Railroad Revolution

Marco Canetta
Stefania Niccolini

Spielhintergrund

Amerika im 19. Jahrhundert. Durch das Verabschieden neuer Gesetze – der Pacific Railroad Acts – durch den Kongress öffnete die US-Regierung den Eisenbahnunternehmen die Tore.

Das Rennen zur Erschließung der Great Plains und der Überquerung der großen Gewässer im zentralen Kontinent – der Continental Divide – war eröffnet: die amerikanischen Staaten sollten jetzt endlich vereint werden. Siedlungen im Westen, die durch das Heimstättengesetz – den Homestead Act – gefördert wurden, machten den Bau von Eisenbahnstrecken quer durch das Land profitabel.

Mit der Entwicklung neuer, schneller Transportmittel stieg auch der Bedarf nach schnellerer Kommunikation. Firmen errichteten Telegrafennetze und nutzen die neue Gesetzeslage, um ihre Netze mit denen der Eisenbahnunternehmen zu verknüpfen.

Die rasend schnell expandierenden Unternehmen wurden bei Anlegern beliebt, die versuchten, in den neu erschlossenen Städten Geschäfte zu machen.

Als Spieler leitet Ihr ein kleines Eisenbahnunternehmen an der Ostküste und konkurriert mit Euren Mitspielern um die Erweiterung Eures Streckennetzes nach Westen.

Ihr werdet Bahnhöfe in angeschlossenen Städten bauen und Euch an der Entwicklung des ersten transkontinentalen Telegrafennetzes beteiligen.

Ihr müsst außerdem Eure Arbeiter und Führungskräfte vorausschauend verwalten und ihre Fähigkeiten geschickt einsetzen.

Die Eisenbahnrevolution hat begonnen!

Spielmaterial

Bitte entfernt vor der ersten Partie alle Plättchen aus den Stanztableaus

1) 1 Spielplan

2) 4 Spielertableaus

3) 64 Arbeiter

(16 weiße, 12 violette, 12 graue, 12 türkise, 12 orangene)

4) 52 Gebäude
(je 13 in den 4 Spielerfarben Rot, Gelb, Blau und Schwarz)

5) 68 Gleise (je 17 in den 4 Spielerfarben)

6) 12 Errungenschaftsmarker (je 3 in den 4 Spielerfarben)

7) 48 Telegrafenaktien

8) 6 Telegrafenplättchen

9) 13 Stadtplättchen

10) 24 Lokomotivenplättchen

11) 38 Meilensteinplättchen

12) 9 Handelsplättchen

13) 4 Startaufbauplättchen (zweiseitig)

14) 1 Startspielerplättchen

15) 52 Banknoten (10 × 50$, 26 × 100$, 12 × 500$, 4 × 1000$)

Spielvorbereitung

Alle Regeln beziehen sich auf das Spiel mit 4 Spielern. Alle Abweichungen für Spiele zu zweit oder zu dritt werden in blauen Kästen erläutert. Nicht verwendete Spielmaterialien bei weniger als 4 Spielern werden zurück in die Schachtel gelegt.

1. Spielplan

Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Der Spielplan ist in mehrere Bereiche unterteilt. *(siehe Bild)*.

2. Spielertableaus, Gebäude und Gleise

Jeder Spieler wählt eine Farbe (**Rot**, **Gelb**, **Blau** oder **Schwarz**), nimmt sich das Spielertableau der entsprechenden Farbe und legt es vor sich ab.

Jeder Spieler nimmt sich dann **12 Gebäude und 15 Gleise** seiner Farbe und setzt sie auf die jeweiligen Felder im oberen Bereich seines Tableaus.

Eines der 2 verbliebenen Gleise jeder Spielerfarbe wird auf das erste Gleisfeld (rechts auf dem Spielplan zwischen Washington und Charlotte) gelegt.

Die verbliebenen Gebäude und Gleise der Spieler werden neben dem Spielplan bereitgehalten (sie werden für die Startaufbauplättchen benötigt, siehe Schritt 12).

3. Geld

Jeder Spieler erhält **600$**.

Die restlichen Banknoten werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

4. Arbeiter

Jeder Spieler nimmt 4 **Weiße** Arbeiter und legt sie neben sein Spielertableau. Sie bilden den eigenen Vorrat.

Bei Spielen mit weniger als 4 Spielern werden alle überzähligen weißen Arbeiter zurück in die Schachtel gelegt.

Alle anderen Arbeiter werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

5. Aktien

Dies sind Aktien der Telegrafengesellschaft.

Jeder Spieler erhält **3 Aktien** und legt sie neben sein Spielertableau.

Die restlichen Aktien bilden einen allgemeinen Vorrat und werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Hinweis: Jeder Spieler kann jederzeit während des Spiels beliebig viele eigene Aktien verkaufen. Für jede verkaufte Aktie erhält er 150$. Die verkauften Aktien werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

6. Lokomotiven

Jeder Spieler nimmt **ein „2 Arbeiter befördern“-Lokomotivenplättchen** (siehe Bild) und legt es aufgedeckt neben sein Spielertableau.

In Spielen mit 2 oder 3 Spielern werden die verbliebenen “2 Arbeiter befördern”-Plättchen zurück in die Schachtel gelegt.

Alle anderen Lokomotivenplättchen werden nach den Symbolen auf der Vorderseite sortiert und in 4 Stapeln neben den Spielplan gelegt.

3-Spieler-Spiel: *Jeder Stapel besteht nur aus 4 Plättchen*
2-Spieler-Spiel: *Jeder Stapel besteht nur aus 3 Plättchen*

7. Meilensteine

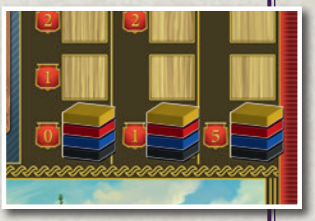
Die Meilensteine werden nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite in 5 Stapel sortiert. Dann wird jeder Stapel gemischt und verdeckt neben dem Spielplan platziert.

Jeder Spieler nimmt ein **A1- sowie ein A2-Plättchen** und legt diese offen neben sein Spielertableau.

Die in Spielen mit 2 oder 3 Spielern übrigen A1- und A2-Plättchen werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

8. Errungenschaftsmarker

Je 1 Errungenschaftsmarker jeder Spielerfarbe wird auf jedes unterste Feld der drei Errungenschaftsleisten (rechte Seite des Spielplans) gelegt.

