fallstricke auf dem Weg zur Größe. Die folgenden strategischen Tips sollten Ihnen helfen, diese Fallstricke zu vermeiden und zum größten Eisenbahnmagnaten der Geschichte zu werden.

- Die Ausgabe von Aktienzertifikaten ist Teil des Spiels, aber zu viele Schulden können Ihr Eisenbahnunternehmen zugrunde richten. Lassen Sie bei der Ausgabe von Aktien Disziplin walten. Die Versuchung kann groß sein, gleich anfangs ein großes Netz zu bauen und Lieferungen über lange Strecken durchzuführen, es ist aber sicherer, eine kurze Verbindung zu bauen, Waren auszuliefern, eine weitere Verbindung zu bauen, mehr Waren auszuliefern, die Lokomotiven aufzurüsten, mehr Waren auszuliefern, usw.
- Eisenbahnmagnat ist ein Spiel des brutalen Wettbewerbs um Märkte. Versuchen Sie, Ihre Verbindungen zu den besten Städten so bald wie möglich herzustellen. Wenn Sie warten, kommen die anderen Spieler zuerst dort an!
- **ERLAUBEN SIE NICHT**, dass ein einzelner Spieler den Nordosten beherrscht. In dieser Region liegen große Städte dicht beieinander, und ein Spieler, dem man hier freie Hand lässt, wird ein sehr mächtiges Eisenbahnunternehmen aufbauen. Zwei oder drei weitere Spieler sollten in diesem einträglichen Gebiet ebenfalls vertreten sein.
- Achten Sie auf Waren, die ein anderer Spieler vor Ihnen ausliefern kann. Liefern Sie diese „gefährdeten“ Waren vor anderen, die „sicherer“ sind (entweder, weil sie zu Städten gebracht werden, zu denen nur Sie Verbindungen haben, oder weil kein anderer Spieler sie zu einer Stadt der richtigen Farbe liefern kann.)
- Zu Beginn des Spieles kann es sehr wichtig sein, die Auktion zu gewinnen (der erste Spieler zu sein). Zuerst am Zug zu sein stellt sicher, dass Sie die Karte, die Route oder die Warenwürfel Ihrer Wahl bekommen. Gleichzeitig müssen Sie aber Ihre Ausgaben beachten, so dass Sie nicht zu viele Schulden machen. Und wenn der Spieler zu Ihrer unmittelbaren Rechten ein hohes Gebot macht, kann es eine gute Idee sein zu passen, denn Zweiter zu sein ist beinahe so gut wie Erster (und Sie bezahlen nichts!).
- Bei der Entscheidung, wo Sie Ihre erste Verbindung bauen wollen, beachten Sie die Konzentration von Waren einer Farbe und die Städte, die diese Waren erhalten werden. Achten Sie darauf, dass Sie Verbindungen bauen, die Ihnen erlauben, Waren sofort zu liefern (mit einer 1- Lokomotive) und einige, die über zwei Verbindungen geliefert werden können (mit einer 2-Lokomotive). Das gibt Ihnen einen guten Start.



### **Wahlweise Regel für Anfänger**

Für Spieler, denen Eisenbahnspiele neu sind, empfehlen wir, ein Spiel ohne die Eisenbahnmagnat- und Betriebskarten und ohne die Westliche Verbindung zu spielen. Das gibt den Spielern die Gelegenheit, mit der Mechanik und dem Ablauf des Spiels vertraut zu werden. Die Kartenregeln und die Westliche Verbindung geben dem Spiel Tiefe und Würze, ändern die grundlegende Mechanik des Spiels jedoch nicht. Sind die Spieler einmal mit der Mechanik des Spiels vertraut, so können diese Regeln leicht eingeführt werden.

### **Die Lokomotiven: Ein wenig Geschichte**



#### **2-4-0 John Bull**

Diese 1831 in England hergestellte Lokomotive diente auf einer der ersten Eisenbahnlinien der Vereinigten Staaten, Camden and Amboy. John Bull wurde in zerlegtem Zustand geschickt und ohne die Hilfe von Plänen oder Anweisungen zusammengesetzt. John Bull wurde während ihrer mehr als dreißigjährigen Dienstzeit, die 1863 endete, erheblich modifiziert.

Diese Lokomotive war die erste, die im Staate New Jersey verwendet wurde. 1981, zum 150. Jahrestag ihrer ersten Fahrt in Amerika, erwachte die kleine Patriarchin auf der alten Georgetown Branch in Washington, D.C. wieder zum Leben. John Bull ist das älteste noch betriebsfähige, selbstfahrende Fahrzeug der Welt.



