

# STEAM™ BARONS



‘Steam Barons™’ ist eine Erweiterung für das Spiel Steam™. Der doppelseitige Spielplan zeigt die Osthälfte der USA und Teile Kanadas auf einer und Nordengland auf der anderen Seite. Diese Pläne können mit den Grund- und Standardregeln benutzt werden. Außerdem gibt es neue Spezialregeln, die einige der Standardregeln mit einem Börsensystem verbinden.

Falls die Spieler diese Pläne mit den Grund- oder Standardregeln benutzen möchten, empfehlen wir, dies auf jeden Fall mit fünf oder sechs Spielern zu tun.

Mit den Börsenregeln werden auch zwei, drei, vier, fünf und sechs Spieler Spaß mit diesen Plänen haben.

Die Holzlokomotiven sind in erster Linie für das Spiel mit den Börsenregeln gedacht, um den Steckenbesitz zu markieren, aber es spricht auch nichts dagegen, sie für den gleichen Zweck im Spiel mit den Grund- und Standardregeln zu benutzen.



Steckenbesitzmarker



16 schwarze  
Warensteine



1 Startspieler-  
marker



38 Strecken-  
plättchen



x 26



x 6

32 Geldstücke



6 Gesellschafts-  
karten

1 doppelseitiger Spielplan  
1 Regelheft  
1 Börsentafel

## Grund- und Standardregeln\* - für beide Spielpläne

Für beide Spielpläne ist es am Besten, mit fünf oder sechs Spielern zu spielen. Deshalb werden zusätzliche Streckenplättchen mitgeliefert, sie sollten zusammen mit denen des Basisspiels Steam benutzt werden.

\* In der deutschen Ausgabe des Spiels werden die Standardregeln als „Expertenregeln“ bezeichnet.

### Spielaufbau

Die sechzehn schwarzen Warensteine kommen zusammen mit den Warensteinen des Basisspiels in den Stoffbeutel. Die aufgedruckten Zahlen der Großstadthexfelder werden ignoriert, auf jedes Großstadtfeld werden zwei Warensteine gelegt. Zwei Warensteine werden außerdem auf jedes Warennachschubfeld gelegt.

### Schwarze Warensteine

Schwarze Warensteine können nur in schwarze Großstädte des Spielplans geliefert werden. Graue Warensteine können nur in graue Neue Großstädte geliefert werden.

**Nur für Östliche USA**

Die folgenden Regeln gelten für die Grund-, Standard- und Börsenregeln von Steam.

Ein Streckenbau kann nur von einer mit einem Hafensymbol gekennzeichneten Großstadt aus erfolgen, von einer durch Eisenbahnstrecken mit einer Hafenstadt verbundenen Großstadt (es spielt keine Rolle, wem diese Strecke gehört) oder als Fortsetzung einer bereits auf dem Spielplan befindlichen eigenen Strecke.

Manche Großstädte sind zueinander benachbart. Sie können miteinander verbunden werden, indem der Spieler einen seiner Marker auf das Streckenverbindungssymbol setzt, was 3 \$ kostet und als Legen eines Streckenplättchens gilt.

Die Grafik des Spielplans weicht von der Grafik der ursprünglichen Mayfair Ausgabe ab. Außerdem wurden Berge als neue Geländeformation hinzugenommen. Es kostet nach wie vor 2 \$ zusätzlich, um auf Hügeln zu bauen und 3 \$, um in den Bergen zu bauen.



Hafensymbol



Streckenverbindungssymbol



Hügelfeld



Bergfeld

Von diesen Änderungen abgesehen werden alle normalen Regeln für das Grund- oder Standardspiel von Steam™ benutzt.

## Steam Barons Börsenregeln

Im Steam Barons Börsenspiel betätigen sich die Spieler als Investoren der verschiedenen Eisenbahngesellschaften und unternehmen gewieft Investitionen in diese Gesellschaften.

Eine Gesellschaft wird von dem Spieler mit den meisten Aktien dieser Gesellschaft kontrolliert. In jeder Runde spiegelt sich das relative Betriebsergebnis der Gesellschaften in sich ändernden Aktienkursen wider. Die Spieler müssen zur richtigen Zeit in die richtige Gesellschaft investieren und die Aktien wieder abstoßen, bevor die Gesellschaft insolvent wird.

Bei dieser Spielversion sollten die Spieler die hier enthaltenen Holzlokomotiven benutzen, um den Streckenbesitz zu markieren. Die farbigen Holzscheiben dienen nun als Gesellschaftsaktien und um die Aktienkurse der Gesellschaften anzuzeigen sowie ihre Position in der Spielreihenfolge. Für diese Zwecke werden die

orangefarbenen, grünen, braunen, naturholzfarbenen, schwarzen und weißen Holzscheiben benutzt.

