

MM's KLEINE SPIEGALERIE  
präsentiert  
ÖSTERREICH-UNGARN  
- DIE ERSTEN SCHIENEN -



Design, Spielplan & Aufträge - Michael Mette  
Entwicklung des Spielsystems - Darwin & Peter Bromley  
© 2021 by MM's Kleine Spielegalerie, Braunschweig

## SPIELMATERIAL

1	Spielplan	128	Auftragskarten
1	Regelheft	18	Ereigniskarten
5	Lokomotiven	142	Frachtchips
5	Folienschreiber, abwischbar	15	Briefmarker
5	Warenübersichten	5	Briefmarker "Sarajewo 1914"
25	Lokomotivkarten		Spielgeld

## SPIELZIEL

Durch geschickte und kostensparende Streckenplanung anhand eigener und öffentlicher Aufträge versucht jeder der 2 bis 5 Spieler, als Erster 250 Millionen Kronen zu erwirtschaften und 5 der 6 Großstädte zu verbinden.

## SPIELKOMPONENTEN

**Die Karte** - Sie zeigt Österreich-Ungarn gegen Ende des 19.Jh. mit 58 Städten (davon 6 Großstädte), Geländemarken (Ebene, Berge, Hochgebirge), Handelsgütern, Gewässern und Grenzen. Die Geländemarken (bzw. Meilensteine) sind im Dreiecksraster angeordnet. Zwischen ihnen werden die Strecken gebaut und die Züge fahren gelassen. Die Handelsgüter sind den Städten zugeordnet (siehe die Warenübersicht).

**Die Ereigniskarten** - Sie zeigen ein Ereignis, das auf die Spieler, Züge oder Strecken einwirkt.

**Die Auftragskarten** - Sie zeigen drei *mögliche* Aufträge, von denen jeweils *einer* erledigt werden kann. Die Karten zeigen den Bestimmungsort, die Warenart und den Erlös an. Je Auftrag wird nur ein Stück Ware angefordert und bezahlt ! Nach Erfüllung eines Auftrages verschwindet die Karte auf den Ablagestapel und wird durch eine neue ersetzt.

**Die Züge** - Es gibt fünf verschiedene Zug-Typen im Spiel:

<i>Typ</i>	<i>Geschwindigkeit</i>	<i>Laderaum</i>
A - der Güterzug	9 Meilen/Runde	2 Waren
B 9 - der Schwerlastzug	9 Meilen/Runde	3 Waren
B 12 - der Schnellzug	12 Meilen/Runde	2 Waren
C 12 - der Superfrachtzug	12 Meilen/Runde	3 Waren
optional:		
C 15 - der Expresszug	15 Meilen/Runde	2 Waren

Jeder Spieler startet mit einem Güterzug. In der Streckenbau-Phase kann er seine Lok für 20 Mio.Kr um eine Stufe aufrüsten (z.B. von der A-Lok entweder zur B-9 oder zur B-12 Lok). Für nur 5 Mio.Kr kann eine Lok innerhalb ihrer Stufe (B oder C) umgerüstet werden. Züge werden zum Ende der Runde an Ort und Stelle auf- oder umgerüstet. Bei Reduzierung des Lageraumes geht eine Ware über Bord.

VARIANTE: Beim Spiel zu Zweit oder Dritt kann für 30 Mio.Kr eine zweite Lok (Typ A) erworben werden. Sie startet in einer beliebigen Großstadt, die der Spieler schon angeschlossen hat.

**Die Lokomotiven** - Jeder Zug wird auf dem Spielbrett durch eine Lok vertreten.

**Die Folienschreiber** - Jeder Spieler erhält einen Stift zum Bauen (Zeichnen) seiner Strecken auf dem Spielbrett. Lok und Stifte eines Spielers sollen möglichst in der gleichen Farbe sein.

**Die Waren** - Es sind 34 Warenarten in unterschiedlicher Häufigkeit im Spiel (siehe die Warenübersicht). Die einzelnen Waren sind bei Bedarf in den Städten, die sie anbieten, abzuholen und am Zielort abzuliefern. Ein Stück Ware belegt einen Laderaumplatz im Zug.

Waren können auch ohne Auftrag in jeder Stadt ausgeladen werden, wo sie dann jedem Spieler zur Verfügung stehen. Liegt eine Ware vier Runden in einer Stadt, kommt sie in den Vorrat zurück.

**Das Geld** - Es wird in Millionen Kronen, kurz Mio.Kr, gerechnet.

## STARTAUSRÜSTUNG

- Jeder Spieler startet mit 60 Mio.Kr, einer Güterzug-Karte, einer Lokomotive, einem Folienschreiber.

