
MM's KLEINE SPIEGALERIE

DAS BERLINER STRASSENBAHNSPIEL

1881



Foto: DVN - Denkmalpflege-Verein Nahverkehr Berlin e.V.

Ein Wirtschaftsspiel für **3 – 6** Spieler von Michael Mette

Frei nach den 18xx-Spielen von F. G. Tresham

Berlin 1990, digitale Aufbereitung Braunschweig 2006, Germany

SPIELMATERIAL

1 Regelheft

1 Spielplan

Der Spielplan ist mit einem Raster aus Sechsecken versehen, die im Laufe des Spieles mit Streckenplättchen belegt werden. Der Grundton der bespielbaren Fläche ist Beige. Dunkelbraune Felder/Flächen können nicht belegt werden. Einige Felder zeigen bestimmte Merkmale (Haltepunkte, Werte, Namen, Farben ...). Außerdem sind auf dem Plan noch Waldgebiete (olivgrün) und Flüsse/Seen (blau) eingezeichnet. Die rote Linie im Zentrum kennzeichnet die Berliner Stadtgrenze von 1881. Auf der Kurstabelle werden die sich im Spiel laufend verändernden Kurse der Gesellschaften durch Chips angezeigt. Die Ausgangskurse sind durch Kreise gekennzeichnet.

1 Tram

Der Tramspielstein dient zum Anzeigen des Spielführers.

9 Ablageblätter

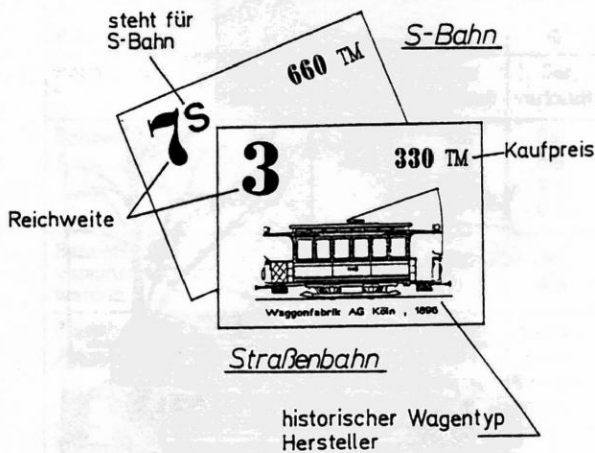
Da im Spiel ein Spieler mehrere Gesellschaften vertreten kann, werden alle Bahnen, Chips und Gesellschaftsgelder der einzelnen Gesellschaften säuberlich getrennt von den anderen auf ihren Ablageblättern aufbewahrt.

150 Streckenplättchen

Eine Unmenge an gelben, grünen, braunen und grauen Plättchen steht im Laufe des Spieles zum Bau eines Straßenbahn- und S-Bahnnetzes zur Verfügung. Eine Auflistung ist in Tabelle 6 zu finden.

33 Bahnkärtchen

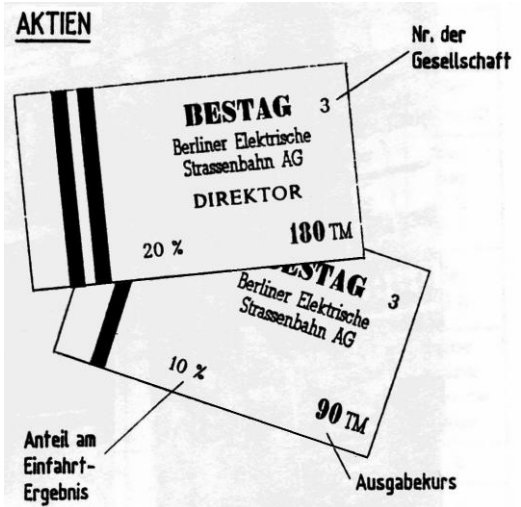
Es gibt 27 Straßenbahn- und 6 S-Bahnkärtchen. Sie stellen die im Spiel benutzten Bahnen dar. Jedes Kärtchen zeigt den Kaufpreis und die Reichweite der Bahn an, sowie die Darstellung von Bahnen verschiedener Epochen.



91 Aktien

Es gibt zwei Sorten von Aktien:

1. die Straßenbahnaktien mit je 8x einfachen 10%-Aktien und 1x 20%-Direktoraktie.
2. die S-Bahnaktien mit 15 einfachen 5%-Aktien und einer 10%-Aktie für den Aufsichtsratsvorsitzenden und drei 5%-Aktien für die weiteren Aufsichtsratsmitglieder.



40 Chips

Die Chips dienen zur Kennzeichnung der Depots und der Kurse der einzelnen Gesellschaften. Jeder Gesellschaft ist eine unterschiedliche Menge Chips einer bestimmten Farbe zugeordnet. Die Verteilung erfolgt nach Tabelle 3. Ein Chip jeder Gesellschaft dient als Kursmarker auf der Kurstabelle.

Spielgeld

Das Spielgeld besteht aus je 30 Scheinen zu 1 TM, 3 TM, 10 TM, 30 TM, und 100 TM, sowie 20 Scheinen zu 300 TM. Es befinden sich insgesamt **10.320 TM** (Tausend Mark) im Spiel.

1 Rundenstein

6 Briefumschläge - für das Anfangsgebot

5 Büroklammern - für Variante „Bahn auf Kredit“ (15.)

Tabelle 3 - Die Gesellschaften

Nr.	Name	Kürzel	Startpunkt	Chips
1	GROSSE BERLINER STRASSENBAHN AG	GBS	Alexanderplatz	5 Gelb
2	BERLIN CHARLOTTENBURGER STRASSENBAHN AG	BChSt	Bhf. Zoo	5 Rot
3	BERLINER ELEKTRISCHE STRASSENBAHN AG	BESTAG	Breitscheidplatz	5 Schwarz
4	STÄDTISCHE STRASSENBAHNEN CÖPENICK	SSC	Köpenick	3 Grün
5	NEUE BERLINER STRASSENBAHN NORDOST AG	NBSN	Weissensee	4 Blau
6	SÜDLICHE BERLINER VORORTBAHNEN	SBV	Marienfelde	4 Weiß
7	STRASSENBAHN DER GEMEINDE HEILIGENSEE	SHG	Wittenau	4 Orange
8	SPANDAUER STRASSENBAHNEN	SpS	Spandau	3 Violett
S	BERLINER STADTBahn	S-Bahn		6 Ocker/Burgund

EINLEITUNG

Die Geschichte der Straßenbahn begann vor rund 180 Jahren mit der ersten Pferdebahn der Welt, 1828 in Baltimore/Ohio, USA. 1865 fuhr dann in Berlin die erste Pferdebahn in deutschen Landen. Doch die eigentliche Blütezeit der Straßenbahn begann mit der Entwicklung der elektrischen Bahnen.

