

Landbetriebe

Im Spiel gibt es insgesamt **18 Arten von Landbetrieben**, die durch Warenicons direkt auf der Karte zu erkennen sind.



Manche Landbetriebe befinden sich von Anfang an auf der Karte, obwohl sie noch **nicht gebraucht** werden (z. B. Salz). Ignoriere diese Landbetriebe, bis du sie in einer deiner Städte benötigst.

Im Umkreis von etwa 1.500 m um eine Stadt befinden sich zwei bis drei Landbetriebe, die Rohstoffe für den Grundbedarf liefern. Weitere Landbetriebe sind in bis zu 3.000 m zu finden. Insgesamt hat jede Stadt in einem Umkreis von 4.500 m etwa zehn Landbetriebe, so dass die Stadt die höchste Stufe erreichen kann. Ein Landbetrieb kann nämlich, auf maximaler Stufe, bis zu fünf Städte mit 100.000 Einwohnern versorgen. Als Maßstab beträgt die Distanz zwischen der West- und der Ostküste der Nordamerikakarte etwa 49.000 m und Bahnhöfe sind 200 m groß.

Alle Landbetriebe im Umkreis von 1.000 m zu einer Stadt sind durch **sichtbare Wege** verbunden. Waren werden über Landwege geliefert, solange das **Exportlager** der Betriebe **voll** ist.

Die Art des Weges (z. B. über Berge oder über Flüsse) hat keinen Einfluss auf die Anzahl der Ware die Städte bekommen.



Diese Waren reichen nur für den **Eigenverbrauch** einer Stadt.

Du kannst einen **Bahnhof** in dem grün markierten Umkreis von 300 m um einen Landbetrieb bauen, um von dort die Waren abtransportieren zu können. Das bedeutet dann meistens, dass die anderen Städte, die nur per Landweg mit dem Betrieb verbunden sind, keine Waren mehr erhalten, da das Lager oft nicht mehr ganz voll wird. Landwege können den Gleisen im Weg sein und deswegen von der Karte verschwinden, was aber nicht bedeutet, dass die Städte die Waren nicht mehr erhalten.

Wählst du einen **Landbetrieb** aus, erfährst du mehr über die **Produktion** und siehst die Entwicklung der **Auslastung**. Mithilfe dieser Informationen kannst du entscheiden, ob es sich lohnt, den Landbetrieb zu **kaufen**.



Landbetriebe

Der Forschungspunkt **Arbeitsteilung**, den du ab **1840** freischalten kannst, erhöht den **Profit aller deiner Anbaubetriebe** um 5 %.

Landbetriebe kaufen

Indem du im **Betriebsmenü** die **Münze** auswählst, kannst du eine **Auktion** starten, in der du und deine Konkurrenten den Landbetrieb ersteigern könnt. Der Höchstbietende muss dann den angegebenen Preis bezahlen. Gehört ein Betrieb einmal dir, erhältst du auch Daten über den Gewinn und die Zugnutzung der Ware.

Eigene Landbetriebe kannst du, so wie Fabriken, viermal **aufwerten**. Falls sie für dich nicht mehr rentabel sind, kannst du sie auch gratis zurückbauen. Das Aufwerten wird dich danach aber erneut etwas kosten. Kommt es hart auf hart, kannst du die Landbetriebe dem ursprünglichen Eigentümer zurückgeben, erhältst dabei aber kein Geld zurück.



