

FIRST TO TRAIN

Nürnberg

Im zweiten Drittel des 19. Jahrhunderts begann eine rasante Entwicklung des Schienen gebundenen Transports. Weltweit wuchs das Schienennetz und Dampflokomotiven beschleunigten die Entwicklung.

Vor 175 Jahren, am 7. Dezember 1835, wurde die erste deutsche Eisenbahnstrecke mit Dampfkraft für den Personen- und Güterverkehr zwischen Nürnberg und Fürth eröffnet. 13 Jahre später begann auch in England im Gebiet Wensleydale der Warentransport auf Schienen.

First Train to Nürnberg ist eine Neuauflage von Last Train to Wensleydale. Die Spieler übernehmen die Rolle eines Eisenbahnmäzens mit den Investitionen hunderter lokaler Landbesitzer im Rücken.

Ihr Ziel ist es, Strecken zu bauen und durch den Transport von Passagieren und Waren Profit zu erwirtschaften. Aber Geld öffnet nicht alle Türen. Einige Landbesitzer haben Einwände gegen die Pläne und nur mittels Einfluss auf die Regierung wird es möglich, auf deren Land zu bauen.

Die Firma ist viel zu klein, um eigene Fabriken zu unterhalten, also müssen Kontakte zu den großen Betreibern helfen, gebrauchte Lokomotiven und Waggons zu erwerben. Außerdem sind gute Kontakte zu den beiden großen Gesellschaften rund um die zentralen Orte von großer Bedeutung. Ohne Einfluss auf diese Gebiete kann weder ein Streckennetz aufgebaut noch der Verkauf unprofitabler Strecken ermöglicht werden.

Mit First Train to Nürnberg können nun auch zwei Spieler in den vollen Genuss dieses besonderen Eisenbahnspiels kommen. Auf dem neuen Spielplan werden statt Käse und Stein nun Bier und Post sowie weiterhin auch Passagiere transportiert. Für den Transport der Passagiere gibt es nun aber eine neue Herausforderung: Für mehr Geld reisen sie in Erste-Klasse-Waggons und bringen damit mehr Siegpunkte ein. Außerdem kann die erstmalige Verbindung von Nürnberg und Fürth den Spielern eventuell entscheidende Siegpunkte einbringen.

Weiterhin ist auf der Rückseite des Spielplans das originale Last Train to Wensleydale spielbar. Je nach Spielerzahl und Spielplanseite kann man sich somit vielfältigen und abwechslungsreichen Herausforderungen stellen.

SPIELMATERIAL

 5 weiße Einflussmarker  5 braune Einflussmarker  5 rote Einflussmarker  5 grüne Einflussmarker