- Die Karten werden wie folgt verteilt:

1. lege die Ereignisse "Sarajevo 1914", "Feldpost" und "Donau-Dampfschiffahrts-Gesellschaft" (2x) beiseite.
2. alle andern Karten mischen
3. verteile 5 Karten an jeden Spieler und lege 3 öffentliche Aufträge verdeckt beiseite. Ereigniskarten werden durch Aufträge ersetzt und wieder untergemischt.
4. die Spieler suchen 3 von den 5 Karten aus und werfen die restlichen 2 auf den Ablagestapel.
5. Nachziehstapel bilden:
  - 16 Karten je Spieler
  - davon 4 Karten je Spieler zusammen mit dem Ereignis "Sarajevo 1914" mischen. Diese bilden den unteren Teil des Nachziehstapels. Die anderen werden darauf gelegt.
  - das Ereignis "Feldpost" in die Mitte des Stapels stecken.
  - je 1 Ereignis "Donau-Dampfschiffahrts-Gesellschaft" mittig in die obere und die untere Hälfte des Stapels stecken.
6. Die restlichen Karten als "Reservestapel" beiseite legen.

- "Briefe" verteilen (siehe unter Ereignisse)

Jeder Spieler sichtet seine Aufträge, wählt eine Großstadt als Ausgangspunkt seines Netzes, stellt seine Lok auf die Stadtmitte und plant seinen ersten Streckenbau.

Der Spieler, der als Erster weiß, wie er sein Streckennetz bauen will, wird **Startspieler** der ersten Runde. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Zum Beginn der 4. Runde werden die 3 öffentlichen Aufträge aufgedeckt. Sollten hier Ereignisse erscheinen, werden sie abgelegt und Ersatz vom "Reservestapel" gezogen.

## SPIELVERLAUF

Beginnend mit dem aktuellen Startspieler führt jeder Spieler während seines Spielzuges folgende Aktionen aus :

1. Bewegung des Zuges, Auf- & Abladen von Waren, Erledigen von Aufträgen
2. Bau neuer Strecken bzw. Aufrüsten der Lok

**Anstatt eines Spielzuges kann ein Spieler auch aussetzen, alle seine Auftragskarten abwerfen und drei neue vom "Reservestapel" ziehen.**

### 1. BEWEGUNG & WARENTRANSPORT

**Bewegung** - Ein Zug bewegt sich nur auf bestehenden Streckennetzen von Stadt zu Stadt. Die Geschwindigkeit eines Zuges gibt die **Bewegungspunkte** an, die er jeder Runde zur Verfügung hat. Jeder Schritt von einer Geländemarke zur nächsten, kostet 1 Bewegungspunkt. Die Anzahl an Bewegungspunkten braucht nicht voll ausgenutzt zu werden. Beliebige viele Züge können auf derselben Strecke fahren oder in derselben Stadt stehen. Ein Zug kann während der Fahrt in jeder Stadt Waren aufnehmen oder abladen.

**Benutzung von Streckennetzen** - Die Benutzung des eigenen Streckennetzes ist kostenlos. Die Benutzung fremder Streckennetze kostet jedoch 4 Mio.Kr je Netz & Runde und kann zu diesem Tarif niemandem verweigert werden. Das Geld erhält der Spieler der benutzten Strecke. Möglich ist jedoch die Nutzung einer fremden Strecke über eine oder mehrere Runden zu einem vorher ausgehandelten Tarif. Ebenso können Abmachungen über Zulieferungen von Waren in vereinbarte Städte getroffen werden. Dabei ist zu beachten, daß eine Ware nur vier Runden in einer Stadt liegen bleiben kann.

**Waren laden** - Waren können aufgeladen werden, wenn ein Zug durch die Stadt fährt, in der diese Ware erhältlich ist. Dabei ist die Ladekapazität des Zuges zu beachten: für jeden Laderaum nur eine Ware. Ein Spieler braucht keinen passenden Auftrag zu besitzen, um eine Ware aufnehmen zu können. Das Aufnehmen kostet nichts und hat keine Auswirkung auf die Bewegung.

**Waren abliefern** - Liefert ein Spieler eine Ware in einer Stadt ab, in der sie laut einem seiner Aufträge benötigt wird, so landet die Auftragskarte in der Ablage und wird durch eine neue ersetzt, die Ware geht in den Vorrat zurück und der Erlös auf das Konto des Spielers. Danach kann er seinen Zug weiterbewegen, bis er die Bewegungspunkte erschöpft hat. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird er durch den "Ersatzstapel" ersetzt.

