

WOLFRAM JANICH & MICHAEL SCHARF

1800 DORTMUND

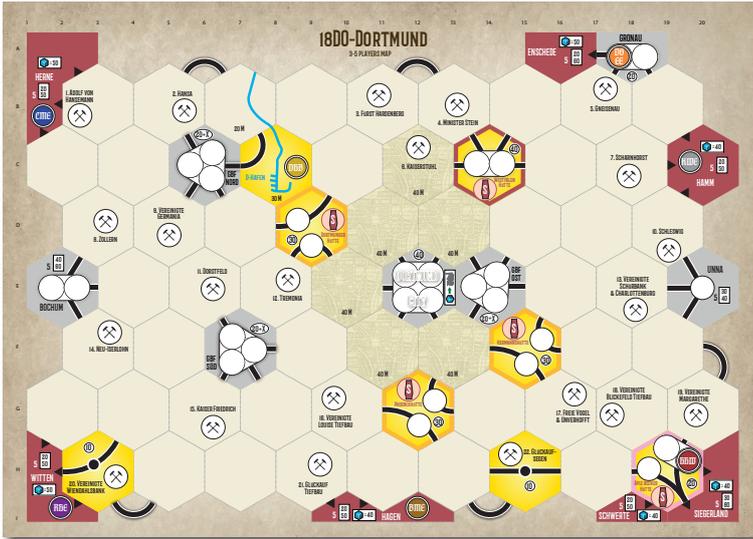


Index

1. Einführung	4
2. EFS/TRG - Spielmaterial	4
2.1 EFS/TRG – Spielpläne	5
2.2 EFS/TRG – Spielübersichten	5
2.3 EFS/TRG – Besitzblätter der Eisenbahngesellschaften	5
2.4 EFS/TRG – Kärtchen	6
2.5 EFS/TRG – Gleisplättchen	6
2.6 EFS/TRG – Holzmarker	6
2.7 TRG – Bierquader.....	6
2.8 TRG – Spielgeld.....	6
3. 18D0-Dortmund – Das Einführungsspiel (EFS)	7
3.1 EFS – Spielvorbereitung.....	7
3.2 EFS – Spielablauf.....	7
3.3 EFS – Ende des Einführungsspiels.....	10
4. 18D0-Dortmund – The Railway Game (TRG)	11
4.1 TRG – Spielvorbereitungen.....	11
4.2 TRG – Spielablauf	11
4.3 TRG – Gesellschaften	12
4.4 TRG – Andere Aktienrunden	14
4.5 TRG – Operationsrunden	15
4.6 TRG – Ende des Spiels	20
4.7 TRG – Sonstiges	21
5. Spielmaterial für Heat, Sweat & Beer und Expertenspiel	21
5.1 HSB/EXP – Spielpläne.....	21
5.2 HSB/EXP – Spielübersichten	22
5.3 HSB/EXP – Besitzblätter.....	22
5.4 HSB/EXP – Kärtchen	22
5.5 HSB/EXP – Gleisplättchen	23
5.6 HSB/EXP – Holzmarker	23
5.7 HSB/EXP – Bierquader.....	23
5.8 HSB/EXP – Quadratische Kartonmarker.....	23
6. 18D0-Dortmund – Heat, Sweat and Beer (HSB)	24
6.1 HSB – Spielvorbereitungen.....	24
6.2 HSB – Spielablauf.....	25
6.3 HSB – Die Gesellschaften.....	26
6.4 HSB – Andere Aktienrunden	27
6.5 HSB – Operationsrunden.....	28
6.6 HSB – Ende des Spiels.....	33
6.7 HSB – Sonstiges	33
7. 18D0-Dortmund – Das Expertenspiel (EXP)	33
7.1 EXP – Kleininvestitions-Marker (KIM)	33
7.2 EXP – Sonderereignis-Marker (SEM).....	34
7.3 EXP – Vorbereitungen.....	35
7.4 EXP – Änderungen bei der Startrunde.....	35
7.5 EXP – Änderungen in der Eisenbahnrunde	35
7.6 EXP – Änderungen in der Brauereirunde.....	35
8. Varianten für 2 Spieler (ZSV)	36
8.1 ZSV – Spielplan	36
8.2 ZSV – Investor.....	36
8.3 The Railway Game für 2 Spieler (ZSV/TRG)	38
8.4 Heat, Sweat & Beer für 2 Spieler (ZSV/HSB).....	38
8.5 ZSV/HSB – Spielende.....	39
9 Credits	39

SPIELMATERIAL

Spielplan (doppelseitig)

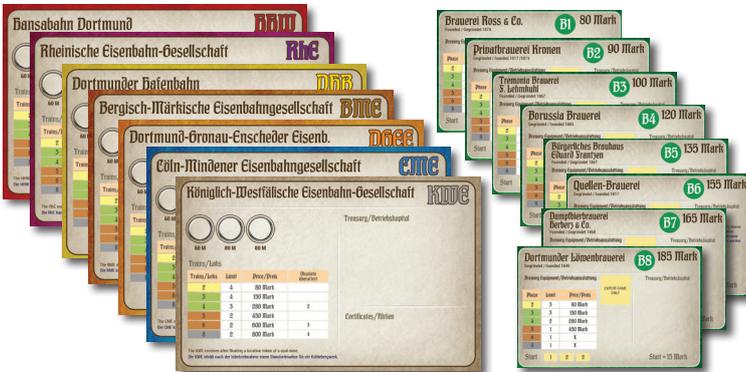


Aktienmarkt (doppelseitig)

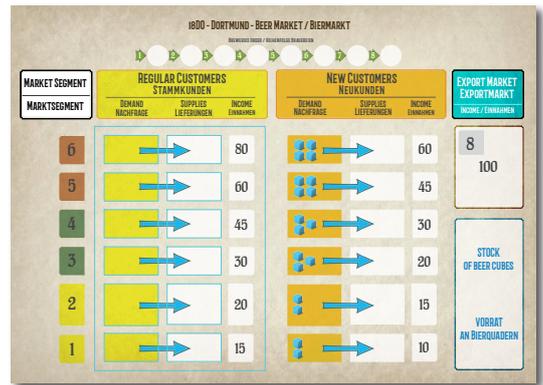


7 Eisenbahngesellschaften

8 Kleine Brauereien



Biermarkt



6 Brauerei-AGs

60 Eisenbahnaktien



96 Investitionskärtchen

26 Zugkärtchen



5 Privatbrauereien

4 Phasenänderungskärtchen

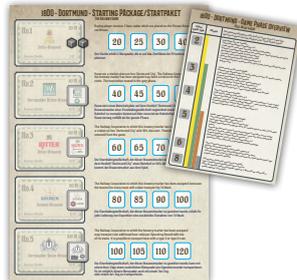
2 Investorkärtchen



Spielhilfen

37 Holzquader (oder Fässer KS exklusiv)

36 quadratische Marker



42 gelbe, 34 grüne, 18 braune, 5 graue und 17 spezielle Gleisplättchen



& 84 zusätzliche runde Marker für Bonusvarianten

Details auf www.18xx-marflow-games.de

1. Einführung

18DO-Dortmund ist ein strategisches Wirtschaftsspiel, das die Entwicklung der wichtigsten Industriezweige in Dortmund während des 19. Jahrhunderts widerspiegelt.

Dortmund war bereits im Mittelalter eine Bierbrauerstadt. Um 1840 wurde die erste Tiefbauzeche abgeteuft und die erste Eisenhütte in Betrieb genommen. Durch den Anschluss an das Eisenbahnnetz im Jahr 1847 wurde die industrielle Entwicklung Dortmunds weiter vorangetrieben. Mit dem Ausbau der Kohlebergwerke und Stahlwerke wuchs auch die Bevölkerung. Davon profitierte wiederum die Brauwirtschaft, da sich die Nachfrage nach Bier erheblich steigerte. Zum Ende des 19. Jahrhunderts nutzten die Dortmunder Brauereien nun ihrerseits die Eisenbahn, um mittels Thermowaggons das Dortmunder Exportbier in weiter entfernte Regionen zu liefern.

In 18DO-Dortmund agieren die Spieler als Investoren und erwerben während einer Aktienrunde Privatunternehmen und Aktienzertifikate von Eisenbahngesellschaften. Auf jede Aktienrunde folgen eine, zwei oder drei Operationsrunden (je nach Spielphase), an die sich wieder eine Aktienrunde anschließt. Während der Operationsrunden sind die Unternehmen aktiv. Privatunternehmen gehören jeweils einem Spieler und werden von ihm verwaltet. Die Eisenbahngesellschaften sind alle Aktiengesellschaften und werden von einem Direktor geführt. Dieser ist immer derjenige Spieler, der die Mehrheit der Aktienanteile der betreffenden Gesellschaft hält. Ausgehend von ihrem Startbahnhof bauen die Eisenbahngesellschaften ein Schienennetz auf dem Spielplan, indem sie Gleisplättchen darauf platzieren. Auf diesen Gleisverbindungen lassen sie dann virtuell ihre Züge fahren und erzielen dabei Einnahmen entsprechend den Werten der angefahrenen Felder. Werden Standorte von Kohlebergwerken oder Stahlwerken an das Schienennetz angeschlossen, so erhöht sich der Wert der entsprechenden Felder. Der Direktor einer Eisenbahngesellschaft entscheidet darüber, ob die in dieser Runde erzielten Einnahmen als Dividende an alle Aktionäre ausgezahlt oder für zukünftige Investitionen im Betriebskapital einbehalten werden. Die Auszahlung als Dividende erhöht sowohl das Privatgeld der Aktionäre als auch den Aktienkurs der Zertifikate dieser Eisenbahngesellschaft (weil Aktien dieser Gesellschaft durch die Auszahlung attraktiver werden). Das Einbehalten von Einnahmen ist jedoch für zukünftige Investitionen im Laufe des Spiels von entscheidender Bedeutung. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit dem höchsten Privatvermögen, das sich aus dem Wert seiner Aktien und der Summe seines Privatgeldes zusammensetzt.

18DO-Dortmund besteht aus mehreren Varianten unterschiedlicher Komplexität:

- **18DO-Dortmund – Das Einführungsspiel (EFS)** wurde für Neulinge entwickelt, die zum ersten Mal in die komplexe Welt der 18xx-Spiele einsteigen. Diese Variante reduziert sich auf die Operationsrunden des Spiels. Die Spieler werden mit den Regeln für das Verlegen von Gleisen, Phasenwechsel und das Fahren von Zügen vertraut gemacht.
- **18DO-Dortmund – The Railway Game (TRG)** ist ein klassisches 18xx-Eisenbahnspiel für das Gebiet der Stadt Dortmund und ihrer Umgebung. Die Erstellung von Gleisanschlüssen zu den Kohlebergwerken und Stahlwerken erhöht nicht nur die Einnahmen ihrer Standortfelder, sondern löst auch die Bierproduktion aus. Das Bier wird zu den roten Feldern des Spielplans transportiert, die Fernverbindungen repräsentieren.
- **18DO-Dortmund – Heat, Sweat & Beer (HSB)** ist ein Spiel für erfahrene 18xx-Spieler und Spieler, die eine höhere Komplexität bevorzugen. Diese Variante führt die Dortmunder Brauerei-Industrie in das 18xx-System ein. Während die Aktienrunden unverändert bleiben, werden die Operationsrunden in jeweils eine Eisenbahnrunde und eine Brauereirunde aufgeteilt. In letzterer spielen der Biermarkt und die Brauereien eine entscheidende Rolle und schaffen gleichzeitig eine neue Herausforderung.
- **18DO-Dortmund – Das Expertenspiel (EXP)** erweitert „Heat, Sweat & Beer“ um kleine Investitionen und Sonderereignisse. Diese neuen Elemente bieten den Brauereien zusätzliche Optionen.
- **18DO-Dortmund – Varianten für zwei Spieler (ZSV)**, jeweils eine für „The Railway Game“ und eine für „Heat, Sweat & Beer“. Zusätzlich zu den zwei Spielern gibt es einen Investor, der von den Spielern abwechselnd geführt wird.

Dieses Regelbuch enthält die vollständigen Regeln für das Einführungsspiel und das Eisenbahnspiel, das in der Regel immer als „The Railway Game“ oder „TRG“ bezeichnet wird. Für „Heat, Sweat & Beer“ oder „HSB“ und „Das Expertenspiel“ oder „EXP“ werden nur die Regeländerungen und die zusätzlichen Regeln gegenüber der vorhergehenden Variante aufgeführt. Die Regeln für Zwei-Spieler-Varianten weisen nur die Unterschiede zu den entsprechenden Regeln für 3 bis 5 Spieler auf.

2. EFS/TRG - Spielmaterial

Im Folgenden wird nur das Spielmaterial erläutert, das für diese beiden Varianten verwendet wird. Das zusätzliche oder andere Material, das für die anderen Varianten verwendet wird, wird in den Regeln für diese Varianten erläutert.

2.1 EFS/TRG – Spielpläne

2.1.1 EFS/TRG – Spielplan „18DO-Dortmund – 3 – 5 Players Map“

Dieser Spielplan, in der weiteren Regel als Spielplan „Dortmund“ bezeichnet, zeigt eine Karte der Stadt Dortmund und ihre Umgebung. Der Spielplan „Dortmund“ ist mit einem Sechseck-Raster überzogen. Zu Referenzzwecken sind an den Rändern Koordinaten gedruckt. Die Felder mit den Symbolen „Schlägel & Eisen“ in einem weißen Kreis zeigen die Standorte der Kohlebergwerke. Die Standorte der Stahlwerke befinden sich auf gelben Feldern, die das Symbol eines Stahlofens in einem hellroten Kreis tragen. Das gelbe Hexfeld C8 repräsentiert das Gebiet des Dortmunder Hafens. In der Mitte der Karte ist das Feld „Dortmund City“ platziert, in dem die Dortmunder Brauereien beheimatet sind. Die drei grauen Felder Gbf Süd, Gbf Nord und Gbf Ost sind Güterbahnhöfe. Auf grauen Hexfeldern dürfen keine Gleisplättchen gelegt werden. Gleiches gilt für die roten Felder der Fernverbindungen.

2.1.2 EFS/TRG – Spielplan „18DO-Dortmund – Stock Market/Aktienmarkt“

Für „Das Einführungsspiel“ und „The Railway Games“ wird der Spielplan mit dem Untertitel „The Railway Game“ verwendet. In der Spielregel wird dieser Spielplan der Einfachheit halber „TRG-Aktienmarkt“ genannt. Er enthält folgende Komponenten:

- Im oberen Teil ist eine Aktienkurstabelle abgebildet, auf der die aktuellen Kurswerte der Eisenbahnaktien angezeigt werden. Der in jedem Feld angegebene Betrag entspricht dem Kurswert für einen 10%-Anteil an einer Eisenbahngesellschaft.
- Unter dieser Kurstabelle sind vier Kreise dargestellt, in denen die aktuelle Spielrunde durch den Rundenmarker angezeigt wird.
- Weiter unten befindet sich der Bank Pool. Hierin werden alle Aktienzertifikate abgelegt, die von den Spielern verkauft („The Railway Game“) oder abgeworfen („Einführungsspiel“) wurden.
- In einem grauen Feld links neben dem Bank Pool ist das Startkapital und die Zertifikatslimits, in Abhängigkeit von der Anzahl der Spieler, aufgeführt.
- Am unteren Rand des Aktienmarktes gibt es eine Auslage für die noch nicht verkauften Zugkärtchen. Die große Zahl gibt die Anzahl der Zugkärtchen an, die für „The Railway Game“ benötigt werden, die kleinere Zahl in Klammern jene für das Einführungsspiel.

2.2 EFS/TRG – Spielübersichten

2.2.1 TRG – 18DO-Dortmund – Starting Package/Startpaket

Die Regeln beziehen sich auf diese Spielübersicht immer als „Startpaket“. Diese Spielübersicht wird für den Bietprozess während der Startrunde bei „The Railway Game“ verwendet. Für jedes Besitzkärtchen der fünf Privatbrauereien gibt es auf dieser Spielübersicht ein Ablagefeld, sowie kleineres Feld für die Platzierung der zugehörigen Brauereimarker. Rechts neben jedem Ablagefeld ist die Funktion jedes Brauereimarkers erläutert; oben in Englisch, unten in Deutsch. Zwischen diesen beiden Erklärungen befinden sich vier Bietfelder, auf denen die Spieler in der Startrunde ihre Gebotsmarker platzieren.

2.2.2 EFS/TRG – Dividend Calculation Pay-Out Sheet (DCPS)

Das DCPS (= Dividenden-Kalkulationsblatt) dient zwei Zwecken. Zunächst hilft es, eine Dividendenaus-schüttung für jede Anzahl von Aktienanteilen abzulesen. Zweitens können die Einnahmen jeder Eisenbahngesellschaft erfasst werden, indem der Dividendenmarker auf das Feld des entsprechenden Wertes platziert wird. Dies ist ein nützlicher Hinweis während der Aktienrunde, da er zeigt, wie profitabel jede Eisenbahngesellschaft in der vorangegangenen Operationsrunde war. Darüber hinaus spart es Zeit bei der Berechnung des Routeneinkommens in den letzten Phasen des Spiels, wenn sich die Einnahmen nur noch geringfügig ändern.

Für „Das Einführungsspiel“ wird das DCPS nur am Ende des Spiels benötigt.

2.2.3 EFS/TRG – 18DO-Dortmund – Phasenübersicht – The Railway Game

Die „TRG - Phasenübersicht“ zeigt die Regeländerungen, die nach dem Kauf des ersten Zuges eines neuen Typs eintreten.

2.3 EFS/TRG – Besitzblätter der Eisenbahngesellschaften

Es werden nur die Besitzblätter der Eisenbahngesellschaften verwendet. Sämtliches Eigentum einer im Betrieb befindlichen Eisenbahngesellschaft (Zugkärtchen, eigene Aktienzertifikate, Bahnhofsmarker, sonstige Marker und Betriebskapital) wird auf deren Besitzblatt platziert. Das Besitzblatt einer gegründeten Eisenbahngesellschaft ist immer im Besitz ihres Direktors. Wenn ein anderer Spieler der neue Direktor einer Gesellschaft wird, wird das Besitzblatt komplett an diesen Spieler übergeben. Einige Eisenbahngesellschaften haben eine besondere Fähigkeit, die in der linken unteren Ecke ihres Besitzblattes angegeben ist.

Im Einführungsspiel werden diese Spezialfähigkeiten nicht verwendet und außer den noch nicht eingesetzten Bahnhofsmarkern ist immer nur ein Zugkärtchen auf den Besitzblättern vorhanden.

BEISPIEL [2.1.1]

Standort Kohlebergwerk



Standort Stahlwerke



Güterbahnhof



Dortmund City



Dortmund Hafen



Nachbarstadt



2.4 EFS/TRG – Kärtchen

2.4.1 TRG – „Erste Aktion Aktienrunde“

Der Besitzer dieses Kärtchens (Startspielerkärtchen) ist als Erster in einer Aktienrunde an der Reihe.

2.4.2 TRG – Privatbrauereien und Marker

Fünf Besitzkärtchen der Privatbrauereien und vier Brauereimarker mit dem jeweiligen Brauereilogo.

2.4.3 EFS/TRG – Aktienzertifikate

In 18DO-Dortmund gibt es mehrere historische Eisenbahngesellschaften und für jede von ihnen Aktienzertifikate, die insgesamt zehn Anteile pro Gesellschaft repräsentieren. Die Aktienzertifikate können einen, zwei oder drei Anteile darstellen. Aktienzertifikate werden immer von der Bank gekauft oder an diese verkauft. Sie dürfen niemals zwischen Spielern gehandelt werden.

2.4.4 EFS/TRG – Zugkärtchen

Die Zugkärtchen repräsentieren die Züge von Eisenbahngesellschaften. Zugkärtchen bzw. Züge müssen in aufsteigender Reihenfolge erworben werden, z.B. müssen alle Züge des Typs 2 (2er-Zug) gekauft worden sein, bevor der erste Zug des Typs 3 (3er-Zug) verfügbar ist.

2.5 EFS/TRG – Gleisplättchen

Es gibt sechseckige Gleisplättchen in Gelb, Grün, Braun und Grau. Diese Gleisplättchen zeigen Schienenstrecken und werden während des Spiels auf die Hexfelder des Spielplans „Dortmund“ platziert, um ein Eisenbahnnetz aufzubauen. Zunächst stehen für den Streckenbau nur gelbe Gleisplättchen zur Verfügung. Diese Gleisplättchen dürfen nur auf Hexfelder ohne Gleisstrecken platziert werden. In späteren Spielphasen können dann die gelben Gleisplättchen durch grüne aufgewertet werden. Diese wiederum können durch braune Gleisplättchen ersetzt werden, die dann durch graue Gleisplättchen weiter ausgebaut werden können.

2.6 EFS/TRG – Holzmarker

Dies sind runde Holzscheiben, die für verschiedenen Zwecke benutzt werden. Es gibt folgende Typen von Holzmarkern:

- Bahnhofsmarker** mit denen die Bahnhöfe der Eisenbahngesellschaften auf dem Spielplan „Dortmund“ angezeigt werden. Jede Eisenbahngesellschaft verfügt über eine bestimmte Anzahl von Bahnhofsmarkern in der ihr zugeordneten Farbe.
- Kursmarker** werden zur Anzeige des aktuellen Kurswertes der Eisenbahnaktien auf der Aktienkurstabelle verwendet. Für jede Eisenbahngesellschaft gibt es einen Kursmarker, der genauso aussieht wie ein Bahnhofsmarker der Gesellschaft plus einen weißen Kreis am unteren Rand.
- Dividendenmarker** dienen zur Anzeige der letzten Einnahmen einer jeden Eisenbahngesellschaft auf dem Dividenden-Kalkulationsblatt. Sie sind ähnlich den Bahnhofsmarkern, weisen jedoch am unteren Rand ein „R“ in einem weißen Kreis auf.
- Standortmarker** werden benutzt, um den Gleisanschluss eines Kohlebergwerks (schwarz) oder eines Stahlwerks (rot) an das Eisenbahnnetz anzuzeigen. Niedrigere Standortmarker werden für den erstmaligen Anschluss verwendet. Die Erweiterung eines Gleisanschlusses wird dann mit den höheren Standortmarkern angezeigt.
- Der **Rundenmarker** dient zur Anzeige der aktuellen Spielrunde (nur für TRG).
- Der grüne **Reihenfolgemarkers** „B2“ wird für die Privatbrauerei No. 2 verwendet (nur für TRG).

2.7 TRG – Bierquader

Bier wird in 18DO-Dortmund entweder durch braune Bierfässer (Kickstarter Edition) oder durch hellblaue Würfel (andere Ausgaben) dargestellt. In dieser Regel wird der Begriff „Bierquader“ verwendet, da sie in dieser Form auf dem Spielmaterial angezeigt werden. Jeder Quader oder jedes Fass repräsentiert ein nicht spezifiziertes Biervolumen. In „The Railway Game“ werden sie verwendet, um die verfügbare Menge an Dortmunder Exportbier anzuzeigen, die der jeweilige Spieler mittels einer von ihm geführten Eisenbahngesellschaft zu den Fernverbindungen transportieren kann.

2.8 TRG – Spielgeld

Da 18DO-Dortmund in Deutschland spielt, ist die Währung des Spielgelds „Mark“. Das Spiel enthält insgesamt 13.000 Mark in Banknoten in verschiedenen Werten. Für TRG werden nur 9.000 Mark verwendet.

BEISPIEL [2.5]

Bahnhofsmarker



Kursmarker



Dividendenmarker



Standortmarker
Kohlebergwerk



Standortmarker
Stahlwerk



Rundenmarker



Reihenfolgemarkers



❗ KOMMENTAR:

Auf Seite 39 ist eine Anleitung für die Platzierung der Etiketten auf den Holzmarkern.

3. 18DO-Dortmund – Das Einführungsspiel (EFS)

Das Einführungsspiel vermittelt Anfängern die Grundregeln für Bau und Betrieb von Eisenbahnstrecken bei 18DO-Dortmund, ohne sich mit den Manipulationen in den Aktienrunden auseinanderzusetzen.

Während des Spiels erwerben die Spieler Aktienzertifikate, um Direktor einer oder mehrerer Eisenbahngesellschaften zu werden und ein Eisenbahnnetz auf dem Spielplan „Dortmund“ aufzubauen. Am Ende des Spiels fährt jede Eisenbahngesellschaft ihren einzigen Zug über eine Route im Eisenbahnnetz, um das höchstmögliche Einkommen zu erzielen. Die Einnahmen werden dann als Dividende an die Aktionäre ausbezahlt. Der Spieler, der die meisten Dividenden eingenommen hat, gewinnt das Spiel.

Das einmalige Befahren einer Route zum Spielende gilt nur für das Einführungsspiel. In allen anderen Varianten fahren die Züge einer Eisenbahngesellschaft jedes Mal wenn diese in einer Operationsrunde an der Reihe ist.

3.1 EFS – Spielvorbereitung

Die Spielpläne „Dortmund“ und „TRG-Aktienmarkt“ werden in die Tischmitte gelegt. Die Aktienzertifikate kommen auf die entsprechenden Felder des „TRG-Aktienmarkt“, wobei das Aktienzertifikat des Direktors (die Direktoraktie) stets obenauf liegt. Auf die Auslagefelder für die Züge wird die in den Klammern angegebene Zahl von Zugkärtchen platziert. Die übrigen kommen aus dem Spiel.

Die Besitzblätter und die Gleisplättchen werden neben die beiden Spielpläne gelegt, so dass sie von allen Spielern gesehen werden können. Gleiches gilt für die Standortmarker von Kohlebergwerken und Stahlwerken.

Für jede Eisenbahngesellschaft wird ein Bahnhofsmarker auf ihr Startfeld platziert, welches durch ein das Gesellschaftslogo gekennzeichnet ist. Die verbleibenden Bahnhofsmarker jeder Eisenbahngesellschaft werden auf die jeweiligen Stapel mit den Aktienzertifikaten gelegt.

Die gelben Gleisplättchen werden nach ihren Nummern sortiert und neben den Spielplan „Dortmund“ gelegt, um den Spielern eine Vorstellung davon zu geben, welche Strecken sie möglicherweise in den ersten Runden bauen können. Die grünen, braunen und grauen Gleisplättchen werden in Stapeln zur Seite gelegt. Sie werden erst zu Beginn ihrer entsprechenden Phase ausgelegt. Das Spielgeld wird im Einführungsspiel nicht benötigt.