Gebäude

Kurztipps

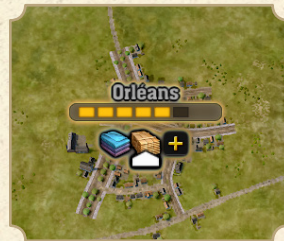
- ▶ Levelaufstieg einer Stadt: Du hast nun die Möglichkeit eine weitere Fabrik deiner Wahl (!) zu bauen, bevor nach einiger Zeit automatisch eine zufällige Fabrik errichtet wird. Sie ist so auch günstiger als durch eine Auktion.
- ▶ Maximalanzahl von Bahnhöfen in einer Stadt: 3
- ▶ Maximalanzahl von Bahnhofsgebäuden pro Bahnhof: 2
- ▶ Maximalanzahl von Stadtgebäuden: 1
Ein Gebäudeneubau erfordert den vorherigen Abriss des alten Stadtgebäudes.
- ▶ Achte auf den Zugang zu einem Wartungsdepot aller Züge.
- ▶ Bau eines zusätzlichen Bahnhofs als reine Wartungsstation außerhalb einer Stadt bzw. eines Landbetriebs.
- ▶ Lagerhallen sind für die Verteilung von Waren über dein Streckennetz besonders wichtig, denn ohne sie können Waren nur vom Erzeuger abtransportiert werden.
- ▶ Das Umsteigen von Passagieren bzw. das Umladen von Post (Expressgüter) innerhalb einer Stadt funktioniert automatisch - bei Landbetrieben benötigst du einen Gasthof.
- ▶ Eine Kombination der Boni von Markthallen und Restaurants steigert deine Passagiereinnahmen!
- ▶ Ohne eine Universität kann eine Stadt nicht mehr als 100.000 Einwohner haben.
- ▶ Wenn du nach dem Abriss eines Bahnhofs innerhalb von 4 Wochen einen neuen baust, bleiben dessen Zuglinien erhalten und die Fahrten werden fortgesetzt.
- ▶ Vorsicht beim Bau von Fabriken und Stadtgebäuden:
Vermeidung einer Blockierung deines eigenen Bahnhofs;
Störung deiner Konkurrenz durch taktische Platzierung.

Fabriken

Auf der Karte gibt es einige **Grundressourcen**, die du in Fabriken zu anderen Waren verarbeiten kannst. Grundsätzlich hat am **Anfang** eines Spiels **jede Stadt eine eigene Fabrik**, die entweder **Stoff**, **Bier** oder **Fleisch** produziert.

In jeder Stadt können **bis zu drei verschiedene Fabriken** gebaut werden. Eine Zweite kann errichtet werden, sobald deine Stadt die Stufe 3 erreicht, also 40.000 Einwohner hat. Die Dritte kann bei einer Stadtstufe von 5 gebaut werden, sprich bei 90.000 Einwohnern. Sollte die Stufe der **Stadt wieder sinken, bleiben die Fabriken aber bestehen**.


Hat eine Stadt ein **Plussymbol** unter ihrem Namen, kann eine **neue Fabrik errichtet** werden. Die Stadt lässt dir etwa **einen Monat** Zeit, um eine Fabrik zu errichten, bevor sie selbst eine baut. Dies gilt nur, wenn eine Fertigware einer neuen Fabrik in irgendeiner Stadt auf der Karte **nachgefragt** wird. Außerdem kannst du in einer Stadt nicht mehrere Fabriken haben, die die gleiche Ware produzieren.



Fabriken bauen und erwerben

Dir stehen **zwei Möglichkeiten** zur Verfügung, um **selbst Fabriken zu bauen**. Entweder du gehst



in der Leiste oben rechts auf das Gebäudesymbol und wählst dann das **Fabriksymbol**  aus. Oder du kannst gleich die Stadt auswählen, in der du das Gebäude bauen willst, und dort das Symbol verwenden. Du erhältst dann eine Übersicht aller Fabriken, die du aktuell bauen kannst, und siehst, welche Ressourcen du dafür brauchst. Wähle eine Fabrik aus und platziere sie irgendwo in dem grün markierten Bereich der Stadt. Das Layout der Stadt wird sich danach anpassen. Du

kannst **nur Fabriken der Stufe 1 bauen**. Du kannst sie später aber hochstufen.



Je früher dein Startjahr ist, desto weniger Fabriken kannst du am Anfang auswählen. 1830 hast du neun Fabriken zur Verfügung. Die restlichen musst du im Laufe der Jahre erst in der **Forschungsleiste** freischalten. Manche von ihnen musst du sowieso freischalten, um modernere Loks zu erhalten; andere sind optional.