 3 Lokomotiven pro Spieler  15 Investitionssteine pro Spieler  9 Spielermarker pro Spieler

 15 Streckenteile pro Spieler  35 rote Streckenteile  35 grüne Streckenteile

 25 Landbesitzer (weiß)  25 rote Passagiere  25 grüne Passagiere

 60 weiße Stein-/Bierwürfel  60 gelbe Käse-/Postwürfel  1 Rundenmarker

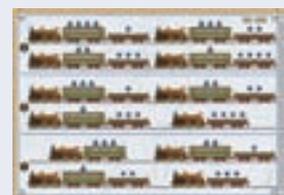
1 beidseitig bedruckter Spielplan



2 beidseitig bedruckte Tableaus:
Anzeigentableau



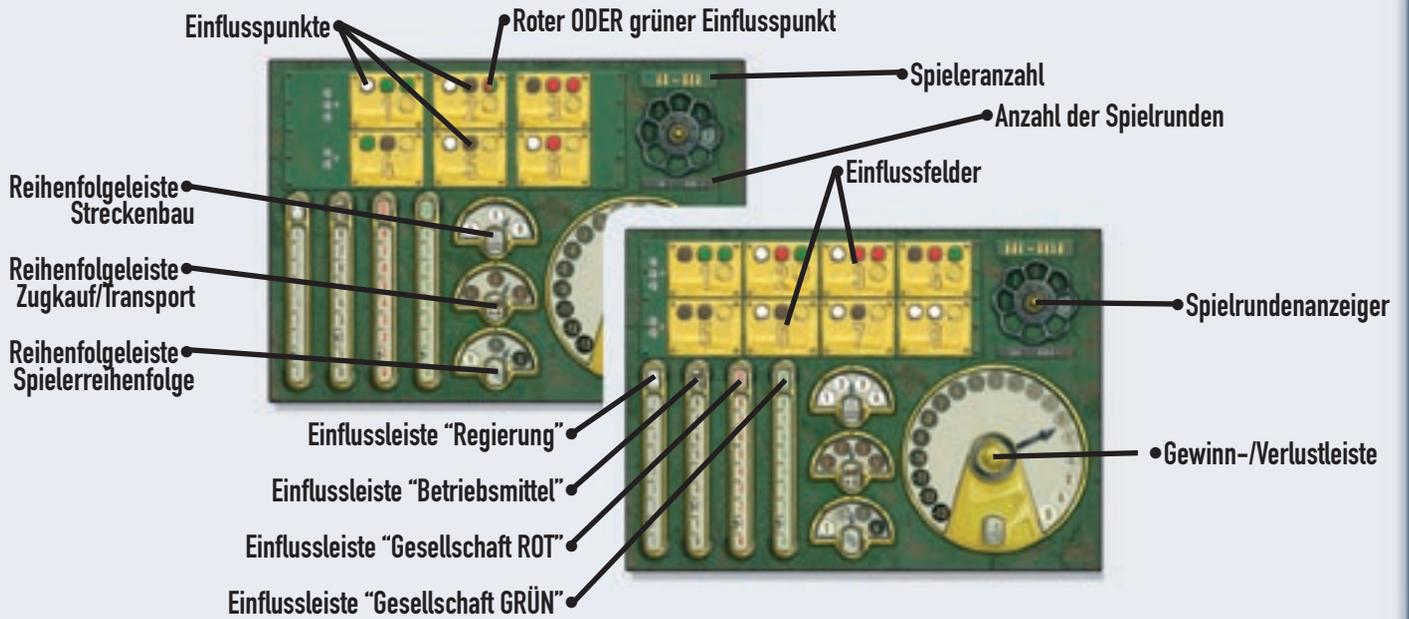
Eisenbahntableau



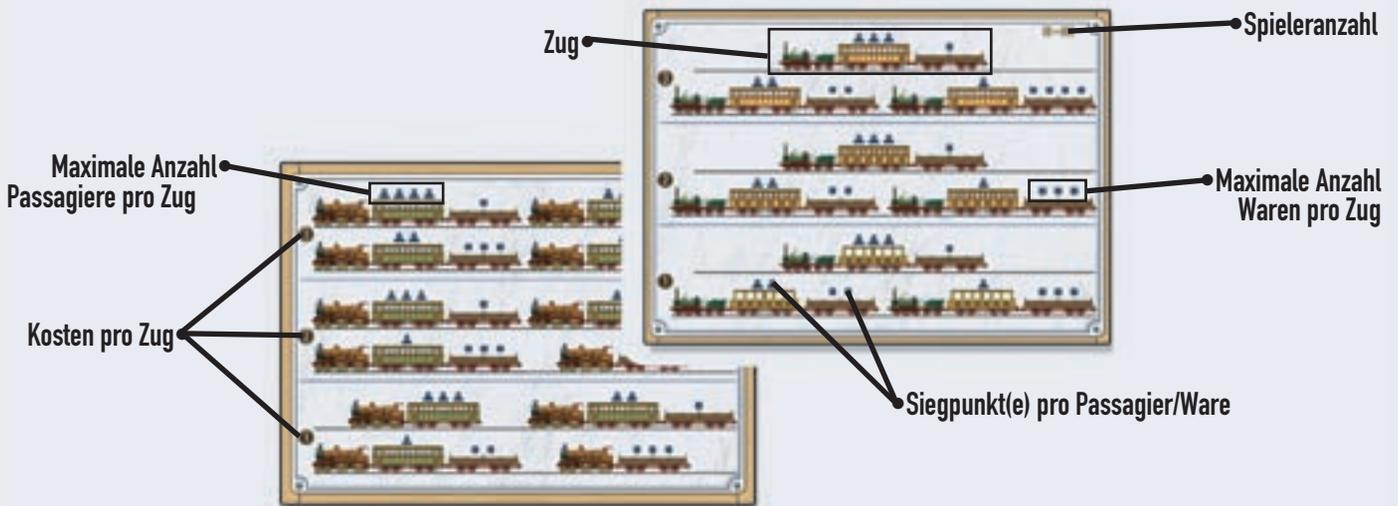
1 Stoffbeutel



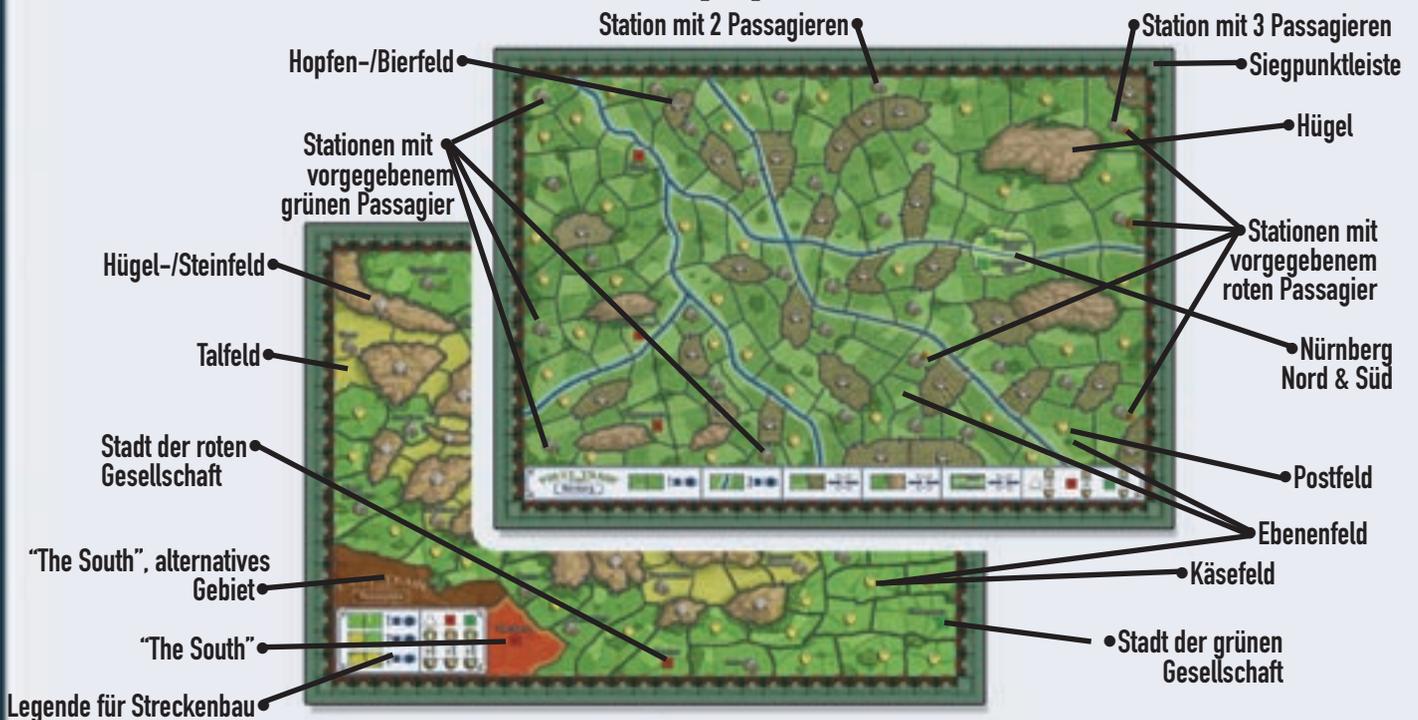
Anzeigentableau



Eisenbahntableau



Spielplan



In dieser Regel ist der Spielablauf detailliert beschrieben. Der Spielaufbau und eine Kurzregel für einen schnellen Start ins Spiel befinden sich auf dem Beiblatt.

SPIELABLAUF

First Train to Nürnberg/Last Train to Wensleydale geht je nach Spieleranzahl und Wahl der Anzeigentableuseite über vier oder fünf Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen; jede Phase muss komplett beendet sein, bevor die nächste Phase beginnt.

1. Investitionssteine
2. Einflusspunkte
3. Versteigerung von Einflusspunkten
4. Anpassung der Reihenfolgeleisten Streckenbau & Zugkauf/Transport
5. Streckenbau
6. Kauf von Zügen und Transport von Passagieren/Waren
7. Siegpunkte und Gewinn/Verlust
8. Anpassung der Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge
9. Übernahmen
10. Rundenende

PHASE 1: INVESTITIONSTEINE

Jeder Investitionsstein stellt eine große Kapitalmenge dar. Dieses Kapital stammt aus den Zuwendungen örtlicher Landbesitzer und Geschäftsleute, die einen Vorteil darin sehen, an das nationale Eisenbahnnetz angeschlossen zu werden.

Jeder Spieler nimmt bis zu 12 Investitionssteine seiner Spielfarbe aus dem Vorrat. Falls dort nur noch weniger als 12 Steine liegen, nimmt er den gesamten Rest. Da die Spieler ihre nicht eingesetzten Investitionssteine der abgeschlossenen Runde für die nächste behalten dürfen, hat jeder Spieler maximal 15 Investitionssteine pro Runde zur Verfügung.

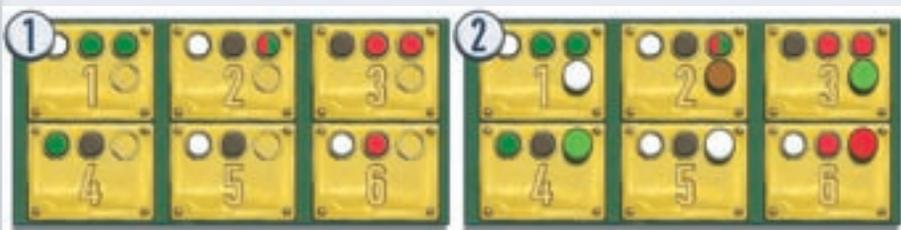
PHASE 2: EINFLUSSPUNKTE

Der Erfolg im Eisenbahngeschäft hängt in großem Maße von guten Verbindungen zu verschiedenen Firmen und Regierungsmitgliedern ab. Die Spieler nutzen ihre Verbindungen, um ihre Mitspieler auszustechen.

Einfluss(marker) gibt es in vier Farben. Man kann Einfluss auf die beiden großen Gesellschaften der Gegenden haben (rot und grün). Dieser Einfluss erlaubt es den Spielern, von deren wichtigsten Ortschaften ausgehend Streckenteile zu bauen und sie zu überzeugen, unprofitable Strecken zu übernehmen. Dann gibt es den Betriebsmitteleinfluss auf die verschiedenen Maschinenparks im Lande (braun). Da die Gesellschaften der Spieler viel zu klein sind, um fabrikneue Lokomotive und Waggons zu kaufen, benötigen sie diesen Einfluss, um gute Lokomotiven und anderes rollendes Material aus zweiter Hand zu erstehen. Schließlich gibt es noch den Regierungseinfluss (weiß), auf den man sich berufen kann, um sein Bauvorhaben gegen widerspenstige Landbesitzer durchzusetzen.

