

18 Magyarorszag – Kurzregeln

SPIELVORBEREITUNGEN:

1. Einigung vorab, ob getroffene Vereinbarungen bindend für Spiel sind. Vereinbarungen über mehrere Partien sind verboten.
2. Lege das Spielbrett (Mehrspielerseite) und Aktienkursbrett auf dem Tisch aus (**2SP oder Solo = Spielbrett rückseite verwenden**).
3. Lege 7 Besitzbögen der Aktienkursgesellschaften mit den Stapeln der Aktien und zwei Bahnhofsmarker +10 aus.
2SP oder Solo: Verwende nur die 4 AG, die bereits am Spielbrett aufgedruckt sind. Platziere die Aktien am Spielbrett.
4. Lose zufällig die Startkurskärtchen jeder Aktiengesellschaft zu und lege die Aktienkursmarker auf das jeweilige Kursfeld.
5. Lege die 20% Direktorsaktien jeder Gesellschaft am Aktienkursbrett bereit.
6. Lege alle 13 Besitzbögen der Kleinbahngesellschaften sowie deren Marker (3 Bahnhofs- und 1 Einkommensmarker) auf.
2SP oder Solo: Nur die Kleinbahnen 1,2,3,4,6,7,11 werden verwendet.
7. Weise die Terrainmarker den jeweiligen Kleinbahngesellschaften zu. Lege das Spielgeld bereit. Das Geld der Bank ist unlimitiert.
8. Lege die Gleisteile nach Farben bereit. Weise die Lökkärtchen der jeweiligen Aktiengesellschaft (orange – LdStEG und lila – MAVAG) zu.
2SP oder Solo: Es gibt nur mehr 1 AG die Loks verkauft (LdStEG). Außerdem werden nur die 2,3 und 4er Loks für das Spiel verwendet. Die grauen Gleisteile werden im 2SP und Solospiel nicht verwendet.
9. Lege die drei Rundenanzeiger-Teile mit der grünen Seite nach oben auf die 3er, 4er und 6er Loks-Stapel.
2 SP oder Solo: Verwende das spezielle braune Rundenteil (es gibt das graue nicht im 2SP und Solospiel).
10. Lege drei „Kein Lokkauf“-Marker auf die Plätze bei den Aktiengesellschaften (orange + lila).
11. Lege den roten Rundenmarker auf das Feld SR im gelben Hexfeld-Teil auf das Spielbrett.
12. Lege die Holzstäbchen (Darstellung Plattensee usw.) auf die vorgesehenen Plätze am Spielbrett.
13. Nimm die Spielreihenfolgekartchen und lose jeden Spieler eine Karte zufällig zu. Niedrigste Nummer = Priority Deal Karte = Startspieler.



1) ERSTE SPIELERRUNDE (ERSTE VORAB-SR):

Startpaket: 5-6 Spieler: Alle 13 Kleinbahnen und **zwei** 10%-Aktie von jeder AG (27 Papiere).

Startpaket: 3-4 Spieler: Alle 13 Kleinbahnen und **eine** 10%-Aktie von jeder AG (20 Papiere).

Startpaket: 1-2 Spieler: Nur die Kleinbahnen 1,2,3,4,6,7,11 verwenden bzw. eine 10% Aktie von den 4 AG (siehe Spielbrett)

Papierlimit: Bei 3/4/5/6 Spieler: 4/3/2/2 Kleinbahnen und „2 von 7“/„1 von 7“/„2 von 14“/„2 von 14“ Aktien gratis wählen.

1. Nach Spielerreihenfolge (laut Reihenfolgekartchen) wählt jeder 1 Papier (Aktie oder Kleinbahn) und gibt dann die Reihenfolgekartchen nach links weiter. Dies passiert bis zum Erreichen des Papierlimits (je nach Spieleranzahl).

Solo: Zufällige Gesellschaftskarten (2 oder 3) auf Istvan's Brett legen (Farbe grün = Einfach, Gelb = Mittel, Rot = Schwer)

Solo: Zufällige Aktienkarte für Istvan ziehen und am Istvan Brett auslegen. Aufgedruckte Aktie für Istvan nehmen und zuteilen.

