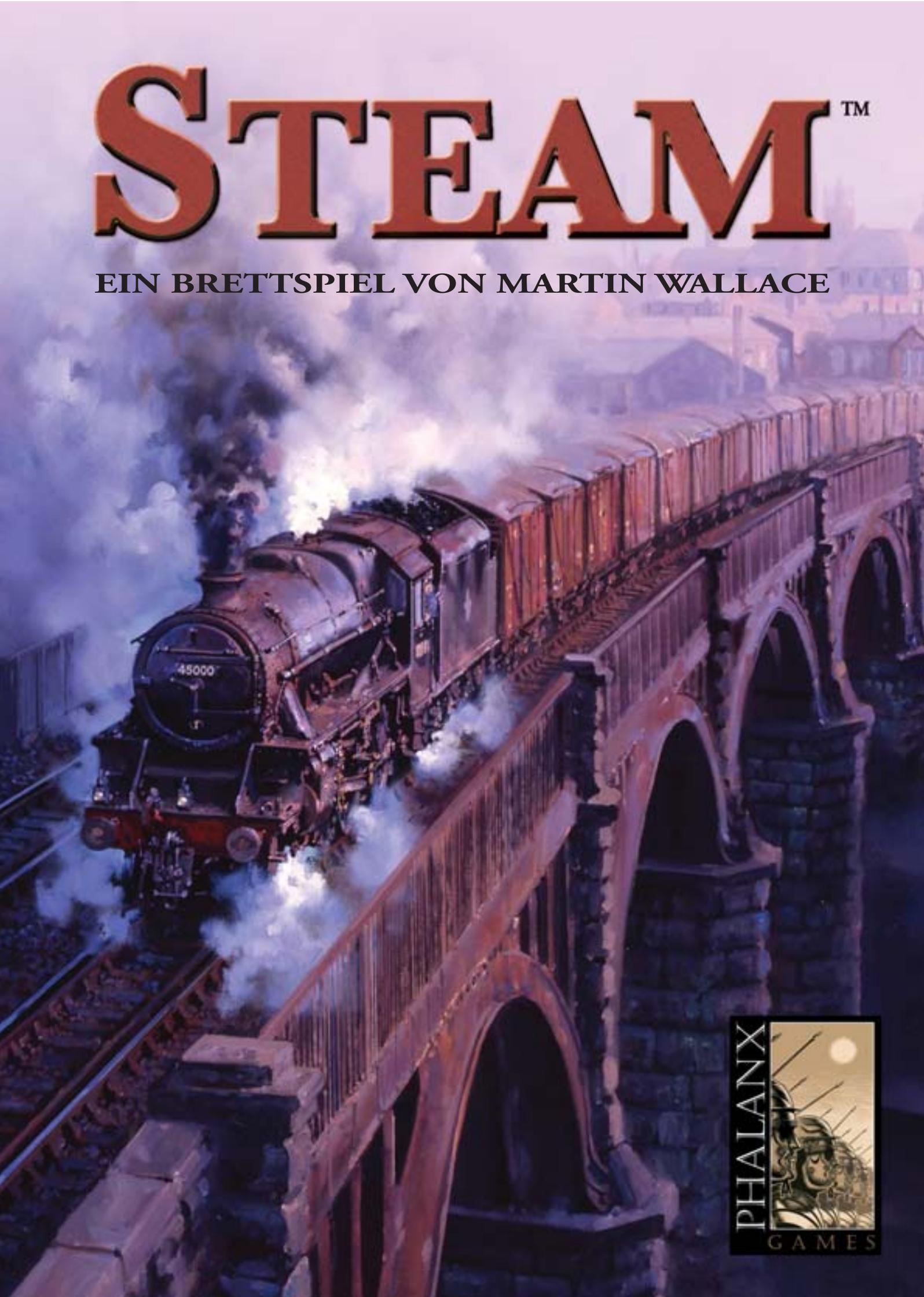
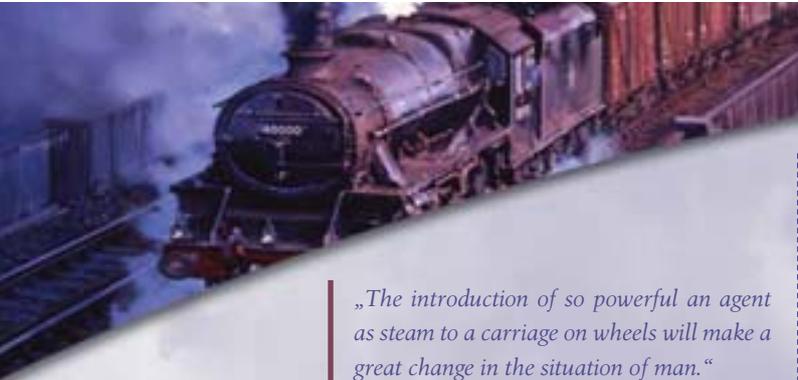


STEAM™

EIN BRETTSPIEL VON MARTIN WALLACE





„The introduction of so powerful an agent as steam to a carriage on wheels will make a great change in the situation of man.“

– Thomas Jefferson

Willkommen in der Welt von **Steam!** Werden Sie ein „Eisenbahnbaron“ und kaufen Sie zusammenhängende Landstriche, um auf *Schienen zum Ruhm* zu gelangen. Fordern Sie dabei Ihre Mitspieler im Wettstreit heraus, die Wildnis zu zivilisieren und Städte zu entwickeln.

Durch den Bau neuer Handelsrouten und die Entwicklung immer stärkerer Lokomotiven bringen Sie den Fortschritt zu den Menschen. Clevere Investitionen – und eine Menge Stahl und Dampf – ermöglichen Ihnen den Transport von Waren zu entfernten Märkten... und ebnen den Weg zum Wohlstand.

Steam beinhaltet sowohl ein elegantes *Grundspiel* als auch ein ausführlicheres *Expertenspiel*. Für kürzere Spiele und vor allem **Steam**-Neulinge empfehlen wir das *Grundspiel*. Lernen Sie die Regeln - schon bald können Sie die ersten Gleise legen!

DAS SPIELPRINZIP

In **Steam** errichten die Spieler Eisenbahngesellschaften und transportieren Waren entlang eines stetig wachsenden Streckennetzes. Um die profitabelsten Lieferungen über große Strecken auszuführen, bauen sie Verbindungen zwischen Großstädten und verbessern die Reichweite ihrer Lokomotiven. Der Transport von Waren auf dem Spielplan erhöht dabei entweder das eigene Einkommen oder die Anzahl der Siegpunkte.

DAS SPIELMATERIAL

Ein zentrales Element in **Steam** sind die Spielpläne, die zwei Gebiete zu Beginn des Eisenbahnzeitalters zeigen. Der Spielplan *Südosten von Kanada/Nordosten der USA* ist ideal für drei oder vier Spieler. Der Spielplan mit dem *Ruhrgebiet* und dem europäischen Umland bietet vier oder fünf Spielern spannende Partien. Dem Spiel liegt außerdem das Spielmaterial für einen sechsten Spieler bei, da zukünftige Erweiterungen auch für diese Spielerzahl interessant sein können.



Die Spielpläne sind in Sechseckfelder unterteilt (im Folgenden *Felder* genannt). Jedes Feld zeigt entweder Ebenen (grün), Hügel oder Berge (braun), Küsten (grün & blau) oder Großstädte (ein farbiges Feld mit Stadtnamen). Gelegentlich kann ein Feld einen Fluss (blaue Linie) oder eine Stadt (Stadtsymbol) beinhalten. Während des Spiels entstehen Eisenbahnstrecken, indem die Spieler sechseckige Streckenplättchen auf dem Spielplan platzieren und dabei Städte und Großstädte miteinander verbinden. Jeder Streckenabschnitt, der zwei Großstädte (A), eine Großstadt mit

| | | |
|---|--|--|
| <p>1 doppelseitiger Spielplan</p> | <p>136 Streckenplättchen</p> | <p>1 Spielregel 96 Warensteine (16 in grau, je 20 in lila, gelb, blau und rot)</p> |
| | <p>10 Markierungsplättchen „Waren-nachschub“</p> | <p>144 Markierungsscheiben (je 24 in orange, grün, natur, weiß, braun, schwarz)</p> |
| <p>7 Aktionsplättchen (dargestellt ist die „Expertenspiel“-Seite)</p> | <p>8 Plättchen „Neue Großstadt“</p> | <p>68 Kupfer-, Silber- und Goldmünzen</p> |
| | | <p>1 Rundenanzeiger 1 Warenbeutel</p> |



einer Stadt (B) oder zwei Städte (C) verknüpft, wird *fertige* Verbindung genannt.

Jede Großstadt beginnt das Spiel mit einem Vorrat an Warensteinen. Diese repräsentieren lang währende Handelsverträge. Warensteine werden entlang der *fertigen Verbindungen* einer Eisenbahngesellschaft transportiert, um entweder das Einkommen oder die Siegpunkte zu erhöhen. Jeder Warenstein kann nur zu einer *gleichfarbigen* Großstadt geliefert werden. Graue Städte sind nicht auf den Spielplänen gedruckt, sie gelangen erst als Plättchen *Neue Großstadt* ins Spiel.

Städte auf den Spielplänen bieten den Spielern die Möglichkeit, ihr Streckennetz zu verzweigen. Man kann keine Warensteine an Städte liefern noch erhält man hier welche. Städte können aber während des Spiels zu Großstädten ausgebaut werden und bieten den Eisenbahngesellschaften neue Möglichkeiten, weitere Warensteine zu transportieren bzw. dort abzuliefern. Diese Veränderungen werden durch Platzieren der Plättchen *Neue Großstadt* angezeigt.

Jede Großstadt kann während des Spiels zusätzliche Warensteine erhalten. Diese Möglichkeit darf aber pro Großstadt nur *einmal* wahrgenommen werden. Die zusätzlichen Warensteine liegen auf den Feldern *Warennachschub* bereit. Wird eine Stadt zur Großstadt ausgebaut, erhält sie ebenfalls von diesen Feldern eine Gruppe an Warensteinen.