In dieser Spielphase wird festgelegt, welche Einflusspunkte die Spieler mit Hilfe ihrer Investitionssteine ersteigern können.

Bei Verwendung des Anzeigen-Tableaus für 3-4 Spieler kommen alle Einflussmarker in den Beutel, bei Nutzung des Anzeigen-Tableaus für 2-3 Spieler werden nur jeweils vier weiße und braune sowie zwei rote und grüne Einflussmarker in den Beutel gegeben. Auf zufällige Weise wird für jedes Einflussfeld ein Marker gezogen und zu den jeweils dort bereits vorgegebenen (aufgedruckten) Markern auf die Platzhalter gelegt.



1. Investitionssteine
2. Einflusspunkte
3. Versteigerung von Einflusspunkten
4. Anpassung der Reihenfolgeleisten Streckenbau & Zugkauf/Transport
5. Streckenbau
6. Kauf von Zügen und Transport von Passagieren/Waren
7. Siegpunkte und Gewinn/Verlust
8. Anpassung der Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge
9. Übernahmen
10. Rundenende

Jeder Spieler nimmt sich max. 12 Investitionssteine aus dem Vorrat.

Bei 3-4 Spielern alle Einflussmarker in den Beutel

Bei 2-3 Spielern 4 weiße und braune und zwei grüne und rote Einflussmarker in den Beutel

In jedes Einflussfeld wird ein zufällig aus dem Beutel gezogener Einflussmarker gelegt.

PHASE 3: VERSTEIGERUNG VON EINFLUSSPUNKTEN

Solange in Spielerreihenfolge bieten, bis jeder zwei Einflussfelder besetzt hat

Mindestgebot für die oberen Einflussfelder:

3 Investitionssteine

Mindestgebot für die unteren Einflussfelder:

2 Investitionssteine

Zum Überbieten müssen immer mehr Investitionssteine platziert werden als bislang in diesem Einflussfeld liegen.

Einflusspunkte der Einflussfelder der Reihe nach dem jeweiligen Meistbietenden auf den Einflussleisten gut schreiben

Hinweis zum zweifarbigen aufgedruckten Einflussmarker im Einflussfeld 2 des Anzeigentableaus für 2-3 Spieler: Der Spieler, der dieses Einflussfeld ersteigert, darf wählen, ob er einen Einflusspunkt der roten oder der grünen Gesellschaft will.

Beispiel:

In Schritt 2 überbietet Spieler orange mit drei Investitionssteinen Spieler lila, der schlussendlich Einflussfeld 6 mit zwei Investitionssteinen ersteigert. Nun werden die Einflussleisten angepasst.

Beispielhaft für Spieler blau (Ausgangssituation ist die Startaufstellung):

Er erhält einen weißen Einflusspunkt, drei Einflusspunkte für die grüne Gesellschaft (er entscheidet sich beim grünen/roten Einflussmarker für grün) und zwei braune Einflusspunkte. Da die Einflussfelder der Reihe nach ausgewertet werden und Spieler orange erst über Einflussfeld 5 seinen zweiten braunen Einflusspunkt erhält, befindet sich die blau Spielermarke in diesem Stapel unter orange.

Die Spieler bieten nun um die verfügbaren Einflusspunkte. Die Bietreihenfolge richtet sich nach der Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge. Wer an der Reihe ist, muss ein Gebot abgeben, außer er hat bereits zwei Gebote ausliegen. Die Gebote werden so lange fortgesetzt, bis alle Spieler zwei Gebote in den Einflussfeldern liegen haben. Ein Spieler gibt ein Gebot ab, indem er mindestens 2 bzw. 3 seiner Investitionssteine in eines der Einflussfelder setzt. Falls dort bereits Investitionssteine eines anderen Spielers liegen, muss der Spieler mit seinem Gebot das vorhandene Gebot übertreffen, d. h. dort mehr Investitionssteine platzieren als der andere Spieler dort Steine liegen hat. Der überbotene Spieler erhält dann seine Investitionssteine zurück. Niemand kann sich selbst überbieten.

Das Mindestgebot beträgt für jedes Einflussfeld der oberen Reihe drei Investitionssteine, für jedes Feld der unteren Reihe zwei Steine.

Falls ein Spieler bereits zwei Gebote ausliegen hat, wird er übersprungen und der nächste Spieler der Reihenfolgeleiste mit bislang nur einem ausliegenden Gebot kommt an die Reihe. Wird ein Spieler überboten, so gibt er das nächste Mal, wenn er an der Reihe ist, wieder ein Gebot ab.

Sobald alle Spieler zwei Gebote ausliegen haben (oder im Ausnahmefall ein Spieler mit nur einem Gebot nicht ausreichend Investitionssteine für ein zweites Gebot besitzt), endet die Versteigerung.

Die Einflusspunkte werden nun auf den entsprechenden Leisten des Anzeigentableaus angepasst. Die Reihenfolge, in der dies geschieht, ist wichtig: Die Einflussfelder sind von eins bis acht (bei 3-4 Spielern) bzw. eins bis sechs (bei 2-3 Spielern) nummeriert. Diese Nummerierung gibt die Reihenfolge vor, in der die Einflusspunkte den Spielern gut geschrieben werden. Wer also die Einflusspunkte aus Feld eins gewonnen hat, passt entsprechend zuerst seine Einflusspunkte an, dann folgt der Spieler, der die Einflusspunkte aus Feld zwei gewonnen hat usw.

Die Spieler setzen ihre Spielermarker um die ersteigerte Anzahl an Einflusspunkten auf den jeweiligen Einflussleisten vorwärts. Da es oft vorkommt, dass mehrere Spieler den gleichen Einfluss auf einer Leiste haben, müssen die Spielermarker gestapelt werden. Wenn ein Spielermarker auf ein Feld gesetzt wird, auf dem bereits ein oder mehrere Spielermarker liegen, wird dieser oben auf die anderen Marker gelegt. (Es ist sehr wichtig, diese Stapelreihenfolge einzuhalten!) Falls der Marker eines Spielers das letzte Feld einer Einflussleiste erreicht, kann der Spieler nicht noch mehr Einflusspunkte dieser Sorte hinzugewinnen. Wenn der Marker eines Spielers bereits das letzte Feld einer Einflussleiste erreicht hat und weitere Punkte hinzugewinnen würde, wird sein Marker dann aber oben auf den Stapel gelegt. Die Einflussleisten geben somit auch ein Limit vor, wie viele Einflusspunkte jeder Spieler überhaupt erhalten kann.

Die gebotenen Investitionssteine kommen in den Vorrat zurück.



PHASE 4: ANPASSUNG DER REIHENFOLGELEISTEN
STRECKENBAU & ZUGKAUF/TRANSPORT

Nun werden die Reihenfolgen für den Streckenbau und den Zugkauf/Transport angepasst.

Die Spielreihenfolge für den Streckenbau richtet sich nach der Anzahl der Regierungseinflusspunkte (weiße Leiste) der Spieler. Der Spieler mit den meisten Regierungseinflusspunkten nimmt den ersten Platz auf der Reihenfolgeleiste Streckenbau ein, der mit den zweit meisten Punkten den zweiten Platz usw.

