

b) Herausfordernde Variante: Verwende alle 16 Kleinbahnen.  
Das Maximum an Kleinbahnen, die ein Spieler besitzen darf, ändert sich wie folgt:  
3 Spieler: 5; 4 Spieler: 4; 5 Spieler: 3  
Bei dieser Variante wird man wohl die zusätzlichen 2er-Loks benötigen.

### **Modul 3: Neue Aktiengesellschaft**

(Zusätzlich benötigtes Spielmaterial: Besitzbogen der braunen Aktiengesellschaft, die 4 braunen Aktien, die drei braunen Marker)

Die Aktiengesellschaft „Compagnie Internationale des Wagons-Lits“ (CIWL) ist zusätzlich im Spiel. Von ihr gibt es eine 40%-Direktorsaktie und drei 20%-Aktien.  
Wenn eine Kleinbahn mit einer Lok von einer roten Fernverbindung zu einer anderen fährt, erhält es automatisch einen Bonus von 30 Ft (50 Ft ab der braunen Phase). Derselbe Betrag wird von der Bank in die CIWL gezahlt.  
Das Aktienlimit pro Spieler ändert sich nicht.  
Wie bisher kann die Direktorsaktie nicht direkt gekauft werden. Der erste Spieler, der zwei 20%-Aktien besitzt, tauscht sie in die Direktorsaktie um. Sollten alle 20%-Aktien in verschiedenen Spielerhänden sein, so darf ein Spieler seine 20%-Aktie in die Direktorsaktie umtauschen, indem er den einfachen Kurswert aufzahlt.

### **Modul 4: „Alles oder nichts“:**

(Kein zusätzliches Spielmaterial benötigt.)

Ersetze die Regel „Der Direktor einer AG entscheidet, wie viel des Betriebskapitals (immer ein Vielfaches von 10) ausgeschüttet wird.“ (Regel VI.4.3.) durch:  
„Der Direktor einer AG entscheidet, ob das gesamte Betriebskapital einer Gesellschaft an die Aktionäre ausgeschüttet oder einbehalten wird.“

#### *Hintergrund*

*Eine kleine Regeländerung mit großen Auswirkungen. Während der Testphase wurde eigentlich diese Regel angewendet. Es macht das Aktienspiel anspruchsvoller. Die Kurswerte der orangen und violetten Gesellschaft sind schwieriger handzuhaben.*

#### **Schon gewusst?**

*Das Wort „Donaudampfschiffahrtsgesellschaft“ ist ein beliebtes Beispiel für komplexe Mehrfachkomposita. In meinem Heimatland Österreich, wo die Gesellschaft beheimatet war, ist es das Paradebeispiel. Es ist Teil des längsten veröffentlichten deutschen Wortes (laut dem Guinness Buch der Rekorde 1996): Donaudampfschiffahrtselektrizitätenhauptbetriebswerkbauunterbeamtengesellschaft.*

# Leonhard Orgler

## Erweiterung

Für 3 – 6 Spieler



# 18 Magyarország

Die 18Mag-Erweiterung enthält vier Module. Du kannst eines oder mehrere oder auch alle Module für ein Spiel verwenden.

#### Spielmaterial:

- 4 Besitzbögen für 3 Kleinbahnen und 1 Aktiengesellschaft
- 20 Karten: 6 Unterstützerkarten, 4 Aktien, 10 zusätzliche 2er-Loks
- 5 große Marker: 3 braune für die AG, 2 zusätzliche Terrain-Marker
- 16 kleine Marker: 12 schwarze Kleinbahn-Marker, 4 weiße Marker
- 18 Aufkleber
- 1 Spielregel

### **Modul 1: Unterstützer-Karten**

(Zusätzlich benötigtes Spielmaterial: 6 Unterstützerkarten)

Füge die 6 Unterstützerkarten dem Startpaket hinzu. Jeder Spieler darf nun zusätzlich eine Unterstützerkarte während der ersten Spielerrunde wählen. Dies benötigt einen eigenen Durchgang.

Eine Unterstützerkarte bringt einen Vorteil, den man für **eine** Kleinbahn **einmal** während einer Operationsrunde verwenden kann. Drehe die Karte nach Verwendung um. Am Ende einer OR werden alle Unterstützerkarten wieder mit der Vorderseite nach oben gedreht. Der Vorteil kann nicht für eine AG verwendet werden.

