

## Spielmaterial

### ❖ Basisspiel (Deutschland, grüne Rückseite)

- 4 Spielertableaus
- 4 Positionskarten
- 4 Holzloks
- 1 Karte „Die schwarze Lok“
- 35 Basiskarten (001-035)
- 149 Ausbaukarten in 3 Stufen: 1. 2. 3.
  - 85 Streckenkarten
    - 24 101-108
    - 25 121-145
    - 36 201-236
  - 18 Kopf-/Sackbahnhöfe
    - 10 401-410
    - 6 431-436
    - 2 461-462
  - 33 Durchgangsbahnhöfe
    - 12 501-512
    - 16 531-546
    - 5 561-565
  - 13 Hauptstadtbahnhöfe
    - 6 601-606
    - 6 631-636
    - 1 665

### ❖ USA-Erweiterung (rote Rückseite)

- 1 Holzstäbchen
- 30 USA-Basiskarten (051-080)
- 85 Streckenkarten (101-236)
- 33 Durchgangsbahnhöfe (501-565)
- 17 USA-Doppelbahnhöfe (301-366)

### ❖ Benelux-Erweiterung (blaue Rückseite)

- 4 Basiskarten (005, 011, 018, 025) → 11 Benelux-Basiskarten (005x, 011x, 018x, 025x)
- 5 Hauptstadtbahnhöfe (604, 605, 634, 635, 636) → 5 Benelux-Hauptstadtbahnhöfe (604, 605, 634, 635, 636)
- 4 weitere Hauptstadtbahnhöfe (637, 638, 663, 664)

### ❖ Gebirgs-Erweiterung

- 14 Gebirgsmarker

## Spielvorbereitung

### ❖ Basisspiel (Deutschland)

- Basiskarten als „Deutschlandplan“ auslegen
  - 1. Reihe: 001-004
  - 2. Reihe: 005-010 – „mittig“
  - 3. Reihe: 011-017 – „rechtsbündig“
  - 4. Reihe: 018-024 – „gleich“
  - 5. Reihe: 025-030 – „linksbündig“
  - 6. Reihe: 031-035 – „rechtsbündig“
- Für jeden Spieler ein Spielertableau und eine (braune) Lok auf „0“ der Kapittalleiste
- Ausbaukarten nach Typ und Ausbaustufe sortieren und (12) Stapel bilden. Stapel **mischen** und an jeder Ecke des Spielplans die 3 Stapel **eines Typs** offen bereit legen
  - Streckenkarten
  - Kopf-/Sackbahnhöfe
  - Durchgangsbahnhöfe
  - Hauptstadtbahnhöfe
- Je 6 Karten (verdeckt) von den 36 **Streckenkarten** der **3. Ausbaustufe** an jeden Spieler verteilen. Restliche Karten wieder zurück zum Stapel
- Spielerreihenfolge festlegen: Jeder legt eine Handkarte verdeckt vor sich ab. Alle Karten werden gleichzeitig umgedreht. In Reihenfolge der Kartennummern werden die Positionskarten ausgegeben (höchste Kartennummer erhält Positionskarte 1). Positionskarten mit Lok nach oben ablegen, Streckenkarten wieder auf die Hand.

### ❖ USA-Erweiterung

- Deutschlandplan → USA-Plan
  - 1. Reihe: 051-053 □□□□ 054-055
  - 2. Reihe: 056-064
  - 3. Reihe: 065-072
  - 4. Reihe: 073-080
- Holzstäbchen senkrecht zwischen Basiskarten 060 und 061
- 9 Stapel Ausbaukarten

### ❖ Benelux-Erweiterung

- Deutschlandplan ohne die 4 angegebenen Basiskarten plus die 11 Benelux-Basiskarten (jeweils links davor)
  - 2. Reihe: 005a-005c
  - 3. Reihe: 011a-011c
  - 4. Reihe: 018a-018c
  - 5. Reihe: 025a-025b
- 9 Benelux-Hauptstadtbahnhof-Ausbaukarten entsprechend einmischen

### ❖ Gebirgs-Erweiterung

#### □ Deutschlandplan

- Je 1 Gebirgsmarker auf die Karten 013-014, 018-022, 026-030 und 031-032

#### □ USA-Plan

- Je 1 Gebirgsmarker auf die Karten 063, 070-071 und 078

## Spielablauf

### ❖ n Spielrunden bis Spielendebedingung

- **Staatliche Subventionen:** Subventionen für das geringste Kapital
- **Der eigenen Zug:** Streckennetz ausbauen und Anteile erwerben oder Prämienzahlung auslösen und Position verändern
- **Ende einer Spielrunde:** Spielendebedingung prüfen
- **Spielende:** Kurzspiel [Langspiel]: (min.) 12 [24] Basiskarten ausgegeben oder 3 [4] Kartenstapel aufgebraucht
- **Siegerermittlung:** Punkte für Handkarten, Gesellschaftsanteile, Basiskartenpaare und schwarze Lok