Die Spielreihenfolge für den Kauf von Zügen sowie den Waren- und Passagiertransport richtet sich nach der Anzahl der Betriebsmitteleinflusspunkte (braune Leiste) der Spieler. Der Spieler mit den meisten Betriebsmitteleinflusspunkten nimmt den ersten Platz auf der Reihenfolgeleiste Zugkauf/Transport ein, der mit den zweit meisten Punkten den zweiten Platz usw.

Bei Punktegleichstand auf einer der Einflussleisten hat immer der Spieler Vorrang, dessen Marker im Stapel weiter oben liegt.



PHASE 5: STRECKENBAU

In dieser Phase haben alle Spieler Gelegenheit, eine Strecke zu bauen. Eine Streck ist eine von einem Ausgangspunkt in eine Richtung weitergehende, ununterbrochene Kette von Streckenteilen ohne Abzweigung (obwohl durch den Anschluss an bereits aus vorherigen Runden vorhandene Strecken durchaus Abzweigungen entstehen können). Jedes einzelne Streckenteil muss so gebaut werden, dass es quer auf der Grenze zwischen zwei Gebieten liegt. Über jede Grenze zwischen zwei Gebieten kann immer nur eine Strecke gebaut werden.

Die Spielreihenfolge dieser Phase ist durch die Reihenfolgeleiste Streckenbau festgelegt. Wer an der Reihe ist, kann eine Strecke bauen, die aus beliebig vielen Streckenteilen besteht (minimal 0, maximal 15). Wenn der Spieler damit fertig ist, ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Nachdem alle Spieler Gelegenheit zum Streckenbau hatten, endet diese Phase und das Spiel geht mit Phase sechs weiter.

In der ersten Spielrunde muss jeder Spieler seine Strecke von einem Gebiet mit einer roten oder grünen Stadt aus bauen.

In den folgenden Runden kann jeder Spieler entweder von einem Gebiet mit einer roten oder grünen Stadt bzw. im weiteren Spielverlauf auch einer roten/grünen Station (s.u.) aus bauen oder von einem Gebiet aus, das er bereits mit einem (oder gar mehreren) eigenen Streckenteilen angeschlossen hat, wodurch Abzweigungen entstehen können.

Nach dem Streckenbau wird noch einmal überprüft, dass der gesamte gerade gebaute Streckenverlauf eine einzige fortlaufende Strecke bildet, die ohne Unterbrechung von einem einzigen Ausgangspunkt aus gebaut wurde. Das letzte gebaute Streckenteil muss nicht zwingend in einem Gebiet mit einer Station enden.

In Hügel-/Hopfengebieten dürfen keine Streckenteile gebaut werden (s.a. Legende auf dem Spielplan).

Aus dem „The South“ genannten Gebiet kann nur heraus gebaut werden, aber nie dort hinein. Die hellrote Ausdehnung von „The South“ entspricht dem Originalspielplan. Wer mehr Spielern die Option eröffnen möchte, in dieser Ecke des Spielplans aktiv zu werden, kann „The South“ mittels des dunkelroten Bereichs erweitern. Unverändert bleibt die Regel bestehen, dass aus „The South“ nur herausgebaut werden darf. Nürnberg Nord und Nürnberg Süd dürfen niemals mit einem Streckenteil verbunden werden. Über Flüsse kann wie über normale Grenzen zwischen zwei Gebieten gebaut werden.

Reihenfolgeleiste für Streckenbau und Zugkauf/Transport entsprechend der Einflussleisten neu anpassen

Bei Punktegleichstand ist der oben liegende Spieler zuerst an der Reihe.

Jeder darf eine unverzweigte Strecke von A nach B bauen.

In späteren Runden darf man von einer bestehenden Strecke eine neue unverzweigte Strecke abzweigen lassen.

Pro Grenze darf nur ein Streckenteil liegen.





Stationen, die im Laufe des Spiels an das rote bzw. grüne Schienennetz angeschlossen werden, gehören dann zu dieser Gesellschaft. Will ein Spieler eine solche Station an sein Schienennetz anschließen oder von solch einer Station aus eine neue Strecke beginnen, muss er einen Einflusspunkt der entsprechenden Gesellschaft abgeben.



Beispiel:

Spieler orange muss einen grünen Einflusspunkt (seine Strecke beginnt in Nürnberg Süd, einer grünen Stadt) und zwei weiße Einflusspunkte abgeben (da zwei Landbesitzer überzeugt werden müssen). In einer späteren Runde kann er von seinem Streckennetz abzweigen (sogar Schlaufenbildungen sind möglich).

Werden Nürnberg und Fürth erstmalig verbunden, bekommt jeder daran beteiligte Spieler für seine beigesteuerten Streckenteile je einen Siegpunkt.

Beispiel:

Nürnberg und Fürth sind verbunden. Daran beteiligt sind Spieler orange (ausgehend von Nürnberg Süd – kürzere Verbindung), Spieler blau und Spieler lila (durch Aufgabelung). Orange erhält 5, blau 3 und lila 6 Siegpunkte; die rote Gesellschaft erhält keine Siegpunkte.

Wer ein Streckenteil in ein Gebiet mit einer roten oder grünen Stadt/Station hinein- oder aus solch einem Gebiet herausbaut, muss zusätzlich zu den normalen Baukosten auch einen dieser Gesellschaft entsprechenden Einflusspunkt zahlen. Wer in demselben Spielzug in solch ein Gebiet hinein und sofort wieder dort heraus baut, zahlt aber trotzdem nur einen Einflusspunkt.

Es gibt von Spielbeginn an zwei Gesellschaften - die rote und die grüne. Sobald ein oder mehrere Streckenteile eines Spielers an das Schienennetz einer der beiden großen Gesellschaften verkauft wird (s. Phase 9 Übernahmen), werden alle darüber angeschlossenen und bislang neutralen Stationen Teil des Schienennetzes der roten oder grünen Gesellschaft. Spieler dürfen zukünftig unter Abgabe eines entsprechenden Einflusspunkts auch aus solchen Gebieten ihren Streckenbau starten bzw. diese an ihr Streckennetz anschließen.

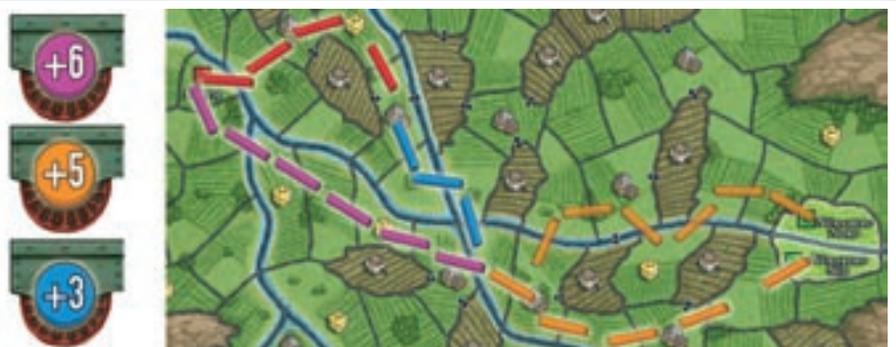
Eine Stadt/Station kann sogar dadurch an beide Gesellschaften angeschlossen werden. In solch einem Fall muss ein Spieler, der in ein Gebiet mit einer zu beiden Gesellschaften gehörigen Stadt/Station hinein oder heraus baut, einen roten UND einen grünen Einflusspunkt zahlen.

Falls es in dem Gebiet, in das ein Spieler hinein bauen will, einen oder mehrere Landbesitzer gibt, muss der Spieler für jeden dieser Landbesitzer einen weißen Regierungseinflusspunkt zahlen.

Anschließend werden alle Landbesitzer aus dem Gebiet entfernt und zurück in die Spielschachtel gelegt.