Obwohl die gleichen Münzen für das Geld der Spieler und das Vermögen der Gesellschaften gebraucht werden, müssen die Spieler darauf achten, dass dieses Geld nicht direkt gegeneinander eintauschbar ist. Das Geld einer Gesellschaft stellt einen bedeutend größeren Wert dar als der gleiche Betrag in Spielerbesitz.

## Spielvorbereitung

Die Börsentafel wird neben den Spielplan gelegt.

Die sechzehn schwarzen Warensteine kommen zusammen mit den anderen Warensteinen in den Beutel.

In jede Großstadt werden so viele zufällig gezogene Warensteine gelegt, wie es ihrem aufgedruckten Wert entspricht.

In jede Stadt wird ein zufällig gezogener Warenstein gelegt.

Auf die Warennachschubfelder werden keine Warensteine gelegt.

Alle grauen Warensteine werden nun von den Großstadt- und Stadtfeldern entfernt und in die Spielschachtel zurück gelegt.

Nachdem die Warensteine auf dem Spielplan verteilt wurden, werden alle noch im Beutel befindlichen Marker heraus genommen und in die Spielschachtel zurück gelegt.

Die sechs Gesellschaftskarten werden neben den Spielplan gelegt. Auf jede Karte werden 5 \$ gelegt (jede Gesellschaft hat zu Spielbeginn bereits eine Aktie verkauft).

Wenn mit dem Nordenglandplan gespielt wird, beginnt jede Gesellschaft mit sechs Aktienmarkern auf ihrer Karte. Wenn mit dem Plan Östliche USA gespielt wird, beginnt jede Gesellschaft mit acht Aktienmarkern auf ihrer Karte. Ein Aktienmarker jeder Gesellschaft wird auf das Feld „Verfügbare Aktien“ (Available Shares) auf der Börsentafel gelegt.

Der Aktienpreis jeder Gesellschaft wird auf der Aktienpreisskala (Share Price Track) mit je einem ihrer Aktienmarker markiert. Zu Spielbeginn beträgt der Aktienpreis jeder Gesellschaft 5 \$.

Ein Marker jeder Gesellschaft wird auf Position „0“ der Siegpunkteleiste des Spielplans gesetzt. Auf

dieser Leiste wird in jeder Spielrunde das Betriebsergebnis der Gesellschaften markiert.

Ein Marker jeder Gesellschaft kommt in den Stoffbeutel. Die Marker werden einzeln daraus gezogen und in entsprechender Reihenfolge auf die Reihenfolgeleiste (Order of Play) des Spielplans gelegt. Damit ist die Spielreihenfolge festgelegt.

Bei zwei Spielern erhält jeder zu Beginn 40 \$, bei drei Spielern 30 \$, bei vier Spielern 25 \$. Bei fünf oder sechs Spielern beginnt jeder mit 20 \$.

Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, er erhält den Startspielermarker.

Der Rundenmarker wird auf das erste Feld der Spielrundenleiste gesetzt.



# Spielablauf

Das Spiel geht über fünf Spielrunden. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

1. Aktienkauf
2. Streckenbau
3. Warenbewegung
4. Dividenden
5. Aktienverkauf
6. Insolvenzen
7. Spielreihenfolge
8. Rundenende

## Phase eins: Aktienkauf

Alle Spieler können Aktien kaufen. Es können nur Aktien gekauft werden, die im Feld „Verfügbare Aktien“ liegen. Zu diesem Zeitpunkt auf den Gesellschaftskarten liegende Aktien können nicht gekauft werden.

Die Aktien werden entsprechend der aktuellen Spielreihenfolge laut Spielreihenfolgeleiste angeboten, der Kaufpreis wird durch Versteigerung ermittelt. Für jede Gesellschaft findet eine Versteigerung statt, einige oder alle verfügbaren Aktien der jeweiligen Gesellschaft werden zum Höchstgebotspreis verkauft. Falls es keine Aktien einer Gesellschaft im Feld „Verfügbare Aktien“ gibt, findet für diese Gesellschaft auch keine Versteigerung statt.

Der Startspieler gibt das erste Gebot jeder Versteigerung ab, die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, kann passen oder bieten. Das erste Gebot muss mindestens dem aktuellen Aktienpreis der Gesellschaft entsprechen. Falls der Aktienpreis einer Gesellschaft Null beträgt, ist das Mindestgebot trotzdem 1 \$. Alle Folgegebote müssen das letzte Gebot übertreffen. Wer passt, kann in die laufende Versteigerung nicht wieder einsteigen. Jede Versteigerung geht so lange, bis es nur noch ein höchstes Gebot gibt.

