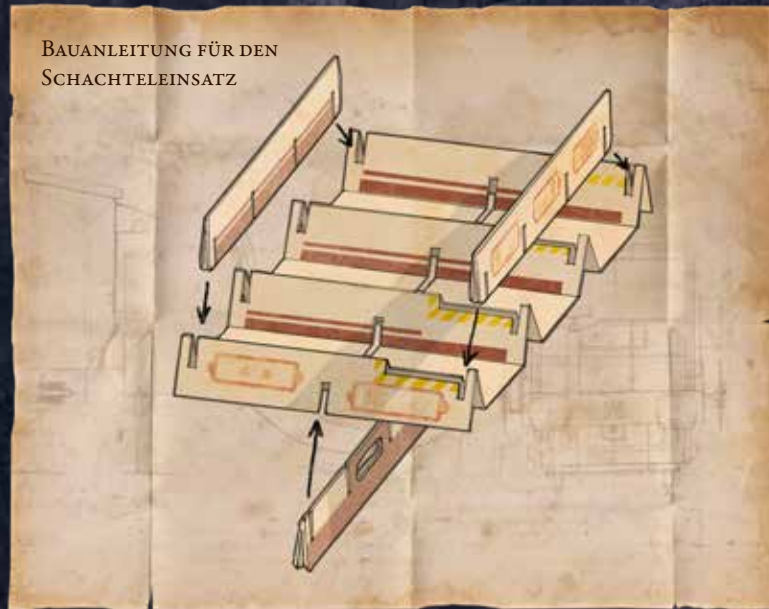


HELMUT OHLEY

ULTIMATE RAILROADS


BAUANLEITUNG FÜR DEN
SCHACHTELEINSATZ



ÜBER DIESE BIG BOX

Ihr haltet die sogenannte **ULTIMATE RAILROADS BIGBOX** in euren Händen. Dies ist ein Kompendium aus dem Klassiker **RUSSIAN RAILROADS** (2013), sämtlichen bisher erschienenen Erweiterungen sowie einer neuen, umfangreichen Erweiterung. Dies haben wir zum Anlass genommen, um das Spiel an einigen Stellen optisch zu überarbeiten. Außerdem haben wir auch inhaltlich einige Veränderungen vorgenommen.

Unser Ziel ist es, euch ein hochwertiges, verbessertes und herausforderndes Spiel zu bieten. Durch die vielen Änderungen war es nicht sinnvoll möglich, euch die Teile einzeln anzubieten. Allerdings haben wir die Chance genutzt und bieten euch im Gesamtpaket viel mehr, als es mit den einzelnen Teilen möglich wäre. Wir wünschen viele kopf-rauchende und spaßige Spielstunden!

Solltet ihr **RUSSIAN RAILROADS** bereits kennen, überfliegt ab S. 4 kurz die Punkte, die wir mechanisch geändert haben. Das grundsätzliche Spielsystem ist gleich geblieben. Änderungen haben wir mit dem Stern  markiert. Aufgrund der Komplexität des Spiels werden wir zuerst die Grundregeln erklären, dann die einzelnen Erweiterungen durchgehen und erst dann zu Sonderfällen und Spezial-Kombinationen kommen. Falls also etwas nicht genau in dem Abschnitt erklärt wird, in dem ihr eine Frage habt, seht bitte ganz hinten nach.

INHALTSVERZEICHNIS

RUSSIAN RAILROADS (Grundlagen)

- Material & Aufbau S. 4
- Streckenbau S. 8
- Lokomotiven und Fabriken S. 10
- Industrialisierung S. 13
- Sonstige Aktionsfelder S. 14
- Ingenieurinnen S. 15
- Zugreihenfolge S. 16
- Streckentableau S. 18
- Wertung S. 20
- Spielende S. 22
- Änderungen für 2 & 3 Spieler*innen S. 23

GERMAN RAILROADS S. 24

AMERICAN RAILROADS S. 28

- Industrieleiste mit 2 Strecken S. 31

ASIAN RAILROADS S. 33

- Industrietableau S. 35

KOHLE-MODUL S. 38

WERKLOK S. 42

SPEZIAL-IDEEN-MODUL S. 43


ZUSÄTZLICH INGENIEURINNEN S. 43






SOLO-VARIANTE S. 44


KOMBINATIONEN S. 46

ERKLÄRUNG VON KARTEN & PLÄTTCHEN S. 46

SYMBOLIK UND SORTIERUNG:

Um euch die Übersicht zu erleichtern, ist das Spielmaterial mit Symbolen (z.B. ) versehen. Diese sollen helfen, das Material zu sortieren und die richtigen Kombinationen zu wählen. Dabei sind wir folgendermaßen vorgegangen:

- Alles, was ihr für jedes Spiel benötigt, hat **kein Symbol**.
-  **RUSSIAN-**,  **GERMAN-**,  **AMERICAN-**,  **ASIAN RAILROADS**, das  **KOHLE-MODUL** sowie die  **restlichen, kleineren Erweiterungen** haben jeweils ein Symbol bekommen.
- Soweit möglich, befinden sich die Symbole immer **auf der Rückseite** der Karten und Plättchen. Es gibt jedoch einige Ausnahmen, wie zum Beispiel die Streckentableaus, die keine Rückseite haben, oder Elemente, die auf der Rückseite nicht erkennbar sein dürfen. Findet ihr also auf Anhub kein Symbol, dreht das Teil einmal um.

*Wollt ihr also z.B. **GERMAN RAILROADS** spielen, benötigt ihr alles Material **ohne Symbol** sowie das Material mit **diesem Symbol** . Den genauen Aufbau erklären wir dann bei der jeweiligen Erweiterung.*

MATERIALÜBERSICHT

Wir empfehlen euch dringend, das Material wie folgt **vor** der ersten Partie zu sortieren und nach jedem Spiel wieder gut aufzuräumen. Damit ihr für alles Platz habt, haben wir uns ein System aus zwei Einsätzen überlegt. Die Aufbauanleitung für den oberen Einsatz findet ihr auf der **Titelseite** der Regel.

Wir haben die Fächer so markiert, dass das Spielmaterial gut verstaut ist. Der obere Einsatz ist für das Grundspiel (kein Symbol), im unteren finden die Erweiterungen Platz (markiert mit dem jeweiligem Symbol).


A 1 Spielplan, 8 Streckentableaus + 1 Industrietableau 

B 1 Aktientableau 


C 1 Werkkloktableau 

D 4 Industrieleisten

E 4 Osaka-Streckenausbauten 

1 + **3**  Dieses Material bekommt jede Spieler*in (Pro Spieler*in in ein Tütchen packen):

- Holzteile (je Farbe): 8 Arbeiter , 1 Lok 
- 1 Büste , 2 Schraubenschlüssel 
- 12 Gleise: 3x , 3x , 3x , 2x , 1x 
- 1 1er-Lok 
- 1 20-Punkte Medaille 
- 1 Gleispunkte-Plättchen 
- 1 Münze 
- 9 Ideenplättchen 


2 40 Loks (je 4x mit den Zahlen 2 - 9 sowie 2x 4 10er-Loks) 

7  **ASIAN RAILROADS**


- 4 2er-Loks
- 4 Ideenplättchen, 1 Ideenkarte
- 12 Baustellen-Plättchen
- 15 Wartungswagen aus Holz (je 3 pro Farbe + 3x lila)

8  **ZUSATZMATERIAL (I)**





- 9 Ingenieurinnen
- 4 Ideenplättchen
- 5 Spezial-Ideenkarten
- 1 Spezial-Fabrik und 1 Güterwagen




9  **GERMAN RAILROADS**

- 18 Streckenausbauten (jeweils 6 2er-, 3er- und 4er)
- 8 ovale Einkommensplättchen
- 1 Spezial-Gleispunkte-Plättchen
- 1 lila Schraubenschlüssel, 1 Ideenkarte

4 • 14 Ingenieurinnen mit den Zahlen 2-15
• 12 Punkteplättchen 

5 • 20 Münzen 
• 30 Verdoppler 
• 2 türkise + 1 holzfarbener Arbeiter 

6 • 4 Reihenfolgekarten 
• 4 Startbonuskarten 
• 12 Spielendekarten 
• 5 Ideenkarten 

• 1 9er-Lok (ohne lila Rückseite) 
• 1er-Ingenieurin 
• Letzte-Runde-Plättchen 

10  **AMERICAN RAILROADS**

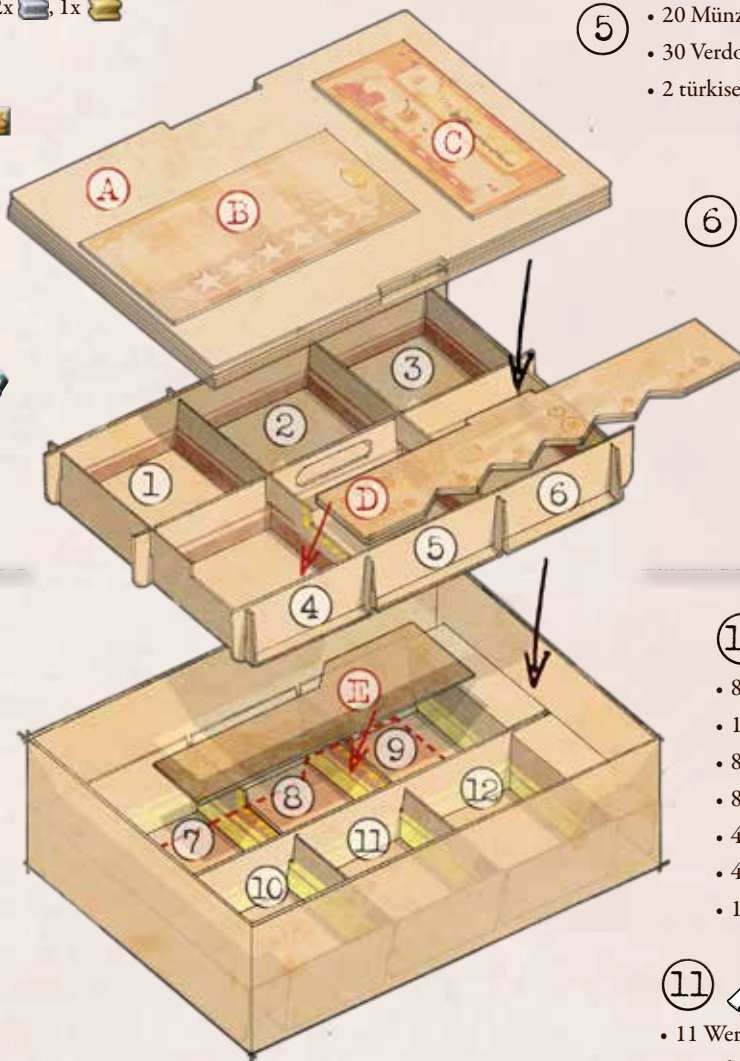
- 8 Ideenplättchen
- 12 kleine Erledigtplättchen
- 8 Dividendenplättchen
- 8 Geröllplättchen
- 4 Kursmarker, 3 Stahlwerke
- 4 Golden-Spike-Plättchen
- 1 Mutterplättchen

11  **ZUSATZMATERIAL (II)**


- 11 Werksplättchen
- 18 Solo-Karten (Emil)

12  **KOHLE-MODUL**

- 1 Kohletableau
- 25 Kohleloren aus Holz
- 12 Gießereien, 2 Abdeckkreuze
- 4 Ideenplättchen, 1 Ingenieurin, 1 Kohle-Fabrik
- 1 Startbonuskarte, 1 Ideenkarte






Wir zeigen euch hier und auf der nächsten Seite am Beispiel von RUSSIAN RAILROADS  den Grundaufbau für 4 Spieler*innen, den ihr für jedes Spiel benötigt. Den Aufbau der unterschiedlichen Erweiterungen findet ihr zu Beginn des jeweiligen Kapitels. Die Änderungen für 2 und 3 Spieler*innen erklären wir euch auf S. 23.

- ① Legt den Spielplan in die Tischmitte.
Legt die **Punkteplättchen** neben die 100 der Zählleiste.

- ⑪ Nun ist noch einiges Material für die Spieler*innen übrig. Was jede Spieler*in bekommt und wie sie ihr Material organisiert, steht auf S. 6.
Zunächst wählt jede Spieler*in eine Farbe und stellt die entsprechende Holzlok auf das Feld 100 der Zählleiste.

- ⑩ Legt das **Letzte-Runde-Plättchen** neben dem Spielplan bereit. Es wird erst in der letzten Runde benötigt.

- ⑨  Dreht die **Lokomotiven** (2-10) alle auf die Lokomotivenseite (die violette Rückseite lassen wir vorerst außer Acht).
Sortiert dann die Loks nach Zahlen und legt sie als getrennte Stapel bereit. Sortiert die Stapel wie abgebildet von der kleinsten (2er-Lok) bis zur höchsten Zahl (10er-Lok).
Bei den 10er-Loks gibt es 2 unterschiedliche Ausführungen. Sortiert jede in einem eigenen Stapel.
Eine der 9er-Loks hat kein Kästchen links oben. Diese legt ihr auf die offen ausgelegte Ideenkarte mit der Lok.



- ② Legt die **Ideenkarten** offen aus.



3 Mischt die 4 Reihenfolgekarten und teilt jeder von euch eine Karte aus. Diese bestimmen eure Zugreihenfolge in der ersten Runde. Legt die Karten mit der Zahlenseite offen vor euch aus.

HINWEIS: Die Karten haben unterschiedliche Rückseiten, mischt und teilt sie daher möglichst „blind“ aus oder bestimmt die Reihenfolge anderweitig.



4 Mischt die Spielendekarten verdeckt. Legt dann 2 der Karten unesehen zurück in die Schachtel. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel bereit.



5 Stellt die 2 türkisfarbenen Arbeiter auf dieses Feld. Den einzelnen holzfarbenen Arbeiter stellt ihr auf die offen ausgelegte Ideenkarte mit dem Arbeiter.



6 Legt die Münzen als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.





7 Die Verdoppler legt ihr ebenso als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.




8 Trennt zunächst die Ingenieurinnen nach **A** und **B**.
 Eine Ingenieurin hat keinen Buchstaben. Legt diese zusammen mit einer Münze auf die offen ausgelegte Ideenkarte mit der Ingenieurin.
 Mischt den **A**- und den **B**-Stapel getrennt. Legt dann die obersten 4 Ingenieurinnen vom **B**-Stapel auf die Felder (6) (5) (4) (3).
 Vom **A**-Stapel legt ihr die obersten 3 Ingenieurinnen auf die rechten Felder (2) (1) (40).
 Auf die beiden horizontalen Felder legt ihr die Ingenieurinnen mit der hellen Seite nach oben (die Plättchen haben eine bestimmte Form, so dass sie, wenn sie passend auf dem Feld liegen, die richtige Seite zeigen).
 Übrige Ingenieurinnen legt ihr zurück in die Schachtel.

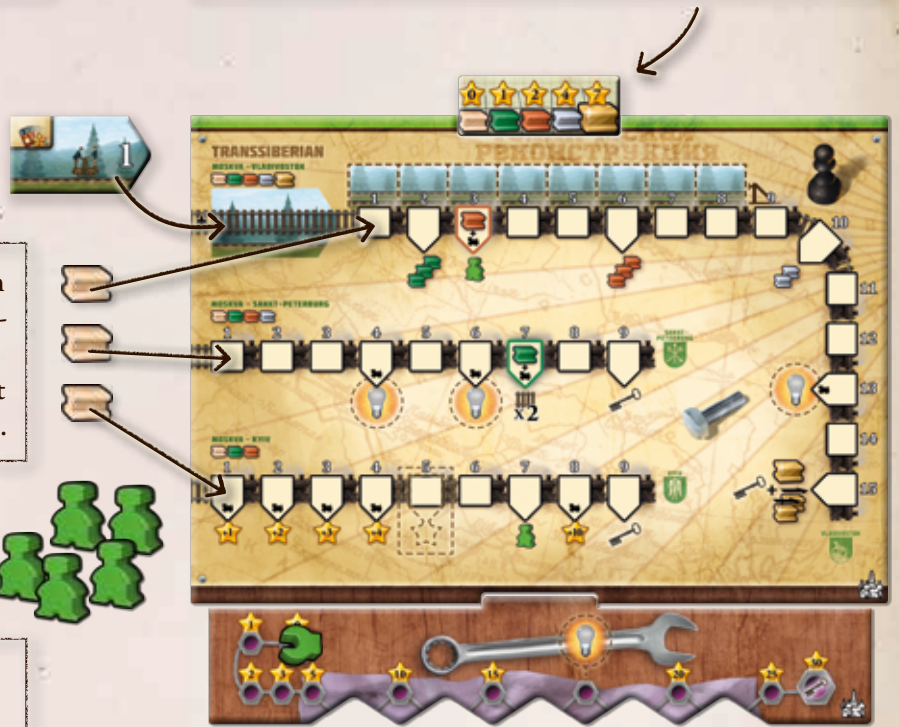
AUFBAU UND VORBEREITUNG

1 Nimm dir das **Russlandtableau**  in deiner Farbe.

2 Lege das **Gleispunkte-Plättchen** mit dieser Seite nach oben in die Lücke oben an deinem Tableau. 




3 Lege deine **1er-Lok** auf das eingezeichnete Feld.



4 Stelle je eines deiner **holzfarbenen Gleise** auf das erste Feld jeder Strecke. Die restlichen Gleise legst du griffbereit zur Seite. Du bekommst sie erst später im Verlauf des Spiels. 



5 Stelle 5 **Arbeiter** deiner Farbe zu deinem Tableau. 2 **weitere** stellst du zu den weiteren Gleisen, du bekommst sie erst später im Verlauf des Spiels. Der übrige Arbeiter wird für dieses Spiel nicht benötigt und kommt zurück in die Schachtel.



6 Stecke die **Industrieleiste**  unten in das Tableau. Dann nimm dir einen deiner **Schraubenschlüssel**  und stelle ihn auf das Startfeld. 

7 Leg die **Ideenplättchen** über deinem Tableau aus und lege deinen 2.  sowie die **20-Punkte Medaille** zu den jeweiligen Ideenplättchen. 



8 Du beginnst das Spiel mit 1 Münze, die du zu deinen Arbeitern legst.



9 Stelle die **Büste** auf das Feld der Reihenfolgeleiste, das auf deiner Reihenfolgekarte abgebildet ist.

10 Legt die **Startbonuskarten** aus. Die Spieler*in auf Platz 4 der Reihenfolgeleiste sucht sich zuerst eine der Karten aus. Aus den restlichen Karten nimmt sich nun Spieler*in 3 und anschließend Spieler*in 2 eine Karte. Die Startspieler*in erhält keine Karte.

Dann führen alle Spieler*innen, die eine Karte bekommen haben, diese aus. Dies sind einfache Aktionen, die ihr in Kürze kennenlernen werdet. Im Anschluss legt ihr alle diese Karten zurück in die Schachtel.