2. Nach Wahl einer Kleinbahn nimmt man den Besitzbogen, eine 2er Lok, drei Bahnhofsmarker und 50 Forint Betriebskapital. Ein Bahnhofsmarker davon wird auf das Spielbrett zum Heimatbahnhof gelegt.

Solo: Für Istvan's ausgelegte Gesellschaftskarten die gelben Gleisteile platzieren und den Bahnhofsmarker setzen. Keine Terrainkosten.

3. Der vierte schwarze Marker der Kleinbahngesellschaft kommt auf die Einkommenstabelle auf 0.
4. Kleinbahngesellschaften die nicht gewählt wurden gehen aus dem Spiel, nicht gewählte Aktien zurück auf den Stapel.
5. Hat ein Spieler zwei Aktien einer AG gewählt bekommt er gleich das 20% Papier, die 2 Stk. 10% gehen zum Stapel.
6. Nach dieser ersten Spielerrunde geht der Rundenanzeiger auf das erste OR Feld des gelben Hexfeld-Teiles.
7. Die „Priority Deal“ Karte verbleibt dort, wo sie bei der Wahl (Punkt 1) am Ende gelandet ist.

Solo: Istvan erhält die Priority Deal Karte.

8. Ein Lokhandel ist ab jetzt jederzeit zwischen den Spielern möglich, muss aber mit min. 1 Forint abgehandelt werden.

2) OPERATIONSRUNDE (OR):

Kleinbahnen (agieren zuerst in aufsteigender Nummernreihenfolge)

- **Solo: Bei kürzerem Spiel (2 Kleinbahnen) erhalten beide Spieler das auf Istvan`s Brett aufgedruckte Einkommen (I. Phase). Solo: In gelber Phase zahlen die Kleinbahngesellschaften von Istvan 10 Forint an die gelbe AG ein.**

SCHRITT 1 (OPT.): Lege 1 gelbes Hex oder rüste eine Hex auf. Ein zweites gelbes Teil kann davor oder danach um 10 gelegt werden.

Zahle diese 10 Forint an die gelbe AG (SzKEV).

Bauregel: Das erste Plättchen muss auf das Hexfeld des Heimatbahnhofs gelegt werden (Ausnahme Budapest).

Bauregel: Jedes weitere Plättchen muss vom Heimatbahnhof erreichbar sein.

Bauregel: Zu Spielbeginn kann man nur gelbe Plättchen legen. Andere Farben werden erst nach Phasenwechsel verfügbar.

Solo: Istvan legt niemals gelbe Teile. Die sind schon bei Spielbeginn gesetzt.

Bauregel: Die Strecke darf nicht durch einen anderen fremden Bahnhofsmarker blockiert sein.

Bauregel: Auf Kleinstädte dürfen nur Plättchen mit kleinen Bahnhöfen (schwarzer Punkt) gelegt werden.

Bauregel: Auf Stadt (weißer Kreis) dürfen nur Plättchen mit Stadt (weißer Kreis) gelegt werden.

Bauregel: Hexfelder mit „OO“ dürfen nur mit „OO“ Plättchen überbaut werden.

Bauregel: „B“ Plättchen dürfen nur beim Feld Budapest gelegt werden.

Bauregel: Auf „K“ Felder dürfen auf gelbe Stadtteile gelegt werden. Danach nur mehr „K“ auf „K“ Teil legen.

Bauregel: Auf Felder ohne Stadt dürfen nur normale Plättchen gelegt werden.

Bauregel: Für jedes Terrain-Symbol (Berg oder Fluss) zahlt eine Kleinbahn 10 Forint in die grüne AG (SIK).

INFO: Gegen Abgabe eines Terrain-Markers zahlt die Bank die gesamten Kosten für ein Hex in die grüne AG (SIK).

Bauregel: Zum Spielfeldrand darf kein Gleis führen. Das Gleisteil muss dann anders gelegt werden.

Bauregel: Gleisteile können so gelegt werden, dass Gleise nicht an das benachbarte Plättchen anschließen.

Bauregel: Am Budapest-Hex muss das „B“-Teil so gelegt werden, dass der Fluss gleich dem Spielbrett verläuft.

Bauregel: Bahnhofsmarker auf dem belegten Hex, werden nach dem Überbauen mit einem Plättchen übernommen.

