

AMERICAN RAILS

Jim Harrison

ARTWORK ALEXANDRE ROCHE



SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett



- 12 schwarze Ausbau-Marker

- 1 schwarzer Marker

- 5 Übersichtskarten



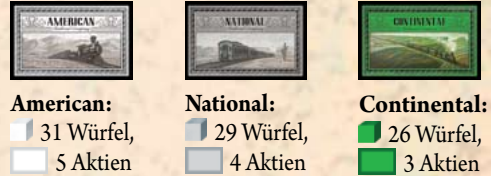
- 5 Aktionsmarker der Spieler



- Spielgeld, bestehend aus:



- 21 Aktien und 144 Gleis-Würfel, bestehend aus:



SPIELAUFBAU

- Lege das Spielfeld auf dem Tisch aus
- Lege die Gleis-Würfel und Aktien für die Firmen auf den Tisch, und zwar unterhalb des Spielfeldes in den entsprechenden Bereich. Dieser Bereich beinhaltet das Vermögen und den Vorrat der Firmen. Jede der 6 Firmen hat dort ihren eigenen Bereich.
- Spielt man zu dritt wird per Zufall 1 Firma aus dem Spiel genommen. Alle Aktien und Gleis-Würfel dieser Firma kommen in die Schachtel zurück.
- Nimm 1 Gleis-Würfel von jeder Firma und lege ihn auf das 0-Feld der Einkommensleiste auf dem Spielfeld.
- Lege die 12 Ausbau-Marker in den Ausbau-Vorrat auf dem Spielfeld.
- Lege den schwarzen Zug auf das 1851 Feld der Jahresleiste.
- Jeder Spieler bekommt eine Übersichtskarte und die Aktionsmarker seiner Farbe.
- Ein Spieler übernimmt die Bank und bekommt das Geld. Das Geld der Bank muß getrennt von den Vermögen der Spieler und der Firmen gehalten werden.
- Der Banker gibt jedem Spieler folgenden Betrag:
 - 50\$ jedem bei 3 Spielern
 - 50\$ jedem bei 4 Spielern
 - 40\$ jedem bei 5 Spielern
 Das Geld der Spieler ist immer offen ersichtlich.

Einkommensleiste Ebenen Wälder Berge Spieler-Reihenfolge Aktionsfelder



(D) (B) Vermögen und Vorrat Kosten der Ausdehnung (E) Ausbau Vorrat (F) Jahresleiste



SPIELBEGINN

Bevor das Spiel beginnt wird von JEDER Firma 1 Aktie versteigert. Zuerst sucht sich der Banker 1 Aktie von einer beliebigen der 6 Firmen aus und legt sie zur Versteigerung aus. Er selbst kann bieten oder passen. Das Mindestgebot beträgt 10\$. Im Uhrzeigersinn hat jetzt jeder Spieler die Möglichkeit zu erhöhen oder zu passen. Wer passt kann in die laufende Auktion nicht mehr einsteigen. Dies wird reihum solange fortgesetzt, bis nur noch 1 Spieler übrig bleibt. Der Gewinner der Versteigerung führt jetzt folgende Schritte aus:

- ① Nimm die Aktie und lege sie offen zu deinem persönlichen Vermögen.
- ② Zahle das Geld der Versteigerung und lege es in das Vermögen der Firma, von welcher du die Aktie ersteigert hast.
- ③ Nimm 1 Gleis-Würfel aus dem Firmen-Vorrat und lege ihn auf irgendeine unbesetzte Stadt auf dem Spielfeld.
- ④ Bewege den Einkommensmarker der Firma entsprechend dem vollen Wert der Stadt vorwärts.
- ⑤ Lege deinen Aktionsmarker auf das oberste freie verfügbare Feld der Spieler-Reihenfolge. (Überspringe diese Aktion wenn sich dein Aktionsmarker schon dort befindet).
- ⑥ Nimm 1 Aktie der übrig gebliebenen Firmen und starte eine neue Auktion.
- ⑦ Mache das erste Gebot oder passe.

Wenn niemand für eine Aktie bietet kommt diese aus dem Spiel. Der letzte Spieler der passt sucht sich dann eine neue Aktie zur Versteigerung aus. Diese Vorbereitungsphase wird in dieser Weise solange abgehandelt, bis 1 Aktie (und nur 1) von jeder Firma zur Versteigerung gebracht wurde. Wenn Aktien hier aus dem Spiel genommen werden, beginnt das Spiel mit weniger als 6 Firmen auf dem Spielfeld. Haben Spieler jetzt keine Aktie ersteigert, wird ihr Aktionsmarker, vom Banker aus im Uhrzeigersinn beginnend, auf das oberste, verfügbare freie Feld der Spieler-Reihenfolge gelegt.