3.2 EFS – Spielablauf

Zunächst mischt ein Spieler die Besitzkärtchen der Privatbrauereien und teilt je eines verdeckt an alle Spieler aus, inklusive sich selbst. Der Spieler, der die Privatbrauerei mit der niedrigsten Nummer erhalten hat, ist Startspieler. Anschließend gehen die Besitzkärtchen aus dem Spiel.

Der Spielzug eines Spielers besteht aus zwei oder drei Schritten:

1. Auswahl eines Aktienzertifikats (alle Spieler)
2. Ausbau des Gleisnetzes auf dem Spielplan „Dortmund“
 - » Legen oder Austauschen eines Gleisplättchens (alle Spieler)
 - » Platzieren eines Bahnhofsmarkers (nur als Direktor)
 - » Erstellen oder erweitern eines Gleisanschlusses (nur als Direktor)
3. Austausch eines Zugkärtchens (nur als Direktor)

3.2.1 EFS – Auswahl eines Aktienzertifikats

Sofern sich der Spieler nicht bereits am Zertifikatslimit befindet, muss er ein Aktienzertifikat seiner Wahl von der Auslage von „TRG -Aktienmarkt“ nehmen. Für jede Eisenbahngesellschaft muss immer das oberste Zertifikat eines Stapels genommen werden. Wenn es sich um die Direktoraktie handelt, nimmt der Spieler auch das Besitzblatt der Eisenbahngesellschaft und platziert darauf die Bahnhofsmarker. Der Spieler nimmt dann das nächste verfügbare Zugkärtchen und legt es ebenfalls auf das Besitzblatt. Die Zugkärtchen müssen in aufsteigender Reihenfolge genommen werden. Daher sind zunächst nur Züge vom Typ 2 verfügbar. Wenn alle Züge vom Typ 2 von Spielern erworben wurden, werden die Züge vom Typ 3 verfügbar. Der erste 4er-Zug wird verfügbar, wenn keine 3er-Züge mehr in der Auslage sind.

Im grauen Feld auf dem „TRG-Aktienmarkt“ ist angegeben, wie viele Aktienzertifikate ein Spieler maximal besitzen darf. Ein Spieler, der bereits das Zertifikatslimit erreicht hat, kann zwischen folgenden Optionen wählen:

- a) Er wirft ein Aktienzertifikat aus seinem Besitz im Bank Pool ab, und danach wählt er ein neues Aktienzertifikat aus der Auslage des „TRG-Aktienmarkt“.
- b) Er wählt ein Aktienzertifikat aus der Auslage und legt es in den Bank Pool. In diesem Spielzug erhält er kein neues Zertifikat.

Im Bank Pool abgelegte Aktienzertifikate dürfen von keinem Spieler ausgewählt werden.

🗨️ KOMMENTAR:
Erfahrene 18xx-Spieler die das Einführungsspiel nicht spielen wollen, können mit Abschnitt 4 fortfahren.



Ein Spieler darf nicht mehr als 60% der Anteile einer Eisenbahngesellschaft halten. Das sind entweder vier oder fünf Aktienzertifikate.

Ein Spieler bleibt im Besitz einer Direktoraktie, solange kein anderer Spieler mehr Anteile als er an dieser Eisenbahngesellschaft besitzt. Sobald ein anderer Spieler mehr Anteile hält als der augenblickliche Direktor, wird er neuer Direktor. Der frühere Direktor übergibt das Besitzblatt und die Direktoraktie an den neuen Direktor, und erhält von diesem normale Aktienzertifikate mit denselben Anteilen wie die Direktoraktie. Wenn der frühere Direktor nun über mehr Zertifikate verfügt, als das Limit zulässt, muss er überzählige Aktienzertifikate sofort in den Bank Pool geben.

3.2.2 EFS – Bau von Gleisstrecken und Bahnhöfen



Um hier die richtigen Entscheidungen treffen zu können, müssen die Spieler das Konzept der verfügbaren Routen verstehen. Eine Route ist eine kontinuierliche Gleisverbindung zwischen Einnahmefeldern (= Felder mit Einkommenswert) mit mindestens einem Bahnhofsmarker der operierenden Eisenbahngesellschaft auf einem dieser Felder. Eine Route darf nicht mehr als einmal durch dasselbe Hexfeld verlaufen. Ein Hexfeld, auf dem sämtliche Bahnhofsplätze (große weiße Kreise) mit Bahnhofsmarkern anderer Eisenbahngesellschaften besetzt sind, blockiert eine Route für alle anderen Gesellschaften. Solche Felder können nur als Anfang oder Ende einer Route verwendet werden. Eine Route darf keinen Gleisabschnitt zweimal verwenden, auch nicht den kleinen Gleisabschnitt, an dem ein Gleis in das andere mündet. Eine Route darf an einer Einmündung nicht scharf abbiegen. Die roten Felder der Fernverbindungen können nur Anfang oder Ende einer Route sein.

Mindestens ein Gleisteil auf einem neu gelegten Gleisplättchen muss eine Verlängerung einer Route darstellen, die der operierenden Eisenbahngesellschaft bereits zur Verfügung steht.

Es darf kein Gleisplättchen so gelegt werden, dass ein Gleisstück gegen die leere Seite eines grauen Feldes ohne Anschlussgleis, die Seite einer roten Fernverbindung ohne schwarzes Dreieck oder gegen den Rand des Hexrasters verläuft. Ansonsten kann ein Gleisplättchen so verlegt werden, dass seine Gleisteile nicht mit Gleisteilen angrenzender Gleisplättchen verbunden sind.

Die meisten Eisenbahngesellschaften starten von ihrem Heimatbahnhof auf dem Feld einer roten Fernverbindung. Die Dortmund-Gronau-Enschede Eisenbahn (DGEE) startet im grauen Randfeld A18 und die Dortmunder Hafenbahn (DHB) im Hexfeld C8. Die schwarzen Pfeile in den roten Fernverbindungsfeldern zeigen an, gegen welche Seite des Feldes eine Gleisverbindung gebaut werden darf. Der Heimatbahnhof der DHB ist mit allen Gleisstrecken verbunden, die durch das Hexfeld C8 verlaufen.

BEISPIEL [3.2.2]

- A) Route darf nicht scharf abbiegen an Einmündungen
- B) Kein Bahnhofsmarker vorhanden
- C) Einzelnes Einkommensfeld ist keine Route
- D) Gültige Routen

3.2.2.1 EFS – Legen von Gleisplättchen

Zu Beginn des Spiels sind nur gelbe Gleisplättchen verfügbar. Diese können auf Hexfelder ohne vorgedruckte Gleisstrecken gelegt werden. Einige dieser Felder zeigen die Standorte der Kohlebergwerken, die durch ein Schlägel & Pickel-Symbol in einem weißen Kreis gekennzeichnet sind. Auf diesen Feldern dürfen nur Gleisplättchen mit demselben Schlägel & Pickel-Symbol platziert werden. Diese Gleisplättchen dürfen wiederum auf keinem anderen Hexfeld abgelegt werden. Der schwarze Punkt auf diesen Gleisplättchen zeigt eine Verladestation an, zu der die Kohlen mit Fuhrwerken gebracht werden. Auf allen anderen Feldern ohne vorgedruckte Gleisstrecken dürfen nur gelbe Gleisplättchen ohne das Schlägel & Pickel-Symbol gelegt werden. Alle gedruckten Baukosten auf den Feldern werden im Einführungsspiel ignoriert.

BEISPIEL [3.2.2.1]

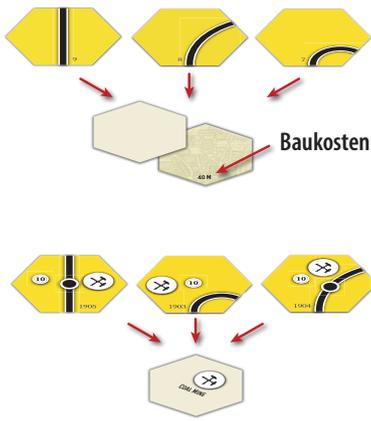
Ungültiger Streckenbau:

- A) DGEE darf dort nicht bauen, da Strecke blockiert
- B) Kein Anschluss zur roten Fernverbindung
- C) Strecke verlässt den Spielplan
- D) Aufrüsten nicht möglich, da Standort ohne Gleisanschluss

Alle gedruckten Baukosten auf den Feldern werden im Einführungsspiel ignoriert.

Nach dem Erwerb des ersten 3er-Zuges werden grüne Gleisplättchen verfügbar. Anstatt ein gelbes Gleisplättchen zu legen, kann ein Spieler jetzt ein gelbes Plättchen oder ein vorgedrucktes gel-

Eisenbahngesellschaften legen immer ein Gleisplättchen



Baukosten

bes Hexfeld durch ein grünes Gleisplättchen ersetzen (= aufrüsten). Danach müssen alle Gleisstrecken, die vor dem Austausch vorhanden waren, weiterhin bestehen. Grüne Gleisplättchen ohne Symbol („K“ oder „S“) dürfen nur zum Aufrüsten von gelben Gleisplättchen ohne Symbol verwendet werden. Grüne Gleisplättchen mit dem Symbol „K“ dürfen nur zur Aufrüstung von Gleisplättchen mit Standorten von solchen Kohlebergwerken verwendet werden, für die bereits ein Gleisanschluss besteht (siehe 3.2.2.4). Die gelben Felder mit den Standorten der Stahlwerke sind durch das Symbol eines Stahlhofens in einem hellroten Kreis gekennzeichnet. Zusätzlich haben diese Felder Ränder in verschiedenen Farben. Für das Aufrüsten dürfen nur grüne Gleisplättchen mit einer entsprechenden Rahmenfarbe verwendet werden. Auch hierfür ist Voraussetzung, dass ein Gleisanschluss besteht.

Sobald der erste 5er-Zug gekauft wurde, sind braune Gleisplättchen verfügbar. Diese braunen Gleisplättchen können zum Aufrüsten von grünen verwendet werden. Später, wenn der erste 8er-Zug im Spiel ist, können graue Gleisplättchen zum Aufrüsten brauner Gleisplättchen benutzt werden. In beiden Fällen gelten die Einschränkungen hinsichtlich der Symbole, den farbigen Rändern und dem Erhalt bestehender Gleisstrecken.

Für das Hexfeld C8 (D-Hafen) gibt es spezielle Gleisplättchen, die nur für dieses Hexfeld verwendet werden können. Dort dürfen keine anderen Gleisplättchen platziert werden.

Ausgetauschte Gleisplättchen können wieder an anderer geeigneter Stelle verwendet werden.

3.2.2.2 EFS – Spezielle Regeln für das Einführungsspiel

Während ihres Spielzuges können die Spieler ein Gleisplättchen für eine der Eisenbahngesellschaften legen, deren Direktor sie sind. Ist ein Spieler jedoch kein Direktor einer Eisenbahngesellschaft, kann er ein Gleisplättchen spielen, das mit einem beliebigen Bahnhofsmarker auf dem Brett verbunden wird. Unabhängig davon, wie viele Eisenbahngesellschaften ein Spieler leitet, darf er nur ein einziges Gleisplättchen pro Spielzug legen.

Nach der Platzierung des Gleisplättchens kann ein Spieler, der Direktor einer Eisenbahngesellschaft ist, entweder einen Bahnhofsmarker platzieren (siehe 3.2.2.3) oder einen Gleisanschluss zu einem Standort eines Kohlebergwerks oder eines Stahlwerks erstellen bzw. erweitern (siehe 3.2.2.4). Bedingung hierfür ist, dass eine seiner Gesellschaften über einen Zugang zu dem betroffenen Hexfeld verfügt.

3.2.2.3 EFS – Platzieren von Bahnhofsmarkern

Bahnhofsmarker können nur auf die leeren weißen Kreise von Gleisplättchen oder vorgedruckten Feldern gelegt werden. Um einen Bahnhofsmarker zu platzieren, müssen die Eisenbahngesellschaften über eine verfügbare Route Zugang zum betreffenden Feld haben, genau wie beim Platzieren von Gleisplättchen. Eine Eisenbahngesellschaft darf nicht mehr als einen Bahnhofsmarker auf demselben Feld platzieren.

Die Bahnhofsmarker dienen zwei Zwecken:

- Er sichert eine verfügbare Route für die besitzende Eisenbahngesellschaft.
- Es blockiert Hexfelder, wenn alle weißen Kreise eines Feldes von Bahnhofsmarkern besetzt sind. Nur die Eisenbahngesellschaften mit einem Bahnhofsmarker dürfen eine Route durch blockierte Felder führen. Ein blockiertes Feld verhindert auch, dass andere Eisenbahngesellschaften Gleisplättchen oder Bahnhofsmarker auf Hexfeldern platzieren, die sie nur über ein blockiertes Feld erreichen können.

Bahnhofsmarker auf den roten Fernverbindungsfeldern blockieren den Zugang zu diesen nicht. Der Heimatbahnhof der DHB blockiert keine Route durch das Hexfeld C8.

Da im Einführungsspiel kein Geld verwendet wird, können die Kosten für die Bahnhofsmarker ignoriert werden.

3.2.2.4 EFS – Erstellen und erweitern von Gleisanschlüssen

Gleisanschlüsse sind virtuelle Gleisverbindungen zwischen dem Standort eines Kohlebergwerks oder eines Stahlwerks und dem Eisenbahnnetz. Um einen Gleisanschluss für einen Standort zu erstellen oder zu erweitern, muss die agierende Eisenbahngesellschaft eine verfügbare Route zu dem Hexfeld des Standortes haben. Wird ein Gleisanschluss für ein Kohlebergwerk erstellt, so wird auf dem Schlägel & Pickel-Symbol des Hexfeldes ein schwarzer Standortmarker mit einem K-Symbol und dem Wert „10“ platziert. Sobald grüne Gleisplättchen verfügbar sind, kann eine Gleisverbindung erweitert werden. Der Standortmarker mit dem Wert „10“ wird durch einen großen schwarzen Standortmarker mit dem Wert „20“ ersetzt. Wenn braune Gleisplättchen verfügbar sind, ist eine nochmalige Erweiterung möglich, indem der große schwarze Standortmarker umgedreht wird, um den Wert „30“ anzuzeigen.

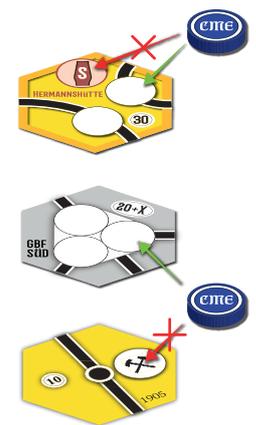
Die Gleisanschlüsse der Stahlwerksstandorte werden durch die roten Standortmarker mit einem S-Symbol gekennzeichnet. Sie werden auf das Standortkennzeichen für die Stahlwerke (Hochofen in hellrotem

Beispiele für das Aufrüsten von Gleisplättchen



KOMMENTAR:
Auf der Rückseite der Spielregel befindet sich eine Übersicht, wie die einzelnen Gleisplättchen aufrüstet werden können.

BEISPIEL [3.2.2.3]



Legen von Bahnhofsmarkern

GLEISANSCHLÜSSE

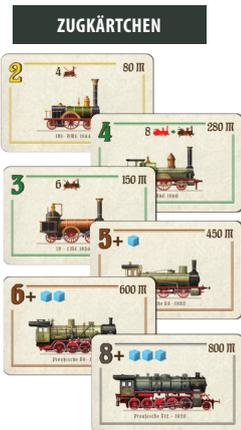


Kreis) gelegt. Die Regeln für das Erstellen und die Erweiterung von Gleisanschlüssen für Stahlwerke sind die gleichen wie bei den Kohlebergwerken, nur das immer rote Standortmarker verwendet werden.

3.2.3 EFS – Austausch von Zugkärtchen

Im Einführungsspiel darf eine Eisenbahngesellschaft zu jedem Zeitpunkt nicht mehr als einen Zug besitzen. Daher besteht die einzige Möglichkeit, einen anderen Zug zu erhalten, darin, Züge zu tauschen. Es sind zwei Arten des Austauschs zulässig. Eine ist der Austausch zwischen zwei Eisenbahngesellschaften, die den gleichen Direktor haben. Die andere ist der Austausch eines überalterten Zugs gegen einen neuen verfügbaren Zug vom „TRG-Aktienmarkt“.

Züge sind überaltert, sobald bestimmte neue Züge erworben wurden.



Zugtyp	Überaltert durch
2er-Zug	ersten 4er-Zug
3er-Zug	ersten 6er-Zug
4er-Zug	ersten 8er-Zug

Zugtyp	Überaltert durch
5er-Zug	nie
6er-Zug	nie
8er-Zug	nie

Im Gegensatz zu „The Railway Game“ werden Züge nicht aus dem Spiel entfernt, sobald sie überaltert sind. Stattdessen kann der Direktor der Eisenbahngesellschaft entscheiden, wann sie ausgetauscht werden sollen. Wenn der Spieler Direktor einer Eisenbahngesellschaft mit einem überalterten Zug ist, kann er diese gegen den nächsten verfügbaren neuen Zug vom „TRG-Aktienmarkt“ tauschen. Ein Spieler darf während seines Spielzuges nur einen Zug-Tausch durchführen, unabhängig von der Anzahl der Eisenbahngesellschaften, deren Direktor er ist. Ein ausgetauschter überalterter Zug wird aus dem Spiel entfernt. Züge, die nicht überaltert sind, dürfen nicht gegen neue Züge getauscht werden, selbst wenn durch den Tausch der bisherige Zug den Status „überaltert“ erreichen würde. So kann zum Beispiel ein 2er-Zug nicht gegen den ersten 4er-Zug getauscht werden.

3.3 EFS – Ende des Einführungsspiels

Das Spiel endet, nachdem der Spieler, der das letzte Aktienzertifikat von der Auslage auf dem „TRG-Aktienmarkt“ genommen hat, seinen Spielzug beendet hat. Entsprechend der Anzahl der Aktienzertifikate gibt es insgesamt sechzig Spielzüge. Das heißt, dass zum Beispiel bei fünf Spielern, jeder Spieler genau zwölfmal an der Reihe ist.

Jetzt fahren alle Eisenbahngesellschaften mit ihrem derzeitigen Zug eine verfügbare Route, die das höchstmögliche Einkommen erbringt. Die Streckenlänge wird durch den Zugtyp bestimmt. Die Typnummer gibt an, wie viele Einnahmefelder die gewählte Route maximal beinhalten darf. Es ist nicht gestattet ein Einnahmefeld auf einer Route auszulassen, um ein Feld mit höheren Einnahmen zu erreichen.

Die Einnahmen aus einem Hexfeld sind der Wert im weißen Kreis. Bei Einnahmefeldern mit Standorten von Kohlebergwerken oder Stahlwerken wird der auf dem Standortmarker angegebene Wert hinzugefügt. Es gibt drei graue Hexfelder mit dem Wert „20 + X“ in einem weißen Oval, die Güterbahnhöfe. Die Grundeinnahmen eines Güterbahnhofs betragen 20 Mark und gelten für diejenigen Eisenbahngesellschaften, die dort keinen Bahnhofsmarker haben. Alle Eisenbahngesellschaften mit einem Bahnhofsmarker auf einem Güterbahnhof erhalten zusätzlich 10 Mark Einnahmen für jeden Bahnhofsmarker auf diesem Hexfeld, also mindestens 30 Mark. Ein vollständig besetzter Güterbahnhof bringt somit Einnahmen von 50 Mark (20 + 3 x 10). Die Felder am Rand der Karte zeigen zwei Werte in einem weißen Kästchen, von denen der höhere benutzt wird. Die weißen Kästchen mit einem blauen Quader sind für das Einführungsspiel ohne Bedeutung.

Das Gesamteinkommen der Route einer Eisenbahngesellschaft wird als Dividende an die Anteilseigner dieser Eisenbahngesellschaft ausgezahlt, nachdem es auf einen vollen Betrag von 10 Mark abgerundet wurde. Für jeden 10% -Anteil erhalten die Aktionäre 10% des Einkommens (zur Berechnung der Dividende pro Spieler wird die Verwendung des „DCPS“ empfohlen). Der Spieler, der mit seinen Aktien insgesamt die höchsten Dividendeneinnahmen erzielt, ist der Gewinner des Einführungsspiels. Gibt es hierbei einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, so gewinnt derjenige von ihnen, welcher Direktor der Eisenbahngesellschaft mit der höchsten Dividendenauszahlung ist.

4. 18DO-Dortmund – The Railway Game (TRG)

18DO-Dortmund – The Railway Game basiert auf den üblichen Regeln von 18xx-Spielen. Die gelben, grünen, braunen und grauen Gleisplättchen werden verwendet, um ein Eisenbahnnetz auf dem Spielplan „Dortmund“ aufzubauen. Die Gleisstrecken auf den Plättchen verbinden Hexfelder mit Werten, den Einkommensfeldern. Danach fahren Züge virtuell über diese Gleisstrecken und generieren Einkommen, indem sie von einem Einkommensfeld zum anderen fahren. Die Einnahmen hängen sowohl von der Anzahl der angefahrenen Einkommensfelder als auch von deren Wert ab. Im Spiel besitzen die Spieler jeweils eine Privatbrauerei und Aktienzertifikate der sieben Eisenbahngesellschaften im Spiel. Die Eisenbahngesellschaften gehören ihren Aktionären, von denen einer der Direktor der jeweiligen Gesellschaft ist. Der Direktor allein entscheidet, welche Aktionen eine Eisenbahngesellschaft während der Operationsrunden durchführt.

4.1 TRG – Spielvorbereitungen

Die Spielpläne „Dortmund“ und „TRG-Aktienmarkt“ werden in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die Spielübersichten „Startpaket“ und das „Dividenden-Kalkulationsblatt“ werden danebengelegt.

Das Spielmaterial wird wie folgt auf den Spielplänen und den Spielübersichten platziert:

„**Spielplan „Dortmund“:** Auf jedes Gesellschaftslogo in den Startfeldern der Eisenbahngesellschaften wird ein Bahnhofsmarker der entsprechenden Gesellschaft mit der Schriftseite nach unten gelegt. Dies verbessert die Übersicht zu den Startfeldern der einzelnen Eisenbahngesellschaften.

„**TRG-Aktienmarkt“:** Die Aktienzertifikate jeder Eisenbahngesellschaft werden als Stapel auf das jeweilige Feld mit dem entsprechenden Logo platziert, die Direktoraktie zuoberst. Die Zugkärtchen werden nach Zugtyp sortiert und auf die entsprechenden Felder gelegt. Der Rundenmarker kommt auf den weißen Kreis mit der Aufschrift „SR/AR“.

„**Startpaket“:** Nach der Festlegung der Spielerreihenfolge (siehe unten) werden die am Spiel teilnehmenden Besitzkärtchen der Privatbrauereien auf die entsprechenden Felder des „Startpakets“ gelegt. Hinzu kommen die entsprechenden Brauereimarker bzw. die beiden Bierquader für die Privatbrauerei No. 1.

Besitzblätter: Es werden nur die Besitzblätter der Eisenbahngesellschaften neben den Spielplänen ausgelegt.

Gleisplättchen: Die Gleisplättchen mit „HSB“-Markierung kommen aus dem Spiel, da sie nicht für „The Railway Game“ verwendet werden. Die gelben Gleisplättchen werden nach Nummern sortiert und neben den Spielplan „Dortmund“ gelegt damit jeder Spieler sehen kann, welche Gleisstrecken er in den ersten Operationsrunden bauen kann. Die übrigen Gleisplättchen werden nach Farben sortiert und in Stapeln neben die gelben Gleisplättchen positioniert. Sie werden ausgelegt, kurz bevor die entsprechende Phase beginnt.

Ein Spieler wird zum **Bankhalter** ernannt. Er sollte genügend Platz haben, um das Spielgeld (9.000 Mark) und die anderen Spielkomponenten verwalten zu können. Der Bankhalter zahlt an jeden Spieler das Startkapital aus, das im grauen Feld auf dem „TRG-Aktienmarkt“ angegeben ist.

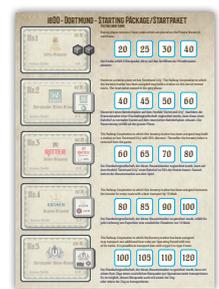
Der Bankhalter mischt die Besitzkärtchen der Privatbrauereien und teilt an jeden Spieler eines verdeckt aus, einschließlich sich selbst. Nicht verteilte Besitzkärtchen kommen aus dem Spiel. Der Spieler, der das Besitzkärtchen mit der niedrigsten Nummer bekommen hat, erhält das Startspielerkärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“. Die zugeteilten Besitzkärtchen dienen gleichzeitig für die Bestimmung der Sitzordnung, die sich im Uhrzeigersinn nach der aufsteigenden Nummerierung der Besitzkärtchen richtet. Dabei nehmen die Spieler ihre Plätze in Relation zum Platz des Bankhalters ein. Anschließend legen sie die ihnen zugeteilten Besitzkärtchen auf die vorgesehenen Felder des „Startpakets“. Der Bankhalter fügt dann noch die entsprechenden Brauereimarker hinzu. Ist die Privatbrauerei No. 1 im Spiel, kommen auf deren Besitzkärtchen zwei Bierquader. Ist die Privatbrauerei No. 2 im Spiel, wird der grüne Reihenfolgemarkers „B2“ auf einen Bahnhofsplatz des Hexfeldes „Dortmund-City“ gelegt.

4.2 TRG – Spielablauf

Das Spiel beginnt mit einer Startrunde, auf die die erste Aktienrunde folgt. Nach der ersten Aktienrunde gibt es eine Operationsrunde, gefolgt von einer weiteren Aktienrunde. Die Anzahl der Operationsrunden nach jeder Aktienrunde erhöht sich im Laufe des Spiels von eins auf drei. Die aktuelle Runde wird durch den Rundenmarker auf dem „TRG-Aktienmarkt“ angezeigt.

4.2.1 TRG – Spielphasen

Die Spielphasen sind nach dem Typ des Zugkärtchens benannt, durch dessen Erwerb sie beginnen. Das Spiel beginnt mit Phase 2 und endet mit Phase 8. Eine neue Phase wird ausgelöst, sobald das erste Zugkärtchen eines neuen Typs von der Auslage auf „TRG-Aktienmarkt“ genommen wird. In diesem Fall ändern sich einige Regeln. Einzelheiten zu diesen Effekten sind in der „TRG-Phasenübersicht“ aufgeführt.