Auf der Weltausstellung 1879 in Berlin stellte die Firma Siemens & Halske das erste elektrisch angetriebene Schienenfahrzeug vor und schon zwei Jahre später fuhr sie, die erste „Elektrische“ der Welt, am 16.05.1881 in Groß-Lichterfelde bei Berlin, und wurde bald, auf Jahrzehnte hinaus, das Verkehrsmittel Nr. 1 in den Städten.

1913 betrieben in Berlin und seinen Vorstädten 15 Straßenbahngesellschaften auf über 150 Linien mehr als 6000 Bahnen.

Mit der Gründung Groß-Berlins 1920 wurden die Straßenbahngesellschaften von der Stadtregierung zu der „Berliner Straßenbahn“ zusammengefasst, die dann 1929 in der Berliner Verkehrs-Aktien-Gesellschaft (BVG) aufging. Zusammen mit der 1882 in Betrieb genommenen Stadtbahn (S-Bahn) und der 1902 dazugekommenen Hoch- & U-Bahn bildete die Berliner Elektrische eines der effektivsten öffentlichen Verkehrsnetze der Welt.

Mit dem Autoboom der 50er Jahre kam dann in vielen Städten langsam das Aus für die Straßenbahnen. So fuhr dann am 02.10.1967 auch in West-Berlin die letzte Elektrische. Doch nichts ist endgültig. Während ich an diesem Spiel bastelte fiel, die Mauer und inzwischen rollen wieder die ersten Straßenbahnen durch den Westen Berlins.

1881 ist ein Wirtschaftsspiel, in dem die Erschließung Berlins durch die Straßenbahn nachgespielt wird. Die Spieler versuchen durch Erwerben von Aktien am Wachstum der Elektrischen zu verdienen und durch Aktienmehrheit Direktor einer Straßenbahngesellschaft zu werden, um so aktiv am Streckenbau und Betrieb der Bahnen teilzunehmen. Es gewinnt wie immer der reichste Spieler.

1. ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles ist es, durch ein geschicktes Betreiben von Straßen- & S-Bahnen und Handeln mit Aktien das größte Kapital unter allen Mitspielern zu erwirtschaften. Hierzu zählen alle erworbenen Aktien und das Privatgeld der Spieler.

Am Spiel können 3 - 6 Spieler und Spielerinnen teilnehmen.

Tabelle 1 - Spielerbezogene Daten

	Anzahl der Spieler			
	3	4	5	6
Startkapital	720	620	520	420
in Scheinen				
300er	1	1	1	-
100er	3	2	1	3
30er	3	3	3	3
10er	3	3	3	3
Papierlimit	21	18	15	12

2. VORBEREITUNG

Aufbau des Spieles

2.1 Auf einem großen Tisch werden der Spielplan und die Kurstabelle ausgelegt. Danach werden die Aktien und Chips nach Gesellschaften sortiert und bereitgehalten, ebenso die nach Reichweite (zuerst die „2“) sortierten Bahnen. Die Strecken werden nach Farben sortiert und die gelben übersichtlich neben den Spielplan gruppiert. Alle weiteren Plättchen kommen erst später ins Spiel.

2.2 Nachdem ein Bankhalter bestimmt wurde, wird jedem Spieler das Startkapital in gemischten Scheinen ausgegeben (siehe Tabelle 1).

2.3 Wenn sich alle Spieler mit den Örtlichkeiten des Spielplans vertraut gemacht haben, folgt das Anfangsgebot.

Das Anfangsgebot

2.4 Es wird ein Spieler gewählt der als Auktionator die Prozedur des Anfangsgebotes durchführt. Das Anfangsgebot bestimmt den Startspieler der ersten Runde, sowie die Reihenfolge für die Aktienverteilung und die erste **Aktienrunde**.

2.5 Alle Spieler wählen geheim einen Betrag an Bargeld, den sie bieten wollen und stecken diesen in einen Umschlag. Haben dies alle getan, nennt jeder sein Gebot

2.6 Das Mindestgebot beträgt 20 TM. Es wird in Stufen von 10 TM geboten.

2.7 Der Spieler mit dem höchsten Gebot wird **Spielführer** (er erhält die Tram) und tauscht seinen Umschlag gegen den des Spielers mit dem niedrigsten Gebot. Danach tauscht der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot seinen Umschlag gegen den des Spielers mit dem zweitniedrigsten Gebot usw.. Bei einer ungeraden Zahl von Spielern behält derjenige mit dem mittleren Gebot sein Geld.

2.8 Haben zwei Spieler ein gleich hohes Gebot gemacht, so ist derjenige zuerst am Zug, der dem Auktionator im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Wer am weitesten weg sitzt hat somit das „niedrigste“ der gleichen Gebote.

2.9 Beginnend mit dem Spielführer kann nun, in der Reihenfolge der Gebote, jeder Spieler bis zu vier Straßenbahn-Aktien kaufen. Als erste Aktie einer neuen Gesellschaft muß die Direktoraktie gekauft werden.

Spielanfang

2.10 Alle restlichen Aktien werden neben dem Spielplan nach Gesellschaften sortiert gestapelt. Bei Gesellschaften, von denen bisher keine Aktien verkauft wurden, kommt die Direktoraktie obenauf. Diese Aktien können vorerst nicht erworben werden (4.12). Von den im Spiel befindlichen Gesellschaften wird je ein Markierungschip (**Marker**) auf das Ausgangskursfeld der Kurstabelle gesetzt.

2.11 Das Spiel beginnt mit der 1. Aktienrunde!

3. SPIELVERLAUF

ALLGEMEINES

- 3.1 Das Spiel ist in *Spielrunden* und *Spielphasen* gegliedert.
- 3.2 Eine *Spielrunde* beginnt mit einer *Aktienrunde*, in der Aktien gekauft oder verkauft werden können. Hierauf folgen (je nach Spielphase) ein bis drei *Betriebsrunden*, in denen Strecken gebaut und befahren werden können.
- 3.3 Eine *Spielphase* besteht aus einer unbestimmten Anzahl von Spielrunden. Jede Spielphase beginnt mit dem Verkauf der ersten Bahn eines neuen Typs.
- 3.4 Der *Spielführer* ist immer der augenblicklichen Besitzer der Tram. Er wird in jeder Spielrunde am Ende der Aktienrunde neu bestimmt (4.7).
- 3.5 Die Gelder auf den Privatkonten der Spieler und die Gesellschaftsvermögen sind streng getrennt zu halten !!!