Auch wenn die Spieler normalerweise am Ende jeder Spielrunde Geld durch ihr Einkommen erhalten,

benötigen sie oft zusätzliches Kapital, um Verbindungen und eine größere Reichweite ihrer Lokomotiven zu finanzieren. Man kann kurzfristig weiteres Geld erhalten, indem man das eigene *regelmäßige* Einkommen reduziert. Am Rand des Spielplans befindet sich die Siegpunkteskala, auf der die Siegpunkte der Spieler angezeigt werden. Es gewinnt der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte besitzt.

Anmerkung: Auch wenn Berge und Hügel in der Realität natürlich unterschiedlich sind, gelten sie in *Steam* als identisch und werden Hügel genannt. Die Darstellung und Regeln sind für beide identisch!

DAS GRUNDSPIEL

„The rage for railroads is so great that many will be laid in parts where they will not pay.“ – George Stephenson

Die Regeln auf den Seiten 3-13 beschreiben das Grundspiel, das sich besonders für neue Spieler bzw. für Partien mit einer kürzeren Spieldauer eignet. Die Regeländerungen im Expertenspiel finden Sie auf den Seiten 13-15.

SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie alle Warensteine in den Warenbeutel und ziehen Sie anschließend aus ihm zufällig Warensteine. Platzieren Sie auf jede Großstadt die auf dem Feld angegebene Menge an Warensteinen. Wenn Sie auf dem Spielplan *Ruhrgebiet* mit nur drei Spielern spielen, platzieren Sie auf jeder Großstadt einen Warenstein *weniger* als angegeben.

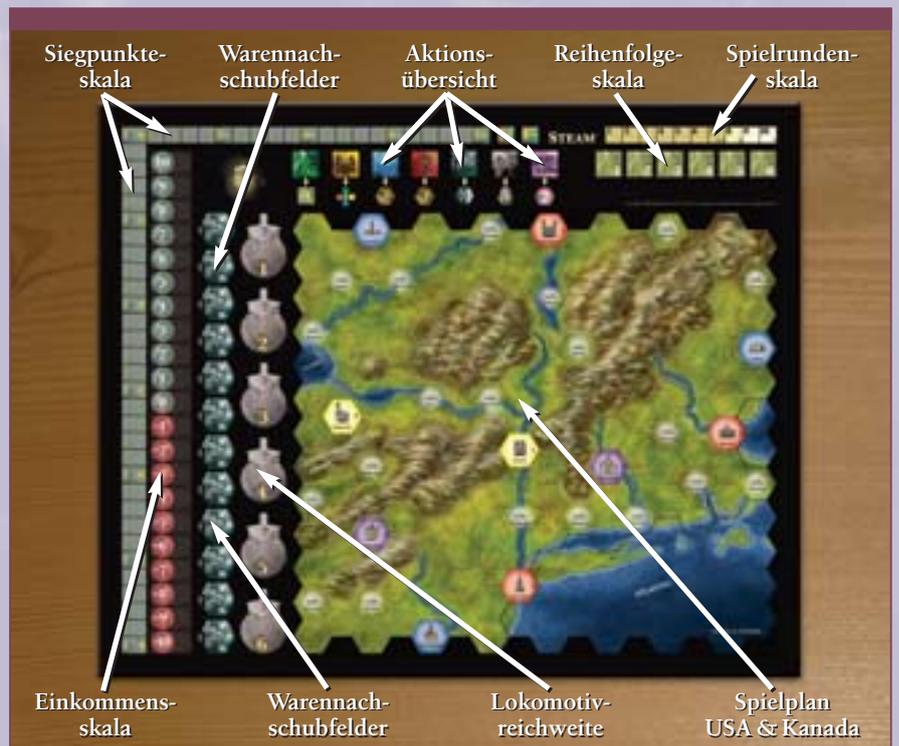
Platzieren Sie auf jedem Feld des *Warennachschubs* 3 zufällig gezogene Warensteine. Spielen Sie nur mit drei Spielern, platzieren Sie auf jedem Feld einen Warenstein *weniger* als angegeben (dies gilt für beide Spielpläne).

Legen Sie die Markierungsplättchen *Warennachschub* und die Plättchen *Neue Großstadt* neben dem Spielplan bereit.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle entsprechenden Markierungsscheiben.

Je eine Markierungsscheibe wird neben die Reihenfolgeskala des Spielplans gelegt.

Jeder Spieler platziert eine Markierungsscheibe auf das *Feld 0* der Einkommensskala und eine weitere auf das *Feld 0* der Siegpunkte-





skala. Die Spieler starten ohne Einkommen, erhalten aber im Grundspiel eventuell ein wenig Bargeld aufgrund der Spielerreihenfolge (siehe Spielerreihenfolge rechts).

Jeder Spieler platziert außerdem eine Markierungsscheibe auf das Feld 1 der Skala *Lokomotivreichweite*. Diese Skala entspricht den von der Eisenbahngesellschaft geleisteten Investitionen für ihre Lokomotiven und Maschinen. Wenn man die Reichweite der Lokomotive verbessert, erhöht man die Anzahl an Verbindungen, auf denen man Warensteine transportieren kann.

Ein Spieler verwaltet während des Spiels das Geld in der Bank. Zu Beginn des Spiels befindet sich das gesamte Geld in der Bank. Stellen Sie den *Rundenanzeiger* auf das Feld 1 der Spielrundenkala.

Anmerkung: Wenn Sie einen Spielplan aus einer der Erweiterungen verwenden möchten, legen Sie ihn einfach auf die Karte des Spielplans. So können Sie alle notwendigen Skalen weiterhin benutzen.

FINANZEN

In *Steam* müssen die Spieler Geld von der Bank aufnehmen, um damit Strecken zu bauen, die Reichweite der eigenen Lokomotiven zu erhöhen und weitere Ausgaben zu bezahlen. Jedes Mal, wenn die Spieler während des Spiels Geld von der Bank erhalten, reduzieren sie ihr *regelmäßiges* Einkommen als Zeichen für die Dividenden, Zahlungen und sonstige „Gefälligkeiten“, die sie für den Erhalt dieser Geldmittel an die Bank zahlen müssen.

Die Spieler erhalten jedes Mal Bargeld, wenn sie Geld von der Bank aufnehmen. Für je \$5 wird die Markierungsscheibe auf der Einkommensskala um ein Feld zurückgesetzt. Wenn die Markierungsscheibe bereits bei -\$10 angekommen ist und ein Spieler weiteres



Geld aufnehmen muss, verliert er je zwei Siegpunkte für jede weitere \$5. Wenn ein Spieler sowohl bei -\$10 als auch bei Null Siegpunkten angelangt ist, kann er kein weiteres Geld von der Bank aufnehmen.

Man kann jedes Mal Geld von der Bank aufnehmen, wenn man für Baukosten, Aktionsplättchen oder andere Ausgaben zahlen muss **und** nicht mehr genügend Bargeld zur Verfügung hat. Die Spieler *müssen* immer *zuerst* ihr Bargeld ausgeben, bevor Sie nach den obigen Regeln Geld von der Bank aufnehmen dürfen. Es ist normalerweise nicht erlaubt, mehr Geld zu leihen als man benötigt, um gerade anfallende Kosten begleichen zu können. Wenn man einen Betrag von der Bank aufnimmt, der die laufenden Kosten übersteigt, erhält man die Differenz bis maximal \$4 von der Bank ausgezahlt. Weiteres Bargeld darf man auf diese Weise nicht von der Bank aufnehmen!

Beispiel: Thomas muss in dieser Runde \$8 für den Bau von Streckenplättchen ausgeben. Er hat momentan kein Bargeld. Nachdem er die Streckenplättchen gelegt hat, reduziert er sein Einkommen um zwei Felder auf der Einkommensskala und erhält \$2 Bargeld von der Bank (er nimmt \$10 von der Bank auf und muss davon \$8 sofort bezahlen).



Man kann nach Bedarf jederzeit Bargeld in der Bank wechseln. Das Bargeld aller Spieler liegt während des Spiels immer offen sichtbar für alle aus.

SPIELERREIHENFOLGE

Spielerreihenfolge für Ihr erstes Spiel

Die Spielerreihenfolge ist in *Steam* sehr wichtig. Während der ersten Partie ist es jedoch äußerst schwierig abzuschätzen, wie viel eine bestimmte Position wert ist. Deshalb schlagen wir vor, in der ersten Partie die Startreihenfolge zu Spielbeginn zufällig zu bestimmen. Mischen Sie die Aktionsplättchen und geben Sie jedem Spieler ein Plättchen. Der Spieler mit dem Aktionsplättchen mit der kleinsten Ziffer wird Startspieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Markieren Sie die Spielerreihenfolge mit den Markierungsscheiben der Spieler auf der Reihenfolgeskala des Spielplans. Wenn sie mit dieser Methode spielen, geben sie vor Beginn der ersten Spielrunde \$1 an den zweiten Spieler, \$2 an den dritten Spieler usw. In den folgenden Runden wird die *Spielerreihenfolge* durch die gewählten Aktionsplättchen bestimmt.

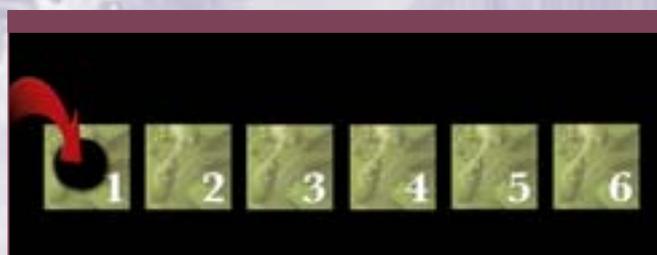
Zu Spielbeginn wird jeder Platz in der *Spielerreihenfolge* versteigert. Wer eine Versteigerung gewinnt, muss das Geld für das zu bezahlende Gebot von der Bank aufnehmen (siehe Finanzen links). Ein beliebiger Startspieler wird bestimmt (z.B. mit Hilfe der Aktionsplättchen) und die erste Position in der Spielerreihenfolge versteigert. Der Startspieler nennt das erste Gebot (es darf \$0 betragen) und im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler.

Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er das vorherige Gebot überbieten oder passen. Wer passt, kann bei der aktuellen Versteigerung nicht mehr teilnehmen und muss bis zur Versteigerung der nächsten Position in der Spielerreihenfolge warten.