☞ KOMMENTAR:
Zur besseren Übersicht kann man die nicht benutzten Zertifikate der Privatbrauereien mit der Rückseite nach oben auf deren Felder des Startpakets legen.

Es gibt eine zweite Phasenklassifizierung, die sich auf die Farbe der Gleisplättchen bezieht. Diese „Farbphasen“ werden ausgelöst durch:

Gelbe Phase	=> ab Spielbeginn
Grüne Phase	=> mit dem Kauf des ersten 3er-Zugs
Braune Phase	=> mit dem Kauf des ersten 5er-Zugs
Graue Phase	=> mit dem Kauf des ersten 8er-Zugs

In den Spielregeln werden beide Phasenklassifizierungen verwendet.

4.2.2 TRG – Startrunde

Während der Startrunde muss jeder Spieler zunächst ein Besitzkärtchen einer Privatbrauerei kaufen. Alle Spieler wählen jeweils einen Bahnhofsmarker unterschiedlicher Eisenbahngesellschaften aus. Diese Bahnhofsmarker fungieren in der Startrunde als Gebotsmarker. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, legt jeder Spieler seinen Gebotsmarker auf eines der Bietfelder auf die Spielübersicht „Startpaket“ neben ein Besitzkärtchen seiner Wahl. Solange es kein anderes Gebot für die ausgewählte Privatbrauerei gibt, können Spieler ihren Gebotsmarker auf jedes der zugehörigen Bietfelder legen. Wurde für eine Privatbrauerei bereits ein Gebotsmarker platziert, kann ein anderer Spieler für dieselbe Privatbrauerei nur noch ein Bietfeld mit einem höheren Wert auswählen.

Das Bieten wird in Spielerreihenfolge fortgesetzt, solange mehrere Gebote für dieselbe Privatbrauerei vorliegen. Kommt ein Spieler an die Reihe, dessen Gebot für eine Privatbrauerei von einem anderen Spieler überboten wurde, so muss dieser Spieler seinen Gebotsmarker auf ein anderes Bietfeld verschieben. Dafür hat er zwei Möglichkeiten:

- entweder wählt er ein höherwertiges Bietfeld für dieselbe Privatbrauerei,
- oder er wählt ein Bietfeld einer anderen Privatbrauerei.

Sobald alle Gebotsmarker bei verschiedenen Privatbrauereien liegen, ist der Bieterprozess abgeschlossen. Jeder Spieler zahlt sein Gebot für die von ihm ausgewählte Privatbrauerei an die Bank und nimmt das Besitzkärtchen einschließlich des Brauereimarkers oder der Bierquader, vom Startpaket. Der Spieler, der die Privatbrauerei mit der niedrigsten Nummer gekauft hat, erhält das Startspielerkärtchen.

Danach beginnt die erste Aktienrunde.

4.2.3 TRG – Erste Aktienrunde

Beginnend mit dem Startspieler und dann in Sitzreihenfolge kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Eine Eisenbahngesellschaft gründen, indem er die Direktoraktie dieser Gesellschaft von der Auslage des „TRG–Aktienmarkt“ kauft.
- Ein Aktienzertifikat einer bereits gegründeten Eisenbahngesellschaft kaufen.
- Passen

Während der ersten Aktienrunde dürfen die Spieler keine Zertifikate verkaufen!

Die erste Aktienrunde wird solange fortgesetzt, bis alle Spieler in ununterbrochener Reihenfolge nacheinander gepasst haben. Der Spieler links vom letzten Käufer eines Aktienzertifikats erhält das Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“.

Das Spiel wird mit einer Operationsrunde fortgesetzt. Aber zuerst wollen wir einmal sehen, was die Spieler während der Startrunde und den Aktienrunden erwerben können.

4.3 TRG – Gesellschaften

4.3.1 TRG – Privatbrauereien

Die Eigentümer der Privatbrauereien erhalten zu Beginn jeder Operationsrunde von der Bank einen festen Betrag, die Rendite ausgezahlt.

Mit dem Erwerb der Privatbrauerei No. 1 bekommt der Spieler gleichzeitig zwei Bierquader, die auf das Besitzkärtchen gelegt werden. Die Bierquader bleiben dort, bis sie für den Transport von Dortmunder Exportbier verwendet werden (siehe 4.5.5.1). Die Käufer der anderen Privatbrauereien erhalten jeder den zugehörigen Brauereimarker. Diese Brauereimarker bieten eine Sonderfunktion für eine Eisenbahngesellschaft, der sie zugewiesen werden.

Einmal während der Startrunde erworben, darf ein Besitzkärtchen einer Privatbrauerei nie wieder verkauft werden. Es bleibt bis zum Ende des Spiels im Besitz des Käufers. Die Einnahmen werden jedoch eingestellt, sobald das Besitzkärtchen auf die Rückseite gedreht wird. Dies geschieht wenn:

- entweder der Brauereimarker einer Eisenbahngesellschaft zugewiesen wurde,
- oder das Besitzkärtchen freiwillig umgedreht wurde, um die darauf befindlichen Bierquader für den Export von Bier zu verwenden. In diesem Fall muss der Brauereimarker sofort einer Eisenbahngesellschaft zugeordnet werden.



- oder der erste 6er-Zug gekauft wurde.

Der Brauereimarker wird einer Eisenbahngesellschaft zugewiesen, indem er auf das entsprechende Besitzblatt platziert wird. Ein Brauereimarker kann sowohl in einer Aktienrunde als auch in einer Operationsrunde zugewiesen werden. Dies kann jedoch nur durchgeführt werden, wenn der Besitzer der Privatbrauerei mit seinem Spielzug an der Reihe ist. Ein Spieler darf den Brauereimarker nur Eisenbahngesellschaften zuweisen, deren Direktor er ist.

Ein Brauereimarker darf nicht an eine Eisenbahngesellschaft oder einen anderen Spieler verkauft werden. Ein Brauereimarker, der keiner Eisenbahngesellschaft zugeordnet ist, sobald der erste 6er-Zug gekauft wurde, wird aus dem Spiel entfernt.

4.3.1.1 TRG – Sonderfunktionen der Brauereimarker

Diese Sonderfunktionen werden auf der Spielübersicht „TRG-Startpaket“ erläutert. Der Brauereimarker der Privatbrauereien Nr. 2 und Nr. 3 werden aus dem Spiel entfernt, wenn ihre Sonderfunktion von einer Eisenbahngesellschaft verwendet wurde. Die beiden anderen Brauereimarker verbleiben bis zum Ende des Spiels bei der Eisenbahngesellschaft, der sie zugewiesen wurden.

4.3.1.2 TRG – Lagerung erworbener Bierquader

Während der Operationsrunde können die Eisenbahnunternehmen Gleisanschlüsse zu Kohlebergwerken und Stahlwerken erstellen oder erweitern. Jedes Mal, wenn eine solche Aktion ausgeführt wird, erhält der Spieler, der der Direktor der operierenden Eisenbahngesellschaft ist, einen Bierquader aus dem Vorrat. Dieser Quader wird auf das Besitzkärtchen der Privatbrauerei des Spielers gelegt. Beim Umdrehen des Besitzkärtchens werden die Bierquader auf die Rückseite übertragen. Bierquader, die nach dem Umdrehen des Besitzkärtchens erworben werden, kommen ebenfalls dorthin.

Für den Transport von Dortmunder Exportbier dürfen nur Bierquader verwendet werden, die auf der Rückseite eines Besitzkärtchens lagern (siehe 4.5.5.1). Nur durch den Transport von Dortmunder Exportbier können Bierquader von einem Besitzkärtchen entfernt werden.

4.3.2 TRG – Eisenbahngesellschaften

Mit dem Kauf eines Aktienzertifikats erwirbt ein Spieler einen prozentualen Anteil dieser Eisenbahngesellschaft. Als erstes muss immer die Direktoraktie einer Eisenbahngesellschaft gekauft werden. Der Käufer einer Direktoraktie legt sofort den Startkurs der Gesellschaft fest (siehe 4.4.1).

Während einer Operationsrunde erhalten die Aktionäre eine Dividende, wenn der Direktor die Einnahmen auszahlt.

Die folgenden Eisenbahnunternehmen nehmen am Spiel teil:

Kürzel	Name	Startfeld	Bahnhofs- marker	verfügbar
BME	Bergisch-Märkische Eisenbahn	I10	6	ab erster Aktienrunde
CME	Cöln-Mindener Eisenbahn	A2/B1	6	ab erster Aktienrunde
RhE	Rheinische Eisenbahn	H1/I2	6	ab erster Aktienrunde
KWE	Königlich Westfälische Eisenbahn	C20	4	ab erster Aktienrunde
DGEE	Dortmund-Gronau-Enscheder Eisenbahn	A18	3	nach Gründung der KWE
DHB	Dortmunder Hafenbahn	C8	3	nach Gründung der DEEG
HHW	Dortmunder Hansabahn	H19	3	nach Gründung der DEEG

4.3.2.1 TRG – Besonderheiten einiger Eisenbahngesellschaften

Drei Eisenbahnunternehmen (BME, CME und RhE) sind in ihrer ersten Operationsrunde berechtigt, vor dem Legen des Gleisplättchens, ein Zugkärtchen zu kaufen. Daher können sie schon in ihrer ersten Operationsrunde Einnahmen erzielen.

Die KWE erhält zu Beginn ihrer ersten Operationsrunde einen Standortmarker für den Gleisanschluss eines Kohlebergwerks (Wert „10“). Diesen Marker kann die KWE beim Errichten eines Gleisanschlusses kostenlos platzieren, sofern sie eine verfügbare Route zum ausgewählten Hexfeld hat.

Die Eisenbahngesellschaft HHW kann kein Dortmunder Exportbier transportieren. Jedoch dürfen ihre Züge blockierte Felder von Stahlwerksstandorten durchfahren.

4.3.2.2 TRG – Wechsel des Direktors

Der Spieler, der eine Eisenbahngesellschaft gründet, wird ihr erster Direktor, was durch die Direktoraktie angezeigt wird. Nur der Direktor entscheidet über die Aktionen seiner Eisenbahngesellschaft während der Operationsrunde. Die anderen Aktionäre können ihn jedoch beraten.



SONDERFALL:

Der Direktor hält nur die Direktoraktie zu 20%, zwei andere Spieler halten jeweils 20%, und 40% Anteile befinden sich im Bank Pool. Der Direktor kann nun erklären, dass er 10% verkauft, und tauscht die Direktoraktie gegen zwei 10%-Zertifikate des nächsten Spielers in Sitzreihenfolge aus, der 20% hält. Nach dem Austausch legt der ehemalige Direktor eines der eingetauschten 10%-Zertifikate in den Bank Pool.

Ein Spieler bleibt solange Direktor einer Eisenbahngesellschaft, bis ein anderer Spieler mehr Anteile an dieser Gesellschaft hält. Sobald das der Fall ist, findet ein Direktorwechsel statt. Der Spieler mit den meisten Anteilen der betroffenen Gesellschaft wird ihr neuer Direktor. Wenn mehrere Spieler die gleiche Anzahl von Anteilen und mehr als der aktuelle Direktor besitzen, wird derjenige dieser Spieler neuer Direktor, der dem aktuellen Direktor in Spielerreihenfolge als nächster folgt.

Ein Spieler kann freiwillig den Direktorposten aufgeben, indem seine Aktienzertifikate der Eisenbahngesellschaft in den Bank Pool verkauft. Der Spieler darf dies jedoch nur unter bestimmten Bedingungen tun:

- Ein anderer Spieler hält mindestens so viele Aktienanteile, die den Anteilen der Direktoraktie entsprechen. Das sind je nach Eisenbahngesellschaft 20% oder 30%.
- Der Direktor muss in der Lage sein, genügend Aktien zu verkaufen, da nicht mehr als 50% der Anteile einer Eisenbahngesellschaft im Bank Pool liegen dürfen.
- Der derzeitige Direktor hält nach dem Verkauf weniger Aktien der Eisenbahngesellschaft als ein anderer Spieler.

Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, gibt der aktuelle Direktor bekannt, wie viele Aktien der betreffenden Eisenbahngesellschaft er verkaufen will. Da die Direktoraktie niemals in den Bank Pool verkauft werden darf, wird die Direktoraktie gegen gleichwertige Aktienanteile derselben Gesellschaft durch den neuen Direktor ausgetauscht. Anschließend legt der frühere Direktor die angekündigten Aktienzertifikate in den Bank Pool.

Der neue Direktor übernimmt das Besitzblatt der Eisenbahngesellschaft mit allem, was sich darauf befindet.

4.4 TRG - Andere Aktienrunden

Es beginnt der Spieler, der das Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“ hält. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn entsprechend der Sitzordnung. In den anderen Aktienrunden kann ein Spieler zwischen folgenden Aktionen wählen:

- Er kauft nur ein einzelnes Zertifikat, entweder von einer Eisenbahngesellschaft oder aus dem Bank Pool.
- Er gründet eine neue Eisenbahngesellschaft, indem er die entsprechende Direktoraktie von der Auslage auf dem „TRG-Aktienmarkt“ kauft
- Er verkauft eine beliebige Anzahl von Zertifikaten. Anschließend kann er noch ein einzelnes Aktienzertifikat erwerben oder eine neue Eisenbahngesellschaft gründen.
- Er passt.

Die anderen Aktienrunden enden, wenn alle Spieler nacheinander in ununterbrochener Reihenfolge gepasst haben. Der Spieler links vom letzten Spieler, der während der Aktienrunde einen Kauf oder Verkauf getätigt hat, erhält das Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“. Wenn während einer Aktienrunde weder Kauf noch Verkauf von Aktienzertifikaten stattgefunden haben, verbleibt dieses Kärtchen beim aktuellen Besitzer.

4.4.1 TRG – Gründung einer Eisenbahngesellschaft

Ein Spieler gründet eine Eisenbahngesellschaft indem er die entsprechende Direktoraktie von der Auslage auf dem „TRG – Aktienmarkt“ kauft. Der Spieler wählt den Startkurs eines 10% -Anteils unter den farbigen Wertfeldern der Kurstabelle aus, die entweder der aktuellen Phase oder den vorhergehenden Phasen entsprechen. Der Bankhalter platziert den Kursmarker der neu gegründeten Gesellschaft auf das Feld mit dem gewählten Startkurs. Wenn sich in diesem Feld bereits andere Kursmarker befinden, wird der neue unter diese platziert (was ohnehin immer dann der Fall ist, wenn ein Kursmarker auf ein belegtes Feld bewegt wird). Anschließend erhält der Spieler vom Bankhalter das Besitzblatt der Eisenbahngesellschaft zusammen mit den Bahnhofsmarkern. Die übrigen Aktienzertifikate der Gesellschaft werden vom „TRG-Aktienmarkt“ auf das Besitzblatt verlegt. Der Kaufpreis für die Direktoraktie ist ein Vielfaches des Startkurses entsprechend der Zahl an Anteilen, welche die Direktoraktie darstellt. Der Spieler zahlt den Kaufpreis in das Betriebskapital der Gesellschaft ein (nicht an die Bank).

4.4.2 TRG – Inbetriebnahme einer Eisenbahngesellschaft

Sobald fünf Aktienanteile (50%) einer Gesellschaft durch Spieler erworben wurden, geht die betreffende Eisenbahngesellschaft in Betrieb. Der Bahnhofsmarker für den Heimatbahnhof wird auf die Seite mit dem Logo umgedreht.

4.4.3 TRG – Kauf von Aktienzertifikaten gegründeter Eisenbahngesellschaften

Alle Aktienzertifikate werden zum aktuellen Kurswert gekauft. Beim Kauf von Aktienzertifikaten sind folgende Regeln zu beachten:

- Der Kaufpreis für Zertifikate aus dem Besitz einer Eisenbahngesellschaft wird in das Betriebskapital dieser Gesellschaft gezahlt.
- Der Kaufpreis für Zertifikate aus dem Bank Pool geht an die Bank.

STARTKURSE JE SPIELPHASE			
75	80	90	100
70	75	80	90
65	70	75	80
60	65	70	75
55	60	65	70
50	55	60	

- Beim Kauf eines Aktienzertifikates, welches mehrere Anteile repräsentiert, kann ein 10%-Zertifikat derselben Gesellschaft in Zahlung gegeben werden.
- Falls ein Spieler in der laufenden Aktienrunde bereits Zertifikate einer Eisenbahngesellschaft verkauft hat, kann er erst in einer der nachfolgenden Aktienrunden wieder Zertifikate dieser Gesellschaft erwerben.

4.4.4 TRG – Zertifikatslimit und Anteilslimit

Ein Spieler darf nicht mehr Zertifikate besitzen, als es diese Limits zulassen:

- Das **Zertifikatslimit** ist die maximale Anzahl an Aktienzertifikaten, die ein Spieler zu jedem Zeitpunkt des Spiels besitzen darf. Wenn dieses Limit aufgrund eines Direktorwechsels überschritten wird (siehe 4.3.2.2), muss der betroffene Spieler den Überschuss bei der nächsten Gelegenheit verkaufen. Die Besitzkärtchen der Privatbrauereien zählen nicht gegen dieses Limit.

	Zertifikatslimit	Anteilslimit
3 Spieler	17	70 %
4 Spieler	13	60 %
5 Spieler	10	60 %

- Das **Anteilslimit** ist die maximale Anzahl an Aktienanteilen, die ein Spieler von einer einzelnen Eisenbahngesellschaft besitzen darf, abhängig von der Anzahl der Spieler:

4.4.5 TRG – Verkauf von Aktienzertifikaten

Aktienzertifikate können nur in den Bank Pool verkauft werden. Der Verkäufer erhält von der Bank den Kurswert ausgezahlt, der vor dem Verkauf gültig war.

Ein Spieler kann in seinem Spielzug eine beliebige Anzahl von Zertifikaten verkaufen, wobei er folgende Einschränkungen beachten muss:

- Während der Ersten Aktienrunde sind keine Verkäufe möglich.
- Es dürfen sich zu keinem Zeitpunkt mehr als 50% Anteile einer Eisenbahngesellschaft im Bank Pool befinden.
- Es dürfen keine Aktienzertifikate von Gesellschaften verkauft werden, die noch keine Operationsrunde durchgeführt haben.
- Eine Direktoraktie darf niemals in den Bank Pool verkauft werden.

Wenn ein Spieler in seinem Spielzug Aktienzertifikate verschiedener Eisenbahngesellschaften verkauft, muss er bestimmen, in welcher Reihenfolge dies geschehen soll.

4.4.6 TRG – Kursveränderung in der Aktienrunde

Wenn Spieler Aktienzertifikate verkaufen, wird der Kursmarker der betroffenen Eisenbahngesellschaft um ein Feld pro verkauftem 10%-Anteil auf der Kurstabelle nach unten bewegt. Gelangt der Kursmarker dabei auf das unterste Feld einer Spalte, oder liegt er bereits dort, wird er durch weitere Verkäufe nicht mehr weiterbewegt.

Befinden nach Abschluss einer Aktienrunde alle Aktienzertifikate einer Eisenbahngesellschaft im Besitz von Spielern, so wird der Kursmarker der betroffenen Gesellschaft auf der Kurstabelle um ein Feld nach oben bewegt. Befindet sich der Kursmarker bereits auf dem obersten Feld einer Spalte, so wird er nicht bewegt.

4.5 TRG – Operationsrunden

In den Operationsrunden sind alle Eisenbahngesellschaften aktiv, deren Inbetriebnahme erfolgt ist (siehe 4.4.2). Die Reihenfolge der Eisenbahngesellschaften während einer Operationsrunde wird durch ihren Kurswert zu Beginn jeder Operationsrunde bestimmt. Die Gesellschaft mit dem höchsten Kurswert beginnt, gefolgt von den anderen Gesellschaften nach absteigenden Kurswerten. Bei Eisenbahngesellschaften mit gleichem Kurswert, jedoch Kursmarkern auf verschiedenen Feldern, hat jene Eisenbahngesellschaft Vorrang, deren Kursmarker sich auf der Kurstabelle am weitesten rechts befindet. Befinden sich mehrere Kursmarker auf demselben Feld, ist die Reihenfolge im Stapel von oben nach unten.

Während ihres Spielzuges in der Operationsrunde führen die Eisenbahngesellschaften eine Reihe von Aktionen aus. Diese müssen in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Ein Gleisplättchen legen (*freiwillig*)
 - » Entweder ein gelbes Gleisplättchen
 - » Oder aufrüsten eines Gleisplättchens
 - » Oder aufrüsten eines vorgedruckten Hexfeldes
2. Bau eines Bahnhofs (*freiwillig*)
3. Erstellen oder ausbauen eines Gleisanschlusses zu einem Kohlebergwerk oder Stahlwerk (*freiwillig*)

4. Betrieb der Züge (*verpflichtend*)
5. Berechnen der Einnahmen und entscheiden ob Dividendenausschüttung oder einsparen (*verpflichtend*)
6. Kurswert anpassen (*verpflichtend*)
7. Zugkauf (*freiwillig, jedoch verpflichtend wenn kein Zug vorhanden ist*)

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während ihres Spielzuges kann eine Eisenbahngesellschaft eines ihrer Zertifikate entweder an den Bank Pool verkaufen oder aus dem Bank Pool zurückkaufen.

Sobald eine Eisenbahngesellschaft alle Schritte abgeschlossen hat, beginnt die nächste Eisenbahngesellschaft mit ihren Aktionen.

4.5.1 TRG – Bau von Gleisstrecken

Um hier die richtigen Entscheidungen treffen zu können, müssen die Spieler das Konzept der verfügbaren Routen beachten. Eine Route ist eine kontinuierliche Gleisverbindung zwischen Einnahmefeldern (= Felder mit Einkommenswert) mit mindestens einem Bahnhofsmarker der operierenden Eisenbahngesellschaft auf einem dieser Felder. Eine Route darf nicht mehr als einmal durch dasselbe Hexfeld verlaufen. Ein Hexfeld auf dem sämtliche Bahnhofsplätze (große weiße Kreise) mit Bahnhofsmarkern anderer Eisenbahngesellschaften besetzt sind, blockiert eine Route. Solche Felder können nur als Anfang oder Ende einer Route verwendet werden. Eine Route darf keinen Gleisabschnitt zweimal verwenden, auch nicht den kleinen Gleisabschnitt, an dem ein Gleis in das andere mündet. Eine Route darf an einer Einmündung nicht scharf abbiegen. Die roten Felder der Fernverbindungen können nur Anfang oder Ende einer Route sein.

Mindestens ein Gleisteil auf einem neu gelegten Gleisplättchen muss eine Verlängerung einer Strecke darstellen, die der operierenden Eisenbahngesellschaft bereits zur Verfügung steht.

Es darf kein Gleisplättchen so gelegt werden, dass das Gleis gegen die leere Seite eines grauen Feldes, die Seite einer roten Fernverbindung ohne schwarzes Dreieck oder gegen den Rand des Hexrasters verläuft.

Ein Gleisplättchen kann so verlegt werden, dass seine Gleisteile nicht mit Gleisteilen angrenzender Gleisplättchen verbunden sind.

Die meisten Eisenbahngesellschaften starten von ihrem Heimatbahnhof auf dem Feld einer roten Fernverbindung. Die Dortmund-Gronau-Enschede Eisenbahn (DGEE) startet im grauen Randfeld A19 und die Dortmunder Hafenbahn (DHB) im Hexfeld C8. Die schwarzen Pfeile in den roten Fernverbindungsfeldern zeigen an, gegen welche Seite des Feldes eine Gleisverbindung gebaut werden darf. Der Heimatbahnhof der DHB ist mit allen Gleisen verbunden, die durch das Hexfeld C8 verlaufen.

4.5.2 TRG – Legen und Aufrüsten von Gleisplättchen

Zu Beginn des Spiels sind nur gelbe Gleisplättchen verfügbar. Diese können auf Hexfelder ohne vorgedruckte Gleisstrecken gelegt werden. Einige dieser Felder zeigen die Standorte der Kohlebergwerke, die durch ein Schlägel & Pickel-Symbol in einem weißen Kreis gekennzeichnet sind. Auf diesen Feldern dürfen nur Gleisplättchen mit demselben Schlägel & Pickel-Symbol platziert werden. Diese Gleisplättchen dürfen wiederum auf keinem anderen Hexfeld abgelegt werden. Der schwarze Punkt auf diesen Gleisplättchen zeigt eine Ladestation an, zu der die Kohlen mit Fuhrwerken gebracht werden. Auf allen anderen Feldern ohne vorgedruckte Gleisstrecken dürfen nur gelbe Gleisplättchen ohne das Schlägel & Pickel-Symbol platziert werden.

Nach dem Erwerb des ersten 3er-Zugs werden grüne Gleisplättchen verfügbar. Anstatt ein gelbes Gleisplättchen zu platzieren, kann ein Spieler jetzt ein gelbes Plättchen oder ein vorgedrucktes gelbes Hexfeld durch ein grünes Gleisplättchen ersetzen (= aufrüsten). Nach dem Austausch müssen alle zuvor bestandenen Gleisstrecken weiterhin bestehen.

Grüne Gleisplättchen ohne Symbol („K“ oder „S“) dürfen nur zum Aufrüsten gelber Gleisplättchen ohne Symbol verwendet werden. Grüne Gleisplättchen mit dem Symbol „K“ dürfen nur zur Aufrüstung von Gleisplättchen mit Standorten von solchen Kohlebergwerken verwendet werden, für die bereits ein Gleisanschluss besteht (siehe 4.5.4). Die gelben Felder mit den Standorten der Stahlwerke sind durch das Symbol eines Stahlofens in einem Rosenkreis gekennzeichnet. Zusätzlich haben diese Felder Ränder in verschiedenen Farben. Für das Aufrüsten dürfen nur grüne Gleisplättchen mit einer entsprechenden Rahmenfarbe verwendet werden. Auch hierfür ist Voraussetzung, dass ein Gleisanschluss besteht.

Sobald der erste 5er-Zug durch eine Eisenbahngesellschaft gekauft wurde, werden braune Gleisplättchen verfügbar. Diese braunen Gleisplättchen können zum Aufrüsten von grünen verwendet werden. Später, wenn der erste 8er-Zug im Spiel ist, werden graue Gleisplättchen zum Aufrüsten brauner Gleisplättchen verfügbar. In beiden Fällen gelten auch die Einschränkungen hinsichtlich Symbolen und farbigen Rändern.

