

Eine Partie geht über 6 Runden. Die KSR bezieht sich auf die Module A + B. Jede Runde ist wie folgt vorzubereiten:

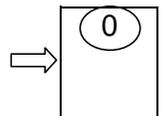
- ⇒ Legt in 1. + 2. / 3. + 4. / 5. + 6. Runde je 18 Karten vom Stapel 1 (grün) / vom Stapel 2 (blau) / vom Stapel 3 (rot) offen in 3 Reihen aus.
- ⇒ Links neben die 1. Reihe kommt das Startspieler-Plättchen.

Ablauf eines Spielzuges:

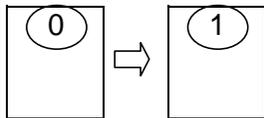
- ◆ Nimm 1 Aktions-Karte aus der Auslage ODER das Startspieler-Plättchen.
- ◆ ENTWEDER führe die Aktionen der Karte ganz / teilweise aus ODER verzichte komplett auf alle Aktionen der Karte.
Dafür darfst Du einen Waggon Deiner Wahl um 1 Stufe aufwerten. Die Aktions-Karte kommt danach verdeckt links neben das Spielertableau.

Eine Reihe abräumen: ◆ Wurden aus einer Reihe so viele Aktions-Karten genommen wie Spieler mitspielen, räumt man diese Reihe ab. Diese Karten sind aus dem Spiel zu nehmen.

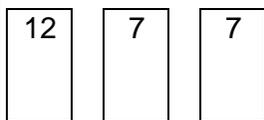
Neue Waggon nehmen:

- 
- ◆ Nimm einen 0er-Waggon vom Vorrat und lege ihn rechts an einen Deiner beiden Züge.
 - ◆ Erhältst Du mehrere Waggon, teile sie beliebig auf Züge auf.

Einen Waggon aufwerten:

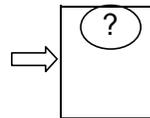
- 
- ◆ Waggon stehen immer in absteigender / gleichhoher Stufe von links nach rechts in ihrem Zug.
Beispiel: 12 - 7 - 7 - 4 - 1 - Postwaggon - 1 - 0 - 0 - Lok

Beispiele



- ◆ Du darfst 1 Waggon zur nächsthöheren angegebenen Stufe in einem Deiner beiden Züge aufwerten.
- ◆ Bevor Du aufwertest, musst Du beachten, dass der Waggon links vom aufzuwertenden Waggon besser oder gleich gut ist (Stufe) wie der aufzuwertende.
- ◆ Bei mehreren Waggon gleicher Stufe ist der erste davon ganz links aufzuwerten.
- ◆ Den allerersten Waggon darfst Du beliebig aufwerten.
- ◆ Den selben Waggon mehrmals aufzuwerten ist OK.
- ◆ Keine der Stufen (0 - 1 - 2 - 4 - 7 - 12) überspringen!

Aufwertung eines Waggon Deiner Wahl:



- ◆ Wähle einen Deiner Waggon aus, der um genau 1 Stufe aufgewertet wird (Regeln wie üblich).
- ◆ Du kannst alternativ einen 0er-Waggon vom Vorrat nehmen und rechts an einen Deiner Züge anlegen.

Der Schaffner bewegt sich:

... auf/über Waggon ...

- ◆ Die Pfeile geben an, wie viele Schritte Dein(e) Schaffner sich bewegen. Je Schritt geht er 1 Waggon nach rechts, max. bis zum letzten Waggon.
- ◆ Sind Schaffner-Figuren + Pfeile untereinander, gelten sie für beide Züge. Ist nur 1 Schaffner-Figur abgebildet, wählst Du Aufteilung auf 1 - 2 Züge.

Die Lokomotive bewegt sich:

... an/auf Deinem Tableau links oben ...

- ◆ Jeder Pfeil auf einem Lok-Symbol bedeutet 1 Schritt Deiner Lok auf Deinem Tableau. 3 Städte sind schon eingedruckt, weitere kommen von später angelegten Streckenkarten dazu.
- ◆ Evtl. überzählige Schritte verfallen, wenn die Lok das letzte Feld der Strecke (Richtung links vom Tableau) erreicht hat.
- ◆ Hat Deine Lok ein Bonus-Stadt-Symbol erreicht/passiert, kassierst Du erst bei Wertungen immer den gleichfalls gekennzeichneten Bonus.
- ◆ Hat Deine Lok ein Punkte-Stadt-Symbol erreicht/passiert, kassierst Du einmalig und sofort die angegebenen Punkte.

Strecke erweitern:

... an Deinem Tableau links oben ...