Der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hatte, muss nun mindestens eine Aktie der Gesellschaft zu seinem Höchstgebotspreis kaufen. Er kann auch mehrere verfügbare Aktien dieser Gesellschaft kaufen, für jede muss er den Höchstgebotspreis zahlen. Der Spieler kann auch alle verfügbaren Aktien dieser Gesellschaft zum Höchstgebotspreis kaufen.

Ausgehend von dem Spieler, der gerade Aktien gekauft hat, können nun die anderen Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine oder mehrere eventuell noch verfügbare Aktien der Gesellschaft zum gleichen Höchstgebotspreis wie der erste Käufer kaufen. Nachdem alle Spieler Gelegenheit zum Aktienkauf hatten, werden die verfügbaren Aktien der nächsten Gesellschaft versteigert usw., d. h. es gibt nie eine zweite Gelegenheit zum Kauf der Aktien einer Gesellschaft in derselben Spielrunde.

Der Kaufpreis der Aktien wird an die Bank gezahlt, nie an die Gesellschaft, deren Aktien man gerade gekauft hat.

Falls mindestens eine Aktie der in Frage kommenden Gesellschaft verkauft wurde, wird der Startspielermarker an den linken Nachbarn weiter gegeben, nachdem diese Versteigerung mit allen Käufen erledigt ist. Andernfalls behält der Startspieler den Marker.

Es gibt kein Limit dafür, wie viele Aktien ein Spieler besitzen darf.

Unverkaufte Aktien bleiben im Feld „Verfügbare Aktien“ liegen.

## Kontrolle einer Gesellschaft

Wer die erste Aktie einer Gesellschaft kauft übernimmt deren Kontrolle und legt als Zeichen dafür die Gesellschaftskarte mit allem darauf liegenden Material vor sich auf den Tisch.

Sobald ein anderer Spieler mehr Aktien dieser Gesellschaft besitzt, übernimmt dieser die Kontrolle und erhält die Gesellschaftskarte samt Material.

### Beispiel Aktienkauf

Simon, Andy, James und Geoff spielen zusammen und sitzen genau in dieser Reihenfolge am Tisch. Simon ist Startspieler. Die Spielreihenfolge der Gesellschaften, ihre derzeit verfügbaren Aktien und aktuellen Aktienpreise sind hier abgebildet.



Die Aktien der schwarzen Gesellschaft werden zuerst versteigert. Simon gibt als erstes Gebot nicht mehr als das Mindestgebot von 4 \$ ab. Geoff gewinnt schließlich die Versteigerung mit seinem Höchstgebot von 8 \$. Er kauft zwei Aktien für 16 \$. Als nächster kann nun Simon Aktien kaufen, entscheidet sich aber dagegen. Als nächster hat Andy die Gelegenheit zum Aktienkauf und kauft die letzte noch verfügbare schwarze Aktie für 8 \$. Simon gibt den Startspielermarker an Andy weiter.

Andy möchte nicht für die grünen Aktien bieten, James bietet 6 \$, also mehr als das Mindestgebot. Alle anderen Spieler passen, also muss James die Aktie für 6 \$ kaufen. James erhält den Startspielermarker.

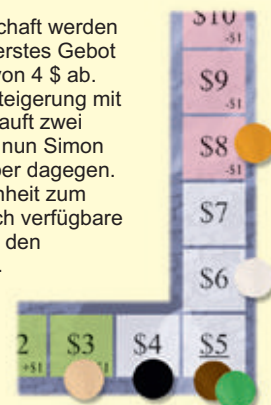
Weißer Aktien sind derzeit nicht verfügbar, also werden die orangefarbenen als nächste versteigert. Das Erstgebot muss mindestens 8 \$ betragen. Andy gewinnt die Versteigerung mit seinem Höchstgebot von 10 \$. Er kauft eine Aktie, für die andere orangefarbene Aktie interessiert sich niemand.

Geoff gewinnt die Versteigerung für die naturholzfarbenen Aktien mit einem Höchstgebot von 4 \$. Er kauft alle vier Aktien.

Der Startspielermarker ist inzwischen wieder bei Simon angelangt. Er möchte nicht für die braunen Aktien bieten, auch alle anderen Spieler nicht.

Simon behält den Startspielermarker.

Insgesamt wurden drei Aktien nicht verkauft, sie bleiben als verfügbare Aktien liegen.