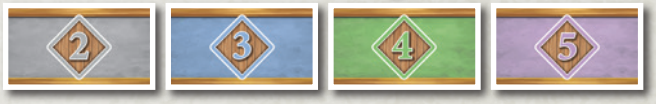


9. Handelsplättchen

Die Handelsplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel rechts unten auf dem Spielplan platziert. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt.

10. Städte

Die 13 Stadtplättchen werden nach den Zahlen auf ihren Rückseiten sortiert. Je ein zufälliges Stadtplättchen wird aufgedeckt auf dem Spielplan auf jedes Stadtfeld mit der entsprechenden Zahl gelegt. (also eine 2er-Stadt auf ein 2er-Feld etc.)



3-Spieler-Spiel: *Jeweils 1 Gebäude der ungenutzten Spielerfarbe wird auf das Feld “Erster Bahnhof” der 3 Städte San Francisco, Houston und Bismarck gelegt.*
2-Spieler-Spiel: *Jeweils 1 Gebäude einer ungenutzten Spielerfarbe wird auf das Feld “Erster Bahnhof” der 4 Städte San Diego, Salt Lake City, Duluth und Little Rock gelegt.*

11. Telegrafen

Der untere Teil des Spielplans zeigt die Telegrafenleiste, die in 8 Bereiche untergliedert ist.

Die Telegrafenplättchen werden gemischt und je 1 zufällig gewähltes wird auf jedes Telegrafenfeld gelegt, das kein Handelssymbol zeigt.

3-Spieler-Spiel: *Je 1 Gebäude der ungenutzten Farbe wird auf das Feld “Erstes Büro” der Telegrafenfelder 2 und 5 (von links gezählt) gesetzt.*
2-Spieler-Spiel: Je 1 Gebäude der ungenutzten Farben wird auf das Feld “Erstes Büro” der Telegrafenfelder 1, 4 und 7 (von links gezählt) gesetzt.

12. Startaufbauplättchen

Diese 4 Plättchen werden gemischt und dann eine Anzahl von ihnen in Höhe der Mitspielerzahl mit jeweils zufällig gewählter Seite nach oben neben den Spielplan gelegt.

Der Rest kommt zurück in die Schachtel.

Insgesamt 4 Arbeiter (jeweils 1 pro Farbe, weiß ausgenommen) aus dem allgemeinen Vorrat werden zufällig einzeln neben jedes Plättchen gelegt.

Bei Spielen mit weniger als 4 Spielern kommen die übrigen Arbeiter zurück in den allgemeinen Vorrat.

Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Er erhält das Startspielerplättchen. Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler zur Rechten des Startspielers und weiter gegen den Uhrzeigersinn, erhält 1 Plättchen, den dazugehörigen Arbeiter und die Boni, die auf dem Plättchen abgebildet sind *(siehe Seiten 14)*. Dann legt er das Plättchen zurück in die Schachtel.

Den Arbeiter legt jeder Spieler in seinen eigenen Vorrat. Falls ein Spieler ein Gleis oder ein Gebäude platzieren darf, nimmt er dieses vom Vorrat neben dem Spielplan. Alle Gleise und Gebäude, die nach diesem Schritt noch neben dem Spielplan liegen, werden zurück in die Schachtel gelegt.

13. Allgemeiner Vorrat

Banknoten und Aktien sind nicht limitiert. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass sie zur Neige gehen, kann beliebiger Ersatz benutzt werden.

Arbeiter hingegen sind limitiert. In dem Fall, dass ein Spieler einen Arbeiter einer Farbe erhalten sollte, die nicht mehr verfügbar ist, nimmt er einen Arbeiter einer anderen Farbe nach seiner Wahl.

Wenn in den Regeln von Bezahlen die Rede ist (ein Geldsymbol mit einem Minuszeichen), muss der entsprechende Spieler Geld aus dem eigenen in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Wenn ein Spieler Arbeiter oder Aktien abgeben muss, werden sie aus dem eigenen Vorrat oder von der Spielertafel zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Wenn ein Spieler Geld (ein Geldsymbol mit einem Pluszeichen), Aktien oder Arbeiter erhält, nimmt er sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen eigenen Vorrat.

Spielervorrat

Jeder Spieler sollte jetzt folgendes vor sich haben:

- 600$
- 3 Aktien
- 5 Arbeiter
- 1 Lokomotivenplättchen "2 Arbeiter befördern"
- 2 Meilensteinplättchen (1 × A1, 1 × A2)
- Weitere Aktien oder Geld, bedingt durch das Startaufbauplättchen

Spielablauf

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, führen die Spieler jeweils einen Spielzug aus.

Zu Beginn seines Spielzuges **muss jeder Spieler:**

1. 1 Arbeiter aus seinem eigenen Vorrat (neben seinem Spielertableau)...
2. ... auf eines der 4 Aktionsfelder des eigenen Spielertableaus stellen...
3. ... und dann die dort abgebildete Hauptaktion ausführen.

Die 4 möglichen Aktionen sind auf dem Spielertableau dargestellt:

Bahnhof (Station): Einen Bahnhof in einer an das eigene Streckennetz angeschlossenen Stadt bauen.

Eisenbahnstrecke (Railroad): Das eigene Streckennetz erweitern.

Telegrafen (Telegraph): Ein Telegrafenbüro einrichten.

Verkauf (Trade): Unternehmensteile verkaufen, um Geld zu beschaffen.

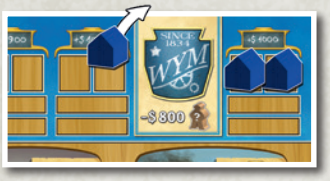
Die Anzahl an Arbeitern (jeder Farbe) auf einem Aktionsfeld ist nicht begrenzt.

Sollte ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Arbeiter mehr zur Verfügung haben, weil sich alle auf seinem Spielertableau befinden, nimmt er alle Arbeiter zurück in seinen eigenen Vorrat.

Hinweis: Dies ist keine Aktion, also kann er danach einen Arbeiter nehmen, ihn auf ein Aktionsfeld setzen und wie üblich fortfahren.

Alle Arbeiter vom Tableau entfernen

Arbeiter zurück zum eigenen Vorrat legen



Alle Gleise und Gebäude können während des Spiels eingesetzt werden. Sobald auf dem Spielertableau eines Spielers **alle Gleise und Gebäude links vom Unternehmenslogo abgeräumt sind,** steht das Ende des Spiels bevor. Der Wert jedes Unternehmens wird ermittelt und in Form vom Siegpunkten (SP) festgehalten (*siehe Seite 13*).