4. SPIELVERLAUF

AKTIENRUNDE

Ablauf der Aktienrunde

- 4.1 Eine Aktienrunde besteht aus mehreren Durchläufen. Beginnend mit dem Spielführer kann reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler in seinem Zug **eine** Aktie **kaufen** und/oder **beliebig** viele Aktien **verkaufen**.
- 4.2 Die Direktoraktie darf nicht mehr verkauft werden. Sie wechselt nur durch Änderung der Mehrheitsverhältnisse den Besitzer.
- 4.3 Alle Käufe und Verkäufe werden mit der Bank getätigt. Der Handel zwischen den Spielern ist verboten. Aktien werden nur aus deren privaten Vermögen bezahlt. Gesellschaften können keine Aktien erwerben (*Ausnahme 10.9*).
- 4.4 Kein Spieler darf mehr Aktien besitzen als das *Papierlimit* erlaubt (*Tabelle 1*). Jede Aktienkarte ist unabhängig von ihrem Anteil nur **ein** Papier. Aktien, die auf einen Kurs im gelben Bereich der Kurstabelle fallen zählen nicht auf das Limit. Erhält ein Spieler durch den Wechsel eines Direktorpostens mehr Papiere als das Limit erlaubt, muß er Aktien verkaufen, sobald er in der laufenden Aktienrunde wieder an der Reihe ist.
- 4.5 Kein Spieler darf von einer Gesellschaft mehr als 60 % der Aktien besitzen.
- 4.6 Die Aktienrunde endet erst wenn alle Spieler der Reihe nach keine Aktie mehr kaufen wollen. Der Verkauf hat hierauf keine Auswirkung.
- 4.7 Zum Abschluss der Aktienrunde erhält der Spieler zur linken des letzten Käufers die Tram und wird damit Spielführer. Dieser beginnt in der nächsten Spielrunde die Aktienrunde.
- 4.8 Hat ein Spieler Aktien einer Gesellschaft verkauft so kann er erst wieder in der nächsten Aktienrunde Aktien dieser Gesellschaft einkaufen.
- 4.9 Der Verkauf von Aktien an die Bank erfolgt zu den aktuellen Kursen. Diese **gebrauchten Aktien** landen im

Bankpool, sorgsam von den *Neuaktien* getrennt. Direktoraktien können nicht verkauft werden.

- 4.10 *Neuaktien* (Aktien, die zum ersten Mal verkauft werden), gibt die Bank zum aufgedruckten Preis ab.
- 4.11 *Gebrauchte Aktien* (aus dem Bankpool) werden zu den aktuellen Kursen angeboten.
- 4.12 Erst wenn die Neuaktien einer der im Spiel befindlichen Gesellschaften komplett vergeben sind, kommt eine neue Gesellschaft ins Angebot. Welche, entscheidet der nächste Spieler, der Aktien einer neuen Gesellschaft erwerben will.
- 4.13 Von einer neuen Gesellschaft muß als erstes die Direktoraktie gekauft werden.

Kursänderungen

- 4.14 Werden in einer Aktienrunde Aktien einer Gesellschaft verkauft, so **sinkt** deren Kurs, d.h., ihr Marker wird auf der Kurstabelle um ein Feld nach **links** gesetzt
- 4.15 Ein Kurs kann durch Verkäufe nicht unter 10 TM fallen, die Gesellschaft hierdurch also nicht bankrott gehen.
- 4.16 Befinden sich am Schluß einer Aktienrunde alle Aktien einer Gesellschaft in Händen der Spieler, so **steigt** ihr Kurs, d.h., ihr Marker wird auf der Kurstabelle um ein Feld nach **rechts** gesetzt
- 4.17 Steigt der Kurs einer Gesellschaft hierbei auf 400 TM, so endet das Spiel im selben Augenblick.
- 4.18 Stoßen die Marker an den Rand der Kurstabelle, so können sie nicht mehr durch Aktienhandel steigen bzw. fallen.
- 4.19 Kommen zwei oder mehrere Marker auf einem Feld zu liegen, wird der gerade gesetzte Marker unter die bereits liegenden geschoben.
- 4.20 Auch der Betrieb der Bahnen verursacht Kursänderungen (9.9 ff).

Ernennen von Direktoren

- 4.21 Als erste Aktie einer Gesellschaft muß die Direktoraktie gekauft werden.
- 4.22 Jedes mal, wenn ein Spieler zu mehr Aktien einer Gesellschaft kommt, als deren Direktor, erhält er sofort im Tausch gegen zwei Aktien den Direktorposten. Papierlimit beachten (4.4)!
- 4.23 Bei Gleichstand bleibt der Spieler Direktor, der die Aktienmehrheit am Längsten hält.
- 4.24 Eine Direktoraktie kann nie verkauft werden !

Inbetriebnahme einer Gesellschaft

- 4.25 Bevor eine Gesellschaft in Betrieb gehen kann, müssen von dieser 60% der Neuaktien verkauft worden sein (*Sonderfall siehe unter S- Bahn*). Gebrauchte Aktien im Bankpool zählen hierbei mit.

4.26 Sobald eine Gesellschaft in Betrieb geht (4.13) erhält sie den Gesamtwert aller ihrer Aktien (also das Zehnfache ihres Ausgabekurses) als **Betriebskapital** und ihre Markierungschips, von denen gleich einer als Startdepot auf das entsprechend nummerierte Startfeld des Spielplans gesetzt wird.

4.27 Die neue Gesellschaft nimmt in der folgenden Betriebsrunde ihren Betrieb auf.

5. SPIELVERLAUF

BETRIEBSRUNDEN

5.1 Die Betriebsrunden werden in der Reihenfolge der aktuellen Aktienkurse ausgeführt, d.h., zuerst ist die Gesellschaft mit dem höchsten Kurs am Zug, usw. Haben zwei Gesellschaften den gleichen Kurswert spielt die zuerst, deren Marker zuoberst liegt (4.19).

5.2 Alle Aktionen einer Gesellschaft werden ausschließlich von ihrem Direktor durchgeführt.

5.3 Die Anzahl der Betriebsrunden (1-2-3-3) richtet sich nach der Spielphase (Tabelle 2).

5.4 In einer Betriebsrunde sind verschiedene Aktionen in folgender Reihenfolge möglich:

1. - Streckenbau (6. ff)
2. - Errichten neuer Depots (7. ff)
3. - Betreiben der Bahnen (8. ff)
4. - Auswertung des Einfahrergebnis (9. ff)
5. - Kauf neuer Bahnen (10. ff)
6. - Phasenwechsel (11. ff)

Die Aktionen 1, 2, 3 und 5 sind freiwillig.

6. DER STRECKENBAU

6.1 Die Gesellschaften können in der Betriebsrunde ein Streckenplättchen legen (in Phase 1 können auch zwei gelegt werden). Statt ein Streckenplättchen zu legen kann auch ein im Spiel befindliches gegen ein Plättchen der nachfolgenden Farbe ausgetauscht werden.

6.2 In der ersten Spielphase (11.2) können nur gelbe Plättchen gelegt werden. In jeder weiteren Phase kommen neue Plättchen in anderen Farben hinzu (Tabelle 2).

6.3 Gelbe Plättchen können nur auf die beige Felder des Spielplanes gelegt werden, auch wenn diese teilweise von Wasser oder Wald bedeckt sind.

