

# Einführung in das Spiel

## Historische Vorbemerkungen

Der seit Jahrhunderten im Harz betriebene Bergbau geriet Mitte des 19. Jahrhunderts in eine Krise. Zunehmend war er gegenüber anderen Bergbauregionen, wie etwa dem Ruhrgebiet, die besser erschlossen waren, nicht mehr konkurrenzfähig. Immer mehr Bergwerke, Hütten und verarbeitende Betriebe wurden geschlossen. Die Bevölkerung verarmte.

In den sechziger Jahren begann man dann, die bis dahin sich zumeist im Staatsbesitz befindenden Betriebe an private Investoren zu verkaufen, die mit frischem Kapital die veralteten Anlagen modernisierten und neue verarbeitende Betriebe errichteten. Doch noch fehlte etwas: nämlich die Eisenbahn. Denn ohne diese waren die Transportkosten viel zu hoch, und der Bergbau im Harz wäre ohne Eisenbahnanschluss dauerhaft unrentabel geblieben.

Beginnend mit der Halberstadt-Blankenburger Eisenbahn (HBE), die im Jahre 1873 ihren Betrieb aufnahm, wurden in den nächsten Jahrzehnten eine ganze Reihe von Eisenbahn-Aktiengesellschaften gegründet, die nach und nach im mittleren Harz ein zusammenhängendes Netz von Bahnlinien bauten, das dieses Transportkostenproblem beseitigen und den immer mehr zunehmenden Güterverkehr bewältigen konnte. Auch der Personenverkehr profitierte davon, und nicht zuletzt der sich zu dieser Zeit stark entwickelnde Harz-Tourismus.

1862	Eröffnung der Strecke Halberstadt-Quedlinburg-Thale der Magdeburg-Halberstädter Eisenbahn (MHE).
um 1865	Der braunschweigische Staat verkauft seine Hochöfen, Walzwerke, Gießereien und Maschinenfabriken an das Kölner Bankhaus Eltzbacher.
1870	Das Bankhaus Eltzbacher und die braunschweigischen Berg- und Hüttenwerke gründen die Aktiengesellschaft Harzer Werke zu Rübeland und Zorge. Die HBE wird gegründet.
1872	Die Harzer Werke bauen neue Stollen im Bereich Hüttenrode/Braunesumpf und eine Werkbahn (die Erzstufenbahn), die dieses Revier mit dem ebenfalls neuen Hochofenwerk der Harzer Werke in Blankenburg verbindet. Die Werkloks stammen aus der Maschinenfabrik Zorge.
<b>1873</b>	Die HBE nimmt den Betrieb zwischen Halberstadt und Blankenburg auf. Direktor wird der in Trautenstein/Harz geborene Ingenieur Albert Schneider.
1880	Eröffnung der Strecke Langenstein-Derenburg der HBE.
1885/86	Sukzessive Inbetriebnahme der Strecke Blankenburg-Tanne der HBE mit dem weltweit ersten Einsatz des Abtschen Zahnstangensystems.
1887/88	Sukzessive Inbetriebnahme der Strecke Gernrode-Harzgerode der Gernrode-Harzgeroder Eisenbahn (GHE).
1890/92	Sukzessive Inbetriebnahme der GHE-Strecke von Alexisbad nach Stiege.
1896/99	Bau und sukzessive Inbetriebnahme der Strecken Nordhausen-Wernigerode (Harzquerbahn) und Drei Annen Hohne-Brocken (Brockenbahn) durch die Nordhausen-Wernigeroder Eisenbahn (NWE).
1899	Inbetriebnahme der Strecken Walkenried-Braunlage-Wurmberg und Brunnenbachsmühle-Tanne durch die Südharz-Eisenbahn (SHE). In Tanne Anschluss an das Netz der HBE.
1900-1907	Komplettierung des Streckennetzes der HBE.
1905	Eröffnung der GHE-Strecke von Stiege nach Eisfelder Talmühle mit Anschluss an die NWE. Aufgabe der Pläne zur Verbindung von Hasselfelde mit Rübeland.
1907	Eröffnung der Kleinbahn Ellrich-Zorge (KEZ). Pläne zur Verlängerung dieser Strecke in Richtung Benneckenstein wurden nicht verwirklicht.
1913	Eine Gleisverbindung zwischen den Strecken der SHE und der NWE wird im Bahnhof Sorge hergestellt.
1920/21	Durch Inbetriebnahme neuer, leistungsstarker, fünffach gekuppelter Lokomotiven (sogenannte „Tierklasse“) kann auf den Steilstrecken der HBE der Zahnradbetrieb zugunsten eines Adhäsionsbetriebs aufgegeben werden.
1931	Die SHE nimmt ihren ersten Dieseltriebwagen in Betrieb. Die GHE und die NWE folgen diesem Beispiel in den nächsten Jahren.
2004	Erste Testpartien dieses Spiels beim KSK-Con in Trautenstein/Harz.

## Harzbahn 1873 Spielerhandbuch

Es gab im Laufe der Zeit eine Fülle von Plänen für weitere Eisenbahnverbindungen in dieser Region, die aus den verschiedensten Gründen niemals verwirklicht wurden. Einer dieser Pläne sah eine direkte Verbindung zwischen Wernigerode und Blankenburg vor. Dieser Plan wurde von der HBE erfolgreich hintertrieben, weil sie unliebsame Konkurrenz fürchtete. In diesem Spiel wird diese Strecke jedoch normalerweise gebaut werden, und zwar durch die zu diesem Zweck eingeführte „Wernigerode-Blankenburger Eisenbahn“ (WBE). Der siebten in diesem Spiel vorkommenden Eisenbahngesellschaft, der „Quedlinburger Lokalbahn“ (QLB), liegen keinerlei historische Fakten zugrunde; sie ist eine reine Erfindung zum Zweck der Spielbalance.