**Öffentliche Aufträge** - Zusätzlich zu seinen eigenen Auftragskarten kann ein Spieler auch die Aufträge der öffentlich ausliegenden Karten bedienen. Dies ist durch die Konkurrenz der Mitspieler mit einem gewissen Risiko verbunden - wer zuerst einen Auftrag einer Karte erledigt, räumt die Karte ab und ersetzt sie durch eine neue.

**Kartenlimit** - Jeder Spieler hat immer **drei** Auftragskarten auf der Hand. Ausnahme: Beim Spiel zu Zweit bzw. zu Dritt erhöht sich beim Kauf eines zweiten Zuges die Zahl der Karten auf **vier**.

Nach Beendigung der Bewegung kann der Spieler sein Streckennetz ausbauen oder seine Lok aufrüsten.

## 2. STRECKENBAU

Das Spiel beginnt ohne Streckennetze. Die Spieler bauen in der ersten Runde nur ihr Streckennetz aus, ohne daß die Züge fahren.

**Kostenlimit** - In jeder Runde kann jeder Spieler bis zu **20 Mio.Kr** für Streckenbau und Aufrüsten der Lok ausgeben (bzw. 30 Mio.Kr für die zweite Lok beim Spiel zu Zweit oder Dritt).

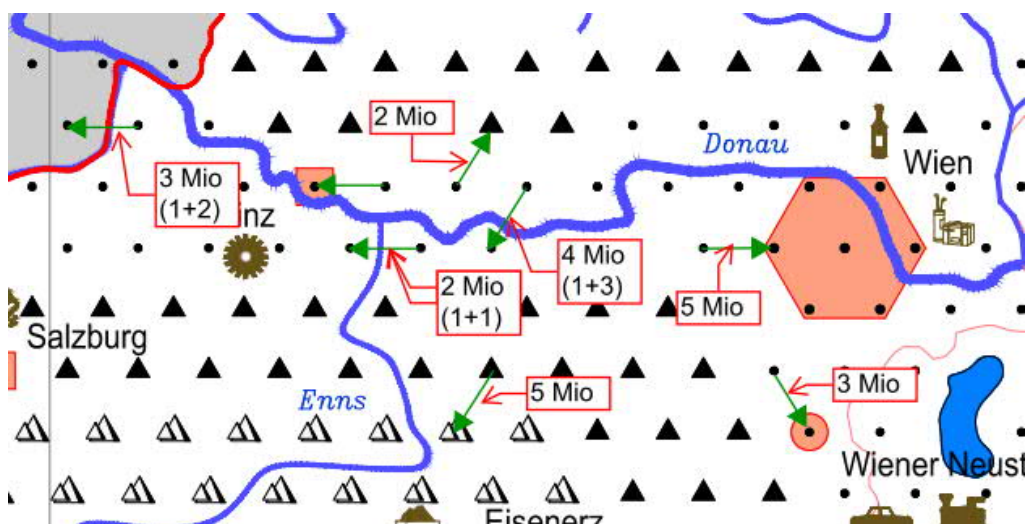
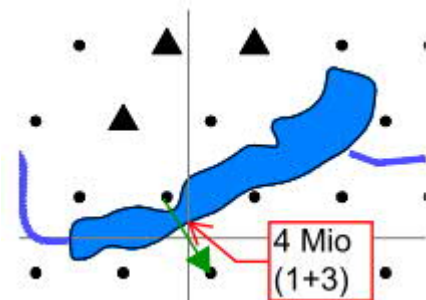
**Streckenbau** - Gebaut wird, indem der Spieler eine Linie von einer Geländemarke zur nächstliegenden Geländemarke im Dreieckraster zeichnet. Gibt es aufgrund von Gewässern oder Grenzen keine Marken, so kann dort auch nicht gebaut werden. Innerhalb von Großstädten ist kein Streckenbau nötig.

Zu Anfang des Spieles beginnt ein Spieler sein Streckennetz von einer Großstadt seiner Wahl. Im folgenden darf von jedem Punkt des bestehenden Netzes abgezweigt werden. Während einer Runde darf ein Spieler nicht mehr als zweimal aus einer Großstadt heraus bauen.

Zwei Geländemarken dürfen höchstens von einer Strecke verbunden werden. Mehrere Strecken können sich aber auf einer Marke kreuzen.

