



Von Martin Wallace
Für 2-6 Spieler ab 10 Jahren

Das Gleis ist heiß!

Bauen Sie ein Streckennetz im Deutschland der 20er-Jahre auf. Immer wenn Waren über ihren eigenen Streckenabschnitte (Gleise ihrer Farbe) transportiert werden, verdienen Sie Geld. Verlegen Sie also Ihre Gleise dort, wo es viele Waren zu transportieren gibt. Bauen Sie so, dass Sie beim Transport möglichst viele eigenen Strecken benutzen können. Vernachlässigen Sie dabei aber nicht, auf anderen, vielbefahrenen Strecken mit wenigstens einem Gleisabschnitt dabei zu sein! Da Investitionen teuer sind, geben Sie Anleihen aus, aber bedenken Sie auch die Dividende, die sie dafür zahlen müssen.

Spielziel

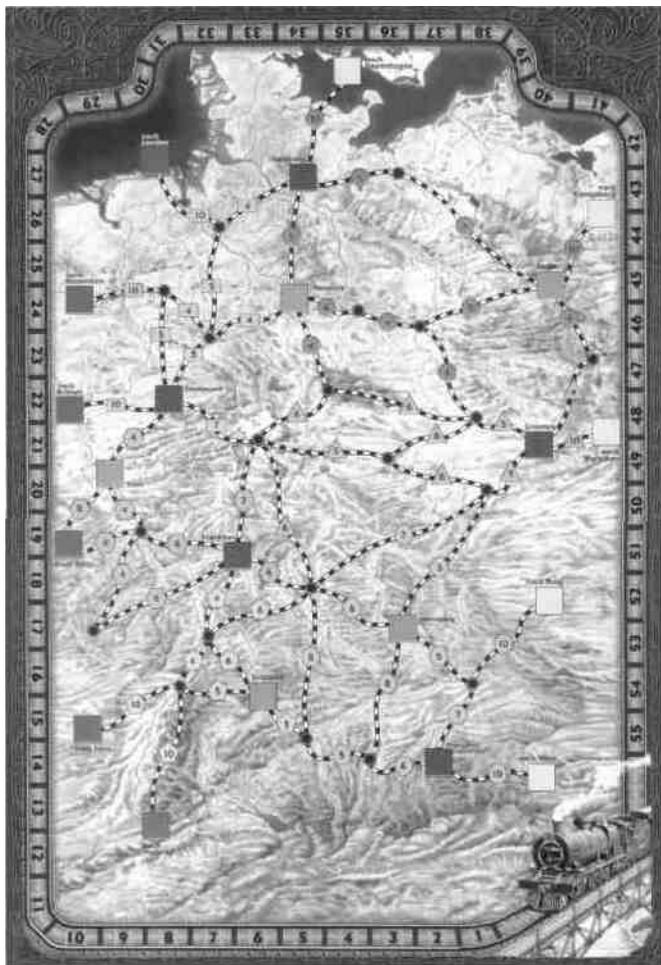
Es gewinnt, wer nach einer vorgegebenen Anzahl von Runden am weitesten auf der Einkommensleiste vorne steht.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 48 Streckenkarten
(je 8 in 6 verschiedenen Symbolen/Farben)
- 18 Warenkarten (mit jeweils 3 Städten)
- 14 Aktionskarten
- 6 Reihenfolgekarten
(mit „Ablauf einer Spielrunde“ auf der Rückseite)
- 6 Lok-Marker
- 36 Anleihen (24 x 1er, 12 x 5er)
- 40 Warensteine (je 10 blaue, violette, rote und gelbe)
- 96 Gleisstücke
(in 4 Farben je 15-mal, in 2 Farben je 18-mal)
- 100 Geldscheine
(50 x 1er, 20 x 5er, 20 x 10er, 10 x 20er)