### Allgemeine Spielbeschreibung

(Anmerkung: Die fett gedruckten Begriffe werden in den Regeln genauer definiert.)

Die Spieler übernehmen die Rolle von Investoren, die in den in die Krise geratenen Harzer Bergbau sowie in das sich entwickelnde Eisenbahnnetz investieren und gleichzeitig als Direktoren die Geschicke der Unternehmen leiten, die hier **Betriebe** oder **Gesellschaften** genannt werden.

Zu Beginn des Spiels erwerben sie in einer Versteigerung Bergwerke, Hüttenbetriebe, Steinbrüche, Eisenwerke und dergleichen. Diese einfachen Betriebe werden im Spiel als **Werke** bezeichnet.

Auch zwei der insgesamt sieben **Eisenbahngesellschaften** (kurz: „**Bahnen**“) kommen gleich zu Beginn ins Spiel: die HBE und die GHE.

Bahnen sind ebenfalls Betriebe, aber im Unterschied zu den Werken sind sie **Aktiengesellschaften (AGs)**. Zu ihrer Gründung muss man vorher die jeweilige **Konzession** erwerben, die auch dazu berechtigt, gleich bei der Gründung ein größeres Aktienpaket zu kaufen. Weitere Aktien sind danach auf dem Aktienmarkt erhältlich. Eine dritte Art von Betrieben stellen die **Werk-AGs** dar. Diese Aktiengesellschaften können von Spielern gegründet werden, um mehrere Werke in einem einzigen Unternehmen zusammenzufassen.

Das Spiel gliedert sich in Runden. Es gibt **Handelsrunden**, in denen die Spieler als Investoren agieren, indem sie etwa Konzessionen erwerben, Aktiengesellschaften gründen sowie Aktien verkaufen und/oder kaufen. Und es gibt **Operationsrunden**, in denen die Betriebe agieren, vertreten durch ihre jeweiligen Besitzer bzw. Direktoren.

Die Operationsrunden (ORs) stehen im Zentrum des Spiels. In jeder OR agieren zuerst die Werke. Sie **produzieren**, und erzielen dadurch einen **Gewinn**. Dieser geht zur Hälfte an den Besitzer des jeweiligen Werks und zur anderen Hälfte ins **Betriebskapital** des Werks. Das Betriebskapital kann für Investitionen zur Verbesserung des **Einkommens** verwendet werden, z.B. durch den Kauf von **Werkloks** und moderneren Produktionsanlagen (die hier **Maschinen** genannt werden).

Nach den Werken agieren die Aktiengesellschaften, also Werk-AGs und Eisenbahn-AGs.

Wenn eine Werk-AG an der Reihe ist, produzieren alle ihre Werke auf einmal, und der Direktor entscheidet dann, ob der dadurch erzielte Gesamtgewinn komplett im Betrieb verbleibt oder vollständig oder zur Hälfte an die Aktionäre ausgeschüttet wird. Ist die Ausschüttung hinreichend hoch, so steigt der Wert der Aktien der AG. Wie Werke, müssen auch Werk-AGs im Verlauf des Spiels modernere Maschinen finanzieren, um konkurrenzfähig zu bleiben. Durch **Ausgabe neuer Aktien** können sie an das dazu notwendige neue Kapital kommen. Letzteres können sie aber auch dazu verwenden, durch Zukauf weiterer Werke zu expandieren.

Eisenbahn-AGs bauen als erstes ihre vorgegebene **Konzessionsstrecke**. In späteren ORs können sie das **Streckennetz** erweitern, um weitere **Städte, Dörfer** und Werke ans Schienennetz anzuschließen. Sie müssen sich einen Fahrzeugpark zulegen, im Spiel abstrahierend als **Loks** bezeichnet, mit denen das Streckennetz virtuell befahren wird. Der dadurch erzielte Gewinn kann dann, wie bei den Werk-AGs, ganz oder halb an die Aktionäre ausgeschüttet werden, oder er kann auch einbehalten werden, um im weiteren Spielverlauf genügend Geld für **Gleis- und Bahnhofsbauten** sowie für modernere, wirtschaftlichere Loks zu haben. Aber auch die Ausgabe neuer Aktien ist möglich, um an neues Kapital zu kommen.

Ein wesentliches Element des Spiels ist der **technische Fortschritt**: im Verlauf des Spiels veralten die eingesetzten Maschinen und Loks der ersten Generationen nach und nach, und es fallen immer höhere **Wartungskosten** an. Es kann dann passieren, dass ein Betrieb, der es versäumt hat, rechtzeitig zu modernisieren, die Wartungskosten nicht mehr aufbringen kann und deshalb insolvent wird. Die Bank übernimmt dann die wertlos gewordenen Aktien, saniert den **insolventen Betrieb** und betreibt ihn solange in **Treuhand**, bis wieder Spieler in ihn investieren.

Am Ende des Spiels stellt sich dann heraus, welcher Spieler es verstanden hat, bei all dem Investieren und Betriebe Leiten das wichtigste Ziel eines Investors im Auge zu behalten: selbst möglichst viel zu verdienen! Deshalb zählt bei der Endabrechnung nur das persönliche Vermögen der Spieler, bestehend aus ihrem Bargeld und dem Wert ihres Aktienbesitzes. Und deshalb gewinnt dann auch der reichste Spieler das Spiel.