Beachte aber, dass manche Fabriken Waren brauchen, die selbst in Fabriken hergestellt werden. Deine Fabrik produziert nur Ware, wenn sie alle dafür benötigten Ressourcen hat, hört dann aber auf, sobald ihr **Lager voll** ist. Werden die fertigen Güter dann in keiner Stadt nachgefragt, werden die Waren nicht exportiert und die Fabrik produziert dann auch nichts, was zu einem **Verlust** führt.

Du kannst auch bestehende Fabriken aller Stufen in einer **Auktion** kaufen. Wähle dafür eine Fabrik aus und gehe oben rechts auf das **Münzensymbol** 🪙. Es wird dir dann der Startpreis der Auktion angezeigt. Akzeptiere das Angebot, um die Auktion zu beginnen. Hast du im Spiel keine Konkurrenten,

Sternlogistik



Szenariobeschreibung

Lagerhallen als Bahnhofserweiterung sind ein nützliches Werkzeug für ein **effizientes Streckenmanagement**. Ziehe eine **Sternlogistik** um eine Lagerhalle auf, um in allen Städten auf dieser kleinen Karte eine größtmögliche Einwohnerzahl zu erreichen.

Historischer Hintergrund

Collis P. Huntington - einer der Big Four, die den Westteil der ersten transkontinentalen Eisenbahn Nordamerikas errichteten, übernahm 1869 die Chesapeake and Ohio Railway (C&O), welche 1873 die von ihm gegründete Stadt Huntington (West Virginia) erreichte. Später besaß die Gesellschaft Mitbenutzungsrechte für die Louisville and Nashville Railroad (L&N), die ihren Sitz in Louisville (Kentucky) hatte. St. Louis war ein wichtiger Eisenbahnknoten und stellte den Sitz der 1876 gegründeten St. Louis-San Francisco Railway (kurz: Frisco bzw. SLSF) dar. Du siehst, dass du in diesem Szenario auf historisch wichtigen Gebieten der Eisenbahngeschichte baust.

Szenario-Daten

Region.....	St. Louis und Umgebung
Szenario-Schwierigkeit	Normal
Gelände-Schwierigkeit	Normal
Karte.....	Nordamerika
Heimatstadt	St. Louis
Zeitraum	1870–1877
Historische Kartengröße.....	0,7 Millionen km ²
Städte / Landbetriebe.....	8 / 28
Startkapital	2.000.000 🪙
Konkurrenten	Nein
Konzessionen	Nein
Firmenname.....	Frei wählbar

Charakter-Empfehlung:



Der General

Der Vorteil für Frachttransport ist in dem Szenario sehr nützlich. Die günstigeren Gleisbaukosten sind allgemein sehr gut.



Der Gangster

Da es ohne Konkurrenten keine Auktionen gibt kann der Gangster seine Vorteile nicht nutzen.

Aufgaben:

Kleider machen Leute

- » Dez, 1870 Sorge für 6 Städte mit 40.000 oder mehr **Einwohnern** in deinem Streckennetz.

Tipp: **Huntingtons Lagerhalle** kann als Herz eines **sternförmigen Transportsystems** dienen. Achte darauf, die umliegenden Städte mit ihr zu verbinden, wenn du sie anschließt.

- » Dez, 1871 Sorge in **St. Louis** für die gleichzeitige Verfügbarkeit von 10 **Waren**.
- » Dez, 1871 Liefere 8 Waggons der Ware **Bekleidung** über **Huntingtons Lagerhalle** aus.

Tipp: Eine **Lagerhalle** dient als **Umstiegsstation** für deine Waren. Richte eine **Zuglinie** von **Memphis** zu deiner **Lagerhalle** ein und schicke von dort weitere Zuglinien zu anderen Städten. Dadurch wird automatisch **Bekleidung** an diese Städte verteilt.

Beachte: Für die **Erfüllung** dieser **Aufgabe** zählt nur **Huntingtons Lagerhalle**.