Sobald alle Spieler bis auf den Höchstbietenden gepasst haben, zahlt dieser Spieler sein Gebot an die Bank. Dazu reduziert man sein Einkommen für je \$5 um eine Position auf der Einkommensskala, lässt sich ggf. restliches Bargeld von der Bank ausbezahlen und platziert seine Markierungsscheibe auf Position 1 der Reihenfolgeskala. Hat ein Spieler eine Versteigerung gewonnen, nimmt er an den verbleibenden Versteigerungen nicht mehr teil.

Nun wird die zweite Position in der Spielerreihenfolge versteigert. Es beginnt der Spieler zur Linken des Spielers, der die vorherige Versteigerung gewonnen hat.

Beispiel: Michael gewinnt die Versteigerung der ersten Position in einer 5-Personen-Partie. Er zahlt sein Gebot von \$7, indem er sein Einkommen um 2 Felder auf -\$2 reduziert (und \$3 Bargeld von der Bank erhält). Er legt seine Markierungsscheibe auf das erste Feld der Reihenfolgeskala. Der Spieler links von Michael beginnt die Versteigerung des zweiten Platz in der Spielerreihenfolge.



Die Versteigerungen der Spielerreihenfolge werden fortgesetzt, bis jeder Spieler einen Platz bekommen hat. Der letzte Platz wird nicht versteigert - der verbliebene Spieler erhält ihn umsonst. Es wird kein weiteres Startgeld an die Spieler verteilt, wenn die Spielerreihenfolge über Versteigerungen bestimmt wird. Die Spielerreihenfolge wird in den folgenden Runden über die Wahl der Aktionsplättchen bestimmt. Die Spieler müssen dabei abwägen, welche Aktion wichtig für ihre Pläne ist und welche Auswirkung die Wahl auf die Spielerreihenfolge in der folgenden Runde hat.

VORRAT UND NACHFRAGE

Die Warensteine und die Großstädte auf dem Spielplan besitzen dieselben Farben. *Graue* Großstädte werden erst im Laufe des Spiels durch die Aktion *Urbanisierung* auf dem Spielplan ausgelegt. Jede Großstadt beginnt das Spiel mit einem Vorrat an Warensteinen (sie werden während der Spielvorbereitung platziert), die zur Lieferung an andere Großstädte zur Verfügung stehen. Weitere Warensteine können durch die Aktion *Warennachschub* ins Spiel kommen. Jede Großstadt hat außerdem Bedarf an einer bestimmten Warenfarbe. Nur in dieser Farbe können Warensteine angeliefert werden. Warensteine einer bestimmten Farbe können nicht zu einer andersfarbigen Großstadt geliefert werden. Wenn ein Spieler Warensteine entlang der Verbindungen seiner Eisenbahngesellschaft zu einer entsprechenden Großstadt liefert, erhält er Punkte. Bei jeder Lieferung muss er sich entscheiden, ob er diese Punkte seinem Einkommen hinzufügt oder aber Siegpunkte dafür erhalten möchte.

Wichtig: Ein Spieler kann die Punkte aus einer Lieferung nicht auf beide Skalen verteilen. Alle erhaltenen Punkte werden entweder komplett als Einkommen oder für Siegpunkte verwendet.



SPIELABLAUF

Steam läuft über eine Anzahl von Runden. Jede Runde besteht aus sechs verschiedenen Phasen. Eine Phase wird zuerst von allen Spielern beendet, bevor die nächste Phase beginnt. Das Spiel endet nach Phase 4 der letzten Runde. In einer Partie mit fünf Spielern verläuft das Spiel über sieben Runden, mit vier Spielern über acht Runden und mit drei Spielern über 10 Runden.

DIE SECHS PHASEN

1. Aktionsplättchen wählen
2. Strecken bauen
3. Waren transportieren (oder die Lokomotivreichweite erhöhen) (2 Durchgänge)
4. Einkommen & Ausgaben
5. Spielerreihenfolge bestimmen
6. Neue Runde vorbereiten

PHASE 1 – AKTIONSPLÄTTCHEN WÄHLEN

In *Steam* wählt jeder Spieler je ein Aktionsplättchen. Die Aktionsplättchen bieten den Spielern eine besondere Aktion oder einen Vorteil für die laufende Runde. Jedes Aktionsplättchen weist eine Ziffer auf, die für die *folgende* Runde die Spielerreihenfolge bestimmt.

1 – SPIELERREIHENFOLGE



Der Spieler wird Startspieler in der nächsten Runde.

2 – ERSTER TRANSPORT



Der Spieler führt in Phase 3 *Waren transportieren* in jedem Durchgang *zuerst* seine Aktionen durch, unabhängig von der Spielerreihenfolge.

3 – INGENIEUR



Der Spieler darf in Phase 2 *Strecken bauen* anstatt drei bis zu vier Streckenplättchen auf dem Spielplan bauen. Er muss dazu die normalen Streckenkosten für alle gebauten Streckenplättchen bezahlen.

4 – ERSTER STRECKENBAU



Der Spieler darf in Phase 2 *Strecken bauen als erster* Streckenplättchen bauen, unabhängig von der Spielerreihenfolge.

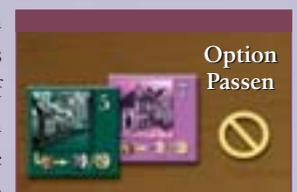
5 – WARENNACHSCHUB



Während Phase 2 *Strecken bauen* darf der Spieler eine beliebige Gruppe Warensteine vom *Warennachschub* wählen und zusammen mit einem Markierungsplättchen *Warennachschub* auf das Feld *einer* der Großstädte auf dem Spielplan legen. Man kann keine weiteren Warensteine auf eine Großstadt legen, wenn dort schon ein Markierungsplättchen *Warennachschub* liegt (auf den durch die Aktion *Urbanisierung* platzierten neuen Großstädten ist bereits ein *Warennachschub*-symbol aufgedruckt, so dass sie durch die Aktion *Warennachschub* keine weiteren Warensteine erhalten können). Die Warensteine werden vom Spieler auf den Spielplan gelegt, wenn er in Phase 2 *Strecken bauen* seinen Spielzug ausführt.

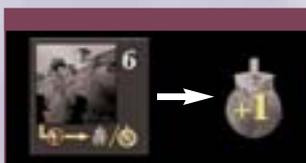
Wenn ein Spieler die Aktion wählt, zahlt er \$2 an die Bank – er führt dann in Phase 2 *Strecken bauen* die Aktion aus. Er darf bei der Wahl dieser Aktion aber auch die Option *Passen* wählen (siehe nächsten Absatz).

Diese Aktion beinhaltet die Option *Passen*. Wenn ein Spieler dieses Aktionsplättchen wählt, kann er auf die Durchführung der Aktion verzichten. Der Spieler muss diese Entscheidung treffen, sobald er das Plättchen wählt. Er dreht das Aktionsplättchen auf die Rückseite und muss kein Geld zahlen. Er führt in diesem Fall die Aktion später in der Runde *nicht* durch.



6 – LOKOMOTIVE

Der Spieler erhöht sofort die Reichweite seiner Lokomotive um eine Stufe, indem er die Markierungsscheibe auf das nächste Feld der Skala versetzt.



Er muss der Bank die auf dem Plättchen aufgedruckten \$4 Kosten zahlen plus einen zusätzlichen Betrag, der abhängig von der neuen Reichweite der Lokomotive ist.

Die höchste Reichweite der Lokomotive beträgt 6. Wenn der Spieler bereits eine Lokomotive mit Reichweite 6 besitzt, kann er dieses Aktionsplättchen nicht wählen.

Beispiel: Pat besitzt eine Lokomotive mit Reichweite 4. Er wählt in Phase 1 das Aktionsplättchen Lokomotive, um die Reichweite auf 5 zu erhöhen. Er muss insgesamt \$9 zahlen, \$4 plus \$5 (die Kosten einer Lokomotive mit Reichweite 5). Pat zahlt die \$9 an die Bank und versetzt seine Markierungsscheibe auf das nächste Feld der Skala, um die neue Reichweite 5 anzuzeigen.



7 – URBANISIERUNG



Der Spieler baut während Phase 2 Strecken bauen eine der Städte zu einer Großstadt aus, indem er eines der verfügbaren Plättchen Neue Großstadt auf eine Stadt seiner Wahl auf den Spielplan legt. Wenn bereits ein Streckenplättchen auf der Stadt liegt, wird dieses zuvor entfernt. Man kann diese Aktion nicht wählen, wenn bereits alle Städte des Spielplans in Großstädte ausgebaut wurden oder wenn es keine weiteren Plättchen Neue Großstadt mehr gibt.

Wenn ein Spieler die Aktion wählt, zahlt er \$6 an die Bank – er führt dann in Phase 2 Strecken bauen die Aktion aus. Er darf bei der Wahl dieser Aktion aber auch die Option Passen wählen (siehe Aktion Warennachschub).

Das Plättchen Neue Großstadt wird in der Phase 2 Strecken bauen zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spielzugs des Spielers platziert. Der Spieler entscheidet, wann er das Plättchen legt. Es zählt nicht zu den drei Streckenplättchen, die man in dieser Phase bauen darf (siehe Abschnitt Strecke bauen).

Nachdem das Plättchen Neue Großstadt platziert wurde, wählt der Spieler eine Gruppe Warensteine von einem beliebigen Feld des Warennachschubs und legt sie auf die neue Großstadt. Auf allen Plättchen Neue Großstadt ist bereits ein Warennachschubsymbol aufgedruckt, so dass kein weiteres Markierungsplättchen dazu gelegt werden muss. Eine neue Großstadt kann somit im weiteren Spiel durch die Aktion Warennachschub keine weiteren Warensteine erhalten.

Beispiel:

Thomas nutzt die Aktion Urbanisierung und platziert zwei Streckenplättchen mit geraden Gleisen zusammen mit einer Neuen Großstadt auf Poughkeepsie (zwei fertige Verbindungen). Er darf in dieser Phase noch ein weiteres Streckenplättchen platzieren.



PHASE 2 – STRECKEN BAUEN

Die Spieler bauen Streckenplättchen, um Städte und Großstädte miteinander zu verbinden, so dass sie später Warensteine liefern können. Strecken, die in einer Stadt oder Großstadt beginnen und in einer anderen Stadt oder Großstadt enden, werden fertige Verbindungen genannt. Das Streckennetz eines Spielers muss nicht aus zusammengehörigen Verbindungen bestehen (auch wenn dies oft eine Erfolg versprechende Strategie ist).

