

**Spielziel:** Möglichst viele Punkte mit Städten, Aktien, Zielplättchen, Zahnrad und Gold.

### Spielvorbereitung

- 1) Die Rahmen in die Mitte, für jede Runde ab Spieleranzahl eine Kohle oder Pfeife darauf legen.
- 2) Gold umgedreht, Kohle, Pfeifen, Aktien sortiert von 1 aufwärts, Material bereitlegen.
- 3) 2 Aufrüstungen mehr als Spieleranzahl ziehen und auslegen.
- 4) 8 der Zielplättchen (dunkelgrün) an den linken Rand legen. Andere zurück in Schachtel.
- 5) 1 Coal Yard, 1 Trading Post, 2 Städte, 1 anderen Spezial und 3 Schienen in 4. Spalte legen
- 6) 9 Schienenplättchen rechts senkrecht und 1 unten und oben in 2. Spalte (nicht rückführend).
- 7) Übrige Spezial- und Schienenplättchen als gemischten Stapel legen und 3 aufdecken
- 8) Jeder Spieler bekommt 1 Pfeife und zieht 3 Schienen vom Stapel (mindestens 1 mit Stopp)
- 9) Züge nehmen (5 Spieler: 3, 4: 4, 2/3: 5), Punktemarker auf 0.
- 10) Startspieler bestimmen. 1. bekommt 2 Kohle, 2.: 2, 3. 3, 4.: 3, 5.: 4
- 11) Vom letzten Spieler gegen Uhrzeigersinn alle Loks nacheinander auf freien Startplatz stellen.

### Spielablauf

- 1 **Rundenanfang:** Startspieler nimmt Token von Rundenleiste und verteilt an jeden Spieler 2 Kohle bzw. 1 Pfeife.
- 2 **Aktionen:** Ein Spieler beginnend beim Startspieler macht alle seine Züge. Bis zu 4 Kohle/Pfeifen auf Spielertafel legen und Bewegung durchführen oder bis zu 2 Aufrüstungen kaufen. Handplättchen aus Auslage oder vom Stapel auf 3 auffüllen und dann Auslage vom Stapel ergänzen. Keine Bewegung möglich: eine Pfeife nehmen. Nächster im Uhrzeigersinn.
  - 2.1 **Kohle:** 1 Kohle auf Spielertafel legen. Eine Lok bewegen vorwärts oder seitwärts auf den nächsten freien Stopp, ein Spezialfeld oder ein Zielfeld. Spezialfeld oder Zielfeld sofort ausführen. Eigene Loks können überholt werden, fremde nicht. Stopp mit Material: Material nehmen. Schiene am Rand und Platz dahinter ist leer: Ein Plättchen aus seiner Hand auf freien Platz legen und sich darauf bewegen. Am Ende der Bewegung nach 3 gelegten Plättchen muss ein Stopp erreicht werden.
  - 2.2 **Pfeife:** 1 Pfeife auf Spielertafel legen. Eine Lok bewegen um 1 oder 2 Stopps, vorwärts, seitwärts oder rückwärts. Dabei übersprungene Materialstopps, geben kein Material. Es dürfen eigene und fremde Loks übersprungen werden, aber nicht auf einem besetzten Feld stehen geblieben werden. Bei Material im Zielfeld und leerer Schiene am Rand wie bei Kohle.
  - 2.3 **Aufrüstung:** Diese Aktion kann zweimal pro Runde gemacht werden. Man kann Aufrüstungen vom Vorrat oder von anderen Spielern kaufen. Die auf der Aufrüstung angegebenen Materialien in den Vorrat abgeben und das Zahnrad unten an die Spielertafel legen. Maximal insgesamt 3. Stammt es von einem anderen Spieler muss man dem Spieler 1 wertvolles Material geben.
- 3 **Spezialfelder und Zielfeld:** Betritt eine Lok ein Feld wird sofort die Aktion durchgeführt.
  - 3.1 **Stadt:** Gefordertes Material abgeben, Siegpunkte bekommen und die oberste Aktie der Farbe bekommen. Kann das Material nicht gegeben werden, bekommt man nur Minuspunkte.
  - 3.2 **Stock Market:** aufgedruckte Punkte pro Aktie, 1 Aktie abwerfen.
  - 3.3 **Trading Post:** 2 Handel: 1 einfaches Material gegen 1 Kohle, 1 Pfeife oder 1 einfaches Material oder 1 wertvolles Material gegen 2 einfache oder 1 wertvolles Material..
  - 3.4 **Material:** Coal Yard: 2 Kohle, General Store: 1 Material bekommen. Gold Mine: 1 Gold, Whistle Factory: 1 Whistle
  - 3.5 **Zielfeld:** Gefordertes Material abgeben, Siegpunkte bekommen, Lok auf Belohnungsfeld stellen und Belohnung bekommen. Hat man das Material nicht, bekommt man Minuspunkte, aber trotzdem die Belohnung.

**Spielende:** Das Spiel endet, wenn am Rundenende keine Kohle mehr auf Rundenleiste oder ein Spieler hat alle Loks im Ziel. Pro Aktienfarbe 15 Punkte für die Mehrheit, bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Aktiennummer. 10 Minuspunkte pro Spezialplättchen auf der Hand. Punkte für: Aufrüstungen, Gold, 1/einfachem Material, 3/wertvollem Material, ½ Punkt pro Kohle oder Pfeife.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 25.10.2019

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)