#### **0-4-0 DeWitt Clinton**

Diese Lokomotive war die dritte, die 1831 von der West Point Foundry Association in New York für das Mohawk und Hudson River Eisenbahnunternehmen gebaut wurde. Sie wog etwa 3 1/2 Tonnen ohne Wasser und konnte mit 5 Wagen auf ebener Strecke mit Anthrazitkohlenfeuer 50 km pro Stunde fahren. Sie war die erste Eisenbahnlokomotive im Staate New York.

Die DeWitt Clinton der Mohawk & Hudson Linie war die erste Eisenbahn in New York.



#### **4-2-0 Prussian**

In der Whyte Beschreibung ist eine 4-2-0 eine Dampflokomotive, die aus einem 4-rädrigen Drehgestell besteht, dem eine einzelne Antriebsachse folgt. Diese Art Lokomotive, oft Jervis genannt, war auf den amerikanischen Eisenbahnlinien gebräuchlich zwischen den dreißiger und den fünfziger Jahren des 19. Jahrhunderts.

Die erste 4-2-0, die gebaut wurde, war die Experiment (später Brother Jonathan genannt), gebaut für die Mohawk & Hudson Linie 1832.



#### **4-4-0 American**

Die 4-4-0 Dampflokomotive der Klasse American war die gebräuchlichste Lokomotive zu Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts. Sie war so gebräuchlich, dass sie schließlich „American Standard“ genannt wurde oder, kürzer gefasst, „American.“ Während der fünfziger und sechziger Jahre des 19. Jahrhunderts war die American Lokomotive nicht nur die häufigste Passagiermaschine auf Amerikas Linien, sondern auch die häufigste Frachtmaschine. Sie war die erste Dampflokomotive, die in großer Anzahl hergestellt wurde und auch diejenige, die den Westen erschloss. In den Vereinigten Staaten gibt es noch ungefähr 39 Exemplare der 4-4-0.

Bei der Fertigstellung der transkontinentalen Eisenbahnlinie trafen sich die Union Pacific 4-4-0 No. 119 und die Central Pacific Jupiter.





#### 4-4-0 8-rädrige Lokomotive

1836 patentierte Henry R. Campbell, Chefingenieur der Philadelphia Germantown und Norristown Railroad, die Kombination eines gewöhnlichen Drehgestellwagens mit zwei Paar verbundenen Antriebsrädern, ein Paar vor - und eines hinter der Feuerkammer, wie bei der heutigen normalen Passagierlokomotive mit verbundenen Antriebsrädern. Diese Maschine wurde am 16. Mai 1836 in Auftrag gegeben und am 8. Mai 1837 fertiggestellt.

Dies war die erste 8-rädrige Maschine dieses Typs und ist der Vorgänger der heutigen amerikanischen Standardlokomotive.

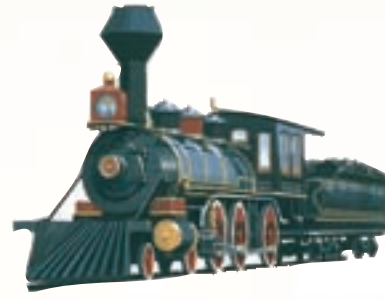


#### 2-6-0 Mogul

Lokomotiven mit dieser Radanordnung wurden schon 1852 gebaut, aber die erste wahre 2-6-0 wurde erst in den frühen sechziger Jahren des 19. Jahrhunderts hergestellt. Die ersten wurden 1860 für die Louisville & Nashville Linie gebaut.

Während die 2-6-0 Lokomotiven größere Zugkraft hatten, machte ihre starre Aufhängung sie anfälliger für Entgleisungen als die damaligen 4-4-0. Viele Eisenbahnmechaniker der Zeit machten zu geringes Gewicht im vorderen Drehgestell für die Entgleisungen verantwortlich. 1864 patentierte William S. Hudson ein ausgeglichenes Anordnungssystem, das half, dieses Problem der Entgleisungen zu lösen. Nachdem dieses Problem nun gelöst war, wurden über die nächsten 50 Jahre mehr als 11.000 Mogul-Lokomotiven gebaut.

Der Name Mogul kommt wahrscheinlich von einer Lokomotive dieses Namens, die von der Taunton Locomotive and Manufacturing Company 1866 für die Central Railroad von New Jersey gebaut worden war.