Wird auf dem Nürnbergspielplan gespielt, besteht die Möglichkeit, Sondersiegpunkte zu erzielen. Werden durch das Legen von einem oder mehreren Streckenteilen die beiden Städte Nürnberg und Fürth zum ersten Mal mit einem durchgehenden Streckennetz verbunden, erhalten alle daran beteiligten Spieler sofort für jedes eigene Streckenteil, das zu dieser Verbindung gehört, einen Siegpunkt (Falls ein Teil der Verbindung zum Schienennetz der roten und/oder grünen Gesellschaft gehört, erhält für diesen Bereich niemand Siegpunkte.) Es wird immer die kürzeste Verbindung eines Spielers zur Wertung herangezogen (Schlaufenbildungen werden also nicht berücksichtigt). Sollte es vorkommen, dass sich diese Verbindung aufgabelt, bekommen alle beteiligten Spieler sämtlicher Teilstrecken Siegpunkte auf der Siegpunkt-leiste gut geschrieben.



Im Anschluss an seinen Streckenbau muss jeder Spieler sofort seine Baukosten bezahlen. Zur Berechnung der Baukosten wird der Begriff „Baupunkte“ benutzt.

Die Kosten für ein Streckenteil zwischen zwei Ebenengebieten betragen einen Baupunkt. Die Kosten für ein Streckenteil zwischen einem Ebenengebiet und einem Talgebiet bzw. zwischen zwei Talgebieten betragen zwei Baupunkte (nur auf der Spielplanseite Wensleydale).

Die Kosten für ein Streckenteil, das über einen Fluss gelegt wird, betragen ebenfalls zwei Baupunkte (nur auf der Spielplanseite Nürnberg). (s.a. Legenden auf den beiden Spielplänen)

Den Gesamtbetrag muss der Spieler mit Investitionssteinen und Einflusspunkten bezahlen. Jeder Investitionsstein ist einen Baupunkt wert, jeder Einflusspunkte ebenso. Zuerst und so lange man solche besitzt muss immer mit Investitionssteinen bezahlt werden, bevor dafür Einflusspunkte benutzt werden dürfen. Wenn der Spieler mit Einflusspunkten zahlt steht es ihm frei, welche Sorte Einflusspunkte er dafür nutzt; er kann auch verschiedene nutzen. In jedem Falle muss er darauf achten, seinen Punktstand auf allen betroffenen Einflussleisten entsprechend anzupassen.



Baukosten zunächst mit Investitionssteinen bezahlen; fehlen Investitionssteine: 1:1 Tausch gegen Einflusspunkte möglich

PHASE 6: KAUF VON ZÜGEN UND TRANSPORT VON PASSAGIEREN UND WAREN

Wie bei allen guten Eisenbahnspielen kommt irgendwann unweigerlich der Zeitpunkt, an dem Transporte getätigt werden müssen. Es gibt zwei Warensorten:

	Wensleydale Spielplan	Nürnberg Spielplan
Weißer Würfel	Stein	Bier
Gelber Würfel	Käse	Post

Es gibt ebenfalls zwei Arten von Passagieren: rote, die zu Stationen der roten Gesellschaft, und grüne, die zu Stationen der grünen Gesellschaft gelangen wollen. Damit ein Spieler aber überhaupt Passagiere und Waren befördern kann, muss er natürlich Züge kaufen. Die Firmen der Spieler sind aber viel zu klein, um fabrikneue Züge kaufen geschweige denn bauen zu können. Also müssen sie sich auf dem Gebrauchtmärkte bedienen. Dafür müssen sie Betriebsmitteleinflusspunkte verwenden, die ihren Einfluss auf die großen Maschinenbauunternehmen darstellen.

Die Spielreihenfolge dieser Phase ist durch die Reihenfolge der Zugkauf/Transport festgelegt (s. Phase vier).

Wer in dieser Phase an der Reihe ist, hat die Auswahl aus einer der folgenden Aktionen:

- einen Zug zu kaufen
- einen Transport durchführen (entweder ein Passagier oder eine Ware)
- passen (Der Spieler kann dann in dieser Phase aber keine weiteren Zugkäufe oder Transporte durchführen.)

Zum Transport von Passagieren und Waren muss zunächst mindestens ein Zug gegen Zahlung entsprechender Betriebsmittelpunkte gekauft werden.

Nachdem alle Spieler Gelegenheit hatten, eine Aktion durchzuführen, wird der Vorgang so oft wiederholt, bis jeder Spieler so viele Aktionen ausgeführt hat, wie er möchte bzw. kann. Ein Spieler kann z. B. einen Zug kaufen, dann Passagiere und Waren befördern, dann einen weiteren Zug kaufen, erneut Passagiere und Waren befördern usw. Dadurch kann jeder Spieler auf jeden Fall so viele Passagiere und Waren transportieren, wie er kann und möchte. Die sechste Phase endet erst, nachdem alle Spieler gepasst haben.

Entweder Zug kaufen oder Passagier/Ware transportieren





Zugkauf:

Entsprechend der Zugkosten die Punkte der Betriebsmitteleinflusspunkte anpassen

Pro Spieler max. ein Zug pro Preisstufe, jeder Zug kann nur von einem Spieler gekauft werden

Fehlende Betriebsmittelpunkte: 1:3 gegen Investitionssteine und/oder Einflusspunkte tauschen

Ein Zug transportiert maximal die vorgegebene Menge an Passagieren und Waren.

Stein- und Bierwürfel können nur von angrenzenden Stationen abtransportiert werden.

Käse- und Postwürfel und Passagiere können durch Bau in das Gebiet direkt abtransportiert werden.

Passagiere müssen über das eigene Schienennetz zu einer Station der entsprechenden Gesellschaft gebracht werden.

Die zum Verkauf stehenden Züge sind in sechs Reihen angeordnet und in 3 Preisstufen unterteilt. Jeder Zug der beiden obersten Reihen kostet drei, jeder Zug der beiden mittleren Reihen zwei und jeder Zug der beiden unteren Reihen einen Betriebsmitteleinflusspunkt. Wer einen Zug kauft, reduziert seine Betriebsmitteleinflusspunkte entsprechend der Preisstufe und setzt eine seiner Lokomotiven auf den gekauften Zug.

Alle Züge stehen gleichzeitig zum Verkauf, es muss keine bestimmte Reihenfolge beachtet werden.

Jeder Spieler kann insgesamt bis zu drei Züge kaufen, aber nur einen pro Aktion und auch nur einen pro Preisstufestufe.

Jeder Zug kann nur von einem Spieler gekauft werden, also kann auf jedem Zug nur eine Lokomotive stehen.

Da der Zugkauf ein grundlegendes Spielelement ist, können die Spieler drei beliebige „Punkte“ für einen Betriebsmitteleinflusspunkt eintauschen, aber nur dann, wenn sie diesen brauchen, um einen Zug zu kaufen. Einflusspunkte und Investitionssteine können in beliebiger Mischung für einen Betriebsmitteleinflusspunkt eingetauscht werden. Beim Zugkauf können die Spieler auf diese Weise auch mehrere Betriebsmitteleinflusspunkte eintauschen, aber nie mehr, als sie für ihren aktuellen Zugkauf benötigen (Das Eintauschen von Betriebsmitteleinflusspunkten auf „Vorrat“ ist unzulässig.).

Wer mindestens einen Zug besitzt, kann damit Waren und Passagiere transportieren. Ein Zug besteht normalerweise aus einer Lokomotive und einem Personen- und einem Güterwaggon und bietet so Raum für Passagiere und Waren. In einigen Fällen (nur auf der Zugtableauseite für 3-4 Spieler) gibt es aber auch nur einen Personen- oder nur einen Güterwaggon. Pro Aktion kann ein Spieler entweder eine Ware oder einen Passagier befördern.