Sternhagelvoll

- » Dez, 1872 Erziele eine **mittlere Bilanz** von 150.000 🍀 pro Woche.
- » Jun, 1873 Schließe 400.000 **Einwohner** an dein Streckennetz an.
- » Jun, 1873 Liefere 12 Waggons der Ware **Alkohol** über **Huntingtons Lagerhalle** aus.

Papier ist geduldig

- » Jun, 1874 Besitze insgesamt 3 **Industrien** und **Betriebe**.
- » Dez, 1874 Sorge in **Fayetteville** für die gleichzeitige Verfügbarkeit von 13 **Waren**.

- » Dez, 1874 Liefere 16 Waggons der Ware **Papier** über **Huntingtons Lagerhalle** aus.

Scherben bringen Glück

- » Jun, 1876 Steigere den **Wert** deines **Unternehmens** auf 25.000.000 🪙.
- » Dez, 1876 Sorge für 6 Städte mit 90.000 oder mehr **Einwohnern** in deinem Streckennetz.
- » Jun, 1877 Liefere 20 Waggons der Ware **Keramik** über **Huntingtons Lagerhalle** aus.

Tipp: Nachdem du eine **Fabrik** gekauft hast, kannst du sie **upgraden**, um die Warenproduktion zu erhöhen.

- » Jun, 1877 Sorge in **St. Louis** für die gleichzeitige Verfügbarkeit von 20 **Waren**.

Optionale Aufgaben

- » Jun, 1877 Schließe 840.000 **Einwohner** an dein Streckennetz an.
- » Jun, 1877 Liefere 8 Waggons der Ware **Spielwaren** über **Huntingtons Lagerhalle** aus.
- » Jun, 1877 Liefere 16 Waggons der Ware **Konserven** über **Huntingtons Lagerhalle** aus.

Szenario-Tipps:

- » Die Besonderheit an diesem Szenario ist die Verteilung der Fracht über eine Lagerhalle mittels einer Sternstruktur. Dabei ist das Gebiet und die Auswahl der Städte sehr begrenzt, was dir Entscheidungen erleichtern wird. Darüber hinaus gilt es Industriebetriebe zu erwerben.
- » Das Gelände ist relativ flach und die Gleisstrecken lassen sich problemlos um die Berge herum bauen.

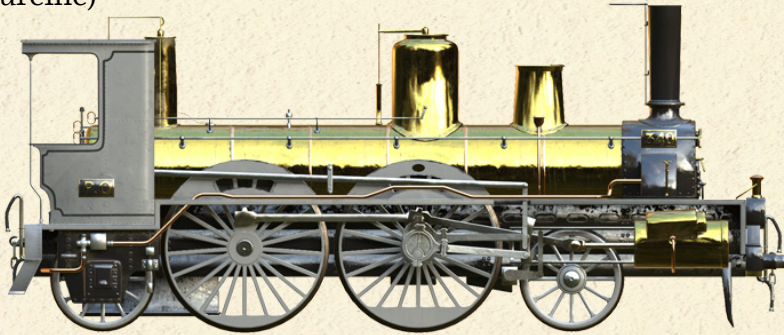
- » Bedenke, dass die Stämme der Ureinwohner über die Zeit weiterziehen, sodass die Planung deiner Gleisstrecken herausfordernder werden kann.
- » Im ersten Jahr gilt es 6 Städte mit jeweils mindestens 40.000 Einwohnern an dein Streckennetz anzubinden. Achte darauf, dass du diese in den ersten 125 Tagen anbindest, damit die Anschlussprämien nicht verfallen.
- » Auf fast alle Städte sind Anschlussprämien ausgesetzt. Dabei sind Columbia, Louisville und Memphis mit jeweils einer Prämie von 200.000 🟡 am lukrativsten.
- » Alle Städte haben bereits zu Beginn die geforderten 40.000 Einwohner - außer Kansas City und St. Louis. Diese liegen in etwa bei einer Einwohnerzahl von 20.000.
- » Es bietet sich an, die Strecke nach Columbia bzw. Kansas City über St. Louis zu bauen.
- » Vergiss nicht, dass alle in den Aufgaben geforderten Waren über die Huntington Lagerhalle als Schnittstelle verlaufen müssen. Diese sind bereits in der Lagerhalle ausgewählt und können nicht verändert werden. Nachfolgend werden dir die Waren mit der jeweiligen Zeit angezeigt, bis zu der die Aufgabe abgeschlossen werden muss.
 - » Bekleidung (Dez, 1871)
 - » Alkohol (Jun, 1873)
 - » Keramik (Jun, 1877)
 - » Papier (Dez, 1874)
 - » Konserven (Jun, 1877)
 - » Spielzeug (Jun, 1877)
- » Es ist aber trotzdem möglich neben der bestehenden Huntingtons Lagerhalle eine weitere zu errichten, um andere Waren zu befördern.
- » Nachfolgende Städte produzieren die geforderten Waren: Memphis (Kleidung), Indianapolis (Alkohol), Columbia (Keramik), Fayetteville (Papier), Nashville (Konserven), Louisville (Spielzeug).