Der Wert des Unternehmens der Spieler steigt durch das Erreichen von Meilensteinen (*siehe Seite 11*), durch Voranschreiten auf den Errungenschaftsleisten (*siehe Seite 12*), durch neue Lokomotiven (*siehe Seite 10*) und durch Beteiligung an der Erweiterung des Telegrafennetzes (*siehe Seite 9*).
Der Spieler mit den meisten SP gewinnt das Spiel.

Aktionen und Arbeiter

Der obere Teil des Aktionsfeldes zeigt **die Hauptaktion, die immer vollständig ausgeführt werden muss.**

Der untere Teil zeigt einen zusätzlichen Effekt, der je nach Farbe des eingesetzten Arbeiters eintritt.

Hauptaktion

Zusätzliche Effekte

Jeder Arbeiter führt immer die Hauptaktion aus und hat dann je nach Farbe einen weiteren Effekt. Der weitere Effekt muss nicht genutzt werden.
Es ist also möglich, nur die Hauptaktion zu nutzen, unabhängig von der Farbe des gewählten Arbeiters.

Die verschiedenen Arbeitertypen und ihre Fähigkeiten sind:

Weiß (nicht spezialisiert): Ermöglicht es, einen Arbeiter zu befördern (erforderlich für das Erreichen von Meilensteinen, siehe Seite 11)

Violett (Vorarbeiter): Gibt zusätzliche Boni (meist in Verbindung mit Siegpunkten).

Orange (Buchhalter): Vergünstigt eine Aktion oder gibt dem Spieler Geld.

Grau (Unterhändler): Gibt zusätzliche Boni (meist Vorteile während des Spiels).

Türkis (Ingenieur): Verbessert die Hauptaktion.

Hinweis: Die zusätzliche Fähigkeit der nicht spezialisierten Arbeiter (**Weiß**) ist die Möglichkeit, Arbeiter zu befördern, unabhängig von der gewählten Aktion. Die zusätzliche Fähigkeit der spezialisierten Arbeiter (**Violett**, **Orange**, **Grau**, **Türkis**) hängt von der gewählten Aktion ab (*siehe Rückseite der Regeln*).

Wichtig: Jeder spezialisierte Arbeiter kann eingesetzt werden, als wäre er nicht spezialisiert.

Ein spezialisierter Arbeiter kann daher entweder mit seiner besonderen Fähigkeit oder als nicht spezialisierter Arbeiter für eine Beförderung eingesetzt werden.

Allgemeine Regeln

◊ **Reihenfolge der Effekte:** Die Effekte einer Aktion können in beliebiger Reihenfolge genutzt werden (einschließlich zusätzlicher Effekte im unteren Teil des Aktionsfeldes). Dies gilt auch für die Bezahlung der Aktion. Beispielsweise kann es sein, dass ein Spieler eine Aktion durchführen möchte, für die er nicht genug Geld hat. Sollte er durch einen Effekt der Aktion genug Geld bekommen, kann er diesen Effekt zuerst nutzen und am Ende bezahlen.

◊ **Mindestanzahl an Arbeitern:** Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nie weniger als 4 verfügbare Arbeiter haben (auf seinem Spielertableau und in seinem eigenen Vorrat). Falls ein Spieler nur 4 verfügbare Arbeiter hat, darf er keine Aktion ausführen oder Boni erhalten, durch die er am Ende seines Spielzuges weniger als 4 verfügbare Arbeiter hätte.

◊ **Aktien verkaufen:** Jederzeit während des Spiels kann ein Spieler beliebig viele seiner Telegrafenaktien für jeweils 150$ verkaufen. Er legt die Aktien dann zurück in den allgemeinen Vorrat.
Hinweis: Umgekehrt geht dies nicht. Aktien können nicht ohne weiteres gekauft, sondern nur verkauft werden.

◊ **Zusätzlichen Arbeiter anwerben:** Jederzeit während des Spiels kann ein Spieler 1 Arbeiter einer Farbe seiner Wahl für 800$ anheuern. **Hinweis:** Es gibt günstigere Methoden, um Arbeiter zu erhalten. Manchmal kann jedoch ein bestimmter Arbeiter dringend benötigt werden.

◊ **Lokomotiven:** Erhält ein Spieler ein Lokomotivenplättchen (jedes Mal, wenn er einen Bonus oder eine Belohnung mit diesem Symbol erhält), nimmt er ein Plättchen von den Stapeln neben dem Spielplan und legt es neben sein Tableau (aufgedeckt, also mit der 8-SP-Seite nach oben). Die Anzahl der Plättchen ist auf die Stapel begrenzt.

Ein Spieler darf mehrere Lokomotiven desselben Typs besitzen.
Die Gesamtzahl seiner Lokomotiven ist ebenfalls nicht begrenzt.

Bahnhof (Station)

Hauptaktion: Einen Bahnhof in einer mit dem eigenen Netz verbundenen Stadt bauen

Der Spieler nimmt das **am weitesten links** auf seinem Tableau befindliche **Gebäude** und platziert es in **eine verfügbare Stadt** seiner Wahl *(siehe Platzierungsregeln weiter unten)*.

Der Spieler **muss** die oberhalb der Stadt angegebene Summe **bezahlen** und **darf die Hauptbelohnung erhalten**, die auf der rechten Seite des Stadtplättchens dargestellt ist.

Dies ist entweder ein Fortschritt auf den Errungenschaftsleisten oder 1 bis 2 Arbeiter. (Wenn ein „/“-Zeichen abgebildet ist, erhält der Spieler *einen* der beiden Arbeiter).

Hinweis: Im Fall von Washington und Charlotte ist das Stadtplättchen auf den Spielplan gedruckt.

Platzierungsregeln

- Eine Stadt gilt für einen Spieler als verfügbar, wenn sie mit seinem eigenen Streckennetz verbunden ist. Praktisch bedeutet dies, dass es eine Gleisverbindung mit den bereits auf dem Spielplan abgedruckten Städten geben muss.
  Zu Beginn des Spiels sind deshalb die Städte Washington und Charlotte für jeden Spieler verfügbar.
- Der **erste Spieler, der einen Bahnhof in einer Stadt baut**, platziert sein Gebäude auf dem Feld “Erster Bahnhof” ganz links und erhält einen weiteren Bonus dafür, **sofern er möchte**. Dieser Bonus ist auf der linken Seite des Stadtplättchens zu sehen. Einige dieser Boni müssen bezahlt werden (*siehe Seite 15*).
- Spieler, die nicht den ersten Bahnhof in einer Stadt bauen, setzen ihr Gebäude rechts neben dieses Feld.
- Jeder Spieler kann in jeder Stadt maximal einen Bahnhof bauen.