- ◆ Nimmst Du 1 Aktions-Karte, die eine Strecken-Karte ist, kommt sie oben links an Dein Tableau immer neben die zuletzt gelegte Streckenkarte bzw. anfangs links an das Tableau. Strecken-Karten zeigen 1 bis 4 Städte.

Startspieler-Plättchen:

- ◆ War in einer Runde jeder Spieler 3-mal am Zug, wird der Besitzer des Startspieler-Plättchens neuer Startspieler (vor evtl. Wertungsphase).
- ◆ Nimmt sich jemand das Plättchen, gibt es für verschiedene Spieler Boni. Auch der aktuelle Startspieler kann erneut das Plättchen nehmen.
- ◆ Nehmt 1. Karte links in aktuell oberster Aktions-Kartenreihe a. d. Spiel.

Spielende-Karten:

- ◆ Zahle 4 Münzen und nimm 1 Karte aus den 4 offenen Spielende-Karten. Bestimmte Aktions-Karten können Dir ebenso Spielende-Karten bringen.
- ◆ Sofort erhältst Du die auf der Karte abgebildete Aktion. Nach Ausführung legst Du die Karte verdeckt zu Deinen anderen Spielende-Karten.
- ◆ Zum Ende Deines Spielzuges ergänze die Auslage wieder auf 4 Karten.
- ◆ Nach der letzten Wertungs-Phase gibt es ggf. Punkte für Spielende-Karten.

Der Postwaggon (6. Karte jedes Zuges):

- ◆ Jeder 6. Waggon eines Zuges muss 1 beliebiger aus Deiner Auswahl von 4 Post-Waggons sein. Post-Waggons kann man nicht aufwerten.
- ◆ Kommt der 5. Waggon an einen Zug, hängt man sofort 1 Post-Waggon an. Es gibt direkt einen Bonus (siehe Angabe auf Post-Waggon).

Das LOK-Plättchen (10. Karte jedes Zuges): ... max. 10 Karten/Zug ...

- ◆ Sobald man den 9. Waggon an einen Zug legt, hängt man sofort das oberste ausliegende LOK-Plättchen als 10. Karte an diesen Zug. Es gibt direkt einen Bonus (siehe Angabe auf LOK-Plättchen).
- ◆ Bei Wertungen bringen LOK-Plättchen mit Schaffner-Figur darauf Punkte.
- ◆ Liegt eine LOK an einem Zug, kann dieser nicht mehr länger werden. Aufwertungen von Waggons sind aber weiterhin möglich.
- ◆ Kein Zug muss lückenlos alle Stufen beinhalten.

Konstantinopel:

- ◆ Betritt ein Schaffner ein LOK-Plättchen, gibt es ggf. Extra-Punkte.
- ◆ Die ersten 3 Schaffner, die ein LOK-Plättchen erreichen, bekommen zusätzliche Punkte. Man markiert das auf dem Konstantinopel-Plättchen: Für den 1. / 2. / 3. Schaffner stellt man 1 Spieler-Quader auf Position "1" / "2" / "3" dort. Man kann dort ggf. 2 Quader eingesetzt haben.

Rundenende:

- ◆ War jeder Spieler 3-mal dran, werden restliche Aktions-Karten abgeräumt.
- ◆ Die Startspieler-Figur an aktuellen Startspieler geben.

Die Funktionen der Münzen:

5	10	
4	9	
3	8	
2	7	12
1	6	11

Raster für Reihenfolge bei der Auffüllung von Münzen.

- ◆ Jedes Tableau hat eine Ablage für 12 Münzen. Neue Münzen gibt es durch manche Karten. Münzen sind spaltenweise aufzufüllen.
- ◆ Ist nicht genug Platz für neue Münzen, muss man zuvor durch Münz-Ausgaben Platz schaffen. Neue Münzen füllen evtl. leere Felder lückenlos von Feld 1 .. 12.
- ◆ Wer am Zug ist, darf vor und/oder nach dem Nehmen der Aktions-Karte bzw. Startspieler-Plättchen oder in Wertungs-Phase Münzen ausgeben. Man darf so viele Münzen ausgeben, wie man will.
- ◆ Nach Entnahme genau 1 Münze hat man 1 Zusatz-Aktion, die sich nach der Spalte der entnommenen Münze bestimmt:

- Spalte 1: Nimm Dir einen 0er-Waggon und hänge ihn an einen Zug an.
 - Spalte 2: Bewege Deine Lok auf ihrer Strecke um 1 Stadt weiter ODER bewege 1 Deiner Schaffner um 1 Waggon weiter.
 - Spalte 3: Führe eine Aufwertung um 1 Stufe bei einem beliebigen Deiner Waggons durch (im Rahmen der Regeln).
- Spalten } Für 4 Münzen kannst Du 1 offene Spielende-Karte nehmen.
beliebig: } Für 1 Münze erhältst Du 1 Punkt.