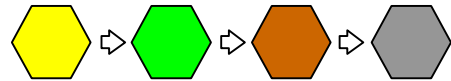
6.4 Auf gelbe Spielplanfelder können nur grüne Streckenplättchen gelegt werden. auf grüne Felder nur braune Plättchen.

6.5 Braune und graue Felder, sowie Felder, die vollständig von Wasser und/oder Wald bedeckt sind, können nicht bebaut werden. Der See auf dem Feld D3 darf nicht durch ein Streckenstück überquert werden.

6.6 Grüne, braune und graue Streckenplättchen können nur im Tausch gegen Plättchen der vorhergehenden Farbe auf den

Plan kommen. Sie dürfen nie direkt auf beige Felder gelegt werden. Die Reihenfolge des Farbenwechsels ist:

GELB - GRÜN - BRAUN - GRAU



Eine Ausnahme sind die Plättchen Nr. 56 & 58. Sie werden als braune Plättchen gelegt sind aber erst mit den grauen Plättchen (in Phase 4) verfügbar.

6.7 Jedes Plättchen zeigt eine Streckenführung und oft auch eine Haltestelle oder Station. Daher kann ein Plättchen nur durch bestimmte andere Plättchen ausgetauscht werden (Tabelle 6). Ebenso können auf bestimmte Spielplanfelder nur bestimmte Plättchen gelegt werden. Beides richtet sich nach den folgenden Regeln (6.8-6.14):

6.8 Spielplanfelder und Strecken ohne Haltestellen und Stationen können nur mit (gegen) Plättchen belegt (getauscht) werden, die ebenfalls keine Haltestelle oder Station aufweisen.

6.9 Auf eine Haltestelle folgt immer eine Haltestelle, auf eine Station immer eine Station.

6.10 Bestehende Streckenführungen dürfen nie durch den Austausch unterbrochen werden.

6.11 Streckenplättchen dürfen nicht so gelegt werden, daß sie mit einem Gleisende vom Spielfeldrand oder in nicht bebaubare Wald- oder Wasserfelder weisen.

6.12 Jedes neue Plättchen muß eine Verlängerung einer Strecke sein, die von der bauenden Gesellschaft theoretisch befahren werden kann. d.h., sie beginnt in einem Depot (7. ff) der Gesellschaft und darf nicht durch Depots anderer Gesellschaften blockiert werden.

6.13 Auf der S-Bahntrasse dürfen nur S-Bahnplättchen gelegt werden, welche auch nirgendwo anders gelegt werden können. Die Plättchen müssen so platziert werden, daß die S-Bahn-Gleisstücke auf der vorgezeichneten Trasse entlangführen.

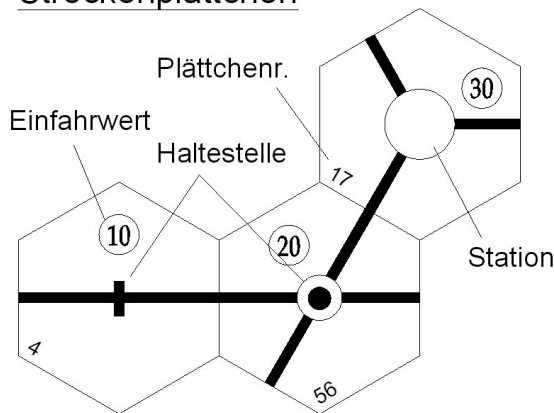
6.14 Für die auf dem Spielplan befindlichen grünen Felder und einen Teil der gelben gibt es spezielle Plättchen. Nur diese dürfen dort gelegt werden. Sie sind hierfür mit einem Kürzel des Stationsfeldes bezeichnet auf das sie gehören. Die Zuordnung ist in Tabelle 5 angegeben.

6.15 Das erste Bebauen von Feldern, die teilweise von Wald, Fluß, Kanal oder See bedeckt sind verursacht **Kosten** von 50 TM je Feld. Diese sind vor dem Bau vom Gesellschaftsvermögen zu zahlen. Beim Austauschen von Plättchen entstehen keine neuerlichen Kosten.

6.16 Für einige Felder gibt es einen **Bonus**, wenn sie an ein Streckennetz angeschlossen werden. Der Wert ist in Klammern gesetzt (z.B.: (+50)). Bebaut eine Gesellschaft ein solches Feld. muß sie die vollen Baukosten vorweisen können, bevor sie den Bonus erhält

6.17 Ausgetauschte Streckenplättchen sind wieder verfügbar.

Streckenplättchen



7. ERRICHTEN NEUER DEPOTS

7.1 Jede Gesellschaft kann als zweite Aktion in der Betriebsrunde ein neues Depot errichten. Hierzu steht ihr, je nach Gesellschaft eine Anzahl zusätzlicher Marker zur Verfügung (Tabelle 3).

7.2 Das erste neue Depot welches zusätzlich zu den Startdepots errichtet wird, kostet 40 TM Gesellschaftsgeld. Das zweite Depot kostet 80 TM das dritte 120 TM.

7.3 Ein Depot darf nur in einer Station errichtet werden, die von einem anderen Depot der bauenden Gesellschaft erreicht werden kann (wie in 6.14). Stationen mit einem „S“ im Kreis können nur von der S-Bahn genutzt werden.

7.4 In Stationen mit zwei oder mehr Möglichkeiten (Kreisen), Depots zu errichten, darf jede Gesellschaft nur ein Depot besitzen.

7.5 In einer Station, in der eine noch nicht im Spiel befindliche Gesellschaft Ihren Ausgangspunkt hat darf dieser nicht blockiert werden.

7.6 Ein Depot ist notwendig zum Erweitern (6.14) und Befahren (8.2) von Strecken. Es blockiert außerdem andere Gesellschaften, wenn eine Station mit Depots voll belegt ist.

7.7 Der Bau und Betrieb von Straßenbahnen wird nicht durch S-Bahndepots, der Bau und Betrieb der S-Bahn nicht durch Straßenbahndepots blockiert, soweit nur Depots einer Bahnart in den Stationen liegen. Sollte aber eine Station mit Straßenbahn- und S-Bahndepots voll belegt sein, so werden alle anderen Gesellschaften blockiert.

7.8 Depots können nicht abgerissen werden. Sie können jedoch von einer anderen Gesellschaften gekauft werden, falls diese noch einen freien Chip zum Auswechseln hat. Das freiwerdende Depot wird auf den teuersten freien Platz des Ablageblattes gesetzt. Es kann nur ein Depot erworben werden, das von einem Depot des Käufers erreichbar ist. Der Preis für ein abgekauftes Depot besteht aus den Kosten für den neu gesetzten Chip (geht wie üblich an die Bank) + ein frei auszuhandelnden Betrag, mindestens jedoch 40 TM (geht an den Verkäufer des Depots). Das Startdepot einer Gesellschaft kann nie verkauft werden.

