

# 18DO-Dortmund

## Mini-Varianten

### A - Einführung

Das Stanzwerkzeug für die Gleisplättchen enthält auch die Möglichkeit, die Bahnhofsmarker aus Karton zu produzieren. Da diese bei 18DO-Dortmund durch hölzerne Bahnhofsmarker ersetzt wurden, haben wir nach einer anderen Verwendung für diese runden Kartonmarker gesucht. Das Ergebnis sind einige Mini-Varianten, die nachfolgend beschrieben werden.

### B – Zusätzliche Kartonmarker

Alle 84 Kartonmarker weisen auf einer Seite einen Bierquader auf, während die Gegenseite unterschiedliche Symbole zeigt:

**22 schwarze Nummernmarker:** weiße Marker mit schwarze Nummern von 1 bis 22

**10 rote Nummernmarker:** weiße Marker mit roten Nummern von 0 bis 9

**18 Wertmarker:** weiße Marker mit Wertangabe; jeweils 6 mit dem Text „20 M“, dem Text „10 M“ und dem Text „5 M“

**5 Stationsmarker:** weiße Marker mit dem Text „STATION“

**5 Bergwerksmarker:** rotweiße Marker mit einem kopfstehenden “Hammer & Schlegel“-Symbol

**5 Zugmarker:** weiße Marker mit einer roten Lokomotive

**5 Hälfte marker:** weiße Marker mit dem Text „1/2“

**5 Brauereimarker:** weiße Marker mit einem Braukessel

**5 Routenmarker:** schwarze Marker mit weißem Text „K+K“

**4 Spezialmarker:** weiße Marker mit einem roten „X“

### C– Die Mini-Varianten

Zu Spielbeginn entscheiden die Spieler, welche Mini-Variante(n) sie verwenden wollen. Es sind hier zehn Mini-Varianten aufgeführt, die entweder alleine oder in Kombination mit anderen Mini-Varianten gespielt werden können.

In der Regel werden bestimmte Begriffe wiederholt verwendet:

- Rückseite => die Seite mit den blauen Bierquadern
- Vorderseite => die Seite, die keinen Bierquader zeigt
- Biermarker => die Marker zeigen den blauen Bierquader

### C1 - Mini-Varianten, die den Spielplan verändern

Bei dieser Gruppe von Mini-Varianten werden zu Spielbeginn Marker auf dem Spielplan platziert.

#### 1. Begrenzte Nachfrage des Exportmarktes

*Sowohl bei “TRG” als auch bei “HSB” ist der Transport von Dortmunder Exportbier unbegrenzt. Das ändert sich mit dieser Mini-Variante. Die Eisenbahngesellschaften sind nun gezwungen nach Transportrouten zu unterschiedlichen Fernverbindungen zu suchen.*

**Marker:** Benutze die Seite mit den Bierquadern von beliebigen Markern, deren andere Seite nicht für eine weitere Mini-Variante benutzt wird, die im selben Spiel verwendet wird. Für “HSB” werden zusätzlich noch die roten und schwarzen Nummermarker 1 bis 7 benötigt.

Vorbereitung: Die Nachfrage nach Dortmunder Exportbier wird für jede rote Fernverbindung durch eine Anzahl von Biermarkern bestimmt, die dort gestapelt werden. Wähle eine der drei aufgeführten Optionen:

Optionen	(1) Herne	(2) Enschede	(3) Hamm	(4) Siegerland	(5) Schwerte	(6) Hagen	(7) Witten
gleichmäßig	6	6	6	6	6	6	6
Ungleich 1	10	8	6	8	4	6	12
Ungleich 2	8	6	5	6	4	4	10

# 18DO-Dortmund

## Mini-Varianten

**TRG Regel:** Jedes Mal, wenn Bier zu einer roten Fernverbindung geliefert wird, entferne dort so viele Biermarker wie Bierquader geliefert wurde. Eine Eisenbahn-AG erhält den Bonus nur für entfernte Biermarker.

### **HSB Regel:**

Platziere die roten Nummermarker auf die roten Fernverbindungen entsprechend der obigen Tabelle. Wenn eine Brauerei Bierquader auf einen Zug verlädt, muss der Direktor einen schwarzen Nummernmarker auf den für den Transport ausgewählten Zug legen. Der schwarze Nummernmarker definiert die rote Fernverbindung, zu der die Bierquader geliefert werden müssen. Von dort wird sofort eine Anzahl von Biermarkern entfernt, die der Anzahl der geladenen Bierquader entspricht. Der beladene Zug muss eine Route zu der vorbestimmten roten Fernverbindung befahren. Sollte die Route in der Eisenbahnrunde blockiert sein, darf der Zug diese Route trotzdem befahren. Das blockierte Hexfeld zählt weiterhin gegen die Reichweite des Zuges, allerdings für das Einkommen aus der Route.

