

# 1895 - Namibia (Kurzregel)

Falls eine Regel unklar erscheint sollte man sich an den Regeln von 1830 orientieren.

1895 ist ein Spiel für 3 Personen.

Spielerzahl	Kapital	Papierlimit
3	560	13

Bei Spielbeginn befinden sich in der Bank 6528 Reichsmark (RM)

Alle Informationen, besonders über das Geld der Spieler und der Gesellschaften sind öffentlich für alle.

## Spielbeginn und Privatbahn „Martin Luther“:

Die erste Aktion bei 1895 ist die Versteigerung der einzigen Privatbahn, der Dampftraktor „Martin Luther“. Der Startspieler darf auf diese Privatbahn 5 RM oder mehr bieten oder passen. Andere Spieler können reihum um mindestens 5 erhöhen oder passen. Falls niemand ein Gebot macht erhält der Startspieler die Privatbahn für 0 RM.

Die Dividende ist 5 RM zu Beginn jeder OR. Die Privatbahn hat keine besondere Eigenschaft oder Fähigkeit. Das Papier schließt zu Beginn der braunen Phase. Es kann nicht freiwillig geschlossen werden.

## Verpflichtungen:

- Nach der Versteigerung der Privatbahn wird die Startrunde mit der Versteigerung von bis zu 5 Verpflichtungen (je eine pro Gesellschaft) fortgesetzt.
- Die Spieler können passen oder auf eine beliebige Verpflichtung bieten. Das Mindestgebot liegt zwischen 20 RM und 60 RM. Jetzt darf jeder weitere Spieler passen oder mindestens 5 mehr auf diese Verpflichtung bieten, bis reihum jeder gepasst hat. Danach wandert das Erstkaufrecht (Prio-Deal) nach links weiter. Die Versteigerung geht solange weiter bis kein Spieler mehr auf eine weitere Verpflichtung bieten möchte.
- Das Erstkaufrecht erhält der Spieler der links von dem Spieler sitzt der als letzter eine Versteigerung einer Verpflichtung begonnen hat (unabhängig davon wer die Verpflichtung ersteigert hat).
- Es können zwischen 0 und 5 Verpflichtungen versteigert werden. Nicht versteigerte Verpflichtungen werden aus dem Spiel genommen.
- Der Spieler, der eine Verpflichtung ersteigert hat, bekommt eine 10%-Aktie der zugehörigen Gesellschaft. Diese Aktie ist noch nicht aktiv, das heißt man bekommt für diese Aktie noch keine Dividende und sie darf nicht verkauft werden. Ist die Verpflichtung nicht erfüllt hat diese Aktie keinen Wert. Aber die Aktie zählt zum Aktienlimit und zum 60%-Limit zur Eröffnung einer Gesellschaft. Die Verpflichtung selbst zählt nicht zum Aktienlimit und kann nicht verkauft werden.
- Die Verpflichtung besteht darin, zwei Städte zu verbinden: Die Heimatstadt der zugehörigen Gesellschaft und eine spezielle Zielstadt (s.u. in der Gesellschaftstabelle). Sobald die Verbindung gebaut wurde (egal von wem und egal ob zugepöppelt), wird die inaktive Aktie aktiv, d.h. zu einer ganz normalen Aktie. Die Gesellschaft erhält den aktuellen Kurswert dieser Aktie ins Betriebskapital.

- Der Spieler mit einer Verpflichtung hat ein Vorkaufsrecht für den Direktor der zugehörigen Gesellschaft (sobald verfügbar). Wenn ein anderer Spieler erklärt, er wüsche diesen Direktor zu kaufen, kann der Besitzer der Verpflichtung dagegen ein Veto einlegen und den Direktor außerhalb der normalen Zugreihenfolge selbst kaufen. Er legt dann auch den Kurs fest. Allerdings braucht er dazu auch das entsprechende Bargeld. Ein Aktienverkauf ist zu diesem Zweck nicht erlaubt. Danach agiert jener Spieler, der eigentlich den Direktor kaufen wollte.
- Man darf weder die Verpflichtung noch die zugehörige Aktie freiwillig abgeben.