Ein Spieler markiert den Besitz seiner Verbindungen, indem er eine seiner Markierungsscheiben auf ein beliebiges Streckenplättchen der Verbindung legt, sobald er den Bau beginnt. Wenn die Strecke eines Spielers eine Stadt oder Großstadt erreicht, gilt diese als fertige Verbindung. Der Bau einer Verbindung kann innerhalb eines Zuges vollendet werden, darf aber auch mehrere Züge beanspruchen.

Beispiel: Pat besitzt zwei fertige Verbindungen, eine unvollständige Verbindung (unten links) und hat drei orange Markierungsscheiben platziert. Thomas besitzt die beiden Verbindungen oben rechts und hat seine grünen Markierungsscheiben darauf gelegt.



In Spielerreihenfolge legen die Spieler die zur Verfügung stehenden Streckenplättchen. Wenn ein Spieler die Aktion Erster Streckenbau gewählt hat, legt dieser seine Streckenplättchen zuerst - unabhängig von der Spielerreihenfolge.

Das erste im Spiel gelegte Streckenplättchen jedes Spielers muss neben eine Großstadt gelegt werden, so dass das Gleis aus dieser Großstadt herausführt. Der Spieler legt eine seiner Markierungsscheiben auf das Streckenplättchen jeder neu begonnenen Verbindung (B). Jedes weitere Streckenplättchen setzt entweder ei-



Die Spieler *müssen keine* Streckenplättchen legen. Wenn man aber die Aktionen *Warennachschub* oder *Urbanisierung* gewählt hat und die Option *Passen* nicht nutzt, muss man in dieser Phase die entsprechende Aktion ausführen, auch wenn man auf das Legen von Streckenplättchen verzichtet. Man kann nur die zur Verfügung stehenden Streckenplättchen legen – wenn sich eine bestimmte Plättchenart nicht mehr im Vorrat befindet, kann sie nicht mehr zum Streckenbau verwendet werden.

DIE KOSTEN DER STRECKENPLÄTTCHEN

Die Spieler müssen die Kosten für jedes gelegte Streckenplättchen bezahlen. Die Kosten sind abhängig vom durchquerten Gelände und der Anzahl der Gleiskanten des Streckenplättchens. Die Kosten müssen bezahlt werden, sobald ein Spieler ein Streckenplättchen legt. Die Kosten für das Platzieren eines Streckenplättchens auf einem Feld werden wie folgt bestimmt:

ne begonnene Strecke fort (A - indem das Gleis des neuen Plättchens an die bisherige Strecke anschließt) oder man beginnt eine neue Strecke ausgehend von einer beliebigen Großstadt - *nicht* Stadt - (B). Wenn man Streckenplättchen legt, müssen die aufgedruckten Gleise immer aneinander liegen, so dass eine durchgehende Strecke gebildet wird, bis sie eine andere Stadt oder Großstadt erreicht. Alle während des Spiels gelegten Streckenplättchen eines Spielers müssen über bereits dem Spieler gehörende Strecken mit Großstädten verbunden sein. Man darf die Strecke eines anderen Spielers niemals verlängern.

Grundkosten: Es kostet \$1 für jede Kante des Plättchens, über die ein Gleis das Plättchen verlässt.

Jeder Spieler darf in einer Runde *bis zu drei* Streckenplättchen bauen, es sei denn, ein Spieler wählt die Aktion *Ingenieur* (er darf *bis zu vier* Streckenplättchen legen).

- + \$1, wenn sich ein Stadtsymbol auf dem Plättchen befindet (siehe folgende Beispiele).
- + \$1, wenn sich ein Fluss auf dem Feld befindet (siehe folgende Beispiele).
- + \$2, wenn sich ein Hügel/Berg auf dem Feld befindet (siehe folgende Beispiele).

WEITERE EINSCHRÄNKUNGEN

Die Spieler legen Streckenplättchen auf die Landfelder des Spielplans. Streckenplättchen können *niemals* außerhalb der sechseckigen Felder (G) und auch nicht auf Großstädten liegen (H). Einige Felder des Spielplans können Kanten aus dicken, schwarzen Linien aufweisen. Die Spieler dürfen *keine* Streckenplättchen legen, deren Gleise über diese Kanten (D, F), oder gegen den Rand des Spielplans führen. Die Strecken können sich außerhalb von Städten bzw. Großstädten niemals verzweigen (es gibt keine Weichen-Streckenplättchen). Eine einzelne Verbindung darf *niemals* so gelegt werden, dass sie in derselben Stadt oder Großstadt startet und endet (C). Die Spieler *dürfen* jedoch eine Reihe von Verbindungen bauen, die *zusammen* eine Schleife bilden (es gibt dafür profitable Gründe)!

Anmerkung: Die Grundkosten für die am häufigsten vorkommenden Streckenplättchen (Geraden und weite Kurven) betragen \$2, während einige einfachere Plättchen Grundkosten von \$1 und die komplexeren Grundkosten von \$3 oder \$4 besitzen. Siehe auch die Übersicht der Streckenplättchen auf Seite 16.

Beispiel: Auf der obigen Abbildung werden Streckenplättchen auf erlaubte Felder (A & B) und verbotene Felder (C, D, E, F, G, H) platziert. Die Gründe für die Verbote: Bei C bildet die Verbindung eine Schleife zurück in die gleiche Großstadt, bei D & F führt das Gleis in eine dicke schwarze Linie, bei E beginnt die Strecke nicht in einer Großstadt oder ist mit anderen Verbindungen verbunden, bei G & H werden die Streckenplättchen außerhalb der Felder gelegt.

Die Spieler müssen die kompletten Kosten für alle Streckenplättchen zahlen, die sie in der Phase *Strecken bauen* auf den Plan legen, selbst wenn sie als Teil des Baus bereits liegende Strecken aufwerten. Bei einer Aufwertung oder Änderung der Streckenführung müssen sie aber keine Kosten für das Gelände zahlen (siehe die Seiten 9-10).

Beispiel: (Abbildung 1) Michael spielt mit schwarz und hat die Aktion *Erster Streckenbau* gewählt, um in der ersten Runde sicher eine Route mit zwei fertigen Verbindungen nach New York bauen zu können. Er legt eine Gerade von Albany Richtung Poughkeepsie (A, Kosten: \$2 + \$1 für den Fluss), ein Stadt-Streckenplättchen mit zwei Geraden auf Poughkeepsie (B, Kosten \$2 + \$1 für die Stadt + \$1 für den Fluss) und schließlich eine Gerade nach New York (C, Kosten: \$2 + \$1 für den Fluss). Damit hat Michael die maximale Anzahl von drei Streckenplättchen gelegt und insgesamt \$10 (\$3 + \$4 + \$3)



ausgegeben. Er legt zwei schwarze Markierungsscheiben auf die beiden fertigen Verbindungen. Anschließend folgt der nächste Spieler.

Beispiel: (Abbildung 2) Pat spielt mit orange und kommt als nächster an die Reihe. Er möchte ebenfalls eine Verbindung nach New York bauen. Glücklicherweise hat er die Aktion Ingenieur gewählt und darf bis zu vier Streckenplättchen legen. Er legt eine weite Kurve südwestlich von Albany (D, Kosten: \$2 + \$2 für den Hügel), dann zwei Geraden (E, F, Kosten: je \$2) und schließlich eine weitere weite Kurve nach New York (G, Kosten: \$2). Pat hat insgesamt \$10 ausgegeben (\$4 + \$2 + \$2 + \$2) und legt eine orange Markierungsscheibe auf die fertige Verbindung, bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt.



Beispiel: (Abbildung 3) Thomas spielt mit grün und baut als letzter - er sieht den Streit um New York und entscheidet sich, lieber Richtung New Haven zu bauen.

Er hat die Aktion Urbanisierung gewählt und kann somit drei Streckenplättchen und ein Plättchen Neue Großstadt legen. Er legt eine Gerade südöstlich von Albany (H, Kosten: \$2) und eine weite Kurve nach Hartford (I, Kosten: \$2 + \$2 für den Hügel). Anschließend legt er eine weite Kurve südlich von Hartford Richtung New Haven (J, Kosten: \$2) und ein graues Plättchen Neue Großstadt auf New Haven (K, Kosten:



\$6, die er bezahlt hat, als er die Aktion Urbanisierung gewählt hatte). Somit hat er diese Runde insgesamt \$14 bezahlt (\$2 + \$4 + \$2 + \$6). Er legt zwei grüne Markierungsscheiben auf die beiden fertigen Verbindungen (siehe Abbildung 4).

GELÄNDE

Im Folgenden werden die Merkmale der verschiedenen Geländearten und Symbole der Spielpläne aufgeführt:

HÜGEL (UND BERGE): Normalerweise zeigt das komplette Feld eine entsprechende Hügel- oder Berggrafik. Jedes Hügel- oder Bergfeld ist mit weißen Kanten umgeben.



GROSSSTÄDTE: Die bunten Großstädte sind entweder direkt auf den Spielplan gedruckt oder kommen durch die Aktion Urbanisierung als Plättchen ins Spiel.

EBENEN (UND KÜSTEN): Jedes Feld, das weder Hügel noch Großstadt ist, stellt bezüglich der Baukosten eine Ebene dar. Beachten Sie bitte, dass auch die Felder entlang von Küsten als Ebenen gelten, auch wenn sie teilweise von Wasser bedeckt sind (die Spieler bauen Strecken entlang der Küste). Küstenregionen ohne Fluss besitzen einen weißen Rand.



Die Wasserbereiche der Küsten sind unpassierbar – siehe Lake Ontario, die Küste von New England und die Bucht südöstlich von Providence auf dem amerikanischen Spielplan. Unpassierbare Wasserbereiche weisen an den Kanten dicke, schwarze Linien auf.

Gleise dürfen nicht über Kanten mit diesen schwarzen Linien führen.

FLÜSSE: Flüsse werden als blaue Linien mit dunklen Rändern dargestellt – dazu gehören auch Kanäle (mit lilafarbenen Rändern) und



kleinere Seen. Ein Feld enthält einen Fluss, wenn ein oder mehrere Teile von Flüssen in diesem Feld liegen.

