

North American Railways

Ein Spiel für 3-5 Spieler
von Peer Sylvester

Regeln



3-5



12+



45min

North American Railways

Ein Spiel für 3-5 Spieler
von Peer Sylvester

Inhalt

1. Einleitung
2. Spielmaterial
3. Spielziel
4. Spielvorbereitung
5. Spielablauf
6. Spielende

2. SPIELMATERIAL

Jedes *North American Railways*-Exemplar enthält:

- 30 Aktien (je sechs Karten in den fünf Farben der Eisenbahngesellschaften)
- 5 Startstädte (mit ockerfarbenem Hintergrund)
- 36 Städte (mit weißem Hintergrund)
- 10 Markierungssteine (je zwei in den fünf Farben der Eisenbahngesellschaften)
- Spielgeld (mit den Werten "\$100", "\$200", "\$500" und "\$1000")
- 1 Startspielerstein

1. EINLEITUNG

Wir befinden uns in Nordamerika im 19. Jahrhundert: Als wohlhabende Unternehmer stecken wir Geld in die ersten Eisenbahngesellschaften, deren wachsende Schienennetze langsam die weit entfernten Städte des Kontinents verbinden.

Wir investieren in Aktien der Eisenbahngesellschaften und hoffen, auf diese Weise enorme Profite anzuhäufen.

North American Railways ist ein mechanisch einfaches, aber höchst komplex zu spielendes Wirtschaftsspiel.

Die Aktien

North American Railways enthält 30 Aktien, je sechs in den Farben der fünf Gesellschaften. Die Spieler kaufen diese Aktien, um Anteile an den Gesellschaften zu erhalten. Durch den Ausbau der Schienennetze steigern die Gesellschaften ihre Erträge, so dass die Spieler immer größeren Reichtum anhäufen.



Die Städte

North American Railways verfügt über 36 Städte, mit denen die Schienennetze der Gesellschaften ausgebaut werden. Jede Stadt besitzt Werte für ihre "Kosten" und den "Ertrag". Außerdem kann sie zwischen null und drei "From Coast to Coast"-Symbole zeigen, mit denen der Aktienwert der Gesellschaft am Ende des Spiels bestimmt wird.



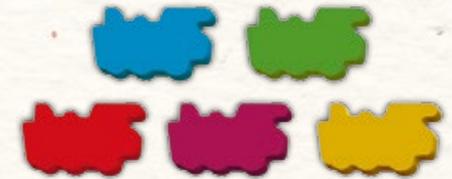
Die Startstädte

North American Railways enthält fünf Startstädte; der jeweilige Ausgangspunkt der Schienennetze der Gesellschaften. Jede Startstadt besitzt nur einen Wert für ihren Ertrag.



Die Markierungssteine

Das Spiel verfügt über 10 Markierungssteine, je zwei in den Farben der fünf Gesellschaften. Ein Markierungsstein dient zur Markierung des Gesellschaftsvermögens und des Schienennetzes der Gesellschaft, den anderen erhält der jeweilige Direktor (der Spieler im Besitz der Aktienmehrheit der Gesellschaft).



Das Spielgeld

North American Railways enthält Geldscheine mit den Werten "\$100", "\$200", "\$500" und "\$1000". Mit ihnen handeln die Spieler Aktien und erwerben aus den Gesellschaftsvermögen Städte für die Schienennetze.



Der Startspielerstein

Der Startspieler einer Runde erhält den Startspielerstein.



3. SPIELZIEL

Die Spieler versuchen durch Aktienhandel und den Ausbau des Schienennetzes von fünf verschiedenen Eisenbahngesellschaften den größten Reichtum zu erzielen. Der vermögendste Spieler gewinnt und wird der nächste Eisenbahnbaron.

4. SPIELVORBEREITUNG

Die 30 Aktienkarten werden gründlich gemischt und anschließend die obersten zwei davon zurück in die Spieleschachtel gelegt; sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Die restlichen Aktien werden in vier Spalten mit jeweils sieben Aktien ausgelegt. Alle Aktien sollten dabei identisch "ausgerichtet" werden.