## Aktienrunde:

- Ein Spieler darf 100% einer Gesellschaft besitzen. Allerdings kostet jede Aktie, die ein Spieler über 60% hinaus kauft, eine Extragebühr (Monopolgebühr) von 20% des aktuellen Kurses. Diese Extragebühr ist an die Bank zu zahlen.
- Aktienhandel: erst verkaufen - dann kaufen (wie z.B. im Spiel 1862)
- Es gibt nur einen Kurs für Init- und Poolaktien (1841, 1851, 1826). Das bedeutet, dass der Init-Preis sich während des Spiels verändert. Man muss sich den Startkurs nicht merken.
- 60% einer Gesellschaft müssen gekauft sein, um eine Gesellschaft zu eröffnen. Hierbei zählt die mit einer Verpflichtung (Obligation) vergebene Aktie dazu. Die Gesellschaft erhält für jede verkaufte Aktie den aktuellen Kurswert als Betriebskapital (eventuell anfallende Extragebühren (Monopolgebühr) müssen an die Bank bezahlt werden. Einzige Ausnahme bildet die der Verpflichtung beiliegende Aktie. Für diese Aktie erhält die Gesellschaft erst Betriebskapital wenn die Verpflichtung erfüllt wurde, und zwar den in diesem Moment gültigen Kurswert.
- Nachdem eine Gesellschaft eröffnet wurde, wird der Kursmarker in der Aktienkurstabelle um eine Zeile nach oben gerückt (1851).
- Der Kurs fällt je Verkaufsaktion (nicht je 10%) (1835).
- Aktien von Gesellschaften, die noch nicht agiert haben, dürfen nicht verkauft werden.
- Die Direktor-Aktien werden in einer festgelegten Reihenfolge gekauft. Nach dem Kauf einer Direktor-Aktie ist die nächste Gesellschaft verfügbar. Die Reihenfolge ist: STA, OME, SD, OB, NS
- Ein Spieler, der eine Verpflichtung besitzt, hat die Option gegen den Kauf der entsprechenden Direktoraktie sein Veto einzulegen (siehe Verpflichtungen).

## Gesellschaften:

Name	Kurzname	Start	Ziel der Verpflichtung	Bahnhofs-Marker	Minimal-Preis der Verpflichtung
Staatsbahn	STA	D11	G10	4	60
Otavi Minen und Eisenbahn Gesellschaft	OME	D11	G6	3	50
Südbahn	SD	E18	I22	3	40
Ostbahn	OB	G10	O2	2	30
Nord-Süd-Bahn	NS	G10	I22	2	20

## Operationsrunde:

- Eine Gesellschaft muss nicht unbedingt eine neue Strecke auf einem neuen Gleisteil befahren können (1830). Es gibt spezielle Teile für Swakopmund (S), für Winhoek (W) und für Lebebe (L).
- Nach Verkauf der ersten 8H-Lok darf jede Gesellschaft 2 gelbe Teile bauen oder ein Teil hochrüsten.
- Loks dürfen nicht zwischen Gesellschaften mit unterschiedlichen Direktoren gehandelt werden.
- Jeder Bahnhofsmarker kostet 100 RM (außer der Heimatbahnhof)
- Alle Loks sind Hex-Loks. Die Loks fahren entsprechend der aufgedruckten Zahl. Eine Strecke von Hexmitte zu Hexmitte entspricht 1H. Kleine Städte, Häfen und auch Minen ergeben eine Route. Gesellschaften erhalten Ausschüttung für Init-Aktien.
- I5 und F18 sind Minengebiete. Jede Lok, die so ein Hexfeld anfährt, erhält den entsprechenden Betrag separat ins Betriebskapital der Gesellschaft. Es ist hilfreich, die Minen-Marker auf die entsprechenden Felder zu legen. Stadt und Mine bilden eine Route. Ein Direktor darf auf Einfahrergebnis verzichten, um eine Mine anzufahren.
- Notfinanzierung:
  - Jede Gesellschaft die eine Route hat muss am Ende ihres Zuges eine Lok besitzen.
  - Es kann frei gewählt werden ob man eine neue verfügbare Lok aus der Bank, eine Lok aus dem Bankpool oder eine Lok einer anderen Gesellschaft von der man auch Direktor ist kauft.
  - Auch bei einer Notfinanzierung dürfen nicht mehr als 50% (5 Anteile) im Bankpool sein.
  - Der Notfinanzierende Direktor darf Init-Aktien zum halben Preis verkaufen oder eigene Aktien zum vollen Preis. In welcher Kombination er das macht bleibt ihm überlassen.
  - Bei einer Notfinanzierung darf kein Direktorwechsel stattfinden.

## Loks:

Name	Preis	Anzahl	Phase	wird geschrottet, wenn die erste verkauft wird	Anzahl ORs	Loklimit
2H	40	4	gelb	4H	1	3
3H	70	3	gelb	6H	2	3
4H	120	2	grün	8H	2	3
5H	160	2	grün	10H	2	3
6H	210	2	grün	12H	2	3
8H	320	2	grün 2 gelbe Teile	16H	2	3
10H	500	2	braun	-	3	2
12H	600	2	braun	-	3	2
16H	800	*	braun	-	3	2

## Etikette:

- In einem Spiel mit 3 Spielern gibt es keine Verhandlungen, Hinweise u.ä.
- Jeder sollte über seinen Spielzug nachdenken, wenn andere agieren.