#### 4-6-0 10-rädrige Lokomotive

Die erste in Amerika gebaute 4-6-0, war die Chesapeake. Sie wurde im März 1847 von den Norris Locomotive Works für die Philadelphia und Reading Railroad hergestellt. Nur wenige Tage, nachdem William Norris die Chesapeake fertiggestellt hatte, stellten die Hinkley Locomotive Works ihre erste 4-6-0, die New Hampshire, für die Boston und Maine Linie fertig.

Während der sechziger und bis in die siebziger Jahre des 19. Jahrhunderts wuchs die Nachfrage nach 4-6-0 Lokomotiven, weil immer mehr Eisenbahnführungskräfte nicht mehr nur einen einzelnen Vielwecklokomotiventyp kauften (zu der Zeit die 4-4-0), sondern begannen, verschiedene Lokomotiven für bestimmte Zwecke anzuschaffen. Die Pennsylvania Railroad und die Baltimore und Ohio schafften die 4-6-0 schon früh an und verwendeten sie für schnelle Fracht- und schwere Passagierzüge.

Diese Radanordnung wurde in der Mitte des 19. Jahrhunderts die zweitpopulärste Konfiguration für neue Dampflokomotiven in Amerika.



#### 2-8-0 Consolidation

Die erste Lokomotive mit dieser Radanordnung wurde wahrscheinlich von der Pennsylvania Railroad gebaut, aber wie die ersten 2-6-0 Maschinen hatte diese erste 2-8-0 eine Vorderachse, die starr am Lokomotivenrahmen angebracht war.

Die 1865 gebaute Lokomotive Consolidation wird allgemein als die erste wirkliche 2-8-0 in Amerika angesehen. Diese Lokomotive ist der Ursprung des 2-8-0 Namens für diese Klasse. Nur wenige Eisenbahnlinien kauften Lokomotiven dieses Typs, als er von Baldwin eingeführt wurde, aber in der Mitte der siebziger Jahre änderte sich das. 1875 machte die Pennsylvania Railroad das 2-8-0 Design zur Standardfrachtlokomotive. 1875 war auch das Jahr, in dem die Erie Eisenbahn begann, ihren 4-4-0 Frachtverkehr auf 2-8-0 Lokomotiven umzustellen. Die 2-8-0 konnte doppelt so schwere Züge für die Hälfte der Kosten von früheren Lokomotiven transportieren. Vom finanziellen Standpunkt aus war die Wahl der Frachtlokomotiven klar.



## Nachspann

**Spielkonzept und Design:** ... Martin Wallace (Warfrog) und Glenn Drover (Eagle Games)

**Künstlerische Gestaltung:** ... Paul Niemeyer und David Oram

**Künstlerische Gestaltung des Spielbretts:** ... Paul Niemeyer

**Grafisches Design:** ... Jacoby O'Connor, Fast Forward Design Associates ; Glenn Drover, Paul Niemeyer

**Produktion & Zusammenstellung:** ... J.R. Le Claire ; Insight World

**Testspieler:...** Keith Blume, Jack Provenzale, Theodore Kuhn, Maggie Schmidt, Kati Samuel, Brian Blume, Tom Wham, Larry Harris, Lary mit einem R, Rick Lorgus, James "Choo Choo" Provenzale, Jacoby O'Connor, Martin Wallace, John Bohrer, die Warfrog Testspielgruppe, Winsome Games.



# RAILROAD TYCOON™ DAS BRETTSPIEL

## AKTIONEN

- Gleislegen
- Städte gründen (\$10,000)
- Lokomotive aufrüsten (in Tausend: \$ 5,000, \$ 10,000, \$ 10,000, \$ 15,000, \$ 15,000, \$ 20,000, \$ 20,000)
- Lieferung eines Warenwürfels
- Verbindung nach Westen herstellen (\$ 30.000)
- Wahl einer Eisenbahnlinienbetriebskarte

## KOSTEN DES GLEISBAUS

- |   |                    |
|---|--------------------|
| ■ Offenes Gelände (grünes Sechseck)                   | \$ 2,000           |
| ■ Hügel (braunes Sechseck)                            | \$ 4,000           |
| ■ Überquerung eines Flusses (blaue Linie)             | \$ 3,000           |
| ■ Einem Flusslauf folgen (blaue Linie)                | \$ 2,000           |
| ■ Überquerung von Bergen (dunkelbraune Sechseckseite) | \$ 4,000 zuzüglich |



[www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net)