Wer einen Passagier oder eine Ware transportiert, nimmt den Spielstein vom Spielplan und legt ihn auf einen noch freien Platz einer seiner Züge. Stein/Bier und Käse/Post müssen in einen Güterwaggon gesetzt werden, Passagiere in einen Personenwaggon.

Anders als bei anderen Eisenbahnspielen werden Steine/Bier und Käse/Post nicht tatsächlich zu einem bestimmten Ziel gebracht. Stattdessen werden die Züge nur mit den Waren beladen und dann wird angenommen, dass sie über das Streckennetz des Zugbesitzers ausgeliefert werden. Um also Waren zu transportieren, müssen die Spieler einfach nur ihre Strecken in die entsprechenden Gebiete bauen:

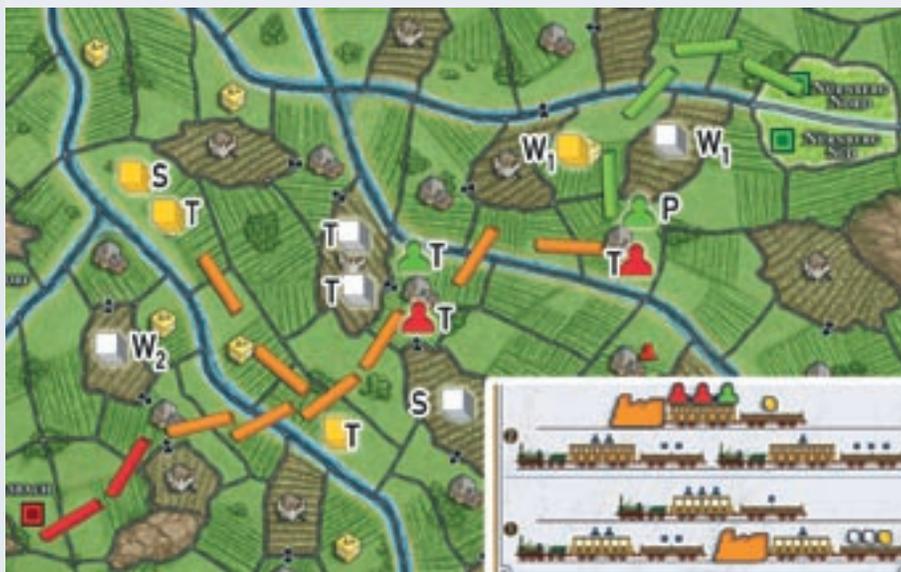
- Stein-/Bierwürfel können nur transportiert werden, wenn die Strecke eines Spielers in oder durch eine Station führt, die in einem zu dem Hügel mit Steinwürfel(n) / Hopfenfeld mit Bierwürfel(n) benachbarten Gebiet liegt (Pfeile dienen der Orientierung über welche Stationen welche Stein/Bierwürfel abtransportiert werden können). Man muss sich vorstellen, dass die vielen Steine, die der Steinwürfel darstellt, vom Steinbruch auf dem Hügel zur Station gebracht bzw. der Hopfen, den die Bierwürfel darstellen, geerntet und verarbeitet in Bierfässern zur Station gebracht und dort verladen werden. Stein-/Bierwürfel können nicht in eine zu einer der beiden Gesellschaften gehörende Station (rot oder grün) gebracht und dann verladen werden. Falls alle möglichen Stationen, in die ein Stein-/Bierwürfel gebracht werden kann, bereits einer der beiden Gesellschaften angehören, wird der Stein-/Bierwürfel vom Spielplan genommen.

- Käse-/Postwürfel können transportiert werden, wenn die Strecke eines Spielers in oder durch das Gebiet gebaut ist, in dem der Würfel liegt. Käse/Post kann nicht aus einem Gebiet heraus transportiert werden, in dem es eine oder mehrere Strecken der roten und/oder grünen Gesellschaft gibt. In solchen Fällen werden diese Käse-/Postwürfel vom Spielplan genommen.

Passagiere hingegen werden zu bestimmten Zielen gebracht. Ein Passagier kann befördert werden, wenn die Strecke eines Spielers in oder durch das Gebiet mit dem Passagier gebaut ist und der Spieler nachweisen kann, dass der Passagier über eine ununterbrochene eigene Strecke zu einer Station der gewünschten Gesellschaft (gleiche Farbe wie der Passagier) gebracht werden kann. Ein Passagier, der sich be-



rechts in einer gleichfarbigen Station befindet kann nicht mehr transportiert werden (beispielsweise kann ein grüner Passagier nicht von einer grünen Station aus transportiert werden). In solchen Fällen wird der Passagier vom Spielplan genommen.



Niemand ist gezwungen, ein insgesamt zusammenhängendes Streckennetz zu bauen, also können die Spieler auch mehrere separate Netzwerke haben. Die Spieler können Waren und Passagiere von allen ihren Strecken transportieren, nicht nur von der in der aktuellen Runde gebauten. Die von einem Spieler gekauften Züge fahren praktisch auf allen seinen Strecken, nicht nur auf der in der aktuellen Runde gebauten. Sehr oft wird es gar keine Konkurrenten für den Transport bestimmter Waren oder Passagiere geben. Wenn feststeht, dass niemand mehr Züge kaufen will und dass es keine Waren oder Passagiere mehr gibt, die von mehr als einem Spieler transportiert werden könnten, sollten die Spieler einfach gleichzeitig alle Waren und Passagiere einladen, die sie regelkonform transportieren können und wollen. Das beschleunigt das Spiel und vermeidet unnötige Wartezeit.

PHASE 7: SIEGPUNKTE UND GEWINN/VERLUST

In dieser Phase berechnen die Spieler ihre Siegpunkte und ihre Gewinne und Verluste aus dieser Spielrunde.

SIEGPUNKTE:

Die Siegpunkte berechnen sich aus den transportierten Passagieren und Waren. Spielt man auf dem Zugtableau für 3-4 Spieler, so ist jeder Passagier und jede Ware ein Siegpunkt wert. Um diese Gesamtsumme wird der Spielermarker des Spielers auf der Siegpunkteleiste weiterbewegt.

Nutzt man die Seite des Zugtableaus für 2-3 Spieler, erhält man für die Waren ebenfalls jeweils einen Siegpunkt. Die Passagiere bringen nun aber je nach Klasse, in der sie befördert werden, unterschiedlich Siegpunkte ein. Mit Passagieren der ersten Klasse, die in Zügen für drei Betriebsmittelpunkte transportiert werden, erwirtschaftet man drei Siegpunkte; Passagiere der zweiten Klasse, die in Zügen für zwei Betriebsmittelpunkte befördert werden, bringen zwei Siegpunkte ein. Und Passagiere der dritten Klasse, die in den günstigsten Zügen, die nur einen Betriebsmittelpunkt kosten, transportiert werden, bringen nur einen Siegpunkt ein. Zum einfachen Merken: Jeder Passagier bringt so viele Siegpunkte ein wie der Zug, in dem er befördert wird, Betriebsmittelpunkte kostet (s.a. Beschriftung am Eisenbahntableau). Auch hier wird die Summe der erhaltenen Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste abgetragen.

Beispiel:

In neun Aktionen hat Spieler orange zwei Züge gekauft und sieben Passagiere/Waren T transportiert.

P: Dieser grüne Passagier kann nicht mehr transportiert werden, da er in einer grünen Station steht.

