

CUBE

Express



SPIELANLEITUNG

SPIELMATERIAL



100 Holzmarker
(25 je Spieler)



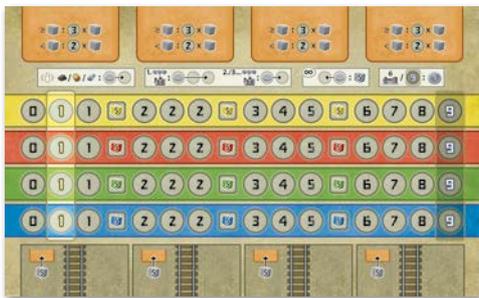
24 Bahnhöfe
(6 je Spieler)



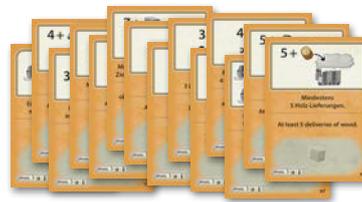
8 Lokomotiven (Züge)
(2 je Spieler)



4 Holzscheiben
(1 je Spieler)



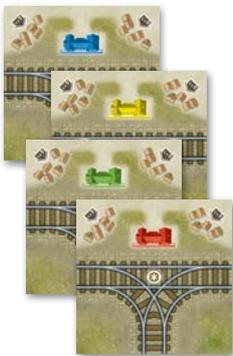
1 doppelseitiges zentrales Spieltableau



14 Zielkarten



6 9-Punkte-Marker



4 Start-
Strecken-
plättchen (1 je Spieler)



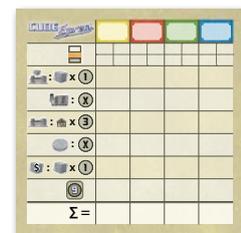
44 Streckenplättchen



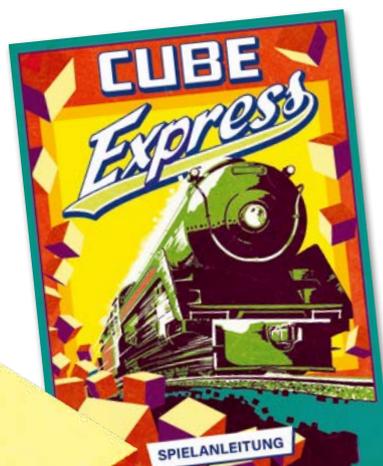
1 Start-
Strecken-
kreuzung-
Plättchen



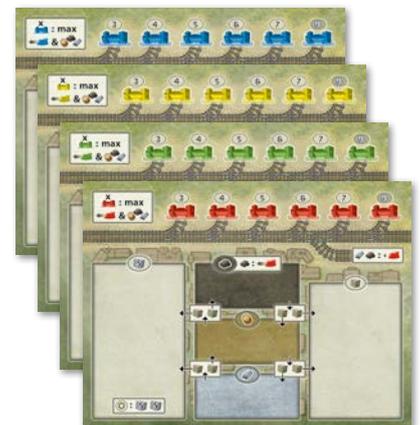
1 Startspielermarker



1 Wertungsblock



Dieses
Regelheft



4 Spielertableaus

Spielmaterial	2
Spielübersicht und Konzept	4
Spiel Aufbau	5
Spiel und zentrales Spieltableau	5
Spielertableau	6
Spielablauf	6
I Streckennetz erweitern (zwingend)	7
II Eigene Lok(s) bewegen (optional)	9
III Markt (zwingend)	13
Spielende	14
Schlusswertung	14
Credits	15
Kurzübersicht	16

SPIELÜBERSICHT UND KONZEPT

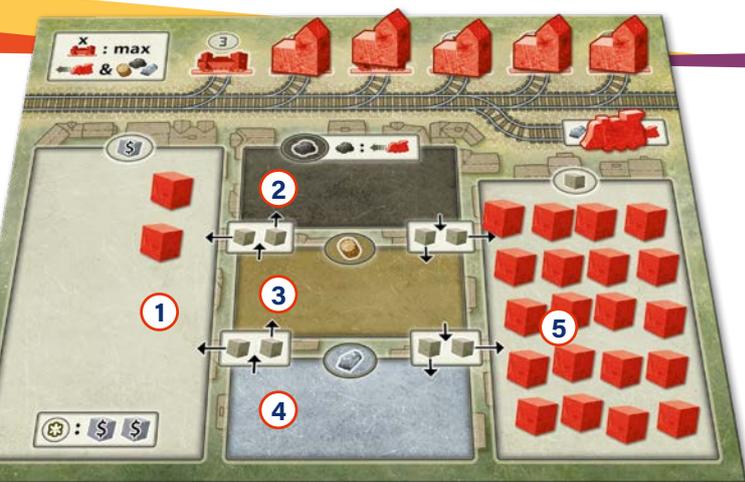
Ein Marker ist nicht nur ein Marker.

Willkommen bei Cube Express! Im Anbruch einer neuen Ära übernehmen die Spieler die Rolle visionärer Eisenbahn-Magnaten mit der Aufgabe, ihr Schienennetz in den Landschaften des 19. Jahrhunderts zu erweitern, während Dampflokomotiven zum Leben erwachen und die Städte mit neuem Wohlstand anwachsen.

Während sie ihre Schienen legen, transportieren die Spieler Passagiere, Ressourcen und Güter zu ihren Zielen, treiben den Fortschritt voran, erweitern Städte und ernten die Früchte Ihres Unternehmens. Konkurrierende Unternehmen kämpfen um die Vorherrschaft auf den Schienen, und der Marktwert ihrer Aktien ändert sich ständig.