Für das Hexfeld C8 (D-Hafen) gibt es spezielle Gleisplättchen, die nur für dieses Hexfeld verwendet werden können. Dort dürfen keine anderen Gleisplättchen platziert werden.

Ausgetauschte Gleisplättchen können wieder verwendet werden.

Beispiele für das Aufrüsten von Gleisplättchen



☉ KOMMENTAR:

Auf der Rückseite der Spielregel befindet sich eine Übersicht, wie die einzelnen Gleisplättchen aufrüstet werden können.

4.5.3 TRG – Bau von Bahnhöfen

Der Bau eines Bahnhofs erfolgt, indem die aktive Eisenbahngesellschaft einen ihrer Bahnhofsmarker von ihrem Besitzblatt auf einen leeren weißen Kreis (Bahnhofsplatz) eines Gleisplättchens oder vorgedruckten Hexfeldes legt. Um einen Bahnhofsmarker zu platzieren, muss die Eisenbahngesellschaft über eine verfügbare Route Zugang zum betreffenden freien Bahnhofsplatz haben. Eine Eisenbahngesellschaft darf nicht mehr als einen Bahnhofsmarker auf demselben Hexfeld besitzen.

Jede Eisenbahngesellschaft startet von ihrem Heimatfeld aus, auf dem das Logo der Gesellschaft im reservierten Bahnhofsplatz dargestellt ist. Der Bahnhofsmarker für den Heimatbahnhof ist bereits während der Spielvorbereitung dort platziert worden, mit dem Logo nach unten. Sobald die Inbetriebnahme einer Eisenbahngesellschaft in einer Aktienrunde erfolgt, wird der Bahnhofsmarker des Heimatbahnhofs auf die Seite mit dem Logo gedreht. Während jeder Operationsrunde kann eine Eisenbahngesellschaft einen weiteren Bahnhof bauen, solange sich noch Bahnhofsmarker auf ihrem Besitzblatt befindet. Ein einmal platzierter Bahnhofsmarker verbleibt auf demselben Hexfeld bis zum Ende des Spiels.

Vor jedem Bau eines Bahnhofs während der Operationsrunde muss die Eisenbahngesellschaft einen Betrag an die Bank entrichten. Die Höhe richtet sich nach dem Wert, der unterhalb des Kreises auf dem Besitzblatt angegeben ist, von dem der Bahnhofsmarker entnommen wurde.

Bahnhofsmarker auf den roten Fernverbindungsfeldern blockieren den Zugang zu diesen nicht. Der Heimatbahnhof der DHB blockiert keine Route durch das Hexfeld C8.

Wenn die Privatbrauerei No. 2 im Spiel ist, wird auf dem Hexfeld „Dortmund City“ ein Bahnhofsplatz reserviert (grüner Reihenfolgemarken „B2“). Mit Beginn der grauen Phase verfällt die Reservierung, und der eventuell noch vorhandene grüne Reihenfolgemarken „B2“ wird vom Spielplan entfernt.

4.5.4 TRG – Gleisanschlüsse

Die Standorte der Kohlebergwerke und der Stahlwerke haben zunächst keinen Einfluss auf das Einkommen der Eisenbahngesellschaften. Das ändert sich, sobald für einen solchen Standort ein Gleisanschluss errichtet wurde. Das Einkommen für alle Routen, auf denen sich Standorte mit Gleisanschluss befinden, wird um den auf den Standortmarkern angegebenen Wert erhöht.

4.5.4.1 TRG – Erstellen eines Gleisanschlusses

Das Erstellen eines Gleisanschlusses kann bereits ab der gelben Spielphase erfolgen. In jeder Operationsrunde kann jede Eisenbahngesellschaft einen Gleisanschluss erstellen. Es muss eine verfügbare Route zwischen einem der Bahnhof der Eisenbahngesellschaft und einem Gleis auf dem Hexfeld existieren, auf dem der Gleisanschluss erstellt werden soll. Für das Erstellen eines Gleisanschlusses muss die operierende Eisenbahngesellschaft 30 Mark aus ihrem Betriebskapital an die Bank zahlen.

Ein neu erstellter Gleisanschluss wird durch die Platzierung eines Standortmarkers mit dem Wert „10“ auf dem Industrie-Logo des Hexfeldes angezeigt. Für Kohlebergwerke werden die schwarzen Standortmarker mit einem „K“ verwendet, für Stahlwerke die roten Marker mit einem „S“.

4.5.4.2 TRG – Erweitern von Gleisanschlüssen

Mit Beginn der grünen Phase kann eine Eisenbahngesellschaft zwischen dem Erstellen eines neuen Gleisanschlusses oder dem Erweitern eines bestehenden Gleisanschlusses wählen. Bei der Erweiterung wird der Standortmarker mit dem Wert „10“ durch einen großen Standortmarker mit dem Wert „20“ ersetzt. Folgende Einschränkungen sind zu beachten:

- Es muss eine verfügbare Route von einem Bahnhofsmarker der Eisenbahngesellschaft zu einem Gleis auf dem Hexfeld vorhanden sein, auf dem der Gleisanschluss erweitert wird.
- Der große Standortmarker muss dieselbe Farbe wie der Ersetzte haben (entweder schwarz oder rot).

Ab der braunen Phase ist eine zusätzliche Erweiterung eines Gleisanschlusses möglich. Ein Standortmarker mit dem Wert „20“ wird dabei auf die Seite mit dem Wert „30“ gedreht.

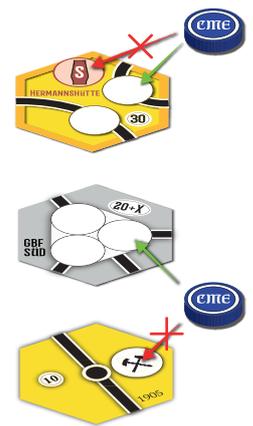
Bei jeder Erweiterung eines Gleisanschlusses muss die aktive Eisenbahngesellschaft 30 Mark aus ihrem Betriebskapital an die Bank zahlen.

4.5.4.3 TRG – Auswirkungen der Gleisanschlüsse

Jedes Mal, wenn ein Gleisanschluss erstellt oder erweitert wird, wird ein blauer Bierquader aus dem Vorrat auf das Besitzkärtchen der Privatbrauerei gelegt, die dem Direktor der aktiven Eisenbahngesellschaft gehört. Befinden sich keine Bierquader mehr im Vorrat, wird kein neuer Bierquader auf das Besitzkärtchen platziert. Dies verhindert jedoch nicht die Erstellung oder Erweiterung eines Gleisanschlusses. Nach dem Kauf des ersten 6er-Zuges werden beim Erweitern eines Gleisanschlusses auf den Wert „30“, zwei Bierquader auf das entsprechende Brauereikärtchen gelegt.

Der Einkommenswert von Hexfeldern mit einem Gleisanschluss ist die Summe aus dem Wert im kleinen weißen Kreis auf dem Hexfeld bzw. Gleisplättchen und dem auf dem Standortmarker angegebenen Wert.

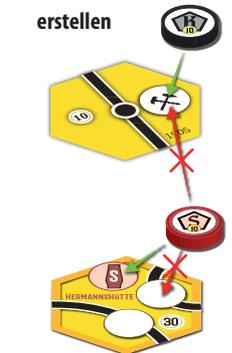
BEISPIEL [4.5.3]



Legen von Bahnhofsmarkern

GLEISANSCHLÜSSE

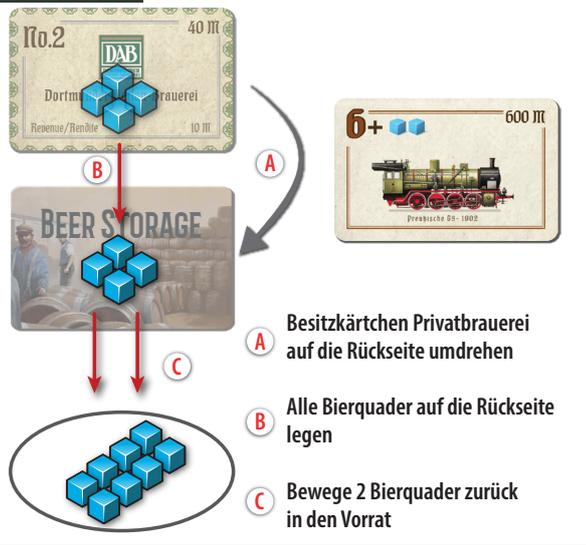
erstellen



erweitern



BEISPIEL [4.5.5.1]



- A** Besitzkärtchen Privatbrauerei auf die Rückseite umdrehen
- B** Alle Bierquader auf die Rückseite legen
- C** Bewege 2 Bierquader zurück in den Vorrat

4.5.5 TRG – Betrieb der Züge

Die Eisenbahngesellschaften müssen einmal pro Operationsrunde mit jedem ihrer Züge auf einer verfügbaren Route (siehe 4.5.1) fahren. Die Länge der Route richtet sich nach der Nummer des Zugtyps in der oberen linken Ecke des Zugkärtchens. Diese Zahl gibt an, wie viele Einnahmefelder die Route maximal enthalten kann. Eine Route darf keine Hexfelder mit einem Einkommenswert auslassen, um ein Hexfeld mit einem höheren Wert zu erreichen.

Besitzt eine Eisenbahngesellschaft mehr als einen Zug, so muss sie für jeden Zug eine separate Route wählen. Das heißt, die Routen dürfen nirgendwo dasselbe Gleisteil benutzen. Sie können sich aber kreuzen oder an Einnahmefeldern treffen, solange sie separate Gleisteile in das Zentrum hinein und aus dem Zentrum heraus verwenden. Somit kann eine Eisenbahngesellschaft eine Abzweigung nur mit einem ihrer Züge benutzen. Ein rotes Feld einer Fernverbindung kann von mehreren Zügen derselben Gesellschaft angefahren werden, vorausgesetzt jede Route führt zu einem anderen schwarzen Dreieck dieses Feldes.

4.5.5.1 TRG – Transport von Dortmunder Exportbier

Nur die 5er-, 6er- und 8er-Züge verfügen über eine Transportkapazität für Dortmunder Exportbier. Deren Höhe wird durch die Anzahl der blauen Quadrate auf jedem Zugkärtchen angezeigt, wobei jedes blaue Quadrat für den Transport eines Bierquaders steht. Ein Zug der Dortmunder Exportbier transportiert erzielt zusätzliche Einnahmen entsprechend dem angefahrenen roten Fernverbindungsfeld. Eine Eisenbahngesellschaft, welcher der Brauereimarker der Privatbrauerei No. 5 zugeordnet wird, kann die Transportkapazität eines ihrer Züge in jeder Operationsrunde um 1 erhöhen. Diese Eisenbahngesellschaft kann sogar einen Bierquader mit einem 3er-Zug oder einem 4er-Zug transportieren.

Der Direktor einer Eisenbahngesellschaft kann nur die Bierquader für den Biertransport verwenden, die sich auf der Rückseite des Besitzkärtchens seiner Privatbrauerei befinden (siehe 4.3.1).

Für den Transport von Dortmunder Exportbier ist es zwingend notwendig, dass der dafür benutzte Zug eine Route befährt, die sowohl das Hexfeld E12 „Dortmund City“ als auch ein rotes Fernverbindungsfeld umfasst.

Nachdem der Direktor einen Dortmund Export-Biertransport angekündigt und die gültige Transportroute aufgezeigt hat, wird eine Anzahl von Bierquadern bis zur Transportkapazität des Zuges vom Besitzkärtchen der Privatbrauerei in den Vorrat verschoben. Eine Eisenbahngesellschaft ist nicht verpflichtet, die volle Transportkapazität eines Zuges zu nutzen, selbst wenn ihrem Direktor genügend Bierquader auf dem Besitzkärtchen seiner Privatbrauerei zur Verfügung stehen.

BEISPIEL [4.5.5.1]

Eine Eisenbahngesellschaft besitzt einen 5er-Zug und einen 8er-Zug und verfügt über den Brauereimarker Nr. 4. Auf dem umgedrehten Brauereikärtchen des Direktors befinden sich 5 Bierquader. Der Direktor beschließt, einen Bierquader mit dem 5er-Zug und zwei Bierquader mit dem 8er-Zug zu transportieren. Die restlichen zwei Bierquader hält der Direktor für seine andere Eisenbahngesellschaft zurück, die einen 6er-Zug besitzt. Der 5er-Zug befährt eine Route nach Feld I21, der 8er-Zug fährt nach Feld H2. Das zusätzliche Einkommen ist wie folgt: 5er-Zug = 1 x 40 + 10 = 50 Mark, 8er-Zug = 2 x 50 + 10 = 110 Mark, insgesamt also 160 Mark.

KLARSTELLUNG:

1. Für eine Eisenbahngesellschaft, die keinen Bahnhofsmarker in einem Güterbahnhof hat, zählt dieses Hexfeld stets 20 Mark, unabhängig von der Anzahl der dort bereits platzierten Bahnhofsmarker.
2. Für eine Eisenbahngesellschaft, die über einen Bahnhofsmarker auf dem Hexfeld mit einem Güterbahnhof verfügt, hat dieses Hexfeld einen Wert von mindestens 30 Mark. Dieser erhöht sich für jeden weiteren dort befindlichen Bahnhofsmarker um jeweils 10 Mark.

4.5.6 TRG – Einkommen der Eisenbahngesellschaften

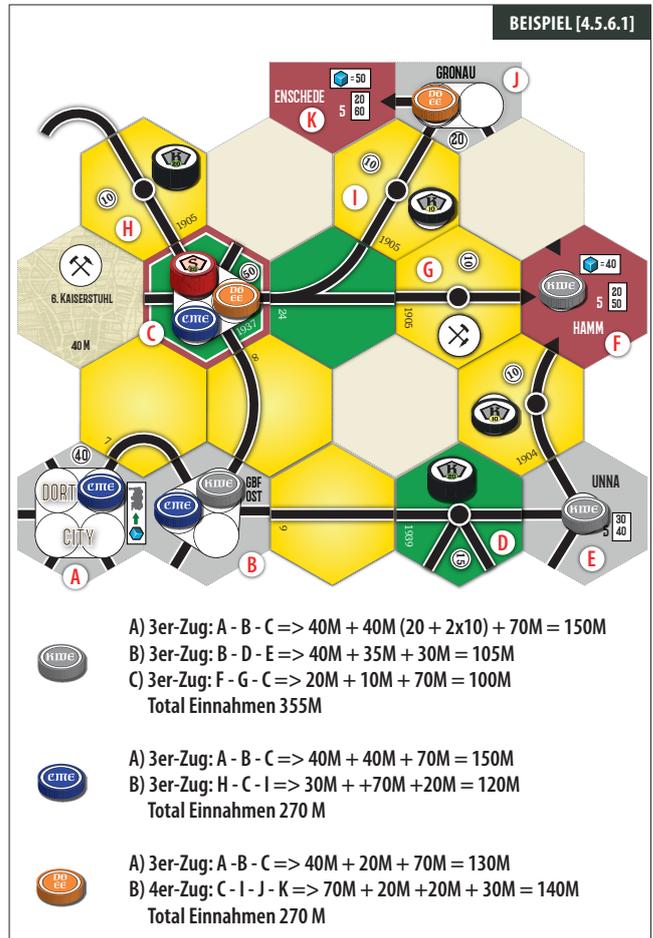
4.5.6.1 TRG – Berechnung des Einkommens

Das Einkommen einer Eisenbahngesellschaft ist der Wert aller Routen, die ihre Züge während einer Operationsrunde befahren. Der Wert einer Route ist die Summe aller ihrer Einnahmefelder. Darüber hinaus können Einnahmen aus dem Transport von Dortmunder Exportbier erzielt werden (siehe Beispiel).

Der Wert der roten Fernverbindungsfelder hängt von der Spielphase ab. Der niedrigere Wert gilt während der gelben und grünen Phase, während der höhere Wert ab der braunen Phase zählt (nach dem Kauf des ersten 5er-Zuges).

Das Grundeinkommen für die grauen Hexfelder der Güterbahnhöfe (Gbf Nord, Gbf Süd und Gbf Ost) beträgt 20 Mark.

BEISPIEL [4.5.6.1]



- A) 3er-Zug: A - B - C => 40M + 40M (20 + 2x10) + 70M = 150M**
- B) 3er-Zug: B - D - E => 40M + 35M + 30M = 105M**
- C) 3er-Zug: F - G - C => 20M + 10M + 70M = 100M**
Total Einnahmen 355M
- A) 3er-Zug: A - B - C => 40M + 40M + 70M = 150M**
- B) 3er-Zug: H - C - I => 30M + 70M + 20M = 120M**
Total Einnahmen 270M
- A) 3er-Zug: A - B - C => 40M + 20M + 70M = 130M**
- B) 4er-Zug: C - I - J - K => 70M + 20M + 20M + 30M = 140M**
Total Einnahmen 270M

Eisenbahngesellschaften, die einen Bahnhofsmarker auf einem Güterbahnhof besitzen, erzielen zusätzliche Einnahmen von 10 Mark für jeden Bahnhofsmarker auf demselben Güterbahnhof.

Das zusätzliche Einkommen für jeden transportierten Bierquader wird auf den roten Fernverbindungsfeldern in einer weißen Box mit einem Bierquader angezeigt. Es beträgt entweder 40 oder 50 Mark. Pro Route können die Bierquader nur einmal an ein rotes Fernverbindungsfeld geliefert werden. Beinhaltet eine Route zwei rote Fernverbindungsfelder, so muss der Direktor entscheiden, wohin geliefert wird.

Die Eisenbahngesellschaft, der der Brauereimarker der Privatbrauerei No. 4 zugeordnet wird, erhält ein zusätzliches Einkommen von 10 Mark für jeden durchgeführten Transport von Dortmunder Exportbier.

4.5.6.2 TRG – Verwendung des Einkommens

Der Direktor entscheidet, ob das Einfahrergebnis zu 100% an die Aktionäre ausbezahlt wird oder ob es komplett eingespart wird und ins Betriebskapital der Eisenbahngesellschaft geht.

Bei Auszahlung einer Dividende wird der Betrag zunächst auf volle 10 Mark abgerundet. Der Rundungsbetrag geht in das Betriebskapital. Dann erhält jeder Spieler, der Aktienzertifikate der Eisenbahngesellschaft besitzt, den Anteil am Einfahrergebnis, der dem auf den Aktien angegebenen Prozentsatz entspricht. Die Dividende für die Aktien im Besitz der Eisenbahngesellschaft geht in ihr Betriebskapital. Die Dividende für Aktien im Bank Pool verbleiben in der Bank.

4.5.6.3 TRG – Veränderung der Aktienkurse in der Operationsrunde

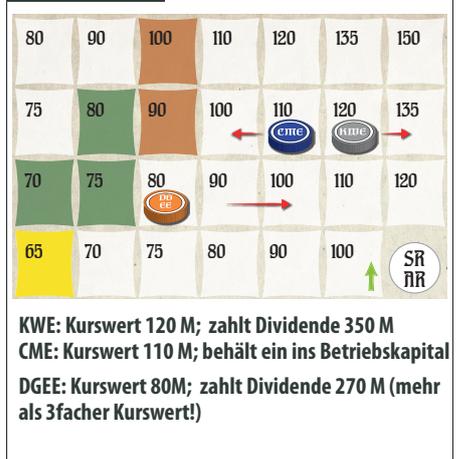
Der Kursmarker einer Eisenbahngesellschaft wird entsprechend ihrer Dividendenausschüttung wie folgt bewegt:

Dividende	Bewegung des Kursmarkers	Bemerkung
keine	um 1 Feld nach links	Befindet sich der Kursmarker bereits am linken Rand der Kurstabelle, wird er um ein Feld nach unten bewegt.
geringer als Kurswert	keine	Befinden sich auf demselben Feld noch andere Kursmarker, wird der Kursmarker der aktiven Gesellschaft unter diese platziert.
mindestens Kurswert, aber geringer als 3facher Kurswert	um 1 Feld nach rechts	Befindet sich der Kursmarker vor der Bewegung am rechten Rand der Kurstabelle, wird er um ein Feld nach oben bewegt.
3facher Kurswert und höher	um 2 Felder nach rechts	

BEISPIEL [4.5.6.2]

Das Einkommen einer Eisenbahngesellschaft beträgt 155 Mark und soll als Dividenden ausgeschüttet werden. Die gesamte Dividende wird auf 150 Mark abgerundet und 5 Mark kommen ins Betriebskapital. Der Direktor besitzt 40% und erhält 60 Mark (4x 15 Mark). Zwei andere Spieler halten jeweils 10% und erhalten je 15 Mark. Für die 3 Aktien des Bank Pools (= 30%) wird keine Dividende ausgeschüttet. Schließlich zahlt die Bank 15 Mark für das in der Gesellschaft verbliebene 10% -Zertifikat in das Betriebskapital.

BEISPIEL [4.5.6.3]



4.5.7 TRG – Kauf von Zügen

Am Ende ihres Spielzugs kann eine Eisenbahngesellschaft noch Züge mit ihrem Betriebskapital erwerben. Daher kann ein neu gekaufter Zug erst in der darauf folgenden Operationsrunde eingesetzt werden. Ausnahmen von dieser Regel bestehen für bestimmte Eisenbahngesellschaften (siehe 4.3.2.1).

Eine Eisenbahngesellschaft darf niemals mehr Züge besitzen, als nach dem Zuglimit der aktuellen Spielphase zulässig sind (auf dem Besitzblatt angegeben). Besitzt eine Gesellschaft bereits die maximale Anzahl von Zügen, darf sie auch dann keinen weiteren Zug kaufen, wenn dieser Kauf die Überalterung anderer in ihrem Besitz befindlicher Züge auslösen würde.

Ändert sich das Zuglimit aufgrund eines Phasenwechsels, kann eine Eisenbahngesellschaft gezwungen sein, die Anzahl ihrer Züge zu reduzieren. Der Direktor einer betroffenen Gesellschaft muss unverzüglich entscheiden, welche Zugkärtchen an den Bank Pool abgegeben werden, damit das Zuglimit wieder eingehalten wird. Die Züge im Bank Pool können von anderen Eisenbahngesellschaften zum aufgedruckten Preis gekauft werden.

Eine Eisenbahngesellschaft darf Züge weder freiwillig in den Bank Pool geben noch an die Bank verkaufen.

4.5.7.1 TRG – Kauf von neuen Zügen

Neue Züge befinden sich in der Auslage auf dem „TRG-Aktienmarkt“. Beim Kauf eines neuen Zugs muss eine Eisenbahngesellschaft den rechts oben auf dem Zugkärtchen angegebenen Preis an die Bank bezahlen. Die neuen Züge müssen in aufsteigender Reihenfolge gekauft werden. Daher darf der erste 3er-Zug erst gekauft werden, wenn der letzte 2er-Zug aus der Auslage genommen wurde. Der erste 4er-Zug darf nicht erworben werden, solange sich in der Auslage auf dem „TRG-Aktienmarkt“ noch ein 3er-Zug befindet. Der erste 8er-Zug ist nach dem Kauf des zweiten 6er-Zugs verfügbar.

Während der gelben Phase kann eine Eisenbahngesellschaft in jeder Operationsrunde einen oder zwei neue Züge kaufen. Ab der grünen Phase wird dies auf einen neuen Zug pro Operationsrunde beschränkt.

KLARSTELLUNG:

Wenn sich nur noch ein 2er-Zug in der Auslage befindet, kann eine Gesellschaft diesen Zug zusammen mit dem ersten 3er-Zug erwerben, der dann die grüne Phase auslöst. In diesem speziellen Fall erfolgte der Kauf des ersten Typ-3-Zuges in der gelben Phase, da die grüne Phase nach dem Kauf beginnt!

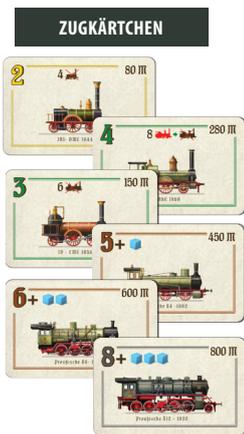
Zusätzlich zum Kauf von neuen Zügen kann eine Eisenbahngesellschaft eine beliebige Anzahl von Zügen von anderen Gesellschaften kaufen.

4.5.7.2 TRG – Zugkauf bei anderen Eisenbahngesellschaften

Alternativ zu neuen Zügen vom „TRG-Aktienmarkt“ kann eine Eisenbahngesellschaft Züge von anderen Eisenbahngesellschaften kaufen. Der Preis ist Verhandlungssache, muss aber mindestens eine Mark betragen. Diese Zugkäufe finden immer während des Spielzugs der kaufenden Gesellschaft statt. Die einzige Beschränkung für die Anzahl von Zugkäufen von anderen Eisenbahngesellschaften stellt das Zuglimit der aktuellen Spielphase dar.

4.5.7.3 TRG – Überalterung von Zügen

Mit dem Kauf des ersten Zuges eines bestimmten Typs überaltern andere Zugtypen (auf den Besitzblättern angegeben).



Zugtyp	Überaltert durch den Kauf	Effekte
2	des ersten 4er-Zuges	wird sofort aus dem Spiel genommen
3	des ersten 6er-Zuges	
4	des ersten 8er-Zuges	noch eine „letzte Fahrt“
5 / 6 / 8	nie	permanente Züge

Während überalterte 2er- und 3er-Züge sofort ohne Entschädigung aus dem Spiel entfernt werden, hat ein überalterter 4er-Zug noch eine „letzte Fahrt“. Die Zugkartchen der 4er-Züge wird um 90 Grad gedreht, um dies anzuzeigen. Wenn die besitzende Eisenbahngesellschaft in ihrer nächsten Operationsrunde an der Reihe ist, kann sie mit einem überalterten 4er-Zug noch einmal eine Route befahren, um ihn anschließend sofort aus dem Spiel zu nehmen. Überalterte 4er-Züge dürfen nicht an andere Eisenbahngesellschaften verkauft werden.

4.5.7.4 TRG – Pflicht zum Besitz eines Zuges

Jede in Betrieb befindliche Eisenbahngesellschaft muss am Ende ihres Spielzuges in der Operationsrunde einen Zug besitzen. Wenn eine Eisenbahngesellschaft daher einen Zug kaufen muss, kann der Direktor entweder einen neuen Zug aus der Auslage des „TRG-Aktienmarkt“, einen Zug aus dem Bank Pool oder einen Zug von einer anderen Eisenbahngesellschaft kaufen. Der Kauf eines Zuges von einer anderen Eisenbahngesellschaft ist nur mit dem Betriebskapital der kaufenden Gesellschaft möglich.