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 10 Mark (1 x 5er und 5 x 1er), einen Lok-Marker und Gleisstücke in seiner Farbe.
Im Spiel zu zweit spielen Sie mit den Farben „blau“ und „rot“. Die beiden Spieler erhalten jeweils alle 18 Gleisstücke.
Bei 3 Spielern erhält jeder 15 Gleisstücke.
Bei 4 Spielern erhält jeder 12 Gleisstücke.
Bei 5 und 6 Spielern erhält jeder 8 Gleisstücke.
- Alle Lok-Marker werden auf das große Startfeld gelegt. Das ist die Abbildung der Lok rechts unten auf dem Spielplan.
- Der älteste Spieler erhält die Karte mit der Nummer 1, er ist der Startspieler. Sein linker Nachbar erhält die 2, der im Uhrzeigersinn nächste Spieler die 3 usw. Auf der Rückseite der Karten befindet sich eine Kurzübersicht über den Spielverlauf.
- Der Startspieler verwaltet das Spielgeld (Kasse) getrennt von seinem eigenen Geld.
- Spielen weniger als 6 Spieler, bleibt das übrige Material in der Schachtel.
- Die Streckenkarten werden gemischt. Nur bei 4 und 6 Spielern werden alle Karten benötigt.
Bei 2 Spielern werden von jeder Farbe 2 Karten aussortiert und in die Schachtel gelegt.
Bei 3 Spielern werden 3 Karten zufällig gezogen und unbesehen in die Schachtel gelegt.
Bei 5 Spielern wird von jeder Farbe 1 Karte aussortiert und zusätzlich 2 Karten zufällig gezogen und verdeckt in die Schachtel gelegt.
- Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Anleihe-Chips werden nach den Werten 1 und 5 getrennt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Warenkarten werden verdeckt gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Zum Schluss werden nun erste Waren auf dem Spielplan verteilt. Legen Sie alle Warensteine in den Beutel. Einzelnen wird für jede blaue und violette Stadt ein Warenstein aus dem Beutel gezogen und auf das Stadtfeld gelegt. Dabei ist es egal, welche Farbe der gezogene Warenstein hat. Abhängig von der Spielerzahl werden nun nacheinander einige Warenkarten aufgedeckt. In jede Stadt, die auf einer Karte genannt wird, muss 1 Warenstein gelegt werden. Die Warensteine werden ohne hinzuschauen einzeln aus dem Beutel gezogen, und zwar bei:
 - 2 Spielern - 5 Karten
 - 3 Spielern - 4 Karten
 - 4 Spielern - 2 Karten
 - 5 Spielern - 1 Karte
 - 6 Spielern - 1 Karte
- Die benutzten Warenkarten werden abgelegt.
- Der Startspieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Der Spielplan

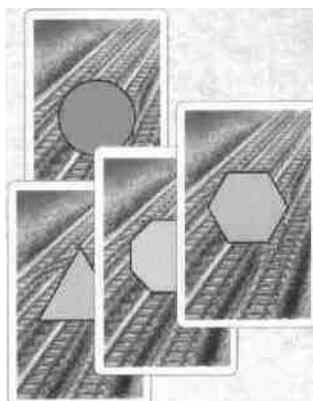
Der Spielplan zeigt eine Karte von Deutschland in den 20er-Jahren. Als violette und blaue Felder sind einige deutsche Städte dargestellt. (Anmerkung: Aus spieltechnischen Gründen musste „Dresden“ etwas weiter in den Westen gerückt werden.) Als rote und gelbe Felder sind Verbindungen zu Städten im Ausland dargestellt. Auf die Felder werden im Laufe des Spiels per Zufall Warensteine gelegt, die später zu gleichfarbigen Feldern transportiert werden.

Zwischen den einzelnen Städten gibt es unterschiedlich viele Streckenabschnitte. Jeder Streckenabschnitt ist mit einem farbigen Symbol markiert, in dem die Kosten für den Bau dieses Abschnitts stehen. Über diese Streckenabschnitte werden die Waren transportiert, jedoch nur, wenn die Spieler dort Gleisstücke gelegt haben.

Um den Spielplan herum verläuft eine Einkommensleiste, auf der die Spieler mit ihren Lok-Markern ihr aktuelles Einkommen und damit auch ihre Siegpunkte am Ende des Spiels anzeigen.

Die Spielkarten

Auf den Warenkarten sind jeweils drei Städte genannt. Wird eine solche Karte aufgedeckt, werden auf diese Städte per Zufall Warensteine gelegt, indem sie aus dem Beutel gezogen werden.



Die Streckenkarten gibt es in 6 verschiedenen Farben. Zur besseren Unterscheidung ist jeder Farbe zusätzlich ein geometrisches Symbol zugeordnet, so sind z. B. alle grünen Symbole Achtecke. Diese Symbole stimmen mit denen auf dem

Spielplan überein. Mit einer Streckenkarte kann man einen beliebigen Streckenabschnitt derselben Farbe bebauen.



Die Reihenfolgekarten bestimmen die Reihenfolge, in der die Spieler am Zug sind.

