

## - A G E O F S T E A M -

### Rundenablauf (in dieser Reihenfolge):

(Vorbereitung s. Regel)

- **Aktien ausgeben** - in Spielerreihenfolge, optional nach Belieben des Spielers.  
Pro ausgegebene Aktie erhält der Spieler 5 \$, Marker entsprechend weitersetzen. Ausgabe mehrerer Aktien pro Runde möglich, Maximum 15.
  - **Reihenfolge bestimmen** - in bisheriger Reihenfolge bieten.  
Zuerst Marker nach oben schieben, wer zuerst aussteigt, zahlt nichts, ist letzter etc.  
Beide zuletzt übrig bleibende Spieler zahlen jeweils gebotene Summe, alle anderen Spieler zahlen jeweils die Hälfte ihres Gebotes, aufgerundet.  
**Aktion:** „Passen“ berechtigt zum einmaligen Passen.
  - **Aktion** in gerade ermittelter Reihenfolge **wählen**  
**Erste Bewegung** - Anwendung in Phase **Güter bewegen**  
In beiden Runden Güterbewegung als erster Güter bewegen, unabhängig von Spielerreihenfolge.  
**Erster Streckenbau** - Anwendung in Phase **Streckenbau**  
Als erster eine Strecke bauen, unabhängig von Spielerreihenfolge.  
**Ingenieur** - Anwendung in Phase **Streckenbau**  
Vier Streckenkacheln legen statt nur drei.  
**Lokomotive** - Anwendung **sofort**  
Marker auf Lokomotivleiste ein Feld vorrücken = Anzahl zu nutzender Verbindungen beim Gütertransport  
**Städtebau** - Anwendung in Phase **Streckenbau**  
Eine Kachel Neue Großstadt auf Stadt plazieren, **bevor** man Strecken baut.  
**Produktion** - Anwendung in Phase **Güterwachstum**  
**Zu Beginn** der Phase zwei zufällige Güter aus Behälter ziehen und auf beliebige leere Felder der Gütertafel setzen, jeweils ein Gut pro Feld.  
**Passen** - Anwendung in Phase **Reihenfolge bestimmen** der nächsten Runde  
Beim Bieten in Phase Reihenfolge bestimmen einmal Passen erlaubt.
  - **Streckenbau** - bis zu 3 Streckenkacheln legen oder ersetzen.  
**Aktion:** Ingenieur, **Aktion:** Erster Streckenbau
- Großstadtfelder und Stadtfelder: Strecken innerhalb einer Großstadt und innerhalb einer Stadt sind von jeder Hexseite mit jeder anderen Hexseite verbunden.
- **Stadt-Streckenkacheln** nur auf Felder, auf denen es eine Stadt gibt.
  - Falls **Streckenkachel auf ein Stadtfeld** gebaut wird, Stadtmarker auf Streckenkachel legen. Städte verbinden alle Strecken miteinander, die in die Stadt hineinführen.
  - Kachel **Neue Großstadt** wird von Spieler plaziert, der **Aktion:** Städtebau gewählt hat.
  - Neue Großstadt kann nur auf Feld mit Stadt gelegt werden.
  - Neu gebaute Strecken müssen irgendwie durch eigenes Streckennetz mit einer **Großstadt** verbunden sein.
  - Strecken verschiedener Spieler dürfen nicht miteinander verbunden sein (außer in Stadt oder Großstadt natürlich).

Etablierte Verbindung: Streckenkacheln, die eine Stadt oder Großstadt mit einer anderen Stadt oder Großstadt verbinden. Mit Besitzmarker belegen.

Unfertige Streckenabschnitte: Eine oder mehrere Streckenkacheln, die keine Stadt oder Großstadt mit einer anderen Stadt oder Großstadt verbinden. Falls ein Spieler eigenen unfertigen Streckenabschnitt während seines nächsten Spielzuges nicht mit mind. 1 Kachel weiter ausbaut, wird Streckenbesitzmarker entfernt.

Ersetzen - alte Strecke muß bestehen bleiben.

Neuorientierung - Kachel am Ende eines unfertigen eigenen oder freien Streckenabschnittes durch andere Kachel ersetzen, bestehende Strecken anderer Spieler müssen erhalten bleiben.

Baukosten - **Strecken legen**

Einfache Strecke - \$2, \$3 auf Fluß, \$4 auf Berg

Komplexe Strecke nebeneinander - \$3, \$4 auf Fluß, \$5 auf Berg

Komplexe Strecke Kreuzung - \$4, \$5 auf Fluß, \$6 auf Berg

Stadt - \$1 plus \$1 pro Strecke in Stadt

- **Strecke ersetzen**

Einfache durch komplexe Strecke Kreuzung - \$3

In Stadt - \$3

Alle anderen - \$2

- **Neuorientierung**

Jeweils \$2 pro Kachel

- **Güter bewegen** - zwei Runden jeweils nacheinander in Reihenfolge. Spieler müssen Güter in gleichfarbige Stadt bringen, falls möglich. **Aktion:** Erste Bewegung.
  - Nur über Etablierte Verbindungen - Verbindungsanzahl = Anzahl Lokomotiven beachten! **Jede benutzte Verbindung erhöht Einkommen** des jeweiligen Spielers auf Einkommensleiste **um eins**.
  - Jede Stadt oder Großstadt darf pro Bewegung nur einmal angefahren werden.
  - In einer der beiden Bewegungsrunden kann der Spieler die Anzahl seiner Verbindungen = Lokomotiven um eins erhöht, anstatt Gütertransport durchzuführen.
  - Güterquader anschließend zurück zu unbenutzten Gütern.
- **Einkommen** - alle Spieler erhalten Geld entsprechend Einkommensleiste.
- **Kosten zahlen** - Jeder Spieler zahlt \$1 pro ausgegebene Aktie der eigenen Gesellschaft plus \$1 pro eigene Lokomotive. Wer nicht zahlen kann, muß pro nicht gezahltem \$ um 1 Feld auf Einkommensleiste zurück. Wer unter Null rutscht, scheidet aus.
- **Einkommensminderung** - laut Einkommensleiste, Einkommensmarker zurücksetzen.
- **Güterwachstum** - **Aktion:** Produktion. Anzahl Würfel = Spieleranzahl, je nach Würfelzahl über entsprechende Spalte legen, Güter von oben nach unten in entsprechend nummerierte Stadt legen, erst links (Westen), dann rechts (Osten).
- **Rundenmarker vorziehen** - nach letzter kompletter Spielrunde Siegpunkte ermitteln.  
SIEGPUNKTE: +3 SP pro \$ laut Einkommensleiste,  
+1 SP pro Teilstück (Kachel) jeder eigenen Etablierten Verbindung.  
-3 SP pro Ausgegebene Aktie.