

! 1873, Harz von Klaus Kiermeier
! [TEST-IMPLEMENTIERUNG] Korrekturen notwendig
! E.Kinast 18.09.2011 nach der deutschen Regel von 2008 und den Ergänzungen vom 2011

Hinweise zur Bedienung:

Start-Versteigerungsrunde(VR1)

- 1- holländische Versteigerung (wie 1837), Preis sinkt wenn alle passen automatisch um 10
- 2- in einem Turn immer nur ein Papier pro Spieler kaufen
- 3- wenn Kaufpreis < Nennwert, Versteigerung durch Rechtsklick beenden

Weitere Versteigerungsrunden(VRn)

- 1- vor jeder AR prüfen ob Konzessionen zu versteigern sind
- 2- Versteigerung ohne Computer
- 3- entsprechende Papiere kaufen, Klick auf Konzessionsspalte

Aktienrunde(AR)

- 1- Verkauf: Die Aktientabelle ist laut Regel einzeilig. Hier besteht sie technisch bedingt aus 4 Spalten. Wenn vor dem Kurswert ein oranges Dreieck erscheint, muss er korrigiert werden (gleicher Wert in der vorigen Spalte).
- 2- Gründen von AG: AG haben technisch 10%-Stückelung. Beim Gründen einer 20%-AG oder 50%-AG (Werk-AG) muss also korrigiert werden. Anzahl Papiere im Korrekturmodus anpassen.
 - 2a- Bei Bahn-AG zusätzlich: Wenn 3 Aktien in Spielerhand sind, die beiden anderen in den Pool legen. Geld muss 5*Startkurs sein, ggf. korrigieren.
 - 2b- Bei Werk-AG zusätzlich: Spielern das Geld zum Kauf geben, das Geld der AG auf die Summe des Geldes der Werke setzen. Maschinen und Loks aufschreiben (Korrektur in OR). Werke schließen (Rechtsklick). Für niedrigen Startkurs UW verwenden, sonst korrigieren.
- 3- Erhält eine Werk-AG durch Aktienaussgabe eine 20%-Stückelung, so erhält die Gesellschaft bei Aktienkauf den doppelten Kurswert - Das ist falsch und muss korrigiert werden. Bei einer 10%-Stückelung nach Aktienaussgabe, also auch bei allen Bahnen tritt dieser Fehler nicht auf.

Operationsrunde(OR)

- 1- Eine Gesellschaft agiert wenn die Hälte der Aktienanteile verkauft sind. War eine Gesellschaft aktiv, so bleibt sie es auch nach Aktienaussgabe. Eine laut Regel noch nicht aktive Gesellschaft muss übergeben und der Kurs korrigiert werden.
- 2- Pöppel: Es jeweils die Pöppelzahlen für 10%-AG angezeigt. 20%-AG stehen nur 2/3 zur Verfügung. Darauf achten - nicht korrigieren.
- 3- Halb schütten: Jeweils den halben Betrag unter "spart" und "schüttet" eintragen. (Kleinste Einheit 5 Mark)
- 4- Lokkauf: Regeln beachten!
- 5- Maschinenkauf: Alte Maschine durch Rechtsklick entsorgen, dann neue kaufen.
- 6- Werklokkkauf: Es ist immer nur die neueste Werklok verfügbar, auch wenn andere angezeigt werden.
- 7- Erstes Agieren von Werk-AG oder nach Reinkauf von Werken: Korrigieren der Maschinen und Werkloks (durch Kaufen und Geldgeben).
- 8- Hinweis: Nach Regel gibt es nie Loks aus dem Pool!
- 9- Aktien ausgeben: Im Korrekturmodus, neue Aktien in die Bank. Das Geld der Gesellschaft darf sich nicht ändern, falls es passiert, muss es per Hand zurückgesetzt werden.
- 10- MHE - fährt je nach Lok ein: 1-100, 2-200, 3-300, 4-400, 5-500 ein. Am Ende eines Sets tauscht die HBE eine Lok (Rechtsklick auf Lokzeile).
- 11- MHE - kauft die MHE eine 5, ändert sich ihr Kurs nicht mehr. Deshalb soll der Kurs in eine der rechten beiden Spalten gesetzt werden.
- 12- Hereinkaufen von Werken - per Hand. Beim Kauf das entsprechende Geld der Werk-AG abziehen; beim Kauf von einem Spieler: diesem das Geld geben. Betriebskapital, Maschine und ggf. Werklok des Werks: der AG geben, Werk schließen (Rechtsklick).
- 13- Nach Bau der Konzessionsstrecke und Kauf der Pflichtlok muss die Konzession zurückgegeben werden. (Sollte automatisch passieren.)
- 14- Die Aktientabelle ist laut Regel einzeilig. Hier besteht sie technisch bedingt aus 4 Spalten. Wenn vor dem Kurswert ein oranges Dreieck erscheint, muss er korrigiert werden (gleicher Wert nächste bzw. vorige Spalte). Das ist das selbe Verfahren wie in der AR.
- 15- Treuhandschaft - per Hand, Regeln beachten!

Spielende

- wird nach den beiden finalen Sets nicht angezeigt - selbst mitzählen!