Bauregel: Die 4 Barrieren am Spielfeld (z.B. Plattensee) sind unpassierbar. Kein Gleis darf zur Barriere führen.

Bauregel: Beim Plattensee-Feld darf ein Gleisteil so gelegt werden, dass kein Gleis zur oder durch die Barriere führt

Bauregel: Gelbe Gleisteile werden durch grüne ersetzt. Grüne Gleisteile durch braune. Braune durch graue.

Bauregel: Beim Austausch von Plättchen müssen bestehende Gleisverläufe mitübernommen werden.

Bauregel: Plättchen ohne Einkommensorte bleiben beim Austausch auch ohne Ort.

Solo: Istvan tauscht jedes Gleisteil mit Stadt aus das über eine Route mit einem seiner Bahnhöfe erreicht werden kann. Voraussetzung dafür ist, dass die Farbe vorhanden und zulässig ist. Istvan besitzt eine unlimitierte Anzahl an Terraintokens. Terraintoken des Bots kommen von der Bank an die grüne AG. Istvan tauscht immer die Heimatstadt zuerst aus, danach die nächste Stadt die über eine Route erreichbar ist. Gleisteilausrichtung nach den Bauregeln selbst bestimmbar.

SCHRITT 2 (OPT.): Kaufe und platziere max. 1 Bahnhofsmarker pro OR.

Bauregel: Der erste Bahnhof kostet 40 Forint, der zweite 80 Forint – zahlbar 50%/50% an Bank und gelbe AG (SzKEV).

Bauregel: Auf jedem Hexfeld darf nur ein Bahnhofsmarker pro Kleinbahngesellschaft liegen.

Bauregel: Ein Bahnhof darf nur auf einem Feld gebaut werden, das mit einem eigenen Bahnhof verbunden ist.

Bauregel: Eine Blockierung durch fremde Bahnhofsmarker sowie ein Fahrrihtungswechsel ist dabei nicht gestattet.

Solo: Käufe sind auf der jeweiligen Gesellschaftskarte der Istvan Kleinbahnen abgedruckt und werden von oben nach unten ausgeführt. Hat die Kleinbahngesellschaft Istvan`s keine Lok **kauft sie vorrangig vor allem anderen eine 2er Lok. Istvan nimmt immer, falls für ihn leistbar, das Angebot der roten AG an und wählt immer das lukrativere.**

SCHRITT 3 (OPT.): Verschrotte eine oder zwei eigene Loks. Man bekommt keine Kompensation.

INFO: Die Lokkarten kommen zurück auf die orange (LdStEG) oder lila (MAVAG) AG.

SCHRITT 4 (VERPFLICHTEND): Mit den Loks Routen fahren, um Einkommen zu generieren.

INFO: Für Boni je nach Phase Zahlungen an die AG leisten, damit der Boni beansprucht werden kann.

Eine Lok kann in eine „Plus-Lok“ aufgewertet werden, indem man in die hellblaue AG einzahlt. Zugang zu einer Mine kann von der grauen AG gekauft werden. Ein Bonus für eine rote Fernverbindung kann von der roten AG gekauft werden. Diese drei Boni gelten für maximal eine Lok für eine OR. Sie können nicht für eine zweite Lok erworben werden. In der nächsten OR kann man sie wieder kaufen. Sie kosten 10/20/30 (ab der braunen Phase 20/30/40) für den ersten/zweiten/dritten Wagon.

2SP oder Solo: Die rote AG (RABA) bietet wahlweise Fernverbindungsboni oder Plus-Lok Aufwertung an (Kosten 10 Forint, ab brauner Phase 20 Forint). Minenzugänge gibt es im 2SP oder Solospiel nicht.

Regel: Eine Route muss aus min. 2 verschiedene Einkommensorte bestehen, die durch Gleise verbunden sind.

Regel: Jede Route muss min. 1 eigenen Bahnhofsmarker irgendwo auf der Strecke beinhalten.

Regel: Die Lok darf so viele Einkommensorte laut ihrer Reichweite (große Zahl) anfahren.

Regel: Die Länge der Strecke ist dabei unerheblich. Einkommensorte dürfen dabei nicht ausgelassen werden.

Regel: Eine Route darf denselben Einkommensort nicht mehrfach beinhalten – dies gilt auch für rote Fernverbindungen.