Folgende **Kosten** sind für das Anschließen einer Geländemarke entsprechend ihrer Geländeart zu entrichten (siehe auch die Tabelle auf dem Spielplan):

Ebene (Punkt)	1	Mio.Kr
Berg (schwarzes Dreieck)	2	Mio.Kr
Hochgebirge (weiße Dreiecke)	5	Mio.Kr
Kleinstadt (Kreis)	3	Mio.Kr
Mittelstadt (Quadrat)	3	Mio.Kr
Großstadt (Sechseck)	5	Mio.Kr
Zusätzliche Kosten beim Überqueren von Gewässern und Grenzen:		
Staatsgrenze	+2	Mio.Kr
Fluß (dünne blaue Linie)	+1	Mio.Kr
Donau (dicke blaue Linie)	+3	Mio.Kr
Seen, Buchten	+3	Mio.Kr



Die Kosten für die Überquerung von Gewässern und Grenzen werden zu den normalen Anschlußkosten hinzugezählt. So kostet der Anschluß eines Berges über einen Fluß hinweg 3 Mio.Kr.

**Anschlußbeschränkungen** - Jede (runde) Kleinstadt kann nur von zwei Spielern angebunden werden, jede (quadratische) Mittelstadt von drei Spielern und die Großstädte von allen. Solange eine Stadt noch nicht von der möglichen Zahl an Spielern angeschlossen ist, darf den Mitspielern der Weg in die Stadt (bzw. Fährhafen) nicht verbaut werden.

**Lokbau** - Anstatt sein Streckennetz auszubauen, kann ein Spieler auch seine Lok aufrüsten (für 20 Mio.Kr) oder eine zweite Lok erwerben (für 30 Mio.Kr). Das Umrüsten einer Lok (für 5 Mio.Kr) kann während des Streckenbaus getätigt werden. Näheres siehe weiter vorne.

Die Bank gibt keinen Kredit für den Streckenbau oder Lokkauf.

## EREIGNISSE

### "Briefe" (Dauerereignis "Post nach Wien")

- Briefe können jederzeit von einem Zug aufgenommen und in Wien für 10 Mio.Kr abgeliefert werden.
- 1 Brief je Zug. Belegt keinen Ladeplatz.
- Der "Brief Sarajewo 1914" wird zusätzlich aufgenommen.

### **Verteilung der Briefe:**

- *Start:* 10 Briefe.
- *Im Spiel:* Wird ein Brief in Wien abgeliefert, kommt ein neuer ins Spiel.
- *Wohin:* für jeden Brief wird die oberste Karte des Ersatzstapels aufgedeckt und ein Briefmarker auf den Zielort des untersten Auftrags gelegt - nur 1 Brief je Stadt. Nicht auf Wien, Wiener Neustadt oder Pressburg

### **Timing:**

- Timing aktiver Spieler: die Einschränkungen der Bewegungsphase + Aussetzen gelten für ihn ab seinem nächsten Zug, Einschränkungen der Bauphase wirken sofort.
- Timing für die anderen Spieler: die Wirkungen treten sofort ein bis zum Ende und gelten bis zum Ende folgenden Zuges des aktiven Spielers.

### **Ereigniskarten:**

- 1x "Sarajevo - Ermordung des Thronfolgers" – siehe unter Spielende
- 1x "Feldpost" – es kommen 5 neue Briefe ins Spiel.
- 1x "Strenger Winter" (Alpen) – auf und in 2 MP um Hochgebirgsfelder ist 2 Runden lang keine Bewegung und Bauen möglich.
- 5x "Hochwasser"
- 4x Region – alle Brücken über die betroffenen Flüsse werden zerstört - Neubau für 2 Mio.Kr. ab der Folgerunde
  - Enns, Inn Isar, Lech, Agige, Piavem und Nebenflüsse
  - Elbe, Eger, Moldau, March, Thaya, Waag und Nebenflüsse
  - Drau, Save, Raab, Sió und Nebenflüsse
  - Theiß, Tamis, Olt, Weichsel, San, Bug, Dnistr und Nebenflüsse
- 1x Donau – alle Brücken über die Donau werden zerstört - Neubau für 2 Mio.Kr. ab der Folgerunde,



- alle Loks innerhalb 2 MP neben der Donau setzen 1 Runde lang aus.
  - 5x "Unruhen" - Eine Runde lang ist in und innerhalb von 5 Meilenpunkten um entsprechende Großstadt keine Bewegung, Bauen, Auf- oder Abladen von Waren möglich. (nicht für Wien).
  - 1x "Unruhen" - Eine Runde lang ist in Ungarn keine Bewegung, Bauen, Auf- oder Abladen von Waren möglich.
  - 1x "Schneesturm" - Eine Runde lang ist auf und im Umkreis von 1 Meilenpunkt um Gebirge kein Bauen möglich.
- Züge fahren mit halber Geschwindigkeit.
- 1x "Steuern"
  - 2x "Donau-Dampfschiffahrts-Gesellschaft" - Beginnend mit dem nächsten Spieler hat eine Runde lang jeder Spieler die Wahl, auszusetzten, um seine Lok in eine beliebige Stadt innerhalb 1 MP entlang von Flüssen zu versetzen.