EINFÜHRUNG UND GRUNDLAGEN

Im Jahr 1835 beauftragte Zar Nikolaus I. den Bau der ersten russischen Eisenbahnstrecke. Die etwa 27 km lange Strecke verband Sankt Peterburg mit Zarskoje Selo (heute Puschkin) und wurde 1837 offiziell eröffnet. Sie legte den Grundstein für tausende Kilometer von Bahngleisen, die heute durch das ganze Land verlaufen. In diesem Spiel ist es euer Ziel, die Entwicklung der Eisenbahnen in Russland am schnellsten und effizientesten voranzutreiben. Neben dem Streckenbau werdet ihr neue Lokomotiven kaufen, die Industrialisierung weiterentwickeln und weitere Arbeiter und Ingenieurinnen anheuern. All dies, um möglichst viele Punkte zu bekommen.

ALLGEMEIN: EINEN SPIELZUG AUSFÜHREN

Ihr führt nacheinander eure Züge aus. Dies macht ihr so lange, bis alle gepasst haben. Dann folgt eine Wertung und die Runde endet. Das Spiel zu viert läuft über 7 Runden. Nach einer kleinen Schlusswertung gewinnt die Spieler*in mit den meisten Punkten.

Wenn du am Zug bist, **musst** du eine **Aktion ausführen** oder **passen**. Um eine Aktion auszuführen, wählst du zunächst ein **unbesetztes Aktionsfeld**. Dort setzt du die **benötigte Anzahl Arbeiter** ein und führst die abgebildete Aktion aus.



- ★ **ACHTUNG:** Durch Aktionsfelder auf dem **Spielplan** (und dort liegende **Ingenieurinnen**) erhältst du **direkte Aktionen**. Alle anderen Aktionen sind (wenn nicht explizit benannt) **indirekt**.

Dabei musst du Folgendes beachten:

- Du musst ein **freies** Aktionsfeld wählen, also eines, auf dem noch kein Arbeiter steht (und keine Münze liegt).
- Du musst **genau** die Anzahl der auf dem Feld abgebildeten Arbeiter (1, 2 oder 3) einsetzen.
- Du musst die Arbeiter aus deinem **persönlichen Vorrat** auf das Aktionsfeld stellen.
- Du musst pro Zug **genau 1 Aktionsfeld** besetzen oder passen.

- ★ Du musst die **direkte** Aktion **vollständig ausführen**.
- **HINWEIS:** Ingenieurinnen, die bei dir liegen, sind **indirekte** Aktionen. Du kannst diese auch nur **teilweise ausführen**.

- ★ Aktionen die du erhältst, werden zu deinem **Aktionspool** hinzugefügt. Das bedeutet, dass du Aktionen, die du **innerhalb deines Zuges** zur Verfügung hast, in **beliebiger Reihenfolge** ausführen kannst. Indirekte Aktionen darfst du auch verfallen lassen.

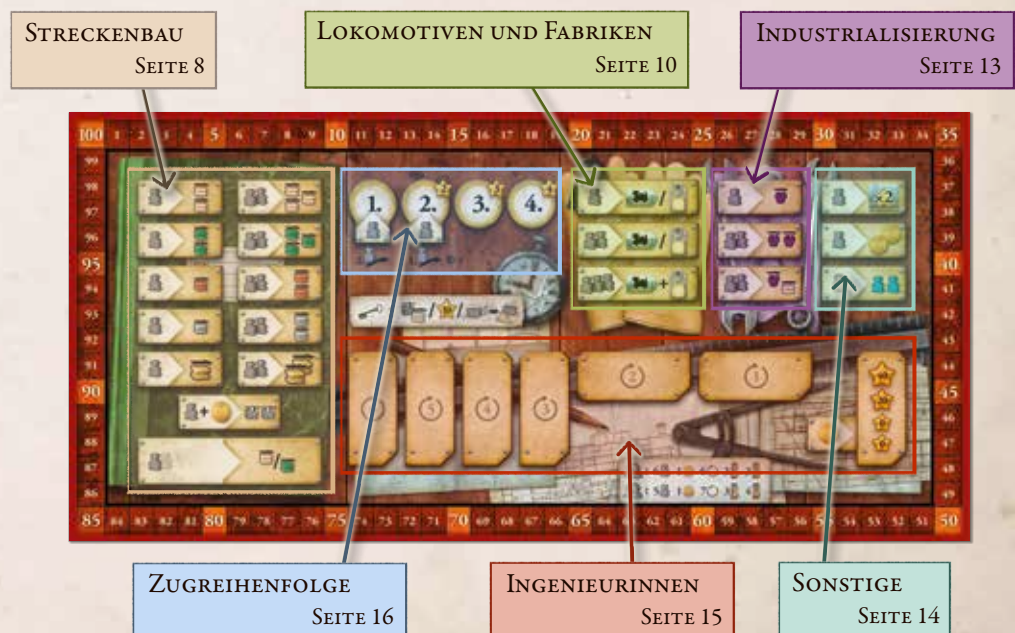
! **ACHTUNG:** Du darfst Aktionen **niemals** für deinen nächsten Zug aufheben.

AKTIONSFELDER

Es gibt verschiedene Arten von Aktionsfeldern, die auf dem Spielplan in 6 verschiedene Bereiche gegliedert sind.

Die einzelnen Bereiche und ihre Aktionen werden wir dir auf den folgenden Seiten nach und nach erklären.

HINWEIS: Die „Zettel“ ohne sind **keine** Aktionsfelder. Der untere zeigt das benötigte Material beim Spielaufbau (S. 4). Der obere zeigt die Aktionen des Schlüssels (S. 19).





STRECKENBAU

EIN SCHRITT NACH DEM ANDEREN

UM DEINE STRECKEN ZU BAUEN BENÖTIGST DU:



Die Aktionsfelder zum Streckenbau

Und die Gleise



holzfarben

grün

bronze

silber

gold

Der Streckenbau mit seinen Aktionen ist einer der wichtigsten Bereiche im Spiel.

Du hast auf deinem Tableau 3 Eisenbahnstrecken aufgezeichnet, die du im Spielverlauf bauen willst. Je besser die Strecken ausgebaut sind, desto mehr Punkte bringen sie dir am Ende jeder Runde.

Die 3 Strecken auf dem Tableau nennen wir nachfolgend:

Strecke 1: **TRANSIB** →

Strecke 2: **PETERBURG** →

und Strecke 3: **KYIV** →

WIE BAUST DU STRECKEN?

Du wählst eines der freien Aktionsfelder für den Streckenbau und setzt darauf die benötigten Arbeiter ein. Dadurch erhältst du die angegebenen Schritte mit dem Gleis. Du rückst also ein entsprechendes Gleis auf deinem Tableau um so viele Felder nach vorne, wie auf dem Aktionsfeld angegeben ist.

BEISPIEL 1:

① Du stellst 2 Arbeiter auf dieses Aktionsfeld.



② Dann rückst du das Gleis um 3 Schritte nach vorne.

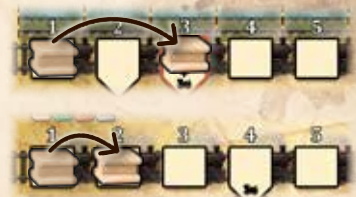


Du darfst die Schritte auch beliebig auf deine Strecken verteilen und musst nicht mit Strecke 1 beginnen.

BEISPIEL 2:

② Du rückst zuerst das Gleis auf **einer** Strecke um 2 Felder nach vorne. Dann rückst du das Gleis auf **einer anderen** Strecke um 1 Feld nach vorne.

Du hast wieder insgesamt 3 Gleisschritte gemacht (beziehungsweise 3 dieser Gleise gebaut).



Damit ist die Aktion zu Ende.

Um im Laufe des Spiels mehr Punkte zu erzielen, solltest du deine Strecken weiter ausbauen. Ein höherwertiger Ausbau wird durch Gleise in anderen Farben dargestellt. Anders als die Gleise stehen dir diese jedoch nicht von Anfang an zur Verfügung.

WIE BAUST DU GLEISE IN ANDEREN FARBEN?

Um Gleise in den anderen Farben bauen zu können, musst du diese erst einmal bekommen. Dazu musst du auf deinem Tableau bestimmte Felder mit dem Gleis erreichen.

BEISPIEL: Hast du das Feld 2 auf der Strecke **TRANSIB** mit dem Gleis erreicht oder überschritten, nimmst du dir sofort die 3 Gleise aus deinem Vorrat. Du legst diese Gleise links neben dein Tableau, je eines neben jede Strecke. Ab sofort darfst du diese auch bauen.



BEISPIEL:

Du wählst dieses Aktionsfeld.



Mit dem ersten Schritt setzt du das Gleis auf Feld 1 einer Strecke ein. Mit dem zweiten Schritt rückst du das Gleis um ein Feld nach vorne.



Sobald du die Gleise einer weiteren Farbe erhalten hast, kannst du die entsprechenden Aktionsfelder nutzen und so diese Gleise bauen. Auch hier gilt: wählst du ein entsprechendes Aktionsfeld, rückst du das oder die Gleise auf deinem Tableau um so viele Schritte weiter, wie das Aktionsfeld angibt.

	Erreichst oder überschreitest du mit dem Gleis Feld 6, nimmst du dir 3 Gleise.		... auf Feld 10 2 Gleise.		...und auf Feld 15 1 Gleis.
--	--	--	----------------------------	--	------------------------------

HINWEIS: Auf den Strecken sind noch viele weitere besondere Felder. Diese werden auf Seite 18 und 19 ausführlich erklärt.

DAS MUSST DU BEIM GLEISBAU BEACHTEN

- Du musst Gleise in einer **bestimmten Reihenfolge** bauen: Zuerst immer das Gleis, dann das , das , das und zuletzt das Gleis.
- Ein nachfolgendes Gleis musst du immer auf ein freies Feld ziehen. Ein Gleis kann **niemals** mit dem vorderen Gleis gleichziehen oder dieses überholen.
- Wenn du in einem Zug mehrere Schritte bekommst, darfst du diese immer auf unterschiedliche Strecken verteilen.
- Nicht alle Gleise darfst du auf allen Strecken bauen. Welche Gleisfarben du auf welcher Strecke bauen darfst, ist auf dem Streckentableau abgebildet.



DIE BEIDEN UNTEREN AKTIONSFELDER IM BEREICH STRECKENBAU



Um dieses Aktionsfeld zu nutzen, musst du zusätzlich zu dem Arbeiter 1 Münze (siehe S. 14) aus deinem Vorrat einsetzen (hinlegen). Dann erhältst du 2 Gleisschritte deiner Wahl.

Diese kannst du wie immer auf eine oder mehrere Gleise und Strecken aufteilen.

HINWEIS: Du darfst nur Schritte mit Gleisfarben gehen, die du bereits bekommen (freigeschaltet) hast.

BEISPIEL:

Du rückst nun zuerst das und dann das Gleis um jeweils 1 Feld nach vorne.



Dieses Aktionsfeld ist das einzige im Spiel, das mehrmals pro Runde genutzt werden kann.

Stellst du 1 deiner Arbeiter auf dieses Feld, machst du 1 Schritt mit einem oder einem Gleis. Das Aktionsfeld ist danach nicht besetzt, sondern kann von allen Spieler*innen (auch von dir) weiterhin genutzt werden.

- ! **ACHTUNG:** Du darfst pro Zug immer nur 1 Arbeiter auf diesem Feld einsetzen.

BEISPIEL:

Obwohl **du** bereits zuvor 1 Arbeiter eingesetzt hast, bleibt dieses Aktionsfeld weiterhin für alle Spieler*innen verfügbar. So stellt **Blau** später auch einen Arbeiter auf das Aktionsfeld und erhält einen oder Gleisschritt.





ZUM LOKOMOTIVENBAU BENÖTIGST DU:

Die Aktionsfelder zum Lokomotivenbau

Und die Auslage mit den Lokomotiven.



WIE BAUST DU EINE LOKOMOTIVE?

Du stellst die benötigte Anzahl Arbeiter auf eines der Aktionsfelder für den Lokomotivenbau. Dann nimmst du dir aus der Auslage eine der Loks vom Stapel mit der **niedrigsten Zahl** und legst sie an eine deiner 3 Strecken an.

! ACHTUNG: Beide 10er-Lok Stapel stehen gleichzeitig zur Verfügung, sobald die 9er-Loks aufgebraucht wurden.

BEISPIEL:

Du nimmst dir eine 2er-Lok ...

... und legst sie an deine Strecke PETERBURG an.



An den Strecken **PETERBURG** und **KYIV** darf jeweils 1 Lok liegen, an der Strecke **TRANSSIB** bis zu 2 Loks. Die Zahl auf den Loks gibt an, wie viele Felder weit sie „fährt“, d.h. wie viele Felder sie erreicht.

Die 1er-Lok, die ihr alle bei Spielbeginn habt, erreicht nur Feld 1.



Die 4er-Lok erreicht die Felder 1-4 einer Strecke.

Die Strecke **TRANSSIB** ist die einzige Strecke im Grundspiel, an der 2 Loks liegen dürfen. Eine Lok liegt, wie auch bei den anderen Strecken, links neben dem Tableau, die andere auf dem eingezeichneten Feld auf dem Tableau. Liegen 2 Loks an der Strecke **TRANSSIB**, so werden die Zahlen beider Loks **zusammenggezählt**, um zu bestimmen, welche Felder erreicht werden.

WELCHEN NUTZEN HABEN LOKOMOTIVEN EIGENTLICH?

Bei der Wertung der Strecken am Rundenende (siehe S. 20) bekommst du nur für die Felder Punkte, die du mit deinen Loks erreichst.

Zusätzlich werden einige besondere Felder erst dann aktiv, wenn die Strecke bis dorthin gebaut ist und die Lok dieses Feld erreicht. Das erklären wir euch genauer auf S. 19.

BEISPIEL:



KANST DU LOKOMOTIVEN AUFWERTEN?

Ja, eine bereits an einer Strecke liegende Lok kannst du gegen eine Lokomotive mit einer **höheren Zahl** austauschen.

BEISPIEL:

① Du nimmst dir eine 4er-Lok und legst diese an deine Strecke **TRANSSIB** an. Dort liegen bereits eine 3er-Lok und die 1er-Lok vom Spielbeginn. Du entscheidest dich, die 1er-Lok auszutauschen.



Die „alte“ Lok ist nicht verloren. Du kannst sie an eine deiner beiden anderen Strecken anlegen.

② Du legst die 1er-Lok, die du gerade ausgetauscht hast, an deine Strecke **KYIV** an, die noch keine Lokomotive hat.



Legst du eine „alte“ Lok an eine Strecke, die bereits eine Lok hat, so kann es zu einer „Kettenreaktion“ kommen.



In einem späteren Zug legst du eine 4er-Lok an deine Strecke **PETERBURG** an. Dort liegt bereits eine 2er-Lok, die du dafür von der Strecke entfernst.

Diese 2er-Lok legst du an die Strecke **KYIV** und entfernst die 1er-Lok von dort.

Die 1er-Lok kannst du in diesem Beispiel an keine deiner Strecken anlegen.

ZUR ERINNERUNG: Eine Lokomotive darfst du immer nur an eine Strecke anlegen, an der keine oder eine Lokomotive mit einer niedrigeren Zahl liegt. Du darfst auch aufhören auszutauschen, obwohl du noch weiter austauschen könntest.

WAS PASSIERT MIT LOKS, DIE DU NICHT MEHR ANLEGEN KANNST ODER WILLST?

Eine Lokomotive, die du nicht mehr anlegen kannst oder willst, musst du auf die violette Seite drehen und neben die Auslage mit den anderen Lokomotiven legen. Zurückgelegte Lokomotiven können im weiteren Spielverlauf nur noch als **Fabriken** eingesetzt werden.

Was es damit auf sich hat, werden wir gleich bei den Fabriken sehen.



Die 1er-Lok kannst du an keiner deiner Strecken anlegen. Du drehst sie daher um und legst sie als Fabrik in den Vorrat zurück.

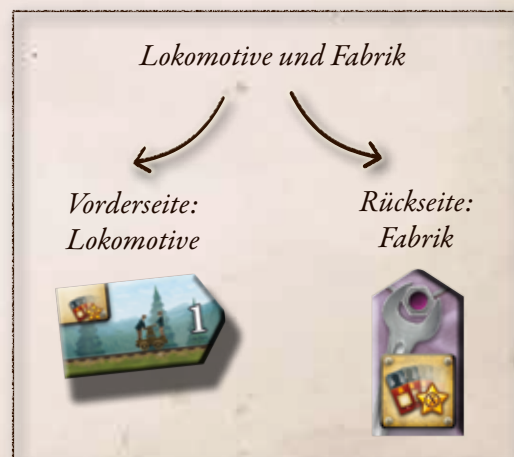
! ACHTUNG: Solange du freie Lokplätze hast, musst du Loks an deine Strecken legen und kannst sie nicht als Fabrik zurücklegen.

FABRIKEN

Auf der Rückseite der Lokomotiven sind Fabriken abgebildet. Fabriken benötigst du, um die Industrialisierung voranzutreiben. Wie du du dadurch Punkte und weitere Vorteile bekommst, erklären wir dir auf S. 13.

Jede Fabrik hat eine bestimmte Aktion. Die Aktion der Fabrik ist zur Erinnerung klein auf der Lokomotivenseite dargestellt.

Alle 4 Fabriken eines Wertes haben jeweils die gleiche Aktion. Lediglich bei den 10er-Loks gibt es 2 verschiedene. Diese beschreiben wir dir auf S. 48.





LOKOMOTIVEN UND FABRIKEN

WIE BAUST DU FABRIKEN?

Für den Bau von Fabriken werden die selben Aktionsfelder verwendet wie für den Bau von Lokomotiven. Auch hier wählst du eines der Aktionsfelder und setzt die benötigten Arbeiter ein. Dann nimmst du dir, genau wie beim Lokomotivenbau, eine der Lokomotiven vom **Stapel mit der niedrigsten Zahl**. Dann drehst du die Lok auf die **Rückseite** und legst sie als **Fabrik** in eine der 5 Lücken deiner Industrieleiste. Du füllst diese von links nach rechts.

BEISPIEL:

Du nimmst dir eine 2er-Lok ...

... drehst sie auf die Rückseite und legst sie in deine Industrieleiste.



Sind alle 5 Lücken gefüllt, darfst du Fabriken austauschen. Wenn du eine neue Fabrik bauen willst, legst du zuerst eine deiner ausliegenden Fabriken mit der violetten Seite nach oben zurück in die allgemeine Auslage neben die Loks. Dann legst du die neue Fabrik in die gerade entstandene Lücke. Du musst mit dem Austauschen **nicht** von links beginnen.

HINWEIS: *Wie die Fabriken genutzt werden, ist im folgenden Abschnitt „Industrialisierung“ beschrieben.*

WAS MUSST DU BEIM BAU VON LOKOMOTIVEN UND FABRIKEN BEACHTEN?

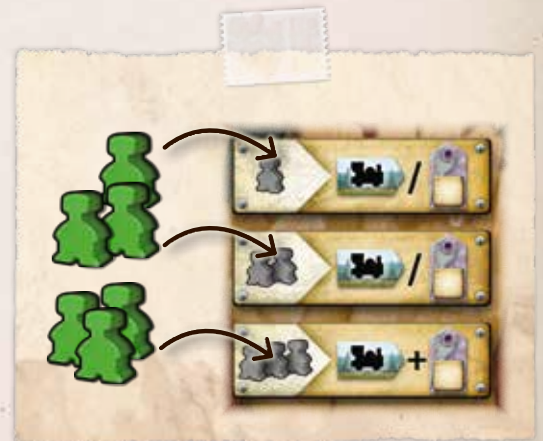
Die Lokomotiven liegen in getrennten Stapeln oberhalb des Spielplans aus. Jeder Stapel besteht aus Loks mit der gleichen Zahl, jeweils so viele wie Spieler*innen (also 4x 2er, 4x 3er usw. im 4 Personen Spiel).