Beispiel:

Blau *kann einen Bahnhof in einer der verbundenen Städte Washington, Charlotte, Miami, oder Little Rock bauen.*

Er kann in Houston oder Chicago nicht bauen, weil die beiden Städte nicht an sein Streckennetz angeschlossen sind.

Eisenbahnstrecke (Railroad)

Hauptaktion: Das eigene Streckennetz erweitern

Der Spieler nimmt die **2 Gleise**, die sich am **weitesten links** auf seinem Spielertableau befinden und platziert jedes davon auf jeweils **einem verfügbaren Gleisfeld** auf dem Spielplan *(siehe Platzierungsregeln weiter unten)*.

Der Spieler muss **400$** plus **weitere 100$** für jedes "Schwieriges Gelände"-Symbol (Dreieck) neben den Gleisfeldern bezahlen. Die Farbe der Dreiecke dient lediglich der Identifizierung.

Wenn das Feld das "Ebene"-Symbol hat, entstehen die zusätzlichen Kosten nicht.

Platzierungsregeln:

- Ein Gleisfeld ist verfügbar, wenn es mit dem eigenen Streckennetz verbunden ist. Dazu zählen auch angeschlossene Städte. Es nicht erforderlich, dass der Spieler dort einen Bahnhof hat. Alle Spieler beginnen entsprechend mit einem Netz, das Washington und Charlotte einschließt.
- Auf jedem Gleisfeld kann sich 1 Gleis jeden Spielers befinden.
- Die beiden platzierten Gleise müssen nicht unbedingt miteinander verbunden sein, solange beide jeweils auf ein verfügbares Gleisfeld gelegt werden.

Hinweis:
Es müssen 2 Gleise platziert werden.

Wenn ein Spieler keine Gleise mehr auf seinem Spielertableau hat, kann er diese Aktion nicht wählen.

Ausnahme:

Falls aber nur noch 1 Gleis vorhanden ist, darf er dies tun. Auch in diesem Fall zahlt er die vollen Kosten (400$ plus eventuell weitere Kosten für das Gelände).

Beispiel 1:

Blau *platziert zwei Gleise wie abgebildet. Die Kosten betragen insgesamt 600$ (400$ plus 200$ für die 2 "Schwieriges Gelände"-Symbole über den Feldern).*

Beispiel 2:

Blau *platziert zwei Gleise wie abgebildet. Dies kostet insgesamt 900$ (400$ plus 200$ für die 2 "Schwieriges Gelände"-Symbole über dem Feld neben Washington und 300$ für die 3 "Schwieriges Gelände"-Symbole über dem Feld neben Charlotte).*

Handel:
An einigen Gleisfeldern ist ein Handelssymbol dargestellt. Wenn ein Spieler dort ein Gleis platziert hat (unabhängig davon, ob auf dem Feld bereits ein Gleis eines anderen Spielers liegt), findet nach Ende seiner Aktion der aktuelle Handel statt (*siehe Seite 10*).

Hinweis: Auch wenn Gleise in mehr als ein Feld mit Handelssymbol platziert wurden, findet lediglich ein Handel statt.

Telegrafen (Telegraph)

Um das eigene Telegrafennetz zu erweitern, bot Western Union den Eisenbahnunternehmen Anteile an, um im Gegenzug ihre Telegrafennetze zu nutzen. Eine Verbindung mit dem Western Union-Netz ermöglichte es den Eisenbahnunternehmen außerdem, in den neu erschlossenen Gemeinden entlang der Trassen Telegrafendienste anzubieten. Dies wird im Spiel durch das Platzieren von Gebäuden (Telegrafenbüros) in Bereichen der Telegrafenleiste dargestellt.

Hauptaktion: Ein Telegrafenbüro einrichten

Der Spieler nimmt das Gebäude, das sich am weitesten links auf seinem Spielertableau befindet und setzt es auf ein verfügbares Feld eines Bereichs der Telegrafenreihe unten auf dem Spielplan *(siehe Platzierungsregeln weiter unten)*. Es ist nun ein Telegrafenbüro.

Der Spieler erhält sofort die **Hauptbelohnung** des Bereichs: so viele Aktien aus dem allgemeinen Vorrat, wie durch die braune Zahl im jeweiligen Telegrafenbereich angezeigt wird.

Platzierungsregeln:

- Ein Bereich ist verfügbar, wenn der Spieler dort noch kein Büro hat. In jedem Bereich kann maximal ein Büro jedes Spielers sein.
- Falls der Spieler **als Erster ein Büro in diesem Bereich einrichtet**, setzt er es auf das Feld "Erstes Büro" auf der linken Seite und erhält dafür **als Bonus zusätzlich so viele Aktien**, wie durch die weiße Zahl neben dem Feld angezeigt ist.
- Falls dies nicht das erste Gebäude in diesem Bereich ist, setzt er es rechts neben dieses Feld.

Telegrafenplättchen:

Falls ein Telegrafenplättchen in dem Bereich liegt, in dem der Spieler ein Büro einrichtet (das ist der Fall in allen Bereichen außer denen mit einem Handelssymbol), kann der Spieler einen seiner Arbeiter abgeben (von seinem Spielertableau oder aus seinem eigenen Vorrat). Er erhält dafür den auf dem Telegrafenplättchen abgebildeten Bonus (*siehe Seite 14*) . Dies ist unabhängig davon, ob er hier das erste Büro gebaut hat.

Hinweis: Das Telegrafenplättchen wird dadurch nicht entfernt. Es bleibt bis zum Schluss des Spiels dort liegen und kann von jedem Spieler genutzt werden, der dort ein Büro einrichtet.

Beispiel 1:

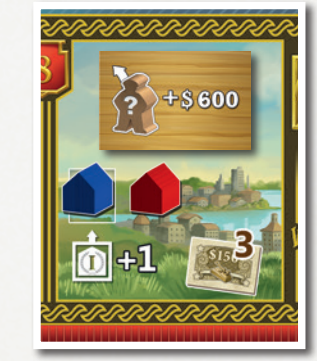
Blau *richtet das erste Büro in diesem Bereich ein und erhält 4 Aktien (3 als Hauptbelohnung und 1 als "Erstes Büro"-Bonus).*

Er entscheidet sich, den Bonus des Telegrafenplättchens zu nutzen, gibt einen Arbeiter ab und erhält 600$.