Verfügt eine Eisenbahngesellschaft am Ende ihres Spielzuges über keinen Zug und hat auch nicht das notwendige Betriebskapital, um einen Zug zu kaufen, muss der Direktor zunächst ein im Besitz der Gesellschaft befindliches Aktienzertifikat in den Bank Pool verkaufen (Kurswert sinkt!). Reicht das immer noch nicht für den Kauf eines Zuges, findet ein „Zwangskauf“ statt.

4.5.7.5 TRG – Zwangskauf eines Zuges

Beim Zwangskauf kann der Direktor nur zwischen einem Zug aus dem Bank Pool oder einem neuen Zug aus der Auslage des „TRG-Aktienmarkt“ wählen. Er ist in diesem Fall nicht verpflichtet, einen Zug aus dem Bank Pool zu kaufen. Sollte es beim Kauf eines neuen Zuges die Wahl zwischen 6er-Zug oder 8er-Zug geben, so darf die Eisenbahngesellschaft nur den 6er-Zug erwerben. Um die erforderlichen Mittel zu erhalten, muss der Direktor die folgenden Maßnahmen in der vorgegebenen Reihenfolge durchführen:

1. Zu nächst muss das gesamte Betriebskapital eingesetzt werden.
2. Dann müssen eventuell noch vorhandene Aktienzertifikate aus dem Besitz der Gesellschaft verkauft werden. Der Kursmarker wird danach pro verkauftem 10%-Anteil um ein Feld nach links verschoben.
3. Wenn immer noch nicht genügend Geld vorhanden ist, muss der Direktor von seinem Privatgeld zuschießen.
4. Sollte auch sein Privatgeld nicht ausreichen, muss der Direktor seine Aktienzertifikate der aktiven Eisenbahngesellschaft verkaufen.

Nach den Aktienverkäufen gemäß 2. und 4. dürfen ausnahmsweise mehr als 50% der Anteile der aktiven Eisenbahngesellschaft im Bank Pool liegen. Allerdings dürfen nur so viele Aktienanteile verkauft werden wie nötig, um den fehlenden Betrag für den Zugkauf zu generieren. Auch darf es nicht zu einem Direktorwechsel kommen.

Wenn auch nach der Maßnahme 4. noch ein Betrag zum Kauf eines Zuges fehlt, gewährt die Bank dem Direktor einen Kredit für den Fehlbetrag. Dieser Kredit muss aufgeschrieben werden und das Doppelte des Betrags wird bei der Schlussabrechnung am Spielende vom Ergebnis des Spielers abgezogen.

4.6 TRG – Ende des Spiels

Das Spielende wird ausgelöst, wenn der Bank das Geld ausgeht. Dabei sind zwei Fälle zu unterscheiden:

KOMMENTAR:
Folglich kann das Spiel niemals durch den Bankrott eines Spielers enden!

- a) Die Bank kann während einer Operationsrunde einen Betrag nicht vollständig auszahlen. Das Spiel wird dann bis zum Beginn der nächsten Aktienrunde fortgesetzt.
- b) Der Bank geht während einer Aktienrunde das Geld aus, was durch den Verkauf von Aktienzertifikaten in den Bank Pool möglich ist. In diesem Fall endet das Spiel erst, nachdem drei weitere Operationsrunden durchgeführt wurden.

In beiden Fällen zahlen die Spieler denselben Betrag von ihrem Privatgeld in die Bank ein, damit diese weiterhin liquide bleibt.

Nach Abschluss der letzten Operationsrunde ermittelt jeder Spieler sein Privatvermögen, das sich aus seinem Privatgeld und den aktuellen Kurswerten seiner Aktienzertifikate zusammensetzt. Der Besitz der Eisenbahngesellschaften, deren Direktor er ist, wird nicht berücksichtigt. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

4.7 TRG – Sonstiges

Spieler müssen auf Anfrage ihr Privatgeld und das Betriebskapital ihrer Eisenbahngesellschaften offenlegen.

Vereinbarungen zwischen Spielern müssen öffentlich gemacht werden. Sie dürfen nicht zu Zahlungen irgendwelcher Art zwischen Spielern, zwischen Spielern und Gesellschaften oder zwischen Gesellschaften führen. Die Vereinbarungen können von einem der beteiligten Spieler jeweils zum Ende einer Operationsrunde aufgekündigt werden.

5. Spielmaterial für Heat, Sweat & Beer und Expertenspiel

5.1 HSB/EXP – Spielpläne

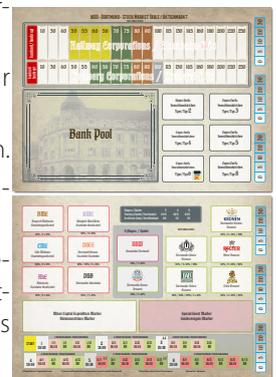
5.1.1 HSB/EXP – Spielplan „18DO-Dortmund – 3 – 5 Players“

Für „18DO-Dortmund – Heat, Sweat & Beer“ wird der gleiche Spielplan verwendet wie für „The Railway Game“. Der Spielplan muss jedoch mit zwei Gleisplättchen, die mit „HSB“ gekennzeichnet sind, angepasst werden. Das eine ist das Gleisplättchen für „Dortmund City“, das auf das Hexfeld E12 gelegt wird. Das zweite wird nur für ein Spiel mit 3 oder 4 Spielern benötigt und wird auf das Hexfeld H19 platziert.



5.1.2 HSB/EXP – Spielplan „18DO-Dortmund – Stock Market/Aktienmarkt“

Für „Heat, Sweat & Beer“ und „Das Expertenspiel“ wird der Spielplan mit dem Untertitel „Heat, Sweat & Beer“ verwendet. In den Regeln wird dieser Spielplan als „HSB-Aktienmarkt“ bezeichnet. Er enthält verschiedene Bestandteile die nachfolgend von oben nach unten beschrieben werden:



- Ganz oben befindet sich die Aktienkurstabelle. Sie besteht aus zwei linearen Bereichen, einen für die Eisenbahngesellschaften und einen für die Brauerei-AGs.
- Darunter ist der Bank Pool, in dem die von den Spielern verkauften Aktienzertifikate abgelegt werden.
- Rechts vom Bank Pool befinden sich sechs Felder für die Auslage der zum Verkauf stehenden Investitionskärtchen.
- Weiter unten befinden sich dreizehn Felder für die Auslage der Aktienzertifikate von Eisenbahngesellschaften und Brauereiunternehmen, auf denen die Aktienzertifikate zu Beginn des Spiels platziert werden. Im Zentrum dieser Felder befindet sich ein graues Feld in dem das Startkapital und das Zertifikatlimit je Spielerzahl angegeben sind.
- Die beiden darunter folgenden Feldern werden für die Auslage der Marker „Kleininvestitionen“ (KIM) und „Sonderereignisse“ (SEM) verwendet. Diese Marker werden nur für das Expertenspiel benötigt.
- Ganz unten sind zwei Reihen mit Feldern aufgeführt, auf denen die jeweiligen Spielrunden mit dem Rundenmarker angezeigt werden.
- Am rechten Rand befinden sich vertikal mehrere Blöcke mit Gebotsfeldern, die für die Startrunde benutzt werden.

KOMMENTAR:
Der „HSB-Aktienmarkt“ besteht aus zwei Spielplänen, die wie oben abgebildet, untereinandergelegt werden.

5.1.3 HSB/EXP – Spielplan „18DO-Dortmund – HSB Beer Market / Biermarkt“

In der Spielregel wird dieser Spielplan als „HSB-Biermarkt“ bezeichnet. In der nachfolgenden Beschreibung der einzelnen Bereiche wird immer nur auf die deutsche Beschriftung Bezug genommen:

- **Brauerei-Reihenfolge;** in dieser Leiste werden die Reihenfolgemarkers der aktiven Brauereien platziert, um deren Reihenfolge während der Brauereirunden anzuzeigen.
- **Dortmunder Biermarkt;** hier werden sowohl die Nachfrage als auch die Lieferung von Bier geregelt. Der Dortmunder-Biermarkt gliedert sich in:
 - » Stammkunden: Dies sind die Kunden im lokalen Einzugsbereich, die das Bier der im Spiel vorhandenen Brauereien bevorzugen. Der Nachfragebereich für die Stammkunden ist gelb.
 - » Neukunden: Dies sind Dortmunder Bierkonsumenten, die teilweise oder ausschließlich Bier von anderen Brauereien trinken, die nicht im Spiel sind. Der Nachfragebereich für die Neu-kunden ist



orange. Das Einkommen für Lieferungen an Neukunden ist niedriger als das für Stammkunden, was den zusätzlichen Aufwand und die Kosten widerspiegelt, die erforderlich sind, um sie zu Stammkunden zu machen.

- **Exportmarkt;** hier werden einmal die Einnahmewerte pro Bierquader für die Brauereien angezeigt, welche Dortmund Exportbier für den Transport zu den Fernverbindungen auf Eisenbahnzüge verladen haben. Des Weiteren wird auf diesem Feld eine Anzahl von Bierquadern zu Spielbeginn platziert, die dann zu Beginn der grauen Phase auf den Bereich „Vorrat an Bierquadern“ verschoben werden.
- **Vorrat an Bierquadern;** dies ist das Vorratsfeld auf dem die Bierquader abgelegt werden, die sich nicht auf den Nachfrage- oder Lieferfeldern oder auf den Zugkärtchen befinden.

Der Dortmunder Biermarkt ist in die Marktsegmente 1 bis 6 unterteilt. Diese Marktsegmente spiegeln die Veränderungen in der Brauindustrie wider, wie z. B.: Verbesserte Bierqualität, neue Biersorten, neue Transportmittel (per Pferdewagen, Auto, durch LKW und Zug) und Neuentwicklung von Behältern (Fass, Flasche und Container) und nicht zuletzt die Auswirkungen der Inflation. Für den Exportmarkt gibt es nur das Marktsegment 8.

Für jedes Marktsegment des Dortmunder Biermarktes gibt es zwei Nachfragefelder, je eines für Stammkunden und eines für Neukunden. Neben jedem Nachfragefeld befindet sich ein zugehöriges Lieferfeld. Rechts neben jedem Lieferfeld ist ein Wertfeld, in dem das Einkommen für jeden gelieferten Bierquader angegeben ist. Zu Beginn jeder Brauereirunde befinden sich Bierquader auf den Nachfragefeldern. Dies entspricht der Nachfrage in den einzelnen Marktsegmenten. Wenn eine Brauerei Bier an den Dortmunder Biermarkt liefert, werden die Bierquader aus den Nachfragefeldern auf die angrenzenden Lieferfelder desselben Marktsegments verschoben.

Wenn eine Brauerei Dortmunder Exportbier an den Exportmarkt liefert, werden die Bierquader aus dem Vorratsfeld entnommen und auf die blauen Quadrate der Zugkärtchen gelegt. Der Prozess der Lieferung von Bier an die Marktsegmente wird in den Abschnitten 6.5.2.3 und 6.5.2.4 ausführlich erläutert.

Für den „HSB-Biermarkt“ gibt es zwei Overlays mit Aussparungen. Diese Aussparungen verhindern, dass Bierquader versehentlich auf ein anderes Nachfrage- oder Lieferfeld verschoben werden.

5.2 HSB/EXP – Spielübersichten

5.2.1 HSB/EXP – Dividend Calculation Pay-Out Sheet (DCPS)

DIVIDEND CALCULATION PAY-OUT SHEET												
100%	20	30	40	50								
120	130	140	150	160								
230	240	250	260	270								

Für Details zum Dividenden-Kalkulationsblatt siehe 2.2.2.

5.2.2 HSB/EXP – 18DO- Dortmund – Phasenübersicht – Heat, Sweat & Beer

Auf der ‚HSB-Phasenübersicht‘ sind alle Regeländerungen aufgeführt, die durch den Erwerb des ersten Investitionskärtchen eines neuen Typs auftreten.

5.3 HSB/EXP – Besitzblätter

Für jede Eisenbahngesellschaft und jede Brauerei gibt es ein Besitzblatt. Sämtliches Eigentum (Investitionskärtchen, eigene Aktienzertifikate, Marker und Geld) einer Gesellschaft wird auf ihrem Besitzblatt verwaltet.

Die folgenden Besitzblätter werden für „HSB“ und das Expertenspiel verwendet:

- die der kleinen Brauereien, die während des gesamten Spiels immer einem einzelnen Spieler gehören
- die der Eisenbahngesellschaften, die von einem Direktor verwaltet werden
- die der Brauerei-AGs, die ebenfalls von einem Direktor verwaltet werden

Auf den Besitzblättern der Brauereien befinden sich ein oder zwei kleine Felder im Bereich „Brauereiausstattung“. Diese Felder werden nur im Expertenspiel verwendet.

5.4 HSB/EXP – Kärtchen

5.4.1 HSB/EXP – „Erste Aktion Aktienrunde“

Der Besitzer dieses Kärtchens ist in der nächsten Aktienrunde stets als Erster an der Reihe.

5.4.2 HSB/EXP – Phasenänderungs-Kärtchen

Diese Kärtchen dienen der Erinnerung an wichtige Regeländerungen, die mit dem Beginn des Erwerbs bestimmter Investitionskärtchen eintreten. Sie werden zu Spielbeginn in die jeweiligen Stapel der Investitionskärtchen einsortiert.

5.4.3 HSB/EXP – Aktienzertifikate

Sowohl für „HSB“ als auch für „EXP“ werden die auf dem „HSB-Aktienmarkt“ aufgeführten Aktienzertifikate verwendet.



5.4.4 HSB/EXP – Investitionskärtchen

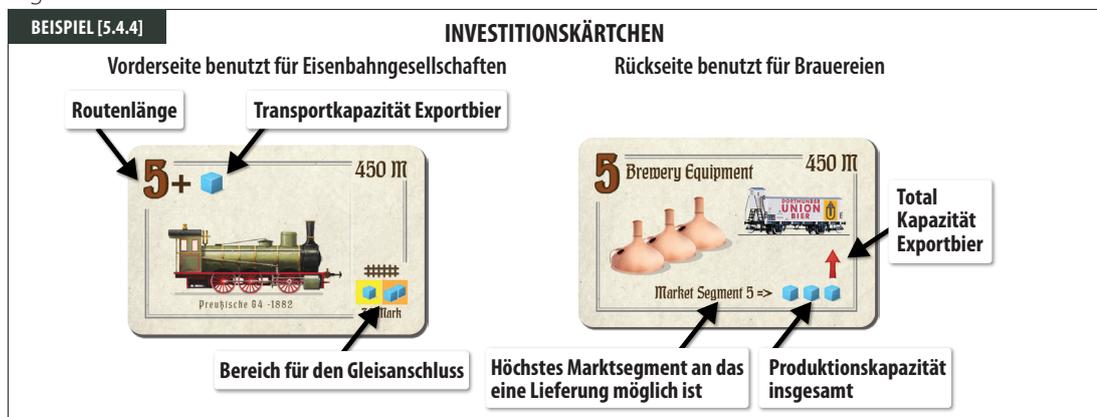
Die Investitionskärtchen ersetzen die Zugkärtchen anderer 18xx-Spiele. Die Investitionskärtchen sind multifunktional, wie im Folgenden erläutert wird:

- Als Zugkärtchen (mit der Abbildung einer Lokomotive) repräsentieren sie das rollende Material der Eisenbahnunternehmen. Züge dürfen nur Eisenbahngesellschaften gehören. Zugkärtchen können von den Eisenbahngesellschaften untereinander gehandelt werden.
- Beim Erwerb durch Brauereien werden die Investitionskärtchen auf die Seite mit den Braukesseln gewendet und repräsentieren Brauereiausstattungs-Kärtchen (BAK). Einmal im Besitz einer Brauerei, dürfen BAKs nicht an eine andere Brauerei verkauft werden. Eisenbahnunternehmen können keine BAKs erwerben.
- Eisenbahnunternehmen können alternativ ein Investitionskärtchen verwenden, um einen Gleisanschluss zu einem Standort eines Kohlebergwerks oder eines Stahlwerks zu erstellen oder zu erweitern. Anschließend kommen sie sofort aus dem Spiel.

Der Preis für die Investitionskärtchen ist rechts oben angegeben. Er ist identisch für Züge und BAKs. Einige Investitionskärtchen zeigen nur Braukessel und anstelle des Preises steht „START“. Diese Start-BAKs werden nur für die kleinen Brauereien in der Startrunde verwendet.

Investitionskärtchen müssen in aufsteigender Reihenfolge erworben werden. So müssen z. B. erst alle Investitionskärtchen vom Typ 2 aus der Auslage entnommen werden, bevor das erste vom Typ 3 verfügbar ist.

KOMMENTAR:
Auf den Investitionskärtchen sieht die Seite mit der Lok ähnlich aus wie auf dem entsprechenden Zugkärtchen bei „TRG“. Allerdings haben die Investitionskärtchen einen grauen Rahmen statt eines farbigen und zusätzlich noch ein Feld für den Effekt eines Gleisanschlusses.



5.5 HSB/EXP – Gleisplättchen

Für Details hierzu siehe 2.5.

5.6 HSB/EXP – Holzmarker

Zusätzlich zu den Holzmarkern für „TRG“ werden noch die grünen **Brauerei-Reihenfolgemarken** benötigt, um die Reihenfolge der Brauereien während einer Brauereirunde anzuzeigen. Für jede kleine Brauerei und jede Brauerei-AG gibt es einen solchen Holzmarker.

5.7 HSB/EXP – Bierquader

Die hellblauen Quader sind die Bierquader. Jeder Bierquader repräsentiert ein nicht spezifiziertes Biervolumen. Sie werden verwendet, um Folgendes anzuzeigen:

- die Höhe der Nachfrage nach Bier auf dem Dortmunder Biermarkt
- die Lieferungen der Brauereien an den Dortmunder Biermarkt und den Exportmarkt
- den Transport von Dortmund Exportbier durch die Eisenbahngesellschaften zu den roten Feldern der Fernverbindungen

5.8 HSB/EXP – Quadratische Kartonmarker

Die Marker haben eine Abmessung von 20x20 mm. Es gibt drei verschiedene Arten:

- Für den Dortmunder Biermarkt werden Marker mit der Aufschrift „Keine Nachfrage“ verwendet, um anzuzeigen, dass für bestimmte Marktsegmente keine Nachfrage besteht.
- Kleininvestitions-Marker (KIM) werden nur für das Expertenspiel verwendet.
- Sonderereignis-Marker (SEM) werden ebenfalls nur für das Expertenspiel benutzt.

KLARSTELLUNG:
In der Kickstarter-Version werden statt der hellblauen Quader kleine Bierfässer verwendet.

6. 18DO-Dortmund – Heat, Sweat and Beer (HSB)

Die Regeln verwenden für diese Variante die Abkürzung „HSB“. „HSB“ erweitert „The Railway Game“ um Dortmunder Bierbrauereien. Dieses neue Element umfasst den Biermarkt, Brauereien und Investitionskärtchen. Die Spieler investieren jetzt nicht nur in Eisenbahngesellschaften, sondern auch in kleine Brauereien und Brauerei-AGs. Die Zugkärtchen werden durch die Investitionskärtchen ersetzt, deren Funktion in Abschnitt 5.4.4 ausführlich erläutert wird.

6.1 HSB – Spielvorbereitungen

Die folgenden Spielpläne werden in die Mitte des Tisches gelegt:

- „18DO-Dortmund – 3 – 5 Players“
- „18DO-Dortmund – HSB Stock Market/ Aktienmarkt“ => „HSB-Aktienmarkt“
- „18DO-Dortmund – HSB Beer Market / Biermarkt“ => „HSB-Biermarkt“

6.1.1 HSB – Vorbereitung des Spielplans „18DO-Dortmund – 3 – 5 Players“

- Von jeder Eisenbahngesellschaft wird ein umgedrehter Bahnhofsmarker auf das jeweilige Startfeld auf den Spielplan gelegt. Das hilft den Spielern zu erkennen, wo jede Eisenbahngesellschaft mit dem Streckenbau beginnen wird, und sie können damit deren Potenzial beurteilen.
- Das graue Gleisplättchen „Dortmund City“, gekennzeichnet mit „HSB“, wird auf das **Hexfeld E12** gelegt.
- Bei drei oder vier Spielern wird das gelbe Gleisplättchen mit der Kennzeichnung „HSB“ auf das **Hexfeld H19** platziert.

6.1.2 HSB – Vorbereitung des Spielplans „HSB-Aktienmarkt“

- Zunächst werden die Investitionskärtchen nach Typ sortiert und eine je nach Spielerzahl unterschiedliche Anzahl auf die entsprechenden Felder von „HSB-Aktienmarkt“ platziert.

	Typ 2A	Typ 2B	Typ 3	Typ 4	Typ 5	Typ 6	Typ 8
3 Spieler	7	7	8	1	5	12	12
4 Spieler	9	9	11	6	6	14	12
5 Spieler	11	11	13	10	7	15	12

- Die Start-BAKs (Typ 1 und 2) werden neben „HSB-Aktienmarkt“ gelegt. Sie werden für die kleinen Brauereien des Startpakets verwendet. Die übrigen Investitionskärtchen werden, sortiert nach Typ, auf die entsprechenden Felder von „HSB-Aktienmarkt“ platziert, die Seite mit der Lokomotive nach oben.
- Die Kärtchen „Phasenänderung“ werden, wie darauf angegeben, in die entsprechenden Stapel mit den Investitionskärtchen einsortiert.
- Die Aktienzertifikate der Eisenbahngesellschaften werden auf die vorgegebenen Felder des Spielplans gelegt, die Direktoraktie immer obenauf.
- Die Aktienzertifikate der Brauerei-AGs werden je Brauerei-AG nach absteigenden Zertifikatsnummer sortiert, das Zertifikat mit der niedrigsten Nummer obenauf. Danach werden die Stapel auf die vorgegebenen Felder des Spielplans platziert.
- Für ein Spiel mit 3 oder 4 Spielern werden die Eisenbahnzertifikate der HHW Hansabahn Dortmund und die Brauereizertifikate der Dortmunder Hansa-Brauerei nicht verwendet.
- Der Rundenmarker kommt auf den weißen Kreis „SR / AR“.

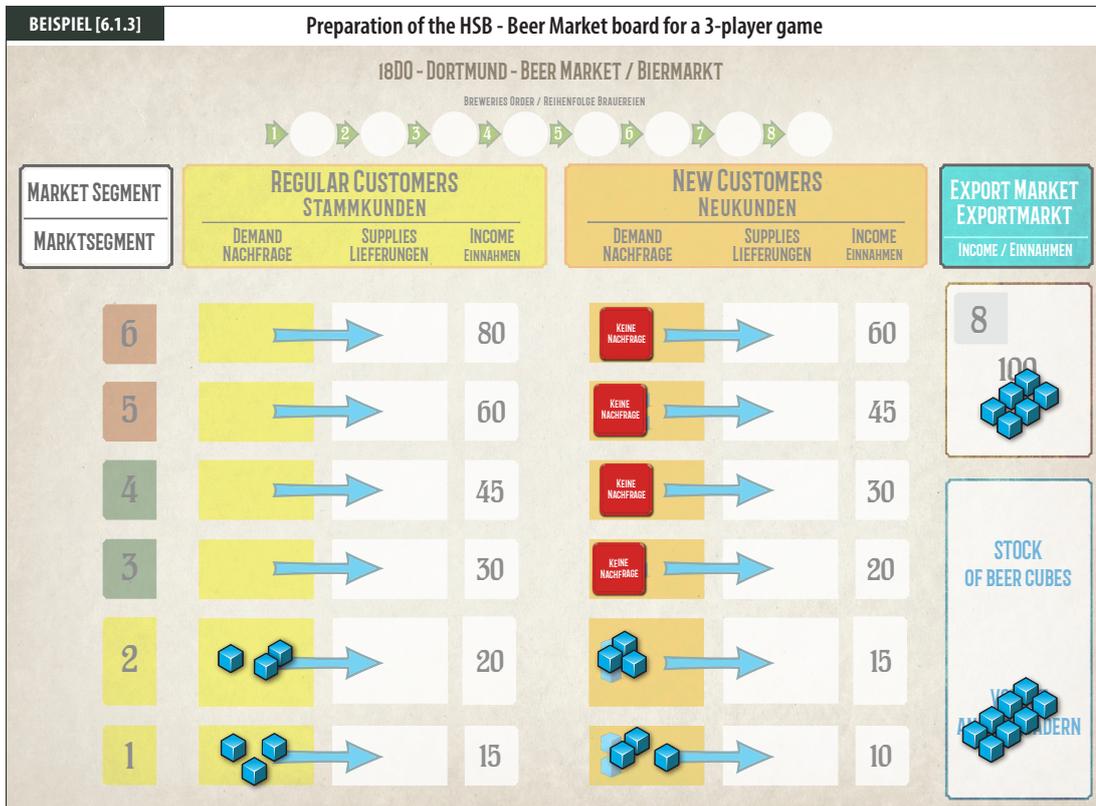
6.1.3 HSB – Vorbereitung des Spielplans „HSB – Biermarkt“

Auf den orangefarbenen Nachfragefeldern für Neukunden der Marktsegmente 3 bis 6 wird jeweils ein Marker „Keine Nachfrage“ platziert. Auf die gelben und orangefarbenen Nachfragefelder der anderen Marktsegmente werden Bierquader entsprechend der nachfolgenden Tabelle gelegt:

	Marktsegment 1	Marktsegment 2	Exportmarkt*)	Vorratsfeld
3 Spieler	jeweils 3	jeweils 3	6	8
4 Spieler	jeweils 4	jeweils 3	6	8
5 Spieler	jeweils 4	jeweils 4	8	10

*) auf das weiße Feld mit dem Wert „100“

Die überzähligen Bierquader kommen zurück in die Spielschachtel.



6.1.4 HSB – Vorbereitung der Gleisplättchen

Die beiden Gleisplättchen mit „TRG“ (# 1938 und # 1941) werden aussortiert, da sie nicht für „HSB“ verwendet werden. Die gelben Gleisplättchen werden nach Nummern sortiert und neben dem Spielplan „Dortmund“ ausgelegt, um den Spielern eine Vorstellung von den Gleisstrecken zu geben, die sie während der ersten Operationsrunden bauen können. Grüne, braune und graue Gleisplättchen werden in separaten Stapeln neben die gelben platziert. Sie werden kurz vor Beginn der entsprechenden Phasen ausgelegt.