Du darfst nur Loks vom Stapel mit der **niedrigsten Zahl** nehmen. Bei Spielbeginn ist dies der Stapel mit den 2er-Loks. Ist der 2er-Stapel aufgebraucht, darfst du Loks vom 3er-Stapel nehmen und so weiter.

AUSNAHME: Wenn du eine Fabrik bauen möchtest, hast du die **Wahl zwischen** der Lok mit der kleinsten Zahl **und** den bereits zurückgelegten Fabriken. (Natürlich nur, wenn es schon zurückgelegte Fabriken gibt. Wie eine Fabrik zurückgelegt wird, wurde auf S. 11 beschrieben.)

WAS SIND DIE UNTERSCHIEDE DER 3 AKTIONSFELDER?

- Das obere Aktionsfeld funktioniert wie gerade eben beschrieben. Du setzt einen Arbeiter ein und nimmst dir 1 Lok und legst diese entweder als Lok an eine deiner Strecken **oder** umgedreht als Fabrik in eine Lücke deiner Industrieleiste.
- Das mittlere Aktionsfeld hat genau den **gleichen Effekt**, du musst jedoch 2 Arbeiter einsetzen. Dieses Feld ist also einfach „teurer“.
- Auf das untere Aktionsfeld musst du 3 Arbeiter einsetzen. Du musst dann 1 Lok **und** 1 Fabrik anlegen. Du darfst nicht 2 Loks oder 2 Fabriken anlegen. Du hast die Wahl, ob du **zuerst die Lok anlegst und danach die Fabrik oder umgekehrt**.



HINWEIS: *Die Reihenfolge ist von Bedeutung, wenn du 2 Loks (eine verwendest du als Fabrik) mit unterschiedlicher Zahl bekommst, z.B.*

die letzte 3er-Lok und die erste 4er-Lok. Es erlaubt dir außerdem, zuerst die Lok bei dir anzulegen und dann eine ausgetauschte Lok wie auf S. 11 beschrieben als Fabrik zurück in die Auslage zu legen. Diese kannst du dann direkt als Fabrik einbauen.



INDUSTRIALISIERUNG

DER ANDERE WEG UM PUNKTE ZU BEKOMMEN

Eine weitere Aktionsmöglichkeit ist die Industrialisierung. Diese bringt Punkte bei der Wertung am Rundenende und erlaubt dir, die Aktionen der Fabriken zu nutzen.

Für die Industrialisierung benötigst du:



Die Aktionsfelder für die Industrialisierung,

die Industrieleiste unten an deinem Streckentableau,

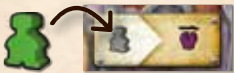
und den Schraubenschlüssel



WIE BAUST DU DEINE INDUSTRIE AUS?

Wählst du eines der oben gezeigten Aktionsfelder, erhältst du Industrieschritte. Für jeden dieser Schritte rückst du deinen auf der Industriestrecke nach vorne.

BEISPIEL:



Dieses Feld erlaubt dir 1 Schritt auf der Industriestrecke. Du rückst also deinen um ein Feld nach vorne.



WELCHE BEDEUTUNG HABEN DIE LÜCKEN AUF DER INDUSTRIELEISTE?

Nach den ersten 4 Schritten stehst du vor einer Lücke. Du darfst mit dem nicht in die Lücke ziehen und die Lücke auch nicht überspringen.



WIE KANNST DU DIESE LÜCKEN FÜLLEN?

Um weiter vorrücken zu können, musst du eine **Fabrik** in die Lücke bauen, so wie links unter „Wie baust du Fabriken“ beschrieben.

Damit „verlängerst“ du deine Industriestrecke.

Auf jeder Fabrik ist ein Industriefeld abgebildet, auf das du ziehen kannst. Nach jeder Fabrik befindet sich wieder ein aufgedrucktes Industriefeld auf der Industriestrecke, das nun auch erreichbar ist.

BEISPIEL:

Du hast eine Fabrik in die Lücke gebaut. Ab sofort kannst du auf die Fabrik und dann weiter auf das nächste Industriefeld ziehen.



HINWEIS: Nur wenn du alle 5 Lücken gefüllt hast, kannst du das Endfeld der Industriestrecke erreichen.

WAS PASSIERT, WENN EIN SCHRAUBENSCHLÜSSEL AUF EINE FABRIK ZIEHT?

Wenn du deinen auf eine Fabrik ziehst, erhältst du sofort die darauf abgebildete Aktion. Kannst du sie während deines Zuges nicht nutzen, verfällt sie wie üblich. Besondere Fabriken erklären wir auf S. 48.


BEISPIEL:

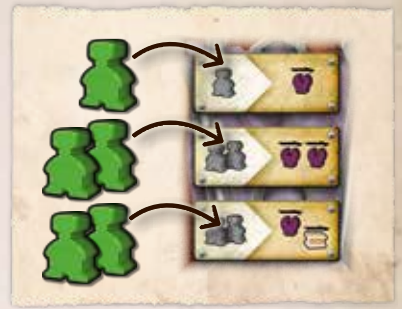


Mit deinem ersten Schritt landest du auf einer Fabrik. Du führst die Aktion dieser Fabrik aus. Danach machst du deinen zweiten Schritt.



WAS SIND DIE UNTERSCHIEDE DER 3 AKTIONSFELDER?

- Auf das obere Feld musst du **1 Arbeiter** einsetzen, um 1 Industrieschritt zu erhalten. Beim mittleren Feld sind es entsprechend 2 Arbeiter für 2 Industrieschritte.
- Auch auf das untere Feld musst du 2 Arbeiter einsetzen. Hier erhältst du 1 Industrieschritt und 1  Gleisschritt.



SONSTIGE AKTIONSFELDER

Neben dem Streckenbau, dem Bau von Lokomotiven und Fabriken sowie dem Vorantreiben der Industrialisierung gibt es weitere wichtige Aktionsfelder. Diese Aktionen sind sehr einfach auszuführen.

VERDOPPLER

Wählst du dieses Aktionsfeld, nimmst du dir einen Verdoppler aus dem Vorrat. Du legst ihn auf ein freies **Verdoppler-Feld**, welches sich oberhalb der Strecken befindet (im Grundspiel gibt es diese Felder nur bei der Strecke **TRANSIB**). Du musst die Felder von **links nach rechts** füllen. Auf jedem der Felder darf nur ein Verdoppler liegen.



Es spielt keine Rolle, ob unter einem Verdoppler bereits ein Gleis gebaut wurde oder nicht. Ein Verdoppler **verdoppelt** bei der Wertung den **Wert des Gleises** auf dem darunter liegenden Feld. Sind keine Verdoppler mehr im Vorrat, kann dieses Aktionsfeld nicht mehr genutzt werden.

MÜNZEN

Setzt du einen Arbeiter auf diesem Feld ein, nimmst du dir **2 Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie vor dir ab.

Die Münzen sind nicht begrenzt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass sie nicht ausreichen, behelft euch bitte mit eigenen.



WOFÜR WERDEN MÜNZEN BENÖTIGT?

- Münzen ersetzen Arbeiter. Anstelle eines Arbeiters darfst du in deinem Zug eine oder mehrere Münzen auf ein Aktionsfeld einsetzen. Das Aktionsfeld ist dann genau wie mit einem Arbeiter (von dir) besetzt.
- Du darfst auch Arbeiter und Münzen kombinieren.
- Zusätzlich gibt es Aktionsfelder, bei denen du immer eine Münze einsetzen musst.

! ACHTUNG: Münzen können Arbeiter ersetzen. Arbeiter können umgekehrt keine Münzen ersetzen.

- Auch ein Aktionsfeld, auf das eine Münze eingesetzt wurde, ist blockiert und kann in dieser Runde nicht nochmal genutzt werden. Im Gegensatz zu den Leiharbeitern (siehe nächste Seite) darfst du Münzen in die nächste Runde mitnehmen.

BEISPIELE:



Du setzt statt 1 Arbeiter 1 Münze ein, um das Aktionsfeld zu nutzen.



Du setzt 1 Arbeiter und 1 Münze ein.



Um dieses Aktionsfeld zu nutzen, musst du zusätzlich 1 Münze einsetzen. Du kannst auch 2 Münzen einsetzen.



Für dieses Aktionsfeld benötigst du keinen Arbeiter. Du musst jedoch eine Münze einsetzen (siehe auch nächste Seite).

DIE 2 LEIHARBEITER



Wenn du dieses Aktionsfeld wählst, nimmst du dir die beiden türkisfarbenen Arbeiter. Diese beiden „Leiharbeiter“ setzt du in **dieser Runde** ein, als wären es deine eigenen.

Du darfst sie jedoch nicht sofort verwenden, da du ja bereits eine Aktion ausgeführt hast.

Genau wie die Münzen kannst du Leiharbeiter alleine oder in Kombination mit deinen eigenen Arbeitern (und Münzen) einsetzen. Du darfst die Leiharbeiter nicht für die nächste Runde aufheben, **am Ende der Runde kommen sie wieder zurück auf das Feld.**

INGENIEURINNEN

EIGENE UND WECHSELNDE AKTIONSFELDER

Die Ingenieurinnen stellen dir während des Spiels ihre Fähigkeiten zur Verfügung und können bei Spielende Bonuspunkte bringen.

Dies ist der Bereich für die Ingenieurinnen auf dem Spielplan:



wechselnde Aktionsfelder

Anwerbefeld

WIE KANN ICH INGENIEURINNEN ANWERBEN UND NUTZEN?

Jede Runde kann **genau 1 Ingenieurin** angeworben werden. Die Ingenieurin, die in dieser Runde zur Verfügung steht, liegt auf dem **Anwerbefeld**.

Um diese Ingenieurin anzuwerben, musst du eine deiner Münzen einsetzen. Du nimmst die Ingenieurin vom Plan und legst sie mit der hellen Seite nach oben rechts neben dein Streckentableau.

BEISPIEL:

Du setzt 1 Münze ein und nimmst dir die dort liegende Ingenieurin ...



...und legst sie wie abgebildet rechts an dein Streckentableau.

Auf ihrer hellen Seite zeigen alle Ingenieurinnen ein Aktionsfeld. Hast du eine oder mehrere Ingenieurinnen neben deinem Tableau, darfst **nur du** das Aktionsfeld der Ingenieurin nutzen.

Die meisten Aktionen der Ingenieurinnen kennst du bereits von den Aktionsfeldern auf dem Spielplan. Sie sind lediglich stärker oder bringen zusätzlich Punkte. Einzelne spezielle Ingenieurinnen haben wir auf S. 48 erklärt.

Außerdem kannst du deine **eigenen** Ingenieurinnen auch dann nutzen, wenn du die Aktion **nicht vollständig** ausführen kannst.

DIE HORIZONTALEN INGENIEURINNEN – WECHSELNDE AKTIONSFELDER

Die Ingenieurinnen auf diesen beiden Feldern des Spielplans liegen so, dass ihre helle Seite oben liegt und sie ein Aktionsfeld zeigen. Diese Ingenieurinnen kannst du in dieser Runde nicht anwerben. Aber du kannst sie genauso nutzen, wie alle anderen direkten Aktionsfelder auf dem Spielplan. Um sie zu nutzen, musst du sie also auch **komplett** ausführen. Auch diese können nur einmal pro Runde genutzt werden.

BEISPIEL: *Du wählst das linke Aktionsfeld der beiden horizontalen Ingenieurinnen.*



Du nimmst dir einen Verdoppler. Zusätzlich bekommst du 5 Punkte, d.h. du rückst deine Lok auf der Zählleiste um 5 Felder weiter.



DIE 4 LINKEN FELDER



Die Ingenieurinnen auf diesen Feldern kannst du weder anwerben noch nutzen. Am Ende der Runde rücken jedoch alle Ingenieurinnen um **ein Feld nach rechts**.

Diese Ingenieurinnen werden also in den späteren Runden verfügbar. Sie liegen aus, damit du auch für die folgenden Runden planen kannst.

Wie die Ingenieurinnen weiter gerückt werden, ist auf Seite 22 beschrieben.



ZUGREIHENFOLGE

WER ZU SPÄT KOMMT, DEN BESTRAFT DAS LEBEN

Ob Gorbatschow das wirklich gesagt hat, ist zwar fraglich – unbestritten ist jedoch, dass es in diesem Spiel von Vorteil ist, frühzeitig am Zug zu sein.

DIE FUNKTION DER REIHENFOLGELEISTE

Die Zugreihenfolge wird durch die Reihenfolgeleiste bestimmt. Ihr führt eure Züge also nicht im Uhrzeigersinn aus. Die Spieler*in, deren Büste als Anzeigefigur auf dem vordersten Platz (ganz links) steht, ist in der Runde als Erste am Zug. Danach folgt die Zweite und so weiter. Nach der letzten Spieler*in in der Reihe folgt wieder die Erste.

Kannst oder willst du keinen Zug mehr machen, musst du passen und steigst damit aus der laufenden Runde aus. Um dies anzuzeigen, drehst du deine Reihenfolgekarte um und nimmst dir sofort die Punkte, die auf der Kartenrückseite angegeben sind. Die anderen Spieler*innen machen weiterhin reihum ihre Züge, bis alle gepasst haben.

HINWEIS: Auch wenn du keine Arbeiter mehr einsetzen kannst, musst du nicht sofort passen. Du kannst weiterhin Aktionsfelder nutzen, indem du Münzen einsetzt.



*Gelb ist Startspieler*in, danach folgen Blau, Du und zuletzt Rot. Dann beginnt die Reihe wieder bei Gelb.*

WIE KANN ICH AUF DER REIHENFOLGELEISTE NACH VORNE RÜCKEN?

Du kannst einen deiner Arbeiter auf das Aktionsfeld unter dem ersten oder unter dem zweiten Platz der Reihenfolgeleiste stellen. Dies bedeutet, dass du in der nächsten Runde an dieser Position spielst.

! ACHTUNG: Du darfst dich nicht auf das Aktionsfeld unter deiner momentanen Position stellen. Außerdem darfst du niemals beide Aktionsfelder besetzen.



WIE WIRD DIE ZUGREIHENFOLGE NEU SORTIERT?

Nachdem alle gepasst haben, nehmen die Spieler*innen, die Arbeiter hier eingesetzt haben, ihre Büsten von der Reihenfolgeleiste. Die anderen Büsten werden nach rechts (auf die hinteren Platzierungen) gerückt, um Platz zu schaffen. Dann stellt ihr eure Büsten auf das **Feld über eurem Arbeiter**.

BEISPIEL:



- ① *Du und Rot* nehmt eure Büsten von der Leiste.
- ② *Gelb* und *Blau* rücken nach rechts um Platz zu schaffen.
- ③ Dann setzen *Du* und *Rot* eure Büsten zurück auf die Felder der Leiste über euren Arbeitern.

SONDERFALL: Die Startspieler*in stellt einen Arbeiter unter das Feld 2 (z.B. um nicht allzuweit nach hinten verdrängt zu werden). Stellt dann keine Spieler*in einen Arbeiter unter Feld 1, wird die Reihenfolge nicht neu sortiert.



Gelb stellt einen Arbeiter auf Platz 2. Das Aktionsfeld unter Platz 1 bleibt jedoch leer. Die Reihenfolge ändert sich nicht.

SONDERFALL: Wie wir gesehen haben, ist es für das Sortieren der Reihenfolge wichtig zu wissen, welcher Spieler*in der Arbeiter auf dem Aktionsfeld gehört. Solltest du einen Leiharbeiter oder eine Münze einsetzen, so musst du diese sofort gegen einen bereits eingesetzten Arbeiter in deiner Farbe von einem anderen Aktionsfeld austauschen.

ARBEITER VON DER REIHENFOLGELEISTE VERSETZEN

Die Arbeiter, die ihr zum Festlegen der neuen Zugreihenfolge eingesetzt habt, haben noch einen weiteren Nutzen. Nachdem die Reihenfolge für die nächste Runde neu sortiert wurde, dürfen die Spieler*innen ihre Arbeiter von den beiden Aktionsfeldern der Reihenfolgeleiste noch versetzen und so eine weitere Aktion ausführen.

Zuerst muss die Spieler*in auf Position 2 ihren Arbeiter versetzen. Dazu nimmst du deinen Arbeiter von diesem Aktionsfeld und setzt ihn auf einem anderen, freien Aktionsfeld deiner Wahl ein – das kann auch eine eigene Ingenieurin sein. Du führst diese Aktion sofort aus.



BEISPIEL: Du setzt deinen Arbeiter auf diesem Feld ein und machst einen Schritt mir dem Gleis.

Anschließend versetzt auch die Spieler*in auf Position 1 ihren Arbeiter nach derselben Regel.

BEIM VERSETZEN IST FOLGENDES ZU BEACHTEN:

- Du darfst deinen Arbeiter nur auf Aktionsfelder versetzen, die **genau 1 Arbeiter erfordern** (du darfst also dazu keine weiteren Arbeiter, Leiharbeiter oder Münzen einsetzen).
- Auch im obigen Sonderfall (keine Änderung der Zugreihenfolge) darfst du deinen Arbeiter versetzen.
- Solltest du durch das Einsetzen dieses Arbeiters weitere Arbeiter oder Münzen erhalten, darfst du diese erst in der nächsten Runde einsetzen.

HINWEIS: Das unterste Feld beim Streckenbau ist immer verfügbar.