Beispiel 2:

Rot *richtet ein Büro in diesem Bereich ein und erhält 3 Aktien. Sie ist nicht die Erste und erhält daher nur die Hauptbelohnung.*

Sie entscheidet sich ebenfalls, den Bonus des Telegrafenplättchens zu nutzen, gibt einen Arbeiter ab und erhält 600$.



Erinnerung: Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nie weniger als 4 verfügbare Arbeiter (Spielertableau und eigener Vorrat) haben.

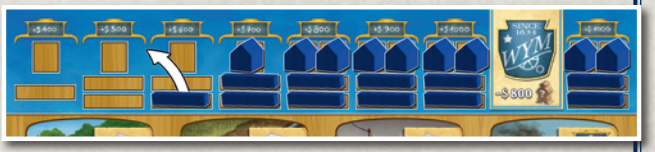
Handel:

In zwei Telegrafenbereichen ist ein Handelssymbol abgebildet. Wenn ein Spieler dort ein Gebäude platziert (unabhängig davon, ob auf dem Feld bereits ein Gebäude eines anderen Spielers steht), findet nach Ende seiner Aktion der aktuelle Handel statt (*siehe Seite 10*).

Verkauf (Trade)

Hauptaktion: Unternehmensteile verkaufen, um Geld zu erhalten

Oben auf jedem Spielertableau befinden sich Gleise und Gebäude in 8 verschiedenen Bereichen. Über jedem Bereich ist eine Geldsumme angegeben.



Der Spieler entfernt 1 Gebäude oder 1 Gleis aus dem am weitesten links auf seinem Spielertableau befindlichen Bereich, in dem solch ein Spielteil vorhanden ist. Dieses Gebäude oder Gleis wird aus dem Spiel entfernt und kommt zurück in die Schachtel. Falls sich in diesem Bereich sowohl Gleise als auch Gebäude befinden, kann der Spieler wählen, was er abgibt.

Er erhält so viel Geld, wie über dem Bereich angeben ist, aus dem er das Spielteil verkauft hat.

Hinweis: Mit einer Aktion kann nur genau 1 Spielteil verkauft werden.

Beispiel: *Im am weitesten links befindlichen Bereich des Spielertableaus, der nicht leer ist, hat der Spieler noch 1 Gleis. Dies ist das einzige Spielteil, das er verkaufen kann. Er verkauft es und erhält 600$. Wenn der Spieler in seinem nächsten Spielzug erneut verkauft, kann er zwischen Gebäude und Gleis wählen und dafür 700$ erhalten.*

Lokomotivenplättchen:

Vor oder nach dem Verkauf **kann** der Spieler eines seiner **Lokomotivenplättchen umdrehen.**

Wenn das Plättchen aufgedeckt ist, erhält er den dort angegebenen Bonus *(siehe Seite 14)* und dreht das Plättchen um.

Wenn das Plättchen verdeckt ist, deckt er es auf. Der Spieler erhält dann keinen Bonus. Er erhält ihn erneut, sobald er das Plättchen das nächste Mal umdreht.

Beispiel: *Der Spieler hat dieses Plättchen vor sich aufgedeckt liegen.*

Er entscheidet sich, es umzudrehen und erhält dafür 3 Aktien.

Hinweis: Am Ende des Spiels sind aufgedeckte Lokomotivenplättchen jeweils 8 SP wert.

Handel

Mit dem Wachstum der Eisenbahn- und Telegrafennetze sahen Drittfirmen eine Möglichkeit, in das Geschäft einzusteigen und ihre Dienste als Subunternehmer anzubieten. Sie warben spezialisierte Arbeitskräfte und führten unterschiedliche Arbeiten für die Eisenbahnunternehmen aus, um im Gegenzug Anteile am Telegrafenunternehmen zu erhalten.

Am Ende eines Spielzuges, in dem ein Gleis oder ein Büro in ein Feld oder einen Bereich mit dem Handelssymbol platziert wurde, kommt das aktuelle Handelsplättchen zum Einsatz. Dies ist unabhängig davon, ob es jeweils das erste Gebäude oder Gleis auf dem Feld ist.

Hinweis: Werden in einem Spielzug Gleise auf mehrere Felder mit Handelssymbol platziert, kommt trotzdem nur das aktuelle Handelsplättchen zum Einsatz.

Auf jedem Plättchen sind 2 Möglichkeiten dargestellt, jede davon mit einer bestimmten Belohnung und Kosten zwischen 1 und 4 Aktien *(siehe Seite 15)*.

Wer einen Handel eingeht, muss die geforderten Aktien zahlen und erhält die entsprechende Belohnung.

Der Spieler, der das Gleis oder das Büro platziert hat, kann Aktien abgeben, <u>um einen oder</u> beide angegebenen Handel des Plättchens auszuführen.

Im Uhrzeigersinn darf dann **jeder andere Spieler** ebenfalls **<u>einen</u>** (und nicht beide) der abgebildeten Handel tätigen.
Hinweis: ein Handel ist immer optional.

Nachdem alle Spieler Gelegenheit dazu hatten, wird das Plättchen verdeckt auf den Ablagestapel gelegt und das oberste Handelsplättchen des Stapels wird aufgedeckt. Ist der Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Handelsplättchenstapel.

Unternehmensmeilensteine

Meilensteine sind Wachstumsziele der Unternehmen. Mit dem Wachstum eines Unternehmens steigt der Bedarf an Arbeitern, um die Expansion des Streckennetzes und der Bahnhöfe zu verwalten. Die Unternehmensrichtlinien sehen firmeninterne Beförderungen vor, weshalb für stetigen Nachwuchs gesorgt werden muss, wenn die einstigen Arbeiter in die Führungsriegen aufsteigen.

Um einen Meilenstein zu erreichen, muss ein Spieler die angegebenen Bedingungen erfüllen *(siehe Seite 12)* und einige seiner Arbeiter zu Führungskräften befördern.

Am Ende des Spiels sind erreichte Meilensteine die SP wert, die links oben auf den Plättchen angegeben sind.

Jeder Meilenstein erfordert das Erfüllen von 1 bis 3 Bedingungen sowie 1 oder 2 Führungskräfte (rechts oben auf dem Plättchen). A-, B- und C-Meilensteine erfordern Arbeiter einer bestimmten Farbe, D-Meilensteine erfordern Arbeiter beliebiger Farbe.

