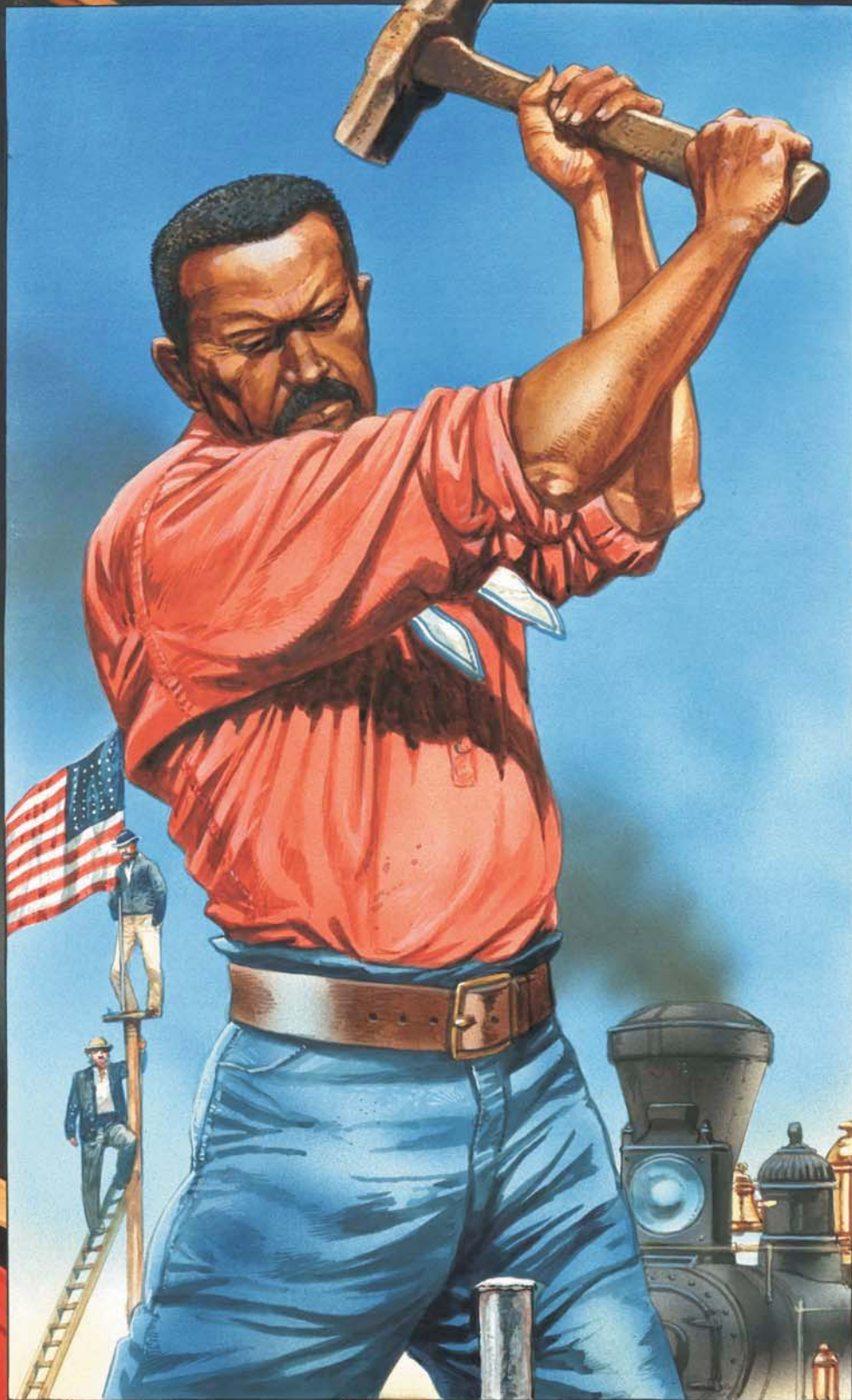


STEEL DRIVER



Im neunzehnten Jahrhundert wurde unsere Welt mit einem wahren Stahlnetz überzogen. Menschen, Geld und Visionen schufen die Schienenwege, welche die moderne Welt überhaupt möglich machten. Das ist nirgendwo offensichtlicher als in den USA. Erst der Einsatz der Lokomotive brachte die Möglichkeit, den großen Reichtum natürlicher Rohstoffe auszubeuten und damit zur Weltmacht aufzusteigen. Die Entstehung der amerikanischen Eisenbahnen wird in „Steel Driver“ („Stahltreiber“ oder „Stahlschläger“, wir lassen es beim englischen Titel) nachvollzogen, wenn auch auf sehr einfache Weise.

Der Name geht auf die Legende von John Henry zurück. Er war ein „Stahltreiber“, d. h. jemand, der mit Hammer, spitzen Stahlstäben und bloßer Muskelkraft Sprenglöcher in hartes Felsgestein trieb. Laut Legende trat er gegen einen Dampfhammer an, um die Arbeitsplätze seiner Kumpels gegen den neumodischen Kram zu schützen, gewann den Wettbewerb und starb anschließend an Erschöpfung.

„Steel Driver“ ist ein Spiel für drei bis sechs Personen und dauert etwa 60 bis 90 Minuten.

Überblick

In 'Steel Driver' ist jeder Spieler ein Finanzmakler, der mit riesigen Geldsummen umgeht, die zur Investition in das aufblühende amerikanische Eisenbahnwesen zur Verfügung standen.

Es gibt zwei Arten von „Geld“ im Spiel. Die weißen Investitionsmarker stellen riesige Geldsummen dar, erzielte Profite werden bar mit Geldscheinen ausgezahlt. Die Spieler sollten sich ihr Bargeld als Siegpunkte vorstellen, diese Summen sind im Vergleich zu den Investitionsmarkern viel zu gering, um damit erneut zu investieren.

Das Spiel geht über fünf Spielrunden. Zum Spielschluss findet eine besondere Phase statt, um die Schlusswerte der Gesellschaften festzustellen. Wer durch Investitionen in die besten Eisenbahnnetze das meiste Bargeld angehäuft hat, gewinnt das Spiel.