Wertungs-Phase: Nach Runde 2 / 4 / 6 erfolgen Wertungen.

Beginnend beim neuen Startspieler führt jeder Spieler diese 2 Schritte aus:

1) BONI für Deine Strecke nehmen:

- ➡ Jede erreichte/passierte Bonus-Stadt bringt gemäß ihrem Bonus-Rahmen einen Bonus (kann man ganz/teilweise nehmen).
- ➡ Die Reihenfolge der Bonus-Nutzung ist egal, allerdings ist jeder Bonus bei Auswahl einer Stadt direkt zu nehmen und nicht häppchenweise.
- ➡ Kommt Deine Holz-Lok während der Wertungs-Phase auf eine Bonus-Stadt, gilt dieser Bonus sofort für die aktuelle Wertung.
- ➡ Vor bzw. während der Wertungen darf man Aufträge erfüllen und/oder Münzen ausgeben. Nach Erledigung aller Dinge gibt es Punkte.

2) PUNKTE für Deine Züge nehmen:

- ➡ Waggons und LOK-Plättchen links vom/unter dem Schaffner werten. Die Zahl der Waggons bzw. der LOK = Punkte.

AUFTRÄGE:

- ◆ Erfüllte Aufträge bringen Boni ein.
- ◆ Aufträge erkennt man am abgebildeten Klemmbrett mit Pfeil darunter.
- ◆ Wer 1 Aktions-Karte "Auftrag" nimmt, legt diese offen neben sein Tableau.
- ◆ Ist die Voraussetzung (oberer Teil) mind. erfüllt, gibt es den Bonus (unten). Man darf auf Bonus-Teile verzichten.
- ◆ Aufträge kann man vor / nach regul. Aktion / während Wertungen erfüllen. Wenn erledigt = verdeckt zu eigenen erledigten Aktions-Karten legen.

Spielende und Schlusswertung:

- ◆ Nach der 3. Wertungs-Phase bzw. nach 6 Runden folgt das Spielende.
- ◆ Nicht erfüllte Aufträge legt man beiseite (aus dem Spiel).
- ◆ Es gibt nun noch Punkte:

- Jede Münze = 1 Punkt.
- Punkte für Spielende-Karten:

- ... Lege alle Deine Spielende-Karten vor Dir aus.
- ... Zähle Anzahl aller Aktions-Karten einer Art, die Du in Spiel erhalten hast.
(Das sind Loks, Schaffner, Waggon)
- ... Je Art zählst Du die Punkte auf Deinen entsprechenden Spielende-Karten.
- ... Dann multiplizierst Du diese Punkte mit der Anzahl der Aktions-Karten.
- ... Diesen Schritt machst Du für jede der 3 Arten von Spielende-Karten.

Beispiel:

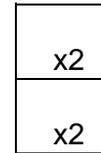
Anzahl Aktionskarten von diesen Sorten:	Deine Spielende-Karten sind:	Das ergibt Punkte:
1x Lok	1x Lok (3 Punkte)	1x3 = 3
1x Schaffner	-	-
3x Waggon	2x Waggon (4 Punkte)	3x4 = 12

- ◆ Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnen das Spiel.

MODUL B:

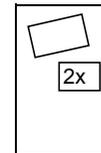
Berühmtheiten, Postkarten und spezif. Aufträge

Berühmtheit:



- ◆ Ist auf Deiner Aktions-Karte eine Berühmtheit (x2), legst Du sie halb unter den ersten freien (ohne Karte darunter) Waggon bei einem Deiner Züge.
- ◆ In Punkt 2 der Wertungs-Phase kann es dadurch zur Verdopplung der Punkte des Waggon kommen.
- ◆ Hast Du keinen freien Waggon, lehnst Du die Berühmtheit ab und führst stattdessen eine Aufwertung durch.

Postkarte:



- ◆ Ist auf Deiner Aktions-Karte eine Postkarte abgebildet, musst Du sie sofort einer beliebigen Deiner freien (ohne Karte darunter) Streckenkarten zuordnen. Schiebe die Postkarte halb unter die Streckenkarte.
- ◆ In Punkt 1 der Wertungs-Phase fällt der Bonus der Streckenkarte mit Postkarte doppelt an.
- ◆ Hast Du keinen freien Waggon, lehnst Du die Postkarte ab und führst stattdessen eine Aufwertung durch.

Spezif. Aufträge: Auf Seite 2 unten / 3 oben bei den Modulen nachlesen.