### ❖ Staatliche Subventionen

- Der Spieler mit dem **geringsten** Kapital erhält die schwarze Lok. Hierzu werden die folgenden Punkte addiert (Bei Gleichheit erhält die **niedrigste** Positionsnummer die Lok):
  - Jede Handkarte: 1 Punkt (*aktives Kapital*)
  - Jeder Gesellschaftsanteil in der eigenen Auslage: n Punkte (n = Bahnhöfe der Gesellschaft im Streckennetz) (*passives Kapital*)
  - Jedes ungleiche Paar von Basiskarten (Strecken- und Bahnhofskarte) in der eigenen Auslage: 1 Punkt (*passives Kapital*)
  - Besitzer der schwarzen Lok: 2 Punkte
- Die Summe wird mit der braunen Lok auf der Kapitaleiste angezeigt
  - Werte > 30: Lok hinlegen

### ❖ Der eigene Zug

- In der Reihenfolge der Positionsnummern wird **ein Aktionspaar** gewählt
  - **Streckennetz ausbauen** ▶ **Anteile erwerben**
  - **Anteile erwerben** ▶ **Streckennetz ausbauen**
  - **Eine Prämienzahlung auslösen** ▶ **Position verändern**
  - Passen
- Falls eine Aktion kostenpflichtig ist, muss sie mit **aktivem** Kapital (Handkarten) bezahlt werden. Jede Handkarte wird offen auf den jeweiligen Stapel zurück gelegt
  - Auch abgelegte Karten können wieder für den Streckenbau genutzt werden
- Der Startspieler (Position 1) **muss** in seinem ersten Spielzug einen Bahnhof bauen. Von diesem erfolgt dann der weitere Ausbau.
  - In der 1. Partie wird Berlin (009) oder Hannover (013) empfohlen
  - **USA-Erweiterung:** Startspieler **muss** 064, 071 oder 072 ausbauen
- Bei jedem Ausbau wird eine vorhandene Karte des Spielplans gegen eine andere ausgetauscht
- Manche Aktionen erlauben es, eine Karte aus den Stapeln herauszusuchen. Die **Reihenfolge** der restlichen Karten darf dabei **aber nicht verändert** werden.
- Es ist erlaubt, nur eine Aktion des Paares auszuführen
- **Streckennetz ausbauen**
  - **Kostenpflichtig:** Für jede zurück gelegte Handkarte entweder 1-2 Strecken- oder 1 Bahnhofskarte(n) ausbauen
    - Jeweils passende Karte aus einem Stapel heraussuchen und gegen eine Karte des Spielplan austauschen
      - Ausgetauschte Karte ist Basiskarte: Karte **umgedreht** vor sich ablegen
      - Ausgetauschte Karte ist (farbige) Ausbaukarte: Karte **offen** zurück auf den Stapel
  - Darf auch mehrfach hintereinander ausgeführt werden

- Keine Ausbaustufe überspringen:  
➡ ➡ ➡ ➡ ➡
- Nummer der Austauschkarte **muss** auf der auszutauschenden Karte aufgeführt sein
- Vorhandenes Streckennetz **muss erweitert** werden
  - **Gelbe** Karte **muss** mindestens ein angrenzendes Gleis fortführen (Ausnahme: Startbahnhof im allerersten Spielzug)
  - **Rote** oder **blaue** Karte **muss** alle bestehenden Gleise der alten Karte beibehalten
- Neue Karte darf auch auf den Kopf gedreht werden
  - Falls Wasserturm **auf** Wasserturm: **Gleiche** Ausrichtung des neuen Wasserturms
- Keine offenen Gleise am Spielfeldrand
  - Innerhalb des Spielplans sind offene Gleisen erlaubt
- **USA-Erweiterung**
  - Im Westen und Süden dürfen offene Gleise in westlicher bzw. südlicher Richtung nach außen weisen
  - Spieler, der zuerst den Westen erreicht (051, 056, 065 oder 073 ausbaut) erhält als Bonus sofort eine Karte von einem beliebigen Stapel gezogen
  - Zwischen 060 und 061 sind keine verbindende oder offene Gleise erlaubt (kein Gleis ins Holzstäbchen)
- **Gebirgs-Erweiterung**
  - Ausbau einer Karte mit Gebirgsmarker kostet eine Handkarte zusätzlich
    - Gebirgsmarker bleiben nach dem Bau erhalten
    - Bahnhofskarte mit Gebirge kosten 2 Handkarten
    - 2 Streckenkarten, eine [beide] mit Gebirgsmarker kosten 2 [3] Handkarten