Marker („cubes“) sind die Währung des Fortschritts in **Cube Express**, wobei jeder Einzelne ein wichtiges Stück des wirtschaftlichen Puzzles darstellt. Ob sie Passagiere darstellen, die auf Transport warten, Ressourcen, die bereit zur Produktion sind, oder lukrative Aufträge, die erfüllt werden wollen – jeder Marker birgt das Potenzial, das Schicksal eures Eisenbahnimperiums zu gestalten.

Die „cubes“ sind der Alleskönner bei Cube Express, fast alles geschieht mit ihrer Hilfe. Wir nennen sie einfach nur „Marker“ statt „Kubus“ oder „Würfel“ (geometrisch richtig, aber spielerisch doppeldeutig).



Je nachdem, wo er liegt oder eingesetzt wird, kann jeder Marker Folgendes sein:

Eine **Dividende**, wenn er im Dividendenbereich (1) eines Spielertableaus liegt oder dort eingesetzt wird.

Eine **Ressource** Kohle (2), Holz (3) oder Eisen (4), wenn er im entsprechenden Lagerbereich eines Spielertableaus liegt oder dort eingesetzt wird.

Ein **Allzweck-Marker**, wenn er im Reservebereich (5) eines Spielertableaus liegt oder dort eingesetzt wird.

Ein **Passagier**, wenn er auf einem Stadtfeld (6) liegt oder dort eingesetzt wird. Ein Stadtfeld ist durch das  Symbol gekennzeichnet.

Eine erfolgreiche **Lieferung**, wenn er auf einem Fabrikfeld (7) liegt oder dort eingesetzt wird.

Ein **Besitzmarker**, wenn er auf einer Produktionsstätte (8) liegt oder dort eingesetzt wird.



Hinweis: Alles Spielmaterial ist streng begrenzt auf die in der Spielschachtel enthaltene Menge!

Spiel und zentrales Spieltableau

Die 5 Startplättchen werden aussortiert und wie abgebildet **1** in die Mitte der Spielfläche gelegt. Dabei sollte jeder Spieler in Richtung seiner gewünschte Spielerfarbe sitzen, oder die Spieler nehmen die Spielerfarbe, die zufällig auf sie zeigt. Um die Startplättchen herum muss ausreichend Platz gelassen werden.

Hinweis: Das Symbol  bedeutet „Spielbeginn“, wo vorhanden.

Jeder Spieler nimmt alles Spielmaterial seiner Spielerfarbe und setzt einen Bahnhof **2** und eine Lok **3** (ab jetzt kurz für Lokomotive = Zug) auf das Startplättchen seiner Farbe.

Wichtig: Auch bei weniger als 4 Spielern werden immer alle 5 Startplättchen benutzt. Das oder die Plättchen der nicht benutzten Farbe(n) ist (sind) dann zu Spielbeginn leer und bleibt bzw. bleiben auch so für den Rest des Spiels **4**.

Beispiel: Spielaufbau für 3 Spieler



Das **zentrale Spieltableau** **5** wird an eine Seite der Spielfläche gelegt, in guter Reichweite aller Spieler und mit genügend Abstand zu den Startplättchen. Je nach Spieleranzahl wird die Seite für 2 Spieler oder für 3 bis 4 Spieler benutzt.

Im Spiel mit 4 Spielern werden alle Streckenplättchen benutzt. Bei weniger als 4 Spielern werden bestimmte Streckenplättchen aussortiert und zurück in die Spielschachtel gelegt:

- Bei 2 Spielern werden alle Plättchen mit den Symbolen  und  auf der Rückseite aussortiert.
- Bei 3 Spielern werden alle Plättchen mit dem Symbol  auf der Rückseite aussortiert.

Die für dieses Spiel zu benutzenden Streckenplättchen werden verdeckt gemischt und jeder Spieler erhält 3 davon, die er sich ansieht, aber vor den anderen Spielern verborgen hält. Die restlichen Streckenplättchen werden verdeckt neben dem Spieltableau gestapelt **6**.

Vom Stapel werden 4 Streckenplättchen gezogen und offen unterhalb des Spieltableaus an den dafür vorgesehenen Plätzen ausgelegt **7**.

Die Zielkarten werden verdeckt gemischt und je 1 davon wird offen an jeden Platz oberhalb des Spieltableaus gelegt **8**. Die übrigen Zielkarten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt; sie werden in dieser Partie nicht gebraucht.

Im Spiel mit 2 Personen werden 3 Marker einer unbenutzten Spielerfarbe auf jede Zielkarte gelegt.

Jeder Spieler legt seine Scheibe auf das zweite Feld der Reihe seiner Farbe der Aktienwerte **9** auf dem zentralen Spieltableau. Auf jedes der 3 mit  markierten Felder in der Reihe mit seiner eigenen Scheibe legt jeder Spieler einen seiner Marker **10**.

Die 9-Punkte-Marker werden neben dem Spieltableau bereitgelegt **11**.

Beispiel: Spielaufbau für 3 Spieler



Spielertableau

Jeder Spieler legt das übrige Spielmaterial seiner Spielerfarbe auf sein Spielertableau:

- Die 5 Bahnhöfe auf die fünf rechten Felder der Technologiestufen-Leiste am oberen Rand (das linke Feld bleibt leer) **12**.
- Die (zweite) Lok auf den dafür vorgesehenen Platz **13**.
- 2 Marker in den Dividendenbereich **14**.
- Die übrigen 20 Marker in den Reservebereich **15**.