Regel: Eine Route startet oder endet zwingend in einer roten Fernverbindung.

Regel: Verschiedene Orte auf demselben Gleisteil dürfen angefahren werden (z.B. gelbes B-Teil, grünes OO-Teil)

Regel: Eine Route kann starten und enden in einer Stadt mit fremden Bahnhofsmarker, aber nicht hindurchführen.

Regel: Für jede Lok einer Gesellschaft muss eine separate Route gefahren werden. In Städte dürfen sich Strecken treffen bzw. überkreuzen, sofern getrennte Gleise benutzt werden. Abzweigungen auf Gleisteile dürfen nur von einer Lok befahren werden.

SCHRITT 5 (VERPFLICHTEND): Auszahlung des Einkommens. 50% an die Kleinbahn bzw. 50% an den Besitzer.

Regel: Das Einkommen eines Zuges ist die Summe aller angefahrenen Ortseinkommenswerte **samt Boni**. Das Einkommen einer Gesellschaft ist die Summe aller Zugeinkommen.

SCHRITT 6 (OPT): Eine oder zwei neue Loks kaufen. ACHTUNG: Durch den Lokkauf kann ein Phasenwechsel erfolgen.

Wenn man eine Lok kauft geht 50% des Kaufpreises in die jeweilige AG und 50% in die Bank.

2SP oder Solo: Beim Lokkauf gehen 25% zur AG und 75% in die Bank.

Regel: Eine Kleinbahn darf max. nur 2 Loks besitzen. Man darf aber auch keine Lok besitzen.

Regel: Das Verschrotten einer Lok muss bei Schritt 3 ausgeführt werden (vor dem Fahren der Route).

Regel: Alle vier Lokarten sind sofort bei Spielbeginn erhältlich.

Regel: Loks werden von der orangen (LdStEG) und lila (MAVAG) AG verkauft.

PHASENWECHSEL: Wenn die erste Lok eines neuen Typs gekauft wird, wird ein Phasenwechsel ausgelöst.

INFO: Beim ersten Phasenwechsel wird das grüne Rundenteil auf das gelbe Teil gelegt und der rote Rundenmarker auf das rot umrandete OR Feld des neuen grünen Rundenteils platziert. Die verbliebenen Rundenteile auf den Lokstapel werden auf die braune Seite gedreht. Beim neuerlichen Phasenwechsel wird tauscht sich das braune mit dem grünen Rundenteil aus. Der Rundenmarker setzt sich auf das rot umrandete OR-Feld des braunen Teils. Das verbliebene Rundenteil am Lokstapel wird auf die graue Seite gedreht. Wir der letzte Lokstapel begonnen, kommt das graue Rundenteil auf das Spielbrett, der Rundenmarker wird auf das rot umrandete OR-Feld des grauen Teils gesetzt.

INFO: Mit jedem Phasenwechsel kommen neue Gleisteile einer Farbe ins Spiel. Mit jedem Phasenwechsel ändert sich der Wert der roten Fernverbindung.

INFO: Nach jedem Phasenwechsel wird die laufende OR fortgesetzt, danach folgt aber in jeden Fall eine SR.

Aktiengesellschaften (agieren erst nach den Kleinbahnen nach Ihrem Kurswert – höchster zuerst)

SCHRITT 1 (OPT.): Der Direktor darf einen Bahnhofsmarker auf jeden beliebigen freien Platz am Spielplan setzen.

Der Kaufpreis wird vollständig aus dem Betriebskapital der AG an die Bank bezahlt.

Solo: AG's, von denen Istvan der Direktor ist, legen nie Bahnhofsmarker.

INFO: Die Bahnhofsmarker der AG blockieren wie jeder andere Bahnhofsmarker.

INFO: Die Bahnhofsmarker der AG erhöhen den Wert einer Stadt um 10 Forint.

INFO: Hat eine AG noch keinen Direktor, wird kein Bahnhof gebaut. Hat die AG zu wenig Geld, wird nicht gebaut.

INFO: Bahnhofsmarker verschiedener AG in einer Stadt sind erlaubt, mehrere Marker einer AG aber nicht.

SCHRITT 2 (VERPFLICHTEND): Der Direktor entscheidet, wieviel Betriebskapital ausgeschüttet wird.