Jede Spielrunde besteht aus fünf Phasen. In der ersten Phase erhält jeder Spieler Investitionsmarker, je nach Anzahl der Mitspieler. Die Spieler erhalten in jeder Spielrunde die gleiche Anzahl Marker und können nicht benutzte mit in die nächste Runde nehmen, so dass sie sich dadurch einen Vorteil verschaffen können.

In der zweiten Phase werden die Kontrollmarker aller sechs Eisenbahngesellschaften versteigert. Die Spieler bieten mit ihren Investitionsmarkern, das siegreiche Gebot geht ins Vermögen der jeweiligen Gesellschaft über. Wer dein Kontrollmarker einer Gesellschaft ersteigert, erhält auch eine ihrer Aktien. Achtung – der Spieler, der den Kontrollmarker besitzt hat die Kontrolle über die Gesellschaft, nicht der Spieler mit den meisten Aktien.

In der dritten Phase bauen die Gesellschaften mit dem Kapital ihrer Investitionsmarker ihre Schienennetze. Der Spielplan zeigt die möglichen Strecken und die Baukosten (Anzahl Marker). Der erste Streckenbau einer Gesellschaft muss immer von einer sechseckigen Stadt aus erfolgen, danach müssen neue Strecken immer mit Strecken gleicher Farbe verbunden sein. Die Baureihenfolge in der ersten Spielrunde ist gleich der Reihenfolge der Vermögensfelder der Gesellschaften (von links nach rechts). In den weiteren Spielrunden wird die Baureihenfolge durch die Reihenfolge bestimmt, in welcher die

Gesellschaften in der vorherigen Spielrunde gepasst hatten. Jede Gesellschaft muss so viele Strecken bauen, wie sie kann. Wenn eine Gesellschaft eine Stadt an ihr Streckennetz anschließt, erhöht sich ihr Profit um den in der Stadt genannten Betrag.

Falls eine transkontinentale Verbindung geschaffen wird (eine ununterbrochene Strecke zwischen New York und San Francisco), erhält jede daran beteiligte Gesellschaft einen Profitbonus.

Dann erhalten die Spieler eine Barauszahlung von jeder Gesellschaft, die sie kontrollieren. Der Profit richtet sich nach den Städten, welche die Gesellschaft in dieser Spielrunde angeschlossen hat. Nach der Auszahlung wird der Profit aller Gesellschaften auf Null zurück gesetzt. Andere Spieler, die Aktien der Gesellschaften besitzen, erhalten keine Auszahlungen.

In der letzten Phase wird die Reihenfolge der Gesellschaften für die nächste Spielrunde festgelegt, sie richtet sich danach, in welcher Reihenfolge die Gesellschaften in der Bauphase gepasst hatten.

Nach fünf Spielrunden ist das Spiel fast beendet. Es findet nun eine besondere Phase statt, um die Schlusswerte der Gesellschaften festzustellen, gefolgt von einer letzten Auszahlung für jede Aktie im Besitz der Spieler. Jede Stadt hat eine bestimmte von insgesamt fünf Farben; Warenmarker entsprechender Farbe werden auf alle Städte des Spielplans gelegt. Die Schlusskontrolle der Gesellschaften übernehmen jeweils die Spieler, welche die meisten Aktien der Gesellschaft haben. In Reihenfolge nimmt jede Gesellschaft einen Warenmarker aus einer mit ihrem eigenen Netz verbundenen Stadt. Das wird so lange wiederholt, bis alle Marker entfernt sind, die überhaupt genommen werden können. Der Schlussprofit jeder Gesellschaft richtet sich nach der Anzahl Warensätze, die sie einsammeln konnte. Ein Satz besteht aus Waren verschiedener Farbe, je größer der Satz ist, desto höher ist der Profit. Dieser Mechanismus treibt jede Gesellschaft dazu an, sich möglichst überall auszubreiten.

Spiegsieger ist schließlich der Spieler mit dem meisten Bargeld.

Spielmaterial



6 Kontrollmarker, je 1 für alle 6 Gesellschaften



30 Aktienmarker, fünf pro Gesellschaft



12 Gesellschaftsmarker, 2 pro Gesellschaft



102 Streckenteile, 17 pro Gesellschaft



2 Spielmarker, einer zur Kennzeichnung des aktiven Spielers, der andere zur Kennzeichnung der gerade aktiven Gesellschaft



60 Investitionsmarker



5 orangene Warenmarker



6 silberne Warenmarker



12 schwarze Warenmarker



3 rote Warenmarker



1 Stapel Papiergeld

Spielvorbereitung

Die Kontrollmarker und Aktienmarker aller Gesellschaften werden auf die entsprechenden Vermögensfelder gelegt, d.h. passend nach Farbe.



Alle Streckenteile werden als Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



Alle Investitionsmarker werden als Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



Alle Warenmarker werden als Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



Die Geldscheine werden nach Wert sortiert und gestapelt



Die Spielreihenfolge der Gesellschaften wird durch die Gesellschaftsmarker auf der Reihenfolgeanzeige markiert. Zu Spielbeginn entspricht diese Reihenfolge genau der Anordnung der Vermögensfelder der Gesellschaften, von links nach rechts. Einer der beiden schwarzen Spielmarker wird auf das erste Feld (von links) der mittleren Reihe gesetzt.



Der zweite Gesellschaftsmarker jeder Gesellschaft wird auf das Feld „\$ 0“ der Profitleiste gesetzt.



Der andere schwarze Spielmarker für den aktiven Spieler wird dem jüngsten Spieler gegeben.