6.1.5 HSB – Vorbereitung des Startpakets

Das Startpaket von „HSB“ besteht aus Besitzblättern der kleinen Brauereien, die rechts neben dem „HSB-Aktienmarkt“ bei den Gebotsfeldern angelegt werden. Dabei wird wie folgt vorgegangen:

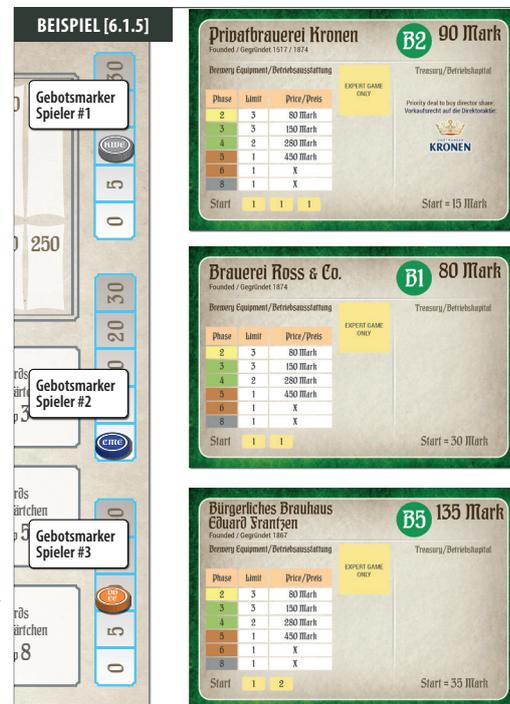
- Das Besitzblatt der „Private Kronenbrauerei“ wird an den obersten Block mit Gebotsfeldern angelegt.
- Die übrigen Besitzblätter der kleinen Brauereien werden gemischt und zufällig so viele Besitzblätter ausgewählt, wie Spieler teilnehmen. Dieser Besitzblätter werden unterhalb der „Private Kronenbrauerei“ jeweils neben einen anderen Block von Gebotsfeldern gelegt. Die übrigen Besitzblätter der kleinen Brauereien kommen aus dem Spiel.
- Der Bankhalter legt auf jedes Besitzblatt die entsprechenden Start-BAKs. Deren Anzahl und Typ sind auf den Besitzblätter unten links als Rechtecke angegeben. Die übrigen Start-BAKs kommen aus dem Spiel.

6.1.6 HSB – Sonstige Vorbereitungen

- Der Bankhalter zahlt jedem Spieler das Startkapital gemäß der Angabe auf dem grauen Feld des „HSB-Aktienmarkt“ aus.
- Dann mischt er die Besitzkärtchen der Privatbrauereien und teilt je eines verdeckt an jeden Spieler, einschließlich sich selbst, aus. Die Nummer der zugeteilten Privatbrauereien bestimmt die Spielerreihenfolge für die Startrunde. Der Spieler mit dem Kärtchen mit der niedrigsten Nummer wird Startspieler für die Startrunde, die anderen folgen entsprechend der aufsteigenden Nummern ihrer Privatbrauereien.

6.2 HSB – Spielablauf

„HSB“ beginnt mit einer Startrunde, auf die die erste Aktienrunde folgt. Nach der ersten Aktienrunde folgt eine Operationsrunde. Aktienrunden und Operationsrunden wechseln sich im weiteren Verlauf des Spiels einander ab, bis das Spiel nach der 6. Operationsrunde endet. Eine Operationsrunde beginnt mit



einer Eisenbahnrunde, gefolgt von einer Brauereirunde. Jede Operationsrunde besteht aus zwei und später drei abwechselnd durchzuführenden Eisenbahn- und Brauereirunden. Die Art der aktuellen Runde wird durch den Rundenmarker auf den Rundenfeldern am unteren Rand des Spielplans „HSB-Aktienmarkt“ angezeigt.

6.2.1 HSB – Spielphasen

Die Spielphasen sind die gleichen wie bei „TRG“ (siehe 4.2.1), nur mit dem Unterschied, dass ein Wechsel durch die Investitionskärtchen und nicht durch die Zugkärtchen hervorgerufen wird. Die durch den Beginn einer neuen Spielphase eintretenden Änderungen sind in der „HSB-Phasenübersicht“ aufgeführt.

6.2.2 HSB – Startrunde

Alle Spieler wählen jeweils einen Bahnhofsmarker unterschiedlicher Eisenbahngesellschaften aus. Diese Bahnhofsmarker fungieren in der Startrunde als Gebotsmarker. Beginnend mit dem Startspieler und dann in Spielerreihenfolge legt jeder Spieler seinen Gebotsmarker auf eines der Gebotsfelder neben der kleinen Brauerei seiner Wahl. Wenn für die ausgewählte kleine Brauerei bereits ein Gebotsmarker platziert ist, muss der aktive Spieler ein Gebotsfeld mit einem höheren Wert auswählen. Die Startrunde wird fortgesetzt, solange mehrere Gebote für dieselbe kleine Brauerei vorliegen. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, dessen Gebot übertroffen wurde, muss dieser Spieler ein neues Gebot abgeben, entweder für dieselbe kleine Brauerei oder für eine andere kleine Brauerei. In beiden Fällen muss der Gebotsmarker auf einen höheren Wert gesetzt werden, als jeder dort bereits vorhandene Gebotsmarker. Sobald alle Gebotsmarker bei unterschiedlichen kleinen Brauereien platziert sind, ist der Bietprozess abgeschlossen. Das Besitzblatt der kleinen Brauerei, für die kein Gebot abgegeben wurde, und die Besitzkärtchen der Privatbrauereien kommen aus dem Spiel.

🗨️ KOMMENTAR:

Wenn Spieler „18DO-Dortmund – HSB“ zum ersten Mal spielen, empfiehlt es sich, alle Besitzkarten der kleinen Brauereien verdeckt zu mischen und jedem Spieler ein Besitzblatt zufällig zuzuordnen. Die Spieler bezahlen nur den Preis für die kleine Brauerei, die sie erhalten.

Jeder Spieler zahlt den aufgedruckten Wert des vom ihm ausgewählten Besitzblattes zuzüglich seines Gebots an die Bank. Der Bankhalter zahlt das auf dem jeweiligen Besitzblatt angegebene Startkapital ins Betriebskapital der kleinen Brauereien. Die Reihenfolgemarken der kleinen Brauereien werden in absteigender Reihenfolge auf den Leiste „Brauerei-Reihenfolge“ des Spielplans „HSB-Biermarkt“ gelegt, der mit der höchsten Zahl ganz links.

Die Spielerreihenfolge für die nun folgende erste Aktienrunde wird durch das verbliebene Privatgeld der Spieler bestimmt. Der Spieler mit dem meisten Privatgeld wird Spieler Nr. 1. Die anderen Spieler folgen in absteigender Reihenfolge ihres privaten Geldes.

6.2.3 HSB – Erste Aktienrunde

Es gelten hier die gleichen Regeln wie für „TRG“ (siehe 4.2.3). Es dürfen allerdings noch keine Brauerei-AGs gegründet werden.

Vor der Beschreibung der anderen Aktienrunden folgt zunächst einmal eine Vorstellung der Gesellschaften, welche die Spieler während der Startrunde und den Aktienrunden erwerben können.

6.3 HSB – Die Gesellschaften

6.3.1 HSB – Eisenbahn-Aktiengesellschaften

Die Eisenbahngesellschaften haben die gleiche Funktionalität wie bei „TRG“ (siehe 4.3.2). Der einzige Unterschied besteht darin, dass einer Eisenbahngesellschaft keine Marker der Privatbrauereien zugewiesen werden können, und der Transport von Dortmunder Exportbier anders abgewickelt wird.

6.3.2 HSB – Brauereien

Die Brauereien sind ein einzigartiges Element von „18DO-Dortmund - Heat, Sweat & Beer“. Zu Beginn des Spiels sind nur kleine Brauereien aktiv. Später im Spiel können Brauerei-Aktiengesellschaften (Brauerei-AGs) gegründet werden. Brauereien bauen keine Gleise. Sie kaufen nur Brauereiausstattung und liefern Bier an den Dortmunder Biermarkt oder den Exportmarkt.

6.3.2.1 HSB – Kleine Brauereien

Die kleinen Brauereien können nur in der Startrunde gekauft werden und beginnen ihre erste Brauereirunde bereits mit einer Brauereiausstattung (BAKs) entsprechend der nachfolgenden Tabelle:

No.	Name	Preis	BAKs
B1	Brauerei Ross & Co.	80 Mark	2x BEC 1 / 0x BEC 2
B2	Privatbrauerei Kronen	90 Mark	3x BEC 1 / 0x BEC 2
B3	Tremonia Brauerei F. Lehmnkuhl	100 Mark	0x BEC 1 / 1x BEC 2
B4	Borussia Brauerei	120 Mark	1x BEC 1 / 1x BEC 2
B5	Bürgerliches Brauhaus Eduard Frantzen	135 Mark	1x BEC 1 / 1x BEC 2
B6	Quellen-Brauerei	155 Mark	2x BEC 1 / 1x BEC 2
B7	Dampfbierbrauerei Herberz & Co.	165 Mark	0x BEC 1 / 2x BEC 2
B8	Dortmunder Löwenbrauerei	185 Mark	1x BEC 1 / 2x BEC 2

Das Besitzblatt einer kleinen Brauerei zählt gegen das Zertifikatslimit und darf nicht verkauft oder freiwillig aufgegeben werden. Es kann jedoch nach Beginn der grünen Phase gegen ein Aktienzertifikat der Brauerei-AGs eingetauscht werden.

6.3.2.2 HSB – Brauerei-Aktiengesellschaften

Nach dem Beginn der grünen Phase können die folgenden Brauerei-AGs gegründet werden:

Name	Aufteilung der Zertifikate	Anzahl
Dortmunder Union-Brauerei	30% / 5 x 10% / 20%	7
Dortmunder Aktien-Brauerei	20% / 2x 20% / 4x 10%	7
Ritter-Brauerei	30% / 5 x 10% / 20%	7
Kronen-Brauerei Dortmund	30% / 5 x 10% / 20%	7
Stifts-Brauerei	40% / 4 x 10% / 20%	6
Dortmunder Hansa-Brauerei *)	30% / 7 x 10%	8

*) nur bei 5 Spielern

Brauerei-AGs haben dieselbe Funktionalität wie die kleinen Brauereien. Allerdings können sie mehr Betriebskapital generieren und damit bessere Brauereiausstattung erwerben, was wiederum zu höheren Einnahmen führt. Für die Direktoren der Brauerei-AGs gelten dieselben Regeln wie bei den Eisenbahngesellschaften.

6.4 HSB – Andere Aktienrunden

Grundsätzlich gelten die gleichen Regeln wie bei „TRG“ (siehe 4.4). Daher werden nachfolgend nur die zusätzlichen Regeln für die Brauereien und kleinere Regeländerungen aufgeführt.

6.4.1 HSB – Gründung einer Aktiengesellschaft

Eine Eisenbahngesellschaft wird durch den Kauf ihrer Direktoraktie gegründet. Die Gründung einer Brauerei-AG kann ebenso erfolgen oder alternativ durch den Eintausch einer kleinen Brauerei (siehe 6.4.5).

Bei der Gründung einer neuen Gesellschaft muss ihr Kursmarker in den für sie vorgesehene Aktienkurs-tabelle platziert werden.

Bei der Gründung einer Brauerei-AG muss außerdem deren grüner Reihenfolge-Marker auf die letzte Position der Leiste „Brauerei-Reihenfolge“ auf dem „HSB-Biermarkt“ gelegt werden. Dies kann sich durch den Eintausch einer kleinen Brauerei ändern (siehe 6.4.5).

6.4.2 HSB – Inbetriebnahme einer Aktiengesellschaft

Die Inbetriebnahme einer Aktiengesellschaft erfolgt, sobald 5 Aktienanteile von Spielern erworben wurden. Der Direktor einer Aktiengesellschaft, die in der braunen oder grauen Phase in Betrieb geht, kann sofort bis zu 20% Aktienanteile dieser Gesellschaft in den Bank Pool verkaufen. Diese Aktion kann sofort und außerhalb der Spielerreihenfolge durchgeführt werden und gilt nicht als Zug des Spielers für die Aktienrunde. Dieser Verkauf ändert nichts am Aktienkurs.

6.4.3 HSB – Erwerb von Aktienzertifikaten einer gegründeten Brauerei-AG

Alternativ zu einem Kauf können Aktienzertifikate von Brauerei-AGs auch mittels Eintausch einer kleinen Brauerei erworben werden (siehe 6.4.5).

6.4.4 HSB – Anteilslimit und Zertifikatslimit

Es gelten die gleichen Limits wie bei „TRG“ (siehe 4.4.4). Zusätzlich zu den Aktienzertifikaten zählen die Besitzblätter der kleinen Brauereien gegen das Zertifikatslimit.

6.4.5 HSB – Eintausch einer kleinen Brauerei

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, eine kleine Brauerei gegen ein Aktienzertifikat einer Brauerei-AG einzutauschen:

- Eintausch gegen die Direktor-Aktie einer Brauerei-AG zwecks Gründung dieser Brauerei-AG. Der Preis für die Direktoraktie reduziert sich um den Wert einer 10%-Aktie (oder 20% bei der Quellen-Brauerei). Der gesamte Besitz der kleinen Brauerei wird auf das Besitzblatt der neugegründeten Brauerei-AG übertragen. Das Besitzblatt der kleinen Brauerei wird aus dem Spiel genommen.

Wenn eine Brauerei-AG auf diese Weise gegründet wurde, aber bis zum Ende der Aktienrunde weniger als 50% ihrer Aktienanteile in Spielerhand sind, werden zusätzliche Aktienzertifikate in den Bank Pool gelegt, um dies zu erreichen. Der Kursmarker wird für jeden 10%-Anteil, der in den Bank Pool verschoben wurde, um ein Feld auf der Kurstabelle nach links verschoben. Die Brauerei-AG erhält den Kurswert für diese Aktien, nachdem der Wert angepasst wurde.

- Eintausch gegen einen 10%-Anteil aus dem Besitz einer Brauerei-AG. Der Besitz der kleinen Brauerei wird auf das Besitzblatt der Brauerei-AG übertragen. Wird dadurch das Limit für die

BAKs der Brauerei-AG überschritten, muss der Direktor entscheiden, welche BAKs er aus dem Spiel nimmt.

- c) Eintausch gegen ein Aktienzertifikat aus dem Bank Pool. Das Betriebskapital der kleinen Brauerei geht an die Bank. Die BAKs der kleinen Brauerei kommen aus dem Spiel.

Der Reihenfolge-Marker der eingetauschten kleinen Brauerei kommt aus dem Spiel. In den Fällen a) und (b entscheidet der Direktor der Brauerei-AG, ob seine Brauerei-AG die Position des entfernten Reihenfolge-Markers für ihren Reihenfolge-Marker übernimmt.

In den Fällen von b) und c) ist es möglich, dass eine kleine Brauerei gegen ein 20%-Zertifikat eingetauscht wird. In diesem Fall muss der Besitzer der kleinen Brauerei den Kurswert des zusätzlichen 10% -Anteils entweder in das Betriebskapital (Fall b) oder an die Bank (Fall c) bezahlen.

6.4.6 HSB – Verkauf von Aktienzertifikaten

Hierfür gelten dieselben Regeln wie bei „TRG“ (siehe 4.4.5).

6.4.7 HSB – Veränderung der Kurswerte in der Aktienrunde

In der Aktienrunde verändert sich der Kurswert einer Aktiengesellschaft nur dann, wenn ihr Direktor ihre Aktienzertifikate verkauft hat.

Verkaufsaktion	Veränderung Kurswert	Auszahlung
Direktor verkauft eigene Aktien	ein Feld nach links je verkauftem 10%-Anteil	Kurswert vor der Kursveränderung
Direktor verkauft Aktien aus dem Besitz seiner Gesellschaft in der braunen oder grauen Phase (siehe 6.4.2)	keine Kursveränderung	aktueller Kurswert
Brauerei-AG verkauft eigene Aktien zwecks Inbetriebnahme (siehe 6.4.5 a)	ein Feld nach links je verkauftem 10%-Anteil	Kurswert <u>nach</u> der Kursveränderung

Es erfolgt keine Erhöhung des Kurswertes, wenn sich am Ende einer Aktienrunde alle Aktien einer Gesellschaft in Spielerhand befinden.

6.4.8 HSB – Bankrott einer Eisenbahngesellschaft oder einer Brauerei-AG

Gelangt der Kursmarker einer Gesellschaft auf das rote „bankrott“-Feld einer Kurstabelle, wird diese Gesellschaft geschlossen. Alle Aktienzertifikate der bankrotten Gesellschaft, die sich noch im Besitz von Spielern befinden, werden entschädigungslos in die Auslage des „HSB-Aktienmarkt“ zurückgelegt. Der Kursmarker bleibt auf dem roten Feld, bis die Gesellschaft wieder neu gegründet wird.

Das Besitzblatt geht an den Bankhalter zurück, mit allem was sich darauf befindet. Dieser legt das Betriebskapital zurück in die Bank und nimmt die Investitionskärtchen aus dem Spiel. Bei einer bankrotten Eisenbahngesellschaft werden außerdem alle bereits auf dem Spielplan „Dortmund“ platzierten Bahnhofsmarker aus dem Spiel genommen, mit Ausnahme des Heimatbahnhofes. Bei einer bankrotten Brauerei-AG wird der Reihenfolgemarkers aus der Leiste „Brauerei-Reihenfolge“ entfernt.

6.4.9 HSB – Neugründung einer bankrotten Gesellschaft

Ab der nächsten Aktienrunde, die auf den Bankrott folgt, kann eine bankrotte Gesellschaft wieder neu gegründet werden. Für die Gründung und Inbetriebnahme einer bankrotten Gesellschaft gelten dieselben Regeln wie für erstmalig gegründete Gesellschaften. Die ehemals bankrotte Gesellschaft beginnt jedoch mit einem Handicap:

- Eisenbahnunternehmen erhalten nur die Bahnhofsmarker, die beim Bankrott nicht vom Spielplan „Dortmund“ entfernt wurden, sich also noch im Spiel befinden.
- Brauerei-AGs haben nur noch 8 Aktienanteile. Zwei 10%-Aktienzertifikate werden aus dem Spiel genommen.

6.5 HSB – Operationsrunden

Während der Operationsrunden führen die Gesellschaften ihre Aktionen durch, die von ihren Besitzern bzw. Direktoren bestimmt werden. Eine Operationsrunde besteht aus zwei oder drei Eisenbahnrunden, auf die jeweils eine Brauereirunde folgt. Nach der letzten Brauereirunde einer Operationsrunde folgt eine Aktienrunde.

❗ KOMMENTAR:

Wenn ein Direktor während der Aktienrunde Aktienzertifikate seiner Gesellschaft verkauft und der Kursmarker dadurch in den roten Bereich verschoben wird, erhält der Direktor den Aktienkurswert aller verkauften Aktienanteile wie bei einem normalen Verkauf.

6.5.1 HSB – Eisenbahnrunden

Die Aktivitäten der Eisenbahngesellschaften sind bis auf einige Änderungen die gleichen wie bei „TRG“ (siehe 4.5). Die Änderungen sind im Einzelnen:

- Anstelle von Zugkärtchen kaufen die Eisenbahngesellschaften Investitionskärtchen, die sie auf ihren Besitzblättern mit der Abbildung der Lokomotive sichtbar ablegen.
- Beim Erstellen oder Erweitern von Gleisanschlüssen zu Standorten von Kohlebergwerken oder Stahlwerken wird das nächste verfügbare Investitionskärtchen von der Auslage auf „HSB-Aktienmarkt“ entfernt und aus dem Spiel genommen.
 - » Eisenbahngesellschaften müssen 30 Mark für diese Aktion aus ihrem Betriebskapital bezahlen.
 - » Auf dem entfernten Investitionskärtchen befinden sich Bierquader, die entweder in einem gelben Quadrat, einem orangefarbenen Quadrat oder in beiden Quadraten angezeigt werden. Die gleiche Anzahl von Bierquadern wird auf dem Spielplan „HSB-Biermarkt“ vom Vorratsfeld auf die gleichfarbigen Nachfragefelder verschoben. Der Typ des Investitionskärtchens bestimmt dabei das Marktsegment dem den Bierquader hinzugefügt werden.
 - » Wenn nicht mehr genügend Bierquader auf dem Vorratsfeld vorhanden sind, werden fehlende Bierquader aus den Nachfragefeldern entnommen. Hierbei werden die gleichen Regeln angewandt wie beim Auffüllen der Nachfragefelder am Ende jeder Brauereirunde (siehe 6.5.2.9).

Befindet sich gegen Ende des Spiels kein Investitionskärtchen vom Typ 6 mehr in der Auslage auf „HSB-Aktienmarkt“, kann eine Eisenbahngesellschaft trotzdem einen Gleisanschluss erstellen oder erweitern, indem sie 30 Mark an die Bank zahlt. Da in diesem Fall kein Investitionskärtchen entfernt wird, werden auch keine Bierquader in die Nachfragefelder verschoben.

- Bevor eine Eisenbahngesellschaft Dortmunder Exportbier transportieren kann, muss eine Brauerei während der Brauereirunde Bierquader auf ein Zugkärtchen der Eisenbahngesellschaft „verladen“ haben. In der Eisenbahnrunde nach der Platzierung der Bierquader muss der Zug eine Route befahren, die sowohl das Hexfeld „Dortmund City“ als auch ein rotes Fernverbindungsfeld umfasst. Die Regeln bezüglich der Routenanforderungen und der Berechnung des zusätzlichen Einkommens bleiben unverändert.

6.5.2 HSB – Brauereirunden (BR)

Auf jede Eisenbahnrunde folgt eine Brauereirunde, in der die Brauereien aktiv sind. Ihre Reihenfolge wird durch die Position ihres Reihenfolgemarkers auf der Leiste „Brauerei-Reihenfolge“ auf „HSB-Biermarkt“ bestimmt. Von links nach rechts führt jede Brauerei alle ihre Aktionen aus, bevor die nächste Brauerei an der Reihe ist. Nachdem alle Brauereien in der BR aktiv waren, wird die Reihenfolge der Brauereien neu geordnet (siehe 6.5.2.8) und die Nachfragefelder der Marktsegmente für die nächste Brauereirunde vorbereitet (siehe 6.5.2.9).

6.5.2.1 HSB – Aktionen der Brauereien

Die Brauereien führen in der Brauereirunde folgende Aktivitäten aus, die genau in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden müssen:

1. Aufgabe von Brauereiausstattung => freiwillige Abgabe von BAKs
2. Lieferungen an den Dortmunder Biermarkt => verpflichtend, wenn möglich
3. Verladung von Dortmund Export-Bier auf Züge (Zugkärtchen) => freiwillig
4. Berechnung des Einkommens und Auszahlung durch die Bank => verpflichtend
5. Entscheidung ob eine Dividende ausgezahlt oder für das Betriebskapital einbehalten wird => verpflichtend
6. Kauf neuer Brauereiausstattung => freiwillig; jedoch verpflichtend, wenn bei Brauerei-AGs kein BAK vorhanden

Einmal während ihres Zuges kann eine Brauerei-AG zu einem beliebigen Zeitpunkt eines ihrer Zertifikate entweder an den Bank Pool verkaufen oder aus dem Bank Pool herauskaufen.

6.5.2.2 HSB – Aufgabe von Brauereiausstattung (BAK)

Brauereiausstattung überaltert nicht in der gleichen Art und Weise wie die Züge der Eisenbahngesellschaften. Die Aufgabe von BAKs kann aus verschiedenen Gründen erfolgen:

- a) Freiwillig zu Beginn ihres Spielzuges in einer Brauereirunde, da
 - » die Brauerei bereits das Maximum an BAKs besitzt, sie aber am Ende ihres Spielzuges einen neuen BAK-Typ kaufen möchte.
 - » die Brauerei nur ein einziges BAK besitzt, mit dem nur die Nachfrage des niedrigsten Marktsegments beliefert werden kann und folglich nur ein geringes Einkommen erzielt wird. Sie hat jedoch nicht genügend Betriebskapital, um ein neues BAK für ein höheres Marktsegment zu kaufen. Bei freiwilliger Aufgabe ihres einzigen BAK kann der Direktor einen erzwungenen Kauf eines BAK auslösen (siehe 6.5.2.7), der es ihm ermöglicht, diesen Kauf mit seinem Privatgeld zu subventionieren.

- b) Zwangsweise, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:
 - » Das Limit für BAKs hat sich aufgrund eines Phasenwechsels geändert. Überzählige BAKs müssen dann sofort aus dem Spiel genommen werden (nach Wahl des Direktors oder Eigentümers). Das Limit ist für kleine Brauereien und Brauerei-AGs unterschiedlich!
 - » Es besteht zu Beginn einer Brauereirunde keine Nachfrage mehr für ein Marktsegment. Alle BAKs des entsprechenden Typs werden sofort aus dem Spiel entfernt.

6.5.2.3 HSB – Belieferung des Dortmunder Biermarktes

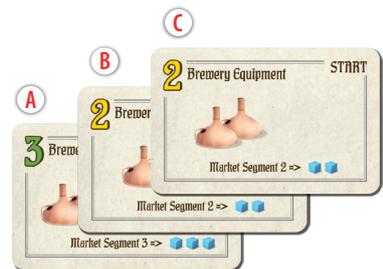
Diese Bierlieferungen erfolgen durch Verschieben von Bierquadrern aus den Nachfragefeldern auf die angrenzenden Lieferfelder innerhalb desselben Marktsegments, wie durch die blauen Pfeile angezeigt. Die Anzahl der blauen Quader auf den BAKs gibt die Anzahl der Bierquader an, die von der besitzenden Brauerei geliefert werden können.

Die Lieferung an ein Marktsegment kann nur mittels eines BAK-Typs mit der gleichen Nummer oder einer höheren Nummer erfolgen.

KOMMENTAR:
Mit einem BAK Typ 3 können die Marktsegment 1 bis 3 beliefert werden, aber niemals die Marktsegment 4 bis 6. Besitzt eine Brauerei mehrere BAKs, so empfiehlt es sich, bei der Lieferung diese in absteigender Nummer ihres Typs zu verwenden.

