

Union Pacific - KSR

Bei der Stapelvorbereitung sollte man möglichst die Profi-Variante anwenden.
Ablauf eines Spielzuges:

1.) 1 Schienenkarte ziehen.

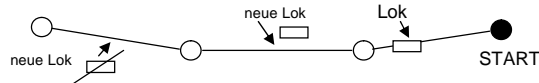
Der Spieler nimmt 1 Schienenkarte auf die Hand.

2.) ENTWEDER AUSBAU des Schienennetzes:

- **Aus der Hand wird 1 Schienenkarte gewählt und für den Ausbau auf den Ablagestapel gelegt.** Damit ist die Art der Schiene festgelegt.
- **1 Lok aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf ein freies Lok-Feld setzen. Es wird damit die Bahngesellschaft dieser Farbe ausgebaut.**

Es müssen aber folgende Bedingungen erfüllt sein:

- a) Die Schienenart auf dem Spielfeld muss zu der ausgespielten Schienenkarte passen. Es gibt 4 Arten von Schienenwegen.
- b) Die Bahngesellschaft muss berechtigt sein, diese Schienenart benutzen zu dürfen. Dazu erhält jeder Spieler eine Tabelle.
- c) Es muss 1 Lok-Feld frei sein.
- d) Es darf auf der Verbindung (zwischen 2 Orten) noch keine Lok derjenigen Gesellschaft stehen, die neu platziert werden soll.
- e) Die gewählte Verbindung muss mit dem Startbahnhof der Gesellschaft verbunden sein, d.h., jede gesetzte Lok muss Kontakt zum Startbahnhof haben.



- f) Man darf ausbauen, ohne Aktien der betreffenden Gesellschaft zu besitzen.

○ Eine Aktienkarte ziehen und auf die Hand nehmen:

- 1 der 4 ausliegenden Aktienkarten ODER
- die oberste verdeckte Aktienkarte ODER
- 1 Union Pacific-Aktienkarte

Auslage sofort wieder auf 4 Aktienkarten auffüllen.

Sollten dort 4 identische Karten liegen, sind diese aus dem Spiel.

○ Nach dem Ziehen der Aktienkarte darf folgender Tausch erfolgen:

- 1 Aktienkarte von der Hand aus dem Spiel geben und 1 Aktie der Union Pacific auf die Hand nehmen.

ODER INVESTIEREN in Aktien:

○ Der Spieler wählt 1 oder mehrere Aktien EINER Gesellschaft aus seiner Hand ODER je 1 Aktie von 2 Gesellschaften.

Die Aktien werden in Reihe sortiert offen vor dem Spieler ausgelegt.

○ 1 Schienenkarte aus der Hand auf Ablagestapel abwerfen, danach hat man 3.

Prämienzahlungen (4x im Spiel):

Zieht ein Spieler eine Prämienkarte vom Stapel, ist diese sofort vorzuzeigen und er deckt 1 Ersatzkarte auf bzw. nimmt eine neue Karte auf die Hand.

Nun gibt es eine Ausschüttung für die Aktionäre, für jede Gesellschaft separat.

Hauptaktionär: Streckenwert = 1 Mio Startbahnhof + 1 Mio je Lok auf dem Spielplan

Wenn nur 1 Aktionär vorhanden ist, erhält er auch die Prämie für Zweitaktionäre.

Mehrere Hauptaktionäre: Verteilung der Prämien aus Platz 1 + 2 (abrunden).

Zweitaktionär: 50% des Wertes des Hauptaktionärs (abrunden).

Mehrere Zweitaktionäre: Verteilung der Prämie aus Platz 2 (abrunden).

Union Pacific:

- | | | |
|------------------|------------|-----------------------|
| 1. bis 5. Platz: | Wertung 1: | entfällt |
| | Wertung 2: | 10, 8, 6, 4, 2 Mio€ |
| | Wertung 3: | 15, 12, 9, 6, 3 Mio€ |
| | Wertung 4: | 20, 16, 12, 8, 4 Mio€ |

Patt: Prämien der betroffenen Plätze addieren und abgerundet verteilen.

Prämien nicht besetzter Plätze werden nicht verteilt.