SPIEL ABLAUF

Das Spiel geht über maximal 7 Runden (von 1851 bis 1857).
Eine Runde besteht aus 3 Aktions-Phasen, gefolgt von 1 Dividenden-Phase.

AKTIONS-PHASEN UND SPIELER-REIHENFOLGE

Zu Beginn jeder Runde bewegt der Spieler, dessen Aktionsmarker auf dem obersten Feld der Spieler-Reihenfolge steht (Feld 1), seinen Marker auf ein freies Feld der ersten Spalte der Aktionsfelder. Er führt dann sofort die Aktion aus oder entscheidet sich, darauf zu verzichten. Der nächste Spieler in der Spieler-Reihenfolge ist dann an der Reihe und macht das selbe, bis alle Spieler ihre Aktion gemacht haben (oder auch nicht).

Für die 2. und 3. Aktions-Phase bestimmt immer die Lage der Aktionsmarker der Spieler aus der vorherigen Phase die Spieler-Reihenfolge. Der oberste Marker beginnt.

DIVIDENDEN-PHASE

Nach den 3 Aktions-Phasen bekommen die Spieler Dividende für jede Aktie, die sie besitzen. Die Höhe der Auszahlung wird ermittelt, indem das gegenwärtige Einkommen der Firma (laut Einkommensleiste) durch die Anzahl an Aktien diese Firma in Spielerbesitz geteilt wird. Das Ergebnis (aufgerundet) ist die Dividende pro Aktie, welche die Spieler von der Bank ausbezahlt bekommen. Unverkaufte und aus dem Spiel entfernte Aktien zählen nicht zur Berechnung.

Nachdem jede Firma ihre Dividende ausbezahlt hat endet die Runde. Jetzt wird überprüft, ob eine der unten aufgeführten Spiel-Ende-Bedingungen erfüllt ist. Ist das nicht der Fall, werden die Aktionsmarker der Spieler von der äußersten rechten Spalte der Aktionsfelder in dieser Anordnung auf die Spieler-Reihenfolge-Felder für die nächste Runde gelegt. Dann wird der Zugmarker um 1 Jahr weitergerückt und eine neue Runde beginnt.

Beispiel Dividenden-Auszahlung: Das gegenwärtige Einkommen von Majestic (gelb) ist 19\$. Rick hat 2 Aktien dieser Firma, Mary 1 Aktie. Die Dividende pro Aktie beträgt 19\$ geteilt durch 3 Aktien in Spielerhand = aufgerundet 7\$. Rick bekommt daher 14\$ und Mary 7\$ von der Bank ausbezahlt.



Beispiel Aktions-Phase 1: Rick ist der erste Spieler (braun), gefolgt von Mike (lila) und Mary (rosa).
• Rick bewegt seinen Aktionsmarker auf das Feld „Ausdehnen 3“ und entscheidet sich, die Aktion auszuführen.
• Mike bewegt seinen Aktionsmarker auf das Feld „Ausbau“ und führt die Aktion aus. Mary würde auch gerne „Ausbau“ spielen, aber diese Aktion ist durch Mike schon belegt.
• Sie entscheidet sich daher, diese Aktion sicher in der nächsten Aktions-Phase auszuführen und legt ihren Aktionsmarker auf das „Passen“ Feld.



Beispiel Aktions-Phase 2: Nun beginnt die zweite Aktions-Phase. Jetzt steht Mary ganz oben und sucht zuerst aus.
• Sie bewegt ihren Aktionsmarker auf das „Ausbau“ Feld der nächsten Spalte rechts und führt die Aktion aus.
• Mike bewegt seinen Aktionsmarker auf das Feld „Versteigere eine Aktie“ und führt die Aktions aus. Rick bewegt als letzter seinen Marker auf das „Finanziere 5\$“ Feld.
• Die Reihenfolge für die dritte und letzte Aktions-Phase ist nun Mary vor Rick vor Mike.