Ein Spieler legt oberhalb der Aktienaussage die 10 Markierungssteine, getrennt nach den

fünf Farben der Eisenbahngesellschaften, bereit. Daneben kommt der Stapel mit den fünf Startstädten.

Die 36 Städte werden gründlich gemischt. Dann werden sie in vier Spalten mit je neun Städten ausgelegt. Die Städte sollten identisch zu den ausliegenden Aktien ausgerichtet werden.

Das Spielgeld wird nach Werten getrennt und dann als Bank bereitgelegt. Abhängig von der Spielerzahl bekommt jeder Spieler das folgende Starkapital:

- 3 Spieler: \$2000
- 4 Spieler: \$1700
- 5 Spieler: \$1400

Hinweis: Die Spieler dürfen (und sollten) das eigene Geld während des Spiels geheim halten. Sie dürfen jederzeit Geldscheine mit der Bank wechseln, um passende Beträge zahlen zu können. Alles andere liegt offen aus: Aktien, Gesellschaftsvermögen, Städte.

Ein Startspieler wird beliebig bestimmt und erhält den Startspielerstein.



5. SPIELABLAUF

North American Railways wird in mehreren Spielrunden gespielt. Jede Runde durchläuft drei Phasen in der folgenden Reihenfolge:

Phase I. Aktien handeln: Die Spieler kaufen Aktien der fünf Gesellschaften

Phase II. Städte kaufen: Die Spieler vergrößern das Schienennetz der fünf Gesellschaften

Phase III. Einkommen erhalten: Die Spieler erhalten Geld, abhängig vom Wert der fünf Gesellschaften

PHASE I. AKTIEN HANDELN

In dieser Phase kaufen die Spieler Aktien der fünf Gesellschaften. Beginnend mit dem Startspieler, dann im Uhrzeigersinn fortschreitend, kommen die Spieler jeweils einmal an die Reihe.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er die unterste Aktie aus einer der vier Spalten der Aktienaussage wählen.

Jetzt gibt es drei Möglichkeiten:

1. Der Spieler wählt die erste Aktie einer Gesellschaft: Der Spieler nimmt die Aktie und bezahlt dafür einen beliebigen Betrag. Er muss ein Vielfaches von \$100 zahlen, also \$100, \$200, \$300 usw., um die Gesellschaft zu gründen.

Der Spieler zahlt das Geld komplett in das Gesellschaftsvermögen, d.h. er legt das Geld oberhalb des Markierungssteins der entsprechenden Gesellschaft ab. Anschließend nimmt er den zweiten Markierungsstein dieser Gesellschaft. Dies zeigt an, dass er der aktuelle Direktor der Gesellschaft ist.

Schließlich legt der Spieler eine Startstadt oberhalb des Gesellschaftsvermögens ab, um das Schienennetz der Gesellschaft zu gründen.

Beispiel: Marion kauft die erste Aktie der blauen Gesellschaft. Sie entscheidet sich, \$600 für die Aktie zu zahlen. Zur Gründung der

Gesellschaft legt sie das gesamte Geld in das Gesellschaftsvermögen oberhalb des blauen Markierungssteins. Sie legt eine Startstadt darüber, um den Ausgangspunkt des Schienennetzes der Gesellschaft anzuzeigen. Da sie vorerst die Aktienmehrheit der blauen Gesellschaft besitzt und somit die Direktorin wird, nimmt sie abschließend auch den zweiten blauen Markierungsstein.



2. Der Spieler wählt eine Aktie einer Gesellschaft, deren Direktor er bereits ist: Der Spieler nimmt die Aktie und zahlt einen Festpreis von \$1000. Die Hälfte, also \$500, zahlt er in das Gesellschaftsvermögen und die andere Hälfte an die Bank.