SPIELABLAUF

Cube Express wird über mehrere Runden gespielt, bis eine der Spielende-Bedingungen eintritt (s. Seite 14). Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Dieser erhält den Startspielermarker und beginnt das Spiel mit seinem ersten Spielzug. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn. Auf diese Weise geht es weiter bis zum Spielende, ohne dass ein Startspielerwechsel erfolgt.

Jeder Spielzug besteht aus 3 Schritten in dieser Reihenfolge:

- I. Streckennetz erweitern (zwingend)
- II. Eigene Lok(s) bewegen (optional)
- III. Markt (zwingend)

Außerdem kann jeder Spieler während seines Spielzugs **jederzeit** in seinen Lagerbereichen befindliche **Ressourcen umwandeln**, wie auf seinem Spielertableau durch Pfeile angezeigt ist (Kohle, Holz usw. bedeutet Marker des entsprechenden Bereichs; dies gilt für die gesamte Regel):

- **2 Kohle** in **1 Holz** und der andere Marker geht in die **Reserve**
- **2 Holz** in **1 Eisen** und der andere Marker geht in die **Reserve**
- **2 Eisen** in **1 Holz** und **1 Dividende**
- **2 Holz** in **1 Kohle** und **1 Dividende**

Die einzelnen Schritte werden auf den folgenden Seiten genau erklärt.

Beispiel: Henning hat 1 Kohle, 2 Holz und 1 Eisen. Für eine Lieferung benötigt er aber 2 Kohle. Also tauscht er 2 Holz **1** gegen 1 Dividende **2** und 1 Kohle **3**.



I Streckennetz erweitern (zwingend)

- 1) Der Spieler **muss** genau **1 Streckenplättchen** aus seiner Hand **spielen** und legt es an mindestens ein vorhandenes Plättchen so an, dass die Strecken verbunden sind. Eine Strecke darf nie an eine Seite ohne Strecke angelegt werden.

Das Streckenplättchen darf beliebig gedreht werden, solange alle Strecken mit allen angrenzenden Strecken verbunden sind.

Wenn ein Streckenplättchen an mehrere andere angelegt wird, müssen alle Strecken miteinander verbunden sein.

Achtung: Ein Streckenplättchen darf nie so angelegt werden, dass damit zwei Städte, die bereits einen Bahnhof haben, zu einer Stadt verbunden würden! Weiteres zu Städten und Bahnhöfen folgt weiter unten.

Hinweis: Der Spieler kann das Streckenplättchen auch mit der Rückseite nach oben nach gleichen Regeln anlegen. Das sollte aber nur die letzte Option sein, falls nichts anderes passt oder gewünscht wird. Die Rückseiten sind alle gleich und bieten weit weniger.

- 2) Anschließend führt der Spieler die in der **Mitte** des Streckenplättchens mit ⚡ markierte Aktion aus, falls möglich und gewünscht.

Die **Aktionen** sind, je nach gespieltem Streckenplättchen:

Kreuzung: Der Spieler erhält **2 Dividenden je** mit der Kreuzung verbundener **Strecke**. Er legt diese Anzahl Marker aus seiner **Reserve** in seinen Dividendenbereich.

Fabrik: Der Spieler erhält sofort die in der Mitte mit ⚡ markierte **Ressource**. Er legt einen Marker aus seiner **Reserve** in seinen entsprechenden Lagerbereich.

Produktionsstätte: Der Spieler **kann 1 Dividende** auf das Plättchen legen, um diese Produktionsstätte in Besitz zu nehmen. Wenn später ein **anderer** Spieler die abgebildete Ressource (+ Symbol) dieser Produktionsstätte nimmt, erhöht der Besitzer seinen Aktienwert (s. Seite 11).



- Wer keine Dividende hat oder einsetzen will, kann trotzdem dieses Streckenplättchen spielen, aber die Produktionsstätte nicht in Besitz nehmen.
- Jede Produktionsstätte kann nur einen Besitzer haben, und sie kann **nur in dem Moment** in Besitz genommen werden, wenn das Streckenplättchen gespielt wird. Falls dies nicht geschieht, bleibt sie für den Rest des Spiels ohne Besitzer (liefert aber trotzdem die Ressource).



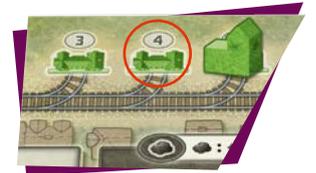
Beispiel: Thomas spielt eine Produktionsstätte **1**. Er will sie in Besitz nehmen und legt 1 seiner Dividenden **2** auf das Plättchen **3**.

Bahnhof: Der Spieler **kann** 1 Bahnhof bauen, indem er den äußersten linken Bahnhof von seiner Technologiestufen-Leiste auf den Bahnhofsplatz setzt (und damit seine Technologiestufe erhöht).

- Ein Bahnhof kann **nur in dem Moment** gebaut werden, in dem das Streckenplättchen gespielt wird (s. u.: Beschränkungen für den Bahnhofsbau).
- Falls dies nicht geschieht, bleibt es für den Rest des Spiels ohne Bahnhof. Wer keinen Bahnhof bauen will oder kann, kann trotzdem dieses Streckenplättchen spielen.



Falls der Spieler den Bahnhof baut, muss er ihn bezahlen. Die **Kosten** an Markern sind gleich seiner Technologiestufe vor dem Bau (das freie Feld neben dem äußerst linken Bahnhof auf der Leiste). Dafür kann er sich aus folgenden Quellen bedienen, je nach Verfügbarkeit und nach eigenem Gutdünken **gemischt**:



- Eigene **Dividenden**: er legt je gezahlte Dividende 1 Marker aus seinem Dividendenbereich in seine **Reserve**.
- Passagiere** von eigenen Bahnhöfen: in dem Fall muss er **zuerst** Passagiere **anderer** Spieler an seinen Bahnhöfen entfernen. Die Eigentümer erhalten den/die Marker zurück und legen ihn/sie in ihren **Dividendenbereich**. Der Spieler entscheidet, welche Passagiere er entfernt.