Die Aktionskarten werden gespielt, um bestimmte Sonderaktionen durchzuführen.



Spielablauf

Das Spiel verläuft in einer vorgegebenen Anzahl von Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 7 Aktionen, die in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Warenkarten aufdecken und Warensteine einsetzen
2. Streckenkarten aufdecken
3. Anleihen ausgeben
4. Zugreihenfolge ersteigern und Streckenkarten wählen
5. Gleisstücke legen
6. Warensteine transportieren
7. Einkommen erhalten und Dividende zahlen

1. Warenkarten aufdecken und Warensteine einsetzen

Es wird die folgende Anzahl an Warenkarten aufgedeckt, und zwar bei:

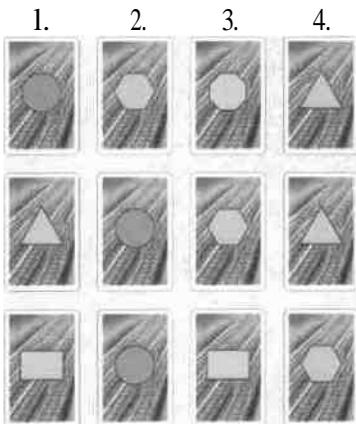
- 2 Spielern - 1 Karte
- 3 Spielern - 2 Karten
- 4 Spielern - 2 Karten
- 5 Spielern - 3 Karten
- 6 Spielern - 4 Karten

Auf jeder auf einer Karte genannten Stadt wird 1 Warenstein gelegt, der verdeckt aus dem Beutel gezogen wird.

2. Streckenkarten aufdecken

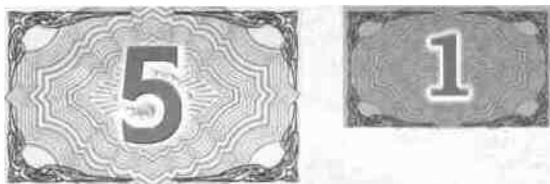
Nun werden Streckenkarten für die Versteigerung gezogen, die in Gruppen ausgelegt werden. Jede Gruppe besteht aus 3 Karten (im Spiel zu funft oder sechst aus 2 Karten!).

- Ein Spieler zieht 3 Karten vom verdeckten Stapel und legt sie untereinander - als erste Gruppe - offen neben dem Spielplan aus.
- Es werden so viele Gruppen ausgelegt, wie Spieler teilnehmen.



Beispiel:
Im Spiel zu viert werden nacheinander viermal je 3 Karten gezogen. Die ersten 3 Karten bilden die erste Gruppe, daneben kommen die nächsten 3 Karten der zweiten Gruppe usw.

3. Anleihen ausgeben



Mit dem Startkapital von 10 Mark kommt man nicht sehr weit. Sie müssen für Streckenrechte bieten und für den Bau von Gleisstücken zahlen. Daher haben Sie in jeder Runde die Möglichkeit, Anleihen auszugeben. Da die Anleihen erst am Ende des Spiels zurückgezahlt werden können, Sie aber jede Runde dafür Dividende zahlen müssen, sollten Sie gut überlegen, wie viel Geld Sie benötigen.

- Angefangen mit dem Startspieler (Nummer 1) entscheidet reihum jeder Spieler, wie viele Anleihen er ausgeben will. Tipp: 3-4 Anleihen sollten es schon sein.
- Der Spieler erhält entsprechende Anleihe-Chips und den sechsfachen Betrag der aufgedruckten Werte in Mark ausgezahlt.
- Die Anleihe-Chips legt jeder Spieler offen vor sich aus.

Beispiel: Ein Spieler gibt 3 Anleihen aus. Er erhält drei Anleihe-Chips mit dem Wert I. Aus der Kasse erhält er 18 (6x3) Mark ausgezahlt.

4. Zugreihenfolge ersteigern und Streckenkarten wählen



Die Spieler bieten um die Reihenfolge, in der sie Streckenkarten auswählen dürfen. Die Zugreihenfolge ist aber auch deshalb wichtig, weil später in dieser Reihenfolge Gleisstücke gelegt und Waren transportiert werden.