VERSCHNAUPAUSE

DIE HABT IHR EUCH VERDIENT

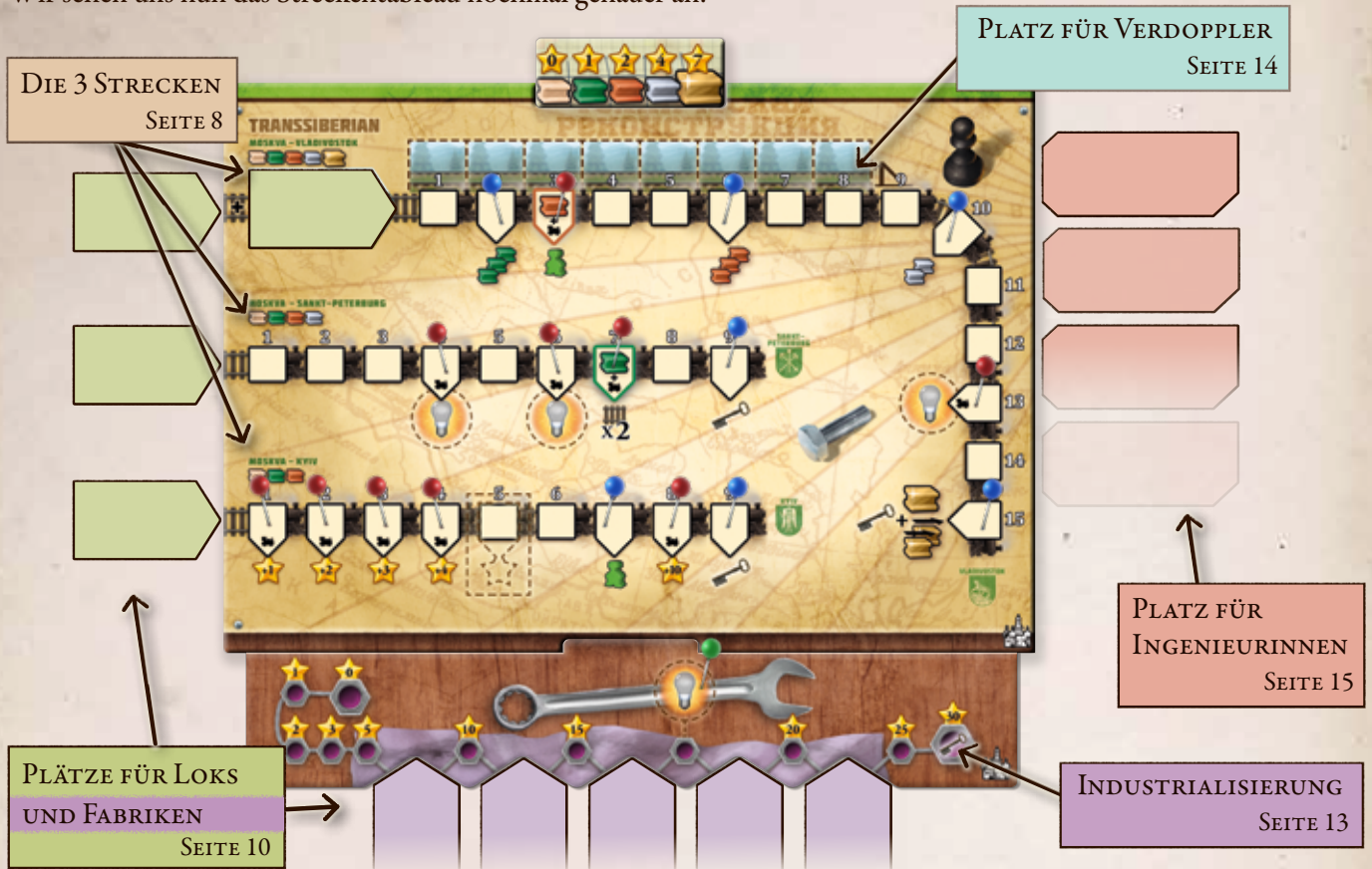
Wir haben nun die einzelnen Aktionsbereiche auf dem Spielplan abgehandelt. Damit ist auch ein Großteil geschafft.

- Wir sehen uns nun noch das **Streckentableau** genauer an und gehen kurz auf die besonderen Felder ein,
- danach folgt die **Wertung**
- und zuletzt noch einige **taktische Tipps**.
- Eine **Erklärung** verschiedener **Plättchen und Karten** im Spiel findet ihr hinten ab S. 46.



STRECKENTABLEAU

Wir sehen uns nun das Streckentableau nochmal genauer an.



DIE BESONDEREN FELDER AUF DEM STRECKENTABLEAU

Unter oder neben einigen Feldern auf dem Streckentableau sind **Vorteile** abgebildet, die du erhalten kannst. Im Grundspiel betrifft das die oben mit einer Stecknadel gekennzeichneten Felder, die wir dir nun kurz erklären.

★ ALLGEMEIN: Um den Vorteil eines besonderen Feldes nutzen zu können, musst du ein solches Feld **immer mit einem bestimmten Gleis erreichen**. Ist keine andere Gleisfarbe abgebildet, bekommst du den Vorteil sobald du das Gleis auf das Feld ziehst. Es passiert also nie etwas, wenn nicht mindestens ein Gleis auf ein Feld oder darüber hinaus gebaut wurde.

In machen Fällen musst du das Feld **zusätzlich** mit einer Lok erreichen , in anderen Fällen nicht . Dies nennen wir die Bedingung.

HINWEIS: Die Bedingung bleibt auch erfüllt, wenn du das Feld mit einem höherwertigeren Gleis überbaust.

Die Bedingung auf diesem Feld ist, dass du das Gleis daraufgezogen hast. Du benötigst aber keine Lok.

Dieses Feld musst du mit dem Gleis erreichen. Zusätzlich musst du das Feld mit einer Lok erreichen. Erst wenn du beide Bedingungen erfüllst, erhältst du den Vorteil.

FELDER, FÜR DIE KEINE LOK BENÖTIGT WIRD

Vorteil: Neue Gleise



Bei solchen Feldern erhältst du die jeweils unter dem Feld abgebildeten Gleise, wie auf S. 8 beschrieben.

Hier nimmst du dir ein Gleis.

Zusätzlich darfst du mit dem Gleis **bis zu 2 Schritte** machen. Dafür benötigst du wie immer freie Felder. Hast du diese nicht, verfallen 1 oder 2 Schritte.



★ Vorteil: Schlüssel



Erreichst du das **letzte Feld** einer Strecke mit dem Gleis, erhältst du sofort einen **Schlüssel**.

Das bedeutet, dass du sofort zwischen zwei möglichen Vorteilen wählen kannst: **entweder** du gehst einen Schritt mit einem und einen Schritt mit einem beliebigen Gleis **oder** du nimmst dir 10 Punkte (eine Übersicht findet ihr auf dem Spielplan). Die dritte Option ist nur relevant, wenn ihr mit der Asientableau spielt.



! ACHTUNG: Das Gleis darf niemals über das letzte Feld einer Strecke hinausgezogen werden.

HINWEIS: Du kannst Schlüssel auch an den Industriestrecken oder durch eines deiner Ideenplättchen erhalten.

Vorteil: neue Arbeiter

Erreichst du mit dem Gleis ein Feld mit diesem Symbol, erhältst du **sofort** einen zusätzlichen Arbeiter deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Diesen Arbeiter hast du für den Rest des Spiels zur Verfügung. Du kannst ihn auch in dieser Runde schon einsetzen.



📍 FELDER, FÜR DIE ZUSÄTZLICH EINE LOKOMOTIVE BENÖTIGT WIRD 🚂

Vorteil: neue Arbeiter

Auch über dieses Feld hast du die Möglichkeit, einen zusätzlichen Arbeiter zu bekommen. Dieses musst du mit dem Gleis und der Lok erreichen. Wie oben beschrieben erhältst du **sofort** einen Arbeiter deiner Farbe aus dem Vorrat.



Vorteil: Streckenverdopplung

Erreichst du dieses Feld mit deinem Gleis und der Lok, verdoppelst du die Punkte der gesamten Strecke bei allen künftigen Streckenwertungen.



Vorteil: Bonuspunkte

Erreichst du Felder dieser Art mit deinem Gleis und der Lokomotive, erhältst du bei allen folgenden Streckenwertungen zusätzlich die in den Sternen angegebenen Punkte. Diese Punkte sind kumulativ, du erhältst sie also jeweils komplett.



BEISPIEL: Steht eines deiner Gleise z.B. auf Feld 3 der Strecke **KYIV** und du hast mindestens eine 3er-Lok an der Strecke, erhältst du bei **jeder zukünftigen Wertung** dafür 6 Bonuspunkte (1+2+3 Punkte).

Vorteil: Ideenplättchen

Erreichst du eines dieser Felder mit dem Gleis und der Lok, wählst du eines deiner Ideenplättchen, führst die Aktion aus und legst es auf das gestrichelte Feld.



Jedes dieser Felder nutzt du genau **ein Mal** in dem Moment, in dem du die Bedingung erfüllst.

BEISPIEL:

Du hast an der Strecke **PETERBURG** eine 5er-Lok und rückst dein Gleis auf Feld 4 vor.

Du wählst eines deiner Ideenplättchen und führst dessen Aktion aus (siehe S. 46). Anschließend legst du das Plättchen auf das gestrichelte Feld um anzuzeigen, dass du dieses Ideenfeld sowie -plättchen nicht nochmals nutzen kannst.



📍 IDEENPLÄTTCHEN AUF DER INDUSTRIESTRECKE



Das besondere Feld auf der Industriestrecke musst du mit dem erreichen. (Hier baust du keine Gleise und es fährt auch keine Lok.) Dann verfahrst du genauso wie oben bei den Ideenfeldern beschrieben.

Auch dieses Feld kannst du nur ein Mal nutzen.

Am Ende jeder Runde, nachdem ihr alle gepasst habt, die Zugreihenfolge für die nächste Runde neu sortiert wurde und die Arbeiter unter der Zugreihenfolge gesetzt wurden, gibt es eine Wertung.

Für diese Wertung betrachtest du:


1. deine 3 Strecken auf dem Tableau
2. deinen Fortschritt auf der Industriestrecke.

BEISPIEL: Dein Tableau bei einer Wertung



1. WERTUNG DER 3 STRECKEN

Grundsätzlich werden nur Felder gewertet, die von Lokomotiven erreicht werden.

Jedes Gleis (außer das ) auf einer Strecke kann Punkte bringen. Auf dem Plättchen oberhalb des Streckentableaus stehen die Punktwerte der Gleise.



Ein Gleis bringt Punkte für das Feld, auf dem es steht und für die freien Felder dahinter. Wir betrachten also leere Felder hinter einem Gleis so, als ob dort ein Gleis dieser Farbe stehen würde (= virtuelle Gleise).

Für die Wertung kannst du dir die Strecke so vorstellen:




Als Beispiel sehen wir uns nun die Strecken **TRANSIB**, **PETERBURG** und **KYIV** nacheinander an.


1 DIE WERTUNG DER STRECKE TRANSIB SCHRITT FÜR SCHRITT:



Du hast an der Strecke **TRANSIB** eine 6er- und eine 2er-Lok.

Zusammen erreichen diese das Feld 8. Du wertest also **nur** die Felder 1 bis 8.



 Auf den Feldern 1–3 liegen 3 bronzene Gleise (1 „echtes“ und dahinter 2 „virtuelle“). Jedes bronzene Gleis bringt 2 Punkte. Über Feld 1 liegt ein Verdoppler, das Gleis dort bringt damit 4 Punkte. Das ergibt 8 Punkte für die bronzene Gleise


 Auf den Feldern 4–7 liegen 4 grüne Gleise (1 „echtes“ und dahinter 3 „virtuelle“). Jedes grüne Gleis bringt 1 Punkt. Das ergibt 4 Punkte.

 Auf Feld 8 liegt ein „virtuelles“  Gleis. Das bringt 0 Punkte. (Das ist nicht viel, aber dafür einfach zu rechnen.)

Zusammen erhältst du 12 Punkte für die Strecke **TRANSIB**.

2 DIE WERTUNG DER STRECKE **PETERBURG**:


Die Punkte für die Gleise werden auf dieser Strecke genauso berechnet wie auf der Strecke **TRANSIB**.

Wichtig auf dieser Strecke ist das besondere Feld 7. Wenn du dieses Feld mit dem  Gleis und der Lokomotive erreichst, werden die Punkte auf der gesamten Strecke **PETERBURG** verdoppelt.




3 DIE WERTUNG DER STRECKE **KYIV**:

Auch hier werden die Punkte für die Gleise so berechnet wie auf den beiden anderen Strecken.


Wichtig auf der Strecke **KYIV** sind die besonderen Felder 1–4 und Feld 8. Wenn du diese mit dem  Gleis und der Lokomotive erreichst, erhältst du zusätzlich die im Stern angegebenen Bonuspunkte.

BEISPIEL: Du hast an der Strecke **KYIV** eine 2er-Lokomotive. Du wertest also nur die Felder 1 und 2.




Das  Gleis bringt 0 Punkte. Auf der Strecke ist noch kein anderes Gleis gebaut. Es bleibt also bei 0 Punkten für die Gleise. Das besondere Feld 1 bringt jedoch zusätzlich 1 Punkt, das besondere Feld 2 nochmals 2 Punkte. Du erhältst für diese Strecke also 3 Punkte.

2. WERTUNG DER INDUSTRIESTRECKE – WO STEHT DER SCHRAUBENSCHLÜSSEL?

Für die Industriestrecke erhältst du die Punkte, die über dem Feld angegeben sind, auf dem du mit deinem  stehst. Sind auf diesem Feld keine Punkte angegeben (z.B. auf einer Fabrik), so erhältst du die Punkte des nächstniedrigeren Feldes, auf dem Punkte angegeben sind.



BEISPIEL: Du stehst mit deinem  auf einer Fabrik. Da dort keine Punkte angegeben sind, erhältst du die Punkte des nächstniedrigeren Felds. Dort sind 5 Punkte angegeben.

Auf diese Weise wertet ihr nacheinander eure 3 Strecken auf dem Tableau und eure Industriestrecke.

BEISPIEL: Du erhältst bei dieser Wertung folgende Punkte:

Strecke **TRANSIB**: 12 Punkte

Strecke **PETERBURG**: 0 Punkte

Strecke **KYIV**: 3 Punkte

INDUSTRIESTRECKE: 5 Punkte

Du erhältst insgesamt 20 Punkte, die du auf der Zählleiste nach vorne rückst.



NACH DER WERTUNG

Nachdem ihr alles gewertet habt, bereitet ihr die nächste Runde vor.

Ihr führt die folgenden Schritte aus:

- Ihr nehmt eure Arbeiter von den Aktionsfeldern zurück in euren persönlichen Vorrat.
- Ihr legt alle eingesetzten Münzen von den Aktionsfeldern zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Ihr stellt die beiden türkisfarbenen Leiharbeiter auf das Aktionsfeld zurück.
- Ihr rückt die Ingenieurinnen nach. Wie genau das funktioniert, erklären wir auf der nächsten Seite.



Rückt alle Ingenieurinnen um 1 Feld nach rechts. Wurde die Ingenieurin auf dem Anwerbefeld nicht genommen, legt ihr sie zurück in die Schachtel. Auf den horizontalen Feldern liegen die Ingenieurinnen immer auf der hellen Seite, auf den anderen Feldern auf der rotbraunen Seite.



HINWEIS: Das frei werdende Feld zeigt eine Zahl. Dies sind die Runden, die noch gespielt werden.

- Zuletzt nimmt sich jeder von euch noch die Reihenfolgekarte, die seiner neuen Position auf der Reihenfolgeleiste (siehe S. 16) entspricht und legt sie mit der Zahlenseite offen vor sich aus.



Dann beginnt die neue Runde.

! ACHTUNG! NUR FÜR DIE LETZTE RUNDE:

Zu Beginn der letzten Runde (bei 4 Spieler*innen die 7. Runde) legt ihr das Letzte-Runde-Plättchen mit dem Aktionsfeld nach oben auf die Markierung unter der Reihenfolgeleiste. In der letzten Runde wären die beiden Aktionsfelder für die Zugreihenfolge sinnlos. Stattdessen gibt es ein neues Aktionsfeld: 3 Industrieschritte.



★ SPIELENDENDE

Nach der normalen Wertung in der 7. Runde findet noch eine kleine Schlusswertung statt. Danach endet das Spiel. Bei der Schlusswertung rechnet ihr noch 2 Dinge ab: die SPIELENDENDEKARTEN und die MEHRHEIT DER INGENIEURINNEN.

SPIELENDENDEKARTEN



Jetzt deckt ihr eure gesammelten Spielendekarten auf.

HINWEIS: Oft wird jeder von euch nur **eine** solche Karte haben. Es gibt allerdings Möglichkeiten, die es erlauben, weitere Spielendekarten zu nehmen. Natürlich kann es auch vorkommen, dass einer von euch keine Spielendekarte hat, was aber nicht empfehlenswert ist.

Wofür und wie viele Punkte du bei den einzelnen Spielendekarten bekommst, wird auf S. 47 erklärt.

MEHRHEIT DER INGENIEURINNEN

Die Spieler*in mit den meisten Ingenieurinnen bekommt 40 Punkte. Die mit den zweitmeisten erhält 20 Punkte. Alle anderen erhalten keine Punkte. Bei Gleichstand entscheidet die Zahl auf den Ingenieurinnen: diejenige von euch mit der **höchsten Zahl auf einer ihrer Ingenieurinnen** gewinnt den Gleichstand. Spieler*innen ohne Ingenieurinnen gehen immer leer aus.

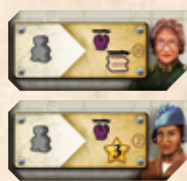


BEISPIEL:

Du hast diese
3 Ingenieurinnen



Blau hat diese
2 Ingenieurinnen



Rot hat diese
2 Ingenieurinnen



Gelb hat keine
Ingenieurinnen

Die Zahl auf der
Ingenieurin

Du hast die meisten Ingenieurinnen und erhältst 40 Punkte.

Blau und **Rot** haben gleich viele Ingenieurinnen. **Rot** hat unter den beiden am Gleichstand beteiligten Spieler*innen die Ingenieurin mit der höheren Zahl und erhält die 20 Punkte. **Blau** und **Gelb** gehen leer aus.

Nach dieser Schlusswertung endet das Spiel.

Die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich alle Beteiligten die Platzierung.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 UND 3 SPIELER*INNEN

2 SPIELER*INNEN

SPIELAUFBAU

- Legt den Spielplan mit der Rückseite nach oben aus. Die „durchgestrichenen“ Aktionsfelder sind in diesem Spiel nicht verfügbar.
- Legt von jedem Lokstapel 2 Loks zurück in die Schachtel (ihr benötigt jede Lok 1x pro Spieler*in).
- Ihr legt nur 6 Ingenieurinnen (3x **A**, 3x **B**) aus. Einen Hinweis dazu findet ihr unten auf dem Spielplan.
- Ihr beginnt das Spiel mit 6 statt mit 5 Arbeitern.
- Ihr erhaltet je 2 Münzen statt 1 Münze.



ABLAUF

- Ihr spielt nur 6 Runden.
- Ihr dürft euch auch auf das Aktionsfeld unter eurer aktuellen Position der Reihenfolgeleiste stellen.

3 SPIELER*INNEN

SPIELAUFBAU

- Legt von jedem Lokstapel 1 Lok zurück in die Schachtel.
- Ihr legt nur 6 Ingenieurinnen (3x **A**, 3x **B**) aus. Das ganz linke Feld im Ingenieursbereich bleibt leer. Einen Hinweis dazu findet ihr unten auf dem Spielplan.
- Ihr beginnt das Spiel mit 6 statt mit 5 Arbeitern.

ABLAUF

- Ihr spielt nur 6 Runden.



TAKTISCHE TIPPS

Lest diese Tipps bitte allen Spieler*innen vor dem ersten Spiel vor:

1. Achtet beim Streckenbau darauf, dass Platz für die wertvolleren Gleise vorhanden ist.
2. Achtet beim Bau bzw. Aufwerten der Loks möglichst darauf, dass die Loks besondere Felder erreichen können (z.B. bringt eine 2er-Lok auf der Strecke **PETERBURG** meist wenig).
3. Die wechselnden Aktionsfelder – Ingenieurinnen – sind besonders wertvoll.
4. Münzen sind flexibler als Leiharbeiter.
5. Es ist sehr empfehlenswert, mindestens 2 Ideenplättchen zu aktivieren.
6. Die Industrie bringt zu Beginn viele Punkte. Aber keine Panik, der Streckenbau zahlt sich später umso mehr aus.