3. Der Spieler wählt eine Aktie einer Gesellschaft, deren Direktor ein anderer Spieler ist: In diesem Fall schlägt der Spieler dem Direktor einen beliebigen Kaufpreis vor. Es muss ein Vielfaches von \$100 sein, also \$100, \$200, \$300 usw. Der Spieler darf keinen Kaufpreis nennen, den er nicht selbst zahlen kann. Er darf aber einen Kaufpreis nennen, den der Direktor nicht zahlen kann.

Der Direktor hat jetzt die Wahl, ob er den Spieler gewähren lässt oder ob er die entsprechende Aktie zu dem Preis selbst kauft.

a) Lässt der Direktor den Spieler am Zug gewähren, so nimmt dieser die entsprechende Aktie und zahlt die Hälfte des Kaufpreises in das Gesellschaftsvermögen (ggf. aufrunden) und den Rest an die Bank. Hat der Spieler nun mindestens so viele Aktien dieser Gesellschaft in seinem Besitz wie der alte Direktor, nimmt er von diesem den entsprechenden Markierungsstein und wird zum neuen Direktor der Gesellschaft.

b) Kauft der Direktor die Aktie selbst zu dem vom Spieler vorgeschlagenen Kaufpreis, so nimmt er die Aktie. Der Direktor zahlt die Hälfte des Kaufpreises in das Gesellschaftsvermögen (ggf. aufrunden). Den **Rest bekommt** in diesem Fall nicht die Bank, sondern **der andere Spieler**.

Da der Spieler in diesem Fall bisher keine Aktie erworben hat, darf er eine weitere Aktie aus der Auslage wählen oder seinen Zug beenden.

Wählt er eine neue Aktie, muss er eine andere Gesellschaft wählen. Wird auch die neue Aktie vom entsprechenden Direktor selbst gekauft, darf er eine weitere Aktie einer anderen Gesellschaft wählen usw. Dies wird so lange fortgeführt, bis der Spieler entweder eine Aktie erwirbt, er alle Aktien der in der Aktienauslage

verfügbaren Gesellschaften gewählt hat (und alle von den jeweiligen Direktoren erworben wurden) oder er seinen Zug freiwillig beendet.

Beispiel: Marion wählt eine Aktie der roten Gesellschaft, deren Direktorin Angelika ist. Marion bestimmt einen Kaufpreis von \$800. Angelika entscheidet, diese Aktie selbst zu kaufen und zahlt die Hälfte, also \$400, in das Gesellschaftsvermögen und die andere Hälfte an Marion. Als nächstes wählt Marion eine Aktie der grünen Gesellschaft, für die sie einen Kaufpreis von \$900 bestimmt. Daniela als Direktorin der grünen Gesellschaft willigt ein, dass Marion die Aktie kaufen darf. Marion nimmt die grüne Aktie und zahlt somit \$500 in das Gesellschaftsvermögen sowie den Rest an die Bank.

Alle Möglichkeiten des Aktienhandels zusammengefasst:

1. Der Spieler kauft die erste Aktie einer Gesellschaft und gründet diese	Der Spieler bestimmt den Preis (Vielfaches von \$100)	Geld kommt komplett in das Gesellschaftsvermögen
2. Der Spieler kauft eine Aktie einer Gesellschaft, deren Direktor er ist	Der Spieler bezahlt den Festpreis von \$1000	\$500 kommen in das Gesellschaftsvermögen, \$500 gehen an die Bank
3a. Der Spieler wählt eine Aktie, deren Direktor ein anderer Spieler ist – Direktor willigt ein	Der Spieler bestimmt den Preis (Vielfaches von \$100)	Die Hälfte (aufgerundet) kommt in das Gesellschaftsvermögen, der Rest in die Bank
3b. Der Spieler wählt eine Aktie, deren Direktor ein anderer Spieler ist – Direktor kauft selbst	Der Spieler bestimmt den Preis (Vielfaches von \$100)	Die Hälfte (aufgerundet) kommt in das Gesellschaftsvermögen, der Spieler erhält den Rest

