

## Spielmaterial

### ❖ Spielplan

- Streckenbau-Felder
- Spielerreihenfolge-Felder
- Lokomotiven- und Fabriken-Felder
- Industrialisierungs-Felder
- Sonstige Felder
- Ingenieure

### ❖ Spielertableau

- 3 Strecken
- 8 Verdoppler-Felder
- **Besondere Felder, die Vorteile bringen**
- Industrialisierung
- Lokomotiven links daneben
- Ingenieure rechts daneben
- Fabriken darunter

### ❖ Material

- Arbeiter
  - 4 × 8 Spieler-Arbeiter
  - 2 Leiharbeiter (türkisarben)
  - 1 (schwarz)
- Anzeigefiguren
- Gleise
  - schwarz
  - grau
  - braun
  - natur
  - weiß
- Industriemarker
- Spielertableaus
- Lokomotiven
  - 1, 2, ..., 8, 9
- Ingenieure
- Verdopplerplättchen
- Münzen
- ?-Plättchen
- Aufwerter
- Kiev-Medaillen
- Letztrundenplättchen
- Punkteplättchen
  - 100/200
  - 300/400
- Spielendekarten
- ?-Karten
- Reihenfolgekarten
- Startbonuskarten
- Übersichtskärtchen

## Spielaufbau

### ❖ Spielplan

- 100/200- und 300/400-Punkteplättchen neben die 100
- ?-Karten rechts offen daneben
- Spielendekarten verdeckt mischen. 2 unbesehen zurück und Rest als verdeckter Stapel daneben
- Lokomotiven auf die Lokomotivenseite drehen und als sortierte Stapel (1, 2, ..., 9) bereit legen
- 9er Lok ohne violettfarbene Rückseite offen auf die ?-Karte mit Lok
- Türkisfarbene Arbeiter auf den Plan
- Schwarzer Arbeiter auf die ?-Karte mit Arbeiter
- 7 Spieler-Arbeiter sortiert neben den Plan
- Verdopplerplättchen neben den Spielplan
- Münzen neben den Spielplan
- Gleise nach Farben sortiert neben den Spielplan
- Ingenieur ohne Buchstabe zusammen mit 1 Münze neben die ?-Karte mit Ingenieur
- Ingenieure nach A und B getrennt mischen, die obersten 4 des B-Stapels auf die Felder 6, 5, 4, und 3 sowie die obersten 3 des A-Stapels auf die Felder 2, 1 und ☆ legen. Ingenieure auf den quer liegenden Feldern auf die helle Seite drehen, Rest zurück in die Schachtel
- Letztrundenplättchen neben den Spielplan

### ❖ Spieler

- Farbe wählen und Spielertableau nehmen
- 1er-Lok vom Stapel auf das Tableau
- 3 schwarze Gleise vom Vorrat auf 1-Felder des Tableaus
- 5 Arbeiter vom Vorrat vor sich abstellen
- 1 Münze aus dem Vorrat
- 1 Industriemarker auf das Tableau
- 7 unterschiedliche ?-Plättchen nehmen

- 2. Industriemarker unter den Industriemarker
- Kiev-Medaille und Aufwerter auf die entsprechenden Felder des Tableaus
- Reihenfolgekarten „blind“ mischen, austreten und mit Zahlenseite nach oben vor sich legen
- 2 Anzeigefiguren nehmen
  - 1 auf Feld 100 der Zählleiste
  - 1 auf entsprechendes Feld der Reihenfolgeleiste
- Startbonuskarten auslegen
  - In der Reihenfolge der Plätze 4→3→2 sucht sich jeder eine Karte aus, führt ihre Aktion aus und legt die Karte zurück in die Schachtel
  - Spieler 1 erhält keine Karte
  - Übersichtskarte nehmen
- ❖ **Materialbeschränkungen**
  - Verdoppler sind begrenzt, Münzen nicht

## Besondere Spieltableaufelder

### ❖ Keine Lokomotive erforderlich

- Das Feld muss mit einem **schwarzen** Gleis erreicht werden
- **Neue Gleise [Transsib 2, 6, 10]**
  - Abgebildete Gleise nehmen
- **Neues Gleis und 2 Schritte [Transsib 15]**
  - Weißes Gleis nehmen und mit **diesem sofort** 2 Schritte machen, sofern möglich, sonst verfallen die Schritte
- **Endbahnhof**
  - 10 Punkte nach Erreichen mit dem **schwarzen** Gleis
- **Neue Arbeiter [Kiev 7]**
  - Sofort einen zusätzlichen Arbeiter (für den Rest des Spiels) aus dem Vorrat
    - Kann sofort eingesetzt werden