Beispiel Rundenende: In der letzten Aktionsrunde wählte Mary die „Finanziere 5\$“ Aktion, Rick die „Ausdehnung 2“ oder Nimm 2\$“ Aktion und Mike die „Ausdehnung 4“ Aktion. Somit ist für die nächste Runde die Reihenfolge Mary (rosa) vor Rick (braun) vor Mike (lila) definiert.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der Dividenden-Phase, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Der Jahresmarker befindet sich auf dem 1857 Feld.
- Alle Aktien sind verkauft und/oder aus dem Spiel genommen.
- Von einer bestimmte Anzahl im Vorrat (Gleis-Würfel und/oder Ausbau-Marker) sind nur noch 2 oder weniger Teile verfügbar:
- 3 Spieler: in 3 Vorräten liegen nur noch 2 oder weniger Würfel/Marker
- 4 Spieler: in 4 Vorräten liegen nur noch 2 oder weniger Würfel/Marker
- 5 Spieler: in 5 Vorräten liegen nur noch 2 oder weniger Würfel/Marker

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

DIE AKTIONEN

Im Folgenden werden jetzt alle Aktionen erklärt, welche die Spieler ausführen können. Wenn nicht anders erklärt, muß ein Spieler die gewählte Aktion ausführen oder komplett darauf verzichten.



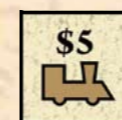
PASSEN
Der Spieler macht nichts.



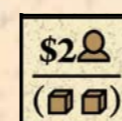
AUSBAU
Der Spieler nimmt einen schwarzen Ausbau-Marker (ein schwarzes Haus) aus dem Vorrat und legt diesen auf eine beliebige, nicht-ausgebaute Stadt, in welcher sich mindestens 1 Gleis-Würfel einer beliebigen Firma befindet. Ein Ausbau-Marker addiert zum vollen Wert einer Stadt 2\$, zum anteiligen Wert 1\$ (siehe Firmen-Einkommen). Entsprechend werden die Einkommen von Firmen mit Gleis-Würfel in dieser Stadt angepasst. In Städten mit aufgedruckten schwarzen Quadraten neben der Einkommens-Angabe dürfen keine Ausbau-Marker platziert werden (New York, Baltimore, Philadelphia, Boston und Chicago). Diese Städte können ihr Einkommen über den aufgedruckten Wert hinaus nicht erhöhen.



Beispiel Ausbau: In der ersten Aktions-Phase wählt Mike die Ausbau-Aktion. Er platziert ein schwarzes Haus in Cincinatti. Da sich dort ein Gleis-Würfel von Continental (grün) befindet und kein schwarzes Quadrat aufgedruckt ist, darf er diese Aktion ausführen.



FINANZIERE 5\$
Der Spieler nimmt 5\$ aus der Bank und legt das Geld in das Vermögen einer beliebigen Firma.



NIMM 2\$ (ODER AUSDEHNEN 2)
Der Spieler nimmt 2\$ aus der Bank für sein persönliches Vermögen oder nimmt 2\$ von jedem anderen Spieler und gibt dieses Geld an die Bank. Bei 4 oder 5 Spielern kann alternativ auch eine Ausdehnung 2-Aktion ausgeführt werden.



VERSTEIGERE EINE AKTIE
Der Spieler sucht sich von einer beliebigen Firma 1 Aktie aus dessen Vorrat aus und versteigert diese. Das Minimum-Gebot ist 10\$, er selbst muß kein Gebot abgeben und kann auch passen.

Im Uhrzeigersinn muß jetzt jeder Spieler entweder erhöhen oder passen. Wer passt, nimmt nicht länger an der Auktion teil. Die Auktion geht reihum weiter bis nur noch 1 Spieler übrig bleibt und alle anderen gepasst haben.

Der Gewinner der Auktion erhält die Aktie und zahlt sein Gebotsbetrag in das Firmenvermögen, von welchem er die Aktie ersteigert hat, ein. Wenn niemand ein Gebot abgibt kommt die Aktie aus dem Spiel. Wenn die verkaufte Aktie zu einer Firma gehört, welche bisher noch nicht dem Spielfeld präsent ist, muß der Spieler einen Gleis-Würfel aus dem Vorrat der Firma nehmen und diesen in eine noch unbesetzte, freie Stadt auf dem Spielfeld legen. Der volle Wert der Stadt wird entsprechend das Start-Einkommen dieser Firma. Gibt es keine freie Stadt mehr wird die Aktie und alle übrigen Aktien dieser Firma aus dem Spiel genommen.



AUSDEHNEN
Der Spieler nimmt sich 1 Gleis-Würfel aus dem Vorrat einer Firma, von der er wenigstens 1 Aktie besitzt, und platziert ihn in ein Hex, dessen Nachbarfeld einen Gleis-Würfel derselben Farbe aufweist.

Beachte: In einem Hex dürfen nie Gleis-Würfel derselben Farbe liegen. In einem Wald- oder Berghex darf insgesamt nur 1 Gleis-Würfel liegen.