## Phase zwei: Streckenbau

Alle Gesellschaften haben nun Gelegenheit zum Streckenbau. Dabei gelten die Regeln für den Streckenbau wie im Grund- und Standardspiel, außer falls unten anders angegeben.

Die Gesellschaften bauen ihre Strecken in der Reihenfolge, wie durch die Reihenfolgeleiste angegeben. Immer der Spieler, der die jeweilige Gesellschaft gerade kontrolliert, entscheidet, welche Strecken gebaut werden.

Alle Strecken einer Gesellschaft müssen zusammenhängen.

Neue Großstädte können nicht gebaut werden.

### Nur für Östliche USA

Wie bei den Regeln des Grund- und Standardspiels müssen immer Strecken gebaut werden, die entweder direkt mit einer Hafengroßstadt verbunden sind oder mit einer Stadt, die bereits mit einer Hafengroßstadt verbunden ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Verbindung der aktiven Gesellschaft gehört oder nicht. Die Kosten für den Bau zwischen benachbarten Städte bleiben mit 3 \$ unverändert.

Die Anzahl Streckenplättchen, die eine Gesellschaft bauen kann, ist gleich der aktuellen Rundenzahl plus eins, d. h. in der ersten Runde kann jede Gesellschaft bis zu zwei Strecken bauen, in der zweiten Runde bis zu drei usw. In der letzten Spielrunde können schließlich alle Gesellschaften bis zu sechs Strecken bauen.

### Gesellschaftsaktien

Die Streckenbaukosten müssen von der Gesellschaft selbst bezahlt werden. Der die Gesellschaft kontrollierende Spieler darf für den Streckenbau nicht sein eigenes Geld benutzen. Oft wird eine Gesellschaft nicht genügend Geld in ihrem Vermögen (auf der Gesellschaftskarte) besitzen, um den geplanten Streckenbau zu bezahlen. Durch die Ausgabe von Aktien kann die Gesellschaft dann weiteres Geld erhalten, für jede ausgegebene Aktie werden von der Bank 5 \$ in das Gesellschaftsvermögen gezahlt. Der aktuelle Aktienkurs der Gesellschaft hat nichts mit dem Erlös zu tun, den sie für die Ausgabe von Aktien erhält. Eine Gesellschaft darf nur so viele Aktien ausgeben, dass sie mit dem Erlös die aktuellen Baukosten bezahlen kann, dabei übrig gebliebenes Geld bleibt im Gesellschaftsvermögen.

Die Gesamtanzahl Aktien, welche die Gesellschaften ausgeben können, hängt von dem benutzten Spielplan ab. Nachdem eine Gesellschaft alle ihre Aktien ausgegeben hat, kann sie auf diese Weise kein weiteres Geld mehr einnehmen.

Ausgegebene Aktien werden in das Feld „Verfügbare Aktien“ gelegt.

## Phase drei: Warenbewegung

In Reihenfolge wie gehabt können nun alle Gesellschaften Waren bewegen.

Die Waren werden wie im Basisspiel Steam bewegt, mit zwei Ausnahmen.

Warensteine müssen immer über Strecken bewegt werden, die entweder der aktiven Gesellschaft gehören und/oder keiner mehr existierenden Gesellschaft, d. h. Strecken, die von einer inzwischen bankrotten Gesellschaft gebaut wurden.

Warensteine können über beliebig viele erlaubte Strecken bewegt werden, so lange keine Großstadt oder Stadt zwei Mal angefahren und keine Strecke zwei Mal benutzt wird. Wie mit den Originalregeln muss die Bewegung eines Warensteins enden, sobald er eine Großstadt gleicher Farbe wie er selbst erreicht.

Jede Gesellschaft darf, wenn sie an der Reihe ist, genau einen Warenstein bewegen. Nachdem alle Gesellschaften Gelegenheit hatten, einen Warenstein zu bewegen, dürfen alle in gleicher Reihenfolge wie zuvor einen zweiten Warenstein bewegen, anschließend ist diese Phase zu Ende. Bei dieser Spielversion gibt es keine Lokomotivreichweiten.

Auch auf manchen Städten gibt es Warensteine. Sie können genau so bewegt werden wie die in Großstädten.

Wenn eine Gesellschaft eine Ware bewegt, wird die zurückgelegte Entfernung auf der Siegpunkteleiste notiert. Wenn z. B. eine Gesellschaft eine Ware über drei eigene Streckenabschnitte bewegt hat, wird der Marker dieser Gesellschaft auf der Siegpunkteleiste drei Felder vorgerückt. Die endgültige Position auf der Leiste ist die Summe der Strecken beider in dieser Runde bewegten Waren.