### ❖ Lokomotive erforderlich

- Das Feld muss mit einem **bestimmten** Gleis und mit einer Lokomotive (Reichweite) erreicht werden
- **Neue Arbeiter [Transsib 3]**
  - Sofort einen zusätzlichen Arbeiter (für den Rest des Spiels) aus dem Vorrat
- **Streckenverdopplung [Petersburg 7]**
  - **Alle** Punkte auf der gesamten Strecke werden bei allen folgenden Wertungen verdoppelt
- **Bonuspunkte [Kiev 1, 2, 3, 4, 8]**
  - Bei allen folgenden Wertungen zusätzlich die in den Sternen (kumulativ) angegebenen Punkte
- **?-Felder [Transsib 13, Petersburg 4, 6]**
  - Eines der eigenen 7 ?-Plättchen auswählen, die Funktion ausführen und das Plättchen auf des gestrichelte Feld legen
    - Jedes Feld kann nur einmal genutzt werden

### ❖ Industrielleiste

- **?-Feld**
  - Analog zu ?-Feld der Strecke

## Karten und Plättchen

### ❖ Startbonuskarten

- 1 Schritt mit dem schwarzen Gleis
- 1 Schritt mit dem Industriemarker
- 1 Verdoppler auf Transsib
- 1 Münze nehmen

### ❖ ?-Plättchen

- 1-4 Schritte mit beliebigem Gleis
  - Neue Gleise während diese Aktion dürfen genutzt werden
- 1-5 Schritte mit dem Industriemarker
- 3 Verdoppler auf Transsib
- Aufwerter in den gestrichelten Rahmen in der oberen rechten Ecke des Tableaus
- Kiev-Medaille in den gestrichelten Rahmen auf Feld 5 von Kiev
  - Zusätzlich 20 Punkte bei der Wertung sobald das Feld mit einem **grauen** Gleis und einer Lokomotive erreicht wird
- Eine offen liegende ?-Karte wählen, Funktion ausführen und Karte zurück in die Schachtel legen. Anschließend eine Karte aus dem Spiel-

dekartenstapel auswählen und verdeckt vor sich ablegen **oder** stattdessen (keine Karte) 10 Punkte erhalten

- 2. Industriemarker auf Feld 0 der Industrielleiste stellen
  - Ab sofort darf gewählt werden, mit welchem Marker gezogen wird, wobei mehrere Schritte auch aufgeteilt werden dürfen
  - Marker dürfen nicht auf dem selben Feld stehen
  - Eine Fabrik kann so zweimal genutzt werden
    - ?-Feld kann nicht zweimal genutzt werden
  - Bei einer Wertung zählen beide

### ❖ ?-Karten

- 4 Aktionen: Verdoppler anlegen, 1 Schritt Industriemarker, 1 Schritt schwarzes Gleis, 1 der vorigen Aktionen ein zweites Mal
- Ingenieur (helle Seite nach oben) und Münze von der Karte nehmen
- Fabrik bauen (analog zum Aktionsfeld) und zwei Schritte mit Industriemarker
- Schwarzen Arbeiter nehmen und für den Rest des Spiels einsetzen
  - Falls dieser Arbeiter auf ein Aktionsfeld gestellt wird, das 1+ Schritte mit dem **schwarzen** Gleis erlaubt, darf ein weiterer Schritt gemacht werden
- 9-er Lok von der Karte nehmen und anlegen
  - Falls durch das Anlegen ein besonderes Feld erreicht wird, tritt dieser Vorteil sofort ein

### ❖ Spielendekarten

- 15 Punkte bei Spielende
- Je 10 Punkte für jede bis zum Ende gebaute Strecke
- 4 Punkte für jede Fabrik in der Industrielleiste
- Punkte in Höhe der Summe aller Lokomotiv-(Reichweiten-)Werte
- Je 10 Punkte für jeden zusätzlichen Arbeiter während des Spiels (inkl. schwarzer Arbeiter)
- Punkte für jedes schwarze Gleis in Höhe der Zahl des Feldes auf dem das Gleis steht
- 7 Punkte für jedes ?-Plättchen auf dem Spielertableau
- 20 [30] Punkte für 4-6 [7-8] Verdoppler an Transsib
- Karte zählt als zusätzlicher Ingenieur bei der Ingenieurs-Mehrheitsbestimmung
- 6 Punkte für jeden **angeheuerten** Ingenieur