Während einer OR kann dieser Vorteil für dieselbe oder eine andere Kleinbahn verwendet werden als in der OR davor.

Die Vorteile im Detail:

#### a) Kálman Kandó (Mérnök = Ingenieur)

Gibt einen Rabatt auf einen Lokkauf:

- 10 Ft auf den Kauf einer 2er-Lok,
- 15 Ft auf den Kauf einer 3er-Lok,
- 20 Ft auf den Kauf einer 4er-Lok,
- 30 Ft auf den Kauf einer 6er-Lok.

#### b) Feketeházy János (Mérnök = Ingenieur)

Damit besitzt man einen virtuellen permanenten Terrain-Marker: Einmal pro OR werden die Terrain-Kosten für ein Hex-Feld (wenn ein gelbes Gleisteil gelegt wird) von der Bank in die grüne Aktiengesellschaft gezahlt.

#### c) Salomon Mayer Freiherr von Rothschild (Pénzember = Finanzier)

Bringt ein Einkommen von 10 Ft pro OR (für eine Kleinbahn) zu einem beliebigen Zeitpunkt, während eine Kleinbahn des Spielers am Zug ist.

#### d) Georg Simon von Sina (Pénzember = Finanzier)

Man darf zusätzlich ein Gleisteil auf grün oder braun austauschen. Alle Regeln zum Gleisteil Austauschen gelten weiterhin (d.h. z.B. die Gleisteile müssen verfügbar sein). Beispiel: Es ist erlaubt, ein gelbes Gleisteil zum Preis von 10 Ft (gezahlt an die gelbe AG) zu legen, dieses dann als normalen Gleisteilbau auf grün hochzurüsten und dieses Teil mit Hilfe von Georg Simon von Sina auf braun hochzurüsten.

#### e) Donaudampfschiffahrtsgesellschaft (Vállalat = Gesellschaft)

Gibt einen Rabatt von 50% auf alle Bahnhofsmarker-Kosten. Das bedeutet, der erste Bahnhofsmarker einer Kleinbahn kostet 20 Ft (und davon gehen nur 10 Ft in die gelbe AG), der zweite Marker kostet 40 Ft (und davon gehen 20 Ft in die gelbe AG).

#### f) Magyar Államvasutak (Vállalat = Gesellschaft)

Eine Lok der Kleinbahn wird zu einer X+1 Lok. Damit kann die Lok eine zusätzliche Kleinstadt anfahren. Benutzt die Kleinbahn auch den Bonus der blauen Gesellschaft (eine Lok wird zu einer Pluslok), kann die Magyar Államvasutak für dieselbe Lok benutzt werden (um eine 2+2 Lok zu einer 2+3 Lok oder eine 4+4 zu eine 4+5 Lok zu machen) oder für die andere Lok (z.B. um eine 3er Lok zu einer 3+1 zu machen).

Variante für 3 Spieler: Jeder Spieler darf 2 Unterstützerkarten wählen, eine pro Durchgang.

### **Modul 2: Neue Kleinbahnen**

(Zusätzlich benötigtes Spielmaterial: Gesellschaftsbögen der 3 Kleinbahnen, 9 Marker der Kleinbahnen, 2 Terrain-Marker, weiße Marker)

Drei neue Kleinbahnen kommen ins Spiel, sodass man nun einen Pool von 16 Kleinbahnen zur Verfügung hat:

Nummer	Name	Abk.	Startbahnhof	Terrain Marker
14	Nagyvárad–Kolozsvár-vasútvonal	NKV	Kolozsvár (F23)	2
15	Vágvolgyi vasút	VVP	ozsony (C8)	0
16	Püspökladány–Nagyvárad vasútvonal	PNV	Nagyvárad (F19)	0

Dieses Modul kann auf verschiedene Arten verwendet werden:

a) Einfache Variante: Mische alle 16 Kleinbahn-Gesellschaftsbögen, gib drei zufällig gezogene zurück in die Schachtel und spiel mit den verbliebenen 13 Gesellschaften wie herkömmlich. Benutze die weißen Marker, um die Heimatfelder der nicht im Spiel befindlichen Kleinbahnen abzudecken.