W1: Der Post- und der Hopfenwürfel können ebenfalls nicht mehr transportiert werden, da die grüne Gesellschaft in diesem (angrenzenden) Gebieten aktiv ist.

W2: Über die von Spieler orange angeschlossene Stadt kann der Bierwürfel ebenfalls nicht mehr abtransportiert werden, da diese Station der roten Gesellschaft gehört. Er kann aber über die nördlich gelegene Station noch abtransportiert werden, wenn diese von einem Spieler an sein Streckennetz angeschlossen wird.

S: Ein Post- und ein Bierwürfel bleiben auf dem Spielplan liegen und können in einer späteren Runde abtransportiert werden.

Siegpunkte: Waren immer 1 Siegpunkt; Passagiere je nach Zugtableau 1-3 Siegpunkte.



GEWINN UND VERLUST:

Gewinn und Verlust:

Passagiere und Käse-/Postwürfel:
+1 Geldeinheit

Stein-/Bierwürfel:
+2 Geldeinheiten

jedes eigene Streckenteil auf dem Spielplan:
-1 Geldeinheit

Beispiel:

Spieler orange bekommt für seine drei transportierten Passagiere sechs und für die vier Waren vier Siegpunkte.

Die drei Passagiere und die zwei Postwürfel bringen je eine und die beiden Bierwürfel je zwei Geldeinheiten ein. Die Kosten des orange farbigen Schienennetzes belaufen sich auf acht Geldeinheiten. In der Summe wandert der orange Spielermarker um ein Feld auf der Gewinn-/Verlustleiste weiter.

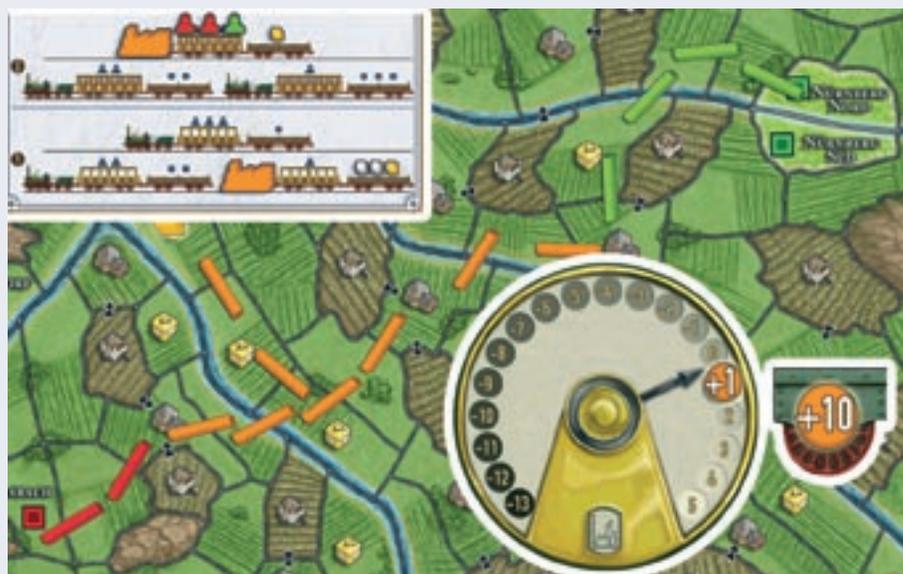
Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge wird entsprechend dem neuen Stand auf der Gewinn-/Verlustleiste angepasst

Jeder Spieler darf eine unverzweigte Strecke an eine Gesellschaft verkaufen; für je 2 Streckenteile muss 1 entsprechender Einflusspunkt abgegeben werden.

Der Gewinn jedes Spielers berechnet sich durch die Einnahmen aus dem Transport von Waren und Passagieren abzüglich der Kosten für das eigene Streckennetz.

Jeder transportierte Stein-/Bierwürfel ist zwei Geldeinheiten wert, jeder Käse-/Postwürfel und jeder Passagier (rot oder grün) eine Geldeinheit. Jeder Spieler addiert die Geldeinheiten seiner gesamten Transporte dieser Runde. Davon zieht er für jedes seiner eigenen Streckenteile auf dem gesamten Spielplan eine Geldeinheit ab. Entsprechend ihres jeweiligen Gewinns oder Verlustes dieser Runde (Transporte - Streckenteile) aktualisieren die Spieler dann die Position ihrer Marker auf der Gewinn- /Verlustleiste. Dabei ist es wichtig darauf zu achten, dass dies gemäß dem aktuellen Stand der Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge geschieht, weil Marker auf gleicher Position übereinander gestapelt werden. Wenn die Gesamtbilanz eines Spielers Null beträgt, bleibt sein Marker an gleicher Position, wird aber zuoberst auf den Stapel (falls dort vorhanden) gesetzt.

Ein Spieler kann auf der Leiste nie mehr als insgesamt fünf Geldeinheiten Gewinn und nie mehr als 13 Geldeinheiten Verlust haben.



Nachdem alle Spieler ihre Gewinne und Verluste berechnet und auf der Gewinn-/Verlustleiste entsprechend markiert haben, entfernen sie alle Waren und Passagiere aus ihren Zügen und legen sie vor sich ab, da sie zum Schluss des Spieles nochmals Siegpunkte bringen können. Anschließend nehmen die Spieler auch ihre Lokomotiven von den Zügen zurück in ihren Vorrat.

PHASE 8: ANPASSUNG DER REIHENFOLGELEISTE SPIELERREIHENFOLGE

Entsprechend der Platzierung auf der Gewinn- /Verlustleiste wird nun die Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge aktualisiert. Der Spieler mit den meisten Punkten (wenigsten Minuspunkten) auf der Gewinn-/Verlustleiste wird Startspieler, der mit den zweit meisten zweiter usw. Bei Gleichstand hat der Spieler Vorrang, dessen Marker weiter oben im Stapel liegt. Die Spieler arrangieren ihre Marker auf der Spielerreihenfolgeleiste entsprechend.

PHASE 9: ÜBERNAHMEN

Bei der Gründung ihrer Eisenbahnlinien haben die Spieler etwas übertrieben, als sie ihre leichtgläubigen Investoren von den möglichen Profiten vorschwärmten. Die Wirklichkeit sieht anders aus - für eine kleine Eisenbahnlinie ist es sehr schwierig, Gewinne zu erwirtschaften und bevor sich die Verluste zu hoch auf türmen, ist es die beste Option, unprofitable eigene Strecken an eine der beiden Gesellschaften abzustoßen, die in dieser Region ihr Streckennetz betreiben.

Gemäß der Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge kann jeder Spieler genau eine seiner Strecken entweder durch das Streckennetz der grünen oder roten Gesellschaft über-

nehmen lassen. Das kostet natürlich Einflusspunkte in der Farbe der Gesellschaft, welche die Strecke übernehmen soll.

Wer an der Reihe ist, überlegt zunächst, welche seiner Strecken bzw. welche Teilstrecke von welcher Gesellschaft übernommen werden soll. Für jeden Einflusspunkt der fraglichen Gesellschaft, den er abgibt, kann er bis zu zwei eigene Streckenteile durch solche der Gesellschaft ersetzen. Dabei sind aber folgende Einschränkungen zu beachten:

Die zu übernehmende Strecke muss eine einzige fortlaufende Strecke sein, die sich nicht verzweigt.

Das erste Streckenteil der Strecke muss entsprechend mit einer roten oder grünen Stadt/Station verbunden sein (Dies kann auch eine zuvor „neutrale“ Station sein, an die mittlerweile das rote oder grüne Schienennetz einer Gesellschaft angeschlossen ist.).

Das letzte übernommene Streckenteil der Strecke muss in ein Gebiet mit einer Stadt/Station führen, d. h., die gesamte übernommene Strecke beginnt und endet immer in einer Stadt/Station.