Ende des Spieles:

Nach der 4. Prämienzahlung ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der reichste Spieler.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.01.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Union Pacific - KSR

Bei der Stapelvorbereitung sollte man möglichst die Profi-Variante anwenden.
Ablauf eines Spielzuges:

1.) 1 Schienenkarte ziehen.

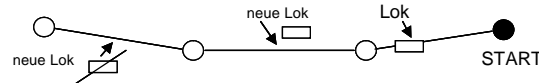
Der Spieler nimmt 1 Schienenkarte auf die Hand.

2.) ENTWEDER AUSBAU des Schienennetzes:

- **Aus der Hand wird 1 Schienenkarte gewählt und für den Ausbau auf den Ablagestapel gelegt.** Damit ist die Art der Schiene festgelegt.
- **1 Lok aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf ein freies Lok-Feld setzen. Es wird damit die Bahngesellschaft dieser Farbe ausgebaut.**

Es müssen aber folgende Bedingungen erfüllt sein:

- a) Die Schienenart auf dem Spielfeld muss zu der ausgespielten Schienenkarte passen. Es gibt 4 Arten von Schienenwegen.
- b) Die Bahngesellschaft muss berechtigt sein, diese Schienenart benutzen zu dürfen. Dazu erhält jeder Spieler eine Tabelle.
- c) Es muss 1 Lok-Feld frei sein.
- d) Es darf auf der Verbindung (zwischen 2 Orten) noch keine Lok derjenigen Gesellschaft stehen, die neu platziert werden soll.
- e) Die gewählte Verbindung muss mit dem Startbahnhof der Gesellschaft verbunden sein, d.h., jede gesetzte Lok muss Kontakt zum Startbahnhof haben.



- f) Man darf ausbauen, ohne Aktien der betreffenden Gesellschaft zu besitzen.

○ Eine Aktienkarte ziehen und auf die Hand nehmen:

- 1 der 4 ausliegenden Aktienkarten ODER
- die oberste verdeckte Aktienkarte ODER
- 1 Union Pacific-Aktienkarte

Auslage sofort wieder auf 4 Aktienkarten auffüllen.

Sollten dort 4 identische Karten liegen, sind diese aus dem Spiel.

○ Nach dem Ziehen der Aktienkarte darf folgender Tausch erfolgen:

- 1 Aktienkarte von der Hand aus dem Spiel geben und 1 Aktie der Union Pacific auf die Hand nehmen.

ODER INVESTIEREN in Aktien:

○ Der Spieler wählt 1 oder mehrere Aktien EINER Gesellschaft aus seiner Hand ODER je 1 Aktie von 2 Gesellschaften.

Die Aktien werden in Reihe sortiert offen vor dem Spieler ausgelegt.

○ 1 Schienenkarte aus der Hand auf Ablagestapel abwerfen, danach hat man 3.

Prämienzahlungen (4x im Spiel):

Zieht ein Spieler eine Prämienkarte vom Stapel, ist diese sofort vorzuzeigen und er deckt 1 Ersatzkarte auf bzw. nimmt eine neue Karte auf die Hand.

Nun gibt es eine Ausschüttung für die Aktionäre, für jede Gesellschaft separat.

Hauptaktionär: Streckenwert = 1 Mio Startbahnhof + 1 Mio je Lok auf dem Spielplan

Wenn nur 1 Aktionär vorhanden ist, erhält er auch die Prämie für Zweitaktionäre.

Mehrere Hauptaktionäre: Verteilung der Prämien aus Platz 1 + 2 (abrunden).

Zweitaktionär: 50% des Wertes des Hauptaktionärs (abrunden).

Mehrere Zweitaktionäre: Verteilung der Prämie aus Platz 2 (abrunden).

Union Pacific:

- | | | |
|------------------|------------|-----------------------|
| 1. bis 5. Platz: | Wertung 1: | entfällt |
| | Wertung 2: | 10, 8, 6, 4, 2 Mio€ |
| | Wertung 3: | 15, 12, 9, 6, 3 Mio€ |
| | Wertung 4: | 20, 16, 12, 8, 4 Mio€ |

Patt: Prämien der betroffenen Plätze addieren und abgerundet verteilen.

Prämien nicht besetzter Plätze werden nicht verteilt.

Ende des Spieles:

Nach der 4. Prämienzahlung ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt der reichste Spieler.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.01.07
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de