STÄDTE: Ein Feld enthält eine Stadt, wenn es ein weiß hinterlegtes *Stadtsymbol* zeigt.

STADT-STRECKENPLÄTTCHEN

Gewisse Streckenplättchen, so genannte *Stadt-Streckenplättchen*, zeigen ein ähnliches Stadtsymbol. Man kann auf ein Feld mit einer Stadt nur Stadt-Streckenplättchen platzieren, alle anderen Streckenplättchen dürfen hier nicht gelegt werden. Die Spieler dürfen aber durch die Aktion *Urbanisierung* eines der Plättchen *Neue Großstadt* auf das Feld mit einer Stadt legen.



Einige Stadt-Streckenplättchen besitzen nur ein Gleis, das aus der Stadt hinausführt. Andere Stadt-Streckenplättchen können mehrere Gleise aufweisen. Wenn ein Spieler ein Streckenplättchen auf ein Stadtfeld legt, kann er sich aussuchen, welches Stadt-Streckenplättchen er verwenden möchte. Der Spieler nimmt alle aus der Stadt führenden Strecken in Besitz, außer wenn sie bereits zu einer Verbindung eines anderen Spielers gehören (der Besitz dieser unfertigen Verbindungen kann aber auch verloren gehen - siehe *Unvollständige Verbindungen*).

Ein Spieler muss für alle Gleise zahlen, die das platzierte Stadt-Streckenplättchen verlassen.



AKTION URBANISIERUNG

Wenn ein Spieler die Aktion *Urbanisierung* gewählt hat (und sich nicht für die Option *Passen* entscheidet), legt er in der Phase *Strecken bauen* eines der Plättchen

Neue Großstadt zusammen mit einer beliebigen Gruppe an Warensteinen auf ein beliebiges Stadtfeld. Großstädte beenden Strecken, die zu einer beliebigen Seite dieses Feldes führen, so dass durch das Legen einer neuen Großstadt verschiedene Strecken – auch von anderen Spielern – abgeschlossen werden können und nun als *fertige Verbindung* gelten. Das Platzieren eines Plättchens *Neue Großstadt* zählt nicht zu den maximal drei erlaubten Streckenplättchen pro Runde.

AKTION WARENNACHSCHUB

Wenn ein Spieler die Aktion *Warennachschub* gewählt hat (und sich nicht für die Option *Passen* entscheidet), legt er in der Phase *Strecken bauen* eine Gruppe neuer Warensteine zusammen mit einem Markierungsplättchen *Warennachschub* auf eine beliebige Großstadt des Spielplans. Man kann keine Großstadt auswählen, die bereits ein Markierungsplättchen *Warennachschub* besitzt (einschließlich aller gelegten Plättchen *Neue Großstadt*).

Wenn die letzte Gruppe an Warensteinen auf dem Spielplan platziert wurde, werden die Felder *Warennachschub* nicht wieder



aufgefüllt. Nur zu Spielbeginn werden Warensteine auf die Großstädte des Spielplans und die Felder *Warennachschub* gelegt. Während des Spiels werden keine weiteren Warensteine aus dem Warenbeutel gezogen.

UNVOLLSTÄNDIGE VERBINDUNGEN

Wenn eine Strecke am Ende der Phase *Strecken bauen* weder eine Stadt noch Großstadt erreicht hat, gilt sie als *unvollständige Verbindung*. Eine unvollständige Verbindung besteht aus einem oder mehreren Streckenplättchen, die nicht an beiden Enden an eine Stadt oder Großstadt anschließen. Der Spieler legt trotzdem eine Markierungsscheibe auf diese unvollständige Verbindung, um seinen Besitz anzuzeigen, so dass andere Spieler diese Strecke nicht weiter verlängern dürfen. **Ein Spieler verliert aber den Besitz an einer unvollständigen Verbindung, wenn er sie in der nächsten Runde nicht weiter verlängert.** Wenn der Spieler die Strecke in der nächsten Runde nicht verlängert (und in allen folgenden Runden bis zur Fertigstellung), muss er seine Markierungsscheibe entfernen und die unvollständige Verbindung wird *herrenlos*.



Beispiel: Michael besitzt eine unvollständige Verbindung südlich von Syracuse. In der nächsten Runde würde er den Besitz verlieren, wenn er die Verbindung nicht wie gezeigt vervollständigt oder in einer anderen Weise verlängert. Bitte beachten Sie, dass das Gleis (A) nordöstlich der Stadt eine herrenlose, unvollständige Verbindung ist.

HERRENLOSE VERBINDUNGEN

Ein Spieler darf eine *unvollständige Verbindung* verlängern oder fertig stellen, wenn sie *herrenlos* ist und an einer Großstadt beginnt oder mit eigenen fertigen Verbindungen verbunden ist. Wenn der Spieler gemäß dieser Regeln durch Legen eines passenden Streckenplättchens oder eines Plättchens *Neue Großstadt* den Besitz dieser Strecke übernehmen kann, legt er eine seiner Markierungsscheiben auf die Strecke.

Beispiel: Die herrenlose, unvollständige Verbindung (A) in der Abbildung oben ist nur mit dem schwarzen Streckennetz von Michael verbunden. Somit kann nur Michael diese Verbindung in Besitz nehmen

Wenn diese Strecke am Ende dieser Phase weiterhin unvollständig bleibt, muss sie der neue Besitzer in der nächsten Runde erweitern oder seinen Markierungsstein wieder entfernen.

Anmerkung: Die Spieler können niemals den Besitz einer vollständigen Verbindung verlieren oder freiwillig abgeben (es sei denn, sie gehen Bankrott, siehe Seite 12).

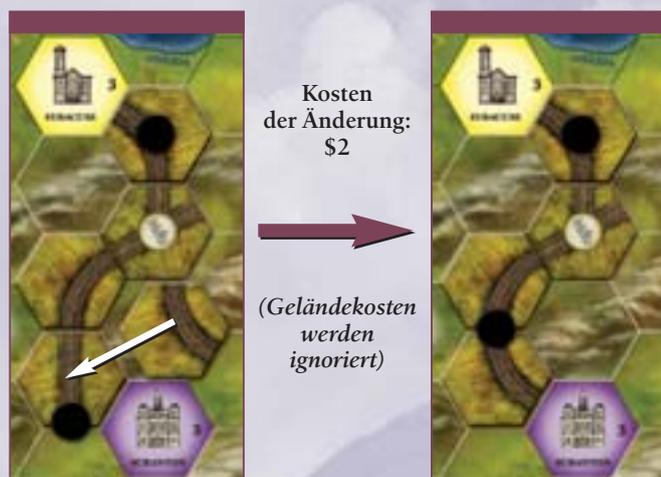
STRECKENFÜHRUNG ÄNDERN

Ein Spieler darf das *letzte* Streckenplättchen einer eigenen *unvollständigen* Verbindung ändern, so dass sie in eine andere Richtung verläuft. Auch herrenlose unvollständige Verbindungen, die an einer Großstadt beginnen oder mit eigenen fertigen Verbindungen verbunden sind, darf ein Spieler ändern. Fertige Verbindungen und



Strecken anderer Spieler können nicht mehr verändert werden.

Man darf dabei entweder das letzte Streckenplättchen der unvollständigen Verbindung *drehen* oder durch ein anderes Plättchen aus dem Vorrat *austauschen*. Die Änderung der Streckenführung muss bezahlt werden, unabhängig davon, ob das alte Plättchen gedreht oder durch ein neues ausgetauscht wurde. Der Spieler muss nur die Kosten aufgrund der Gleise zahlen, **aber keine zusätzlichen Kosten aufgrund von Hügeln oder Flüssen**. Die neue Ausrichtung oder das neue Plättchen muss allen Bauregeln entsprechen (man kann z.B. die Streckenführung nicht so ändern, dass das Gleis nun den Spielplan verlässt).



Das Drehen oder Austauschen des Streckenplättchens zählt als eines der maximal drei Streckenplättchen, die man in einer Runde legen darf. Die Änderung der Streckenführung zählt *nicht* als Verlängerung. Wenn man den Besitz einer herrenlosen Strecke übernehmen möchte, muss man mindestens ein weiteres Streckenplättchen anlegen, es sei denn, durch das Ändern des Streckenplättchens wurde die Strecke an eine Großstadt angeschlossen und dadurch zu einer *fertigen Verbindung*.

Ein Stadt-Streckenplättchen kann *nicht* neu ausgerichtet werden. Man kann das Stadt-Streckenplättchen aber *aufwerten*, indem man es gegen ein neues Streckenplättchen austauscht, durch das nun **mehr** Gleise aus der Stadt herausführen (siehe Abschnitt *Aufwertung von existierenden Strecken*).

AUFWERTUNG EXISTIERENDER STRECKEN

Gelegentlich werden die Spieler neue Strecken über oder neben existierenden eigenen oder fremden Verbindungen bauen wollen. Man ersetzt dabei das bereits gebaute Streckenplättchen durch ein *komplexes* Streckenplättchen mit sich kreuzenden oder nebeneinander liegenden Gleisen oder einem Stadt-Streckenplättchen mit zusätzlichen aus der Stadt führenden Gleisen. Die bereits existierenden Strecken müssen dabei erhalten bleiben – ein Spieler darf nur weitere Strecken auf dem Spielplan hinzufügen, aber nicht bereits gebaute Strecken entfernen oder ändern (es sei denn, er darf die Streckenführung ändern, wie im Abschnitt *Streckenführung ändern* beschrieben).

Die *Aufwertung* eines existierenden Streckenplättchens muss bezahlt werden. Der Spieler zahlt für *alle* Gleise, die das Streckenplättchen verlassen, nicht nur für die neu hinzugefügte Kreuzung, parallele Strecke oder zusätzlich aus einer Stadt führende Gleise. Auch für ein auf dem Plättchen befindliches Stadtsymbol muss \$1 bezahlt werden. **Der Spieler muss aber keine zusätzlichen Kosten aufgrund von Hügeln oder Flüssen zahlen.**

Beispiel: Thomas möchte seine grüne Strecke südwestlich von Boston in Richtung Norden fortsetzen, aber Michaels schwarze Verbindung ist im Weg. Er kann die weite Kurve kreuzen, indem er diese durch ein komplexes Streckenplättchen mit einer weiten Kurve und einem geraden Gleis ersetzt. Die Kosten für den Fluss kann er ignorieren und muss insgesamt \$4 für das neue Streckenplättchen zahlen (je \$1 für jedes Gleis, das dieses Streckenplättchen verlässt).