- Der Startspieler beginnt, indem er einen beliebigen Betrag bietet und die entsprechende Summe vor sich auslegt.
- Danach bieten die anderen Spieler reihum (im Uhrzeigersinn) einen Geldbetrag. Dieser muss höher sein als der zuletzt gebotene Betrag des vorherigen Spielers. Ihr gebotenes Geld legen die Spieler jeweils offen vor sich aus.
- Es gibt mehrere Bietrunden, bis der Höchstbieter feststeht.
- Kann oder will ein Spieler das letzte Gebot nicht überbieten, muss er passen und erhält die Reihenfolgekarte mit der höchsten Nummer (im Spiel zu viert also die 4).
- Der erste Spieler, der passt, muss nichts bezahlen. Sein gebotenes Geld nimmt er wieder zurück.
- Die nächsten Spieler, die passen, müssen nur ihr halbes Gebot bezahlen (aufgerundet). Sie erhalten dann die Reihenfolgekarten mit den nächst niedrigeren Nummern.
- Nur die Spieler, die Erster und Zweiter werden, müssen ihr ganzes gebotenes Geld bezahlen.
- Im Spiel zu dritt muss der Spieler, der als Erster passt, die Hälfte zahlen und die beiden anderen Spieler ihre vollen Gebote.

Das gezahlte Geld kommt in die Kasse.

In der neuen Zugreihenfolge, wie sie die Reihenfolgekarten angeben (1 bis 4 bei vier Spielern), wählt jeder Spieler eine Gruppe Streckenkarten aus und legt sie offen vor sich ab.

5. Gleisstücke legen

In der nun feststehenden Zugreihenfolge werden Gleisstücke auf den Spielplan gelegt.

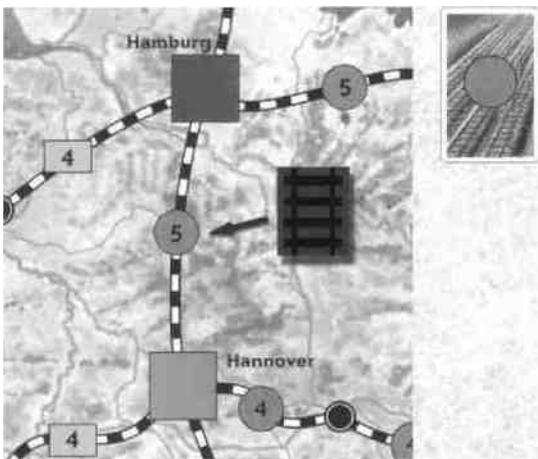
Spieler 1 wählt eine seiner Streckenkarten aus; "Der Spieler darf dann eines seiner Gleisstücke auf einen freien Streckenabschnitt legen, der das gleiche Symbol zeigt, wie die ausgewählte Karte.

Danach muss der Spieler die Karte ablegen.

- Auf jedem Streckenabschnitt kann nur ein Gleisstück gelegt werden.
- Der Spieler muss nun die Kosten für den Bau der Strecke zahlen. Er zahlt den Betrag an die Kasse, der auf dem Symbol des Spielplans angegeben ist.

Beispiel:

Spieler Rot gibt die abgebildete Streckenkarte ab und legt ein Gleisstück zwischen Hamburg und Hannover. Die Baukosten von 5 Mark bezahlt er an die Kasse.



- Danach sind die Spieler 2, 3 usw. an der Reihe. Jeder darf ein Gleisstück legen.
 - Wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war, beginnt wieder Spieler 1 die zweite Legerunde. Danach folgt eine dritte.
 - Im Spiel zu fünft und sechst gibt es nur zwei Legerunden.
 - Will ein Spieler kein Gleisstück legen, muss er eine Streckenkarte ersatzlos abgeben.
- Alle Karten, ob genutzt oder nicht, werden auf einen Ablagestapel gelegt.

6. Warensteine transportieren

Nun werden Warensteine transportiert. Spieler 1 beginnt, dann folgen die anderen Spieler in der Zugreihenfolge. Waren alle Spieler an der Reihe, so folgt eine zweite Fahrrunde.

- Wer an der Reihe ist, wählt einen beliebigen Warenstein aus. Er nimmt den Warenstein auf und transportiert ihn über die von ihm gewählte Strecke zu einem Zielfeld, das die gleiche Farbe haben muss, wie der Warenstein.
- Der Spieler zählt laut jedes Gleisstück mit, das er beim Transport überquert. Denn: Ein Warenstein darf maximal 6 Gleisstücke weit transportiert werden.