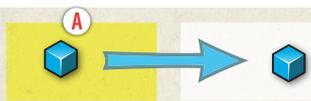
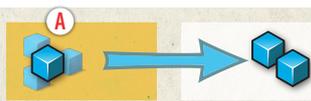
BEISPIEL [6.5.2.3]

Eine Brauerei besitzt diese BAKs:



Situation am Biermarkt bevor eine Brauerei mit der Bierlieferung beginnt. Verwendung der BAKs wird durch die Buchstaben in den Kreisen angezeigt.

Die Einnahmen sind wie folgt:
 BAK Typ 3: $1 \times 30 \text{ M} + 1 \times 20 \text{ M} + 1 \times 20 \text{ M} = 70 \text{ M}$
 BAK Typ 2: $1 \times 20 \text{ M} + 1 \times 15 \text{ M} = 35 \text{ M}$
 BAK Typ 1: $1 \times 15 \text{ M} + 1 \times 10 \text{ M} = 25 \text{ M}$

3		30		20
2		20		15
1		15		10

6.5.2.4 HSB – Belieferung des Exportmarktes

Die BAKs vom Typ 5, Typ 6 und Typ 8 verfügen über eine Exportkapazität, die durch den abgebildeten Thermowaggon angezeigt wird. Über einige der blauen Quader auf diesen BAKs befinden sich rote Pfeile, die auf den Thermowaggon zeigen. Nur die blauen Quader mit einem roten Pfeil darüber können für die Lieferung von Dortmunder Exportbier an den Exportmarkt verwendet werden.

Die Lieferung von Bier an den Exportmarkt erfolgt in zwei Schritten. Der erste Schritt ist das Verladen von Bierquadrern auf die Zugkärtchen der Eisenbahngesellschaften. Diese Bierquader werden dann als „Export-Bierquader“ (= EBQs) bezeichnet. Der zweite Schritt findet in der nachfolgenden Eisenbahnrunde statt, wenn die mit EBQs beladenen Züge eine Export-Route befahren. Eine Export-Route ist eine verfügbare Route, die sowohl das Hexfeld „Dortmund City“ als auch ein rotes Fernverbindungs-feld einschließt.

Bierquader für den Exportmarkt werden aus dem Vorratsfeld entnommen und auf leere blaue Quader der Zugkärtchen gelegt. Wenn nicht genügend Bierquader im Vorratsfeld vorhanden sind, werden Bierquader aus den Nachfragefeldern für die fehlende Anzahl verwendet. Diese Bierquader müssen aus dem gefüllten Nachfragefeld des Marktsegments mit dem niedrigsten Preis entnommen werden.

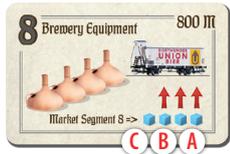
Damit eine Brauerei Bierquader auf Züge für die Lieferung an den Exportmarkt verladen kann, müssen zum Zeitpunkt der Verladung folgende Anforderungen erfüllt sein:

- a) Die Brauerei muss BAKs vom Typ 5, 6 oder 8 besitzen.
- b) Die verwendeten Züge müssen zum Zeitpunkt der Verladung eine Export-Route befahren können.
- c) Der Direktor der Eisenbahngesellschaft muss der Beladung seiner Züge mit EBQs zustimmen.

Eine Brauerei kann die Exportkapazität eines BAK auf verschiedene Züge verteilen. Außerdem ist sie nicht verpflichtet die Exportkapazität auf Züge zu verladen. Stattdessen kann sie diese teilweise oder komplett für die Belieferung des Dortmunder Biermarktes verwenden.

BEISPIEL [6.5.2.4]

Eine Brauerei besitzt dieses BAK:



- A Zwei Bierquader werden auf Zug No. 1 verladen
- B Ein Bierquader wird auf Zug No. 2 verladen
- C Ein Bierquader wird an das Marktsegment 6 des Dortmunder Biermarktes geliefert

Der Direktor der Brauerei ist auch Direktor einer Eisenbahngesellschaft, die diese beiden Züge besitzt:



Zug No. 1



Zug No. 2

6		80		60	8 100
5		60		45	
4		45		30	
3		30		20	
					STOCK OF BEER QUADERS

6.5.2.5 HSB – Ermittlung der Einnahmen einer Brauerei und deren Auszahlung

Eine Brauerei erhält Einnahmen für jeden Bierquader, den sie auf ein Lieferfeld verschiebt, entsprechend dem rechts daneben angegebenen Betrag. Für jeden Bierquader den sie auf einen Zug verlädt, erhält die Brauerei 100 Mark. Die Einnahmen können wie folgt verwendet werden:

- a) Kleine Brauereien können entweder 100% für das Betriebskapital einbehalten oder jeweils 50% an den Eigentümer auszahlen und 50% einbehalten.
- b) Brauerei-AGs können 100% für das Betriebskapital einbehalten oder 100% als Dividende auszahlen. Die Dividende für Zertifikate, die sich noch im Besitz der Brauerei befinden, geht ins Betriebskapital. Die Dividende für Aktienzertifikate im Bank Pool verbleibt bei der Bank.

Vor der Auszahlung der Einnahmen an den Besitzer oder an die Aktionäre, wird der Gesamtbetrag auf volle 10 Mark abgerundet. Der Abrundungsbetrag geht in das Betriebskapital der Brauerei. Je nachdem, wie das Einkommen einer Brauerei-AG verwendet wird, ändert sich der Aktienkurs der Gesellschaft in gleicher Weise wie bei Eisenbahngesellschaften (siehe 4.5.6.3).

6.5.2.6 HSB – Kauf von Brauereiausstattung (BAK)

Eine Brauerei kann BAKs nur von der Bank kaufen. Während der gelben Phase kann eine Brauerei bis zu zwei BAKs je Brauereirunde erwerben. Ab der grünen Phase ist nur noch der Kauf von einem BAK pro Brauereirunde möglich. Eine Brauerei, die bereits die maximale Anzahl von BAKs besitzt, darf kein weiteres BAK kaufen.

Besitzer kleiner Brauereien können bis zu 50% des Preises eines BAK mit ihrem Privatgeld subventionieren, selbst wenn die kleine Brauerei bereits BAKs besitzt. Die kleine Brauerei muss jedoch zuerst ihr gesamtes Betriebskapital für den Kauf einsetzen.

Eine Brauerei-AG, die bereits BAKs besitzt, kann ein weiteres BAK nur mit ihrem Betriebskapital erwerben. Sie kann allerdings die Aktion „Verkauf eines eignen Aktienzertifikats“ nutzen, um so über das notwendige Betriebskapital zu verfügen.

Kleine Brauereien dürfen keine BAKs vom Typ 6 oder Typ 8 kaufen.

6.5.2.7 HSB – Pflicht zum Besitz von Brauereiausstattung

Besitzt eine kleine Brauerei am Ende ihres Spielzugs kein BAK, so muss sie nur dann ein BAK kaufen, wenn sie über das notwendige Betriebskapital verfügt. Fehlt es hieran, kann der Besitzer freiwillig den Differenzbetrag mit seinem Privatgeld zuschießen. Eine kleine Brauerei kann jedoch ihren Spielzug beenden, ohne ein BAK zu besitzen. Sie bleibt im Spiel und ihr Besitzblatt zählt weiterhin gegen das Zertifikatslimit.

Wenn hingegen ein Brauerei-AG am Ende ihres Spielzugs kein BAK besitzt, ist sie immer zum Kauf eines BAK verpflichtet. Reicht das Betriebskapital dafür nicht aus, kommt es zum Zwangskauf einer Brauereiausstattung. Diese läuft genauso ab wie der Zwangskauf eines Zuges bei den Eisenbahngesellschaften (siehe 4.5.7.5).

6.5.2.8 HSB – Reihenfolge der Brauereien für die nächste Brauereirunde

Nachdem alle Brauereien in der aktuellen Brauereirunde an der Reihe waren, wird die Reihenfolge für die nächste Brauereirunde neu festgelegt. Die BAKs jeder Brauerei werden nach absteigender Reihenfolge

☞ KOMMENTAR:

Eine Brauerei, die das letzte Investitionskärtchen vom Typ 2 kauft, kann im gleichen Spielzug auch noch ein BAK Typ 3 erwerben.

BEISPIEL [6.5.2.8]

Reihenfolge der Brauereien in der laufenden Brauereirunde



Am Ende der laufenden Brauereirunde besitzen die Brauereien folgende BAKs:



Reihenfolge der Brauereien für die nächste Brauereirunde



BEISPIEL [6.5.2.9-3.]

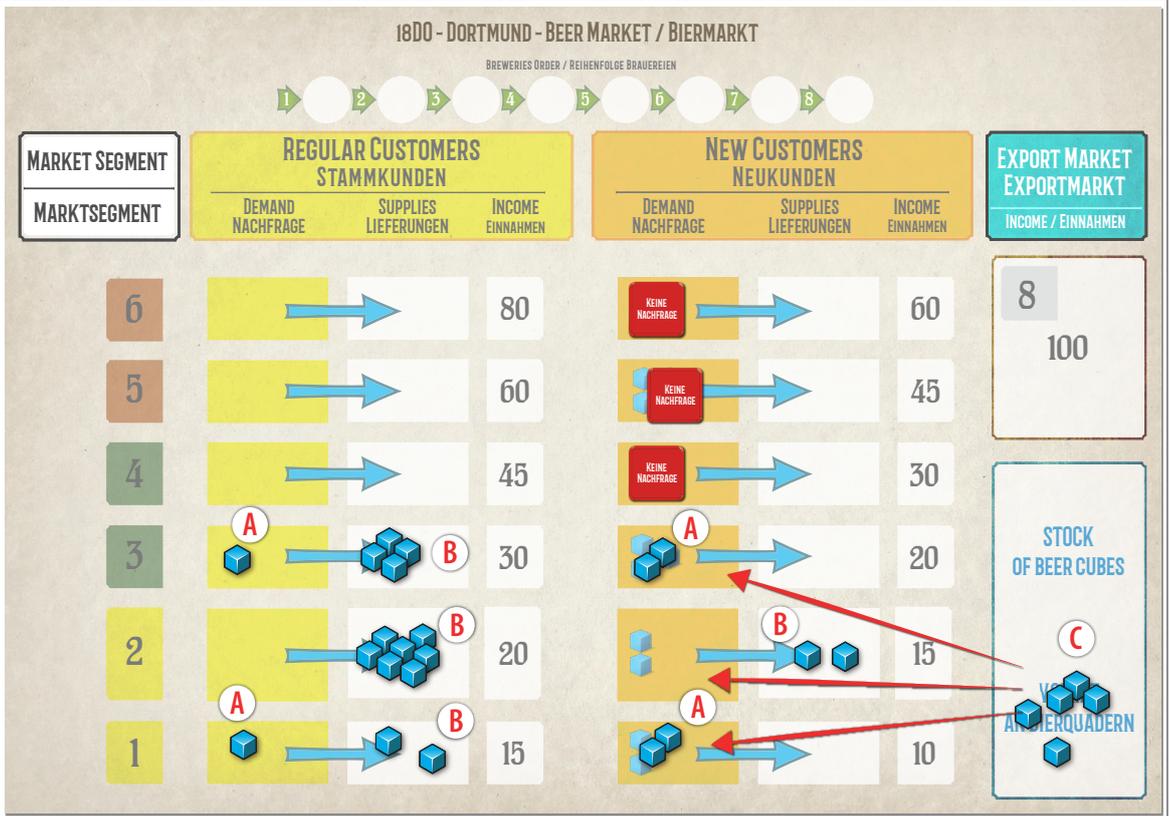
Am Ende von Schritt 2 befinden sich Bierquader in den gelben Nachfragefeldern der Marktsegmente 3 und 4. Im Marktsegment 1 befindet sich bereits ein Marker „Keine Nachfrage“ aus einer früheren Brauereirunde. Da sich im gelben Nachfragefeld von Marktsegment 2 kein Bierquader befindet, wird auch hier der Marker „Keine Nachfrage“ in das orangefarbene Nachfragefeld platziert.

1. Alle noch auf den Nachfragefeldern befindlichen Bierquader werden auf das Vorratsfeld verschoben.
2. Danach werden alle Bierquader auf den weißen Lieferfeldern auf die gelben Nachfragefelder innerhalb desselben Marktsegments bewegt. Damit werden alle Bierlieferungen der abgelaufenen Brauereirunde zur Nachfrage der Stammkunden in der nächsten Brauereirunde.
3. Anschließend wird überprüft, ob sich unterhalb des niedrigsten Marktsegments mit Bierquadern noch Marktsegmente ohne Bierquader befinden, die noch keinen Marker „Keine Nachfrage“ aufweisen. Sollte das der Fall sein, wird in den Nachfragefeldern der Neukunden dieser Marktsegmente ein Marker „Keine Nachfrage“ platziert (siehe Beispiel links).
4. Zuletzt werden die leeren orangefarbenen Nachfragefelder ohne Marker „Keine Nachfrage“ mit Bierquadern gemäß der in jedem dieser Nachfragefelder angegebenen Anzahl gefüllt. Die Platzierung von Bierquadern beginnt mit dem höchsten Marktsegment. Die Bierquader werden aus dem Vorratsfeld entnommen. Wenn sich dort kein Bierquader mehr befindet, werden fehlenden Bierquader aus den Nachfragefeldern des niedrigsten Marktsegments entnommen, jedoch niemals aus einem gelben Nachfragefeld im selben Marktsegment (siehe Beispiel unten).

BEISPIEL [6.5.2.9-4.]

Zu Beginn von Schritt 4 enthalten nur die Marktsegmente 5, 4 und 3 Bierquader in ihren gelben Nachfragefeldern. Die Marktsegmente 1 und 2 sind bereits durch einen Marker „Kein Bedarf“ blockiert. Nachdem das orangefarbene Nachfragefeld des Marktsegments 5 mit Bierquadern gefüllt wurde, befindet sich auf dem Vorratsfeld nur noch 1 Bierquader. Dieser wird zusammen mit 2 Bierquadern aus dem gelben Nachfragefeld von Marktsegment 3 auf das orangefarbene Nachfragefeld des Marktsegments 4 verschoben. Das orange Nachfragefeld des Marktsegments 3 kann nicht mehr befüllt werden, da weder Bierquader auf dem Vorratsfeld noch in einem niedrigeren Marktsegment vorhanden sind.

BEISPIEL [6.5.2.9]



- A Verbliebene Bierquader auf den Nachfragefeldern kommen in den Vorrat.
- B Alle Bierquader auf weißen Lieferfeldern werden auf gelbe Nachfragefelder verschoben.
- C Auffüllen der orange Nachfragefelder mit Bierquadern mit Bierquadern aus dem Vorrat entsprechend der abgebildeten Anzahl.

6.6 HSB – Ende des Spiels

Wenn die letzte Brauereirunde der 6. Operationsrunde gespielt ist, ermitteln alle Spieler den Wert ihres Privateigentums, der aus ihrem privaten Geld und dem Kurswert ihrer Aktienzertifikate besteht. Wenn ein Spieler noch eine kleine Brauerei besitzt, zählt deren aufgedruckter Wert ebenfalls zum Privateigentum. Der reichste Spieler gewinnt „18DO-Dortmund – Heat, Sweat & Beer“.

6.7 HSB – Sonstiges

Siehe 4.7.

7. 18DO-Dortmund – Das Expertenspiel (EXP)

Das Expertenspiel erweitert „18DO-Dortmund – Heat, Sweat & Beer“ um neue Funktionen, die hauptsächlich für die Brauereirunde gelten. Folgende Änderungen werden vorgenommen:

- Die Kleininvestitions-Marker (KIM) werden verwendet (siehe 7.1).
- Die Sonderereignis-Marker (SEM) werden verwendet (siehe 7.2).
- Die Startrunde wird geringfügig geändert (siehe 7.4).
- Die Eisenbahnunternehmen können einen KIM „Thermowaggon“ erwerben (siehe 7.5).
- Während der Brauereirunde können die Brauereien einen KIM kaufen und einen SEM erwerben (siehe 7.6).

7.1 EXP – Kleininvestitions-Marker (KIM)

Die KIM stellen „kleine“ Investitionen dar und dürfen mit Ausnahme des „Thermowaggon“ nur von Brauereien gekauft werden. Alle KIM haben einen grauen Hintergrund und einen farbigen Querbalken. Die Farbe des Querbalkens zeigt an, ab welcher Phase dieser KIM zum ersten Mal verwendet werden kann. Er darf jedoch bereits in einer früheren Phase gekauft werden. Eine Brauerei kann gleichzeitig nur so viele KIM besitzen wie Kästchen auf ihrem Besitzblatt im Bereich „Equipment/Ausstattung“ vorhanden sind.

Die KIMs werden von den Brauereien auf ihrem Besitzblatt abgelegt. Bei den kleinen Brauereien ist dafür ein beigefarbenes Feld mit der Bezeichnung „Expert Game only“ vorgesehen. Bei den Brauerei-AGs dienen ein oder zwei Felder in einem grau unterlegten Bereich für die Ablage.

Ein KIM kann während der Aktion „Kauf eines BAK“ erworben werden. Eine Brauerei darf während der gelben Phase einen BAK und einen KIM oder zwei BAKs von der Bank kaufen. Ab der grünen Phase ist nur noch der Kauf eines BAK oder eines KIM von der Bank möglich. KIMs dürfen auch von anderen Brauereien erworben werden. Der Preis muss mindestens 50% und darf maximal 150% des aufgedruckten Preises betragen. KIMs überaltern niemals. Eine Brauerei, die bereits die maximale Anzahl von KIMs besitzt, darf einen anderen erst dann kaufen, wenn sie einen KIM aus ihrem Besitz vor dem Kauf zurück in die Auslage auf den „HSB-Aktienmarkt“ legt.

Es gibt drei verschiedene Arten von KIMs: Bierlokale, Flaschenabfüllung und Thermowaggon. Eine Brauerei darf zwei KIMs des gleichen Typs besitzen. Die Anzahl der im Spiel befindlichen KIMs hängt von der Spielerzahl ab (siehe Tabellen in den Abschnitten zu den einzelnen KIMs).

7.1.1 EXP – Bierlokale

Der KIM „Bierlokale“ verschafft den besitzenden Brauereien feste Einnahmen, die von der Bank zu Beginn jeder Brauereirunde in das Betriebskapital dieser Brauereien eingezahlt wird. Der Betrag wird im weißen Kreis der KIM „Bierlokale“ angezeigt.

KIM Code =>	A1	A2	A3	A4
Phase	gelb	grün	braun	grau
Preis	30 Mark	60 Mark	80 Mark	120 Mark
Einnahmen	5 Mark	10 Mark	20 Mark	40 Mark
# für 3 – 4 Spieler	2	2	1	1
# für 5 Spieler	3	3	2	1



7.1.2 EXP – Flaschenabfüllung

Eine Brauerei kann einen KIM „Flaschenabfüllung“ immer nur zusammen mit einem ihrer BAK nutzen. Der auf dem KIM „Flaschenabfüllung“ im weißen Kreis angegebene Wert wird mit der Anzahl der Bierquader multipliziert, die mit dem zugeordneten BAK an den Dortmunder Biermarkt geliefert werden. Ein KIM „Flaschenabfüllung“ kann nicht für Lieferungen an den Exportmarkt verwendet werden! Die Einnahmen durch einen KIM „Flaschenabfüllung“ werden zu den Einnahmen aus den Lieferungen addiert.



KIM Code =>		B2	B3	B4
Phase	gelb	grün	braun	grau
Preis	-	50 Mark	100 Mark	120 Mark
Einnahmen	-	5 Mark	10 Mark	20 Mark
# für 3 – 4 Spieler	-	2	1	1
# für 5 Spieler	-	3	2	1

THERMOWAGGONS [7.1.1]



❗ KOMMENTAR:

Die blauen Quader auf einem BAK mit den roten Pfeilen darüber stellen die von einer Brauerei bereitgestellten Thermowaggons dar, die für den Biertransport verwendet werden. Die blauen Quader auf den Zugkärtchen stehen für die Anzahl von Thermowaggons, die diesem Zug hinzugefügt werden können. Dementsprechend hat ein KIM „Thermowaggon“ eine unterschiedliche Funktionalität bei Brauereien und Eisenbahngesellschaften.

7.1.3 EXP – Thermowaggons

Ein KIM „Thermowaggon“ kann sowohl von einer Brauerei als auch von einer Eisenbahngesellschaft erworben werden. Beim Kauf von der Bank gelten die gleichen Einschränkungen wie beim Kauf von BAKs bzw. Zugkärtchen. Der Handel von KIM „Thermowaggon“ ist zwischen allen Gesellschaften möglich wobei die Preisgrenzen zu beachten sind (siehe 7.1). Der Kauf eines KIM „Thermowaggon“ von einer anderen Gesellschaft ist die einzige Möglichkeit im Spiel, dass Geld zwischen Eisenbahngesellschaften und Brauereien transferiert werden kann.

Einer **Brauerei** ermöglicht ein KIM „Thermowaggon“, einen blauen Quader ohne einen roten Pfeil darüber, für die Verladung eines Bierquaders auf einen Zug zu verwenden. Dieser blaue Quader kann dann nicht mehr für Lieferungen an den Dortmunder Biermarkt eingesetzt werden.

Eine **Eisenbahngesellschaft** platziert den KIM „Thermowaggon“ auf einem Zugkärtchen, um dessen Transportkapazität zu erhöhen. Hierfür können auch 3er- und 4er-Züge verwendet werden. Brauereien können einen Bierquader auf einen KIM „Thermowaggon“ verladen, der auf einem Zugkärtchen liegt. Der KIM „Thermowaggon“ einer Eisenbahngesellschaft kann von ihr in jeder Eisenbahnrunde auf ein anderes Zugkärtchen verschoben werden.

KIM Code =>			C	
Phase	gelb	grün	braun	grau
Preis	-	-	100 Mark	-
Einnahmen	-	-	variable*)	-
# für 3 Spieler	-	-	2	-
# für 4 – 5 Spieler	-	-	3	-

*) Eine Brauerei erhält 100 Mark, wenn der Bierquader auf ein KIM „Thermowaggon“ verladen wird. Die Eisenbahngesellschaft erhält Einnahmen entsprechend der roten Fernverbindung zu dem sie den zusätzlichen Bierquader transportiert.

7.2 EXP – Sonderereignis-Marker (SEM)

Wie der Name bereits andeutet, stellt ein SEM ein Ereignis dar. Die SEMs haben einen roten Rand und einen farbigen Hintergrund. Die Hintergrundfarbe bestimmt die Phase, in der ein SEM zum ersten Mal verwendet werden darf. Sie können jedoch bereits in einer früheren Phase erworben werden. Für die SEMs gelten folgende Regeln:

- Nur Brauereien können nach dem Schritt „BAK kaufen“ kostenlos einen SEM pro Runde erwerben.
- Ein erworbener SEM wird in der Kopfzeile des Besitzblattes abgelegt.
- Eine Brauerei darf nie mehr als einen SEM gleichzeitig besitzen.
- Eine Brauerei, die bereits einen SEM besitzt, kann einen neuen nur dann erwerben, wenn sie vorher den bisherigen auf die Auslage des „HSB-Aktienmarkt“ zurücklegt.
- Eine Brauerei ist nicht verpflichtet, ihren SEM zu verwenden.
- Ein SEM kann nur einmal verwendet werden. Danach muss er in die Auslage des „HSB-Aktienmarkt“ zurückgelegt werden.
- Eine Brauerei darf einen verwendeten SEM nicht in derselben Brauereirunde erneut erwerben.
- Ein SEM darf nicht an andere Gesellschaften verkauft oder abgegeben werden.

Für jedes Sonderereignis gibt es nur einen SEM. Die folgenden SEM sind verfügbar:

SEM Code	Bezeichnung	Effekt	Nutzung ab Phase	Kommentar
G	Jahrmarkt	Einnahmen 10 Mark.	gelb	Ins Betriebskapital.
H	Werbung	Lieferung eines Bierquaders zu Beginn der Brauereirunde. ¹⁾	gelb	Nicht an den Exportmarkt.
I	Eintausch	Eine Brauerei kann ein BAK, das in der aktuellen BR nicht benutzt wurde, beim Kauf eines neuen BAKs in Zahlung geben.	gelb	Nachlass für das in Zahlung gegebene BAK beträgt: BAK Typ x 20 Mark.
J	Aufrüsten	Eine Brauerei, die bereits das Maximum an BAKs besitzt, darf ein weiteres BAK kaufen.	gelb	Nach dem Kauf muss sie ein BAK abwerfen.
K	Premium Bier	Für <u>einen</u> gelieferten Bierquader wird der Preis des nächsthöheren Marktsegments erzielt.	gelb	Der Bierquader wird im niedrigeren Marktsegment bewegt.
L	Marketing	Der Reihenfolge-Marker der Brauerei wird um einen Platz nach links verschoben.	grün	Nach der Festlegung der neuen Reihenfolge am Ende der Brauereirunde.
M	Investor	Eine Brauerei kann eine oder zwei ihrer eigenen Aktien an den Bank Pool verkaufen, ohne dass sich der Kurs ändert.	grün	Darf nur in der Brauereirunde eingesetzt werden.
N	Fremdfertigung	Die Brauerei erhält den halben Preis für einen oder zwei Bierquader, die sie <u>nicht</u> an den Dortmunder Biermarkt liefern konnten. Es werden keine Bierquader bewegt.	grün	Gilt nicht für Marktsegmente mit einem Marker „Keine Nachfrage“.
O	2. Schicht	Eine Brauerei kann mit einem ihrer BAKs einen zusätzlichen Bierquader zum halben Preis an den Dortmunder Biermarkt liefern.	grün	Der Bierquader wird aus dem Vorratsfeld genommen.
P	Transportvertrag	Eine Brauerei kann Bierquader für Exportlieferung ohne Zustimmung des Direktors auf Züge verladen.	braun	Beschränkt auf eine Eisenbahngesellschaft.



1) Ein Bierquader wird vom entsprechenden Nachfragefeld auf das BAK verschoben, um die Verwendung einer Kapazitätseinheit anzuzeigen. Wenn die betreffende Brauerei an der Reihe ist, wird dieser Bierquader auf das entsprechende Lieferfeld verschoben.