8. BETRIEB DER BAHNEN

8.1 Als dritte Aktion in einer Betriebsrunde kann eine Gesellschaft alle ihre Bahnen fahren lassen.

8.2 Eine Bahn kann nur auf einer zusammenhängenden Strecke fahren, an der irgendwo ein eigenes Depot liegt. In Stationen, die ausschließlich von fremden Depots besetzt sind endet die Fahrt sofort (siehe auch 7.7).

8.3 Eine Bahn darf jedes Streckenplättchen oder Sechseck auf dem Spielplan nur *einmal* je Fahrt befahren. Eine Ausnahme sind die zweigleisigen Strecken (14.).

8.4 Über Plättchen die eine Weiche zeigen, darf nur entlang der Bögen gefahren werden. In Stationen darf in eine beliebige Richtung abgebogen werden.

8.5 Eine Fahrt muß in einer Station beginnen und einer anderen Station enden. Haltestellen gelten nicht als Start- & Endpunkte. Nur in den ersten Runden nach Inbetriebnahme einer Gesellschaft, in denen noch keine befahrbare Verbindung zwischen dem Startfeld und einer anderen Station besteht, können auch Haltestellen Endpunkte einer Route sein.

8.6 Die Fahrstrecke kann beliebig viele Haltestellen umfassen. Die Anzahl der Stationen, die angefahren werden können, richtet sich jedoch nach der **Reichweite** der jeweiligen Bahn (Tabelle 7). So kann eine Bahn mit einer Reichweite von 3 auf ihrer Fahrt nur drei verschiedene Stationen berühren (inklusive Start- & Endpunkt)

8.7 Betreibt eine Gesellschaft mehrere Bahnen in einer Betriebsrunde, so müssen deren Routen völlig voneinander getrennt werden, d.h., es darf kein Streckenstück zweimal befahren werden. Die Routen können sich in Stationen treffen, als Start- bzw. Endpunkt oder unterwegs, wenn jede Bahn die Stationen (hier in späteren Phasen auch Haltestellen) aus einer anderen Richtung erreicht bzw. in eine andere Richtung verlässt.

8.8 Einzig das Plättchen Nr.53 (Breitscheidplatz) kann 2x auf einer Route angefahren und gewertet werden (zählt als zwei Stationen)!

9. AUSWERTUNG DES EINFahrTERGEBNISSES

9.1 Jede Station und jede Haltestelle hat einen **Einfahrtswert**, der dort jeweils angegeben ist.

9.2 Zur Ermittlung des Einfahrtergebnisses einer Gesellschaft werden die Einfahrtswerte aller Stationen und Haltestellen zusammengezählt. Orte, die von mehreren Bahnen angefahren werden, zählen auch mehrfach. Der Übersicht halber sollten daher die Einfahrtergebnisse für jede Bahn getrennt ermittelt werden.

9.3 Einen Bonus gibt es für das Anfahren von Stationen, die einen **Fähranleger** haben (jeweils 40 TM für Wannsee, Kladow, Müggelheim, Rahnsdorf). Dieser wird zu dem Einfahrtergebnis hinzugezählt (Der Fähranleger muß nicht extra mit einem Gleis angebunden werden).

9.4 Einen weiteren Bonus erhält eine Gesellschaft wenn sie in dieser Betriebsrunde eine Station an der Peripherie Berlins (am

Spielfeldrand – dicke schwarze Linie) durch das Legen oder Tauschen eines Streckenplättchens mit dem Zentrum (ohne Rücksicht auf fremde Depots) verbunden hat. Dieser Bonus beträgt 100 TM. Das Zentrum sind alle Stationen innerhalb der roten Stadtgrenze Berlins von 1881 incl. Bahnhof Zoo und Breitscheidplatz.

10. KAUF NEUER BAHNEN

Auszahlung des Einfahrergebnisses

9.5 Nach der Ermittlung des Einfahrergebnisses wird dieses von der Bank ausgezahlt.

9.6 Der Direktor der jeweiligen Gesellschaft kann entscheiden, ob die Gesellschaft *spart*, d.h., sich den Betrag auf das Gesellschaftskonto auszahlen läßt oder ob der Betrag als **Dividende** ausgeschüttet wird.

9.7 Die Dividende beträgt 10% des Einfahrergebnisses je Aktie (20% für die Direktoraktie) und wird an alle Aktienhalter ausgezahlt. Für Aktien, die im Bankpool liegen, wird die Dividende auf das Gesellschaftskonto gezahlt.

9.8 Das Einfahrergebnis der Bahnen kann nicht in Spar- und Dividendenbeträge geteilt werden. Nur die Boni können im Fall der Ausschüttung von Dividenden getrennt an die Gesellschaft gezahlt werden, was keine Auswirkung auf den Aktienkurs hat.

Änderung des Aktienkurses

9.9 Hat eine Gesellschaft ihr Einfahrergebnis als Dividende ausgezahlt (ob mit oder ohne Bonus), steigt ihr Kurs um ein Feld auf der Kurstabelle, d.h, ihr Marker wird auf der Tabelle um ein Feld nach unten verschoben.

9.10 Hat eine Gesellschaft statt dessen gespart, oder hat überhaupt nicht eingefahren, so sinkt ihr Kurs d.h, ihr Marker wird auf der Tabelle um ein Feld nach oben verschoben.

9.11 Würde der Marker dabei über den Rand der Kurstafel gezogen, so wird er stattdessen den Pfeilen entsprechend nach links bzw. rechts gesetzt.

9.12 Steigt der Kurs einer Gesellschaft auf 400 TM, so endet das Spiel (13.1).

9.13 Sinkt der Kurs einer Gesellschaft hierbei auf 10 TM, so ist diese bankrott und nimmt nicht weiter am Spiel teil. Ihre Aktien sind wertlos und kommen aus dem Spiel, Gesellschaftsvermögen und Bahnen gehen zurück an die Bank.

10.1 Als letzte Aktion kann eine Gesellschaft eine neue Bahn erwerben. Diese wird in Gesellschaftsgeld zum aufgedruckten Preis von der Bank gekauft. Sollte hierzu ein geringer Betrag fehlen, kann der Direktor in Privatgeld bis zu 25% des Kaufpreises zusteuern. Es können auch mehrere Bahnen gekauft werden.

Tabelle 7 - Die Bahnen

Art	Anzahl	Reichweite	Preis
2er Tram	9	2	220 TM
3er Tram	6	3	330 TM
4er Tram	4	4	440 TM
5er Tram	4	5	550 TM
6er Tram	4	6	660 TM
4er S-Bahn	4	4	300 TM
7er S-Bahn	1	7	600 TM
9er S-Bahn	1	9	900 TM

10.2 Neue Bahnen können erst in der folgenden Betriebsrunde benutzt werden.

10.3 Gekauft werden können nur die Bahnen der kleinsten Stufe, die vorrätig ist (*zu Anfang die "2"er*). Erst wenn alle Bahnen einer Stufe verkauft wurden, kommen die Bahnen der nächst höheren Stufe ins Spiel. Als Alternative hierzu stehen ab der 2. Spielphase auch die S-Bahnen zur Verfügung, sowie im Falle eines Bankrotts die Bahnen der bankrotten Gesellschaft.