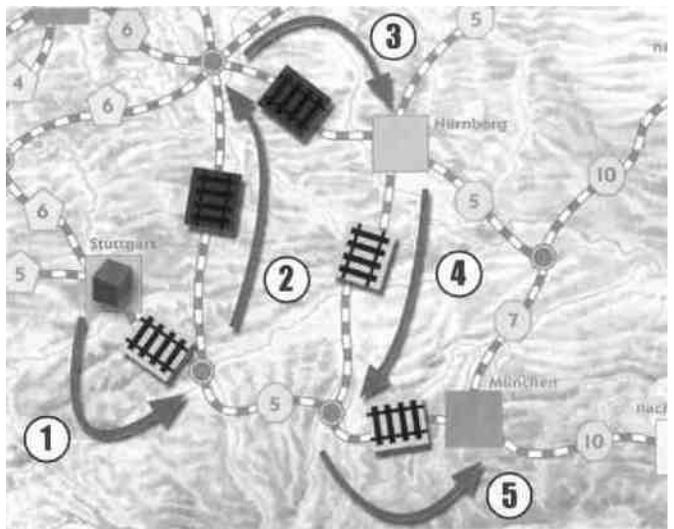
- Warensteine dürfen nur über bereits gelegte Gleisstücke transportiert werden.
- Ein Warenstein darf nicht zweimal über dasselbe Gleisstück gezogen werden und er darf keinen Ort zweimal erreichen.
- Am Ziel angekommen, wird der Warenstein in den Beutel zurückgelegt.

Nun folgt die Auswertung:

- Für jedes Gleisstück, über das ein Warenstein gezogen wird, erhöht sich das Einkommen des Besitzers dieses Gleisstücks um den Wert 1. Der Lok-Marker des Spielers wird auf der Zählstrecke entsprechend voran gesetzt.

Beispiel:

Spieler Gelb transportiert einen violetten Warenstein über 5 Gleisstücke. Er benutzt dabei 3 gelbe Gleisstücke und 2 rote. Der gelbe Lok-Marker rückt also 3 Felder vor, der rote um 2.



7. Einkommen und Dividende

Die Spieler erhalten jetzt reihum ihr Einkommen, in der Zugreihenfolge.

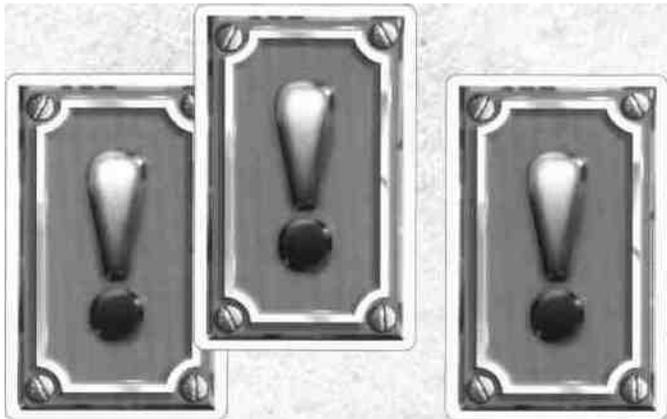
Die Höhe des Einkommens richtet sich nach der Position des eigenen Lok-Markers auf der Zählstrecke. Steht zum Beispiel der gelbe Lok-Marker auf 14, so erhält Spieler gelb 14 Mark ausgezahlt.

Allerdings müssen die Spieler nun auch sofort Dividende für ihre Anleihen zahlen. Es gilt der gedruckte Wert auf den Anleihe-Chips. Beispiel: Ein Spieler hat Anleihen mit einem Wert von 6. Dafür muss er 6 Mark Dividende zahlen.

Hat ein Spieler nicht genügend Geld, um die Dividende zu bezahlen, muss er entsprechend viele Felder auf der Einkommensleiste zurück (maximal bis aufs Startfeld).
Fortsetzung des Beispiels: Der Spieler erhält ein Einkommen von 4 Mark. Da er 6 Mark Dividende zahlen muss, jedoch nur noch 1 Mark Kapital übrig hat, fehlt ihm 1 Mark. Daher muss er nun seinen Lok-Marker um 1 Feld auf der Einkommensleiste zurücksetzen.

Anschließend werden Aktionskarten verteilt (siehe unten). Die nächste Runde beginnt wieder mit „Warenkarten aufdecken und Warensteine einsetzen“.

Die Aktionskarten



Am Ende einer Runde erhält der Spieler, der auf der Zählstrecke am weitesten zurückliegt, eine Aktionskarte vom verdeckten Stapel. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler eine Karte.

