

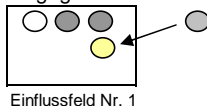
Man spielt 5 Runden zu je 10 Phasen. Jede Phase muss komplett beendet sein, bevor man die nächste beginnt.
Ablauf einer Runde:

1) Investitions-Steine: 

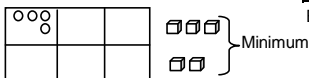
Jeder Spieler nimmt sich bis zu 12 Investitions-Steine aus dem Vorrat, wenn möglich.
Nicht eingesetzte Steine aus der vorhergehenden Runde behält man.

2) Einfluss-Punkte: 

- Einfluss-Marker gibt es in 4 Farben: weiß, braun, rot, grün. Man kann Einfluss auf die beiden grossen Gesellschaften (mit rot und grün) haben. Betriebsmittel-Einfluss wird braun gemarkt, Regierungs-Einfluss weiß.
- Es wird nun festgelegt, welche Einfluss-Punkte die Spieler mit Hilfe ihrer Investitions-Steine ersteigern können. Die Beutelbefüllung geschieht **nur in der 1. Runde**. Dazu werden je 4 weiße, 4 braune, 2 rote, 2 grüne Einfluss-Marker in den Beutel gegeben.
- Per Zufall wird für jedes Einflussfeld 1 Marker gezogen und zu den jeweils dort bereits vorgegebenen (aufgedruckten) Markern auf die Platzhalter (weißer Aussenkreis mit gelber Füllung) gelegt.



3) Versteigerung von Einfluss-Punkten:



- In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, ein Gebot abgeben. Das muss er solange tun, bis er 2 Gebote in den Einfluss-Feldern liegen hat. Es kann vorkommen, dass ein Spieler mangels Investitions-Steinen nur 1 Gebot machen kann. Mindestgebot: 3 Einfluss-Steine in oberer Reihe, in unterer Reihe 2.
- Liegt bereits ein Gebot eines anderen Spielers in einem gewünschten Einfluss-Feld, muss man mehr bieten. Der Vertriebene erhält sein Gebot zurück. Man kann sich selbst nicht überbieten.
- Kommt ein Vertriebener wieder dran, muss er erneut ein Gebot machen.
- Haben alle Spieler je 2 Gebote gemacht, erfolgt Auswertung in Reihenfolge der Einfluss-Felder.
- Entsprechend der Farben der aufgedruckten/platzeirten Einfluss-Marker in den von ihnen gewonnenen Einfluss-Feldern erhalten die Spieler Einfluss auf den Einfluss-Leisten.
- Kommen auf einer Leiste 2 Marker aufeinander, landet der zuletzt gekommene Marker oben.
- Hat ein Marker bereits das Ende einer Leiste erreicht und müsste erneut vorgesetzt werden, wird er wieder obenauf im Markerstapel seiner Position platziert.
- Die gebotenen Einfluss-Steine kommen in den Vorrat zurück.

4) Anpassung Reihenfolgeleisten:

Streckenbau: Wer meiste weiße Einfluss-Punkte hat, kommt auf Platz 1 dort usw..
Zugkauf/Transport: Wer meiste braune Einfluss-Punkte hat, kommt auf Platz 1 dort usw..

5) Streckenbau:

- Wer gemäß Reihenfolge Streckenbau an der Reihe ist, kann 0 - 15 Streckenteile bauen, d.h., eine ununterbrochene Kette von Teilen von einem Ausgangspunkt zu einem Zielpunkt.
- Es darf dabei keine Abzweigung entstehen, wohl aber in späteren Spielzügen durch Anschluss an bereits früher gebaute Strecken.
- Jedes einzelne Teil muss so gebaut werden, dass es quer auf der Grenze zweier Gebiete liegt.
- Über jede Grenze zwischen 2 Gebieten kann immer nur eine Strecke gebaut werden.
- Man darf zunächst nur von einer roten/grünen Stadt beginnen, später aber auch an bereits liegende eigene Strecken anschliessen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.05.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

In **Hopfengebieten** dürfen keine Streckenteile gebaut werden.