### ❖ Ingenieure

- 2 Schritte mit beliebigen Gleisen
- Je 1 Schritt mit grauem und schwarzem Gleis
- 1 Schritt mit beliebigem Gleis und 3 Punkte
- 1 Schritt mit schwarzem Gleis und 3 Punkte
- 2 Schritte mit Industriemarker(n)
- Je 1 Schritt mit schwarzem und bel. Gleis
- Je 1 Schritt mit grauem und braunem Gleis
- 1 Schritt mit braunem Gleis und 5 Punkte
- 1 Schritt mit Industriemarker und 3 Punkte
- 1 Verdoppler auf Transsib und 3 Punkte
- 1 Schritt mit grauem Gleis und 5 Punkte
- 1 Aktionsfeld mit genau 1 seiner Arbeiter (bzw. Münze) noch einmal nutzen
- Je 1 Schritt mit Industriemarker und schwarzem Gleis
- 1 Fabrik oder Lokomotive bauen
- 2 Schritte mit schwarzen Gleisen

### ❖ Fabriken

- Punkte in Höhe der Summe der Zahlen auf seinen Ingenieuren
- 1 weiterer Schritt mit Industriemarker
- 1 zusätzliche Spielendekarte oder 10 Punkte
- 1 Lokomotive oder Fabrik bauen
- 1 Münze nehmen
- 1 Aktionsfeld mit genau 1 seiner Arbeiter (bzw. Münze) noch einmal nutzen
- 2 Schritte mit beliebigen Gleisen
- 2 Verdoppler auf Transsib
- Punkte in Höhe der Summe der (Reichweiten-)Werte auf seinen beiden besten Lokomotiven

## Spielziele

### ❖ Die meisten Punkte nach 7 Runden

#### ■ Rundenende-Punkte

- Streckenwertung: Felder der Gleise und Lokomotiven
- Industrialisierung: Wert über Industriemarker

#### ■ Spielende-Punkte

- Spielende-Karten
- Mehrheit an Ingenieuren

## Spielablauf

### ❖ Letzte Runde

- Letztrundenplättchen mit dem Aktionsfeld nach oben auf die Markierung unter der Reihenfolgeleiste legen
- Neues Aktionsfeld statt Spielrundenänderung

### ❖ Allgemeines

- **Unbesetztes** Aktionsfeld auswählen, angegebenen Arbeiter und Münzen einsetzen und Aktion **sofort** ausführen
- Statt Arbeiter können auch Münzen eingesetzt werden
- Aktion muss **vollständig** ausführbar sein

### ❖ Passen

- Aus der laufenden Runde aussteigen, die Reihenfolgekarte umdrehen und die auf der Rückseite angegebenen Punkte vorrücken

### ❖ Streckenbau

- 3 Strecken auf dem Tableau zum Ausbauen
- Transsib
- Petersburg
- Kiev

#### ■ Vorrücken

- Angegebene Schritte mit der angezeigten **Farbe** beliebig auf die Strecken verteilen
  - ?? : 1 oder 2 Gleise nach Wahl, insgesamt 2 Schritte
  - ■/■ : 1 Schritt mit dem schwarzen oder dem grauen Gleis
  - **Das einzige Feld, das von jedem beliebig oft genutzt werden darf**

#### ■ Ausbau (in anderen Farben)

- Sobald eines der Felder 2, 6, 10, 15 der **Transsib**-Strecke mit dem **schwarzen** Gleis erreicht wird, werden die angegebenen Gleise aus dem Vorrat **neben** die eigene(n) Strecken gelegt
- Ein nachfolgendes Gleis muss immer auf ein **freies** Feld gezogen werden; **kein** gleichziehen oder überholen
- Nur die **abgebildeten** Farben dürfen auf den Strecken gebaut werden

### ❖ Lokomotiven

- Aus der Auslage eine Lokomotive vom Stapel mit der (derzeit) **niedrigsten** Zahl nehmen und an eine der Strecken anlegen
- An Petersburg und Kiev darf nur **1** Lokomotive liegen, an Transsib bis zu 2
- Zahl auf der (Summe auf den) Lokomotive(n) gibt die Reichweite an

#### ■ Aufwertung

- Lok mit niedriger Zahl durch eine mit höherer Zahl austauschen
- „Alte“ Lok entweder an eine andere Strecke anlegen (ggf. Kettenreaktion) oder auf die violettfarbene Seite drehen (Fabrik) und zu den anderen Loks/Fabriken legen

### ❖ Fabriken

- Aus der Auslage eine Lokomotive vom Stapel mit der **niedrigsten** Zahl oder eine zurückgelegte Fabrik nehmen, auf die Rückseite drehen und in die erste Lücke von links an die Industrieleiste legen
- Sind alle 5 Lücken gefüllt, darf eine **beliebige** Fabrik ausgetauscht werden
- „Alte“ Fabrik (mit der violettfarbenen Seite nach oben) zurück in die Auslage

### ❖ Industrialisierung

- Industriemarker um die angegebene Anzahl Schritte vorrücken
- Lücken dürfen **nicht** übersprungen werden, sie müssen vorher mit Fabriken gefüllt werden