Der Spielplan

Startstädte, sechseckig

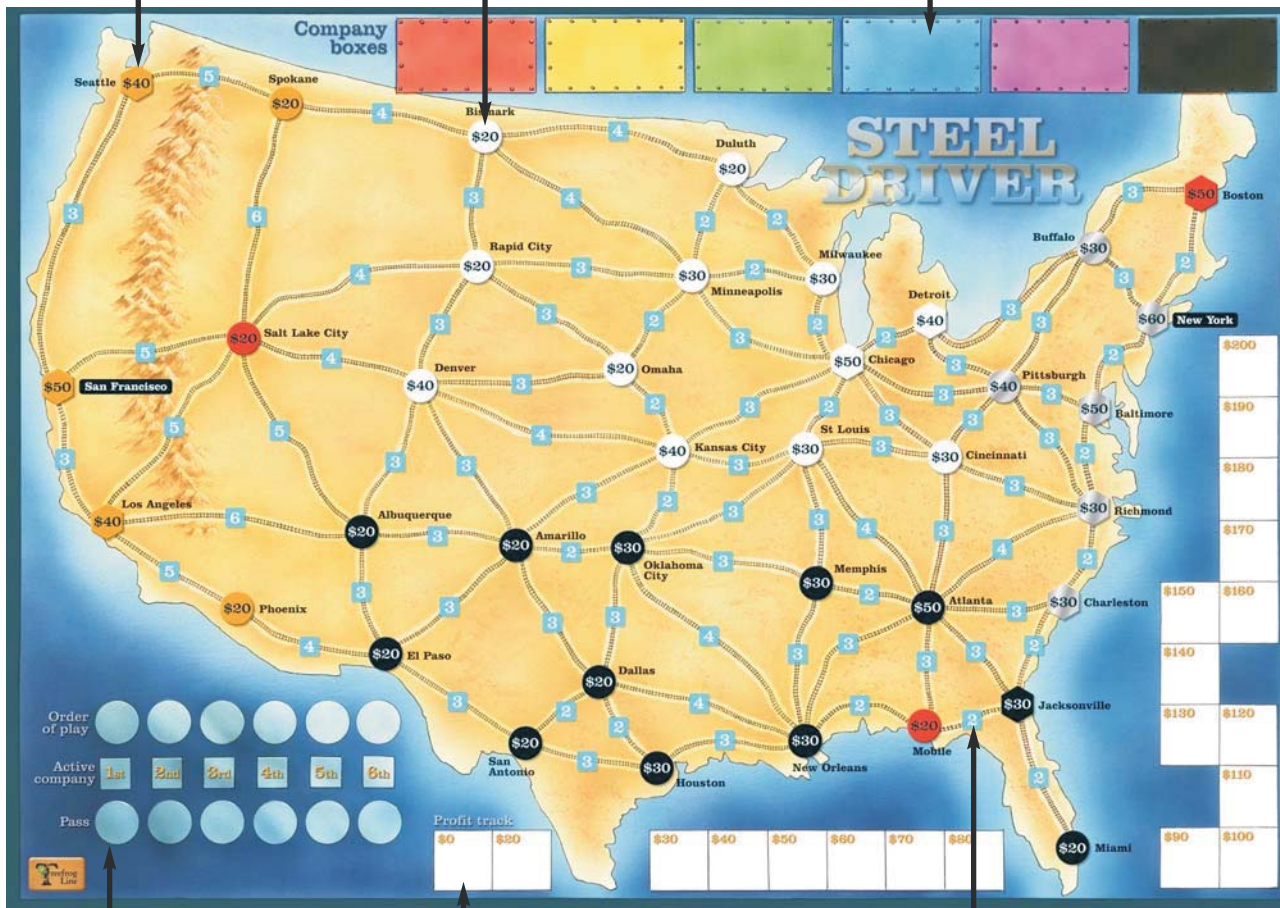
Eine Gesellschaft kann hier mit ihrem Streckenbau beginnen. Der Profit für den späteren Anschluss der Stadt ist in dem Sechseck angegeben.

Normale Städte, kreisförmig

Der Profit für den Anschluss der Stadt ist in dem Kreis angegeben. Städte sind farbig gekennzeichnet. Die Farbe gibt an, welcher Warenmarker zum Spielschluss hierher gesetzt wird, um den Schlussprofit zu bestimmen.

Vermögensfelder der Gesellschaften

Wer die Kontrolle einer Gesellschaft übernimmt, legt seine gebotenen Investitionsmarker in das Vermögensfeld der Gesellschaft. Hier liegen auch die Aktien- und Kontrollmarker jeder Gesellschaft.



Reihenfolgeanzeige

Die oberste Reihe dieses Bereiches zeigt die aktuelle Spielreihenfolge der Gesellschaften. Einer der beiden schwarzen Spielmarker wird auf der mittleren Reihe entsprechend mitgezogen und zeigt so immer die aktive Gesellschaft an. Wenn eine Gesellschaft keine weiteren Strecken mehr bauen kann, muss sie passen, ihr Marker wird aus der obersten Reihe auf das erste freie Feld von links der untersten Reihe gesetzt.

Profiliste

Es gibt zwei Gesellschaftsmarker für jede Gesellschaft, einer wird für die Reihenfolgeanzeige gebraucht, mit dem anderen wird auf der Profitliste der Profit jeder Gesellschaft in der aktuellen Spielrunde angezeigt. Immer wenn eine Gesellschaft eine neue Stadt anschließt, wird ihr Marker auf dieser Leiste entsprechend vorgelegt. Nachdem der Profit ausgezahlt wurde, wird der Marker wieder auf „\$ 0“ zurück gesetzt.

Möglicher Streckenverlauf

Strecken können auf einem möglichen Streckenverlauf gebaut werden. Die Zahl darauf, wie viele Investitionsmarker eine Gesellschaft zahlen muss, um dort ihre Strecke zu bauen.