10.4 Bahnen, die aufgrund eines Phasenwechsels verschrottet werden, kommen aus dem Spiel und können nicht wieder erworben werden.

10.5 Eine Gesellschaft kann in ihrer Betriebsrunde eine oder mehrere Bahnen von einer anderen Gesellschaft zu einem auszuhandelnden Preis erwerben. Eine Gesellschaft kann Bahnen nicht direkt verkaufen.

10.6 Die Bank kauft keine Bahnen wieder zurück. Straßenbahngesellschaften können ihre Bahnen auch nicht verschrotten, um Platz für eine neue Bahn zu bekommen.

10.7 Die Anzahl an Bahnen, die eine Gesellschaft besitzen darf, ist abhängig von den Spielphasen (Tabelle 2).

10.8 Eine Gesellschaft **muß** eine Bahn erwerben, soweit sie keine besitzt.

10.9 Straßenbahn-Gesellschaften können keine S-Bahnen erwerben oder betreiben. Jedoch kann eine Straßenbahn-Gesellschaft in der Bahnkauf-Phase S-Bahn-Aktien erwerben (1 je Betriebsrunde) oder verkaufen, deren Dividenden ihrem Gesellschaftsvermögen gutschreiben und gegebenenfalls die Direktion dieser S-Bahn übernehmen. Der Direktor der Straßenbahn-Gesellschaft führt dann auch die S-Bahn-Gesellschaft.

11. WECHSEL DER PHASEN

11.1 Wird die erste Straßenbahn einer neuen Stufe verkauft, wechselt sofort die Spielphase (Tabelle 2). So beginnt mit dem Verkauf der ersten "3"-er-Bahn die Phase 2 mit der ersten "4"-er-Bahn die 3. Phase und der ersten "5"-er-Bahn die 4. Phase.

11.2 Mit der neuen Spielphase wird der Auswahl an Streckenplättchen ein neuer Satz hinzugefügt, werden Bahnen älteren Typs verschrottet und die Anzahl der Betriebsrunden um eine erhöht (Details siehe Tabelle 2).

11.3 Das Spiel beginnt mit Phase 1.

Tabelle 2 - Spielphasen

Phase	1	2	3	4
Beginn mit	Spielbeginn	1. 3er-Tram verkauft	1. 4er-Tram verkauft	1. 5er-Tram verkauft
Bahnen im Angebot	2er	3er 4 S	4er 4 S 7 S	5er 6er 7 S 9 S
Bahnen, die verschrottet werden			2er	3er 4 S
Plättchen im Angebot	Gelb	Gelb Grün	Gelb Grün Braun	Gelb Grün Braun Grau
Bahnlimit je Gesellschaft	4	4	3	2
Anzahl der Betriebsrunden	1	2	3	3

12. DIE S-BAHN

12.1 Mit der 2. Spielphase kommen die S-Bahn-Aktien, -Streckenplättchen und -Züge ins Spiel. Erst jetzt können S-Bahnaktien gekauft werden. Die Aktien werden entsprechend ihrer Nummerierung sortiert und gekauft, d.h., zuerst die Aktie 1, die 10%-Aktie. Von der S-Bahn-Gesellschaft existieren 15 Aktien mit jeweils 5% Anteil am Einfahrergebnis, drei Aufsichtsratsmitglied-Aktien zu 5% und eine 10%-Aktie mit dem Amt des Aufsichtsratsvorsitzenden.

12.2 Kein Spieler oder Straßenbahn-Gesellschaft darf mehr als 30% der S-Bahn-Aktien besitzen. Die Aktie des Vorsitzenden darf von diesem nicht verkauft werden. Er verliert sie nur durch Mehrheitsänderungen.

12.3 Besitzt ein Spieler (Gesellschaft) mehr Aktien als derjenige, der den Vorsitzenden hält, so tauscht er zwei seiner 5%-Aktien gegen die des Vorsitzenden (4.24). Vorsitzender & Aufsichtsratsmitglied (-er) können dadurch auch in einer Hand sein. In diesem Fall aber gilt das Teilnetz des Aufsichtsratsmitglied als an das Hauptnetz angeschlossen.

12.4 Sind 30% der S-Bahn-Aktien verkauft worden, geht die Gesellschaft in der folgenden Betriebsrunde in Betrieb. Ihr Betriebskapital ergibt sich aus dem Gesamtwert aller Neu-Aktien, also 1680 TM. Der Vorsitzende startet die Gesellschaft mit 25% (420 TM) des Betriebskapitals. Für jede verkaufte Aufsichtsratsmitglied-Aktien werden weitere 25% an diese ausgezahlt.

12.5 Jedes Aufsichtsratsmitglied erhält mit seiner Aktie ein Startdepot das er nach Belieben auf der S-Bahntrasse einsetzen kann. Er führt diesen Abschnitt der S-Bahn unter seiner eigenen Regie und mit seinen 25% Betriebskapital solange, bis sein Netzteil an das S-Bahn-Hauptnetz (des Aufsichtsrats-Vorsitzenden) angeschlossen wird. Für diese Zeit darf er sich (auch als Vorsitzender bzw. Straßenbahn-Gesellschaft) jede Betriebsrunde, in der er für sein Netzteil Dividenden ausschüttet, 20 TM Erfolgsprovision aus dem Betriebskapital nehmen. Wird eine Aufsichtsratsmitglied-Aktien an die Bank verkauft, geht das entsprechende Teilnetz mitsamt Bahnen & Betriebskapital für den Rest des Spieles an das Hauptnetz.

12.6 Der Vorsitzende führt in Funktion eines Direktors alle anstehenden Aktionen für das S-Bahn-Hauptnetz aus. Die anderen Aufsichtsratsmitglieder können gegen einzelne Aktionen ein **Veto** einlegen (nicht beim Betrieb der Bahnen). Wird ein Veto eingelegt muß über die Aktion abgestimmt werden. Bei Stimmengleichheit entscheidet der Vorsitzende.

12.7 Neue S-Bahnzüge kommen erst in der 3. & 4. Phase ins Spiel. Die "4"-er-S-Bahnen werden in Phase 4 verschrottet. Auch beim Kauf von S-Bahnen ist das Bahnlimit zu beachten. Anders als bei der Straßenbahn kann hier beim Erwerb einer neuen Bahn jedoch eine ältere verschrottet werden.

12.8 Jedes Aufsichtsratsmitglied (sowie Vorsitzender) muß für sein Teilnetz (solange dieses noch nicht angeschlossen ist) eine Bahn erwerben und betreiben.