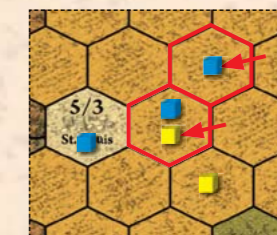
Der Spieler zahlt jetzt den Ausbau mit Geld aus dem Firmenvermögen. Das Gelände bestimmt die Kosten:

Städte/Citys = 2\$ + 2\$ je Gleis-Würfel oder Ausbau-Marker, die schon im Hex sind.
Ebenen/Plains = 2\$ + 2\$ je Gleis-Würfel die schon im Hex sind.
Wälder/Forests = 3\$ (kein weiterer Gleis-Würfel dort erlaubt).
Berge/Mountains = 5\$ (kein weiterer Gleis-Würfel dort erlaubt).

Die gesamten Kosten müssen aus dem Firmenvermögen bezahlt werden. Nie darf ein Spieler die Zahlung für eine Firmen-Aktion übernehmen, noch Geld in ein Firmenvermögen einzahlen – außer beim Kauf einer Aktie. Wenn die Geländekosten nicht bezahlt werden können kann kein Gleis-Würfel gelegt werden.

In der gleichen Weise werden danach evtl. weitere Gleis-Würfel platziert. Bis zu 4 Stück mit der „Ausdehnen 4“-Aktion, bis zu 3 Stück mit der „Ausdehnen 3“-Aktion und bis zu 2 Stück mit der „Ausdehnen 2“-Aktion (die gibt es nur wenn 4 oder 5 Spieler teilnehmen).

Beachte: Gleis-Würfel werden immer einer nach dem anderen gelegt. Daher müssen die Würfel nicht an soeben platzierte Würfel gelegt werden sondern beliebig das eigene Schienennetz ausdehnen. Die Gleis-Würfel dürfen auch von unterschiedlichen Firmen in der selben Aktion verwendet werden (solange der Spieler wenigstens 1 Aktie der Firma besitzt).



Beispiel: In der ersten Aktions-Phase wählt Rick die „Ausdehnen 3“-Aktion. Er besitzt 2 Aktien von Majestic (gelb) und 1 Aktie von Republic (blau).
• Von diesen Firmen kann er das Schienennetz ausdehnen. Er entscheidet sich 1 blauen Gleis-Würfel aus dem Vorrat der Republic zu nehmen und legt ihn in das leere Hex benachbart an St. Louis.
• Da das Hex eine Ebene ist und leer, kostet das 2\$, die er aus dem Firmenvermögen von Republic entnimmt und der Bank gibt. Er nimmt einen weiteren blauen Gleis-Würfel, den er in auch in ein leeres Ebenen-Hex legt und bezahlt weitere 2\$ aus dem Firmenvermögen.
• Den letzten Würfel nimmt er aus dem Vorrat von Majestic (gelb). Er legt ihn in das gleiche Hex wie den ersten, blauen Gleis-Würfel von Republic. Das kostet Majestic 4\$ = 2\$ für die Ebene und weiter 2\$ für den dort schon liegenden blauen Gleis-Würfel.



Beispiel: Mary möchte einen Gleis-Würfel der American in Cincinatti platzieren. Dort liegt schon ein grüner Würfel von Continental und ein Ausbau-Marker. Das kostet die American 6\$ = 2\$ für die Stadt, 2\$ für den grünen Gleis-Würfel und 2\$ für den Ausbau-Marker.

FIRMEN EINKOMMEN

Firmen erhöhen ihr Einkommen indem sie ein Schienennetz zwischen den Städten aufbauen. Jede Stadt hat 2 Einkommenswerte in dem Hex aufgedruckt: Der volle Wert links wird benutzt, wenn nur eine Firma einen Gleis-Würfel im Stadt-Hex liegen hat. Der anteilige Wert rechts wird benutzt, wenn 2 oder mehr Firmen Gleis-Würfel im Stadt-Hex liegen haben. Sobald ein Gleis-Würfel in einer Stadt platziert wird verändert sich das Einkommen einer Firma wie folgt:

Wenn der erste Gleis-Würfel einer Firma in ein Stadt-Hex gelegt wird, erhöht sich das Einkommen dieser Firma um den vollen, linken Wert.

Wenn ein zweiter Gleis-Würfel einer Firma in ein Stadt-Hex gelegt wird, erhöht sich das Einkommen dieser neuen Firma um den anteiligen rechten Wert. Zusätzlich wird das Einkommen der Firma mit dem ersten Gleis-Würfel jetzt auf den anteiligen Wert angepasst. Das Einkommen dieser Firma wird um die Differenz zwischen vollem und anteiligen Wert reduziert.