Spielablauf

Das Spiel geht über fünf Spielrunden. In jeder Spielrunde finden die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge statt:

1. **Investitionsmarker nehmen**
2. **Kontrollmarker versteigern**
3. **Strecken bauen**
4. **Profit erhalten**
5. **Ende der Spielrunde**

Zum Ende der fünften Spielrunde findet eine besondere sechste Phase statt:

6. **Schlussprofit bestimmen**

Phase Eins: **Investitionsmarker nehmen**

Alle Spieler nehmen eine bestimmte Anzahl Investitionsmarker aus dem Vorrat. Die genaue Anzahl hängt davon ab, wie viele Spieler am Spiel teilnehmen:

- 3 Spieler – jeder erhält zehn Investitionsmarker**
- 4 Spieler – jeder erhält acht Investitionsmarker**
- 5 Spieler – jeder erhält sieben Investitionsmarker**
- 6 Spieler – jeder erhält sechs Investitionsmarker**

Fall nicht genügend Investitionsmarker im Vorrat sein sollten, werden dafür irgendwelche Warenmarker benutzt, gleich, welcher Farbe.

Die Spieler behalten übrig gebliebene Investitionsmarker in ihrem eigenen Vorrat, die Anzahl ist nicht begrenzt.

Phase Zwei: **Kontrollmarker versteigern**

In mehreren Versteigerungen wird nun ermittelt, wer welche Gesellschaft kontrolliert. Die Spieler bieten mit den Investitionsmarkern aus ihrem eigenen Vorrat - nicht mit ihrem Bargeld! Die Spieler dürfen ihren Vorrat an Investitionsmarkern nicht geheim halten, ebenso nicht ihr Bargeld.

In allen Vermögensfeldern der Gesellschaften muss der jeweilige Kontrollmarker liegen.

Der aktive Spieler (derjenige, der gerade den schwarzen Spielmarker hat), muss entweder einen noch verfügbaren Kontrollmarker versteigern oder den schwarzen Spielmarker an seinen linken Nachbarn weiter reichen.

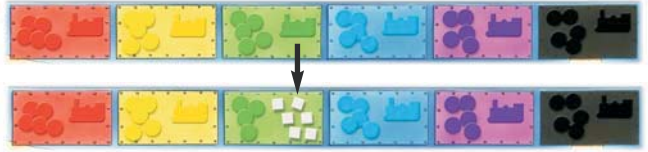
Wenn der aktive Spieler beschließt, einen Kontrollmarker zu versteigern, muss er auch das erste Gebot abgeben. Das Mindestergeböt beträgt eins, kann aber auch höher sein. Diese Versteigerungen verlaufen nach Standardmuster – die Spieler bieten immer reihum im Uhrzeigersinn, jedes Gebot muss das vorherige Gebot übertreffen. Das geht so lange, bis ein Spieler nicht mehr überboten wird und damit die Versteigerung gewinnt. Wer passt, kann in die laufende Versteigerung nicht wieder einsteigen.

Der Gewinner der Versteigerung nimmt den Kontrollmarker der Gesellschaft, den der aktive Spieler versteigert hat. Er zahlt sein Gebot in das Vermögensfeld der Gesellschaft und nimmt auch einen Aktienmarker dieser Gesellschaft. Anschließend gibt der aktive Spieler den schwarzen Spielmarker an seinen linken Nachbarn weiter.

Ein ersteigter Kontrollmarker kann in dieser Spielrunde nicht erneut versteigert werden. Das bedeutet, dass es höchstens sechs Versteigerungen pro Spielrunde gibt, und dass jede Gesellschaft pro Spielrunde höchstens eine Aktie ausgibt. Es kann durchaus vorkommen, dass in einer Spielrunde der schwarze Spielmarker für den aktiven Spieler mehrere Male um den Tisch geht.

Falls alle Spieler passen, d. h. den schwarzen Spielmarker sofort nach links weiter geben ohne eine Versteigerung abzuhalten, endet der schwarze Spielmarker beim linken Nachbarn des Spielers, der als letzter eine Versteigerung durchgeführt hatte. Nicht versteigerte Kontrollmarker bleiben im Vermögensfeld ihrer Gesellschaft liegen.

Ein und derselbe Spieler kann mehrere Kontrollmarker ersteigern.



Beispiel Don ist aktiver Spieler und beschließt, den Kontrollmarker der grünen Gesellschaft zu versteigern. Simon gewinnt schließlich die Versteigerung mit seinem Gebot von sechs Investitionsmarkern. Er legt sie in das Vermögensfeld der grünen Gesellschaft, nimmt den grünen Kontrollmarker und einen grünen Aktienmarker. Don gibt dann den schwarzen Spielmarker für den aktiven Spieler an seinen linken Nachbarn weiter.

Phase Drei: **Strecken bauen**

Alle Gesellschaften bauen nun Strecken mit den in ihrem Vermögensfeld liegenden Investitionsmarkern. Jeweils der Spieler, der in dieser Spielrunde den Kontrollmarker einer Gesellschaft besitzt (d. h. ihn in der vorhergehenden Phase ersteigert hatte) entscheidet, welche Strecken die Gesellschaft baut. Diese Phase endet erst, nachdem alle Gesellschaften so viele Strecken gebaut haben, wie sie können.

Die Spieler müssen darauf achten, dass jetzt alle Gesellschaftsmarker auf Feld „\$ 0“ der Profitliste sind. Das sollte schon zum Ende der vorhergehenden Spielrunde geschehen sein.

In Spielreihenfolge der Gesellschaften laut Reihenfolgeanzeige muss nun jede Gesellschaft eine (1) Strecke bauen oder passen. Der schwarze Spielmarker in der mittleren Reihe zeigt immer an, welche Gesellschaft gerade aktiv ist. Nachdem die aktive Gesellschaft eine Strecke gebaut oder gepasst hat, wird der schwarze Spielmarker ein Feld weiter gesetzt und aktiviert damit die nächste Gesellschaft. Nachdem alle Gesellschaften gebaut oder gepasst haben, wird der schwarze Spielmarker wieder auf das linke Feld gesetzt und der Vorgang wird so oft wiederholt, bis alle Gesellschaften gepasst haben.