Nur falls es keine Passagiere anderer Spieler an den eigenen Bahnhöfen mehr gibt, kann er von dort **eigene** Passagiere entfernen und in seine **Reserve** zurücklegen.

Auch ein Bahnhofsplättchen kann überall regelkonform angelegt werden, aber für den **Bahnhofsbau** gelten folgende **Beschränkungen**:

- Ein Bahnhof kann nicht gebaut werden, wenn auf einem orthogonal benachbarten Streckenplättchen bereits ein Bahnhof ist, ungeachtet der Spielerfarbe.
- Ein Bahnhof kann nicht gebaut werden, wenn in der mit diesem Bahnhof **über Straßen verbundenen Stadt** bereits ein Bahnhof ist, ungeachtet der Spielerfarbe.
- Ein Bahnhof kann nicht gebaut werden, falls der Spieler die Kosten dafür nicht zahlen kann oder will.

Beispiel: **Henning** spielt ein Bahnhofsplättchen **1** und möchte dort einen Bahnhof bauen. Das Plättchen ist nicht orthogonal zu anderen Bahnhofsplättchen **2**, also kann er das tun. Wie auf seinem Spielertableau **3** angezeigt, betragen die Kosten 4. Er hat 2 Dividendenmarker **4** (in seine Reserve); es fehlen noch 2. Er schaut auf Städte mit eigenem Bahnhof – dort sind 2 Passagiere: ein eigener **5** und einer von **Lucy** **6**.

Er muss zuerst den Passagiermarker von **Lucy** **7** zahlen. Sie erhält ihn zurück als Dividende **8**. Dann zahlt er seinen eigenen **9** und legt ihn zurück in seine Reserve **10**. Dann baut er den Bahnhof **11**.



Stadt: Indem die Spieler das Streckennetz erweitern, entstehen neue Städte oder bestehende werden vergrößert. Eine Stadt ist sowohl ein einzelnes  Symbol als auch in den meisten Fällen mehrere durch **Straßen** verbundene  Symbole.

Eine Stadt ist mit einem Bahnhof verbunden, wenn von **jedem** ihrer Haussymbole eine ununterbrochene **Straße** zu dem Bahnhof führt. Als Straßen gelten alle hellen Bereiche der Streckenplättchen, mit oder ohne Haussymbol.

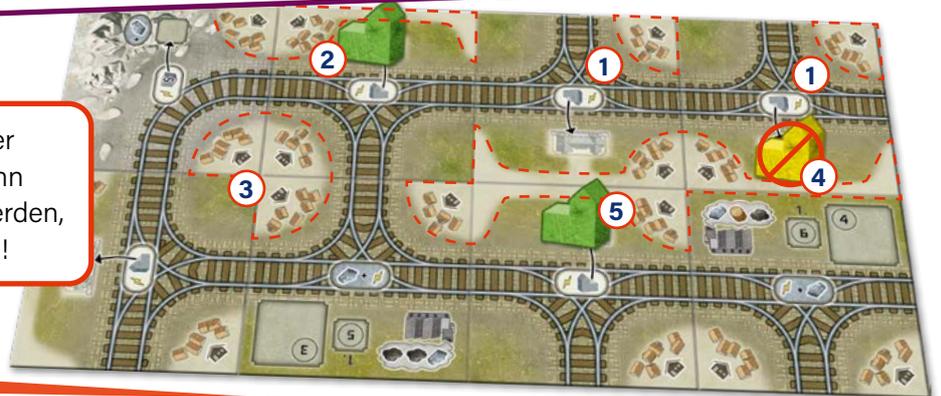
Wichtig: In jeder Stadt kann es nur **genau einen** Bahnhof geben (aber nicht jede Stadt muss bzw. kann einen Bahnhof haben).

Hinweis: Im Spiel mit weniger als 4 Spielern gelten beim Spielaufbau leer gebliebene Startplättchen wie andere Plättchen auch, d. h. auch sie können dazu dienen, eine Stadt von benachbarten Plättchen zu vergrößern, und auf einem benachbarten Plättchen kann unter Beachtung der geltenden Bauregeln ein Bahnhof gebaut werden.

Beispiel: Hier sehen wir 2 Städte mit Größe 1, die mit keinem Bahnhof verbunden sind **1**, eine Stadt mit Größe 2, die mit einem grünen Bahnhof verbunden ist **2**, und eine Stadt mit Größe 3, die mit keinem Bahnhof verbunden ist **3**.

Hier **4** könnte kein Bahnhof gebaut werden, weil er in einer Stadt wäre, die bereits einen Bahnhof hat **5**. Die Stadt hat derzeit Größe 4 und kann durch ein entsprechendes Streckenplättchen noch vergrößert werden.

Nicht vergessen: Die Aktion in der Mitte eines Streckenplättchens kann nur in dem Moment ausgeführt werden, in dem das Plättchen gespielt wird!



II Eigene Lok(s) bewegen (optional)

Der Spieler **kann** seine Lok bewegen oder beide, sobald er die zweite gebaut hat. Die Anzahl seiner **Bewegungspunkte (BP)** ist gleich der Zahl seiner aktuellen Technologiestufe. Das ist immer die höchste Zahl der freien Felder links neben den nicht gebauten Bahnhöfen. Die Bewegungspunkte können beliebig auf gegebenenfalls beide Loks aufgeteilt werden und müssen nicht alle verbraucht werden.

