

Aufbau

1. Pläne

- Spielplan
- Güter-/Aktionsplan
- Einkommensplan

2. Geld

- Gold: 1 \$
- Silber, klein: 5 \$
- Silber, groß: 25 \$

3. Städte

- Neue Großstädte
- vorgegebene Städte
- 8 graue Städte-Marker

4. Güter

- Alle Güter in den Beutel
- Nacheinander je ein Gut ziehen und reihenweise auf den Güterplan (Startgroßstädte und neue Großstädte) legen (insgesamt 52 Güter)
- Je 3 zufällige Güter auf Pittsburgh und Wheeling legen
- Je 1 zufälliges Gut auf alle anderen Großstädte legen

5. Spieler-Marker

- Jeder Spieler wählt eine Farbe
- 1 Marker auf das *1 link*-Feld des Engine Track
- 1 Marker auf das *0*-Feld des Income Track
- Jeder Spieler würfelt mit 3W6 und legt - je nach Höhe des Wurfes - 1 Marker auf das entsprechende Feld (höchster Wert auf das *1st*-Feld) des Player Order Track
- 1 Marker auf das *2 shares*-Feld des Issued Shared Track

6. Geld

- 10 \$ pro Spieler

Allgemeines

- # Runden je nach # Spieler
- **Siegpunkte** (Geld spielt keine Rolle):
 - je Dollar lt. Einkommensanzeige.....3 SP
 - je Teilstück^{*)} etablierte Verbindung..1 SP*)Teilstück: Begrenzt durch Hex-Rand und Städte
 - je ausgegebenen Aktie..... **-3** SP

Ablauf

1. Aktien ausgeben (in Spielerreihenfolge)

- Beliebig viele ausgeben und Marker entsprechend vorrücken
- Je Aktie 5 \$

2. Reihenfolge bestimmen

- Alle Marker nach oben schieben
- In (alter) Reihenfolge bieten
 - Min. 1 \$ bieten
 - Passen; nur **einmal** falls Passen-Aktion gewählt wurde
 - Aussteigen: Scheibe auf letzte (freie) Position
 - 1. Aussteiger zahlt nichts (auch wenn vorher geboten)
 - Letzter und Vorletzter zahlen jeweils gebotene Summe
 - Alle anderen zahlen die Hälfte ihres Gebotes (aufgerundet)

3. Aktionen wählen (in Spielerreihenfolge)

- Jede Aktion kann nur von einem Spieler gewählt werden
- *Erste Bewegung* (in der Güterbewegungs-Phase)
- *Erster Streckenbau* (in der Streckenbau-Phase)
- *Ingenieur*: 4 statt 3 Hexe in der Streckenbau-Phase
- *Lokomotive*: sofort auf der Lokomotivleiste vorrücken
- *Städtebau*: Neues Großstadt-Hex vor seinem Streckenbau
- *Produktion*: Zu Beginn der Güterwachstums-Phase 2 zufällige Güter ziehen und auf beliebige leere Felder der Gütertafel setzen - 1 Quader/Feld
- *Passen*: Einmal „passen“ beim Bieten der Spielerreihenfolge

4. Streckenbau

- Hexe
 - einfache und komplexe (kreuzende, parallele) Hexe
 - auf Stadtfeld: Stadtcouter auf die Mitte des Hexes (alle hinein-führenden Strecken sind miteinander verbunden)
 - Stadt-Hexe: nur auf Stadt-Felder
 - Großstädte: nur auf Stadtfelder bei Aktion Städtebau
- Streckenbau
 - In Spielerreihenfolge bis zu 3 Hexe legen oder ersetzen
 - Allererstes Hex muss eine einfache Strecke direkt benachbart zu einer Großstadt sein
 - Alle weiteren Strecken müssen durch das eigene Netz mit einer Großstadt verbunden sein
 - Es müssen nicht alle Strecken einer Gesellschaft miteinander verbunden sein
 - Einschränkungen
 - Keine Strecke darf in Wasser oder aus dem Spielfeld führen
 - Keine Verbindung mit der Strecke eines anderen Spielers
 - Kein Strecken-Hex auf eine Großstadt
 - **Etablierte Verbindung**: Strecke, die eine (Groß-)Stadt mit einer anderen verbindet; sonst: **unfertige** Strecke
 - Streckenbesitz: auf jede Strecke wird eine Streckenbesitzscheibe gelegt
 - Falls unfertige Strecke nicht durch mindestens 1 Hex ausgebaut wird, wird Streckenbesitzscheibe entfernt und die Strecke wird frei; jeder der diese Strecke weiter ausbaut (oder neu orientiert), nimmt sie in Besitz
 - Strecken ersetzen
 - Geländeeigenschaften werden ignoriert
 - Strecke eines fremden Spielers muss (bei Kreuzung oder paral-

len Strecken) erhalten bleiben

- **Neuorientierung**: Letztes Hex einer unfertigen Strecke ersetzen
- Neue Großstadt (Aktion Städtebau)
 - kostenlos, anschließend 3 Hexe legen
 - liegendes Strecken-Hex wird entfernt
 - nicht auf liegende Neue Großstadt legen

• Streckenbaukosten

Einfaches Hex.....	2 \$
auf Fluß.....	3 \$
auf Berg.....	4 \$
auf Stadt.....	1 \$ + 1 \$/Strecke in die Stadt (2-5)
komplex ersetzt einfach.....	3 \$
Strecke auf Stadt ersetzen...	3 \$
sonst. Ersetzungen.....	2 \$

5. Güter bewegen (Zweimal, jeweils in Spielerreihenfolge)

- Statt Güter bewegen kann **einmal** die Lokomotiv-Aktion durchgeführt werden (Marker vorrücken)
- Ein Güter-Quader über eine etablierte Verbindung so bewegen, dass die Fahrt in einer gleichfarbigen Großstadt endet (Quader zurück in den Vorrat), wobei jede (Groß-)Stadt nur einmal angefahren werden darf.
- Nur soviele Streckenverbindungen, wie auf der Lokomotivleiste angegeben
- Jeder abgegebene Quader erhöht das Einkommen (sofort) um n Einkommen, wobei n die Anzahl der für den Transport genutzten, etablierten Verbindungen ist

6. Einkommen

- Je nach Scheibe auf Einkommensleiste

7. Kosten

- 1 \$ pro ausgegebener Aktie + 1 \$ pro benutzbarer Verbindung (Lokomotivleiste)
 - Mit Bargeld zahlen
 - Pro nicht gezahltem \$, Einkommen auf der Einkommensleiste um 1 vermindern; falls negatives Einkommen, scheidet der Spieler aus, Streckenbesitzscheiben auf unfertigen Strecken werden entfernt

8. Einkommensminderung

Einkommen Verminderung

11-20.....-2

21-30.....-4

31-40.....-6

41-50.....-8

50+.....-10

Einkommen wird jeweils auf dem Einkommensplan verringert

9. Güterwachstum

- Güter von der Güteranzeigetafel auf die Großstädte
- westlicher, linker Teil zuerst
- mit nW6 würfeln, n=Spielerzahl
 - Jeder Würfel mit Ergebnis i in Spalte i legen
 - Pro Würfel in Spalte, Quader nehmen und in entsprechende Großstadt (auch Neue Großstadt) legen
 - Überschüssige Würfel ignorieren
- Spieler mit Aktion Produktion darf vor der Güterwachstumsphase zwei zufällig gezogene Quader auf zwei beliebige, leere Felder der Anzeigetafel legen, je einen pro Feld

10. Rundenmarker weitersetzen

- Spielende bei markierter Rundenzahl