Befördern eines Arbeiters heißt, ihn vom eigenen Vorrat oder Spielertableau auf ein Meilensteinplättchen zu setzen. Auch der gerade in dieser Aktion eingesetzte Arbeiter kann befördert werdens.

Hinweis: Es ist nicht erforderlich, Bedingungen des Meilensteins zu erfüllen, bevor Arbeiter auf das Plättchen gesetzt werden.

Beförderte Arbeiter auf einem Meilensteinplättchen sind nun Führungskräfte, die nicht mehr als Arbeiter zur Verfügung stehen, um Aktionen auszuführen. Sie können nicht von dem Plättchen entfernt oder bewegt werden, bevor der Meilenstein vollständig erreicht ist. Sobald dies der Fall ist, werden sie abgeworfen *(siehe unten)*.

Ein Arbeiter kann befördert werden, wenn:

- Eine Aktion mit einem nicht spezialisierten (weißen) Arbeiter durchgeführt wird.
- Wenn eine "Arbeiter befördern"-Belohnung oder ein entsprechender Bonus erhalten wird (*siehe Seiten 14 und 15*).

Erinnerung: Jeder spezialisierte Arbeiter kann eingesetzt werden, als wäre er nicht spezialisiert. Ein spezialisierter Arbeiter kann daher entweder mit seiner besonderen Fähigkeit oder als nicht spezialisierter Arbeiter für eine Beförderung eingesetzt werden.

Erinnerung: Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nie weniger als 4 verfügbare Arbeiter (Spielertableau und eigener Vorrat) haben.

Einen Meilenstein erreichen:

Um einen Meilenstein zu erreichen, muss ein Spieler die entsprechende Anzahl an Arbeitern auf das Plättchen gesetzt und die angegebenen Bedingungen erfüllt haben (*siehe Seite 12*).

Zum Ende eines beliebigen Spielzuges (nach dem Abschluss eines eventuellen Handels), in dem ein Spieler einen Meilenstein erreicht hat, legt er die darauf befindlichen Führungskräfte zurück in den allgemeinen Vorrat und dreht das Plättchen um.

Anschließend muss der Spieler ein neues Meilensteinplättchen vom Stapel mit dem nächsthöheren Buchstaben nehmen. Wenn er beispielsweise einen A-Meilenstein erreicht hat, muss er den nächsten vom B-Stapel nehmen. Falls er einen D-Meilenstein erreicht hat, nimmt er danach kein neues Plättchen.

Um einen neuen Meilenstein zu nehmen, zieht der Spieler 3 Plättchen vom entsprechenden Stapel, wählt 1 davon aus und legt es offen neben sein Spielertableau. Die beiden nicht gewählten Plättchen legt er zurück unter den Stapel.

Falls er beide Meilensteine gleichzeitig erreicht, zieht er für beide ein Plättchen einzeln nacheinander nach.

Beispiel: *Ein Spieler erreicht einen B-Meilenstein. Er nimmt 3 Plättchen vom C-Stapel, legt eines davon neben sein Tableau und die anderen unter den C-Stapel zurück.*

Bedingungen der Meilensteine

Meilensteine zeigen folgende Bedingungen:

Mindestens die angezeigte Anzahl angebundener Städte einer bestimmten Gruppe (unabhängig davon, ob der Spieler dort einen Bahnhof hat). *Beispiel: Ein Spieler muss 2 oder mehr Städte der Gruppe 2 angeschlossen haben.*

Mindestens die angezeigte Anzahl Städte einer bestimmten Gruppe mit einem Bahnhof

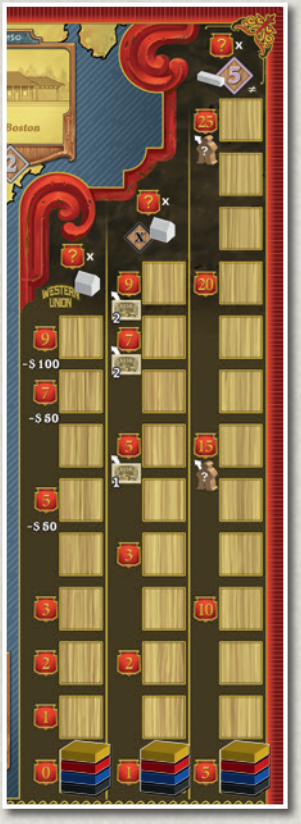
Beispiel: Ein Spieler muss einen Bahnhof in einer oder mehr Städten der Gruppe 3 haben.

Mindestens auf der angezeigten Anzahl von Gleisfeldern mit Handelssymbol Gleise haben. *Beispiel: Ein Spieler muss mindestens auf einem Gleisfeld mit Handelssymbol ein Gleis haben*

Mindestens die angegebene Anzahl Gleise auf Feldern, die die angegebene Menge an *Gelände*-Symbolen zeigen. *Beispiel: der Spieler muss Gleise auf mindestens 3 Feldern haben, die jeweils genau 2 "Schwieriges Gelände"-Symbole zeigen.*

Errungenschaftsleisten

Auf der rechten Seite des Spielplans sind 3 Errungenschaftsleisten abgebildet.



Die Unternehmens-Errungenschaften eines Spielers werden durch die Positionen seiner Marker auf den drei Errungenschaftsleisten dargestellt.

Netz: Die Anzahl der vom Spieler angeschlossenen Städte der Gruppe 5 (unabhängig, ob er dort einen Bahnhof hat), multipliziert mit den durch den eigenen Marker erreichten SP auf der rechten Leiste.

Bahnhöfe: Die Anzahl der vom Spieler gebauten Bahnhöfe, multipliziert mit den durch den eigenen Marker erreichten SP auf der mittleren Leiste.

Telegrafen: Die Anzahl der vom Spieler eingerichteten Telegrafenbüros, multipliziert mit den durch den eigenen Marker erreichten SP auf der linken Leiste.

SP sind jeweils auf links der Leisten abgebildet.

Beispiel:
Rot *hat 3 Telegrafenbüros eingerichet und erhält deshalb 15 SP..*

Wenn ein Spieler einen Fortschrittspunkt für seine Errungenschaftsleisten erhält, bewegt er seinen Marker nach oben auf das nächste Feld der Leiste. Erhält er mehrere Punkte auf einmal, kann er sie beliebig aufteilen.