Für die **Bewegung** gelten folgende Regeln:

- Die Lok kann nur über die Eisenbahnstrecken der Streckenplättchen fahren.
- Die Fahrt auf jedes neue Plättchen kostet 1 BP.
- Die Lok kann nicht hin und her fahren, sondern nur in eine Richtung, d. h. vorwärts.
- Zu Beginn der Bewegung kann der Spieler die Lok beliebig ausrichten, aber während der Fahrt die Richtung nicht mehr ändern.
- Andere Loks, auch eigene, sind kein Hindernis. Auf einem Streckenplättchen dürfen mehrere Loks stehen, egal wem sie gehören.
- Eine Lok muss ihre Fahrt beendet haben, bevor gegebenenfalls die zweite bewegt wird.

Wichtig: Der Spieler kann Kohle ausgeben, um mehr BP zu erhalten. Je Kohle, die er aus seinem Lager in seine Reserve zurücklegt, erhält er 1 BP.

Zweite Lok bauen

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler eine Lok. Er kann seine zweite Lok von seinem Spielertableau bauen, indem er 1 Kohle und 1 Eisen aus seinen entsprechenden **Lagern** zahlt, d. h. indem er diese Ressourcen in seine **Reserve** zurücklegt.

Die zweite Lok kann jederzeit **während Schritt II Eigene Lok(s) bewegen** gebaut werden.

Der Spieler setzt sie dann an einen beliebigen eigenen Bahnhof. Falls er in diesem Spielzug noch BP übrig hat, kann er sie noch für die zweite Lok benutzen.

Beispiel: Lucy führt Schritt II Eigene Lok(s) bewegen

aus und beschließt, zuerst ihre zweite Lok zu bauen. Sie zahlt 1 Kohle (1) und 1 Eisen (2) und legt sie in ihre Reserve (3). Sie setzt die Lok (4) an einen eigenen Bahnhof auf einem Plättchen. Sie hat 5 Bewegungspunkte und kann diese jetzt nach Belieben auf ihre 2 Loks aufteilen.



Aktionen während der Fahrt

Wenn eine Lok bewegt wird, interagiert sie mit einigen Streckenplättchen, auf oder über die sie fährt. Eine mögliche Aktion ist immer **neben** der Strecke angegeben (nie auf der Strecke, s. **Schritt I Streckennetz erweitern**) und zeigt **kein** ⚡ Symbol.

Es gibt folgende mögliche Aktionen:

Produktionsstätte: Der Spieler **kann** die abgebildete Ressource (+ Symbol) dieser Produktionsstätte nehmen und in sein entsprechendes **Lager** legen (aus seiner **Reserve**).

- Falls er dies tut und diese Produktionsstätte einem **anderen** Spieler gehört, erhöht deren Besitzer seinen Aktienwert, indem er seine Scheibe auf der Aktienwert-Leiste um **1 Feld** vorschiebt.
- Der Spieler erhält die Ressource auch, wenn die Produktionsstätte niemandem gehört. Wenn sie ihm selbst gehört, erhöht er seinen Aktienwert nicht.
- Nicht übersehen: auch die **Startkreuzung** liefert jedes Mal eine Ressource Kohle, wenn ein Spieler mit seiner Lok darauf oder darüber fährt.

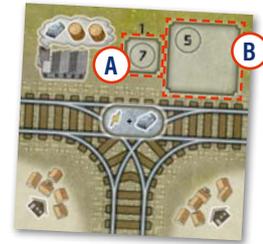


Lagerkapazität

Die Menge Ressourcen, die ein Spieler in seinen drei Lagern **insgesamt** lagern kann, ist begrenzt. Die Höchstmenge ist immer gleich der aktuellen Technologiestufe (die höchste Zahl der freien Felder links neben den nicht gebauten Bahnhöfen).

Dieses **Limit** gilt zum **Ende** des Spielzugs. Wie weiter oben erklärt, kann ein Spieler jederzeit **während** seines Spielzugs Ressourcen **tauschen**. Wer am Ende seines Spielzugs mehr Ressourcen in seinen **Lagern** hat als sein aktuelles Limit erlaubt und nicht weiter tauschen kann oder will, muss überzählige Marker nach eigener Wahl abwerfen, indem er sie in seine **Reserve** zurücklegt.

Fabrik: Der Spieler **kann** die verlangten Ressourcen liefern, indem er sie aus seinen entsprechenden Lagern nimmt (falls sie dort sind).

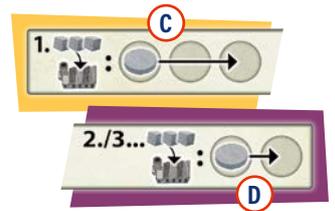


Das geschieht folgendermaßen:

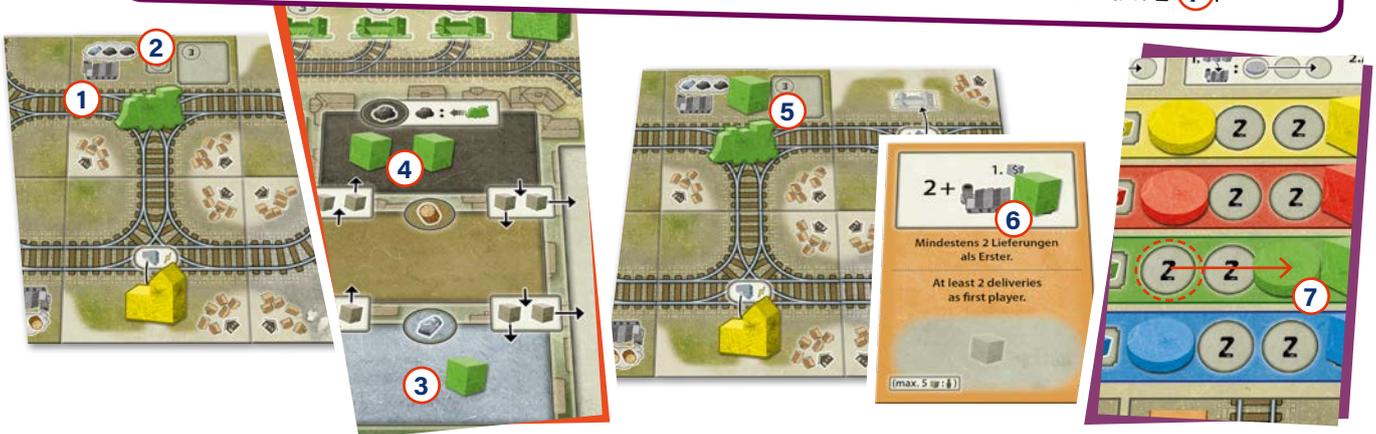
- Er legt 1 Marker auf den **Wertungsbereich** neben der Fabrik.
- Er legt 1 Marker in seinen **Dividendenbereich**.
- Er legt 1 Marker auf eine **Zielkarte** seiner Wahl.

Für eine **Lieferung** gelten folgende Regeln:

- Wer eine Fabrik **als Erster** beliefert, legt seinen Marker auf das linke, höherwertige Feld **A**. Dort kann nur 1 Marker liegen.
- Wer eine Fabrik **als Erster** beliefert, erhöht seinen Aktienwert, indem er seine Scheibe auf der Aktienwert-Leiste auf dem zentralen Spieltableau um **2 Felder C** vorschiebt.
- Alle **weiteren Lieferanten** legen ihren Marker auf das rechte, geringerwertige Feld **B**. Dort können beliebig viele Marker liegen.
- Alle **weiteren Lieferanten** erhöhen ihren Aktienwert, indem sie ihre Scheibe auf der Aktienwert-Leiste um **1 Feld D** vorschieben.
- Jeder Spieler kann jede Fabrik mehrmals beliefern (aber natürlich nur einer als Erster). Jede Lieferung verlangt genau eine Aktion – man kann also mit einer Aktion nur genau eine Lieferung vornehmen, selbst wenn man genügend Ressourcen für mehrere hätte.



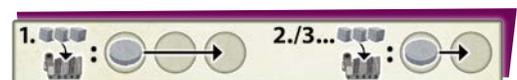
Beispiel: Während **Henning** seine Lok bewegt, fährt er auf ein Plättchen mit einer Fabrik **1**. Diese verlangt eine Lieferung von 1 Eisen und 2 Kohle **2**. Er nimmt diese aus seinen Lagern **3** und **4**. Er legt davon 1 Marker als Dividende auf sein Spielertableau, legt 1 auf den Platz für 1. Lieferung der Fabrik **5**, da diese bisher noch nicht beliefert wurde und legt den dritten Marker auf eine Zielkarte seiner Wahl **6**. Schließlich erhöht er noch seinen Aktienwert um 2 **7**.



Aktienwert-Leiste auf dem zentralen Spieltableau - Zusammenfassung

Ein Spieler erhöht seinen Aktienwert, wenn

- er eine Fabrik als Erster beliefert: um 2 Felder.
- er eine Fabrik nicht als Erster beliefert: um 1 Feld.
- ein anderer Spieler die Ressource einer Produktionsstätte nimmt, die ihm gehört: um 1 Feld.



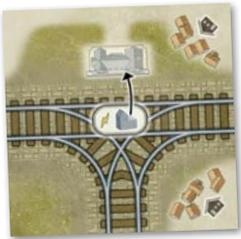
Wenn ein Spieler seine Scheibe auf der Aktienwert-Leiste über seinen dort liegenden Marker hinwegzieht, nimmt er diesen Marker und legt ihn als Dividende in seinen Dividendenbereich. Das Feld, auf dem der Marker lag, bleibt für den Rest des Spiels leer.

Aktienverkauf

Wichtig: Jederzeit während des eigenen Spielzugs kann ein Spieler Aktien verkaufen.

Je Feld, um das er seine Scheibe auf der Leiste nach **links** verschiebt, legt er 1 Marker aus seiner **Reserve** als **Dividende** in seinen Dividendenbereich. Die Scheibe kann nicht auf weniger als 0 geschoben werden.

Wenn die Scheibe später wieder nach rechts geschoben wird und dabei über ein leeres **\$** Feld bewegt wird, ist das ohne Bedeutung, denn der anfänglich dort liegende Marker wurde ja bereits genommen.



Bahnhof: Falls auf dem Streckenplättchen ein Bahnhof ist, **kann** der Spieler **1 Passagier** auf ein **freies** Stadtfeld  setzen, das durch Straßen mit diesem Bahnhof verbunden ist.

Es spielt keine Rolle, wem der Bahnhof gehört.