GERMAN RAILROADS





MATERIAL UND AUFBAU

Am 7. Dezember 1835 wurde die nach dem bayerischen König Ludwig I. benannte Ludwigsbahn zwischen Nürnberg und Fürth eröffnet. Mit dieser etwa sechs Kilometer langen Strecke ist erstmals öffentlicher Personenverkehr mit der Bahn in Deutschland möglich. Nach englischem Vorbild hatte diese mit 1435mm „Normalspur“ und wurde zunächst mit der englischen Dampflokomotive „Adler“ betrieben.

Finanziert wurde der Bau der Eisenbahnstrecken bis 1871 vor allem durch private Gesellschaften. Auch ihr habt die Möglichkeit, durch den Ausbau wichtiger Verbindungen euer Einkommen zu steigern und euren Mitstreiter*innen damit immer einen Schritt voraus zu sein. Wer schafft es, sich die besten Strecken zu sichern und die Industrialisierung in Deutschland voranzutreiben?

Für **GERMAN RAILROADS** benötigt ihr das mit diesem  Symbol markierte Material. Bis auf ein paar Änderungen, die wir euch jetzt erklären, sind Spielaufbau und Ablauf gleich wie im Grundspiel.

- 1 Nimm dir das **Deutschlandtableau**  in deiner Farbe (dieses befindet sich auf der Rückseite deines Russlandtableaus).
Lege die **Industrieleiste**  unten an das Tableau an.



2 Legt alle 18 Streckenausbauten nach 2ern, 3ern und 4ern sortiert neben dem Spielplan aus.



3 Daneben legt ihr offen die 8 ovalen Einkommensplättchen und den lila Schraubenschlüssel.



4 Legt die neue Ideenkarte zu den anderen. Das darauf abgebildete neue Gleispunkte-Plättchen legt ihr dazu.

DEUTSCHLAND

AUFSCHWUNG UND VERÄNDERUNG

Das Deutschlandtableau zeigt wie üblich 3 Strecken. Anders als im Grundspiel sind diese jedoch noch nicht ganz fertig „geplant“. Das gibt dir die Möglichkeit, die Strecken an deine Spielweise anzupassen - wird dir aber auch einige Entscheidungen abverlangen. Du kannst den zukünftigen Streckenverlauf auf 3 Arten beeinflussen.

Diese benennen wir nachfolgend nach ihrem Startbahnhof:

Strecke **DRESDEN**
Strecke **MÜNCHEN**
und Strecke
NÜRNBERG-FÜRTH



Der oberste der 3 Bereiche für Streckenausbauten

Weiche

1. DIE WEICHE AUF DER STRECKE MÜNCHEN



Auf der Strecke **MÜNCHEN** musst du dich nach Feld 8 entscheiden, ob du nach **HAMBURG** oder nach **BERLIN** weiterbauen willst. Sobald du das Gleis auf der Strecke **MÜNCHEN** auf Feld 9 ziehst, musst du dich entscheiden auf welches der beiden Felder 9 du ziehst.

Der längere Streckenarm nach **HAMBURG** kann dir mehr Punkte einbringen. Nur hier kannst du die Gleise bekommen und einsetzen. Auf der kürzeren Strecke nach **BERLIN** hingegen erreichst du die besonderen Felder früher.

Dies bestimmt deinen weiteren Streckenverlauf. Du kannst deine Entscheidung für den Rest des Spiels nicht mehr ändern. Du kannst also nicht „zurück bauen“ und du musst auch die anderen Gleisfarben auf diesem Streckenarm bauen.



Du kannst nur entweder nach **HAMBURG** oder nach **BERLIN** bauen.

BEISPIEL:


Du stehst mit dem Gleis auf Feld 6 und machst damit 3 Schritte. Mit dem dritten Schritt erreichst du Feld 9. Du entscheidest sich dafür nach Hamburg zu bauen.




2. DIE STRECKENAUSBAUTEN


Auf den Strecken **DRESDEN** und **NÜRNBERG-FÜRTH** sind einige Lücken. Diese Lücken musst du mit den **Streckenausbauten** füllen.

Auf dem ersten Feld der gestrichelten Bereiche befindet sich jeweils eine Zwischenstation. Dies sind **HANNOVER** (auf der Strecke **DRESDEN**), sowie **WÜRZBURG** und **FRANKFURT** (auf der Strecke **NÜRNBERG-FÜRTH**).

Immer, wenn du mit dem  Gleis das erste Feld dieser Zwischenstationen erreichst, musst du sofort einen Streckenausbau auf dein Tableau legen.

Du musst dabei Folgendes beachten:

- Du darfst einen der offen neben dem Spielplan liegenden Streckenausbauten wählen, der genau in den umrandeten Bereich passt (2er, 3er, 4er).
- Du legst den Streckenausbau in den umrandeten Bereich der Zwischenstation und stellst das  Gleis auf das erste Feld des neuen Streckenausbaus.


Erfüllst du die Bedingung für ein besonderes Feld, erhältst du wie üblich den darauf abgebildeten Vorteil. Hast du noch weitere  Schritte zur Verfügung, darfst du diese natürlich auch noch ausführen.

HINWEIS: Erreichst du die Zwischenstation vor den anderen Spieler*innen, hast du eine größere Auswahl.





Zwischenstation *Hannover* und der Bereich für den 3er-Streckenausbau.

BEISPIEL:

- 1 Du erreichst Feld 4 der Strecke **NÜRNBERG-FÜRTH** mit dem  Gleis.
- 2 Du wählst einen der neben dem Spielplan ausliegenden 4er-Streckenausbauten und legst ihn in den gestrichelt umrandeten 4er-Bereich. Dann stellst du dein Gleis auf Feld 4 des neuen Streckenausbaus und kannst nun weitere Aktionen ausführen, falls vorhanden.



3. DAS SILBERNE GLEIS

Alle 3 Strecken auf dem Deutschlandtableau zeigen das  Gleis. Das bedeutet, dass du diese Gleisfarbe auch auf allen 3 Strecken bauen darfst. Allerdings hast du, genau wie im Grundspiel, nur 2  Gleise zur Verfügung. Du musst dich also entscheiden, auf welchen Strecken du silberne Gleise bauen möchtest.








BESONDERE FELDER





Die meisten besonderen Felder auf den Streckenausbauten kennt ihr bereits aus dem Grundspiel. Wie im Grundspiel gilt hier: Sobald du die Bedingung auf einem Feld erfüllst, erhältst du **einmalig** den darunter abgebildeten Vorteil. Diese Vorteile sind z.B. 2 Industrieschritte.

EIN ZUSÄTZLICHER SCHRAUBENSCHLÜSSEL

Sobald du dieses Feld mit dem  Gleis erreichst, nimmst du dir einen weiteren deiner  und stellst ihn auf das Startfeld deiner Industriestrecke. Ab jetzt hast du einen weiteren , mit dem du auf der Industriestrecke ziehen kannst. Dieser funktioniert wie der normale  und bringt Punkte, aktiviert Fabriken, usw. Es dürfen mehrere  auf einem Feld stehen.



Du darfst weiterhin das Ideenplättchen aktivieren, durch das du einen weiteren  erhältst. Auf diese Weise kannst du bis zu 3 bekommen. In diesem Fall nimmst du dir den lila  und stellst ihn auf das Startfeld der Industriestrecke.

ZUSÄTZLICHER ARBEITER



Erfüllst du die Voraussetzungen für dieses Feld, erhältst du sofort einen zusätzlichen Arbeiter (wie auch schon im Grundspiel).

HINWEIS: Du kannst dennoch nur maximal 2 zusätzliche Arbeiter bekommen.

EINKOMMEN



Sobald du die Bedingung für eines dieser Felder erfüllst, wählst du eines der **ovalen Einkommensplättchen**, die noch neben dem Spielplan liegen. Dieses legst du mit der Vorderseite nach oben vor dir ab.

Wenn du die Bedingung für ein weiteres dieser Felder erfüllst, wählst du ein weiteres Einkommensplättchen.

Du darfst jedes deiner Einkommensplättchen **einmal pro Runde** nutzen (auch bereits in der Runde, in der du es dir nimmst). Dadurch erhältst du die Aktion, die auf dem Einkommensplättchen abgebildet ist.



Dabei musst du Folgendes beachten:

- Du darfst Einkommensplättchen nur in **deinem Zug** nutzen.
- Du darfst **mehrere** Einkommensplättchen in einem Zug nutzen.
- Du darfst Einkommensplättchen nutzen bevor oder nachdem du eine Aktion (auch vor dem Passen) machst.
- Du darfst Einkommensplättchen auch nutzen, wenn du sie nicht vollständig ausführen kannst.
- Du darfst **keine** Einkommensplättchen nutzen, wenn du schon gepasst hast oder wenn du einen Arbeiter von der Reihenfolgeleiste versetzt und auch nicht während der Wertung.
- Nachdem du ein Einkommensplättchen genutzt hast, drehst du es auf die **Rückseite**.
- Nach der Wertung drehst du alle deine Einkommensplättchen wieder auf die **Vorderseite**.



Rückseite
(Pfeilsymbol)


BEISPIEL:

- 1 Du nutzt in deinem Zug eines der vor dir liegenden Einkommensplättchen. Du erhältst einen  und einen  Gleisschritt.
- 2 Danach drehst du das genutzte Einkommensplättchen auf die Rückseite. Du darfst es erst in der nächsten Runde wieder nutzen.



SPEZIAL-GLEISPUNKTE-PLÄTTCHEN



Wenn du diese Ideenkarte wählst, nimmst du dir das Spezial-Gleispunkte-Plättchen  und legst es oben an dein Tableau. Das Gleispunkte-Plättchen aus dem Grundspiel legst du zurück in die Schachtel.

Ab sofort erhältst du die dort angegebenen Punkte bei einer Wertung.

SONDERFALL: Hast du dein Gleispunkte-Plättchen gegen das Spezial-Plättchen ausgetauscht, darfst du das Ideenplättchen, bei dem du das Gleispunkte-Plättchen umdrehst, nicht mehr wählen. Das gilt auch andersherum: wenn du das Ideenplättchen bereits gewählt hast, darfst du diese Karte nicht mehr nehmen.






AMERICAN RAILROADS



MATERIAL UND AUFBAU

Seit Mitte des 19. Jahrhunderts spielten Eisenbahnen eine wichtige Rolle in den USA. Zunächst konzentrierten sich die bald zahlreichen Strecken an der Ostküste. Erst als in Kalifornien Gold entdeckt wurde, begann die Erschließung des Westens. Der Bau einer transkontinentalen Eisenbahnverbindung zwischen Pazifik und Atlantik wurde zur politischen und wirtschaftlichen Priorität. Zwei große Bahngesellschaften wurden mit dem Bau beauftragt: Die Central Pacific Railroad baute nach Osten, die Union Pacific Railroad nach Westen. Am 10. Mai 1869 schließlich trafen sich die beiden Strecken in der Nähe von Salt Lake City, der Hauptstadt von Utah. An der historischen Verbindung wurde mit dem letzten Schwellennagel der „Golden Spike“ eingeschlagen.

Um **AMERICAN RAILROADS** zu spielen benötigt ihr das mit diesem  Symbol markierte Material. Wir zeigen euch nun Schritt für Schritt, um welches Material es sich handelt und wie ihr dieses aufbaut. Bis auf die folgenden Änderungen ist der Spieldaufbau identisch mit dem Grundspiel.

- 1 Statt des Streckentableaus aus dem Grundspiel nimmst du dir das **Amerikatableau**  in deiner Farbe sowie die dazugehörige **Industrielleiste** .

- 2 Nimm dir die beiden **Geröllplättchen** in deiner Farbe. Eines davon legst du auf das Feld 8 der untersten Strecke in den dafür vorgesehenen Umriss. Das andere legst du auf das Feld 15 deiner unteren Industriestrecke.



③ Nimm dir eines der **Golden-Spike-Plättchen** und lege es zu deinem sonstigen Material.



④ Lege 3 der **Erledigtplättchen** zu deinem sonstigen Material.



⑤ Nimm dir jeweils eines der beiden neuen **Ideenplättchen** und lege es zu deinen anderen.

⑥ Ihr beginnt das Spiel von Anfang an mit euren **beiden Schraubenschlüsseln** . Stelle jeweils einen davon auf die beiden Startfelder der Industriestrecken.



⑦ Legt das **Aktientableau** neben dem Spielplan für alle Spieler*innen sichtbar bereit.

⑧ Nimm dir den **Kursmarker** in deiner Farbe und lege ihn auf das unterste Feld des Aktientableaus.



⑨ Legt die **8 Dividendenplättchen** so neben dem Aktientableau aus, dass die Aktionen auf der Vorderseite sichtbar sind.



⑩ Jedes der 3 **Stahlwerke** zeigt auf der Vorderseite eine bestimmte Lokomotive und ein -Zeichen. Auf der Rückseite ist das Stahlwerk einer Fabrik ähnlich. Legt nach dem Spielaufbau wie abgebildet jedes der 3 Stahlwerke rechts neben den auf dem Stahlwerk abgebildeten Lokstapel.



HINWEIS: Das Mutterplättchen benötigt ihr nur, falls ihr das *Amerikatableau* mit dem *Industrietableau* kombiniert (S. 46).

AMERIKATABLEAU

Auch das Amerikatableau zeigt drei Strecken. Ganz oben die Hauptstrecke **THE ROCKY MOUNTAINEER** von Los Angeles nach New Orleans. Die anderen beiden stellen jeweils eine Hälfte der transkontinentalen Eisenbahnstrecke dar: oben die Strecke **SACRAMENTO** aus dem Westen und unten **OMAHA** im Osten, welche sich beim Golden Spike treffen.


SPRENGUNGEN



Die beiden Geröllplättchen markieren blockierte Felder. So lange ein Geröllplättchen auf einem Feld liegt, darfst du weder ein Gleis, noch einen auf oder über dieses Feld ziehen.



Du musst diese Blockade also zunächst sprengen. Dazu musst du die Bedingung für eines der beiden Felder erfüllen, die das Sprengungs-Symbol zeigen. Diese befinden sich auf Feld 3 und 4 der obersten Strecke. Dann entfernst du sofort **eines** der beiden Geröllplättchen von deinem Tableau und legst es zurück in die Schachtel.

Du nimmst dir dafür sofort 10 Punkte. Auf das „freigeräumte“ Feld darfst du dann, wie üblich, ein Gleis bzw. den  ziehen.

Erfüllst du die Bedingung für das andere Feld, entfernst du auch das zweite Geröllplättchen wie oben beschrieben.

FELDER MIT MÜNZE

Drei Felder auf dem Amerikatableau zeigen neben dem Gleis einer bestimmten Farbe eine Münze als zusätzliche Bedingung.

Sobald du eines dieser Felder mit dem Gleis der abgebildeten Farbe erreichst, **darfst** du eine Münze bezahlen und nimmst dir den abgebildeten Vorteil (ein Aktienschnitt, siehe nächste Seite).

! ACHTUNG: Du darfst dies auch in einem deiner späteren Spielzüge noch machen.

SONDERFALL: Auch „passen“ gilt dabei als Spielzug. Die Ausschüttung des Aktienmarktes und das versetzen des Zugreihenfolge-Arbeiters, sind dagegen keine „eigenen“ Züge. Somit darfst du zu diesen Zeitpunkten keine Münze bezahlen, um den Vorteil zu erhalten.

Nachdem du die Münze bezahlt und dir den Vorteil genommen hast, legst du eines deiner 3 Erledigtplättchen auf den Vorteil, um anzuzeigen, dass du diesen bereits genommen hast. Du darfst wie üblich jeden abgebildeten Vorteil nur ein Mal nehmen.


HINWEIS: Die Erledigtplättchen benötigst du nur für die Felder mit den Münzen. Die übrigen Vorteile auf dem Streckentableau führst du wie üblich aus, sobald du die angegebenen Bedingungen erfüllt hast.



DER GOLDEN SPIKE

An dem Punkt, an dem sich beide Strecken treffen, befindet sich ein gestrichelt umrandetes Feld mit einem Bonus von +10 Punkten. Erfüllst du die Bedingung für das letzte Feld **einer** dieser beiden Strecken, so erhältst du bei jeder Streckenwertung 10 zusätzliche Punkte.

Erfüllst du die Bedingung **beider** Felder, so erhältst du auch den Bonus **zweimal**.



 **HINWEIS:** Diesen Bonus kannst du mit Hilfe des Golden-Spike-Ideenplättchen sogar noch zusätzlich (jeweils 25 Punkte) erhöhen.

! ACHTUNG: Der Golden Spike bedeutet nicht, dass die Strecken verbunden sind.
 • Ihr könnt die Gleise also nicht über das Ende hinausziehen oder Loks der Strecken kombinieren.



GLEISFARBEN

Jede der Strecken auf dem Amerikatableau zeigt alle 5 Gleisfarben, du darfst also Gleise in allen Farben bauen.

Allerdings hast du, genau wie im Grundspiel, nur 2  Gleise und 1  Gleis zur Verfügung. Du musst dich also entscheiden, auf welchen Strecken du diese Gleise bauen möchtest.



VERDOPPLER

Die Strecken **SACRAMENTO** und **OMAHA** zeigen jeweils 3 Verdopplerfelder, auf die du, genau wie bei der Hauptstrecke **THE ROCKY MOUNTAINEER**, Verdoppler legen darfst.

INDUSTRIELEISTE MIT 2 STRECKEN

Die Industrielleiste zeigt 2 Strecken. Du darfst Industrieschritte mit einem deiner Wahl ausführen und auch frei auf beide Strecken aufteilen. Für die untere Industriestrecke gelten die Regeln wie im Grundspiel.



Auf der oberen Industriestrecke darfst du auch auf Lücken und darüber hinweg ziehen. Statt wie üblich auf eine Fabrik zu ziehen, rückst du den Kursmarker auf das Industriefeld oberhalb der Lücke.

Liegt dort eine Fabrik, darfst du die Aktion der Fabrik ausführen. Liegt dort noch keine Fabrik, passiert auf dem Feld nichts.

HINWEIS: Falls du eine Fabrik in eine Lücke legst, über der der Kursmarker bereits steht oder an der er schon vorbei gezogen ist, so darfst du die Aktion der Fabrik nicht nutzen, da der Kursmarker bereits zuvor dort war.

Jeder Kursmarker ist fest einer bestimmten Industriestrecke zugeordnet. Du darfst also nicht die „Spur wechseln“.

AKTIENTABLEAU



Jedes Mal, wenn du auf deinem Streckentableau die Bedingung für ein Feld mit diesem Symbol erfüllst, machst du einen Aktienschnitt. Dazu rückst du mit deinem Kursmarker auf dem Aktien-tableau um eine Ebene nach oben.



Erreichst du als erste Spieler*in eine neue Ebene, so legst du deinen Kursmarker in der neuen Ebene ganz nach links. Dann wählst du eines der ausliegenden Dividendenplättchen und legst es auf das Feld mit dem Stern dieser Ebene. Führe nun die Aktion aus, die dieses Plättchen zeigt.

HINWEIS: Die erste Spieler*in, die eine neue Ebene erreicht, bestimmt also die Aktion für diese Ebene.