Die Spieler müssen aus den vorhandenen Streckenplättchen wählen. Wenn man kein Streckenplättchen mit der gewünschten Anordnung an Gleisen findet, kann man die entsprechende Strecke nicht bauen. Das Aufwerten eines Streckenplättchens zählt als eines der maximal drei Streckenplättchen, die man in einer Runde legen darf.

Die Spieler dürfen eines der komplexen Streckenplättchen auch direkt auf ein *leeres* Feld legen. Man wendet dabei die normalen Bauregeln an und zahlt die vollen Baukosten. Alle auf einem komplexen Streckenplättchen abgebildeten Strecken müssen in der Phase *Strecken bauen* zum Ende des Zuges des Spielers regelgerecht liegen – sie müssen alle über bereits existierende Strecken und Verbindungen des Spielers mit einer Großstadt verbunden sein.

Beispiel: Thomas möchte östlich von Hartford Strecken bauen und dabei gleich zwei Strecken legen. Er platziert ein komplexes Streckenplättchen mit zwei Gleisen südöstlich von Hartford für insgesamt \$5 (Grundkosten von \$4 für die Gleise + \$1 für den Fluss).



PHASE 3 – WAREN TRANSPORTIEREN (ODER REICHWEITE DER LOKOMOTIVE ERHÖHEN)

In Spielerreihenfolge müssen die Spieler in zwei Durchgängen jeweils eine der folgenden Aktionen durchführen:

- Reichweite der Lokomotive erhöhen (einmalig pro Runde)
- Einen Warenstein transportieren
- Passen (und nichts tun).

Nachdem jeder Spieler einmal die Gelegenheit hatte, eine dieser Aktionen auszuführen, wählt jeder Spieler in derselben Reihenfolge ein zweites Mal eine der drei Möglichkeiten. Hat ein Spieler in seiner ersten Aktion die Reichweite seiner Lokomotive erhöht, kann er diese Möglichkeit in der gleichen Runde **nicht** noch ein zweites Mal wählen.

Hat einer der Spieler die Aktion *Erster Transport* gewählt, darf er unabhängig von der Spielerreihenfolge in *beiden* Durchgängen zuerst wählen.

DIE REICHWEITE DER LOKOMOTIVE ERHÖHEN

Die Spieler beginnen das Spiel mit einer Lokomotive mit *Reichweite 1*. Mit dieser Lokomotive können die Spieler einen Warenstein entlang einer fertigen Verbindung transportieren. Während des Spiels kann man die Reichweite der eigenen *Lokomotive* verbessern, indem man entweder die Aktion *Lokomotive* wählt oder eine der beiden Aktionen in dieser Phase dafür nutzt. Man kann eine Lokomotive mit *Reichweite 2* dafür verwenden, einen Warenstein über maximal zwei Verbindungen zu transportieren. Eine Lokomotive mit *Reichweite 3* ermöglicht den Transport eines Warensteins über maximal drei Verbindungen usw.

Man darf in jeder Runde in dieser Phase nur *einmal* die Reichweite der eigenen Lokomotive erhöhen. Diese Erhöhung kostet nichts, man erhält dafür aber auch keine Siegpunkte. Mit der anderen Aktion in dieser Phase muss man entweder einen Warenstein transportieren oder passen. Für das Passen erhält man nichts.

Beispiel: Im zweiten Durchgang der Phase *Waren transportieren* wurde der Warenstein, den Pat für den Transport verwenden wollte, bereits von einem anderen Mitspieler ausgeliefert. Pat entscheidet sich dafür, stattdessen die Reichweite seiner Lokomotive ein weiteres Mal zu erhöhen (er hatte schon die Aktion *Lokomotive* in dieser Runde gewählt) und zieht seine Markierungsscheibe auf das sechste Feld der *Lokomotivreichweiteskala*. Er erhält dafür keine Siegpunkte und kann im weiteren Spiel die Reichweite seiner Lokomotive nicht mehr erhöhen, da er nun die höchste Stufe erreicht hat.



EINEN WARENSTEIN TRANSPORTIEREN

Eine weitere Aktionsmöglichkeit ist es, Warensteine von einer Großstadt zu einer anderen zu transportieren – wenn man sie auch liefern kann. Ein Spieler kann nur *fertige* Verbindungen nutzen (eigene und die der Mitspieler, siehe unten). Die maximale Anzahl

an Verbindungen, die der Spieler dabei befahren darf, muss *kleiner oder gleich seiner Lokomotivreichweite* sein.

Man kann einen Warenstein nur dann transportieren, wenn man eine Großstadt in der Farbe des Warensteins erreicht. Der Transport ist nicht möglich, wenn der Transport auf einer Stadt oder einer Großstadt mit einer anderen Farbe enden würde. Der Transport eines Warensteins ist in dem Moment beendet, sobald er die *erste* Großstadt in der Farbe des Warensteins erreicht, ein weiterer Transport ist dann nicht mehr erlaubt (siehe Beispiel 1 unten). Man kann einen Warenstein nicht zu der Großstadt zurückbringen, in der er den Transport begonnen hat. Außerdem darf ein Warenstein während des Transports nicht mehrmals in oder durch dieselbe Großstadt transportiert werden.

Wenn man einen Warenstein transportiert, muss man dabei mindestens *eine eigene* Verbindung nutzen. Man darf Verbindungen der Mitspieler für den Warentransport verwenden, aber nur, **wenn man die eigenen Verbindungen mindestens so oft nutzt, wie die eines anderen Spielers**. Transportiert ein Spieler einen Warenstein z.B. über fünf Verbindungen, kann er zwei eigene Verbindungen nutzen, zwei von einem anderen Spieler und eine von einem dritten. Der Spieler kann aber nicht nur zwei eigene Verbindungen nutzen, wenn er über drei Verbindungen *eines* anderen Spielers fahren müsste.

Gelieferte Warensteine werden anschließend sofort zurück in den Warenbeutel gelegt und in der laufenden Partie nicht mehr verwendet.

PUNKTE FÜR WARENLIEFERUNGEN

Sobald man einen Warenstein in einer Großstadt abgeliefert hat, erhält man *einen* Punkt pro *eigener fertiger Verbindung*, die für den Transport genutzt wurde. Zusätzlich erhält jeder Mitspieler ebenfalls *einen Punkt pro Verbindung*, wenn man diese für Lieferungen nutzt.

Alle Spieler, die Punkte erhalten, müssen sich sofort entscheiden, ob sie die eigenen Siegpunkte *oder* das eigene Einkommen erhöhen möchten. **Man kann die Punkte einer Warenlieferung nicht zwischen Siegpunkten und Einkommen aufteilen!** (Beispiel 2, siehe Seite 12.)

Wenn zwei oder mehr Spieler Punkte aufgrund desselben Warentransports erhalten, entscheidet sich zuerst der Spieler, der den Transport durchgeführt hat, ob er die Siegpunkte oder das Einkommen erhöhen möchte, bevor die anderen Spieler in Spielerreihenfolge sich ebenfalls entscheiden müssen.

Wenn die Siegpunktezahleines Spielers 50 Punkte übersteigen sollte, verwendet der Spieler eine weitere Markierungsscheibe und legt sie auf das Feld +50. Die andere Markierungsscheibe wird zurück auf das Feld Null gelegt und normal zum Markieren der weiteren Siegpunkte verwendet. In seltenen Fällen erreicht man mehr als 100 Punkte und nutzt dann das Feld +100.

Beispiel 1 (Warenlieferung): Wenn Thomas seine eigenen grünen Verbindungen nutzt und eine Lokomotive mit Reichweite 3 besitzt, kann er den roten Warenstein für einen Punkt liefern, aber nicht für

PHASE 4 –

EINKOMMEN & AUSGABEN

zwei. Thomas muss den Warenstein in der ersten Stadt in der Farbe des Warensteins abliefern, so dass er ihn auf dem eigenen Streckennetz nicht bis Boston transportieren kann. Er kann aber den blauen Warenstein für drei Punkte über seine eigenen Verbindungen transportieren. Dagegen kann er den gelben oder lilafarbenen Warenstein nicht ausschließlich über seine eigenen Verbindungen transportieren.



Wenn Thomas neben seinem eigenen grünen Streckennetz auch die schwarzen Verbindungen von Michael nutzt, kann er den roten Warenstein für zwei Punkte liefern, aber Michael würde einen der beiden Punkte erhalten. Der blaue Warenstein könnte von Thomas weiterhin für drei Punkte ausschließlich über eigene Verbindungen transportiert werden.

Wenn er eine Lokomotive mit Reichweite 4 besitzt, kann er den lilafarbenen Warenstein für vier Punkte ausliefern, wobei Michael einen Punkt abbekommen würde. Mit einer Lokomotive mit Reichweite 5 könnte er schließlich den gelben Warenstein für fünf Punkte liefern, muss aber Michael zwei Punkte davon abgeben.



Beispiel 2 (Punkte für Warenlieferungen): Thomas nutzt seine Lokomotive mit Reichweite 5, um den gelben Warenstein über fünf Verbindungen bis zur Zielgroßstadt zu transportieren. Thomas besitzt drei der genutzten Verbindungen und Michael zwei. Thomas erhält drei Punkte und entscheidet sich, seine Markierungsscheibe auf der Einkommensskala um drei Felder zu versetzen. Michael erhält zwei Punkte und entscheidet sich im Anschluss, seine Markierungsscheibe auf der Siegpunkteskala um zwei Felder zu versetzen.

In Spielerreihenfolge erhalten alle Spieler ihr Einkommen oder zahlen Ihre Ausgaben.