## Phase vier: Dividenden

In dieser Phase erhalten alle Spieler Dividendenzahlungen und eventuell einen Präsidentenbonus, die Gesellschaften erzielen Profit und passen dann ihre Aktienkurse an, je nach relativem Betriebsergebnis.

Jeder Spieler erhält für alle Aktien in seinem Besitz

Dividendenzahlungen. Dazu dienen die Dividenden-, Gesellschaftsprofit- und Bonustabellen der Börsentafel. Die Position des Markers einer Gesellschaft auf der

Siegpunkteleiste gibt Auskunft über ihr Betriebsergebnis in dieser Runde. Dieser Wert wird in der Spalte „Endgültiges Betriebsergebnis“ (Final Performance) gesucht, dann rechts davon unter „Dividende“ (Dividend) abgelesen, wie viel für jede Aktie in Spielerbesitz gezahlt wird. Die Zahlungen erfolgen aus der Bank, nie aus Gesellschaftsvermögen.

Der Spieler, der eine Gesellschaft kontrolliert, erhält einen Präsidentenbonus, falls das von der Gesellschaft erbrachte Betriebsergebnis größer als 9 war. Die genaue Höhe des Bonus ist in der Spalte „Präsidentenbonus“ (CEO Bonus) angegeben, Dieser Bonus ist unabhängig von der Anzahl Aktien dieser Gesellschaft im Besitz des Spielers und wird aus der Bank gezahlt

Nun erzielt die Gesellschaft Profit wie in der Spalte „Gesellschaftsprofit“ (Company Profit) angegeben ist. Auch dieser Betrag wird aus der Bank gezahlt und dann in das Vermögen der Gesellschaft eingebracht.

Nachdem alle Dividenden, Boni und Profite gezahlt wurden, werden die Aktienkurse der Gesellschaften angepasst. Die Aktienkurse richten sich nach dem relativen Betriebsergebnis der Gesellschaften im Vergleich untereinander.

Die Gesellschaftsmarker auf der Siegpunkteleiste bilden mindestens einen bis maximal sechs Stapel. Ein „Stapel“ kann auch nur aus einem einzigen Marker bestehen.

Nun werden alle Gesellschaftsmarker von der Siegpunkteleiste genommen und auf die „Kursanpassungstabelle“ (Share Adjustment Table) gesetzt. Falls es nur einen Stapel gibt, wird er auf das Feld „1 Stapel“ (1 Stack) gesetzt. Falls es zwei oder drei Stapel gibt, wird der Stapel mit dem höchsten Wert (laut Siegpunkteleiste) auf das Feld „2 - 3 Stapel“ gesetzt, die übrigen in Reihenfolge von hoch nach niedrig (laut

Company	Final Performance	Dividend	CEO Bonus	Company Profit
AAA	10	10	10	10
BBB	9	9	9	9
CCC	8	8	8	8
DDD	7	7	7	7
EEE	6	6	6	6
FFF	5	5	5	5
GGG	4	4	4	4
HHH	3	3	3	3
III	2	2	2	2
JJJ	1	1	1	1

Value	Value	Value	Value	Value	Value
+55	+53	+51	0	-51	-53
6 stacks	4-5 stacks	2-3	1 stack		

Siegpunkteleiste) auf die Felder rechts davon, jeweils ein Stapel pro Feld. Falls es vier oder fünf Stapel gibt, wird der Stapel mit dem höchsten Wert (laut Siegpunkteleiste) auf das Feld „4 - 5 Stapel“ gesetzt, die übrigen in Reihenfolge von hoch nach niedrig (laut Siegpunkteleiste) auf die Felder rechts davon, jeweils ein Stapel pro Feld. Damit sollte hoffentlich auch klar sein, wie bei sechs Stapeln verfahren wird. Auf diese Weise wird für jede Gesellschaft eine Aktienkursanpassung ermittelt. Der über dem jeweiligen Feld genannte Modifikator gibt an, um wie viel der Aktienkurs der Gesellschaft angepasst wird.