Erreichst du eine Ebene, in der bereits Kursmarker von einer oder mehreren Spieler*innen liegen, so legst du deinen Kursmarker rechts daneben. Dann darfst du die Aktion ausführen, die das Dividendenplättchen dieser Ebene zeigt.



! ACHTUNG: Bist du bereits auf der obersten Ebene und erhältst einen Aktienschnitt, lässt du deinen Kursmarker an seiner Position liegen. Du bekommst jedoch eine persönliche Ausschüttung.

PERSÖNLICHE AUSSCHÜTTUNG

Wenn eine persönliche Ausschüttung ausgelöst wird, erhältst du die Vorteile der Dividendenplättchen. Du bekommst die Vorteile der Ebene, auf der sich dein Kursmarker befindet und aller Ebenen darunter.

HINWEIS: Du darfst die Vorteile in beliebiger Reihenfolge nutzen und auch ganz oder teilweise auf die Vorteile verzichten.



BEISPIEL: *Blau* bekommt 5 Punkte, 1 Münze, 2 Industrieschritte und jeweils 1 1 und 1 Schritt.

DAS STAHLWERK

Nimmst du die letzte Lok von einem der Stapel, neben dem ein Stahlwerk liegt, so nimmst du dir zusätzlich zur Lok noch das Stahlwerk.

Du darfst das Stahlwerk umdrehen und wie eine normale Fabrik in eine Lücke in deiner Industrielleiste einbauen. Du darfst es jedoch auch zurück in die Schachtel legen. Dann führst du den Rest deines Zuges wie üblich aus.

Das Stahlwerk ist eine etwas schwächere Fabrik. Ziehst du einen Kursmarker auf das Stahlwerk, machst du einen Schritt mit einem Gleis.



Wenn du eine neue Fabrik baust, darfst du ein **Stahlwerk gegen die neue Fabrik austauschen**, auch wenn noch nicht alle 5 Lücken deiner Industrieleiste gefüllt sind. Das Stahlwerk legst du dann zurück in die Schachtel.

- ! **ACHTUNG:** Nach deinem Zug (in dem du ein Stahlwerk bekommen hast), führen alle Spieler*innen, beginnend mit dir, eine **allgemeine Ausschüttung** aus.

ALLGEMEINE AUSSCHÜTTUNG

Genau wie bei der persönlichen Ausschüttung nimmst du dir die Vorteile, die du bereits auf dem Aktientableau erreicht hast.

Danach folgen deine Mitspieler*innen in der **Zugreihenfolge** und erhalten ebenfalls alle Vorteile, die sie bisher mit ihrem Kursmarker erreicht haben.

BEISPIEL:

Rot nimmt die letzte 4er-Lok und das rechts daneben liegende Stahlwerk. Damit wird nach dem Zug eine allgemeine Ausschüttung ausgelöst. **Rot** bekommt 1 Münze und 1 Industrieschritt.

Danach ist **Gelb** an der Reihe und bekommt 1 Münze und 1 Industrieschritt.

Grün bekommt 1 Industrieschritt.

Zuletzt bekommt **Blau** 1 Münze, 1  Gleisschritt und 1 Industrieschritt.



- ! **ACHTUNG:** Diese Ausschüttung müssen die Spieler*innen sofort ausführen, wenn sie diese erhalten. Sie können die Aktionen nicht bis zu ihrem Zug aufheben.

DAS AKTIEN-IDEENPLÄTTCHEN

Wenn du dieses Ideenplättchen wählst, rückst du **zuerst** deinen Kursmarker um eine Ebene nach oben und führst die Aktion der neuen Ebene aus. **Zusätzlich** erhältst du eine persönliche Ausschüttung.

BONUS BEI SPIELLENDE



Die Spieler*in, deren Kursmarker auf dem Aktientableau am weitesten oben steht, erhält 20 Punkte. Diejenige auf der zweiten Position erhält 10 Punkte.

Bei Gleichstand bekommt die Spieler*in, die weiter links steht, die Punkte.




ASIAN RAILROADS



MATERIAL UND AUFBAU

Die erste Eisenbahn auf dem asiatischen Kontinent wurde 1853 in Indien in Betrieb genommen, was auch auf den Einfluss Großbritanniens zurückzuführen ist. Auch in China war es zunächst ein englisches Unternehmen, das 1876 die „Wusung-Bahn“ in Shanghai eröffnete. Erst 1909 wurde die erste von der chinesischen Regierung und unter der Leitung eines chinesischen Ingenieurs errichtete Strecke von Peking nach Zhangjiakou (später verlängert als Peking-Baotou) fertiggestellt. Die Geschichte der Eisenbahn in Japan begann 1872 mit einem Zug zwischen Tokio und Yokohama. In Korea wurde die erste Teilstrecke zwischen Noryangjin und Jemulpo sogar erst 1899 eröffnet.



Für **ASIAN RAILROADS** benötigt ihr das mit diesem  Symbol markierte Material. Bis auf ein paar Änderungen, die wir euch jetzt erklären, sind Spielaufbau und Ablauf so wie im Grundspiel.

① Nimm dir das **Asientableau**  in deiner Farbe.

② Nimm dir 3 **Baustellen-Plättchen** und lege je eines davon auf die eingezeichneten Lok-Plätze deines Tableaus.

③ Nimm die 3 **Wartungswagen** in deiner Farbe und stelle sie zu deinen Arbeitern.



- 4 Es gibt in dieser Erweiterung keine Industrieleisten. Legt stattdessen das **Industrietableau**  so neben den Spielplan, dass alle darauf zugreifen können. (Links oben seht ihr, welche Seite ihr je nach Anzahl der Spieler*innen benötigt). Legt je einen eurer  auf das Startfeld.




- 5 Nimm dir den Osaka-Streckenausbau in deiner Farbe und das dazugehörige Ideenplättchen.



- 6 Legt die neue Ideenkarte zu den anderen. Stellt dann die 3 lila Wartungswagen zusammen mit 1 Münze auf die Karte.



- 7 Legt die 2er-Loks, die ihr üblicherweise im Grundspiel verwendet, zurück in die Schachtel. Legt stattdessen die 2er-Loks mit diesem Symbol  an diesen Platz. Auch hier benötigt ihr so viele Loks wie Spieler*innen.



ASIEN-TABLEAU

Wie üblich gibt es auf dem Asientableau 3 Strecken, die wir nach ihrem Startbahnhof benennen: eine lange Strecke **BEIJING** ganz oben, die mittlere **SEOUL** sowie die Strecke **TOKYO** ganz unten.

BAUSTELLEN-PLÄTTCHEN



An der Strecke **BEIJING** dürfen 3, an der Strecke **SEOUL** 2 Loks liegen. Allerdings sind diese zusätzlichen, bereits eingezeichneten Lok-Plätze zu Beginn noch wegen Bauarbeiten gesperrt, was durch die darauf liegenden Baustellen-Plättchen angezeigt wird.



Durch das Erreichen bestimmter Felder (z.B. **TOKYO** 1) kannst du die Lok-Plätze freiräumen. Erfüllst du die Voraussetzungen für eines der Felder, musst du **sofort** ein Baustellen-Plättchen deiner Wahl entfernen und zurück in die Schachtel legen.

Anschließend kannst du das freigeräumte Feld ohne weitere Einschränkungen für Loks verwenden. Immer wenn du ein Baustellen-Plättchen entfernst, erhältst du 1 Industrieschritt **oder** 1 Münze.

WEITERE VORTEILE

Wie du siehst, gibt es auf diesem Tableau viele Vorteile, für die du verschiedene Voraussetzungen erfüllen musst. Die meisten davon kennst du bereits aus dem Grundspiel (S. 18, 19).



BONUSPUNKTE

Wie schon beim Grundspiel gibt es auch hier Felder, die Bonuspunkte bringen. Du erhältst bei allen folgenden Wertungen am Rundenende zusätzlich die in den Sternen angegebenen Punkte.

LOKOMOTIVE NEHMEN

Erfüllst du die Voraussetzungen für eines dieser Felder, erhältst du die Aktion "Lokomotivenbau" nach den üblichen Regeln (du darfst mit dieser Aktion keine Fabrik bauen).





SILBERNE GLEISE

Auf diesem Tableau kannst du die Gleise über zwei verschiedene Felder bekommen. Dazu musst du eines dieser Felder mit dem Gleis erreichen. Erreichst du zu einem späteren Zeitpunkt auch das andere Feld, bringt dies keinen Vorteil mehr.

OSAKA-STRECKENAUSBAU

Wählst du das neue Ideenplättchen, kannst du die Strecke **TOKYO** nach **OSAKA** weiterführen. Du legst dann sofort das Streckenausbau-Plättchen an den dafür vorgesehenen Platz, auch wenn du hier schon und gebaut hast (und höher sind nicht möglich).

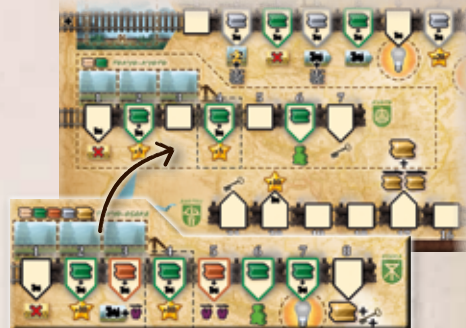
Die bisher gebauten Gleise, setzt du an gleicher Stelle wieder ein. Dir steht nun eine neue Strecke mit anderen Vorteilen zur Verfügung.

Die alten Vorteile kannst du nun nicht mehr erhalten, es zählen nur die sichtbaren vom Osaka-Streckenausbau. Du verlierst dadurch jedoch nichts, was du bereits erhalten hast.

HINWEIS: Hast du den Vorteil von Feld 1 (Baustellen-Plättchen) oder den von Feld 6 (neuer Arbeiter) bereits erhalten, kannst du diesen wie üblich nicht nochmal erhalten.

Mit dem Osaka-Streckenausbau kannst du das Gleis sowohl über Feld 8 der Strecke **OSAKA** als auch über Feld 17 der Strecke **BEIJING** erhalten. Die beiden Gleisschritte und den **Schlüssel** kannst du so 2 Mal erhalten.

! ACHTUNG: Bist du mit dem Gleis bereits auf oder über Feld 17 der Strecke **BEIJING** gezogen, wenn du den Osaka-Streckenausbau hinlegst, erhältst du den Schlüssel rückwirkend.



INDUSTRIETABLEAU

Statt einer Industrieleiste spielt ihr in dieser Erweiterung mit einem Industrietableau, das alle Spieler*innen gemeinsam nutzen. Von dort aus kannst du wie gewohnt auf der eingezeichneten Strecke mit deinem vorwärts laufen.

Es dürfen sich mehrere (auch einer Farbe) auf einem Feld befinden.

Wie üblich erhältst du bei jeder Wertung die Punktzahl, die du mit deinem erreicht hast. Hast du mehrere , erhältst du für **jeden** Punkte.

An manchen Stellen kannst oder musst du mit dem nächsten Schritt auf eine Fabrik ziehen. Die hier zu Beginn eingezeichneten Fabriken haben jedoch keine Verbindung zu den Industriefeldern.

Eingezeichnete Fabriken können daher nie betreten werden. Sie müssen zuerst überbaut werden weshalb du manchmal stehenbleiben musst. Den Bau einer Fabrik erklären wir jetzt:



WAS MUSS ICH BEIM BAU EINER FABRIK BEACHTEN?

Baust du eine Fabrik, legst du sie auf einen der eingezeichneten Fabrik-Plätze auf dem Industrietableau. Damit überbaust du die eingezeichnete Fabrik.

Auch die gebauten Fabriken darfst du später wieder überbauen. Jedoch erst, wenn **alle Plätze einer Ebene** mit einer Fabrik belegt sind. Erst dann darfst du die nächste Ebene beginnen.



BEISPIEL:

Du darfst also nur eine dritte Fabrik auf einen der Stapel legen, wenn an allen Plätzen bereits 2 Fabriken liegen.

WAS PASSIERT, WENN ICH EINE FABRIK BAUE?





Wenn du eine Fabrik gebaut hast, werden 2 Aktionen ausgelöst:

- 1 Du erhältst die Aktion der Fabrik, die du gerade **überbaust**. Das gilt auch für die eingezeichneten Fabriken.

! ACHTUNG: du darfst eine Fabrik nur auf ein Feld legen, wenn du die Aktion, die du dadurch erhältst, nutzt. Diese Aktionen sind also zusätzliche direkte Aktionen. Das ist die Voraussetzung dafür, dass du die Aktion (Fabrik bauen) durchführen kannst.



BEISPIEL:

Du erhältst durch das Überbauen einer Fabrik 1 , 1  und 1  Gleisschritt. Solltest du einen davon nicht ausführen können, weil du z.B. noch keine  Gleise freigeschaltet hast, darfst du diese Fabrik nicht überbauen.

BEISPIEL:

Du erhältst 2 Gleisschritte deiner Wahl. Durch diese Gleisschritte schaltest du ein Ideenplättchen frei. Jedoch hast du bereits alle eingesetzt. Dennoch darfst du die Fabrik überbauen.



- 2 Du darfst nun einen deiner Wartungswagen auf dem Industrietableau platzieren oder umsetzen (falls du keine mehr vor dir liegen hast). Dazu legst du ihn mit der Seite auf einen der Plätze neben eine Fabrik deiner Wahl (auch Fabriken, die noch nicht überbaut wurden). Du darfst zu jeder Fabrik nur 1 Wagen in deiner Farbe stellen.

Der von dir platzierte Wagen ist zunächst noch **inaktiv (liegt)**, du kannst ihn also noch nicht nutzen.


Befinden sich **alle** deine Wartungswagen auf dem **Werkstattfeld** (siehe nächste Seite), entfällt diese Aktion.



SCHRAUBENSCHLÜSSEL AUF EINE FABRIK BEWEGEN



Ziehst du mit deinem  auf eine Fabrik, passieren wiederum 2 Dinge:

- Wie im Grundspiel, erhältst du die auf der Fabrik abgebildete Aktion.
- Es werden **alle** inaktiven Wartungswagen, die sich zu diesem Zeitpunkt neben der Fabrik befinden, aktiviert. Um das anzuzeigen, werden die Wagen **aufgestellt**. Sie bleiben aber an ihrer Position.

HINWEIS: Dein Wagen wird also auch aktiviert, wenn eine deiner Mitspieler*innen ihren  auf eine Fabrik zieht, an der dein Wartungswagen liegt.




WEITERE VORTEILE AUF DEM INDUSTRIETABLEAU

An manchen Feldern darfst du Aktionen ausführen, wenn du mit deinem  darauf ziehst. Erreichst du so ein Feld mit einem weiteren , darfst du die jeweilige Aktion noch einmal ausführen.

IDEENPLÄTTCHEN ODER SCHLÜSSEL

Erreichst du dieses Feld, wählst du eines deiner Ideenplättchen und führst es aus. Dieses legst du anschließend mit der Vorderseite nach oben auf den eingezeichneten Platz auf dem Industrietableau.

Du kannst über dieses Feld wie üblich nur 1 Ideenplättchen erhalten (1 pro Spieler*in).

Ziehst du mit deinem zweiten  (oder sogar dritten, wenn du mit anderen Erweiterungen spielst) auf dieses Feld, **musst** du einen Schlüssel nutzen.



DIE WARTUNGSWAGEN

EINEN AKTIVEN WARTUNGSWAGEN EINSETZEN

Du kannst einen aktivierten Wartungswagen **genau 1 Mal** verwenden.
Deine aktiven Wagen bleiben so lange aktiv, bis du sie nutzt oder umsetzt.

In deinem Zug darfst du **statt** eine Aktion mit einem Arbeiter oder einer Münze auszuführen, einen aktiven Wartungswagen nutzen. Du führst dann die Aktion der Fabrik aus, an der dein Wagen steht.

HINWEIS: Somit kannst du einen Wartungswagen **nicht** im selben Zug einsetzen, in dem du ihn selbst aktiviert hast.

HINWEIS: Es ist möglich, dass sich die Aktion, die du für deinen Wagen erhalten würdest, im Laufe der Partie verändert. Das passiert, wenn die Fabrik, an der sich dieser befindet, überbaut wird.



Anschließend stellst du den Wagen auf das Werkstattfeld. Du kannst deine Wagen durch bestimmte Aktionen, die wir später erklären, zurück ins Spiel bringen und wieder auf dem Tableau platzieren.

BEISPIEL:

Anstatt einen Arbeiter einzusetzen, entscheidest **du** dich, deinen aktivierten (aufgestellten) Wartungswagen zu nutzen. Du gehst also 2 Schritte mit einem beliebigen Gleis.

Anschließend stellst du den Wagen auf das Werkstattfeld.

Rot hat dort ebenfalls einen Wagen, dieser bleibt unverändert stehen.



EINEN WARTUNGSWAGEN IN DER WERKSTATT ERNEUT EINSETZEN

Mit dem Industrietableau erhältst du nun eine weitere Aktion, wie du einen freigeschalteten **Schlüssel** nutzen kannst.



Damit kannst du nun auch einen **deiner bereits im Werkstattfeld** stehenden Wartungswagen erneut (wie üblich inaktiv) einsetzen.

HINWEIS: Dies kann auch ein lila Wagen sein, falls du die zugehörige Ideenkarte gewählt hast.

IDEENKARTE MIT 3 LILA WARTUNGSWAGEN




In dieser Erweiterung gibt es eine zusätzliche Ideenkarte, die 3 lila Wartungswagen zeigt. Wählst du diese, bekommst du 3 zusätzliche Wartungswagen sowie 1 Münze.

Diese Wartungswagen nimmst du **nicht** in deinen Vorrat, sondern musst sie **sofort (inaktiv)** an unterschiedlichen, dafür vorgesehenen Plätzen auf dem Industrietableau einsetzen.

Dabei darfst du sie auch zu Fabriken stellen, bei denen du bereits einen Wagen in deiner Farbe stehen hast. Pro Fabrik darf nur ein lila Wagen platziert werden.



Die Vorläufer der Eisenbahn sind vor allem im Bergbau zu finden. Der Ingenieur Trevithick erfand 1804 die erste selbstfahrende Zugmaschine für eine Bergwerks-Schienenbahn in Südwales. Auch wenn die gusseisernen Schienen bald unter ihrem Gewicht brachen, war die erste Dampflokomotive geboren.

Für diese Erweiterung benötigt ihr das mit diesem Symbol  gekennzeichnete Material. Ihr könnt das Kohle-Modul mit dem Grundspiel, aber auch allen anderen Erweiterungen spielen. Bei einigen Kombinationen müsst ihr ein paar Dinge beachten, mehr dazu findet ihr auf S. 46.

Wir empfehlen euch, dieses Modul beim ersten Mal zusammen mit dem Grundspiel oder German Railroads zu spielen.


MATERIAL UND AUFBAU

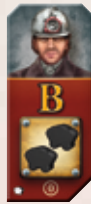
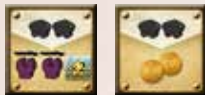
Der Spielaufbau ist bis auf die folgenden Änderungen identisch mit dem Grundspiel. Wir beschreiben zunächst den Aufbau für 4 Spieler*innen. Die Änderungen für 2 und 3 Spieler*innen erklären wir auf S. 41.