### ■ Anteile erwerben

- **Kostenpflichtig:** Für jeden zu erwerbenden Gesellschafteranteil müssen die Kosten durch Abgabe entsprechend vieler Handkarten bezahlt werden
- Kosten = # (Bahnhöfe dieser Gesellschaft im Streckennetz)
  - Gesellschafteranteil aus einem der Streckenkartenstapel heraussuchen und vor sich ablegen
    - Streckenkarte mit einer Lok links unten in der Farbe der Gesellschaft
      - Jede Karte = 1 Anteil (Zahl neben der Lok gibt die Anzahl der vorhandenen Anteile im Stapel an)
- Gesellschaft muss mindestens **einen** Bahnhof im Streckennetz besitzen
- Falls kein Anteil der gewünschten Gesellschaft in den Stapeln vorhanden ist, darf der Anteil aus der Auslage eines Mitspielers genommen werden.
  - Dem Besitzer der schwarzen Lok darf kein Anteil weggenommen werden
  - Bezahlung geht an den Spieler
- Darf auch mehrfach hintereinander ausgeführt werden

### ■ Eine Prämienzahlung auslösen

- **Kostenlos**
- Nur **einmal** pro Spielzug
- **Eine** Gesellschaft wählen, und die Route ermitteln, die der Zug fahren soll: An jeden Anteilseigner wird eine Prämie gezahlt.
- **Auswahl der Gesellschaft**
  - Gesellschaft muss mindestens 1 Bahnhof im Streckennetz besitzen

- Mindestens 1 Anteil muss im Besitz des Auslösers sein

### □ Auswahl der Route

- Für **jeden** Anteil dieser Gesellschaft in den Auslagen **aller** Spieler darf der Zug genau **eine** Karte des Spielplans weit fahren
- Es **muss** die **optimale** Route gewählt werden
- Die Route muss an einem Bahnhof beginnen und an einem **anderen** Bahnhof enden
- Die Route muss mindestens einen Bahnhof der Gesellschaft beinhalten
- Kein Bahnhof darf mehrfach angefahren werden, ein Gleisabschnitt aber beliebig oft

### □ Auszahlung der Prämie

- Auszahlung in Form von Handkarten in Höhe von:
  - **Jeder** Bahnhof zählt 1
  - Manche Bahnhöfe bringen zusätzlich einen Bonus (rechts oben im Bahnhofssymbol)
- Nach Ermittlung der Auszahlungsreihenfolge nimmt sich jeder **eine** oberste Karte von einem beliebigen Stapel auf die Hand – solange, bis die Prämie ausgezahlt ist
  - Es beginnt derjenige, der die Aktion gewählt hat ▶ **nächst-höhere** Positionsnummern ▶ Positionsnummer 1 ▶ Positionsnummer 2 ▶ ...
- Spieler ohne Anteil erhalten nichts; schwarze Lok kann aber als Anteil eingesetzt werden
- Handkarten pro Anteilseigner ≤ Gesellschaftsanteile. Übrig bleibende Anteile an den Aktionsauslöser
- Prämienauszahlung ≤ ermittelter Gesamtbetrag

### ■ Position verändern

- **Kostenlos**
- Positionskarte mit einem anderen Spieler tauschen
- Seite der Positionskarte des anderen Spielers muss nach dem Tausch die gleiche sein.
- Falls die Position nach hinten verändert wurde ergibt sich **kein** zweiter Zug

### ■ Ende des eigenen Zuges

- Positionskarte auf die Rückseite drehen
- Spieler mit niedrigster Positionskarte, der noch nicht an der Reihe war, führt als nächster seinen Zug aus

### ❖ Ende einer Spielrunde

- Sobald alle Positionskarten auf die Rückseite gedreht worden sind
- Siegbedingung erfüllt: Siegerermittlung
- Siegbedingung nicht erfüllt: Positionskarten wieder auf die Vorderseite und weiter mit **Staatliche Subventionen**

## Spielende und Siegpunkte

- ❖ **Kurzspiel:** mindestens 12 Basiskarten ausgebaut **oder** 3 Kartenstapel aufgebraucht
- ❖ **Langspiel:** mindestens 24 Basiskarten ausgegeben **oder** 4 Kartenstapel aufgebraucht
- ❖ Siegpunkte (aktives und passives Kapital)
  - Handkarte: 1 Punkt
  - Gesellschaftsanteil: n Punkte (n = # Bahnhöfe im Netz)
  - Ungleiches Paar von Basiskarten (Strecken- und Bahnhofskarte): 1 Punkt
  - Schwarze Lok: 2 Punkte
  - Bei Gleichstand entscheiden # Gesellschaftsanteile