12.9 Aufsichtsratsmitglieder und Vorsitzender können voneinander Bahnen erwerben (10.5). Die S-Bahngesellschaft kann keine Straßenbahnen oder Gesellschaften erwerben oder betreiben.

12.10 Die S-Bahn-Gesellschaft kann nur ein zusätzliches Depot bauen. Dieses kostet sie 40 TM.

12.11 Im Weiteren gelten für Bau & Betrieb der S-Bahn die gleichen Regeln wie bei der Straßenbahn.

Änderung des Aktienkurses

12.12 Schüttet die Mehrheit der S-Bahn-Betreiber Dividenden aus, so steigt der Kurs wie bei der Tram. Spart die Mehrheit so fällt der Kurs. Bei Gleichheit bleibt der Kurs stehen.

Auszahlung der Dividende

12.13 Die ausgeschütteten Beträge aller Netzteile werden summiert und, wie bei der Tram auf die Aktionäre verteilt. Die Gelder für Aktien im Bankpool werden dem Betriebskapital des Hauptnetzes ausgezahlt

13. SPIELELENDE

ENDE & ABRECHNUNG

13.1 Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

1. Die Bank wird gesprengt d.h., sie kann kein Privatgeld mehr auszahlen. Eine gerade laufende Betriebsrunde wird bis zur letzten Gesellschaft abgewickelt, danach wird abgerechnet. Eine laufende Aktienrunde wird augenblicklich beendet.
2. Erreicht der Kurs einer Gesellschaft den Wert 400 TM, so wird das Spiel augenblicklich mit der Auszahlung der Dividenden beendet.

13.2 Beträge, die nicht mehr ausgezahlt werden können, werden notiert und zur Gewinnsumme hinzugerechnet.

13.3 Alles Privatgeld und der Wert aller Aktien eines Spielers zählt zu seiner Gewinnsumme, seinem Kapital.

13.4 Der Spieler mit der höchsten Gewinnsumme gewinnt das Spiel.

14. VARIANTE 1

ZWEIFLEISIGE STRECKEN

14.1 Diese Variante gilt nur für Straßenbahnen.

14.2 Zweifellige Strecken ermöglichen ein höheres Einfahrergebnis durch Pendelverkehr.

14.3 Eine Strecke ist zweifellig, wenn sie zwischen zwei Stationen durchgehend aus grünen, braunen oder grauen Plättchen (Feldern) besteht. Sie muß in einer grünen, braunen oder grauen Station beginnen und einer ebensolchen enden.

14.4 Bahnen können nur pendeln, wenn Start- und Endpunkt der Fahrt auf einer komplett zweifelligen Strecken liegen.

14.5 Eine Bahn pendelt, indem sie die zwischen Start- & Endpunkt der Route liegenden Stationen und Haltestellen zweimal anfährt und damit im Einfahrergebnis zweimal wertet. Die doppelt angefahrenen Stationen zählen hier auf die Reichweite der Bahn nur einmal (*siehe Beispiel*).

15. VARIANTE 2

BAHNEN AUF KREDIT

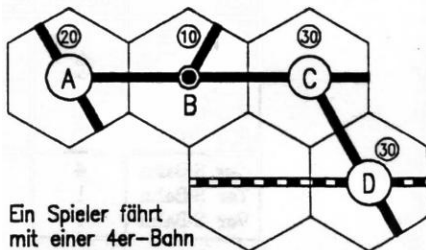
15.1 Eine Gesellschaft, die keine Bahnen mehr besitzt und den Betrag (in bar oder Aktien) zum Erwerb neuer Bahnen nicht aufbringen kann, hat die Möglichkeit, eine Bahn auf Kredit zu erwerben.

15.2 Eine Bahn auf Kredit wird mit einer Klammer einer markiert solange sich nicht voll bezahlt worden ist

15.3 Besitzt eine Gesellschaft eine Bahn auf Kredit muß sie solange sparen, bis sie die Bahn komplett bezahlen kann. Während dieser Zeit darf sie ihr Betriebskapital nicht in den Kauf weiterer Bahnen, Depots oder S-Bahn-Aktien investieren.

15.4 Eine Bahn auf Kredit darf nicht an andere Gesellschaften verkauft werden.

BEISPIEL für zweifelliges Fahren:



Ein Spieler fährt mit einer 4er-Bahn von A über B & C nach D. Alle Plättchen sind grün. Er fährt bei einer einfachen Fahrt 90 TM ein. Fährt er zweifellig, so bedient er B & C doppelt und fährt 130 TM ein.

Vielen Dank an alle, die mit Testspielen und Kritik zu dieser (hoffentlich) Endfassung beigetragen haben.

5. Regelfassung März 2007

- 1881 -

Das Berliner Straßenbahnspiel

Berlin 1990 by

MM's KLEINER SPIEGALERIE

Tabelle 2 - Spielphasen

Phase	1	2	3	4
Beginn mit	Spielbeginn	1. 3er-Tram verkauft	1. 4er-Tram verkauft	1. 5er-Tram verkauft
Bahnen im Angebot	2er	3er 4 S	4er 4 S 7 S	5er 6er 7 S 9 S
Bahnen, die verschrottet werden			2er	3er 4 S
Plättchen im Angebot	Gelb	Gelb Grün	Gelb Grün Braun	Gelb Grün Braun Grau
Bahnlimit je Gesellschaft	4	4	3	2
Anzahl der Betriebsrunden	1	2	3	3

Tabelle 3 - Die Gesellschaften

Nr.	Name	Kürzel	Startpunkt	Chips
1	GROSSE BERLINER STRASSENBAHN AG	GBS	Alexanderplatz	5 Gelb
2	BERLIN CHARLOTTENBURGER STRASSENBAHN AG	BChSt	Bhf. Zoo	5 Rot
3	BERLINER ELEKTRISCHE STRASSENBAHN AG	BESTAG	Breitscheidplatz	5 Schw arz
4	STÄDTISCHE STRASSENBAHNEN CÖPENICK	SSC	Köpenick	3 Grün
5	NEUE BERLINER STRASSENBAHN NORDOST AG	NBSN	Weissensee	4 Blau
6	SÜDLICHE BERLINER VORORTBAHNEN	SBV	Marienfelde	4 Weiß
7	STRASSENBAHN DER GEMEINDE HELIGENSEE	SHG	Wittenau	4 Orange
8	SPANDAUER STRASSENBAHNEN	SpS	Spandau	3 Violett
S	BERLINER STADTBAHN	S-Bahn		6 Ocker/Burgund

Tabelle 1 - Spielerbezogene Daten

	Anzahl der Spieler			
	3	4	5	6
Startkapital	720	620	520	420
in Scheinen				
300er	1	1	1	-
100er	3	2	1	3
30er	3	3	3	3
10er	3	3	3	3
Papierlimit	21	18	15	12