- 1 Legt das **Kohletableau** mit der Seite, die 3 Aktionsfelder zeigt, nach oben auf den Spielplan.



- 2 Legt die 25 **Kohleloren** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit (ab jetzt nur noch **Kohle** genannt).

- 3 Legt 1 **Abdeckkreuz** auf das letzte Feld . Mit dem Kohle-Modul spielt ihr 1 Runde weniger als im Grundspiel (bei 4 Spieler*innen also nur 6 Runden). Ihr legt beim Aufbau 1 **A**-Ingenieurin weniger aus als im Grundspiel. Bei 4 Spieler*innen also 2 **A**- und 4 **B**-Ingenieurinnen. Auf das Feld mit dem Abdeckkreuz legt ihr keine Ingenieurin. Spielt ihr mit dem Kohle-Modul, empfehlen wir immer mit der **Kohle-Ingenieurin** zu spielen.



Rückseite (Heizer) Vorderseite (Gießerei)

- 4 Mischt die 12 **Gießereien** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Der Stapel zeigt die Rückseite der Plättchen mit dem Heizer. Dann zieht ihr die beiden obersten Gießereien und legt sie offen neben den Stapel.

- 5 Nehmt euch je 1 **Kohle** und 1 **Münze**, die ihr in euren persönlichen Vorrat legt (ihr beginnt das Spiel also mit 2 Münzen, bzw. 3 Münzen bei 2 Spieler*innen). Zusätzlich nehmt ihr euch das **Ideenplättchen mit 4 Kohle** und legt es zu euren anderen.



- 6 Legt die neue **Ideenkarte** mit der dazugehörigen **Kohle-Fabrik** zu den anderen. Diese kann wie alle anderen gewählt werden.

Die zusätzliche **Startbonuskarte** legt ihr zu den übrigen. Wählst du diese Karte, bekommst du 1 Kohle als Startbonus.

WIE BEKOMME ICH KOHLE?



Über Aktionen mit **diesem Symbol** kannst du Kohle bekommen. Diese nimmst du dir dann aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie vor dir ab. Du behältst die Kohle bis du sie einsetzt (siehe nächste Seite).

HINWEIS: Es gibt keine Obergrenze, wie viel Kohle du auf diese Weise ansammeln kannst. Denn wie wir alle wissen, ist Kohle ein unerschöpflicher Rohstoff! Sollte keine Kohle mehr im Vorrat sein, behelft euch bitte mit eigener Kohle.



Hier bekommst du 1 Kohle.



Nutzt du diese Aktion, nimmst du dir eine der beiden **offen liegenden Gießereien**. Diese legst du offen **oberhalb deines Streckentableaus**

aus (wie du diese Gießereien nutzen kannst, wird im nächsten Abschnitt beschrieben). **Zusätzlich** bekommst du 1 Kohle. Dann deckst du eine neue Gießerei vom verdeckten Stapel auf.



WIE KANN ICH MEINE KOHLE NUTZEN?



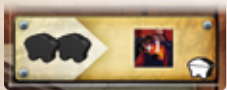
Es gibt Aktionsfelder, die du nicht mit Arbeitern, sondern nur mit Kohle nutzen kannst.


Alle Aktionsfelder auf dem Kohletableau sind direkte Aktionen (nur relevant, falls die Gießereien ausgehen).

Bei diesen Feldern musst du Folgendes beachten:

- Du darfst diese Aktionsfelder nur **zusätzlich zu deiner regulären Aktion** nutzen.
- Du darfst diese Aktionsfelder nutzen, **bevor und/oder nachdem** du Arbeiter einsetzt.
- Du darfst mehrere dieser Aktionsfelder in einem Zug nutzen.
- Du darfst Kohle einsetzen, die du im selben Zug genommen hast.
- Du darfst wie üblich nur freie Aktionsfelder nutzen.
- Du darfst die Aktionsfelder nicht nutzen, wenn du passt oder deinen Arbeiter von der Reihenfolgeleiste versetzt.
- Nach der Wertung legst du Kohle, die auf diesen Aktionsfeldern steht, zurück in den allgemeinen Vorrat.

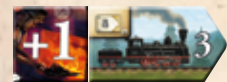
DER HEIZER



Um das unterste Feld auf dem Kohletableau zu nutzen, stellst du 2 Kohle aus deinem persönlichen Vorrat darauf. Dafür nimmst du dir die oberste Gießerei **vom verdeckten Stapel** und legst diese **als Heizer** (also mit der  nach oben) an eine deiner bereits ausliegenden Loks oder Fabriken an.

WAS PASSIERT, WENN ICH EINEN HEIZER AN EINE LOKOMOTIVE ANLEGE?

- Der Heizer erhöht die Zahl auf der Lokomotive um 1.
- Die Lok „fährt“ also 1 Feld weiter. Wenn du dadurch die Bedingung eines der besonderen Felder auf deinem Tableau erfüllst, erhältst du den Vorteil. Auch für alle anderen Belange ist die Zahl der Lok um 1 erhöht.
- An jeder Lok darf **höchstens 1 Heizer** liegen.
- Ist ein Heizer an eine Lok angelegt, ist er ein fester Bestandteil davon. Du darfst den Heizer nicht mehr an eine andere Lok oder Fabrik anlegen.
- Wenn du die Lok austauschst und an eine andere Strecke legst, nimmst du den Heizer mit. Wenn du eine Lok (oder Fabrik) mit Heizer zurück in die Auslage legst, kommt der Heizer zurück in die Schachtel.




Aus dieser 3er-Lok wird eine 4er-Lok.



WAS PASSIERT, WENN ICH EINE FABRIK NUTZE, AN DER EIN HEIZER LIEGT?



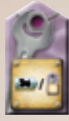
Wenn du deinen  auf eine Fabrik mit Heizer ziehst, darfst du eine der abgebildeten Aktionen ein weiteres Mal ausführen.

Je nach der Aktion der Fabrik hat das unterschiedliche Auswirkungen:

Fabrik mit genau 1 Aktion:

Du darfst die Aktion ein 2. Mal ausführen.

BEISPIEL:



Du darfst insgesamt 2 Mal eine Lok oder Fabrik bauen.

Fabrik mit mehreren Aktionen


Du darfst **eine** dieser Aktionen nochmal ausführen.

BEISPIEL:

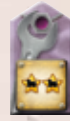


Du darfst insgesamt 3 Schritte machen.

Fabrik, die Punkte bringt:

Du bekommst (nur)  zusätzlich.

BEISPIEL:



- An jeder Fabrik darf höchstens 1 Heizer liegen.
- Wie auch bei der Lok wird der Heizer ein fester Bestandteil der Fabrik und darf nicht mehr woanders angelegt werden.

DIE GIESSEREIEN



Du darfst Gießereien, die offen oberhalb deines Streckentableaus liegen, einmal pro Runde nutzen. Dazu stellst du 2 Kohle aus deinem persönlichen Vorrat darauf und nutzt die Aktion.

Du musst die Aktion der Gießerei nicht komplett ausführen, um sie nutzen zu dürfen. Es handelt sich also um indirekte Aktionen.

! ACHTUNG: Die offen **neben dem Spielplan** ausliegenden Gießereien darfst du **nicht** nutzen.

GIESSEREIEN SCHLIESSEN

Jedesmal, nachdem du die Aktionen, die aus einer Gießerei resultieren, genutzt hast, darfst du dich entscheiden, **diese** Gießerei zu schließen. Dazu drehst du die Gießerei um und legst sie, wie zuvor beschrieben, **als Heizer** an eine deiner Lokomotiven oder Fabriken an. Die Kohle auf der Gießerei legst du in den allgemeinen Vorrat zurück. Du kannst diese Gießerei nicht mehr auf die Vorderseite zurückdrehen und ihre Funktion nicht mehr nutzen.

! ACHTUNG: Du kannst eine Gießerei **nur dann schließen**, wenn du sie gerade genutzt hast.

BEISPIEL:

- 1 *Du aktivierst (nach oder vor deiner regulären Aktion) deine Gießerei, indem du 2 Kohle darauf stellst.*
- 2 *Du machst 1 Schritt mit einem Gleis deiner Wahl und nimmst dir 1 Verdoppler.*
- 3 *Danach entscheidest du dich, die Gießerei zu schließen und legst sie als Heizer an deine 3er-Lok an.*



Auf den Gießereien sind jeweils die Aktionen abgebildet, die du ausführen darfst. Zwei davon, die etwas kompliziertere Aktionen zeigen, stellen wir hier kurz vor.



Du darfst **1 Aktionsfeld**, das du in dieser Runde bereits mit 1 oder 2 Arbeitern genutzt hast, **nochmals nutzen**. Es ist unerheblich, ob du dabei einen der Arbeiter durch eine Münze ersetzt hast. Du darfst aber **keine Felder** nochmals nutzen, für die du eine **Münze** bezahlen **musst**.



Mache 1 Schritt mit einem Gleis deiner Wahl und nimm dir so viele Punkte, wie die **Zahl auf deiner höchsten Lok** zeigt.

DIE KOHLE-FABRIK



Wenn du diese Ideenkarte wählst, nimmst du die Kohle-Fabrik und legst diese in deine Industrieleiste. Zusätzlich erhältst du 2 Kohle.

Wenn du mit dem auf die Kohle-Fabrik ziehst, erhältst du 2 Schritte mit dem Gleis.

Zusätzlich ist auf dieser Fabrik ein Aktionsfeld abgebildet, welches du nutzen darfst, wenn du auf die Fabrik ziehst.



Immer, wenn du auf die Kohle-Fabrik ziehst, **darfst du zusätzlich** noch bis zu 3 Kohle aus deinem persönlichen Vorrat abgeben. Für jede Kohle, die du dabei abgibst, darfst du 2 weitere Schritte mit Gleisen machen.

Du kannst also bis zu 8 Gleisschritte machen, wenn du diese Fabrik nutzt.

HINWEIS: Nutzt du diese Fabrik mit dem Heizer ein 2. Mal, darfst du 1 Gleisschritt machen.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 SPIELER*INNEN

- Ihr legt das Kohletableau mit der Seite aus, die nur 2 Aktionsfelder zeigt (oben das kombinierte und unten das normale Aktionsfeld).
- Ihr legt das zweite Abdeckkreuz zusätzlich auf das Feld .
- Ihr legt nur 2 **A**- und 3 **B**-Ingenieurinnen aus.
- Ihr spielt nur 5 Runden.



Die sonstigen Änderungen für 2 Spieler*innen aus dem Grundspiel (S. 23) bleiben bestehen.

DAS KOMBINIERTE AKTIONSFELD



Im 2er-Spiel sind die beiden oben beschriebenen Aktionsfelder in einem einzigen Aktionsfeld zusammengefasst. Das bedeutet, dass ihr in einer Runde nur **entweder den oberen oder den unteren Teil** nutzen könnt. Du kannst also **entweder** 1 Arbeiter einsetzen (und dir dafür 1 Kohle nehmen) **oder** 1 Münze bezahlen (und dir dafür 1 Gießerei und 1 Kohle nehmen).

Sobald eine Spieler*in eine der beiden Möglichkeiten genutzt hat, ist das gesamte Feld besetzt und kann wie üblich in dieser Runde nicht nochmal besetzt werden.


ÄNDERUNGEN FÜR 3 SPIELER*INNEN

- Ihr legt das zweite Abdeckkreuz zusätzlich auf das Feld .
- Ihr legt nur 2 **A**- und 3 **B**-Ingenieurinnen aus.
- Ihr spielt nur 5 Runden.

Die sonstigen Änderungen für 3 Spieler*innen aus dem Grundspiel (S. 23) bleiben bestehen.



WERKLOK

Das Zusatzmodul „Werklok“ kannst du beliebig mit dem Grundspiel und allen Erweiterungen spielen. Das Material, das du für die Werklok benötigst, ist daher mit dem Symbol für Zusatzmaterial  gekennzeichnet.

! ACHTUNG: Mit der Werklok spielt ihr eine Runde weniger als üblich. Legt beim Aufbau eine **A**-Ingenieurin weniger aus.

AUFBAU

- ① Legt das **Werkloktableau** neben den Spielplan, so dass alle Spieler*innen es gut sehen können.
- ② Mischt die **11 Werksplättchen** verdeckt, zieht zufällig 2 davon und legt diese aufgedeckt auf die beiden rechten Felder der Werklok. Das erste Feld bleibt vorerst frei.
- ③ Zieht 3 weitere Plättchen und legt diese aufgedeckt links neben die Werklok. Die restlichen 6 Plättchen legt ihr als Stapel oberhalb der Werklok ab.



ABLAUF

Die Werklok ist ein allgemeines Aktionsfeld wie jedes andere, es ist eine **direkte** Aktion. Wenn du es nutzt, musst du **zuerst** eines der 3 offenen Werksplättchen wählen und auf den ersten (freien) Platz auf dem Werkloktableau legen. Dies ist das Feld direkt hinter der Lok.

Dann führst du **alle 3 Aktionen**, die die Werksplättchen anzeigen, vollständig aus. Wie üblich darfst du diese in beliebiger Reihenfolge **ausführen**. Ist das nicht möglich, kannst du das Aktionsfeld der Werklok nicht wählen.



BEISPIEL:

Du legst das Werksplättchen mit dem Industrieschritt auf das freie Werklok Feld. Anschließend führst du alle Aktionen auf der Werklok in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Danach **darf sich jede Mitspieler*in** entsprechend der Zugreihenfolge genau **eine** der 3 Aktionen aussuchen und führt diese sofort aus. Alle Spieler*innen dürfen auch die gleiche Aktion wählen.



BEISPIEL:

Du bist an Position 3 in der Reihenfolge.

*Deine Mitspieler*innen folgen also in der Reihenfolge 4 - 1 - 2.*

Rot ist nach dir an der Reihe und nimmt sich 1 Münze. Dann geht Gelb 1 Industrieschritt. Zuletzt nimmt sich Blau ebenfalls 1 Münze.




Nachdem alle Spieler*innen ihre Aktionen ausgeführt haben, schiebst du die 3 Werksplättchen um eine Position nach rechts. Dadurch fällt ein Plättchen rechts raus. Dieses legst du verdeckt unter den Stapel mit den verdeckten Plättchen.

Als letztes legst du noch das oberste der verdeckten Werksplättchen offen zu den verbliebenen zwei, so dass dort wieder 3 offene Plättchen liegen.



SPEZIAL-IDEEN-MODUL



Das Modul Spezial-Ideen könnt ihr frei mit dem Grundspiel und allen anderen Erweiterungen kombinieren. Dazu erhält jede Spieler*in das Spezial-Ideenplättchen  und legt es zu den anderen.

Die 5 Spezial-Ideenkarten legt ihr offen neben dem Spielplan aus. Legt dann den Güterwagen  und die Fabrik  zu den entsprechenden Karten.



Wenn du das Spezial-Ideenplättchen wählst, suchst du dir sofort eine der Karten aus und erhältst den abgebildeten Vorteil. Die Karte ist damit aus dem Spiel und kann nicht mehr von einer anderen Spieler*in genutzt werden.



Du darfst ab sofort **Industrieschritte**, die du erhältst, **verdoppeln**. Dabei darfst du auch ganz oder teilweise darauf verzichten deine Schritte zu verdoppeln. *(Diese Karte kannst du als Erinnerung bei dir ablegen).*

! **ACHTUNG:** Industrieschritte, die du durch Ideenplättchen oder zugehörige Ideenkarten erhältst, darfst du **nicht** verdoppeln.



Du musst dir sofort eine der **noch in der Schachtel** liegenden Ingenieurinnen aussuchen. Diese legst du wie gewohnt als zusätzliches Aktionsfeld rechts neben dein Tableau.

Dabei darfst du **keine** Ingenieurin nehmen, deren **Ordnungszahl** sich bereits im Spiel befindet. Ob du auch eine der zusätzlichen Ingenieurinnen (erklären wir im nächsten Abschnitt) wählen darfst, solltet ihr vor der Partie klären.

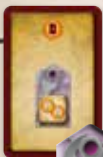



Du nimmst dir den Güterwagen, der 2 beliebige Gleisschritte zeigt. Diesen legst du hinter eine Lok im Wert von mindestens 3. Er braucht keinen Lokomotivplatz.


Die Lok kann jederzeit ausgetauscht werden und der Güterwagen bleibt bis zum Ende des Spiels an dieser Strecke.



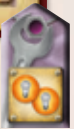
Der Güterwagen tritt ab sofort jede Runde **direkt vor der Wertung** in Kraft. Du darfst dann **auf der Strecke mit dem Güterwagen 2** beliebige Gleisschritte machen.



Du nimmst dir die Spezial-Fabrik und legst sie in deine Industrieleiste. Wenn du mit deinem  auf die Fabrik ziehst, nutzt du 2 deiner Ideenplättchen und legst sie auf die Fabrik.

Ziehst du mit einem weiteren  auf die Fabrik, so passiert nichts, da die 2 Ideenfelder bereits belegt sind.


Du darfst die Fabrik wie gewohnt überbauen und legst die Fabrik zurück in die Auslage und die Ideenplättchen in die Schachtel.



In Kombination mit der Spielendekarte bringen dir beide darauffliegenden Plättchen Punkte. Hast du die Fabrik jedoch überbaut, zählen diese nicht mehr.

ZUSÄTZLICHE INGENIEURINNEN



Neben den Ingenieurinnen aus dem Grundspiel gibt es noch einige zusätzliche Ingenieurinnen mit besonderen Fähigkeiten. Diese sind auf der roten Vorderseite mit diesem  Symbol markiert.



Diese Ingenieurinnen könnt ihr beim Spielaufbau zu den anderen mischen. Achtet dabei darauf, dass ihr sie zur richtigen Gruppe legt (**A** oder **B**). Mit welchen und wie vielen ihr spielen wollt, bleibt euch überlassen.

! **ACHTUNG:** Ihr dürft jedoch **keine zwei Ingenieurinnen mit der gleichen Ordnungszahl** auslegen.

Wie üblich ist auf den Ingenieurinnen die Aktion abgebildet. Einzelne, die wir für erklärungsbedürftig halten, könnt ihr in der Übersicht auf S. 48 nachlesen.



SOLOVARIANTE

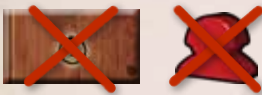
EMIL WILL SPIELEN

Du willst spielen, aber alle deine Freunde sind noch in der Arbeit? Yucata- und BGA-Server sind down? Oder suchst du einfach eine Herausforderung für Zwischendurch? Hier kann Emil helfen, dem ist auch gerade langweilig.

AUFBAU

Bau zunächst das Spiel für 2 Spieler*innen auf. Beachte dabei jedoch die folgenden Änderungen.

- 1 Decke das **Aktionsfeld 2 Münzen** mit dem **Abdeckkreuz** ab. Dieses Feld steht hier nicht zur Verfügung.



- 2 Das Letzte-Runde-Plättchen, die Reihenfolgekarten und die Startbonuskarten benötigst du nicht. Auch die Büste für die Zugreihenfolge benötigst du nicht. Die Reihenfolgeleiste hat in dieser Variante keine Bedeutung.

- 3 Du nimmst dir **5 Münzen**.



