

Whistle Stop Spielhilfe

Spielzug: 1a) ENTWEDER darfst Du bis zu 4 Kohle und/oder Pfeifen ausgeben für Bewegungen und markierst das auf Feldern Deines Tableaus.
ODER Du nimmst nur 1 Pfeife vom Vorrat, wenn Du nicht bewegst.
1b) Egal, ob unter 1a) die Pfeife erhalten hast, darfst Du Kohle auf freie Aktions-Felder Deines Tableaus legen, um Upgrades zu nutzen.
UND Du darfst auch Upgrades kaufen (siehe unten).

Du kannst in freier Folge in Deinem Spielzug aus folgenden Schritten wählen:

- Gib 2 Waren ab für **Kauf von 1 Upgrade** (max. 2-mal je Spielzug, kein Besiztlimit). Du kannst die Upgrades aus der Auslage und/oder von Mitspielern kaufen.
FALL: Kauf beim Mitspieler (er muss abgeben): Kosten in Vorrat legen UND Gebühr an den Mitspieler zahlen: 1 seltene Ware Deiner Wahl

- **1 LOK bewegen und dazu 1 KOHLE auf ein freies Tableau-Feld legen:**

BEWEGUNG ...

... endet am nächsten STOP bzw. immer auf schwarzem STOP / END-Plättchen.
... geht NICHT auf/über fremde Lok auf Ressourcen-STOP / östlichem Start-Feld.
... als Passage über Ressourcen-STOP / östliches Start-Feld mit eigener Lok darauf ist erlaubt und gilt nicht als STOP.
... kann nur nach Westen oder innerhalb aktueller Spalte der Lok erfolgen.
... ist vor Deiner Lok ein Loch im Spielplan, siehe Abschnitt PLÄTTCHEN LEGEN:

- **Genau 1 LOK bewegen und dazu 1 PFEIFE auf ein freies Tableau-Feld legen*:**

BEWEGUNG ...

... geht bis zu 2 STOPS in beliebige Richtungen inkl. östliche Startfelder.
... erlaubt es, 1 STOP (schwarz / Ressourcen-STOP / Startfeld / END-Plättchen / fremde Lok) zu überspringen, ohne Effekte zu nutzen. 1 STOP ist damit genutzt.
... Ressourcen-STOPS mit eigener Lok gelten nicht als STOP.
... Auf jeden Fall darf trotz Überspringen eines END-Plättchens die Lok auf ein freies Ressourcen-Feld ziehen. Angezeigte Ressourcen nehmen.
... ist vor Deiner Lok ein Loch im Spielplan, siehe Abschnitt PLÄTTCHEN LEGEN:

END-Plättchen (Spalte ganz links) erreicht:

- ➡ Kosten zahlen und SP erhalten bzw. Strafe.
- ➡ Lok auf freies Ressourcen-Feld ziehen, angezeigte Ressourcen nehmen.

PLÄTTCHEN LEGEN (im Rahmen einer LOK-Bewegung):

... ist nur erlaubt, wenn man spätestens mit 3. Handplättchen 1 STOP erreicht.
... am Ressourcen-STOP nimmt man aufgedruckte Ware vom Vorrat und legt sie auf sein Tableau (max. 10 Waren dort, ggf. Ware abwerfen).
ODER man nutzt den Effekt des STOPS.
Auf dem schwarzen STADT-STOP: Kosten zahlen und SP / Strafe erhalten.
... wiederholter Besuch des selben STOPS ist erlaubt.

Ende des Spielzugs:

Alle Kohle-/Pfeifenmarker kommen von Deinem Tableau in den allg. Vorrat.

Endwertung:

- 1) Jede Aktien-Sorte bringt dem Spieler mit den meisten Aktien 15 SP.
Patt: kleinere Aktiennummer (1 ... 6) ist im Vorteil
- 2) Je 3 oder 5 SP aus Upgrades
- 3) Je 3 - 5 SP aus Goldmarkern
- 4) 1 SP je Basisware, 3 SP je seltene Ware
- 5) 1 SP je 2 Marker (Kohle und/oder Pfeife) im Besitz.
- 6) Minus 10 SP je schwarzem Plättchen auf der Hand

*Details dieser Aktion sind von mir mit dem Autoren (Scott Caputo) abgeklärt.