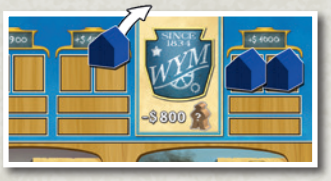
Wenn sich an einer Stelle ein Geldsymbol mit einem Minus befindet, muss der Spieler die angegebene Summe zahlen, um diese Stelle zu überschreiten.

Wenn sich an einer Stelle ein Aktiensymbol mit einem Pfeil befindet, muss der Spieler die angegebene Anzahl Aktien abgeben, um diese Stelle zu überschreiten.

Wenn sich an einer Stelle ein Arbeitersymbol mit einem Pfeil befindet, muss der Spieler einen beliebigen seiner Arbeiter abgeben, um diese Stelle zu überschreiten.

Beispiel: *Um seinen Marker weiter nach oben zu bewegen, muss* **Gelb** *1 Aktie abgeben.*

Ende des Spiels und Wertung



Sobald auf dem Spielertableau eines Spielers **alle Gleise und Gebäude links vom Unternehmenslogo abgeräumt sind**, wird noch weitergespielt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Spielzügen hatten - also bis zum Spieler rechts vom Startspieler..

Danach hat jeder Spieler noch einen Spielzug. Im Anschluss endet das Spiel.

Beispiel: *Sollte der Startspieler das Ende des Spiels auslösen, haben alle weiteren Spieler noch einen Spielzug. Daraufhin haben alle Spieler einen letzten Spielzug. Wenn jedoch der Spieler rechts des Startspielers das Ende des Spiels auslöst, haben alle Spieler nur noch einen letzten Spielzug.*

Hinweise: Handelsplättchen der letzten Runde können Spielern erlauben, Meilensteine auch noch nach ihrem letzten Spielzug zu erreichen. Dies ist auch dann noch möglich, nachdem ein Spieler seinen letzten Spielzug beendet hat.

Nun werden die Siegpunkte zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes entscheidet verbliebenes Geld (wobei jede Aktie 150$ wert ist) über den Spielsieg. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, teilen sich diese Spieler den Sieg.

Die Spieler erhalten folgendermaßen SP:

- 8 SP für jedes **aufgedeckte Lokomotivenplättchen**
- SP für jeden **erreichten Meilenstein**
- SP für die **Errungenschaftsleisten**
- 5 / 8 SP für jede Telegrafenverbindung (siehe unten)

Die Spieler erhalten die SP, die zwischen den Telegrafenbereichen auf dem Spielplan angegeben sind, wenn sie in den beiden angrenzenden Bereichen ein Büro eingerichtet haben.

Beispiel:

Blau *erhält 5 SP für die beiden durch eigene Büros verbundenen Bereiche. Das zusätzliche Büro links ist mit keinem anderen Büro verbunden und bringt daher keine SP.*

Schwarz *erhält insgesamt 18 SP (5 + 5 + 8) für die drei verbundenen Bereiche auf der linken Seite und für die beiden Büros auf der rechten Seite.*

Rot *erhält keine SP, weil sie keine eigenen, verbundenen Telegrafenbüros hat.*

Autoren: Marco Canetta & Stefania Niccolini
Illustration: Mariano Iannelli
Übersetzung ins Deutsche: Anton Katzer
Lektorat der deutschen Ausgabe:
Ferdinand Köther, Kristina Meyer
Regelrevision: Paul Grogan

GAMING RULES!

Fragen, Kommentare,
Anregungen (bitte auf Englisch)
richten Sie bitte an:
games@whatsyourgame.eu
www.whatsyourgame.eu
© 2016 What's Your Game GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

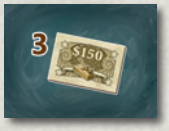
Die Autoren möchten sich bei allen Testspielern für ihre Hilfe und ihre wertvollen Vorschläge bedanken.

v1.2

Startaufbauplättchen

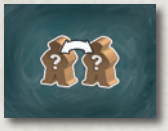
Insgesamt 3 Schritte auf den Errungenschaftsleisten vorrücken.

Das Startaufbaugleis, das während der Spielvorbereitung neben den Spielplan gelegt wurde, ohne Kosten auf ein verfügbares Gleisfeld nach Wahl platzieren. Gelände-Symbole spielen dabei keine Rolle.



3 Aktien erhalten.

Das Startaufbaugebäude, das während der Spielvorbereitung neben den Spielplan gelegt wurde, auf einen der beiden Telegrafenbereiche mit Handelssymbol platzieren. Das Gebäude wird auf das Feld "Erstes Büro" gesetzt. Der Spieler erhält keine Aktien dafür und es findet kein Handel statt.



Einen eigenen Arbeiter mit einem anderen aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Das Startaufbaugebäude, das während der Spielvorbereitung neben den Spielplan gelegt wurde, auf das Feld "Erster Bahnhof" in Washington oder Charlotte platzieren, nach eigener Wahl. Dies ist kostenlos, aber der Spieler erhält keinerlei Belohnung oder Bonus.

Ein Lokomotivenplättchen nach den üblichen Regeln erhalten *(siehe Seite 6)*.

Lokomotivenplättchen

1 oder 2 Arbeiter befördern.

600$ erhalten.

Insgesamt 3 Schritte auf den Errungenschaftsleisten vorrückens.

3 Aktien erhalten.

100$ zahlen und 1 Gleis, das sich am weitesten links auf dem Spielertableau befindet, ohne weitere Kosten auf ein Gleisfeld nach Wahl platzieren, sofern es mit dem eigenen Streckennetz verbunden ist. Eventuelle Gelände- oder Handelssymbole werden ignoriert.

Telegrafenplättchen

Ein Gleis, das sich am weitesten links auf dem Spielertableau befindet, ohne Kosten auf ein Gleisfeld nach Wahl platzieren, sofern es mit dem eigenen Streckennetz verbunden ist. Eventuelle Gelände- oder Handelssymbole werden ignoriert.

1 oder 2 Arbeiter befördern.

Nach den üblichen Regeln 2 Lokomotivenplättchen umdrehen. Jedes Umdrehen erfolgt einzeln, sodass entweder 2 verschiedene Plättchen jeweils 1 Mal oder dasselbe Plättchen 2 Mal umgedreht werden können.

600$ erhalten.

Ein Lokomotivenplättchen nach üblichen Regeln erhalten *(siehe Seite 6)*.

Insgesamt 4 Schritte auf den Errungenschaftsleisten vorrücken.