Niemand ist gezwungen, eine seiner Strecken vom Schienennetz einer der beiden Gesellschaften übernehmen zu lassen. Diese Entscheidung ist immer freiwillig.

PHASE 10: RUNDENENDE

Der Rundenmarker wird auf das Feld der nächsten Runde vorgesetzt. Die Gesamtrundenanzahl ist abhängig von der jeweiligen Anzahl der Spieler und ist im Feld unter der Rundenanzeige dargestellt. Je nach Spielerzahl und Anzeigentableau endet das Spiel nach vier oder fünf Runden.

Wird eine weitere Runde gespielt, werden die auf den Einflussfeldern liegenden Einflussmarker zurück zu den restlichen Einflussmarkern in den Beutel gegeben.

ENDWERTUNG

Wenn das Spiel beendet ist, berechnen alle Spieler ihre endgültigen Siegpunkte. Zusätzlich zu den während des Spiels für den Transport von Passagieren und Waren erhaltenen Siegpunkte bekommen die Spieler nun noch zwei Siegpunkte für jeden kompletten Satz, wobei ein kompletter Satz aus je einem Stein-/Bier- und Käse-/Postwürfel und einem roten sowie grünen Passagier besteht.

Die Anzahl seiner so ermittelten Siegpunkte passt jeder Spieler um seinen aktuellen Stand auf der Gewinn- und Verlustleiste an (d. h. wenn er in der Gewinnzone ist, zählt er die entsprechenden Punkte hinzu, wenn er in der Verlustzone ist zieht er seine Verlustpunkte ab.).

Anschließend zieht jeder Spieler von seinem Ergebnis noch je einen Punkt für jedes seiner Streckenteile auf dem Spielplan ab. Das Ergebnis stellt seine endgültigen Siegpunkte dar.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger, bei Gleichstand ist derjenige der daran beteiligten Spieler Sieger, der die höhere Position auf der Gewinn- und Verlustleiste einnimmt.

Beispiel:

Spieler orange kann seine Strecke, bestehend aus sechs Streckenteilen, für drei rote Einflusspunkte an die rote Gesellschaft verkaufen. An die grüne Gesellschaft dürfte er nur zwei Streckenteile (nächstgelegene Station) verkaufen. Da er nur zwei grüne Einflusspunkte besitzt darf er nicht die gesamte Strecke verkaufen. Die Abzweigung zum Postwürfel darf in dieser Runde nicht verkauft werden (Abzweigung) und kann in Zukunft auch nicht verkauft werden, da dieser Streckenabschnitt nicht an eine Station angrenzt.

Siegpunkte:

Passagier-/Warentransport +
Sets (2 Punkte je ein Passagier und Ware jeder Farbe) +/-
Punktestand auf Gewinn-/Verlustleiste -
1 Punkt pro einem Streckenteil auf dem Spielplan.



TIPPS VON ERFAHRENEN EISENBAHNMÄZENEN:

Die beiden Spielplanseiten stellen zwei recht unterschiedlich Ausgangsbedingungen dar. Strebt auf der Spielplanseite Wensleydale alles von einem Rand zur Mitte und zum anderen Rand, so hat man auf der Spielplanseite Nürnberg neben dem Streben zur Mitte und zum Schaffen einer Verbindung zwischen Nürnberg und Fürth auch das Streben zum Rand.

Beim Bauen des Streckennetzes sollte man auch immer versuchen, die möglichen Pläne der Mitspieler zu durchkreuzen, und man sollte vor allem auch schon an den Verkauf des Netzes denken (Welche Stationen schließe ich an?).

Je nach Ausgangslage kann eine Nürnberg-Fürth-Verbindung, entscheidende Siegpunkte liefern (bei guter Kostenplanung) oder einem auch das Geld aus der Tasche ziehen.

Für das Sammeln von Sets sollte die Verteilung der Passagiere und der Waren immer gut eingeplant werden.

In den Bietrunden sollte man immer im Auge behalten, was die Mitspieler interessieren könnte. So kann man begehrtere Einflussfelder leicht durch Überbieten für die Mitspieler verteuern.

Passagiere in der ersten Klasse reisen zu lassen, kann viele Siegpunkte einbringen, die Kosten aber leicht aus dem Ruder laufen lassen.

Man sollte bedenken, dass man nie mehr als 5 Geldeinheiten im Plus, aber 13 im Minus sein kann.

Bei der Übernahme sollte man gut überlegen, ob durch den Verkauf der Vorteil der sinkenden eigenen Ausgaben den Nachteil, dass die Mitspieler ihr Streckennetz nun von neuen Stationen ausdehnen können, überwiegt.

WAS GERNE VERGESSEN WIRD:

- Die Reihenfolge der Spielerreihenfolge ist für die Versteigerungs- und Übernahmephase von Bedeutung.
- Das Gebot für die obere Reihe der Einflussfelder muss mindestens drei Investitionssteine betragen, für die der unteren Reihe mindestens zwei.
- In der Versteigerung eingesetzte Investitionssteine kommen in den Vorrat zurück.
- Für den Streckenbau verwendete Investitionssteine kommen in den Vorrat zurück.
- Der Bau einer Strecke in einer Runde erfolgt ausschließlich von einem Startpunkt zu einem Endpunkt ohne Verzweigung.
- Möchte man mehr Streckenteile bauen als man Investitionssteine besitzt, kann man die fehlenden Investitionssteine durch beliebige Einflusspunkte 1:1 ersetzen.
- Beim Streckenbau weiße, grüne und rote Einflusspunkte abgeben, falls Landbesitzer überzeugt werden müssen oder in bzw. aus Städten/Stationen der grünen oder roten Gesellschaften Streckenteile gebaut werden.
- Landbesitzer werden, nachdem sie überzeugt wurden, vom Spielplan genommen.
- Beim Kauf von Zügen müssen Betriebsmitteleinflusspunkte abgegeben werden. Fehlende Betriebsmitteleinflusspunkte können 1:3 gegen Investitionssteine und/oder Einflusspunkte getauscht werden.
- Stein und Bier kann nur über angrenzende Stationen abtransportiert werden, die durch das eigene Streckennetz angeschlossen sind und nicht einer der beiden Gesellschaften gehören.
- Stein und Bier bringen zwei Geldeinheiten, die restlichen Waren und Passagiere nur eine.
- Bei der Übernahme können zwei Streckenteile für einen Einflusspunkt des entsprechenden Einzugsgebiets veräußert werden. Der Verkauf muss immer in einer Station einer Gesellschaft beginnen und in einer Station enden.

Spielautor: Martin Wallace

Grafik und Regelsatz: Dennis Lohausen

Realisation, Nürnbergplan und 2-3 Spieler Tableaus: Klaus Ottmaier

Testgespielt von Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Don Oddy, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Richard Dewsbery, Chris Boote und vielen netten Spielern auf Leiria Con, Baycon und Stabcon.

Dank an Julia Wallace, James Hamilton, Chris Dearlove, Ravindra Prasad und die Wensleydale Molkerei.

Das Argentinum Verlagsteam möchte sich bei allen Testspielern herzlich bedanken, im Besonderen bei Thomas Reh, Markus Rosner, Sabine Detsch, Daniela Reh und Katrin Berens-Ottmaier.

Herzlichen Dank auch an Ferdinand Köther, der die originale englische Regel ins Deutsche und nun für die Neuauflage die aktualisierte deutsche Regel wieder ins Englische übersetzt hat.

© 2010 Argentinum Verlag
Brabanter Str. 55 • 50672 Köln
www.argentinum-verlag.de