Ausnahmen:

- Wenn ein Spieler überhaupt kein Geld hat, nimmt er sich \$200 aus der Bank und wählt in dieser Runde keine Aktie.
- In seltenen Fällen ist ein Spieler Direktor aller Gesellschaften, deren Aktien zuunterst in der Aktienauslage liegen. Wenn er in diesem Fall über weniger als \$1000 verfügt,

wählt er eine Aktie und zahlt statt \$1000 sein komplettes Vermögen. Die Hälfte zahlt er in das *Gesellschaftsvermögen* (ggf. aufrunden), die andere Hälfte an die Bank.

- Sollten keine Aktien mehr in der Aktienauslage liegen, ist die Phase "Aktien handeln" sofort beendet!

Wenn alle Spieler einmal an der Reihe waren, endet diese Phase.

PHASE II. STÄDTE KAUFEN

In dieser Phase dürfen Spieler die Schienennetze der Gesellschaften erweitern, indem sie neue Städte "kaufen". Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn kommen die Spieler immer wieder an die Reihe, bis sie passen und aus dieser Phase aussteigen. Erst nachdem alle Spieler gepasst haben, endet diese Phase.

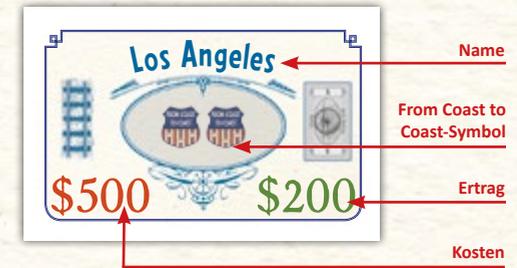
Wenn ein Spieler an der Reihe ist, wählt er für eine Gesellschaft, von der er *mindestens eine Aktie besitzt*, eine der untersten Städte aus einer der Spalten der Stadtauslage (wie bei den Aktien).

Die in rot gedruckten Kosten muss der Spieler aus dem **Gesellschaftsvermögen** der gewählten Gesellschaft zahlen. Der Spieler legt die gekaufte Stadt offen oberhalb des Gesellschaftsvermögens zu dem Markierungsstein der Gesellschaft (dort, wo auch die Startstadt liegt).

Der Spieler darf nur eine Stadt wählen, die er mit dem Gesellschaftsvermögen bezahlen kann; er darf der Gesellschaft nicht mit eigenem Geld aushelfen. Sind alle Gesellschaften, von denen der Spieler Aktien besitzt, nicht liquide genug, um eine der ausliegenden Stadtkarten zu erwerben, *muss* der Spieler passen und aus dieser Phase aussteigen.

Der Spieler darf für dieselbe Gesellschaft in dieser Phase nur eine Stadt kaufen. Zur Erinnerung dreht er eine seiner Aktien der Gesellschaft um 90°, nachdem er für diese Gesellschaft agiert hat.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn verschiedene Spieler jeweils die entsprechenden Aktien besitzen, dürfen sie natürlich jeweils eine Stadt für dieselbe Gesellschaft kaufen. In anderen Worten: Genügend Geld in der Gesellschaftskasse vorausgesetzt, darf jeder Aktienbesitzer einer Gesellschaft eine Stadt für diese



Gesellschaft kaufen. *Gesellschaften mit verschiedenen Aktienbesitzern sind also im Vorteil.*

Diese Phase endet, wenn kein Spieler mehr eine Stadt für eine Gesellschaft kaufen kann oder will, so dass alle Spieler gepasst haben. Alle Spieler drehen nun ihre Aktien wieder zurück.

PHASE III. EINKOMMEN ERHALTEN

In dieser Phase erhalten die Spieler Einkommen von den Gesellschaften. Zur besseren Übersicht wird der Ertrag der Gesellschaften nacheinander bestimmt und die Spieler im Besitz der dazugehörigen Aktien ausgezahlt.