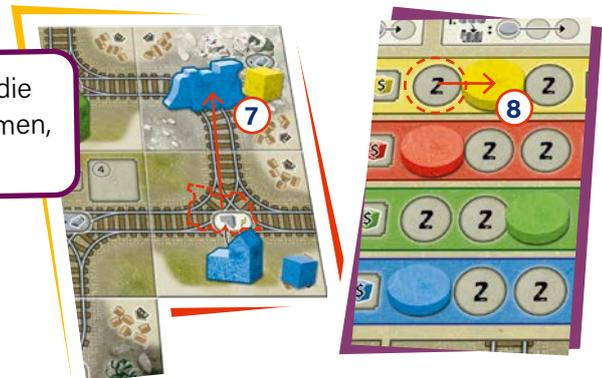
Beispiel: Während **Thomas** seine Lok bewegt, fährt er auf ein Plättchen mit Bahnhof, der **Henning** gehört **1**. Er könnte 1 Passagier auf die Stadtfelder **2** oder **3** setzen, weil diese durch Straßen mit dem Bahnhof verbunden sind (wenn auch auf anderen Plättchen). Er setzt 1 Passagier auf Feld **2** ab und fährt mit seiner Lok weiter.



Thomas hatte 5 Bewegungspunkte und hat jetzt 1 davon verbraucht. Mit der nächsten Bewegung fährt er auf eine Fabrik **4**, aber kann die verlangten Ressourcen nicht liefern. Er fährt weiter auf einen eigenen Bahnhof **5**, aber es gibt dort keine freien Stadtfelder für einen Passagier. Das Stadtfeld **6** ist leer, aber nicht durch Straßen mit seinem Bahnhof verbunden.



Er fährt weiter auf eine Eisen-Produktionsstätte, die **Lucy** gehört **7**. Er beschließt, das Eisen zu nehmen, wodurch **Lucy** ihren Aktienwert um 1 erhöht **8**.



Mit seiner letzten Bewegung fährt er auf einen Bahnhof, der **Henning** gehört **9**. Auf einem benachbarten Plättchen ist noch ein freies Stadtfeld, das mit Straßen mit diesem Bahnhof verbunden ist **10**, und er setzt dort einen weiteren Passagier ab.



III Markt (zwingend)

Der Spieler **muss** 1 der offen ausliegenden Streckenplättchen nehmen. So hat jeder Spieler immer 3 Streckenplättchen auf der Hand.

Dann **kann** der Spieler 1 seiner Dividenden auf die Zielkarte legen, die in derselben Spalte oberhalb des genommenen Streckenplättchens liegt.

Achtung: Niemand darf mehr als 5 Marker auf derselben Zielkarte haben!

Die Zielkarten werden in der Schlusswertung gewertet (s. Seite 14).

Schließlich zieht der Spieler das oberste Plättchen vom verdeckten Stapel und legt es offen auf den jetzt leeren Platz. Damit ist der Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Thomas beendet seinen Spielzug, indem er 1 Plättchen aus der Auslage nimmt; er entscheidet sich für das dritte von links **1**. Er nimmt das Plättchen und kann nun 1 Dividende auf die dritte Zielkarte von links **2** legen. Das tut er und legt dort 1 seiner Dividendenmarker ab **3**.



SPIELENDE

Das Spielende kann auf 3 verschiedene Weisen ausgelöst werden:

- Der **Stapel der Streckenplättchen** ist am Ende eines Spielzugs **leer** (der Spieler hat das letzte Streckenplättchen in die Auslage gelegt). Es folgt eine Schlussrunde, in der jeder Spieler seinen letzten Spielzug ausführt, allerdings **ohne Schritt III Markt**. Er nimmt also kein Plättchen mehr vom Markt und kann demzufolge auch keine Dividende mehr auf eine Zielkarte legen.
- Ein Spieler baut seinen **letzten Bahnhof** und erhält dafür einen **9-SP-Marker** . Alle anderen Spieler, die in dieser Runde noch nicht gespielt haben, machen einen letzten Spielzug. Auch dabei wird **Schritt III Markt nicht mehr ausgeführt**. Auch in diesem Fall haben alle Spieler die gleiche Anzahl Spielzüge, aber es folgt **keine** Schlussrunde.
- Ein Spieler hat das **Maximum seiner Aktienwert-Leiste** erreicht und erhält dafür einen **9-SP-Marker** . Alle anderen Spieler, die in dieser Runde noch nicht gespielt haben, machen einen letzten Spielzug. Auch dabei wird **Schritt III Markt nicht mehr ausgeführt**. Auch in diesem Fall haben alle Spieler die gleiche Anzahl Spielzüge, aber es folgt **keine** Schlussrunde.

Alle anderen Spieler, die später ihren letzten Bahnhof bauen und/oder das Maximum ihrer Aktienwert-Leiste erreichen, erhalten ebenfalls einen **9-SP-Marker** . Das Spielende wird dadurch aber nicht verzögert (d. h. es gibt nicht abermals weitere Spielzüge).

Schlusswertung

Nach dem Spielende erfolgt die Schlusswertung genau in unten genannter Reihenfolge. Die SP jedes Spielers werden auf dem Wertungsblock eingetragen.



Zielkarten: Zuerst werden die Zielkarten gewertet. Das geschieht einzeln von links nach rechts. Für jeden Spieler, dessen Marker auf der Zielkarte liegt bzw. liegen, wird geprüft, ob er das Ziel erreicht hat.

- Wer das Ziel nicht erreicht hat, entfernt seine Marker von dieser Zielkarte und legt sie beiseite. Er erhält keine SP.
- Der oder die Spieler, der oder die (bei Gleichstand) jetzt die **einfache Mehrheit** an Markern auf dieser Zielkarte hat bzw. haben, erhält/erhalten für **jeden eigenen Marker** dort die Anzahl SP, die unterhalb der Karte auf dem zentralen Spieltableau für die **Mehrheit** angegeben ist.
- Alle anderen Spieler erhalten für **jeden eigenen Marker** dort die Anzahl SP, die unterhalb der Karte auf dem zentralen Spieltableau für die **Nicht-Mehrheit** angegeben ist.



Passagiere: Jeder Passagier an einem Bahnhof ist 1 SP wert, egal, wem der Bahnhof gehört. Jeder Spieler zählt seine Passagiere, indem er sie aus den Städten entfernt und beiseite legt. So behält man die Übersicht.



Fabriken: Jeder Marker an einer Fabrik ist so viele SP wert wie das Feld, auf dem er liegt. Jeder Spieler wertet seine Fabrikmarker, indem er sie von den Fabriken entfernt und beiseite legt. So behält man die Übersicht.



Bahnhöfe: Jeder Bahnhof ist so viele SP wert, wie die dreifache Anzahl der Haussymbole  in seiner Stadt (anders gesagt, ist jedes  3 SP wert). Jeder Spieler wertet seine Bahnhöfe, indem er sie aus den Städten entfernt und beiseite (nicht auf die Technologieleiste) legt. So behält man die Übersicht. Es kann nicht schaden, wenn besonders hierbei alle Spieler mitzählen, damit keine  übersehen oder versehentlich mehrmals gewertet werden.

 **Aktienwert:** Die SP für den Aktienwert sind auf dem Feld angegeben, auf dem die Scheibe des Spielers liegt.

 **Dividenden:** Jeder Marker im Dividendenbereich des Spielers ist 1 SP wert.

 **9-SP-Marker:** Jeder dieser Marker, den der Spieler besitzt, ist 9 SP wert.

Wer jetzt die meisten SP hat, ist Spielsieger und Eisenbahnmeister! Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr Bahnhöfe gebaut hat. Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der auf der Aktienwert-Leiste weiter fortgeschritten ist. Gibt es immer noch keinen Spielsieger, teilen sich die am letzten Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

Leicht vergessene oder übersehene Regeln:

- Die ⚡ Aktion in der Mitte eines Plättchens kann **nur** in dem Moment ausgeführt werden, in dem das Plättchen gespielt wird, und **nie** später.
- Durch Abgabe von Kohle kann man Bewegungspunkte erhalten.
- Durch Rückschritt auf der Aktienwert-Leiste kann man jederzeit Dividende(n) erhalten.

CREDITS

Autor: Orlando Sá

Grafik: Harald Lieske

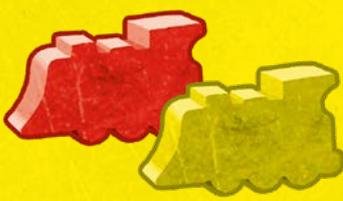
Redaktion: Henning Voss

Spielanleitung: Ferdinand Köther

Satz: INDEGO GmbH - www.indego.net

Anmerkungen des Autors

Ich möchte meiner Familie danken, die mich inspiriert hat, Spiele zu kreieren, die Freunde und Familien an einem Tisch zusammenbringen. Besonders Afonso und Inês, meinen Kindern, und meiner Frau Joana, die mich immer unterstützt. Ohne sie würde dieses Spiel nicht existieren. Ich möchte auch Ode danken für sein großartiges Feedback und seine Weisheit. Es war ein Vergnügen, mit einem der größten Köpfe dieser Branche über Spieldesign zu diskutieren! Mehrere Testspieler haben geholfen, dieses Spiel so zu formen, wie es ist, insbesondere Emmanuel Tavares, César Maciel, André Santos, Rui Gonçalves, Joana Bastardo, Isabel Couto und Rui Couto. Ein großes Dankeschön auch an Henning von Spielesfaible, der von Anfang an an dieses Spiel geglaubt hat, und an Ferdinand Köther für seine großartige Arbeit am Regelbuch und für sein wertvolles Feedback und seine Einblicke während des Entwicklungsprozesses. Abschließend möchte ich meine Bewunderung für Harald Lieske und seine Illustrationsarbeit ausdrücken. Es ist eine Ehre, ein Spiel von ihm illustriert zu haben.



KURZÜBERSICHT

I Streckennetz erweitern (zwingend)

- 1 Plättchen aus der Hand orthogonal an mindestens 1 anderes anlegen. Strecke fortführen.
- 2 Städte, die bereits einen Bahnhof haben, dürfen dabei nicht durch Straßen verbunden werden.
- Falls gewünscht ⚡ Aktion ausführen. Details siehe Regel.
- **Nicht vergessen:** auch die Rückseite kann angelegt werden.

II Eigene Lok(s) bewegen (optional)

- Jedes Plättchen kostet 1 Bewegungspunkt (BP).
- Lok zu Beginn beliebig ausrichten, dann nur vorwärts bewegen.
- Die zweite Lok kann nur in diesem Schritt gebaut werden.
- BP können verfallen gelassen werden.
- BP können beliebig auf 2 Loks aufgeteilt werden, aber eine Lok muss ihre Bewegung beendet haben, bevor die zweite bewegt werden kann.
- Während der Bewegung Aktionen mit Streckenplättchen ausführen, wenn möglich und gewünscht.

III Markt (zwingend)

- 1 Plättchen aus der Auslage nehmen, Platz auffüllen.
- 1 Dividende **kann** auf die Zielkarte oben in derselben Spalte gelegt werden, aus der das Plättchen genommen wurde.



© 2024 Spielefaible®

Anregungen, Fragen und Kritik bitte an:
info@spielefaible.de

Spielefaible, 25582 Kaaks, Germany
www.spielefaible.de