- » Expresszüge sind nicht zwingend erforderlich.
- » Die Beförderung von Post und Passagiere dient lediglich dem Wachstum der Städte und ist kein explizites Ziel einer Aufgabe (kann natürlich aber auch einfach eine lukrative Verdienstmöglichkeit darstellen).
- » Damit du die Verfügbarkeit von 10 Waren in St. Louis realisieren kannst, muss die Stadt eine Einwohnerzahl von mindestens 40.000 aufweisen. Neben Mais, Holz, Fleisch, Bier, Zucker, Bekleidung hat sie ab 35.000 Einwohnern auch einen Bedarf an Milch und ab 40.000 Bewohner benötigt sie zusätzlich Gemüse.
 - » Das Gemüse könntest du über Columbia beziehen.
 - » Milch wäre auf dem Weg nach Indianapolis verfügbar.
- » Es ist deine Aufgabe in St. Louis und Fayetteville für eine Verfügbarkeit von vielen Waren zu sorgen. Dafür ist es wichtig, dass diese beiden Städte wachsen. Darüber hinaus bietet es sich auch an weitere Fabriken in diesen Städten zu bauen, da du ohnehin bis spätestens Juni 1874 insgesamt 3 Industrien und Betriebe besitzen musst.
- » Der Bahnhof Huntingtons Lagerhalle besitzt auch ein Wartungsdepot.



Forquenot P0340

(Baureihe)



- » **Neu** in den USA
- » **Speziallackierung:** Nach Abschluss von Kampagne 3

1890



Class 121 (USA)

1900

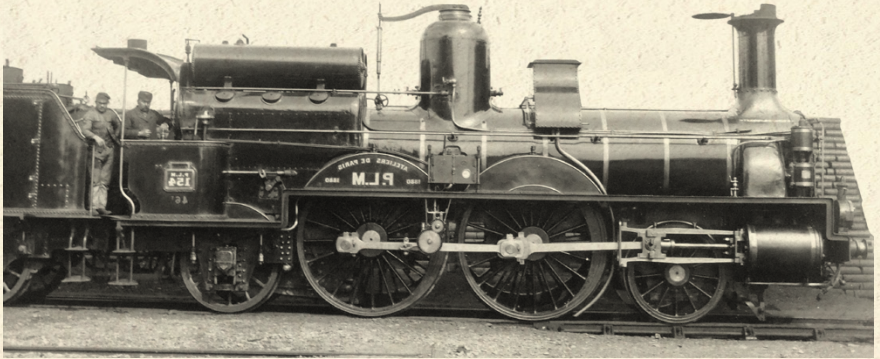


PO Pacific (EU)

Spieldaten

Verfügbarkeit	1860–1870 (USA & EU)
Eignung	Express
Preis	126.000 🟡
Geschwindigkeit	83 km/h
Zugleistung	30 % (USA), 36 % (EU)
Beliebtheit	113 %
Zuverlässigkeit	98 %
Wartungsbedarf	102 (USA), 105 % (EU)
Verbrauch	85 %