Tabelle 5 - Stationen

Name	Kürzel	Plättchen
Alexanderplatz	A	54, 61
Bahnhof Zoo	Z	53, 61
Breitscheidplatz	B	33, 53
Köpenick	K	50
Moabit	M	31, 51
Spandau	S	52, 60
Wannsee	W	32
am Müggelsee	MUG	7
Steglitz, Wittenau, Weißensee, Tempelhof	X	10, 20, 58

Tabelle 7 - Die Bahnen

Art	Anzahl	Reichweite	Preis
2er Tram	9	2	220 TM
3er Tram	6	3	330 TM
4er Tram	4	4	440 TM
5er Tram	4	5	550 TM
6er Tram	4	6	660 TM
4er S-Bahn	4	4	300 TM
7er S-Bahn	1	7	600 TM
9er S-Bahn	1	9	900 TM

Tabelle 6 - Streckenplättchen

GELB 56 Plättchen

Nr.	Anzahl	Austauschmöglichkeiten
1	8	11, 12
2	8	11, 12, 13, 14
3	6	11, 12, 13
4	6	15, 16
5	4	15, 16
6	6	15, 16
7	2	- keine -
8	6	18, 19
9	6	17, 18, 19
10	4	20

GRÜN 56 Plättchen

Nr.	Anzahl	Austauschmöglichkeiten
11	4	37, 38, 39
12	4	37, 38, 39
13	2	36
14	2	- keine -
15	4	56 (erst in Phase 4)
16	4	56 (erst in Phase 4)
17	3	41
18	2	41, 42
19	2	41, 42
20	4	56 (erst in Phase 4)
21	8	43, 44
22	2	43, 44
23	1	43
24	1	44
25	2	- keine -
26	1	45, 46
27	2	45, 46
28	1	45, 46
29	1	45, 46
30	2	48
31	1	51
32	1	- keine -
33	1	53
34	1	47

BRAUN 27 Plättchen

Nr.	Anzahl	Austauschmöglichkeiten
35	1	- keine -
36	1	- keine -
37-40	je 2	- keine -
41	2	59
42	2	59
43	1	- keine -
44	1	- keine -
45	1	57
46	1	57
47-51	je 1	- keine -
52	1	60
53	1	- keine -
54	1	61
55	1	61

GRAU 11 Plättchen

Nr.	Anzahl	Austauschmöglichkeiten
56	4	- keine -
57	1	- keine -
58	2	- keine -
59	2	- keine -
60	1	- keine -

SPIELÜBERSICHT

Anfangsgebot (2.4 ff)

Alle Spieler bieten geheim (Gebot in Bargeld in einen Umschlag. Mindestens 20 TM). Tausch der Umschläge: Höchstes Gebot gegen kleinstes usw.. Spieler mit höchstem Gebot wird Spielführer. In der Reihenfolge der Gebote können alle Spieler bis zu vier Aktien kaufen. Ein Marker jeder eröffneten Gesellschaft kommt auf die Kurstabelle.

Spielablauf (3. & 13.)

Eine Spielrunde beginnt mit einer Aktienrunde, auf die ein bis drei Betriebsrunden folgen. Das Spiel endet wenn die Bank gesprengt wird oder falls ein Aktienkurs auf 400 TM steigt

Aktienrunde (4.)

Beginnend mit dem Spielführer können alle Spieler 1 Aktie kaufen & beliebig viele Aktien verkaufen. Mehrere Durchgänge sind möglich, solange bis alle Spieler der Reihe nach nicht kaufen wollen. Aktien neuer Gesellschaften stehen erst zum Verkauf, wenn alle Neuaktien einer Gesellschaft verkauft wurden (4.12)

Der Spieler links vom letzten Käufer wird neuer Spielführer und erhält die Tram.

- Verkauf von Aktien einer Gesellschaft > Marker 1 Feld nach links.
- Aktien einer Gesellschaft komplett in Spielerhänden > Marker 1 Feld nach rechts.

Betriebsrunde (5.)

Mit 60% an verkauften Neuaktien geht eine Gesellschaft in Betrieb und erhält das 10-fache des Ausgabekurses an Betriebskapital, sowie einen Chip auf das Startfeld. Der Mehrheitsaktionär wird Direktor.

Je nach Spielphase finden ein bis drei Betriebsrunden statt. Folgende Aktionen:

1. Streckenbau (6.)

Legen oder Austauschen eines Streckenplättchens. Reihenfolge der Farben: BEIGE-GELB-GRÜN-BRAUN-GRAU. Bebauen von Feldern mit Wald bzw. Wasser kostet 40 TM.

2. Depotbau (7.)

Bau zusätzlicher Depots. Kosten: 1. Depot 40 TM, 2. Depot 80 TM, 3. Depot 120 TM.

3. Betrieb der Bahnen (8.)

Jede Bahn kann einmal fahren. Die Fahrroute muß in einer *Station* beginnen, in einer anderen *Station* enden (*Ausnahme 8.5*) und ein eigenes Depot berühren. Die Reichweite der Bahn entspricht der Anzahl der *Stationen*, die angefahren werden können. Haltestellen beliebig viele. Kein doppeltes Befahren eines Plättchens (*Ausnahme: 8.8 + 14.*). Fahren mehrere Bahnen einer Gesellschaft, müssen sie völlig verschiedene Strecken benutzen (*nur Start- bzw. Endstationen können gleich sein*).

4. Auswertung (9.)

Das Einfahrtergebnis summiert sich aus den Werten der Stationen & Haltestellen. Boni für Fahren & Randverbindungen.

- Ausschüttung als Dividende (10% je Aktie. 20% für Direktoraktie) > Kurs steigt > Marker um ein Feld nach unten, oder
- Sparen > Kurs fällt > Marker um ein Feld nach oben.

5. Kauf von Bahnen (10.) /S-Bahn-Aktien (10.9)

Kauf neuer Bahnen von der Bank oder anderen Gesellschaften. Immer die kleinste vorrätige Bahn. Alternativ: S Bahnen ab der "grünen" Phase. Straßenbahngesellschaften können je Betriebsrunde 1 S-Bahn-Aktie erwerben.

6. Phasenwechsel (11.)

Beim Kauf der ersten Bahn einer neuen Generation > Phasenwechsel.

Neue Plättchen und Bahnen kommen hinzu, ältere Bahnen werden verschrottet, die Anzahl der Betriebsrunden und das Bahnlimit ändern sich (*siehe Tabelle 2 oder Ablageblätter*).

S-Bahn (12.)

Alle S-Aktien ab der 2. Phase erhältlich. Bau von S-Bahn-Strecken nur entlang der S-Bahn-Trassen. Inbetriebnahme mit 30% verkauften Neuaktien. Je Aufsichtsrats-Aktie 25% des Betriebskapitals.

Spielende (13.)

Das Spiel endet, wenn die Bank gesprengt wird oder eine Gesellschaft den Kurswert 400 TM erreicht.