- Aus dem Gebiet **"The South"** kann nur herausgebaut werden, nicht hinein.
- Nürnberg **Nord** und Nürnberg **Süd** dürfen **nie** mit einem Streckenteil **verbunden** werden.
- Über **Flüsse** kann man wie über normale Grenzen zwischen zwei Gebieten bauen.
- Wer ein Streckenteil in ein Gebiet mit einer **roten/grünen** Stadt/Station baut bzw. von dort herausbaut, muss zusätzlich zu den regulären Baukosten noch 1 Einfluss-Punkt (rot bzw. grün) zahlen. Rein und raus im selben Gebiet und im selben Spielzug kostet nur 1 Punkt, bzw. 2, wenn eine Stadt/Station zu beiden Gesellschaften gehört.

Landbesitzer: 

Gibt es in dem Gebiet, in das ein Spieler hinein bauen will, einen oder mehrere Landbesitzer, muss der Spieler für jeden Landbesitzer 1 weißen Einflusspunkt abgeben. Danach wird jeder betroffene Landbesitzer vom Plan entfernt.

Sonder-Siegpunkte:

Werden durch Legen von einem/mehreren Streckenteilen die beiden Städte Nürnberg und Fürth erstmals mit einem durchgehenden Streckennetz verbunden, erhalten alle daran beteiligten Spieler sofort je eigenem beteiligtem Teil 1 SP.
Es wird immer die kürzeste Verbindung eines Spielers zur Wertung herangezogen.

Baukosten (abhängig von überbauter Landschaft):

Im Anschluss an seinen Streckenbau muss jeder Spieler je Streckenteil 1 - 2 "Baupunkte" zahlen. Jeder "Baupunkt" ist mit einem Investitionsstein bzw. Einflusspunkt bezahlbar.
Zuerst muss man - falls vorhanden - mit Investitionssteinen zahlen, danach mit Einflusspunkten.

6) Kauf von Zügen und Transport von Passagieren und Waren (EP = Einfluss-Punkte):

Weiße Würfel = Bier, gelbe Würfel = Post.

Rote Passagiere wollen zu Stationen der roten Gesellschaft gelangen, grüne entspr. zu grünen.
In Spielerreihenfolge der Leiste "Zugkauf/Transport" hat der Spieler, der dran ist, eine Wahl:

a) Einen Zug kaufen: Je nach Reihe des gewünschten Zuges kostet dieser 1 - 3 braune EP.

Man setzt eine eigene Lok auf den gewünschten Zug.
Jeder Spieler kann max. 3 Züge kaufen, d.h., 1 Zug pro Preisstufe, 1 Zug je Aktion.

➡ Für je 3 beliebige Punkte/Invest.-Steine kann man 1 braunen Punkt erhalten (nicht auf Vorrat).

b) Einen Transport (entweder 1 Passagier oder 1 Ware) **durchführen:**

Dazu nimmt man den Passagier vom Plan und legt ihn auf einen freien Platz in einem eig. Zug.

- Bierwürfel** können nur transportiert werden, wenn die Strecke des Spielers in oder durch eine Station führt, die in einem zu dem Hopfenfeld mit Bierwürfel(n) benachbarten Gebiet liegt. Bier kann nicht in eine Station der roten/grünen Gesellschaft gebracht werden. Ggf. muss der Bierwürfel vom Plan genommen werden, wenn kein Transport möglich ist.

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

- Passagiere** werden zu bestimmten Zielen gebracht. Ein Passagier kann befördert werden, wenn die Strecke des 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 in Farbe des Passagiers gebracht werden kann. Falls ein Passagier in gleichfarbiger Station steht, wird er vom Plan genommen.

Kein Spieler muss ein insgesamt zusammenhängendes Streckennetz bauen.

Alle eigenen Züge fahren auf allen eigenen Strecken.

- Sobald **niemand mehr Aktionen** machen will/kann, laden alle Spieler gleichzeitig alle Waren und Passagiere ein, die sie regelkonform transportieren wollen und können.