Die aktive Gesellschaft muss eine Strecke bauen, falls möglich. Falls sie nicht mehr genügend Investitionsmarker in ihrem Vermögensfeld hat, muss sie passen. Normalerweise entscheidet der die Gesellschaft kontrollierende Spieler, welche Strecke gebaut wird, aber in einer Situation, in der nur eine bestimmte Strecke gebaut werden kann, muss genau diese Strecke gebaut werden.

Die Baukosten einer Strecke in Investitionsmarkern sind auf dem möglichen Streckenverlauf angegeben. Diese Kosten müssen mit Investitionsmarkern aus dem Vermögensfeld der Gesellschaft gebaut werden. Die Spieler können nie Streckenbaukosten mit Investitionsmarkern aus ihrem eigenen Vorrat bezahlen.

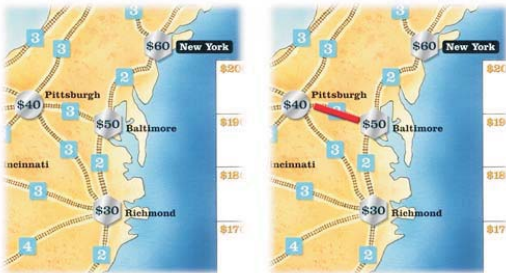
Die erste Strecke, die jede Gesellschaft baut, muss in einer sechseckigen Stadt beginnen.

Alle weiteren Strecken, die eine Gesellschaft baut, müssen mit einer Stadt verbunden sein, die bereits an das Streckennetz der Gesellschaft angebunden ist. Das heißt mit anderen Worten, das gesamte Streckennetz jeder einzelnen Gesellschaft muss in sich zusammenhängen – es darf nie zwei getrennte Streckennetze einer Gesellschaft geben. Das kann dazu führen, dass eine Gesellschaft ihr Netz nicht mehr weiter ausbauen kann.

Auf jedem möglichen Streckenverlauf zwischen zwei Städten kann immer nur genau ein Streckenteil gebaut werden. Eine gebaute Strecke kann nicht entfernt oder verlegt werden.

Wenn ein Streckenteil gelegt wurde, wird anschließend sofort der Profit der Gesellschaft um den in der angeschlossenen Stadt genannten Betrag erhöht.

Eine bereits ins Netzwerk einer Gesellschaft integrierte Stadt kann den Profit dieser Gesellschaft nicht ein zweites Mal erhöhen, falls die Gesellschaft die Stadt aus anderer Richtung erneut anschließt. Mit anderen Worten, jede Stadt kann ihren Wert nur ein Mal zum Profit jeder einzelnen Gesellschaft beitragen. Wenn eine Gesellschaft erstmals eine Stadt anschließt, die bereits von einer anderen Gesellschaft angeschlossen ist, erhöht sich der Profit der aktiven Gesellschaft aber natürlich um den Wert dieser Stadt. Die erste gebaute Strecke jeder Gesellschaft verbindet logischerweise zwei Städte, aber der Profit der Gesellschaft wird nur um den Wert der Stadt erhöht, zu der die Verbindung gebaut wird. Mit anderen Worten: Beim Bau der ersten Strecke jeder Gesellschaft erhöht sich ihr Profit um den Wert der Stadt, in die von der Startstadt aus gebaut wird (und nicht um den Wert der Startstadt). Der Profit durch die Startstadt dient sozusagen als Startkapital und erhöht nicht den Profit der Gesellschaft, die dort ihr Streckennetz beginnt, auch nicht, wenn sie diese Stadt später erneut an ihr Schienennetz anschließt.



BEISPIEL In der ersten Spielrunde ist die rote Gesellschaft die erste aktive Gesellschaft. Andy hält den roten Kontrollmarker und muss nun entscheiden, wo die Gesellschaft baut. Er baut zwischen Baltimore und Pittsburgh,

was drei Investitionsmarker kostet. Er nimmt die drei Investitionsmarker aus dem Vermögensfeld der Gesellschaft und legt sie in den Vorrat zurück. Dann schiebt er den Gesellschaftsmarker auf das Feld „\$ 40“ der Profitleiste. Er könnte keinesfalls den Wert von Baltimore nutzen, da er die erste Strecke nicht von Pittsburgh aus bauen kann.

Falls die aktive Gesellschaft in ihrem Vermögensfeld nicht mehr über genügend Investitionsmarker verfügt, um eine Strecke bauen zu können, muss sie passen und ihr Marker wird auf das erste freie Feld von links der untersten Reihe der Reihenfolgeanzeige gesetzt. Die Reihenfolge, in welcher die Gesellschaften passen, ist ausschlaggebend für die Spielreihenfolge der nächsten Spielrunde.



BEISPIEL Die grüne Gesellschaft war schon zwei Mal aktiv in dieser Spielrunde und ist es nun erneut zum dritten Mal. Sie hat aber nur noch einen Investitionsmarker in ihrem Vermögen und ist daher gezwungen, zu passen. Ihr Gesellschaftsmarker wird auf das erste freie Feld von links der untersten Reihe der Reihenfolgenanzeige geschoben. Da sie die erste Gesellschaft ist, die in dieser Spielrunde passt, wird sie die erste in der Spielreihenfolge der nächsten Spielrunde sein.

Nicht mehr benutzte Investitionsmarker im Vermögensfeld einer Gesellschaft bleiben dort liegen und können in der nächsten Spielrunde wieder für den Streckenbau benutzt werden.

Die Streckenbauphase endet, wenn alle Gesellschaften gepasst haben.

Transkontinentale Verbindung

Diese Sonderregel befasst sich mit einem einmaligen Ereignis. Irgendwann im Spiel wird es eine durchgehende Strecke zwischen New York und San Francisco geben. Sobald diese Verbindung erstmals fertig gestellt ist, erhalten alle daran beteiligten Gesellschaften einen Profitbonus. Es können mehrere Gesellschaften an dieser Verbindung beteiligt sein, das wird meist der Fall sein, es ist sogar eher unwahrscheinlich, dass eine Gesellschaft diese Verbindung alleine zu Stande bringt.