Historischer Kontext:



Diese relativ seltene Achsanordnung 1'B1' wurde ab ca. 1875 häufiger gebaut. Die hintere Nachlaufachse ermöglichte es tatsächlich, einen größeren Kessel zu tragen, ohne dass die Stabilität beeinträchtigt wurde. Bei Tenderlokomotiven trug die hintere Laufachse neben dem Führerhaus auch das Gewicht der Wassertanks und des Kohlenbansens. Loks dieses Typs liefen vor allem in Großbritannien, Belgien und Frankreich. Die hier gezeigte Lok der PLM wurde 1922 als 0-8-0T-Lokomotive Nr. 7702 umgebaut.

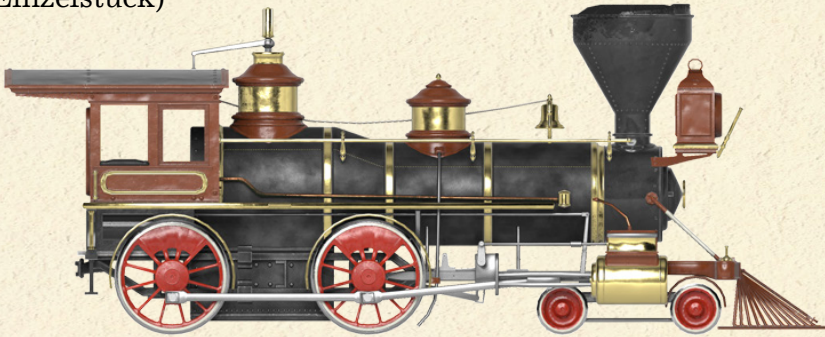
Die PLM beschaffte insgesamt 400 Maschinen dieses Typs, hauptsächlich für den Verkehr auf der Magistralen Paris – Dijon – Lyon – Marseille.

Historische Daten

Baujahr.....	ab 1876
Achsfolge.....	1'B1'
Treibrad-Durchmesser	2 m
Konstrukteur:	Victor Forquenot
Betreiber.....	u.a. PLM

Inyo

(Einzelstück)



- » 1860: Einziger gemischter Neuzugang
- » 1880: automatischer Nachfolger der Loks des gemischten Typs in Nordamerika (1850–1860)
- » Austausch ggf. im 4. Kampagnenkapitel relevant

1890



Brooks Mogul

Spieldaten

Verfügbarkeit	1860–1870 (USA)
Eignung	Gemischt
Preis	98.000 🟡
Geschwindigkeit	68 km/h
Zugleistung	64 %
Beliebtheit	101 %
Zuverlässigkeit	93 %
Wartungsbedarf	99 %
Verbrauch	110 %

Historischer Kontext:



Die „Inyo“ der Virginia and Truckee Railroad ist eine 2'B-Dampflokomotive, 1875 von den Baldwin Locomotive Works gebaut. Sie wurde sowohl im Personen- als auch Güterverkehr eingesetzt. 1877 wurde sie mit Druckluftbremsen ausgestattet und 1910 von Holz- auf Ölfeuerung umgebaut.

1926 wurde sie ausgemustert, blieb aber als Ersatzteilspender für eine ähnliche Lok der V&T-(Reno) erhalten. 1937 erwarb Paramount Pictures sie für 1.250 US-Dollar, um sie künftig in Filmproduktionen einzusetzen. 1983 wurde sie wieder betriebsbereit aufgearbeitet und kam ins Nevada State Railroad Museum in Carson City.

Historische Daten

Baujahr.....	1875
Achsfolge.....	2'B
Treibrad-Durchmesser	1,448 m
Dienstmasse	61,7 t
Kesseldruck.....	0,52 Mia
Zylindergröße, Kolbenhub	2 x 410 mm x 610 mm
Betreiber.....	Virginia & Truckee Railroad