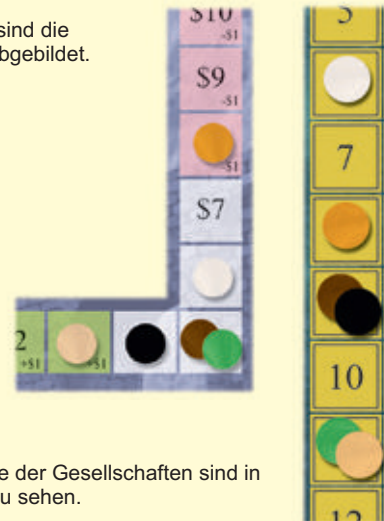
Falls eine Gesellschaft bankrott ist gilt sie als separater „Stapel“. Einer ihrer Marker wird auf das Feld unter dem „0“-Modifikator gelegt was bedeutet, dass dort kein anderer Stapel mehr eingesetzt werden kann. Wenn die Stapel von der Siegpunkteleiste eingesetzt werden, wird dieses Feld übersprungen. Falls es zwei bankrotte Gesellschaften gibt, wird je ein Marker dieser beiden Gesellschaften auf die beiden Felder unter den „0“- und „-1“-Modifikatoren gesetzt. Bei drei bankrotten Gesellschaften werden die Felder von „+1“ bis „-1“ mit jeweils einem ihrer Marker belegt. Welcher Marker wo liegt spielt keine Rolle, da für diese Gesellschaften keine Aktienkurse mehr angepasst werden. Falls mehr als drei Gesellschaften bankrott sind, spielt ihr das Spiel wohl falsch!

Ein Teil der Felder auf der Aktienkurstabelle ist grün oder rosafarben und enthält entweder einen positiven oder negativen Modifikator. Wenn der Aktienmarker einer Gesellschaft auf einem grünen Feld ist und der Kurs laut Aktienanpassungstabelle erhöht wird, wird er zusätzlich um den Modifikator im Feld der Aktienkurstabelle erhöht. Wenn der Aktienmarker einer Gesellschaft auf einem rosafarbenen Feld ist und der Kurs laut Aktienanpassungstabelle gleich bleibt oder sinkt, sinkt er zusätzlich um den Modifikator im Feld der Aktienkurstabelle.

Der Aktienkurs einer Gesellschaft kann nie höher als 18 steigen. Falls ein Aktienkurs unter 0 sinkt ist die entsprechende Gesellschaft bankrott und ihr Marker wird auf das Feld „B“ der Aktienkurstabelle gesetzt. Nachdem alle Aktienkurse angepasst wurden, werden die Marker aller nicht bankrotten Gesellschaften von der Aktienanpassungstabelle entfernt und auf Feld „0“ der Siegpunkteleiste gesetzt.

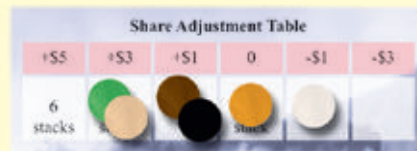
## Beispiel Aktienkursanpassung

Zu Beginn der Phase sind die Aktienkurse wie hier abgebildet.

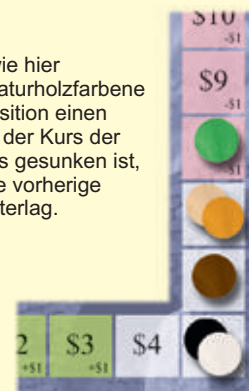


Die Betriebsergebnisse der Gesellschaften sind in der Abbildung rechts zu sehen.

Es gibt vier Stapel, sie werden wie unten gezeigt auf die Aktienkursanpassungstabelle gesetzt.



Die Aktienkurse sind anschließend wie hier dargestellt. Man beachte, dass die naturholzfarbene Gesellschaft durch ihre vorherige Position einen Bonus von 1 erhielt, außerdem dass der Kurs der orangefarbenen Gesellschaft um eins gesunken ist, da sich ihr Kurs nicht erhöhte und die vorherige Position einem Modifikator von -1 unterlag.



Beispiel einer Aktienkursanpassung mit einer bankrotten Gesellschaft.

Die naturholzfarbene Gesellschaft ist nun bankrott. Die Betriebsergebnisse der übrigen Gesellschaften sind rechts abgebildet. Diese Gesellschaften haben drei Stapel gebildet, aber die bankrotte Gesellschaft gilt auch als Stapel. Die Marker werden dann wie unten gezeigt auf die Kursanpassungstabelle gesetzt.



## Phase fünf: Aktienverkauf

In dieser Phase können die Spieler nun ihre Aktien verkaufen.

Die Spieler entscheiden gleichzeitig und geheim, welche und wie viele Aktien sie verkaufen möchten. Dazu nimmt jeder Spieler die entsprechenden Aktienmarker aus seinem Besitz in die Faust, dann öffnen alle Spieler gleichzeitig ihre Fäuste. Für jede verkaufte eigene Aktie erhält jeder Spieler so viel Geld von der Bank, wie es dem aktuellen Aktienkurs entspricht.