Jeder Spieler überprüft, auf welchem Feld der Einkommensskala die eigene Markierungsscheibe liegt. Wenn die Zahl positiv ist, erhält er den entsprechenden Betrag als Bargeld aus der Bank. Wenn die Zahl negativ ist, muss er den Betrag an die Bank zahlen (dies wird normalerweise in den ersten Runden des Spiels passieren). Besitzt ein Spieler nicht genügend Bargeld, muss er Geld von der Bank aufnehmen und seine Markierungsscheibe ein Feld weiter auf der Einkommensskala zurückziehen (oder Siegpunkte abgeben, wenn er bereits ein Einkommen von -\$10 besitzt). Die Spieler zahlen das Geld gemäß der Position der Markierungsscheibe zu Beginn von Phase 4.

Beispiel: Pat hat ein Einkommen von \$2 am Ende der Runde und erhält \$2 von der Bank. Thomas hat ein Einkommen von -\$1. Da er kein Bargeld besitzt, nimmt er weiteres Geld von der Bank auf (sein Einkommen sinkt auf -\$2) und erhält \$4 als Bargeld (\$5 - \$1).



Wenn im seltenen Fall das Einkommen bei -\$10 liegt und man nicht genug Bargeld zum Bezahlen hat, muss man das nötige Geld von der Bank durch Abgabe von zwei Siegpunkten pro \$5 aufnehmen. Wenn man nicht genügend Siegpunkte für die laufenden Kosten besitzt, ist man *bankrott!* Man entfernt die eigenen Markierungsscheiben vom Spielfeld und scheidet aus dem laufenden Spiel aus. Alle vollendeten Verbindungen des Spielers bleiben bis zum Ende des Spiels herrenlos. Die anderen Spieler dürfen nach den gewohnten Regeln alle unvollständigen herrenlosen Strecken in Besitz nehmen. Wird ein Warenstein entlang einer herrenlosen Verbindung transportiert, wird kein Punkt für diese Verbindung vergeben.

PHASE 5 –

SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

Die Markierungsscheiben aller Spieler auf der Reihenfolgeskala werden gemäß der gewählten Aktionen neu angeordnet. Die neue Spielerreihenfolge beginnt mit dem Spieler, der die Aktion mit der kleinsten Ziffer gewählt hatte und endet beim Spieler mit der höchsten Ziffer. Die Markierungsscheiben der Spieler werden entsprechend auf der Reihenfolgeskala platziert. Auch wenn ein Spieler eine Aktion ausgewählt und sich dann für die Option Passen entschieden hat, zählt die Ziffer der gewählten Aktion ganz normal bei der Bestimmung der neuen Spielerreihenfolge.



Beispiel: Die folgenden Aktionen wurden in der aktuellen Runde gewählt:

Pat: Lokomotive (6)

Michael: Erster Streckenbau (4)

Thomas: Urbanisierung (7)

Lin: Erster Transport (2)

Die Spielerreihenfolge in der nächsten Runde lautet somit: Lin, Michael, Pat und Thomas.

PHASE 6 – NEUE RUNDE VORBEREITEN

Die Spieler legen alle Aktionsplättchen zurück neben den Spielplan. Der Rundenanzeiger wird ein Feld vorwärts gezogen und eine neue Runde beginnt (es sei denn, man hat das Spielende erreicht).

SPIELENDE

Steam endet abhängig von der Anzahl der Mitspieler:

| Mitspieler | Ende nach |
|------------|-----------|
| 3 | 10 Runden |
| 4 | 8 Runden |
| 5 | 7 Runden |

In der letzten Spielrunde verzichtet man auf die Phasen 5 und 6.

BESTIMMEN DER SIEGPUNKTE

Zuerst erhält jeder Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt für je zwei Punkte Einkommen; wenn nötig wird abgerundet (z.B. erhält man zwei Siegpunkte für ein Einkommen von \$5). Wenn man am Spielende ein *negatives* Einkommen besitzt, reduziert man die eigenen Siegpunkte um die *doppelte Menge* des Einkommens (besitzt man z.B. ein Einkommen von -\$2, verliert man vier Siegpunkte). Für ein Einkommen von Null erhält man weder Siegpunkte noch verliert man welche.

Es werden alle Markierungsscheiben von *unvollständigen* Verbindungen entfernt. Jeder Spieler erhält am Ende des Spiels *einen Siegpunkt für jede eigene fertige Verbindung*. Diese Siegpunkte werden auf der Siegpunkteskala hinzugezählt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Im Falle eines Unentschieden gewinnt der beteiligte Spieler mit dem höheren Einkommen. Besteht auch hier ein Unentschieden, gewinnt der beteiligte Spieler, der in der letzten Runde die Aktion mit der kleinsten Ziffer gewählt hatte.

Beispiel: Michael hat während des Spiels 37 Siegpunkte für gelieferte Warensteine erhalten. Sein Einkommen lag am Spielende bei -\$1 und er hat 10 vollständige Verbindungen auf dem Spielplan. Er besitzt also 45 Siegpunkte ($37 - 2 + 10 = 45$).

DAS EXPERTENSPIEL

„The road must be built, and you are the man to do it. Take hold of it yourself. By building the Union Pacific, you will be the remembered man of your generation.“

– Präsident Abraham Lincoln zu Oakes Ames

Nachdem Sie einige Partien mit den *Grundregeln* gespielt haben, können Sie mit den folgenden Regeln das *Expertenspiel* mit einem höheren Schwierigkeitsgrad ausprobieren. Es existieren drei grundlegende Unterschiede zwischen Grund- und Expertenspiel.

Die Spieler müssen sich *zu Rundenbeginn* entscheiden, wie viel Geld Sie von der Bank aufnehmen möchten und können nicht mehr nach Bedarf Geld erhalten. Die Spielerreihenfolge wird in jeder Runde versteigert (die gewählten Aktionsplättchen müssen dann aber nicht mehr nach Bedarf bezahlt werden). Außerdem

müssen die Spieler nun am Ende jeder Runde die laufenden Kosten ihrer Lokomotiven bezahlen.

Diese Änderungen haben zur Folge, dass weniger Geld zur Verfügung steht und dass die Spieler sehr genau vorausplanen müssen, um nicht vorzeitig Bankrott zu gehen.

Das Spiel endet wie im Grundspiel nach derselben Anzahl an Runden und auch der Gewinner des Spiels wird wie gewohnt ermittelt. Wenn nicht im Folgenden erläutert, gelten die Regeln des Grundspiels.

Die Phasen einer Runde sind im Expertenspiel leicht geändert.

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielerreihenfolge wird mit Hilfe der Aktionsplättchen ausgelost und die Markierungsscheiben der Spieler entsprechend der Ziffern von der niedrigsten bis zur höchsten auf die Reihenfolgeskala platziert. Der Spieler mit der niedrigsten Ziffer beginnt die Versteigerung der Spielerreihenfolge.



Die Aktionsplättchen werden für den Rest des Spiels auf die Seite ohne Ziffern gedreht. Die auf der Rückseite gedruckten Ziffern und Kosten werden im Expertenspiel nicht verwendet.

DIE PHASEN IM EXPERTENSPIEL

1. Kapital erwerben
2. Spielerreihenfolge bestimmen
3. Aktionsplättchen wählen
4. Strecken bauen
5. Waren transportieren
6. Einkommen & Ausgaben
7. Neue Runde vorbereiten

PHASE 1 – KAPITAL ERWERBEN

Anstatt Geld nach Bedarf von der Bank aufzunehmen, müssen die Spieler nun einmal pro Runde *Kapital erwerben*. Dies geschieht in Spielerreihenfolge. Die Regeln bezüglich der Einkommensskala bleiben unverändert – die Markierungsscheibe wird für je \$5 um ein Feld zurückgezogen. Im Expertenspiel können die Spieler aber nur in Phase 1 Kapital erwerben, in allen anderen Phasen ist dies *nicht* mehr möglich. Alle anfallenden Kosten in den Phasen 2 bis 6 müssen mit dem Bargeld der Spieler bezahlt werden.

Es ist leicht möglich, dass ein Spieler zu wenig Geld aufnimmt, um bis zum Ende der Runde genug Bargeld für die laufenden Kosten zu haben, solange man nicht einige Spielerfahrung mit **Steam** besitzt. Wenn man in der ersten Runde nicht genug Geld aufnimmt, kann man leicht in der ersten oder zweiten Runde des Spiels scheitern, so dass empfohlen wird, sein Einkommen zu Spielbeginn um mindestens zwei Punkte zu reduzieren, um \$10 zu erhalten. Wenn erfahrene Spieler die Expertenregeln mit neuen Spielern ausprobieren möchten, sollten diese Beschränkungen des Kapitalerwerbs für die Anfänger ein wenig gelockert werden

(so dass nach Bedarf Streckenkosten und/ oder laufende Kosten nachträglich durch Kapitalerwerb bezahlt werden können).

PHASE 2 – SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

Die Spieler bieten in jeder Runde um die Spielerreihenfolge. Beachten Sie bitte, dass sich diese Versteigerung von der im Grundspiel unterscheidet!

Die Versteigerung beginnt beim aktuellen Startspieler (der \$0 bieten darf) und wird in Spielerreihenfolge fortgesetzt. Wenn ein Spieler mit dem Bieten an die Reihe kommt, muss er das aktuelle Gebot des vorhergehenden Spielers erhöhen oder passen. Man darf nicht mehr bieten, als man an Bargeld zur Verfügung hat. Nachdem man gepasst hat, kann man in der aktuellen Versteigerung nicht mehr mitbieten.

Wenn ein Spieler passt, legt er seine Markierungsscheibe auf den letzten Platz der Reihenfolgeskala. Dieser Spieler kommt in allen Phasen der Runde immer als Letzter an die Reihe. Wenn der zweite Spieler passt, legt er seine Markierungsscheibe vor den ersten Spieler und kommt so in allen Phasen vor diesem an die Reihe. Wenn alle Spieler bis auf den Letzten gepasst haben, legt dieser seine Markierungsscheibe auf den ersten Platz der Reihenfolgeskala.

Die Aktion Spielerreihenfolge



Das Aktionsplättchen *Spielerreihenfolge* hat im Expertenspiel eine andere Funktion. Wenn ein Spieler in der vorherigen Runde das Aktionsplättchen *Spielerreihenfolge* gewählt hatte, kann er in der aktuellen Versteigerung einmalig auf das Bieten verzichten, ohne aus der Versteigerung auszusteigen und die Markierungsscheibe auf der Reihenfolgeskala platzieren zu müssen. Wenn dieser Spieler erneut an die Reihe kommt, kann er ein weiteres Gebot abgeben oder nun endgültig passen.