7.3 EXP - Vorbereitungen

Die Spielvorbereitungen von „Heat, Sweat & Beer“ werden um zwei Punkte erweitert:

- alle KIM werden auf den vorgesehenen Bereich auf dem „HSB-Aktienmarkt“ platziert
- alle SEM kommen auf das entsprechende Feld des „HSB-Aktienmarkt“

7.4 EXP - Änderungen bei der Startrunde

Die Startrunde wird wie in Abschnitt 6.2.2 beschrieben durchgeführt. Sofort danach, bevor das Spiel mit der ersten Aktienrunde fortgesetzt wird, kann jeder Spieler einen KIM für seine kleine Brauerei mit seinem Privatgeld erwerben. Beginnend mit dem Besitzer der kleinen Brauerei mit der niedrigsten Nummer und dann in aufsteigender Reihenfolge der Nummern der kleinen Brauereien. Nachdem alle Spieler die Möglichkeit hatten, einen KIM zu kaufen, beginnt die erste Aktienrunde.

7.5 EXP - Änderungen in der Eisenbahnrunde

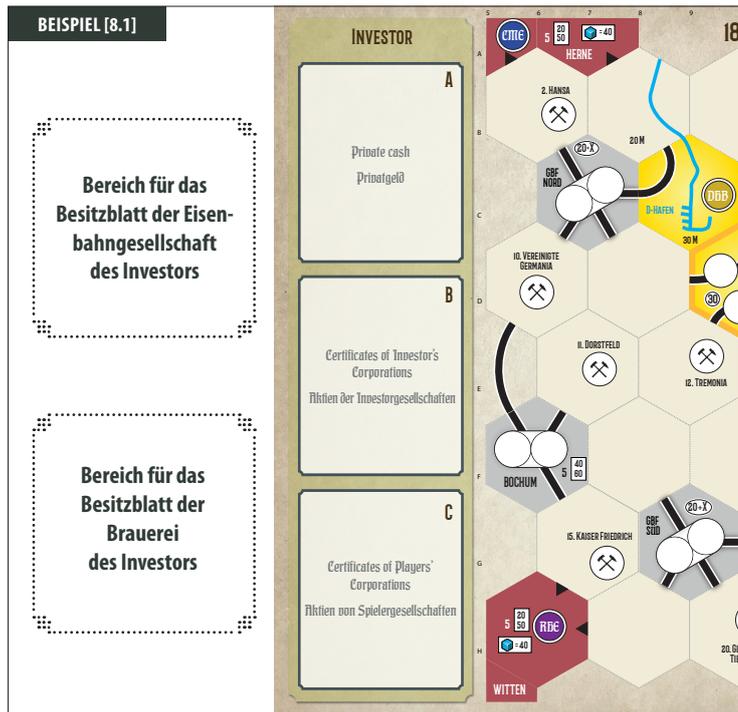
Bei der Aktion „Zugkauf“ kann eine Eisenbahngesellschaft statt eines Investitionskärtchens einen KIM „Thermowaggon“ von der Bank erwerben. Beim Kauf eines KIM „Thermowaggon“ von einer Gesellschaft entfällt diese Einschränkung.

7.6 EXP - Änderungen in der Brauereirunde

Bei der Aktion „Kauf von Brauereiausstattung“ kann eine Brauerei statt einen BAK von der Bank zu erwerben, einen Kleininvestitions-Marker (KIM) aus der Auslage „HSB-Aktienmarkt“ kaufen (siehe 7.1). Zusätzlich kann eine Brauerei als letzte Aktion einen Sonderereignis-Marker (SEM) kostenlos aus der Auslage „HSB-Aktienmarkt“ entnehmen (siehe 7.2).

8. Varianten für 2 Spieler (ZSV)

Für zwei Spieler gibt es zwei Varianten, eine für „18DO-Dortmund - The Railway Game“ (TRG) und eine für „18DO-Dortmund - Heat, Sweat & Beer“ (HSB). Die Regeln sind im Prinzip die gleichen wie für 3 Spieler. Die Hauptunterschiede sind der Spielplan „Dortmund – 2 Players“ und der „Investor“ genannte Dummy-Spieler.



8.1 ZSV - Spielplan

Für beide Versionen wird der Spielplan „18DO-Dortmund - 2 Players“ verwendet. Dieser ist etwas kleiner als bei 3 – 5 Spielern. Am linken Rand befindet sich ein Bereich mit der Überschrift „Investor“. Hier wird der gesamte Besitz des Investors abgelegt: sein Privatgeld und die Aktienzertifikate in seinem Besitz. Für die Aktienzertifikate gibt es einmal ein Feld für die Zertifikate der Gesellschaften des Investors, und ein Feld für die Zertifikate der Gesellschaften im Besitz der Spieler. Die Besitzblätter der eigenen Gesellschaften werden links angrenzend an den Spielplan „Dortmund – 2 Players“ gelegt.

8.2 ZSV - Investor

In der TRG-Version besitzt der Investor während des Spiels nur eine Eisenbahngesellschaft, in der HSB-Version zusätzlich noch eine Brauerei. Zu Beginn des Spiels werden dem Investor zufällig eine Eisenbahngesellschaft und eine Brauerei-AG (nur HSB) zugeteilt. Der Investor wird diese Gesellschaften während des gesamten Spiels besitzen und darf nicht Direktor einer anderen Gesellschaft werden. Jede Aktion, die dies ändern würde, ist unzulässig.

8.2.1 ZSV - Investor in der Aktienrunde

Die „Sitzposition“ des Investors befindet sich an der Tischseite, auf welche der Bereich „Investor“ des Spielplans „Dortmund – 2 Players“ zeigt. Diese Sitzposition regelt, wann der Investor in der Aktienrunde an der Reihe ist. Der Spieler, der nicht als Bankhalter fungiert, kümmert sich um die Aktivitäten des Investors in der Aktienrunde, die vollständig reguliert sind.

8.2.1.1 ZSV - Kauf von Aktienzertifikaten durch den Investor

Der Investor kauft immer ein Aktienzertifikat, solange er über das erforderliche Privatgeld verfügt, wobei die folgenden Einschränkungen zu beachten sind:

- Er kauft nur Zertifikate von Gesellschaften, deren Inbetriebnahme bereits erfolgt ist.
- Er kauft immer das verfügbare Zertifikat mit dem höchsten Kurswert. Wenn sich Zertifikate der ausgewählten Gesellschaft sowohl im Bank Pool als auch im Besitz der Gesellschaft befinden, kauft er von der Gesellschaft.
- Bei gleichen Kurswerten richtet sich die Priorität nach der Reihenfolge der betreffenden Gesellschaften in der Operationsrunde. Dadurch haben Eisenbahngesellschaften den Vorzug vor Brauerei-AGs.
- Der Investor darf maximal 20% einer von den Spielern geführten Gesellschaft (Spielergesellschaften) besitzen.

8.2.1.2 ZSV - Verkauf von Aktienzertifikaten durch den Investor

Der Investor verkauft in der Aktienrunde lediglich Zertifikate von Spielergesellschaften. Das macht er aber nur, wenn sich die Gelegenheit bietet ein Zertifikat mit einem höheren Kurswert zu erwerben, er aber nicht über genügend Privatgeld für dessen Kauf verfügt. Diese Aktion wird mehrmals wiederholt, bis der Investor aufgrund von Kauf- oder Verkaufsbeschränkungen kein Zertifikat mehr erwerben darf.

8.2.1.3 ZSV - Besonderheit in der dritten Aktienrunde (nur HSB)

Die erste Aktion des Investors in der dritten Aktienrunde ist die Umwandlung seiner kleinen Brauerei in die ihm zugeteilte Brauerei-AG. In diesem Spielzug werden folgende Aktionen ausgeführt:

1. Der Besitz der kleinen Brauerei wird vollständig auf das Besitzblatt der Brauerei-AG übertragen, mit Ausnahme eventuell noch vorhandener BAKs vom Typ 1, die aus dem Spiel entfernt werden.
2. Das Besitzblatt der kleinen Brauerei wird aus dem Spiel entfernt.
3. Der Kursmarker der Brauerei-AG kommt auf das Feld mit dem Wert „60“ der Brauerei-Kurstabelle.
4. Der Reihenfolge-Marker der kleinen Brauerei wird gegen denjenigen der Brauerei-AG ausgetauscht.

❗ KOMMENTAR:

Wenn der Investor 20% einer Spielergesellschaft besitzt, darf deren Direktor keine Zertifikate dieser Gesellschaft verkaufen, deren Verkauf dazu führen würde, dass der Investor zum Direktor der Spielergesellschaft wird.

5. Der Investor erwirbt 50% der Aktienanteile der Brauerei-AG. Für die kleine Brauerei erhält er einen 10%-Anteil und 40% der Anteile bezahlt er mit seinem Privatgeld (bei der Quellen-Brauerei erhält er 20% Anteile und kauft 30% Anteile).
 - » Wenn nicht genügend Bargeld vorhanden ist, verkauft der Investor Aktienzertifikate von Spielergesellschaften aus seinem Besitz, die mit dem niedrigsten Aktienkurs zuerst. Bei gleichen Aktienkursen gilt die umgekehrte Reihenfolge der Gesellschaften in der Operationsrunde.
 - » Wenn der Investor weniger als 50% der Anteile erwerben kann, werden die fehlenden Anteile aus dem Besitz der Brauerei-AG an den Bank Pool verkauft. Dies hat keinen Einfluss auf den Aktienkurs.

8.2.2 ZSV – Investor in der Operationsrunde

In den Operationsrunden werden die Gesellschaften des Investors abwechselnd von einem der Spieler verwaltet. Dabei muss sich der Spieler weitgehend an Vorgaben halten. Nur wenn der Investor eine Aktion ausführen kann oder sie freiwillig ist, liegt die Entscheidung über ihre Durchführung beim betreffenden Spieler.

8.2.2.1 ZSV – Aktionen der Eisenbahngesellschaft des Investors

Die Eisenbahngesellschaft des Investors führt ihren Spielzug entsprechend der Position ihres Kursmarkers durch. Der Spieler, der das Kärtchen „Investor’s Railway“ besitzt (siehe 8.3.2), führt alle Aktionen der Eisenbahngesellschaft unter Einhaltung der nachfolgenden angegebenen Einschränkungen aus:

- Der Investor versucht immer, das höchstmögliche Einkommen auf den Routen seiner Züge zu erzielen (der andere Spieler kann auf ein mögliches höheres Einkommen hinweisen).
- Die Eisenbahngesellschaft zahlt nur dann eine Dividende aus, wenn sie einen Zug vom neuesten Typ besitzt, der von der Bank angeboten wird. Sobald die Eisenbahngesellschaft einen permanenten Zug besitzt, zahlt sie immer eine Dividende aus.
- Wenn die Eisenbahngesellschaft keinen Zug der aktuellen Spielphase besitzt, muss sie einen von der Bank kaufen, sofern das Betriebskapital und Zuglimit erlauben.
- Die Eisenbahngesellschaft kauft nur neue Züge von der Auslage auf „TRG-Aktienmarkt“ und stimmt niemals einem Kaufgesuch einer anderen Eisenbahngesellschaft für ihre Züge zu.
- Besitzt die Eisenbahngesellschaft am Ende ihres Spielzuges keinen Zug und verfügt auch nicht über genügend Betriebskapital zum Kauf eines neuen Zuges, so muss der fehlenden Betrag in der folgenden Reihenfolge ausgeglichen werden:
 1. Verkauf aller Zertifikate, die sich noch im Besitz der Eisenbahngesellschaft befinden. Der Kursmarker wird pro 10% verkauften Anteil um ein Feld nach links bewegt.
 2. Einsatz des gesamten Privatgeldes des Investors.
 3. Verkauf von Aktienzertifikaten der Spieler-Gesellschaften unter Anwendung der umgekehrten Priorität bei Aktienkäufen (siehe 8.2.2.1).
 4. Die Bank gewährt einen zinslosen Kredit. Der Betrag wird aufgeschrieben und in den nachfolgenden Operationsrunden aus den Einnahmen der Eisenbahngesellschaft zurückgezahlt. Solange der Kredit nicht getilgt ist, erfolgt keine Dividendenauszahlung.
- Umgang mit den eigenen Zertifikaten der Eisenbahngesellschaft:
 - » Die Gesellschaft kann eines der eigenen Aktienzertifikate in ihrem Besitz verkaufen, wenn sie keinen Zug der aktuellen Spielphase besitzt und der Verkauf dieses Zertifikats den Zugkauf ermöglichen würde.
 - » Sobald die Eisenbahngesellschaft einen permanenten Zug besitzt, kauft sie, wenn möglich, in jeder Eisenbahnrunde eines ihrer eigenen Zertifikate aus dem Bank Pool zurück.

8.2.2.2 ZSV – Aktionen der Brauerei des Investors (nur HSB-Variante)

Der Investor beginnt mit einer kleinen Brauerei, die in der dritten Aktienrunde in eine Brauerei-AG umgewandelt wird. Der Spieler, der das Kärtchen „Investor’s Brewery“ besitzt (siehe 8.4.2), verwaltet die Aktionen der Brauerei während der Brauereirunde. Es sind jedoch einige Einschränkungen zu beachten:

- **Kleine Brauerei**
 - » Besitzt die kleine Brauerei den neuesten von der Bank angebotenen BAK-Typ, werden die Einnahmen immer zwischen dem Privatgeld des Investors (50%) und dem Betriebskapital (50%) aufgeteilt. Wenn die kleine Brauerei kein solches BAK besitzt, gehen 100% der Einnahmen ins Betriebskapital.
 - » Die kleine Brauerei kauft ein BAK, sobald sie über genügendes Betriebskapital verfügt. Der Investor kann bis zu 50% des Kaufpreises eines BAK von seinem Privatgeld beisteuern, nachdem das gesamte Betriebskapital eingesetzt wurde.

• Brauerei-AG

- » Die Brauerei-AG zahlt eine Dividende aus, solange sie den neuesten BAK-Typ besitzt. Andernfalls gehen die gesamten Einnahmen ins Betriebskapital. Beim Besitz eines BAK Typ 5, 6 oder 8 kann der Investor-Spieler entscheiden, wie die Einnahmen verwendet werden.
 - » Wenn die Brauerei-AG kein BAK vom neuesten Typ besitzt, muss sie eines kaufen, falls das Betriebskapital dafür ausreicht und sie das BAK-Limit noch nicht erreicht hat. Der Investor-Spieler kann zu Beginn des Spielzuges ein BAK der Brauerei freiwillig aus dem Spiel nehmen, um das BAK-Limit beim Kauf einzuhalten.
 - » Besitzt eine Brauerei-AG kein BAK am Ende ihres Spielzuges, kommt es zum Zwangskauf. Falls sie zu diesem Zeitpunkt nicht über genügend Betriebskapital zum Kauf eines aktuellen BAKs verfügt, gelten die gleichen Regeln wie bei einem erzwungenen Zugkauf (siehe 8.2.2.1).
- Umgang mit den eigenen Zertifikaten der Brauerei-AG:
 - » Die Brauerei-AG kann eines ihrer Zertifikate verkaufen, wenn hierdurch der fehlende Betrag für den Kauf eines aktuellen BAK erzielt wird und die Gesellschaft noch kein BAK des neuesten Typs besitzt.
 - » Die Brauerei-AG kann pro Spielzug in der Brauereirunde ein eigenes Aktienzertifikat aus dem Bank Pool zurückkaufen.

8.3 The Railway Game für 2 Spieler (ZSV/TRG)

8.3.1 ZSV/TRG – Vorbereitungen

Die Spielvorbereitungen entsprechen bis auf folgende Änderungen denjenigen für drei Spieler:

- Als Spielplan wird „Dortmund - 2 Players“ verwendet. Dieser Spielplan wird so zwischen den beiden Spielern platziert, dass diese jeweils an einer Längsseite sitzen.
- Die Eisenbahngesellschaft „HHB - Dortmunder Hansabahn“ wird nicht verwendet.
- Alle Gleisplättchen mit einem pinkfarbenen Rand und solche mit der Kennzeichnung „HSB“ kommen aus dem Spiel.
- Das Kärtchen „Investor’s Railway“ wird zusätzlich benötigt.

Die vier Besitzblätter von BME, CME, KWE und RhE werden verdeckt gemischt und eines davon zufällig offen neben den Investorenbereich des Spielplans „Dortmund - 2 Players“ gelegt. Das ist die Eisenbahngesellschaft des Investors während des gesamten Spiels. Der Kursmarker dieser Gesellschaft kommt auf das farbige Feld der Kurstabelle mit dem Wert „50“. Von den Besitzkärtchen der Privatbrauereien werden 3 zufällig ausgewählt und zusammen mit den dazugehörigen Brauereimarkern (oder den zwei Bierquadern) auf die Übersicht „TRG-Startpaket“ platziert.

BEISPIEL [8.3.2]



8.3.2 ZSV/TRG – Startrunde

In der Startrunde sind nur die beiden Spieler aktiv. Nach der Festlegung der Spielerreihenfolge beginnen die Spieler mit dem Bieten für die Privatbrauereien. Nach Abschluss der Gebotsphase zahlt jeder Spieler sein Gebot für die von ihm ausgewählte Privatbrauerei an die Bank. Der Investor kauft die übriggebliebene Privatbrauerei. Das Besitzkärtchen wird neben dem linken Rand des Spielplans „Dortmund - 2 Players“ abgelegt. Der Spieler, der die Privatbrauerei mit dem niedrigeren Preis gekauft hat, wählt zwischen den Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“ und „Investor’s Railway“. Der andere Spieler erhält das nicht gewählte Kärtchen.

8.3.3 ZSV/TRG – Erste Aktienrunde

Der Spieler mit dem Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“ beginnt die erste Aktienrunde. Der andere Spieler und der Investor folgen entsprechend ihrer Position am Spieltisch. In seinem ersten Spielzug kauft der Investor sofort 50% Anteile der ihm zugeteilten Eisenbahngesellschaft (dies ist eine Ausnahme von der normalen Kaufaktion in der Aktienrunde). Der nächste Zertifikatskauf des Investors erfolgt erst, nachdem die Inbetriebnahme der beiden von den Spielern gegründeten Eisenbahngesellschaften erfolgt ist. Nach Abschluss der ersten Aktienrunde erhält die Position links vom letzten Käufer das Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“. Das kann der Investor sein!

8.3.4 ZSV/TRG – Andere Aktienrunden

Die anderen Aktienrunden entsprechen den Regeln gemäß Abschnitt 4.4 mit Ausnahme der Aktivitäten des Investors (siehe 8.2.1).

8.3.5 ZSV/TRG – Operationsrunden

Die Operationsrunden laufen wie bei drei bis fünf Spielern ab, unter Berücksichtigung der Regeln für den Investor (siehe 8.2.2.1). Am Ende jeder Operationsrunde übergibt der Besitzer des Kärtchen „Investor’s Railway“ dieses an den anderen Spieler.

8.4 Heat, Sweat & Beer für 2 Spieler (ZSV/HSB)

8.4.1 ZSV/HSB – Vorbereitungen

Die Spielvorbereitungen entsprechen im Prinzip denjenigen wie bei „HSB“ für drei Spieler. Folgende Änderungen sind vorzunehmen:

🔴 VARIANTE FÜR ERFAHRENE SPIELER:

Anstatt das Kärtchen „Investor’s Railway“ zu übergeben, kann der Besitzer dem anderen Spieler einen Betrag anbieten, um das Kärtchen zu behalten. Der andere Spieler kann das Gebot entweder annehmen, oder er zahlt den angebotenen Betrag an den Besitzer und übernimmt das Kärtchen.

- Als Spielplan wird „Dortmund - 2 Players“ wie unter 8.3.1 beschrieben verwendet.
- Die Eisenbahngesellschaft „HHB - Dortmunder Hansabahn“ und die „Kronen Brauerei Dortmund“ werden nicht verwendet. Gleiches gilt für das Besitzblatt der kleinen Brauerei „Privatbrauerei Kronen“.
- Alle Gleisplättchen mit einem pinkfarbenen Rand und solche mit der Kennzeichnung „TRG“ kommen aus dem Spiel.
- Die Kärtchen „Investor’s Railway“ und „Investor’s Brewery“ werden zusätzlich benötigt.

Die vier Besitzblätter von BME, CME, KWE und RhE werden verdeckt gemischt und eines davon zufällig offen neben der oberen Ecke des Investorenbereichs des Spielplans „Dortmund - 2 Players“ gelegt. Das ist die Eisenbahngesellschaft des Investors während des gesamten Spiels. Der Kursmarker dieser Gesellschaft wird auf das Feld der Eisenbahn-Kurstabelle mit dem Wert „50“ gelegt.

Die Besitzblätter der verbliebenen Brauerei-AGs werden verdeckt gemischt und eines zufällig ausgewählt und unterhalb des Besitzblattes der Eisenbahngesellschaft neben dem Spielplan „Dortmund - 2 Players“ platziert. Der Stapel mit den Aktienzertifikaten dieser Brauerei wird auf die Spielrundenleiste des „HSB-Aktienmarkt“ neben dem Feld für die dritte Aktienrunde gelegt. Dies dient als Erinnerung für den Zeitpunkt der Umwandlung der kleinen Brauerei.

Drei zufällig ausgewählte Besitzblätter der kleinen Brauereien werden rechts neben jeweils einem Block der Gebotsfelder des „HSB-Aktienmarkt“ gelegt.

8.4.2 ZSV/HSB – Startrunde

In der Startrunde sind nur die beiden Spieler aktiv. Nach der Festlegung der Spielerreihenfolge beginnen die Spieler mit dem Bieten für die kleinen Brauereien (siehe 6.2.2). Wenn die Gebote entschieden sind, zahlen die beiden Spieler den Kaufpreis zuzüglich ihres Gebots an die Bank. Der Spieler, der die kleine Brauerei mit der niedrigeren Nummer gekauft hat, erhält das Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“. Der andere Spieler wählt eine der beiden Investorkärtchen aus und gibt das andere dem Spieler mit dem Kärtchen „Erste Aktion Aktienrunde“. Der Investor kauft die kleine Brauerei, für die kein endgültiges Gebot abgegeben wurde. Deren Besitzblatt kommt oben auf das Besitzblatt der Brauerei-AG, die erst ab der 3. Operationsrunde aktiv wird.

8.4.3 ZSV/HSB – Erste Aktienrunde

Der Ablauf ist derselbe wie bei „ZSV/TRG“ (siehe 8.3.3).

8.4.4 ZSV/HSB – Andere Aktienrunden

Die anderen Aktienrunden laufen wie bei „HSB“ ab, mit Ausnahme der Aktionen des Investors (siehe 8.2.1).

8.4.5 ZSV/HSB – Operationsrunden

Gegenüber den Regeln für drei Spieler gibt es nur zwei Änderungen:

- Die graue Phase beginnt spätestens mit dem Beginn der fünften Operationsrunde, auch wenn noch keine Investitionskärtchen vom Typ 8 gekauft wurde. Die Züge vom Typ 4 überaltern jedoch nach wie vor beim Kauf des ersten Investitionskärtchens Typ 8.
- Am Ende jeder Brauereirunde tauschen die beiden Spieler die Investorkärtchen.

8.5 ZSV/HSB – Spielende

Das Spiel endet nach der letzten Brauereirunde der fünften Operationsrunde.

9 Credits

18DO-Dortmund ist Copyright 2020 von Wolfram Janich Web-site: www.18xx-Marflow-Games.de

E-mail: wolfram.janich@18xx-Marflow-Games.de

Spieldesign und Entwicklung: Wolfram Janich, Michael Scharf

Grafikdesign: David Hanáček und Wolfram Janich

Illustration Spieleschachtel und Lokomotiven: Milan Vavroň

Layout der Kärtchen und Besitzblätter: Martin Málek

Produktion: Fox in the Box

18DO-Dortmund basiert auf dem System für Eisenbahnspiele von Francis Tresham.

Die Regeln für das „Einführungsspiel“ basieren auf „Ultra-Simplified 1830“ von Daniel W. Farrow, IV, veröffentlicht im „Rail Gamer Magazine“ 1998.

Besonderen Dank an: David Hanáček, Michael Scharf, Tyler McLaughlin, David op de Beeck, Luk van Loken, Alexander Eysank, Andy Mesa, Johnny Hollander, Chris Kemp, Dave McAvoy, Marcin Olempa und die Testspieler in den verschiedenen Testgruppen.

BEISPIEL [8.4.2]



ETIKETTEN



18DO-Dortmund - Übersicht Gleisplättchen

7 6x	16 2x	26 2x	1906 1x	1943 1x	43 1x	1900 1x	E12 Overlay 1x
8 9x	18 1x	27 2x	1930 4x	1944 1x	44 1x	1901 4x	1902 3x
9 9x	19 2x	28 1x	1931 4x	1945 1x	45 1x	1941 1x	1907 1x
1903 4x	20 2x	29 1x	1936 2x	39 1x	46 1x	1952 2x	1954 1x
1904 7x	23 2x	30 1x	1937 1x	40 1x	47 1x	1953 1x	1957 1x
1905 7x	24 2x	30 1x	1938 1x	41 2x	70 1x	1956 1x	
H19 Overlay 1x	25 2x		1939 4x				

18DO-Dortmund - Austauschabelle

Spielplanfelder

	→	7	8	9	
	→	1903	1905	1904	
H4 +	→	1930	1931	1939	→ 1901 → 1902
H15 +	→	1930	1931	1939	→ 1901 → 1902
C14 +	→	1937	1956	1957	
D9 F15 G12 +	→	1936	1952	1954	
H19 Map +	→	1938	1941	kein Aufrüsten möglich	
H19 Overlay +	→	1943	1944	1945	→ 1953
C8	→	1906		1900	→ 1907
C6 F8 E14	→	E12 Overlay			

Gleisplättchen

7	→	18	26	27	28
8	→	29	30	31	
9	→	16	19	23	24
	→	25	28	29	30
	→	31			
1903 +	→	1930	1931	1939	→ 1901 → 1902
1905 +	→	1930	1931	1939	→ 1901 → 1902
1904 +	→	1930	1931	1939	→ 1901 → 1902

Gleisplättchent

16	→	43	70
18	→	43	
19	→	45	46
20	→	44	47
23	→	41	43
24	→	42	43
25	→	40	45
26	→	42	44
27	→	41	44
28	→	39	43
29	→	39	43
30	→	42	70
31	→	41	70

Kommentar:
Kein Aufrüsten der braunen
Gleisplättchen möglich.