Alle verkauften Aktien werden in das Feld „Verfügbare Aktien“ gelegt.

Sollten alle Aktien einer Gesellschaft verkauft worden sein, behält der Spieler die Kontrolle über diese Gesellschaft, der sie bisher ausübte und er behält auch die Gesellschaftskarte und damit verbundene Rechte wie den Präsidentenbonus.

In der fünften Runde sollten alle Spieler alle ihre Aktien verkaufen.

## Phase sechs: Insolvenzen

Falls der Aktienkursmarker einer Gesellschaft auf dem Feld „B“ der Aktienkurstabelle liegt, ist die Gesellschaft bankrott. Diese Gesellschaft spielt nicht mehr mit, alle ihre Aktien sind wertlos und sollten beiseite gelegt werden. Ihre Streckenbesitzmarker werden vom Spielplan entfernt, die Strecken selbst bleiben aber liegen und können nun von anderen Gesellschaften genutzt werden. Die Bewegung von Waremarkern über solche herrenlosen Strecken erhöht allerdings nicht das Betriebsergebnis der aktiven Gesellschaft.

Eine bankrotte Gesellschaft kann nicht erneut gegründet werden. Jede bankrotte Gesellschaft hat Einfluss auf die Platzierung der Stapel auf der Aktienkursanpassungstabelle, wie weiter oben bereits erklärt.

## Phase sieben: Spielreihenfolge

In dieser Phase wird die neue Spielreihenfolge ermittelt. Die Marker werden von der Spielreihenfolgeleiste entfernt und wieder in den Beutel getan. Dann werden die Marker einzeln nacheinander daraus gezogen und in der Reihenfolge, wie sie gezogen werden, wieder auf die Spielreihenfolgeleiste gelegt.

In der letzten Runde entfällt diese Phase.

## Phase acht: Rundenende

Der Rundenmarker wird um ein Feld vorgesetzt und die nächste Runde beginnt.

Das Spiel endet nach der fünften Runde.

# Spielende und Sieger

Hoffentlich haben alle Spieler daran gedacht, alle ihre Aktien in der letzten Spielrunde zu verkaufen. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Spielsieger, bei Gleichstand für das meiste Geld siegen alle daran beteiligten Spieler.

## Anmerkungen des Autors

Um ehrlich zu sein, bekenne ich, lieber anderen die Arbeit an Erweiterungen zu überlassen. Ganz allgemein finde ich, dass oft andere Leute wunderbare Ideen zu einem bereits fertigen Spiel haben, um es zu verändern oder einen besonderen Kniff hinzuzufügen. In diesem Fall wollte ich mich aber selbst der Herausforderung stellen, dem Steam Konzept ein Börsensystem aufzusetzen. Ich hoffe, das Ergebnis gefällt euch. Ich habe keine Ahnung, ob dieses System mit anderen Spielplänen funktioniert. Das sollen andere heraus finden und ich bin sicher, das werden sie auch tun.

## Credits

Spielautor Martin Wallace

Illustrationen und Spielplangrafik Mark Beeney

Zusätzliche grafische Gestaltung von Solid Colour

Deutsche Regel Ferdinand Köther

Layout der deutschen Regel Gerhard Göldenitz

Testgespielt von Simon Bracegirdle, Andy Ogden, James Hamilton, Richard Spilsbury, Don Oddy, Stewart Pilling, Ravindra Prasad, Martin Buxton, Chris Boote und vielen netten Leuten auf Baycon.

Danke an Mayfair für alle ihre Hilfe und Unterstützung bei der Herstellung dieses Produktes.

Danke an Julia Wallace.

Danke an Ravindra für den Titel.

Ihr findet die neuesten Warfrog Spiele unter:  
[www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com)

Ihr könnt an Warfrog schreiben unter:  
[martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

Die Regeln für „Steam Barons“ unterliegen © Martin Wallace 2009.

Copyright © 2009 Treefrog Games. Steam Barons wurde erdacht von Martin Wallace und von Treefrog Games entwickelt als Originalprodukt unter Lizenz von Mayfair Games, Inc., Skokie, IL, USA. Vervielfältigung, auch auszugsweise, oder kommerzielle Nutzung nur mit schriftlicher Genehmigung von Treefrog Games. Steam und das Real Steam Warenzeichen (& Logo) sind rechtlich geschützt und Handelsmarkeneigentum von Mayfair Games. Alle Rechte vorbehalten.