Wenn er sich für Passen entscheidet, platziert er seine Markierungsscheibe auf der Reihenfolgeskala auf dem aktuell höchsten noch unbesetzten Feld.

Die Gebote bezahlen

Die Spieler müssen nun gemäß ihrer neuen Position in der Spielerreihenfolge Geld an die Bank zahlen. Die Spieler auf dem ersten und zweiten Platz zahlen ihr volles Gebot und der Spieler auf dem letzten Platz zahlt nichts. Alle anderen Spieler zahlen die Hälfte ihres Gebots (wenn nötig wird aufgerundet).

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Platz 1 & 2: Beide zahlen das volle Gebot | | Andere Platzierungen: Jeder zahlt das halbe Gebot | | | Letzter Platz: Dieser Spieler zahlt nichts |

Beispiel: In der ersten Versteigerungsrunde bietet

Thomas (grün) \$0, Lin (braun) bietet \$2. Michael (schwarz) passt und legt seine Markierungsscheibe auf den vierten Platz der Reihenfolgeskala. Daniela (weiß) besitzt das Aktionsplättchen *Spielerreihenfolge* und entscheidet sich, mit dessen Hilfe auf das Bieten einmalig zu verzichten – sie muss noch keine Markierungsscheibe auf die Reihenfolgeskala legen.

Nun muss Thomas das Gebot mindestens auf \$3 erhöhen oder passen – er entscheidet sich für das Gebot \$3. Lin passt und legt ihre

Markierungsscheibe auf das dritte Feld der Reihenfolgeskala.

Daniela entscheidet sich nun, ebenfalls zu passen und legt ihre Markierungs-



scheibe auf das zweite Feld. Thomas bleibt als Letzter übrig und legt seine Markierungsscheibe auf das erste Feld.

Michael braucht als Letzter in der Spielerreihenfolge nichts zu bezahlen. Thomas muss als Startspieler die vollen \$3 bezahlen. Auch Daniela muss eigentlich ihr volles Gebot bezahlen, da sie aber nichts bieten musste, zahlt sie auch kein Geld. Lin muss als Dritte nur die Hälfte ihres Gebots abgeben und zahlt \$1 an die Bank.

PHASE 3 – AKTIONSPLÄTTCHEN WÄHLEN



Wie im Grundspiel wählt jeder Spieler in Spielerreihenfolge ein Aktionsplättchen aus. Die Spieler müssen aber keine zusätzlichen Kosten an die Bank zahlen, weder beim

Auswählen der Plättchen noch später, wenn sie diese ausspielen. Wenn ein Spieler *Warennachschub* oder *Urbanisierung* gewählt hat, darf er in der Phase 4 *Strecken bauen* auf die Durchführung der Aktion verzichten.

PHASEN 4 UND 5

Die Phasen 4 und 5 werden gemäß der Regeln des Grundspiels gespielt, mit einem wesentlichen Unterschied: Die Spieler können in diesen Phasen kein weiteres Geld aufnehmen, auch nicht durch Abgabe von Siegpunkten. Die Spieler erhalten nur in Phase 1 Einkommen, indem sie Kapital erwerben und in Phase 6, wenn ihr Einkommen größer als die anstehenden Ausgaben ist.

Die Spieler müssen alle gelegten Streckenplättchen mit Bargeld bezahlen – sie können für den Streckenbau nicht mehr Geld ausgeben, als sie als Bargeld zur Verfügung haben. Wenn ein Spieler die Aktion *Warennachschub* oder *Urbanisierung* besitzt, kann er die Option *Passen* nutzen, statt ein Plättchen *Neue Großstadt* zu legen oder weitere Warensteine zu platzieren.

PHASE 6 – EINKOMMEN & AUSGABEN

In Phase 6 *Einkommen & Ausgaben* müssen die Spieler abhängig von der Reichweite ihrer Lokomotive Unterhaltskosten bezahlen. Für jede Stufe der Reichweite ihrer Lokomotive zahlen die Spieler je \$1. Wenn man z.B. eine Lokomotive mit Reichweite 3 besitzt, zahlt man \$3 zusätzlich zum eigenen Einkommen (oder den eigenen Ausgaben).

Wenn man zu einem beliebigen Zeitpunkt eine anstehende Zahlung nicht leisten kann, muss man all sein Bargeld abgeben und für jeweils fehlende \$2 einen Siegpunkt abgeben. Wenn ein Spieler dadurch auf Null Siegpunkte fällt, muss er im gleichen Verhältnis von 1 Punkt pro \$2 auf der Einkommenskala zurückziehen. Wenn die dadurch beglichenen Ausgaben ungerade waren, erhält man \$1 Bargeld aus der Bank.



Wenn man weder Bargeld noch Siegpunkte besitzt, das eigene Einkommen bei -\$10 liegt und man trotzdem noch Geld schuldet, ist die eigene Eisenbahngesellschaft bankrott! Wie im Grundspiel werden die Markierungsscheiben des Spielers vom Spielplan entfernt und der Spieler scheidet aus dem laufenden Spiel aus. Alle vollendeten Verbindungen bleiben bis zum Spielende *herrenlos*. Die anderen Spieler dürfen unvollständige, herrenlose Verbindungen nach den gewohnten Regeln in Besitz nehmen. Wird ein Warenstein entlang einer herrenlosen Verbindung transportiert, wird kein Punkt für diese Verbindung vergeben.

ÜBERSICHT DER STRECKENPLÄTTCHEN

Streckenplättchen:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |
| #T11 – 4x Stadt, 1 Gleiskante | #T21 – 10x Stadt, 2 Gleiskanten, Gerade | #T22 – 10x Stadt, 2 Gleiskanten, weite Kurve | #T23 – 8x Stadt, 2 Gleiskanten, enge Kurve | #T31 – 4x Stadt, 3 Gleiskanten, gleichmäßig | #T32 – 4x Stadt, 3 Gleiskanten, Y links | #T33 – 4x Stadt, 3 Gleiskanten, Y rechts |
|  |  |  |  |  |  |  |
| #T34 – 4x Stadt, 3 Gleiskanten, eng | #T41 – 4x Stadt, 4 Gleiskanten, „Friedenszeichen“ | #T42 – 4x Stadt, 4 Gleiskanten, X | #T43 – 4x Stadt, 4 Gleiskanten, Hälfte | #21 – 86x 2 Gleiskanten, Gerade | #22 – 86x 2 Gleiskanten, weite Kurve | #23 – 8x 2 Gleiskanten, enge Kurve |
|  |  |  |  |  |  |  |
| #41 – 4x 4 Gleiskanten, zwei kreuzende Geraden | #42 – 4x 4 Gleiskanten, kreuzende Gerade & Kurve | #43 – 4x 4 Gleiskanten, zwei kreuzende Kurven | #44 – 4x 4 Gleiskanten, Gerade & enge Kurve | #45 – 4x 4 Gleiskanten, zwei weite Kurven | #46 – 4x 4 Gleiskanten, weite & enge Kurve | #47 – 4x 4 Gleiskanten, enge & weite Kurve |

Kombinationen der Streckenplättchen (Vorder- und Rückseite):

| | | | |
|------------------|--------------------|------------------|------------------|
| (21/22)86x | (T21/T22)10x | (23/T23)8x | (T11/-)4x |
| (42/T41)4x | (T31/T34)4x | (T42/41)4x | (43/T43)4x |
| (44/45)2x | (44/47)2x | (47/46)2x | (45/46)2x |

Grundkosten =
Anzahl Gleiskanten +
\$1 für Stadtsymbol

Autor: Martin Wallace
Grafik: John Austin (Schachtelgrafik & Regelhintergrund)
 Jared Blando (Pläne, Streckenplättchen & Großstadtplättchen)
 Craig Hamilton (Aktionsplättchen & Münzen)
 Chris Moeller (Großstädte, Städte, Layout des Spielplans)

Entwicklung: Alex Yeager, Pete Fenlon, Coleman Charlton

Graphisches Design: Pete Fenlon, Morgan Dontanville

Produktion: Pete Fenlon, Coleman Charlton

Deutsche Version: Henning Kröpke, Ulrich Blennemann

Deutsches Layout: Lin Lütke-Glanemann

Dank an: Peter Bromley, Dan Decker, Morgan Dontanville, Susan Hepler,
 Nick Johnson, Ron Magin, John McBrady, Kim McBrady,
 Marty McDonnell, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai,
 Guido Teuber, Roger Whitney, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Testspieler: Chris Boote, Simon Bracegirdle, Chris Dearlove, Richard
 Dewsbury, Jerry Elsmore, Martin Hair, James Hamilton, Jim Jewell,
 Ed Kubiak, Thomas McGreevy, Don Oddy, Andy Ogden, Nik Olah,
 Stewart Pilling, Richard Spilsbury, Tom Pellitieri, John Stroh, Dale Yu,
 die Spieler der Toledo and Ann Arbor Gaming Groups, die Spieler beim
 Stabcon, beim Midcon, beim Baycon, bei Beer and Pretzels und bei
 Beyond Monopoly.

Copyright © 2009 Mayfair Games, Inc. und Martin Wallace.
 „Steam“ und die Marke „Real Steam Brand“ sind Markenzeichen
 im Besitz von Mayfair Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

ÜBERSICHT DER KOSTEN

Kosten der Streckenplättchen:

| | |
|--|-------|
| Für jede Gleiskante des Plättchens | +\$1 |
| Für ein Stadtsymbol auf dem Feld | +\$1 |
| Für einen Fluss auf dem Feld | +\$1* |
| Für einen Hügel auf dem Feld | +\$2* |

Kosten für Wahrennachschub\$2♦

Kosten für Lokomotivreichweite\$4 + neue Reichweite♦

Kosten für Urbanisierung6♦

* Nicht bei Aufwertung/Änderung der Streckenführung

♦ Nur im Grundspiel. Im Expertenspiel durch Versteigerungen ersetzt.

Sollte Spielmaterial fehlen oder beschädigt sein,
 bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich an uns.
 Phalanx Games b.v., Attn.: Customer Service, Postbus 60230,
 1320 AG Almere, Niederlande
 E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl