

Ferrocarriles Pampas

Kurzregeln

Spielaufbau s. Regel

Spielesieger ist derjenige Spieler, der das meiste Geld hat.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, muß

a) einen Aktionschip ziehen und die entsprechende Aktion ausführen

ODER

b) eine Bahnlinie starten, falls er möchte und dieses überhaupt möglich ist.

Aktionschips

Es gibt lediglich drei verschiedene Aktionschips:

OS - Offer Stock (Aktie versteigern)

CT - Construct Track Segment (Streckenabschnitt

PD - Pay Dividends (Dividenden zahlen) [bauen)

Start einer Bahnlinie

Jede Bahnlinie (Gesellschaft) hat fünf Aktien

Start: 20 \$ zahlen, eine Aktie nehmen und ersten Streckenabschnitt einzeichnen.

Erster Abschnitt muß entweder in Hafen beginnen oder in Stadt, die bereits an irgendeine bestehende Gesellschaft angeschlossen ist.

Wertmarker und Einkommensmarker auf Tabellen legen.

Wert einer Gesellschaft

- Wert = Summe der Baukosten aller ihrer gebauten Streckenabschnitte.
- Der Bau einer Strecke ist entweder leicht (5 \$ Kosten / Abschnitt), mäßig (10 \$ Kosten / Abschnitt) oder schwierig (15 \$ Kosten / Abschnitt).

Auch wenn für Bau mehr bezahlt wurde, beträgt Wert immer nur den Basiswert.

Einkommen einer Gesellschaft

- Einkommen = Summe Einkommen aller gebauten Streckenabschnitte dieser Gesellschaft.
- Einkommen jedes Abschnittes = Summe Werte verbundenen Städte/Hafenstädte.

Aktie versteigern - OS

Eine beliebige noch nicht verkaufte Aktie einer bereits gestarteten Gesellschaft.

- Mindestgebot = Fünftel des momentanen Wertes
- Auktionator hat Eröffnungsgebot, muß aber nicht mitbieten.

Versteigerung im Uhrzeigersinn reihum.

Streckenabschnitt bauen - CT

Vorschlag für Bau eines weiteren Streckenabschnittes einer bereits bestehenden Gesellschaft.

Falls aktiver Spieler nicht vorschlägt, geht das Recht dazu reihum.

Vorschlag auf Bau eines beliebigen Abschnittes solange dieser an eine bereits gebaute Strecke dieser Gesellschaft anschließt.

„Proposal A“ Marker (Vorschlag A) auf Plan, Pfeil auf vorgeschlagenen Abschnitt

Spieler zu seiner Linken hat Recht auf beliebigen Gegenvorschlag B, „Proposal B“ Marker (Vorschlag B)

Anschließend Auktion.

Gebote der Konsortien

Wer bietet, legt gebotenes Geld vor sich auf den Tisch, und zwar unter die Karte desjenigen Konsortiums, welches er unterstützen möchte.

Es gelten folgende Regeln:

- Der Spieler der Vorschlag A gemacht hat, beginnt mit seinem Gebot.
- Aussteiger lassen Geld liegen und drehen Konsortiumskarte um.
- Erhöhung beliebig, aber nicht so viel, daß Gebote dann gleich sind.
- Bieten so lange, bis nur noch ein Spieler pro Konsortium übrig ist.
- Dann in herkömmlicher Weise weiterbieten, d. h. jetzt muß jede Erhöhung das letzte Gesamtgebot der anderen Seite übertreffen.

Streckenabschnitt bauen

Falls Gebot nicht ausreicht, müssen alle Mitglieder der Siegerpartei für Differenz aufkommen.

Gelingt das nicht, verlieren sie gebotenes Geld (an die Bank), und die unterlegene Seite hat Chance, ihren Vorschlag zu realisieren, s.o.

Nach Streckenbau Wert- und Einkommensmarker aktualisieren

Dividende zahlen - PD

Alle Spieler erhalten Dividenden für in ihrem Besitz befindliche Aktien

- Pro Aktie ausgezahlte Dividende = gegenwärtiges Gesamteinkommen dieser Gesellschaft laut Tabelle, geteilt durch 5 und aufgerundet.

Endauszahlung

Achter PD Chip: Endauszahlung und Spielende

Zahlung für Stadtkarten

- Stadtwert x Anzahl mit der Stadt verbundener Strecken x Anzahl mit der Stadt verbundener verschiedener Gesellschaften.

Letzte Dividendenzahlung - Schlußdividende pro Aktie

- (Wert + Einkommen) / Anzahl verkaufter Aktien. Die Beträge werden aufgerundet.