- Beim Ziehen auf eine Fabrik muss dessen Funktion **sofort** ausgeführt werden
- Ist dies nicht möglich, verfällt die Funktion

### ❖ Sonstige Aktionsfelder

#### ■ Verdoppler

- Verdoppler auf freies Feld oberhalb der Transsib

#### ■ Münzen

- Münzen nehmen

#### ■ Leiharbeiter

- 2 Leiharbeiter können in **dieser** Runde wie eigene eingesetzt werden

### ❖ Ingenieure

- Besondere Fähigkeiten und ggf. Bonuspunkte bei Spielende

#### ■ Anwerbefeld

- Jede Runde kann genau **1** Ingenieur angeworben werden
  - 1 Münze auf das (rechte) Anwerbefeld legen und Ingenieur mit der hellen Seite nach oben neben das Spielertableau
- Ingenieure auf der hellen Seite können vom „**Eigentümer**“ wie Aktionsfelder auf dem Spielplan genutzt werden
  - Können auch genutzt werden wenn die Aktion nicht vollständig ausgeführt werden kann

#### ■ Wechselnde Aktionsfelder

- Die quer liegenden Ingenieure können noch nicht angeworben werden, aber von allen Spielern wie „normale“ Aktionsfelder genutzt werden

#### ■ 4 linke Felder

- Können nicht genutzt werden, rücken aber am Ende der Runde ein Feld nach rechts

### ❖ Spielerreihenfolge

- Felder geben stets die Spielerreihenfolge an
- Das **erste** oder **zweite** Aktionsfeld kann zur Verbesserung der Reihenfolge genutzt werden
- Am Ende der Runde werden die Anzeigefiguren entsprechend versetzt
- Das Aktionsfeld unter der **eigenen** momentanen Position darf **nicht** genutzt werden
- Falls der Startspieler seinen Arbeiter auf das zweite Aktionsfeld stellt **und** kein Spieler das erste Feld besetzt, ändert sich die Reihenfolge **nicht**
- Nach der Neusortierung dürfen die Arbeiter von diesen Aktionsfeldern versetzt und die zugehörigen Aktionen durchgeführt werden
- Spieler auf Position 2 zuerst
- Nur Aktionsfelder, die **genau 1 Arbeiter** erfordern
- Das **untere** Feld beim Streckenbau ist immer verfügbar, wenn **kein** besseres Feld frei ist

## Wertung und nächste Runde

- ❖ Am Ende jeder Runde nach der Spielerreihenfolge-Neusortierung

### ❖ Streckenwertung

- Nur Felder, die von Lokomotiven erreicht werden
- Jedes Gleis kann Punkte bringen
- Punktwerte (in Abhängigkeit der Gleisfarbe) in der rechten oberen Ecke des Spielertableaus

- Punkte für das Feld auf dem das Gleis steht und **alle freien Felder dahinter**

#### ■ Transsib

- Summe der Werte auf den Lokomotiven bestimmt bis zu welchem Feld gewertet wird
- Für jedes Gleis werden die (realen und virtuellen) Felder-Punkte addiert (Verdoppler berücksichtigen)

#### ■ Petersburg

- Analog zu Transsib; falls Feld 7 mit dem grauen Gleis und der Lokomotive erreicht wird, werden alle Punkte verdoppelt

#### ■ Kiev

- Analog zu Transsib; hier ggf. die Sternfelder-Punkte berücksichtigen

### ❖ Industrialisierung

- Punkte entsprechend des Wertes über dem Feld mit dem Industriemarker
- Falls keine Punkte angegeben sind (Fabrik), gelten die Punkte des nächst niedrigeren Feldes mit Punkten

### ❖ Neue Runde

- Alle Arbeiter zurück in den persönlichen Vorrat
- Eingesetzte Münzen zurück in den allgemeinen Vorrat
- Türkisfarbene Arbeiter zurück aufs Aktionsfeld
- Alle Ingenieure 1 Feld nach rechts
- Ingenieur auf dem Anwerbefeld ggf. zurück in die Schachtel
- Auf den quer liegenden Feldern liegen die Plättchen mit der hellen Seite nach oben, auf den anderen Feldern mit der rotbraunen Seite
- Das frei werdende Feld zeigt die Anzahl der noch zu spielenden Runden
- Jeder nimmt sich die Reihenfolgekarte (Zahlen-seite nach oben), die seiner Position entspricht

## Spielende und Schlusswertung

### ❖ Spielendekarten

- Aufdecken der Spielendekarten und Punkte addieren

### ❖ Mehrheit der Ingenieure

- Spieler mit den meisten Ingenieuren: 40 Punkte
- Spieler mit den zweitmeisten Ingenieuren: 20 Punkte
- Bei Gleichstand entscheidet die Zahl auf dem Ingenieur (hoch gewinnt)