## 2. Höhere Baukosten für die Hexfelder der Vorstädte

*Die schnell wachsende Bevölkerung Dortmunds führte zu einer verstärkten Bebauung der Vororte. Die höhere Wohndichte verursacht ansteigende Kosten für den Streckenbau.*

**Marker:** Wertmarker „10 M“ und „20 M“

**Regel:** Am Ende jeder Aktienrunde erhöhen sich die Baukosten jedes noch nicht mit Gleisplättchen bebauten Vorstadt-Hexfeldes um 10 Mark. Dies wird durch zusätzliche Wertmarker angezeigt. Nach der erstmaligen Bebauung eines Vorstadt-Hexfeldes werden die darauf befindlichen Wertmarker entfernt.

## 3. Reduzierte Anzahl von Kohlebergwerken

*Einige Kohlebergwerke werden geschlossen, da ihr Kohlvorkommen erschöpft ist.*

**Marker:** alle schwarzen Nummermarker und drei bis fünf Bergwerksmarker (Entscheidung der Spieler)

**Regel:** Die schwarzen Nummernmarker werden verdeckt gemischt. Dann werden 3, 4 oder 5 dieser Marker aufgedeckt. Platziere einen Bergwerksmarker auf das „Hammer & Schlegel“ Symbol des Kohlebergwerks mit der entsprechenden Nummer. Wenn auf diesen Hexfeldern erstmalig eine Gleisstrecke gebaut wird, verwende nur die Gleisplättchen #7, #8 oder #9 und entferne den Marker. Sollten die Kohlebergwerke No. 20 und/oder No. 22 geschlossen werden, lege statt eines Bergwerksmarkers auf deren Hexfeld ein gelbes Gleisplättchen #8 bzw. #9.

## 4. Wer zuerst kommt mahlt zuerst

*Sobald die Konkurrenz in einem neu erschlossenen Markt auftritt, können höhere Gewinne erzielt werden. Eisenbahn-AGs erhalten einen Bonus für die erste Belieferung einer Fernverbindung.*

**Marker:** Wertmarker 1 x „20 M“, 3 x „10 M“, 2 x „5 M“ und den roten Nummernmarker „0“.

**Regel:** Alle Marker werden verdeckt gemischt und je einer zufällig auf jedem Feld einer roten Fernverbindung platziert. Danach werden alle Marker aufgedeckt. Für die erste Lieferung von Dortmunder Exportbier zu einer roten Fernverbindung erhöht sich das Einkommen der Route um den Betrag des dort befindlichen Wertmarkers. Nach der Belieferung wird der Wertmarker aus dem Spiel genommen.

## 5. Anschlussbahnen der Kohlebergwerke

*Einige Kohlebergwerke errichteten auf eigene Kosten Gleisverbindungen zu den Verladestationen der Eisenbahngesellschaften. Diese wurden teilweise mit Pferdefuhrwerken statt mit Lokomotiven betrieben.*

**Marker:** alle schwarzen Nummermarker und drei bis fünf hölzerne Standortmarker mit dem Wert „10“ (Entscheidung der Spieler)

# 18DO-Dortmund

## Mini-Varianten

**Regel:** Die schwarzen Nummernmarker werden verdeckt gemischt. Dann werden 3, 4 oder 5 dieser Marker aufgedeckt. Platziere einen Standortmarker auf das „Hammer & Schlegel“ Symbol des Kohlebergwerks mit der entsprechenden Nummer. Mit der ersten Platzierung eines Gleisplättchens, ist der Standort automatisch an das Schienennetz angebunden. Es entstehen keine Kosten für den Bau eines Anschlusses und bei der HSB-Variante wird auch kein Investitionskärtchen verwendet.

### C2 – Mini-Varianten welche die Spieler betreffen

Jeder Spieler erhält einen der Marker für jede gewählte spielerbezogene Mini-Variante. Mit Ausnahme von „Cleverer Routenplanung“ wird ein Marker nach Nutzung seiner Funktion aus dem Spiel entfernt. Der Marker darf nicht an andere Spieler oder Gesellschaften verkauft werden!!