Der Profit der Gesellschaft, welche diese Verbindung durch den Bau der letzten Teilstrecke vervollständigt, erhöht sich um \$ 50. Ihr Marker wird auf der Profitleiste sofort entsprechend versetzt, natürlich zusätzlich um den Wert der damit gerade angeschlossenen Stadt. Der Profit jeder anderen an der transkontinentalen Verbindung beteiligten Gesellschaft erhöht sich sofort um \$ 30.

Die transkontinentale Verbindung muss über eine Gesamtstrecke verlaufen, an der so wenige Gesellschaften wie möglich beteiligt sind. Falls es mehrere mögliche Verbindungen zwischen den beiden Endstationen gibt, muss diejenige benutzt werden, welche die wenigsten Verbindungsstrecken der beteiligten Gesellschaften benutzt. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand beteiligten Gesellschaften denselben Profitbonus. Nachdem die transkontinentale Verbindung erstmals gebaut und die entsprechenden Profite eingefahren wurden, kann dieses Ereignis nicht mehr vorkommen. Der Profitbonus kann nur einmalig bei der ersten transkontinentalen Verbindung vergeben werden.

BEISPIEL Grün ist die aktive Gesellschaft und ihr stehen fünf Investitionsmarker zur Verfügung. Der sie kontrollierende Spieler hat die Gelegenheit, eine transkontinentale Verbindung zu schaffen, indem er entweder die Strecke zwischen Denver

und Omaha baut oder zwischen Denver und Kansas City. Falls die Strecke Denver-Omaha gebaut wird, erhält Grün einen Profitbonus von \$ 50 und Rot von \$ 30. Die Strecke könnte über Gelb und Schwarz führen, die beide gleich lange Teilstrecken beisteuern. Das bedeutet Gleichstand, also erhalten auch beide jeweils einen Profitbonus von \$ 30. Falls die Strecke Denver-Kansas City gebaut wird, erhält Grün einen Profitbonus von \$ 50 und Rot und Schwarz jeweils von \$ 30. Die transkontinentale Strecke könnte theoretisch auch über Lila führen, das wären dann aber vier Strecken gegenüber nur drei von Schwarz, also erhält Schwarz den Bonus. In beiden Fällen kann Blau keinen Bonus erhalten, obwohl auch darüber eine transkontinentale Verbindung besteht. Über Blau würden aber mehr Strecken benötigt als über Rot, deshalb wird das rote Streckennetz benutzt. Falls Blau die Strecke Buffalo-New York und Grün die Strecke Denver-Omaha gebaut hätte, würden sowohl Blau und Rot als auch Gelb und Schwarz jeweils \$ 30 Profitbonus erhalten.



Phase Vier: Profit erhalten

In dieser Phase erhalten die Spieler die in dieser Spielrunde erzielten Profite der von ihnen kontrollierten Gesellschaften als Barauszahlung von der Bank.

Die Spieler erzielen keine Erlöse für ihre Aktien, sondern nur den Profit der jeweiligen Gesellschaft(en), die sie in diesem Moment kontrollieren.

Man sollte das Bargeld einfach als Siegpunkte betrachten, es dient keinem anderen Zweck. Wer mehr als nur eine Gesellschaft kontrolliert, erhält auch den Profit aller Gesellschaften ausgezahlt, die er kontrolliert.

Phase Fünf: Ende der Spielrunde

Die Gesellschaftsmarker werden aus der unteren „Passreihe“ in die obere Reihe der Reihenfolgeanzeige gesetzt, wobei sie ihre relativen Positionen beibehalten.

Alle Gesellschaftsmarker auf der Profitleiste werden wieder auf das Feld „\$ 0“ gesetzt.

Die Spieler behalten ihre nicht benutzten Investitionsmarker. Alle nicht benutzten Investitionsmarker bleiben auf den Vermögensfeldern der Gesellschaften liegen.

Alle Kontrollmarker der Gesellschaften werden zurück auf die entsprechenden Vermögensfelder gelegt (außer nach der fünften Spielrunde – s. u. „Phase Sechs“).

Die nächste Spielrunde kann nun beginnen. Das Spiel endet nach der fünften Spielrunde. Es gibt keine Zählleiste für die Spielrunden. Anhand der noch verblieben Aktienmarker in den Vermögensfeldern der Gesellschaften ist erkennbar, welche Spielrunde gerade stattfindet. Wenn in mindestens einem Vermögensfeld keine Aktienmarker mehr sind, ist dies die fünfte und letzte Spielrunde.

Phase Sechs: Schlussprofit bestimmen

Diese besondere Phase findet nur einmal im gesamten Spiel statt, und zwar nach der fünften, d. h. letzten Spielrunde. Sie dient dazu, den Schlusswert der Gesellschaftsaktien zu bestimmen. Alle Spieler erhalten dann eine letzte Barauszahlung im Wert ihrer Aktien.

Alle nicht benutzten Investitionsmarker werden aus den Vermögensfeldern der Gesellschaften genommen, sie werden jetzt zu Warenmarkern.

In alle Städte, die an das Schienennetz angebunden sind, wird nun je ein (1) Warenmarker gelegt, wobei die Farbe des Warenmarkers gleich der Farbe der Stadt sein muss.

Nun wird für jede Gesellschaft ermittelt, welcher Spieler sie kontrolliert. Das ist jeweils der Spieler mit den meisten Aktien der Gesellschaft, er erhält den Kontrollmarker. Bei Gleichstand erhält derjenige der daran beteiligten Spieler den Kontrollmarker, der dem Spieler (und mit diesem beginnend) im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, der diese Gesellschaft zuletzt kontrolliert hatte.

BEISPIEL Andy hat drei rote Aktien, erhält also den roten Kontrollmarker. Don und Simon haben beide zwei grüne Aktien, Richard besitzt eine grüne Aktie. Richard war der letzte Spieler, der die grüne Gesellschaft kontrolliert hatte. Don sitzt direkt links neben Richard, also erhält er nun den grünen Kontrollmarker. Falls Simon die grüne Gesellschaft zuletzt kontrolliert hätte, würde er den Kontrollmarker direkt behalten (da er sich selbst am nächsten sitzt).