7) Siegpunkte und Gewinn/Verlust:

Siegpunkte (SP): 1 SP je transportierter Ware, je Passagier 1 - 3 SP (je nach Wert des Zuges).
 Gewinn: 2 Geld für jeden transportierten Bierwürfel, 1 Geld je Postwürfel/Passagier.
 Verlust: 1 Geld kostet jedes eigene Streckenteil auf dem Plan.

- ◆ SP auf der Siegpunkteleiste abtragen.
- ◆ Differenz aus Gewinn minus Verlust wird auf der Gewinn-/Verlustleiste abgetragen.
- ◆ Abtragung in Spielerreihenfolge vornehmen wegen Markerstapelung bei gleicher Position.
 Differenz = null: Marker geht nach oben im Stapel auf gleicher Position.
- ◆ Man kann auf der Leiste max. 5 Geldeinheiten Gewinn bzw. 13 Geldeinheiten Verlust haben.
- ◆ Nach Abrechnung entfernt man alle Waren/Passagiere aus den Zügen und legt sie vor sich ab.
- ◆ Alle Lokomotiven werden von den Zügen in den Vorrat zurückgelegt.



8) Anpassung der Reihenfolgeleiste "Spielerreihenfolge":

Gemäß Platzierung auf Gewinn-/Verlustleiste wird die Spielerreihenfolge aktualisiert.
 Wer die meisten Punkte dort hat, wird Startspieler, der mit den zweitmeisten Zweiter usw..

9) Übernahmen:

- ◆ Gemäß Reihenfolge der Spielerreihenfolgeleiste kann jeder Spieler genau 1 seiner Strecken ENTWEDER durch das Streckennetz der grünen ODER roten Gesellschaft übernehmen lassen.
- ◆ Wer am Zug ist, entscheidet, welche Strecke oder Teilstrecke welche Gesellschaft übernimmt.
 Je Einflusspunkt der entspr. Gesellschaft, den man abgibt, kann man 1 - 2 eigene Streckenteile durch solche der Gesellschaft ersetzen unter Beachtung folgender Bedingungen:
 - ➔ Die zu übernehmende Strecke muss eine einzige fortlaufende Strecke sein (ohne Abzweigung).
 - ➔ Das erste Streckenteil der Strecke muss entspr. mit einer roten bzw. grünen Stadt/Station verbunden sein. Das kann auch eine zuvor neutrale, nun aber angeschlossene Station sein.
 - ➔ Das letzte übernommene Streckenteil muss in ein Gebiet mit einer Stadt/Station führen, d.h., die gesamte übernommene Strecke beginnt und endet in einer Stadt/Station.

10) Rundenende:

Rundenmarker auf das Feld der nächsten Runde setzen.
 Spielt man eine weitere Runde, werden die auf den Einflussfeldern liegenden Einflussmarker zurück zu den restlichen Einflussmarkern in den Beutel gegeben.

ENDWERTUNG:

Alle Spieler erhalten noch Zusatzpunkte:

2 SP je komplettem Satz aus je 1 Bier- , 1 Postwürfel, 1 rotem und 1 grünem Passagier

- ◆ Die ermittelten SP werden auf der Siegpunkteleiste abgetragen.
- ◆ Der Stand auf der Gewinn-/Verlustleiste wird ebenso als SP auf die Siegpunkteleiste übertragen.
- ◆ Dann zieht sich jeder Spieler je eigenem Streckenteil auf dem Plan noch 1 SP ab.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

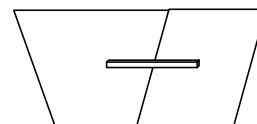
Patt: Der Beteiligte mit höherer Position auf Gewinn-/Verlustleiste gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

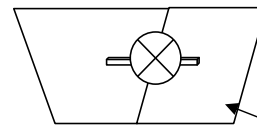
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.05.15

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de



Streckenteile werden über die Gebietsgrenzen gelegt.



Keine Strecken in Hopfengebiete bauen.

Hopfen