Wenn weitere Gleis-Würfel von weiteren Firmen in ein Stadt-Hex gelegt werden, erhöhen sich deren Einkommen jeweils um den anteiligen Wert. Es gibt keine Höchstgrenze für ein Firmen-Einkommen.



Beispiel: National hat ein Schienennetz durch die ausgebaute Stadt Buffalo gelegt. Später platziert Liberty dort einen Gleis-Würfel.



Liberty erhöht ihr Einkommen um 4\$ = 3\$ für den anteiligen Wert von Buffalo +1\$ vom Ausbau-Marker. National zieht 2\$ von seinem Einkommen ab = -1\$ aus der Differenz von vollem und anteiligen Wert von Buffalo (4\$/3\$) sowie -1\$ aus der Reduzierung des Ausbaumarkers (2\$/1\$).

Beachte: Ein Ausbau-Marker addiert +2\$ zum vollen und +1\$ zum anteiligen Wert. Wenn also nur eine Firma in einer ausgebauten Stadt vertreten ist, erhöht sich deren Einkommen um +2\$. Legt später eine andere Firma einen Gleis-Würfel in diese Stadt bekommt diese Firma für den Ausbau-Marker +1\$, die bisher dort allein vertretene Firma reduziert ihr Einkommen aus dem Ausbau-Marker um -1\$.

EINKOMMENS BONUS FÜR SPEZIELLE VERBINDUNGEN

Wenn das Schienennetz einer Firma Chicago und New York, oder Chicago und Atlanta, oder New York und Atlanta verbindet, erhöht sich das Einkommen dieser Firma sofort um 10\$ - zusätzlich zum normalen Wert der Städte. Den Bonus für eine der Verbindungen kann eine Firma nur einmal erhalten. Es ist zu beachten, daß eine Firma, die zwei dieser Städte verbindet, sein Einkommen um 10\$ erhöht; wenn dieses Schienennetz aber auch die dritte der Städte anbindet, erhöht sie ihr Einkommen um weitere 20\$ (weil das Verbinden der dritten Stadt zwei weitere Bonus-Einkommen gleichzeitig erzeugen).

Beachte: Es ist zu beachten, daß eine Firma, die zwei dieser Städte verbindet, sein Einkommen um 10\$ erhöht; wenn dieses Schienennetz aber auch die dritte der Städte anbindet, erhöht sie ihr Einkommen um weitere 20\$ (weil das Verbinden der dritten Stadt zwei weitere Bonus-Einkommen gleichzeitig erzeugen).

VERHANDELN

Es ist erlaubt mit den Mitspielern zu verhandeln. Ein Spieler kann offen über Strategien diskutieren, Aktionen analysieren oder Vereinbarungen aushandeln. Zu jeder Zeit. Jedoch ist es nicht erlaubt, Geld oder Aktien zu tauschen. Keine Versprechungen sind bindend.

Man kann auch vereinbaren, komplett auf Verhandeln zu verzichten. Dies sollte vor Spielbeginn festgelegt werden.

Beachte: Man kann auch vereinbaren, komplett auf Verhandeln zu verzichten. Dies sollte vor Spielbeginn festgelegt werden.

IMPRESSUM

Autor: **Tim Harrison**
Illustration & Grafik Design: **alexandre-roche.com**
Redaktion: **Tim Harrison, Arno Quispel, Onno Walraven**
Deutsche Übersetzung: **Hans-Jörg Groß**
Herausgeber: **Quined Games b.v.**

Der Autor bedankt sich bei John Bohrer für die Entwicklung des „Wabash Cannonball and the Historic Railroads“-Systems, J.C. Lawrence für die Teilhabe seiner analytischen Kompetenz, Tom Brignall für den Vorschlag des Titels, und allen Mitgliedern von BBG für ihren Begeisterung und Unterstützung. **Der Autor bedankt sich ebenso** bei allen Spiel-Testern für ihre Analyse, Vorschläge und die eingebrachte Zeit:

Ken Boone, Mike Galandiuk, Mark Haberman, Rob Herman, Je Langenderfer, Michael Miler, Jack Neal, Denny Nelson, Erin OMalley, und Steve Shaw. **Zuletzt bedankt sich der Autor** bei seiner fantastischen Frau, Michele, für ihre freundliche und liebevolle Unterstützung bei seiner Leidenschaft zur Spiele-Entwicklung.



www.quined.com
info@quined.com