Jeder Aktionär erhält von der Ausschüttung seinen prozentuellen Anteil ausgezahlt.

Solo: AG's, von denen Istvan der Direktor ist, Zahlen immer das gesamte Betriebskapital aus.

INFO: Übrig gebliebene Ausschüttungen (die nicht an Aktionäre gehen) verbleibt im Betriebskapital.

INFO: Je nach Dividendenhöhe steigt der Aktienkurs laut Tabelle (Anleitung – Seite 18 oder am Spielbrett – 2SP<. Tabelle Seite 21).

INFO: Eine AG ohne Direktor zahlt immer das gesamte Betriebskapital aus.

INFO: Wenn eine OR-Runde lang keine Lok von beiden AG (lila und orange) gekauft wurde, wird ein „Kein Lokkauf“-Marker auf einen unberührten Stapel einer Lok gelegt. Wird ein dritter „Kein Lokkauf“-Marker gelegt, dann erfolgt ein automatischer Phasenwechsel. Wird dazwischen eine Lok gekauft, dann werden ausgelegte „Kein Lokkauf“-Marker wieder zurückgelegt.

VORRÜCKEN DES RUNDENMARKER – nach Abschluss der gesamten OR-Runde

3) SPIELERRUNDEN (SR)

Startspieler ist derjenige, der im Besitz der „Priority-Deal“-Karte ist. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter bis alle gepasst haben. Nach Abschluss der gesamten SR (nach dem Passen) geht die „Priority Deal“-Karte an den Spieler links weiter.

Aktienpapierlimit nach Spielerzahl beachten: 1/2/3/4/5/6 Spieler = 8/10/18/14/11/9 Papierlimit.

SCHRITT 1 (OPT.): Verkauf von Aktien – eine beliebige Anzahl ist dabei in einem Zug möglich.

Voraussetzung: Die allererste Spielrunde des Spiels läuft (dazu zählt nicht die Vorab-SR)

INFO: Die Direktorsaktie darf nicht direkt verkauft werden. Falls möglich, kann mit einem anderen Spieler die Direktorsaktie getauscht werden und dann die Anteile verkauft werden.

INFO: Verkaufte Aktien kommen zurück in das Pool der AG.

INFO: Für den Verkauf erhält der Verkäufer den aktuellen Kurswert von der Bank ausbezahlt.

INFO: Werden Aktien mehrerer AG verkauft, darf der Verkäufer den Ablauf entscheiden.

INFO: Nach dem Verkauf von Aktien sinkt der Kurs dieser AG um 1 Feld nach links.

SCHRITT 2 (OPT.): Kauf von Aktien – Man darf nur 1 Aktie mit Wert 10% einer AG pro Zug kaufen.

Voraussetzung: Der Spieler besitzt genügend Geld für den Kauf.

Solo: Istvan kauft Aktien, die er sich leisten kann, nach der Vorgabe und Reihenfolge der Aktienkarte bis zur vorgegebenen Prozentzahl.

INFO: Hat der Spieler zuvor eine Aktie einer AG verkauft, darf er in der gleichen Runde keine Aktie dieser AG kaufen.

INFO: Nach dem Kauf von Aktien steigt der Kurs dieser AG um 1 Feld nach rechts.

INFO: Befinden sich alle Aktien einer AG in Spielerhand, dann steigt der Kursmarker pro SR um 1 Feld nach rechts.

DIREKTORWECHSEL: Kommt, wenn durch Kauf und Verkauf ein Spieler mehr Aktien einer AG als der derzeitige Direktor hat.

INFO: Ein Gleichstand führt nicht automatisch zum Direktorwechsel – außer der derzeitige Direktor will es.

4) Spielende: Ausgelöst durch den Beginn der grauen Phase.

INFO: Graue Phase – aktuelle OR wird fertig gespielt, dann kommt SR und es folgen drei weitere OR.

ABRECHNUNG: Der Spieler mit den größten Vermögen gewinnt das Spiel

INFO: Spieler zählen ihr Bargeld und addieren den aktuellen Wert ihrer Aktien.

INFO: Kleinbahngesellschaftsvermögen (Loks und Bargeld) hat keine Bedeutung.