Städte - Belohnungen für den Ersten Bahnhof

1 Lokomotivenplättchen nach den üblichen Regeln umdrehen und die eventuell angegebene Summe bezahlen.

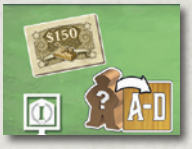
Ein Lokomotivenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat erhalten und die eventuell angegebene Summe bezahlen.

2 Aktien erhalten.

Auf den Errungenschaftsleisten die angegebene Anzahl an Feldern vorrücken.

200$ bezahlen und einen Arbeiter einer gewählten Farbe aus dem allgemeinen Vorrat erhalten.

Einen eigenen Arbeiter (vom Spielertableau oder aus dem eigenen Vorrat) mit einem anderen aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.



1 Aktie erhalten. Es darf außerdem 1 Arbeiter befördert werden..

200$ bezahlen, um 1 oder 2 Arbeiter zu befördern

1 Fortschrittspunkt auf den Errungenschaftsleisten erhalten. Es darf außerdem 1 Arbeiter befördert werden.

Handelsplättchen

Einen Arbeiter (aus dem eigenen Vorrat oder vom Spielertableau) mit einem anderen aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Ein Gleis, das sich am weitesten links auf dem Spielertableau befindet, ohne Kosten auf ein Gleisfeld nach Wahl platzieren, sofern es mit dem eigenen Streckennetz verbunden ist. Eventuelle Gelände- oder Handelssymbole werden ignoriert.

Das Gebäude, das sich am weitesten links auf dem Spielertableau befindet, in einer Stadt nach Wahl platzieren, sofern es mit dem eigenen Streckennetz verbunden ist. Der Spieler erhält keinerlei Belohnung oder Bonus dafür.

Das Gebäude, das sich am weitesten links auf dem Spielertableau befindet, in einem Telegrafenbereich nach Wahl platzieren. Der Spieler erhält keinerlei Aktien oder den auf dem Telegraphenplättchen abgebildeten Bonus dafür und kein Handel findet statt.

Nach den üblichen Regeln 2 Lokomotivenplättchen umdrehen. Jedes Umdrehen erfolgt einzeln, sodass entweder 2 verschiedene Plättchen jeweils 1 Mal oder dasselbe Plättchen 2 Mal umgedreht werden können.

1 Lokomotivenplättchen nach den üblichen Regeln umdrehen.

1 oder 2 Arbeiter befördern. Jede Beförderung kostet 100$.

Ein Lokomotivenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat erhalten und die eventuell angegebenen Kosten zahlen.

Arbeiter der dargestellten Farbe(n) erhalten und die eventuell angegebenen Kosten zahlen.

Auf den Errungenschaftsleisten die angegebene Anzahl an Feldern vorrücken.

Besondere Fähigkeiten der Arbeiter

Die zusätzliche Fähigkeit der nicht spezialisierten Arbeiter (Weiß) ist die Möglichkeit, Arbeiter zu befördern, unabhängig von der gewählten Aktion.
Die zusätzliche Fähigkeit der spezialisierten Arbeiter (**Violett**, **Orange**, **Grau**, **Türkis**) hängt von der gewählten Aktion ab *(siehe unten)*.

Erinnerung: Jeder spezialisierte Arbeiter kann eingesetzt werden, als wäre er nicht spezialisiert.

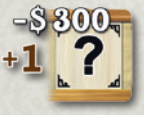
Ein spezialisierter Arbeiter kann daher entweder mit seiner besonderen Fähigkeit **oder** als nicht spezialisierter Arbeiter für eine Beförderung eingesetzt werden.

Bahnhof (Station)

Violett: 100$ zahlen und 1 eigenes Lokomotivenplättchen umdrehen.

Grau: Den Bonus für den ersten Bahnhof (der eventuell auch bezahlt werden muss) erhalten. Dieser Bonus gilt zusätzlich, falls der Spieler dort gerade den ersten Bahnhof gebaut hat.

Orange: Die oberhalb der Stadt angegebenen Kosten für den Bau des Bahnhos entfallen. Alle anderen Regeln gelten unverändert.



Türkis: 300$ zahlen, um die Hauptbelohnung für den Bau des Bahnhofs nochmals zu erhalten.

Eisenbahnstrecke (Railroad)

Violett: 300$ zahlen, um nach üblichen Regeln ein Lokomotivenplättchen zu nehmen.

Grau: 2 Aktien erhalten

Orange: 100$ sowie zusätzlich 50$ für jedes „Schwieriges Gelände"-Symbol neben den Gleisfeldern erhalten, auf die in dieser Aktion Gleise platziert wurden. Effektiv ist dies eine Vergünstigung der Hauptaktion.

Türkis: 3 Gleise (anstelle von 2) platzieren und nach den üblichen Regeln bezahlen (insgesamt 400$ plus 100$ für jedes „Schwieriges Gelände"-Symbol).

Telegrafen (Telegraph)

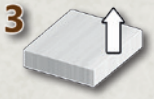
Violett: Einen eigenen Arbeiter (vom Spielertableau oder aus eigenem Vorrat) gegen einen anderen Arbeiter beliebiger Farbe aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

Grau: Den Bonus für das „Erste Büro" erhalten. Dieser Bonus gilt zusätzlich, falls der Spieler dort gerade das erste Büro gebaut hat.

Orange: 100$ für jede Aktie erhalten, die durch diese Aktion erhalten wurde, einschließlich derer, die eventuell durch den Bonus für das "Erste Büro" erhalten wurden.

Türkis: 400$ zahlen, um den Bonus zu erhalten, der auf dem Telegrafenplättchen abgebildet ist. Dies kann zusätzlich oder alternativ zum Abgeben eines Arbeiters in der Hauptaktion erfolgen.

Verkauf (Trade)



Violett: Insgesamt bis zu 3 Felder auf den Errungenschaftsleisten vorrücken.

Grau: 1 Handel des aktuellen Handelsplättchens tätigen. Falls dies passiert, erhält der Spieler zusätzlich 1 Aktie. Dies ist effektiv eine Vergünstigung des Handels.
Andere Spieler können das Handelsplättchen in diesem Moment nicht nutzen. Das Handelsplättchen wird dann abgelegt und das nächste Handelsplättchen wird aufgedeckt.

Orange: 100$ für jedes eigene Lokomotivenplättchen erhalten (egal, ob aufgedeckt oder nicht.

Türkis: Ein Lokomotivenplättchen nach den üblichen Regeln umdrehen. Da die Hauptaktion bereits das Umdrehen erlaubt, kann dasselbe Plättchen auch wieder zurückgedreht werden.