

*Spielziel: Als Aktionäre beteiligen die Spieler sich am Ausbau der Streckennetze aller Cable-Car-Gesellschaften und erwerben Aktienanteile. Für jede fertig gebaute Linie erhält die dazugehörige Gesellschaft Erfolgspunkte.*

# SAN FRANCISCO CABLE CAR DIE GESELLSCHAFTEN

Ein Spiel von Dirk Henn für 2-6 Personen ab 8 Jahren

## Spielaufbau und Vorbereitung

In dieser Variante gehören die Cable-Car-Linien **nicht** den Spielern. Stattdessen besitzt jeder Spieler **Aktien** von einigen der 8 verschiedenen Cable-Car-Gesellschaften. Unabhängig von der Spieleranzahl sind immer alle Gesellschaften im Spiel.

Der Spielaufbau ist, bis auf folgende Ausnahme, identisch zum Aufbau des Grundspiels:

- **32 Waggons** - für jede der 8 Gesellschaften gibt es 4 Waggons (eine Farbe entspricht einer Cable-Car-Gesellschaft). Die folgende Übersicht zeigt die Nummern der Cable-Car-Stationen, auf welche die Waggons der entsprechenden Farbe gesetzt werden.

Gelb	Blau	Orange	Grün	Lila	Schwarz	Rot	Braun
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 Zählsteine** - Alle 8 Zählsteine werden auf das Feld „0“ der Punkteskala gestellt.



- **32 Aktien** - Für jede der 8 Cable-Car-Gesellschaften gibt es jeweils eine 10%-, 20%-, 30%- und 40%-Aktie.



- **1 Aktientableau**

Die Aktien werden nach Prozentzahlen sortiert. Die Stapel werden getrennt voneinander gemischt und **verdeckt** auf die entsprechenden Felder des Aktientableaus verteilt.

Jeder Spieler erhält von jedem Aktienstapel verdeckt eine Karte. Nun wird die oberste Karte jedes Stapels umgedreht und offen auf das Feld neben dem Stapel gelegt.

Für die Erweiterung „Die Gesellschaften“ sind die Kenntnisse des Grundspiels „Cable Car“ erforderlich.

## Spielablauf

Der Spieler am Zug kann, in dieser Variante, zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten wählen:

- **Schienenplättchen legen** (siehe Spielregel „Cable Car“)
- **Aktien tauschen.**

Ansonsten gelten die Regeln des Grundspiels.

### ■ Aktion: Aktie tauschen

Der Spieler am Zug legt eine seiner eigenen Aktien verdeckt **unter** den Stapel mit derselben **Prozentzahl**. Nun nimmt er entweder die **offen** ausliegende oder die **oberste verdeckte** Karte **desselben** Stapels. Entscheidet er sich für die **offen** ausliegende Aktie, deckt er eine neue auf.



*Beispiel: Nina möchte gerne die gelbe 20%-Aktie haben. Sie legt ihre eigene 20%-Aktie unter den 20%-Stapel und nimmt sich dafür die offen ausliegende gelbe 20%-Aktie.*

### Achtung:

Aktien können nur so lange getauscht werden, bis der **erste Zählstein einer Cable-Car-Linie** das **25-Punkte-Feld** auf dem Spielfeldrand erreicht oder überschritten hat.

## Wertung der Cable-Car-Linien

Es wird gewertet wie im Grundspiel. Jedoch sind die Punkte nun **Erfolgspunkte** der Cable-Car-Linien und **nicht** Siegpunkte der Spieler.



## Endwertung und Spielende

Sind alle Plättchen gelegt und alle Linien abgerechnet, ist das Spiel beendet und es kommt zur Endwertung.

**Zunächst** wird der Wert jeder Cable-Car-Gesellschaft ermittelt.

Gesellschaft/en mit den meisten Erfolgspunkten ....je Wert 8, mit der zweithöchsten Anzahl.....je Wert 7, usw.

mit der niedrigsten Anzahl .....je Wert 1.

Die Werte werden mit Hilfe eines Cable-Car-Waggons auf der Punkteskala angezeigt.



### Beispiel Ermittlung Wert der Gesellschaften:

*Gelb steht am weitesten vorne und erhält den Wert 8. Orange steht an zweiter Stelle und erhält den Wert 7. Blau und Grün sind beide an 3. Stelle; beide bekommen den Wert 6. Rot steht an 4. Stelle und erhält den Wert 5.*

Jetzt ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte:

40%-Aktie = 4x Wert der jeweiligen Gesellschaft;

30%-Aktie = 3x Wert; 20%-Aktie = 2x Wert; 10%-Aktie = 1x Wert

Der Spieler, der die höchste Prozentzahl Aktien einer Gesellschaft besitzt, erhält Bonuspunkte. Hierfür werden die **Erfolgspunkte** der Gesellschaft durch 10 geteilt und bei Bedarf abgerundet. Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Spieler die volle Anzahl Bonuspunkte. Die Siegpunkte werden addiert. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