KSR: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI / H@LL9000 - 05.09.19, Roland Winner

Whistle Stop Spielhilfe

Spielzug: 1a) ENTWEDER darfst Du bis zu 4 Kohle und/oder Pfeifen ausgeben für Bewegungen und markierst das auf Feldern Deines Tableaus.
ODER Du nimmst nur 1 Pfeife vom Vorrat, wenn Du nicht bewegst.
1b) Egal, ob unter 1a) die Pfeife erhalten hast, darfst Du Kohle auf freie Aktions-Felder Deines Tableaus legen, um Upgrades zu nutzen.
UND Du darfst auch Upgrades kaufen (siehe unten).

Du kannst in freier Folge in Deinem Spielzug aus folgenden Schritten wählen:

- Gib 2 Waren ab für **Kauf von 1 Upgrade** (max. 2-mal je Spielzug, kein Besiztlimit). Du kannst die Upgrades aus der Auslage und/oder von Mitspielern kaufen.
FALL: Kauf beim Mitspieler (er muss abgeben): Kosten in Vorrat legen UND Gebühr an den Mitspieler zahlen: 1 seltene Ware Deiner Wahl

- **1 LOK bewegen und dazu 1 KOHLE auf ein freies Tableau-Feld legen:**

BEWEGUNG ...

... endet am nächsten STOP bzw. immer auf schwarzem STOP / END-Plättchen.
... geht NICHT auf/über fremde Lok auf Ressourcen-STOP / östlichem Start-Feld.
... als Passage über Ressourcen-STOP / östliches Start-Feld mit eigener Lok darauf ist erlaubt und gilt nicht als STOP.
... kann nur nach Westen oder innerhalb aktueller Spalte der Lok erfolgen.
... ist vor Deiner Lok ein Loch im Spielplan, siehe Abschnitt PLÄTTCHEN LEGEN:

- **Genau 1 LOK bewegen und dazu 1 PFEIFE auf ein freies Tableau-Feld legen*:**

BEWEGUNG ...

... geht bis zu 2 STOPS in beliebige Richtungen inkl. östliche Startfelder.
... erlaubt es, 1 STOP (schwarz / Ressourcen-STOP / Startfeld / END-Plättchen / fremde Lok) zu überspringen, ohne Effekte zu nutzen. 1 STOP ist damit genutzt.
... Ressourcen-STOPS mit eigener Lok gelten nicht als STOP.
... Auf jeden Fall darf trotz Überspringen eines END-Plättchens die Lok auf ein freies Ressourcen-Feld ziehen. Angezeigte Ressourcen nehmen.
... ist vor Deiner Lok ein Loch im Spielplan, siehe Abschnitt PLÄTTCHEN LEGEN:

END-Plättchen (Spalte ganz links) erreicht:

- ➡ Kosten zahlen und SP erhalten bzw. Strafe.
- ➡ Lok auf freies Ressourcen-Feld ziehen, angezeigte Ressourcen nehmen.

PLÄTTCHEN LEGEN (im Rahmen einer LOK-Bewegung):

... ist nur erlaubt, wenn man spätestens mit 3. Handplättchen 1 STOP erreicht.
... am Ressourcen-STOP nimmt man aufgedruckte Ware vom Vorrat und legt sie auf sein Tableau (max. 10 Waren dort, ggf. Ware abwerfen).
ODER man nutzt den Effekt des STOPS.
Auf dem schwarzen STADT-STOP: Kosten zahlen und SP / Strafe erhalten.
... wiederholter Besuch des selben STOPS ist erlaubt.

Ende des Spielzugs:

Alle Kohle-/Pfeifenmarker kommen von Deinem Tableau in den allg. Vorrat.

Endwertung:

- 1) Jede Aktien-Sorte bringt dem Spieler mit den meisten Aktien 15 SP.
Patt: kleinere Aktiennummer (1 ... 6) ist im Vorteil
- 2) Je 3 oder 5 SP aus Upgrades
- 3) Je 3 - 5 SP aus Goldmarkern
- 4) 1 SP je Basisware, 3 SP je seltene Ware
- 5) 1 SP je 2 Marker (Kohle und/oder Pfeife) im Besitz.
- 6) Minus 10 SP je schwarzem Plättchen auf der Hand

*Details dieser Aktion sind von mir mit dem Autoren (Scott Caputo) abgeklärt.

KSR: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI / H@LL9000 - 05.09.19, Roland Winner