Der Ertrag der Gesellschaften wird durch die angeschlossenen Städte bestimmt. Jede Stadt bringt so viel Geld ein, wie die *grüne* Zahl anzeigt. Die Summe der grünen Zahlen aller Städte einer Gesellschaft wird *gleichmäßig* unter den Besitzern der gekauften Aktien verteilt.

Hinweis: Es bietet sich an, die Aktien zu zählen und dann das Geld auf entsprechend viele Stapel zu verteilen. Jeder Spieler bekommt dann so viele Stapel, wie er Aktien der Gesellschaft besitzt. Oft kann das Geld nicht vollständig aufgeteilt werden. In diesem Fall bekommt der Direktor der Gesellschaft \$100 mehr. Bleibt danach immer noch Geld über, kommt dieser unteilbare Rest in das Gesellschaftsvermögen.

Angeschlossene Städte



Gesellschafts-vermögen



Markierungsstein der Gesellschaft



Beispiele: Die rote Gesellschaft hat einen Ertrag von \$400. Marion besitzt als einzige rote Aktien und bekommt die vollen \$400.

Die rote Gesellschaft hat einen Ertrag von \$800. Als Direktorin besitzt Angelika zwei rote Aktien und Daniela nur eine. Somit bekommt Angelika \$500 (2x \$200 für die Aktien und \$100 als Direktorin). Daniela bekommt \$200 für ihre Aktie, die restlichen \$100 gehen in das Gesellschaftsvermögen.

Nachdem alle Erträge ermittelt und das Einkommen ausgezahlt wurden, gibt der aktuelle Startspieler den Startspielerstein an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Der neue Startspieler beginnt jetzt eine neue Runde mit Phase I.

6. SPIELEND

North American Railways endet, wenn einer (oder mehrere) der folgenden drei Fälle eintritt:

1. Es liegen am Ende von Phase I (**Aktien handeln**) weniger Aktien in der Aktienaussage, als Spieler mitspielen.
2. Es liegen zu Beginn von Phase II (**Städte kaufen**) nur noch fünf oder weniger Städte in der Stadtauslage.
3. Es wird in Phase II (**Städte kaufen**) keine Stadt gekauft.

In allen drei Fällen wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, (mit der folgenden Änderung in Phase III (**Einkommen erhalten**)):

- Lässt sich der Ertrag einer Gesellschaft nicht glatt aufteilen, bekommt der Direktor nicht automatisch \$100, sondern die Hälfte des unteilbaren Rests (ggf. aufrunden).

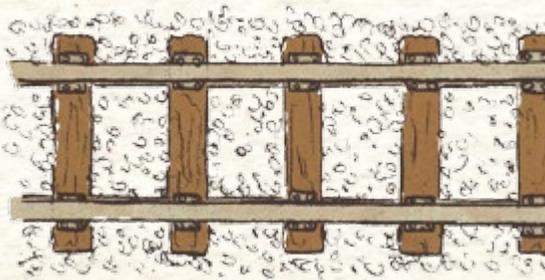
Schlusszahlung

Am Spielende schütten die Gesellschaften zusätzlich folgendes Geld aus:

- Jede Gesellschaft zahlt \$100 für jedes Coast to Coast -Symbol auf den Städten ihres Schienennetzes an **jede** Aktie aus. *Im Prinzip stellt die Summe der Coast to Coast-Symbole den Kurswert der jeweiligen Aktien bei Spielende dar.*

Beispiel: Die Städte im Schienennetz der grünen Gesellschaft besitzen insgesamt neun Coast to Coast -Symbole. Angelika besitzt drei grüne Aktien, so dass sie am Spielende nochmals \$2700 (3x \$900) ausgezahlt bekommt.

Es gewinnt nun der reichste Spieler. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der in der letzten Runde als erster an der Reihe war.



Autor: Peer Sylvester
Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Graphik: Harald Lieske
Layout: Vladimir Krist, Filip Stránský



Copyright 2016 Spielworxx
www.spielworxx.de