## SPIELENDE

Hat ein Spieler nach Erledigung eines Auftrages 200 Mio.Kr oder mehr, muß er dies ansagen (nicht den genauen Betrag).

### **A - Standardende:**

- ein Spieler hat 250 Mio.Kr und 5 von 6 Großstädte (incl. Wien + Budapest) angeschlossen.
- Das Spiel endet sofort und dieser Spieler gewinnt.

### **B - Ereignis "Sarajevo 1914 - Ermordung des Thronfolgers"**

- 1 Brief-Marker "Sarajewo 1914" je Spieler wird in Sarajewo plaziert
  - Touristen gelten auch als Soldaten und können für 10 Mio.Kr in jede Grenzstadt geliefert werden (Grenzstadt ist jede Stadt innerhalb von 2 Meilenpunkten von der Staatsgrenze, sowie Lemberg und Fiume).
  - liefert der erste Spieler die Post aus Sarajewo in Wien ab (10 Mio.Kr) endet das Spiel sofort.
  - Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld und 5 von 6 angeschlossen Großstädten (incl. Wien + Budapest).
- Sollte niemand 5 Großstädte angeschlossen haben, dann gewinnt, wer das meiste Geld und 4 Großstädte (incl. Wien + Budapest) angeschlossen hat.

# ÖSTERREICH-UNGARN - DIE ERSTEN SCHIENEN - WARENÜBERSICHT

	Autos	4	Prag (B1), Wiener Neustadt (B2)
	Bier	4	Budweis (B1), Pilsen (B1)
	Blei	4	Klagenfurt (B3), Laibach (B3)
	Eisen	4	Eisenerz (B2)
	Erdöl	4	Drohobycz (D1), Tarnow (C1)
	Fisch	4	Trient (A3), Split (B4)
	Getreide	5	Debreczin (C2), Erlau (C2), Uschhorod (D2)
	Glas	4	Czernowitz (D2), Hermanstadt (D3), Reichenberg (B1)
	Holz	6	Schemnitz (C2), Czernowitz (D2), Klagenfurt (B3), Marburg (B3), Kronstadt (D3), Klausenburg (D2), Tarnow (C1)
	Hopfen	4	Saaz (B1)
	Importe	4	Fiume (B3), Triest (B3)
	Ingenieure	4	Leoben (B2)
	Käse	4	Bregenz (A2)
	Kohle	5	Fünfkirchen (C3), Ostrau (C1), Saaz (B1), Kaschau (C2)
	Lokomotiven	4	Budapest (C2), Wiener Neustadt (B2)
	Mais	4	Novi Sad (C3), Banja Luka (B3)
	Marmor	4	Meran (A2), Bozen (A3)
	Maschinen	4	Pilsen (B1), Wiener Neustadt (B2), Kronstadt (D3), Linz (B2)
	Obst	4	Trient (A3)
	Oliven	4	Zagreb (B3)
	Paprika	4	Szegedin (C3)
	Porzellan	4	Troppau (C1), Karlsbad (A1)
	Rinder	4	Laibach (B3), München (A2)
	Salz	4	Krakau (C1), Salzburg (A2)
	Schweine	4	Osijek (C3), Pressburg (B2), Szegedin (C3)
	Seide	4	Temesvar (C3)
	Stahl	4	Graz (B2), Linz (B2), Klausenburg (D2), Budweis (B1)
	Tabak	4	Sarajevo (C4), Debreczin (C2), Großwardein (D2)
	Textilien	4	Brünn (B1), Innsbruck (A2), Lemberg (D1)
	Touristen	6	Wien (B2), Budapest (C2)
	Wein	4	Leitmeriz (B1), Marburg (B3), Fünfkirchen (C3), Wien (B2)
	Wolle	4	Erlau (C2), Brünn (B1), Przemyśl (D1), Budweis (B1)
	Ziegen	4	Zara (B4), Liwno (B4)
	Zuckerrüben	4	Troppau (C1), Pressburg (B2)
	keine		Mostar (C4), Villach (B2)