#### 6. Zusätzlichen Stationsplätze

**Marker:** Stationsmarker

**Regel:** Ein Spieler kann seinen Stationsmarker während der Aktion „Bahnhofsbaus“ einer Eisenbahngesellschaft verwenden, deren Direktor er ist. Er hat dabei zwei Möglichkeiten, den Stationsmarker zu verwenden:

- a) Die Eisenbahngesellschaft platziert einen ihrer Bahnhofsmarker zusammen mit dem Stationsmarker auf eine Verladestation (schwarzer Punkt) auf dem Hexfeld mit dem Standort eines Kohlebergwerks. Die aktive Eisenbahngesellschaft muss über eine gültige Route zu diesem Hexfeld verfügen. Durch diese Aktion wird dieses Hexfeld für die Routen aller anderen Eisenbahngesellschaften blockiert. Achtung! Das Kohlebergwerk muss zum Zeitpunkt des Bahnhofbaus noch nicht an das Streckennetz angebunden sein.
- b) Die Eisenbahngesellschaft kann den Stationsmarker auf einem Hexfeld platzieren, das komplett mit Bahnhofsmarkern anderer Eisenbahngesellschaften besetzt ist. Die Eisenbahngesellschaft darf sofort einen ihrer Bahnhofsmarker auf den Stationsmarker legen. Verzichtet sie darauf, darf jede andere Eisenbahngesellschaft, die noch keinen Bahnhof auf dem Feld besitzt, einen hölzernen Bahnhofsmarker dort platzieren, sobald sie an der Reihe ist. Ein leerer Stationsmarker hebt die Blockierung des Hexfeldes auf. Der Stationsmarker verbleibt auch nach einer Aufrüstung auf dem Hexfeld, selbst wenn durch diese eine zusätzlicher Bahnhofsplatz entsteht.

Für die Nutzung des Stationsmarkers muss die aktive Eisenbahngesellschaft 50 Mark aus ihrem Betriebskapital bezahlen. Für die Platzierung eines Bahnhofsmarkers auf dem Stationsmarker fallen die üblichen Kosten an. Auf einem Hexfeld darf maximal ein Stationsmarker platziert werden.

#### 7. Letzte Fahrt

**Marker:** Zugmarker

**Regel:** Wenn 2er-Züge oder 3er-Züge überaltern können Spieler sofort ihren Zugmarker einem der überalterten Züge zuordnen. Der Zugmarker wird auf das entsprechende Zugkärtchen platziert, das noch einmal für eine „letzte Fahrt“ genutzt werden kann. Danach wird das Zugkärtchen zusammen mit dem Zugmarker aus dem Spiel genommen. Zugkärtchen, die mit einem Zugmarker markiert sind, können nicht mehr verkauft werden.

#### 8. Fünfzig Prozent

**Marker:** Hälftemarker

**Regel:** Wenn ein Spieler als Direktor einer Gesellschaft agiert, kann der Hälftemarker für einen der drei folgenden Zwecke eingesetzt werden:

- a) Das Legen eines Bahnhofsmarkers kosten nur 50% der normalen Baukosten.
- b) Die Einnahmen können aufgeteilt werden: 50% als Dividendenzahlung und 50% ins Betriebskapital.

# 18DO-Dortmund

## Mini-Varianten

- c) Ein Zugkärtchen oder ein Investitionskärtchen können zu 50% des aufgedruckten Wertes bei einem Neukauf in Zahlung gegeben werden.

### 9. Mehr Bier!

**Marker:** Brauereimarker

**TRG Regel:** Der Direktor einer Eisenbahngesellschaft kann den Brauereimarker einsetzen, um einen zusätzlichen Bierquader aus dem Vorrat auf seiner Privatbrauerei zu platzieren.

**HSB Regel:** Als Direktor einer Brauer-AG können die Spieler ihren Brauereimarker einem BAK dieser Brauerei zuordnen. Dieses BAK liefert dann einmalig einen zusätzlichen Bierquader an den Dortmunder Biermarkt. Nach der Lieferung kommt der Brauereimarker aus dem Spiel.

### 10. Clevere Routenplanung

**Marker:** Routenmarker

**Regel:** Spieler können als Direktor im Spielzug ihrer Eisenbahngesellschaft den Routenmarker einem ihrer Züge zuordnen. Der Routenmarker verbleibt auf dem Zugkärtchen bis der Zug verkauft oder aus dem Spiel genommen wird. Ein Zug mit einem zugeordneten Routenmarker zählt zwei aufeinanderfolgende Hexfelder mit Standorten von Kohlebergwerken als ein Hexfeld für die maximale Routenlänge. Auf der gefahrenen Route müssen die beiden Hexfelder unmittelbar hintereinander befahren werden.

## D Schlussbetrachtung

Nicht alle Kartonmarker werden für die aufgeführten Mini-Varianten benutzt. Die Spezialmarker mit dem roten „X“ können z.B. auf die Aktienstapel gelegt werden, deren Aktien zu Spielbeginn noch nicht zum Verkauf stehen (DEEG, DHB und HHW).

Den Spielern steht es frei, eigene Varianten mit diese Kartonmarkern zu entwickeln oder bestehende Mini-Varianten abzuändern.