Jede Gesellschaft nimmt nun in der Spielreihenfolge, wie in der fünften Spielrunde ermittelt, jeweils einen (1) Warenmarker aus einer an ihr eigenes Schienennetz angeschlossenen Stadt, der Warenmarker wird in das Vermögensfeld der Gesellschaft gelegt. Der die Gesellschaft kontrollierende Spieler entscheidet jeweils, welchen Warenmarker die Gesellschaft nimmt.

Wenn eine Gesellschaft keinen Warenmarker mehr nehmen kann, wird ihr Gesellschaftsmarker auf das erste freie Feld von links der unteren „Passreihe“ der Reihenfolgeanzeige geschoben. Die Gesellschaften nehmen so lange weiter in Reihenfolge je einen Warenmarker, bis keine Gesellschaft mehr einen Warenmarker nehmen kann.

Zum Spielschluss hängt der Aktienwert jeder Gesellschaft von den Warenmarkern ab, die sie hat nehmen können.

Der Wert der Warenmarker einer Gesellschaft hängt von der Anzahl und Größe der Sätze ab, die sie damit bilden kann. Ein Satz von Warenmarkern besteht aus einem bis fünf Warenmarkern verschiedener Farbe. Ein Satz kann niemals mehrere Marker gleicher Farbe enthalten. Der Schlussprofit jeder Gesellschaft ist gleich der Summe der Werte aller Sätze ihrer Warenmarker. Der Wert eines Satzes beträgt:

Satz mit einem Warenmarker: \$ 10

Satz mit zwei Warenmarkern: \$ 30

Satz mit drei Warenmarkern: \$ 60

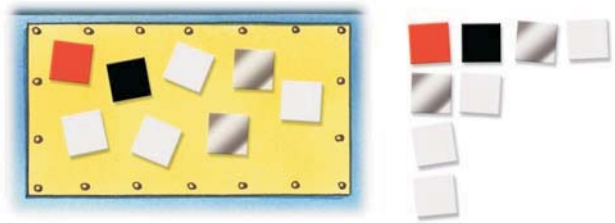
Satz mit vier Warenmarkern: \$ 100

Satz mit fünf Warenmarkern: \$ 150

Der Schlussprofit jeder Gesellschaft wird wie gehabt auf der Profitleiste markiert. Der Schlussprofit kann durchaus \$ 200, das Ende der Leiste, übersteigen. In solch einem Falle wird mit Hilfe des zweiten Gesellschaftsmarkers der Schlussprofit der Gesellschaft markiert.

Alle Spieler erhalten nun für jede ihrer Aktien eine Barzahlung in Höhe des Schlussprofits der entsprechenden Gesellschaften. Mit anderen Worten: **Jede** Aktie einer Gesellschaft ist so viel wert wie der Schlussprofit dieser Gesellschaft.

Das Spiel ist damit beendet, der Spieler mit dem meisten Bargeld ist Spielsieger. Investitionsmarker haben keinen Restwert mehr. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen kontrollierte Gesellschaft(en) die meisten Warenmarker im Vermögensfeld haben.



BEISPIEL Die gelbe Gesellschaft hat zum Schluss die in obiger Abbildung gezeigten Warenmarker. Daraus können vier Sätze gebildet werden, wie ebenfalls abgebildet. Der Schlussprofit der gelben Gesellschaft beträgt \$ 100 + \$ 30 + \$ 10 + \$ 10, also \$ 150. Alle Spieler, die gelbe Aktien besitzen, erhalten für jede ihrer gelben Aktien \$ 150

Achtung – anders als während des Spiels, erfolgt die Auszahlung nun nicht für die Kontrollmarker, sondern nur für die Aktien!

Credits

Spielautor Martin Wallace.

Alle Illustrationen von Peter Dennis.

Grafische Gestaltung von Solid Colour.

Testspieler waren Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Jerry Elsmore, Mary Dimercurio Prasad, Ravindra Prasad, Steve Coulthman und viele andere hilfreiche Seelen bei Baycon und Bier und Chips. Dank an Julia Bryan für ihre Unterstützung, an Mary Dimercurio Prasad für den Spieltitel und besonderer Dank an Harry Wu für seine Anspornung.

Neuigkeiten über Warfrog Spiele findet ihr unter:

www.warfroggames.com

Ihr könnt an Warfrog schreiben unter:

martin@warfroggames.com

Deutsche Regel Ferdinand Köther.

Layout der deutschen Regel Gerhard Göldenitz.

Regeln und Grafik von „Steel Driver“ © Warfrog 2008.



Kurzübersicht

Spielrundenablauf:

1. Investitionsmarker nehmen

3 Spieler – jeder erhält zehn Investitionsmarker
4 Spieler – jeder erhält acht Investitionsmarker
5 Spieler – jeder erhält sieben Investitionsmarker
6 Spieler – jeder erhält sechs Investitionsmarker

Die Spieler behalten nicht benutzte Investitionsmarker im eigenen Vorrat.

2. Kontrollmarker versteigern

Die Kontrollmarker aller Gesellschaften werden versteigert, aktiver Spieler (mit schwarzem Spielmarker) beginnt. Geboten wird mit Investitionsmarkern, Spieler mit höchstem Gebot nimmt Kontrollmarker und eine Aktie der Gesellschaft, legt sein Gebot in Vermögensfeld der Gesellschaft. Schwarzer Spielmarker wird nach links gereicht, dieser Spieler ist nun aktiver Spieler.