- 4 Emil wird durch die **Solokarten** repräsentiert. Diese mischst du und legst sie verdeckt auf einen Stapel. Emil bekommt zunächst nur **6 seiner Arbeiter** (in einer beliebigen Farbe). Seine 2 anderen Arbeiter stellst du neben das Feld 50 der Zählleiste. Emil benötigt kein weiteres Material.



ABLAUF

Ihr spielt wie im 2er-Spiel über 6 Runden. Das heißt: Eigentlich spielst nur du. Emil hat es sich nämlich inzwischen anders überlegt und will dich nur noch blockieren.

Emil beginnt das Spiel.

Zu Beginn jedes Zuges deckst du eine Karte vom Emil-Stapel auf. Jede dieser Karten zeigt eines der Aktionsfelder auf dem Spielplan.

Dieses Feld möchte Emil blockieren. Um dies anzuzeigen, stellst du die angegebene Anzahl Arbeiter von Emil auf das Aktionsfeld. Emil führt die Aktion selbst nicht aus, das ist ihm viel zu langweilig. (Ausnahme: Loks und Ingenieurinnen, siehe nächste Seite.)

Dann legst du die aufgedeckte Karte offen ab und es folgt **dein Zug** (siehe nächste Seite).

Dein Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu machen – und beim nächsten Spiel noch mehr.



Du stellst 2 Arbeiter aus Emils Vorrat auf das Feld „2 Industrieschritte“.

BESONDERE REGELN FÜR EMIL

EMIL IST SELBST BLOCKIERT

Manchmal kann es passieren, dass Emil das Feld, das die aufgedeckte Karte zeigt, nicht blockieren kann. Entweder, weil er nicht mehr genügend Arbeiter hat oder weil das Feld bereits (von dir) besetzt ist.

Dann legst du diese Karte sofort ab und deckst eine neue Karte vom Emil-Stapel auf. Mit dieser verfahrst du wie üblich. Das machst du so lange, bis Emil ein Feld blockieren oder keine Karten mehr aufdecken kann.



Emil hat nur noch 2 Arbeiter und kann dieses Feld nicht besetzen.



Das Feld ist bereits besetzt.

Hat Emil zu **Beginn seines Zuges keine Karte** mehr, die er aufdecken kann, oder hat er **keine Arbeiter** mehr im Vorrat, passt Emil.

Du darfst weiterhin Züge machen, solange du kannst und willst.



EMILS KARTE ZEIGT EIN AKTIONSFELD MIT MÜNZE

Emil braucht kein Geld, er ist Antikapitalist. Wenn du eine dieser beiden Karten aufdeckst, nimmst du für Emil die benötigte Münze aus dem allgemeinen Vorrat. Den Arbeiter für das Feld „2 Schritte nach Wahl“ nimmst du wie üblich aus Emils Vorrat.



EMIL BLOCKIERT NUR FELDER, DIE DU AUCH WILLST

Wenn du eine Karte aufdeckst, die Schritte in einer Gleisfarbe erlauben, die **du noch nicht nutzen kannst**, legst du diese Karte ebenfalls sofort ab, deckst eine weitere Karte vom Emil-Stapel auf und verfährt wie üblich. Dies machst du so lange, bis Emil ein Feld blockiert oder keine Karten mehr aufdecken kann.

EMIL SAMMELT LOKOMOTIVEN UND INGENIEURINNEN

Wenn Emil eine Lok nimmt oder eine Ingenieurin anwirbt, legst du das Plättchen zu Emil. Liegen keine Loks mehr in der Auslage, nimmt Emil die Fabrik mit der niedrigsten Zahl. Loks und Fabriken nimmt Emil nur weg, sie haben keine weitere Auswirkung für das Spiel.



Die gesammelten Ingenieurinnen dienen nur zur Bestimmung der Mehrheit der Ingenieurinnen bei Spielende.

Bei dieser Karte möchte Emil das Feld mit der horizontalen Ingenieurin auf dem Spielplan blockieren.



EMIL BEKOMMT NEUES SPIELZEUG

Sobald du 50 Punkte erreicht hast, nimmst du 1 der beiden Arbeiter, die neben dem Feld 50 der Zählleiste stehen, und fügst ihn Emils Vorrat hinzu. Emil hat ab sofort 7 Arbeiter.

Sobald du 150 Punkte erreicht hast, gibst du Emil den letzten Arbeiter.

Meistens wird dies in der Wertung passieren. Solltest du das Feld in der laufenden Runde erreichen und Emil hat noch nicht gepasst, kann er seinen neuen Arbeiter in dieser Runde noch nutzen.

DEIN ZUG

Nachdem Emil 1 Feld blockiert hat, bist du am Zug. Du spielst natürlich ganz ernsthaft. Du wählst wie üblich ein Aktionsfeld, stellst Arbeiter (oder Münzen) darauf und führst die Aktion aus.

HINWEIS: Sei sparsam mit deinen Münzen. Das Aktionsfeld 2 Münzen steht dir nicht zur Verfügung.

Nachdem du deinen Zug beendet hast, deckst du wieder eine Karte für Emil auf. Auf diese Weise macht ihr abwechselnd Züge, bis du keinen Zug mehr machen kannst oder möchtest. Dann endet die Runde und du wertest wie üblich deine Strecken und deine Industrialisierung. (Emil kann inzwischen Gassi gehen, Punkte bekommt er keine.)

Nach der Wertung kommen alle eingesetzten Arbeiter zurück in den persönlichen Vorrat. Du mischst alle Emil-Karten und legst sie verdeckt bereit.

SPIELENDE

Nach der 6. Runde endet das Spiel wie üblich. Es folgen die letzte Rundenwertung und danach die Spielendwertung. Allerdings zählst du nur deine eigenen Punkte. Emil hat ja nur Unsinn gemacht.


Einzig bei der Mehrheit der Ingenieurinnen hat es eine Auswirkung, wie viele Ingenieurinnen Emil gesammelt hat. Hat Emil mehr Ingenieurinnen als du, bekommst du nur die Punkte für den 2. Platz.





HINWEIS: Diese beiden Karten benötigst du nur, wenn du mit den jeweiligen Erweiterungen (Kohle oder Werklok) spielst. Weitere Erklärungen dazu findest du auf S. 46.

? KOMBINATIONEN UND SONDERFÄLLE




AMERIKATABLEAU ODER AMERIKA-INDUSTRIELEISTE

- Spielt ihr das Amerikatableau mit einer anderen Industrieleiste oder dem Industrietableau  , legt ihr lediglich das Geröllplättchen auf dem Streckentableau aus.
- Kombiniert ihr die Amerika-Industrieleiste mit einem anderen Streckentableau, so entfallen beide Geröllplättchen.

AMERIKATABLEAU + INDUSTRIETABLEAU


- Legt beim Spielaufbau die große „Mutter“ auf das letzte Feld (35) des Industrietableaus. Erreichst du dieses Feld mit deinem  , erhältst du entweder einen Schlüssel oder einen Aktienschnitt.
- Das Stahlwerk darfst du nicht auf dem Industrietableau einsetzen. Erhältst du eines, so lege es aus dem Spiel und nimm dir 1  Gleisschritt.



AMERIKA-INDUSTRIELEISTE  + DEUTSCHLANDTABLEAU  : Erhältst du über den Streckenausbau den 3.  , darfst du ihn an eine Industrie-Strecke deiner Wahl anlegen.

KOHLE-MODUL  + WERKKLOK  : Ihr spielt insgesamt 1 Runde weniger.

ASIENTABLEAU ODER INDUSTRIETABLEAU

- Mit dem Industrietableau nutzt ihr immer die alternativen 2er-Loks  . Spielt ihr mit dem Asientableau ohne Industrietableau, könnt ihr auch die 2er-Loks aus dem Grundspiel nutzen.





INDUSTRIETABLEAU + KOHLE-MODUL

- Du darfst die Heizer nicht an die Fabriken anbauen.
- Wenn die Kohle-Fabrik ausliegt, steht das Aktionsfeld allen Spieler*innen zur Verfügung.

INDUSTRIETABLEAU + SPEZIAL-IDEEN-MODUL

- Ihr dürft die Ideenkarte mit der Spezial-Fabrik nicht verwenden, legt sie beim Aufbau direkt zurück in die Schachtel.

EMIL

- + KOHLE  : Du spielst nur 5 Runden. Die Kohle-Solo-Karte mischt du in den Stapel. Ihr spielt das Kohletableau mit dem kombinierten Aktionsfeld für 2 Spieler*innen. Darauf stellt Emil immer 1 Arbeiter statt 1 Münze.
- + AMERIKA  : Emil setzt bei Spielaufbau seinen Kursmarker auf die linke Seite der Stufe 3 des Aktientableaus.
- + INDUSTRIETABLEAU  : Besetzt Emil ein Lok- und/oder Fabrik-Feld, baut er immer eine Fabrik. Er baut diese immer auf den ersten, möglichen Platz (den auch die Spieler*in bebauen könnte) gegen den Uhrzeigersinn (also so wie du auf der Leiste vorwärts ziehst). Emil setzt keine Wartungswagen ein.
- + WERKKLOK  : Du spielst nur 5 Runden. Mische die Solo-Werklok-Karte in den Stapel.

? ERKLÄRUNG VON KARTEN UND PLÄTTCHEN

Karten, Ideenplättchen und Fabriken aus den Erweiterungen erklären wir, wenn nötig, bei der jeweiligen Erweiterung.
HINWEIS: Zu welcher Erweiterung es gehört, erkennt ihr am Symbol auf der Rückseite.

IDEENPLÄTTCHEN



Du suchst dir eine Spielendekarte aus dem Stapel aus und legst sie verdeckt vor dir ab. Diese Karte bringt dir bei der Schlusswertung Punkte.


Zusätzlich wählst du eine der offen liegenden Ideenkarten aus und führst die Aktion aus. Dann legst du die Karte in die Schachtel zurück.



Du drehst das Gleispunkte-Plättchen oben an deinem Tableau um. Ab sofort bringen dir die gezeigten Gleise bei der Wertung mehr Punkte.



Du legst die 20-Punkte Medaille auf das dafür vorgesehene Feld auf deinem Tableau. Ab sofort erhältst du bei der Wertung 20 zusätzliche Punkte, wenn du die Voraussetzungen für dieses Feld erfüllt hast.

 Beim Asientableau hast du mehrere Felder, auf die du die 20-Punkte Medaille legen kannst. Du kannst sie jedoch nur 1 Mal auslegen.



Du erhältst 2 Schlüssel (siehe S. 19).



Du stellst deinen 2. auf das Startfeld der Industriestrecke. Zusätzlich gehst du 2 Industrieschritte.

Du darfst wählen, mit welchem deiner beiden du nach vorne rückst. Du darfst die Schritte aufteilen.



Die beiden dürfen auch auf demselben Feld stehen. In der Wertung erhältst du für beide Punkte. Ziehst du den 2. auf eine Fabrik, aktivierst du diese auch ein 2. Mal. Ein Ideenfeld kannst du nicht nochmals nutzen.

AMERICAN RAILROADS beginnst du bereits mit zwei . Du bekommst durch dieses Plättchen keinen weiteren . Du darfst es trotzdem nehmen und erhältst die beiden Industrieschritte.

OFFENLIEGENDE IDEENKARTEN



Du nimmst dir den holzfarbenen Arbeiter. Du hast damit für den Rest des Spiels einen weiteren Arbeiter zur Verfügung.

Immer wenn du **diesen Arbeiter** (alleine oder in Kombination mit anderen Arbeitern oder Münzen) auf ein Aktionsfeld einsetzt, das als **Aktion mindestens 1 Gleisschritt abgebildet** hat, darfst du **1 weiteren Schritt** mit einem Gleis machen.

Die abgebildete Aktion muss explizit 1 zeigen, damit du den zusätzlichen Schritt erhältst. Bei Aktionen, die nur beliebige Gleisschritte zeigen, erhältst du keinen zusätzlichen .



Du nimmst dir die 9er-Lok von dieser Karte und legst sie sofort an eine deiner Strecken an. Dies funktioniert wie beim normalen Lokomotivenbau.



Du nimmst dir die Ingenieurin und die Münze von dieser Karte.

Die Ingenieurin legst du mit der hellen Seite nach oben rechts neben dein Tableau. Du kannst beides noch in dieser Runde nutzen.

SPIELENDKARTEN



Du erhältst für jede **Fabrik** in deiner Industrieleiste 4 Punkte.

Das Stahlwerk zählt auch als Fabrik.

Im Spiel mit dem Industrietableau bekommst du für diese Karte keine Punkte.



Hast du bei der Schlusswertung 4, 5, oder 6 **Verdoppler**, erhältst du 20 Punkte.

Hast du 7 oder mehr Verdoppler, erhältst du sogar 30 Punkte.



Du erhältst 6 Punkte für jede Ingenieurin, die du angeheuert hast. (Die Spielendekarte mit der zusätzlichen Ingenieurin zählt dazu).



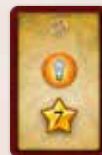
Du erhältst 1 Punkt für jeden Schritt, den du auf deinem Tableau gegangen bist.



Du erhältst für jeden erreichten Endbahnhof (letztes Feld deiner Strecken) 10 Punkte.

Zwischenstationen zählen nicht.

Omaha und Sacramento zählen einzeln.



Du erhältst für jedes **Ideenplättchen**, das du **genutzt** hast, 7 Punkte.

Aus dem Spiel gelegte Ideenplättchen bringen dir keine Punkte.



Du erhältst 1 Punkt für jeden Schritt **und** 1 Punkt für jeden Schritt, den du auf deinem Tableau gegangen bist. Siehe dazu auch die Funktion der Fabrik (auf einer 10-er Loks), die wir auf der nächsten Seite erklären. Beide funktionieren identisch, trotz leicht unterschiedlicher Symbolik.



Diese Karte zählt als eine zusätzliche Ingenieurin bei der Mehrheitswertung der Ingenieurinnen.



Du erhältst so viele Punkte, wie die Summe der Zahlen auf deinen **4 höchsten Loks** beträgt.



Je nachdem, wie viele Schlüssel (S. 19) du erhalten hast, bekommst du die angegebene Punktzahl. (Dazu zählt auch das Ideenplättchen mit den 2 Schlüsseln).

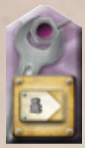


Du erhältst 10 Punkte für jeden zusätzlichen Arbeiter, den du während des Spiels bekommen hast (maximal 3 mit dem holzfarbenen Arbeiter).

INGENIEURINNEN, LOKS UND FABRIKEN



Du darfst ein von dir in dieser Runde besetztes **Aktionsfeld**, das du mit genau **einem einzelnen Arbeiter**

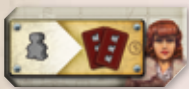


(oder Leiharbeiter, Münze, bzw. holzfarbenen Arbeiter) besetzt hast, nochmals nutzen.

Dabei darfst du nicht das Aktionsfeld Leiharbeiter wählen oder Aktionsfelder, die mehr als 1 Arbeiter erfordern oder für die du 1 Münze einsetzen **musst**.

Wählst du dabei ein Feld, bei dem du eine Auswahl hast, darfst du wieder eine neue Wahl treffen.

SONDERFALL: *Nutzt du ein Feld mit dem holzfarbenen Arbeiter erneut, so erhältst du **keinen** zusätzlichen Schritt.*



Mische alle Startbonuskarten verdeckt und ziehe 2 davon. Du erhältst die Aktionen darauf.

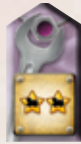


Ziehe sofort das Gleis auf einer Strecke so viele Schritte nach vorne, bis dieses hinter dem Gleis dieser Strecke zum stehen kommt.

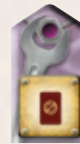
Allerdings **maximal** bis zum **letzten Feld**, das deine **Lok** erreicht. Du darfst diese Schritte nicht aufteilen.



Du erhältst sofort so viele Punkte, wie die Summe der Ordnungszahlen deiner Ingenieurinnen beträgt.



Du erhältst sofort so viele Punkte, wie die Summe der Zahlen auf deinen **beiden höchsten Loks** beträgt.



Du suchst dir eine Spielendekarte aus **oder** erhältst sofort 10 Punkte, wenn du keine der Karten möchtest.



Du erhältst 1 Punkt für jeden Schritt **und** 1 Punkt für jeden Schritt, den du auf deinem Tableau gegangen bist.

BEISPIEL: *Du hast 6 und 4 Gleisschritte auf Strecke **TRANSIB**. Auf der Strecke **PETERBURG** 4 Schritte. *Dadurch erhältst du 14 (6+4+4) Punkte.**



Nimm dir die Startbonuskarten und wähle **eine** davon aus. Du darfst die abgebildete Aktion 2 Mal ausführen. Du erhältst zusätzlich 3 Punkte.



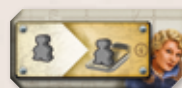
Danach legst du die **restlichen** Karten offen aus und jede Mitspieler*in sucht sich eine der Aktionen aus. Es darf auch jede die gleiche Aktion wählen.



Du nutzt die Aktion einer deiner Fabriken.



Diese Ingenieurin dürft ihr nicht in Kombination mit dem Industrietableau spielen.

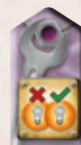


Du musst sofort einen **weiteren** Arbeiter auf eine fremde, freie Ingenieurin stellen und die Aktion dort ausführen. Diese Ingenieurin ist damit besetzt.

! ACHTUNG: Wir empfehlen diese Ingenieurin nur im 2-Personen-Spiel.



Du machst mit **3 Gleisen** deiner Wahl **jeweils 1 Schritt**. Du musst diese Schritte jedoch auf **unterschiedliche Strecken** aufteilen, auf jeder also höchstens 1 Schritt.



Du wählst 2 deiner unbenutzten Ideenplättchen. Eines davon darfst du sofort nutzen und in die Schachtel zurücklegen. Das andere musst du **unbenutzt** in die Schachtel legen.



! ACHTUNG: Hast du nur noch 1 Ideenplättchen, kannst du die Fabrik nicht nutzen.

HINWEIS: *Nutzt du diese Fabrik mit dem Heizer , führst du die gesamte Aktion 2 Mal aus.*

Da die Umsetzung dieses Projekts äußerst komplex und durch die Corona Pandemie erschwert wurde, haben sich Autoren und Verlag zu folgendem entschieden: Der Hans im Glück Verlag hat dem Autor Leonhard Orgler die Rechte an „Russian Railroads“ und -so beteiligt- an den Erweiterungen abgekauft. Für URR sind also Helmut Ohley und die HiG Redaktion verantwortlich. Selbstverständlich geht auch ein großes DANKE an Gregor Abraham, alle Tester, konstruktiven Kritiker und Leonhard Orgler für die reibungslose Abwicklung und an die Catan GmbH für die Holz-Loks aus „Settlers of America“!

© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15, 80809 München
 Autor: Helmut Ohley & das Hans im Glück Team
 Illustration & Grafik: Martin Hoffmann, Claus Stephan
 Layout: Alena Rolinski
 Lektorat: Gregor Abraham & das Hans im Glück Team
 Icons von Freepik (www.flaticon.com)

Wir beschäftigen uns aktiv mit Themen wie Gleichberechtigung, Gendering und Diversity. Wer sich hierüber weiter informieren möchte, kann dies auf unserer Homepage: www.hans-im-glueck.de