# Übersichtsblatt Steam Barons Börsenversion

## Spielaufbau

- Die 16 schwarzen Warensteine werden mit den anderen gemischt.
- Für jede Großstadt werden so viele Marker gezogen und dort hingelegt, wie es ihrem Wert entspricht. Auf jede Stadt wird ein ebenfalls zufällig gezogener Marker gesetzt. Alle grauen Marker werden nun vom Spielplan genommen. Alle Marker werden aus dem Beutel genommen.
- Jede Gesellschaft beginnt mit 5 \$ und sechs Aktien, wenn mit dem Nordenglandplan gespielt wird, bzw. mit acht Aktien auf dem Plan der Östlichen USA.
- Eine Aktie jeder Gesellschaft wird auf das Feld „Verfügbare Aktien“ gesetzt.
- Der Aktienkurs aller Gesellschaften beträgt zu Beginn 5 \$.
- Ein Marker jeder Gesellschaft wird auf Feld Null der Siegpunkteleiste gesetzt.
- Ein Marker jeder Gesellschaft kommt in den Beutel. Sie werden einzeln nacheinander gezogen, um die Spielreihenfolge zu bestimmen.
- Der erste Startspieler wird zufällig bestimmt.

### Anfangskapital:

- 2 Spieler – jeder 40 \$
- 3 Spieler – jeder 30 \$
- 4 Spieler – jeder 25 \$
- 5 - 6 Spieler – jeder 20 \$

## Spielablauf

### 1. Aktienkauf

Die verfügbaren Aktien werden in Spielreihenfolge der Gesellschaften versteigert. Startspieler beginnt mit dem Gebot. Erstgebot muss mindestens gleich aktuellem Kurswert sein. Spieler mit Höchstgebot muss mindestens eine und kann so viele verfügbare Aktien zum Höchstgebotspreis kaufen, wie er möchte. Im Uhrzeigersinn können dann auch die anderen Spieler diese Aktien zum Höchstgebotspreis kaufen. Nach Verkauf Startspielerwechsel nach links.

### 2. Streckenbau

Der Spieler mit den meisten Aktien einer Gesellschaft kontrolliert sie. Die Gesellschaften bauen Strecken in Spielreihenfolge.

Nur Spielplan Östliche USA: Maximalzahl der zu bauenden Strecken pro Gesellschaft gleich Spielrundenzahl plus eins. Bau über Berge kosten 3 \$ zusätzlich. Verbindung benachbarter Städte kostet 3 \$.

### 3. Warenbewegung

In Spielreihenfolge bewegt jede Gesellschaft zunächst einen Warenstein, anschließend einen zweiten. Waren können nur über eigene oder Strecken bereits bankrotter Gesellschaften bewegt werden. Die Anzahl befahrener Strecken ist nicht limitiert, aber keine Strecke und kein Ort darf zwei Mal benutzt werden. Die Anzahl befahrener eigener Strecken wird auf der Siegpunkteleiste notiert.

### 4. Dividenden

Das Betriebsergebnis der einzelnen Gesellschaften bestimmt, wie viel Geld die Spieler für ihre Aktien erhalten. Falls das Ergebnis gut genug ist, erhält der Präsident einen Bonus. Der Profit der Gesellschaft wird in ihr Vermögen eingezahlt.

Die Aktienkurse werden angepasst, indem die Markerstapel von der Siegpunkteleiste auf die Aktienkursanpassungstabelle versetzt werden.

### 5. Aktienverkauf

Gleichzeitig nehmen die Spieler die Aktien(marker) in ihre Faust, die sie verkaufen wollen. Für jede verkaufte Aktie erhalten sie den Geldwert des aktuellen Aktienkurses von der Bank. In der fünften Runde sollten die Spieler alle ihre Aktien verkaufen.

### 6. Insolvenzen

Eine Gesellschaft, deren Aktienkursmarker auf „B“ steht, ist bankrott. Alle ihre Aktien werden aus dem Spiel genommen, alle ihre Streckenbesitzmarker werden entfernt. Ihre Strecken bleiben und können nun von anderen Gesellschaften benutzt werden, ihre Nutzung erhöht aber nicht das Betriebsergebnis. Bankrotte Gesellschaften beeinflussen zukünftige Aktienkursänderungen.

### 7. Spielreihenfolge

Die Marker der Spielreihenfolgeleiste kommen zurück in den Beutel und werden erneut einzeln nacheinander gezogen, um die neue Spielreihenfolge zu bestimmen.

### 8. Rundenende

Der Rundenmarker wird ein Feld vorgesetzt. Das Spiel endet nach der fünften Runde. Der Spieler (oder die) mit dem meisten Geld ist (sind) Spielsieger.