3. Strecken bauen

Gesellschaften bauen in Reihenfolge laut Reihenfolgeanzeige je eine Strecke solange, bis alle gepasst haben. Der die Gesellschaft kontrollierende Spieler bestimmt, wo gebaut wird. Die Baukosten sind auf dem möglichen Streckenverlauf angegeben und werden mit Investitionsmarkern aus dem Vermögensfeld der Gesellschaft bezahlt. Der Profit der Gesellschaft wird um den Wert der angeschlossenen Stadt erhöht. Die erste Strecke jeder Gesellschaft muss von einer sechseckigen Stadt aus erfolgen, der Wert dieser Stadt spielt für den Profit der Gesellschaft keine Rolle. Das Streckennetz jeder einzelnen Gesellschaft muss in sich zusammenhängen. Eine Gesellschaft muss bauen, wenn sie noch genügend Investitionsmarker dafür zur Verfügung hat. Wenn eine Gesellschaft nicht bauen kann, muss sie passen.

Eine ununterbrochene Reihe von Strecken zwischen New York und San Francisco bildet eine transkontinentale Verbindung. Die Gesellschaft, welche solch eine Verbindung erstmals fertig stellt, erhöht ihren Profit um \$ 50, alle anderen daran beteiligten Gesellschaften um \$ 30. Die Verbindung muss über so wenige Gesellschaften verlaufen wie möglich, bei Gleichstand dafür über die kürzest mögliche Strecke.

4. Profit erhalten

Die Spieler erhalten soviel Bargeld wie der Profit der von ihnen kontrollierten Gesellschaft beträgt. Wer mehrere Gesellschaften kontrolliert, erhält die Barauszahlung für alle seine kontrollierten Gesellschaften. Die Spieler erhalten kein Geld für ihre Aktien.

5. Ende der Spielrunde

Alle Gesellschaftsmarker auf der Profitleiste werden auf das Feld „\$ 0“ zurückgesetzt. Die Gesellschaftsmarker werden aus der untersten Reihe der Reihenfolgeanzeige auf die oberste Reihe gesetzt, um die neue Reihenfolge anzuzeigen.

Das Spiel endet nach der fünften Spielrunde. Danach findet einmalig die folgende Phase statt:

6. Letzte Profitbestimmung

Alle Investitionsmarker werden aus den Vermögensfeldern der Gesellschaften entfernt, sie werden nun Warenmarker.

Auf jede angeschlossene Stadt wird ein Warenmarker derselben Farbe wie die Stadt gelegt.

Jeweils der Spieler mit den meisten Aktien einer Gesellschaft erhält deren Kontrollmarker, bei Gleichstand der dem zuletzt kontrollierenden Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzende Spieler.

In Reihenfolge laut Anzeige nehmen nun alle Gesellschaften je einen Warenmarker aus einer Stadt im eigenen Streckennetz. Der kontrollierende Spieler entscheidet welchen und legt ihn in das Vermögensfeld der Gesellschaft. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis kein Warenmarker mehr genommen werden kann.

Jede Gesellschaft bildet Sätze mit ihren Warenmarkern, jeder Satz darf nur verschiedenfarbige Marker enthalten. Die Sätze haben folgende Werte:

Satz mit einem Warenmarker: \$ 10
Satz mit zwei Warenmarkern: \$ 30
Satz mit drei Warenmarkern: \$ 60
Satz mit vier Warenmarkern: \$ 100
Satz mit fünf Warenmarkern: \$ 150

Der Gesamtwert der Sätze jeder Gesellschaft wird auf der Profitleiste markiert.

Alle Spieler erhalten für jede ihrer Aktien Bargeld entsprechend dem Profit der jeweiligen Gesellschaft.

Der Spieler mit dem meisten Bargeld ist Spielsieger, bei Gleichstand derjenige, dessen kontrollierte Gesellschaft(en) mehr Warenmarker hat(haben).

Anmerkungen des Autors

Die Aufnahme von Steel Driver in die Treefrog Reihe wurde sozusagen erst in letzter Minute beschlossen. Ich könnte hier im Einzelnen aufzählen, was mich zu dieser Entscheidung bewogen hat, aber das würde zu lange dauern. Es soll genügen zu sagen, dass ich schon länger vorhatte, das in „Prairie Railroads“ benutzte Spielsystem weiter zu entwickeln und aufzuwerten, um ein paar der etwas kantigeren Elemente abzurunden. Da ich gerne versuchen möchte, eine gewisse Kontinuität an den Tag zu legen, habe ich beschlossen, in den nächsten fünf Jahren jedes Jahr ein Eisenbahnspiel innerhalb der Treefrog Reihe heraus zu bringen.

Was den besten Weg betrifft, um das Spiel zu spielen – nun, es ist ein Aktienspiel, jeder sollte versuchen, zum Spielschluss die besten zu haben!

Ich bin sicher, dass einige von euch Möglichkeiten für Erweiterungen sehen. Ich habe derzeit keine Pläne dafür, würde mich aber freuen, wenn einige Spieler ihre eigenen Erweiterungen entwerfen und auch in geringen Mengen selbst veröffentlichen, vorausgesetzt, sie kontaktieren mich zuerst.

Wer sich über die etwas seltsame Farbzusammenstellung der Warenmarker wundern sollte vielleicht wissen, dass hierfür Kostengründe die Ursache sind. Dieses Spiel entstand sozusagen im Huckepackverfahren mit „After the Flood“, was bedeutet, die gleichen Farben in beiden Spielen zu benutzen. Die schwarzen Marker waren noch in großer Menge von einer früheren Produktion übrig geblieben.

Einige Spieler werden bestimmt den Gebrauch von Papiergeld bemerken und sich fragen, was aus der „nur Holz“-Politik geworden ist. Nun, außer der Tatsache, dass Papier aus Holz gemacht wird (aber warum dann nicht Pappe benutzen?), ist der Hauptgrund eine fehlende Alternative. Ich hätte Holzmarker als Geld nehmen können, aber dadurch wäre das Spiel zu teuer geworden. Ich beabsichtige, zu einem zukünftigen Zeitpunkt einen Satz Holzgeld zu produzieren, mit dem dann alle Spiele der Treefrog Reihe gespielt werden können, in denen Geld benutzt wird (deshalb sind die Werte in diesem Spiel auch Vielfache von zehn, weil das zu einem anderen Spiel passt, das ich gerade entwickle).

Martin Wallace