### Beispiel Ermittlung Siegpunkte der Spieler:

*Nina hat die gelbe 40% und die 20%-Aktie, die blaue 10%-Aktie und die grüne 30%-Aktie. Sie erhält: 4x Wert 8 + 2x Wert 8 = 48 Punkte durch den Wert der gelben Gesellschaft; 1x 5 = 5 Punkte durch die blaue Gesellschaft; 3x 4 = 12 Punkte durch die grüne Gesellschaft = 65 Punkte gesamt durch Gesellschaften.*

*Da Nina 60% der gelben Gesellschaft besitzt, hält sie die Mehrheit der gelben Aktien und erhält zusätzlich: 38:10 = 3,8; abgerundet = 3 Bonuspunkte.*

*Somit hat sie bei Spielende 65 + 3 = 68 Punkte erzielt.*



# SAN FRANCISCO CABLE CAR CABLE CAR COMPANY

A game by Dirk Henn for 2 - 6 players aged 8 years and above

(Players should be familiar with the basic game "Cable Car").

*Object of the game: Being shareholders, the players build the rail network of the individual cable car companies and buy their shares. For each completed line the respective cable car company gains profit points. Who will have the most valuable shares and win the game?*

## Setting up and preparing game play

When playing with this expansion, the players do **not own** any cable car companies. Instead of establishing their own companies, players are buying shares of several of the 8 cable car companies. Regardless of the number of players all 8 companies are used always.

Set up and preparations are the same as for the basic "Cable Car" game with the following exceptions:

- **32 Cars** - 4 cars of each color (each color is representing a different cable car company) are placed on the spaces of the map according to the following chart. The numbers indicate the spaces where the cars have to be placed.

Yellow	Blue	Orange	Green	Purple	Black	Red	Brown
1	2	3	4	5	6	7	8
11	9	12	10	15	13	16	14
18	20	17	19	22	24	21	23
28	27	26	25	32	31	30	29

- **8 scoring markers** - Regardless of the number of players all 8 scoring markers are placed on the "0" space of the scoring track.



- **32 shares** - For each of the 8 cable car companies there is one each of a 10%-, 20%-, 30%-, and 40%-share available.



- **1 shares sheet**

All shares are sorted by percentages, resulting in four piles. The piles are shuffled separately and placed **face down** on the appropriate spaces of the shares sheet. Each player draws one card from each pile without showing their cards to the other players. Then the top card of each pile is drawn and placed face up next to the particular pile.

## Sequence of play

When performing their turn a player now must decide between two possible actions:

- **place track tiles** (see basic rules "Cable Car")
- **exchange one share**

Except for this change the same rules are used for this expansion as for the basic "Cable Car" game.

### Action: Exchange one share

The active player places one of their own shares face down at the **bottom** of the pile of the same percentage. Then they take either the face up card or the top face down card of this pile. If they take the face up card, they reveal the top face down card from the pile to be used as new face up card.



*Example: Susan wants the yellow 20%-share. She puts her own 20%-share of some other color face down at the bottom of the 20%-pile and takes the face up yellow 20%-share.*

### Important:

Shares can be exchanged only as long as the **first scoring marker of any cable car company has not reached or exceeded the 25 points space yet.**

## Scoring of cable car companies

Scoring is done the same way as in the basic game. Points do now count as profit points for the cable car companies instead of victory points for the players.



## Final scoring and end of the game

After all tiles have been laid out and scoring has been done for all companies a final scoring takes place.

**First determine the value of each cable car company:**

Company/ies with most profit points ..... each value 8,  
with second most profit points ..... each value 7, etc.  
company with least profit points ..... each value 1

Please use a car of the appropriate color to indicate the values on the scoring track.



### Example calculating the value of the companies:

*Yellow has the most points, its value is 8. Orange is second with value 7. Blue and Green share the 3<sup>rd</sup> position, both have a value of 6. Red is next, its value is 5.*

**Now the players sum up their victory points (VP):**

40%-share = 4x value of respective company; 30%-share = 3x value; 20%-share = 2x value; 10%-share = 1x value

The player whose share(s) of a certain company add up to the highest percentage of this company held by any player gains bonus points. These bonus points are a tenth of the company's profit points, rounded down. In case of a tie both players gain the full amount of bonus points. All players add up their total, the player with the highest total is the winner of the game.

### Example calculating the VP's of the players:

*Nina owns the yellow 40% and the 20%-share, the blue 10%-share and the green 30%-share. She gains: 4x value 8 + 2x value 8 = 48 VP from the value of the yellow company; 1x 5 = 5 VP from the blue company; 3x 4 = 12 VP from the green company = 65 VP in total from companies.*

*Because Nina owns 60% of the yellow company, she holds the majority of the yellow shares and additionally gains: 38:10 = 3,8; rounded down = 3 bonus points.*

*So her total at the end of the game is 65 + 3 = 68 VP.*