Eine Karte erhält man ebenfalls, wenn man in der Transportphase darauf verzichtet (egal ob freiwillig oder nicht) eine Ware zu bewegen. Verzichtet man in einer Runde darauf beide Waren zu bewegen, erhält man entsprechend 2 Aktionskarten.

Man darf beliebig viele Karten haben und in einer Runde beliebig viele Karten ausspielen. Eine Karte wird immer in der zugehörigen Spielphase eingesetzt.

Beispiel: Die „Günstige Gelegenheit“ wird in Phase 5 (Gleisstücke legen) gespielt, wenn der ausspielende Spieler mit dem Gleislegen an der Reihe ist. Nähere Erklärungen zu den Karten sind im Anhang zu finden.

Nach dem Ausspielen kommt die Karte auf den Ablagestapel, der gemischt wird, wenn alle Karten aufgebraucht sind.

Wenn ein Spieler eine Karte nehmen dürfte und es ist keine mehr vorhanden, darf er eine Karte bei einem beliebigen Spieler verdeckt ziehen.

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzten Streckenkarten versteigert wurden.

Bei 2 Spielern sind das 6 Runden, bei 3 Spielern 5 Runden und bei 4, 5 und 6 Spielern sind es 4 Runden.

Nun ermitteln die Spieler ihre Siegpunkte. Dazu wird vom aktuellen Einkommen (auf der Zählstrecke) der aufgedruckte Wert der Anleihen abgezogen.

Wer dann am weitesten auf der Einkommensleiste vorne steht, hat gewonnen. Nur bei Gleichstand entscheidet das meiste Geld auf der Hand, ansonsten zählt es nichts.

Regeländerungen im Spiel zu zweit:

• Anleihen aufnehmen:

Die Spieler müssen sich geheim gleichzeitig entscheiden, wie viele Anleihen sie ausgeben wollen. Dazu nehmen beide Spieler eine Anzahl Anleihe-Chips (1 x 5er, 5 x 1er). Geheim nehmen Sie einige davon in die Hand. Gleichzeitig wird aufgedeckt und die Spieler erhalten ihre Anleihe-Chips und das entsprechende Geld. Die übrigen Anleihe-Chips, die sie nicht in die Hand genommen haben, werden zum Vorrat zurückgelegt.

• Zugreihenfolge ersteigern:

Die Gebote werden gleichzeitig geheim abgegeben. Jeder Spieler legt verdeckt 1 bis 5 Mark auf den Tisch.

Anschließend decken beide Spieler ihre Gebote auf. Das gebotene Geld muss in die Kasse bezahlt werden. Bei Gleichstand müssen beide Spieler das Bieten wiederholen. Dies kann mehrfach hintereinander vorkommen.

Erläuterung der Aktionskarten

Im Spiel gibt es sieben verschiedene Aktionskarten. Jede Aktion ist zweimal vorhanden.

Hier finden Sie nähere Erklärungen zu den einzelnen Aktionen, die Sie bei Bedarf nachlesen können.

Schnelle Lok

Bewege einen Warenstein anstatt über 6 über bis zu 7 Gleisstücke.

Wird in Phase 6 (Warensteine transportieren) gespielt, wenn der ausspielende Spieler mit dem Warentransport an der Reihe ist. Natürlich darf ein Spieler, der beide Kurten „Schnelle Lok“ besitzt, nicht beide auf einmal spielen, um so 14 Gleisstücke weit zu transportieren.

Subvention

Befindest du dich aktuell an letzter Stelle, darfst du statt zwei drei (!) Fahrten machen.

Wird in Phase 6 (Warensteine transportieren) gespielt, nachdem alle Spieler zweimal mit dem Warentransport an der Reihe waren. Der ausspielende Spieler darf nun einen weiteren Transport durchführen. Will auch ein anderer Spieler diese Karte spielen, führen sie ihre Karten nacheinander - in der Reihenfolge ihrer Reihenfolgekarten - aus.

Es ist nicht erlaubt, diese Karte zu spielen, um auf eine Fahrt zu verzichten und dafür eine neue Aktionskarte zu ziehen.

Günstige Gelegenheit

Bezahle 5 Mark und du darfst nach Abgabe einer beliebigen Streckenkarte ein Gleis an einem beliebigen Ort einsetzen.

Wird in Phase 5 (Gleisstücke legen) gespielt, wenn der ausspielende Spieler mit dem Gleislegen an der Reihe ist. Er ignoriert dann den aufgedruckten Wert und zahlt nur die 5 Mark.

Sabotage

Verhindere, dass ein Spieler einen Warenstein bewegt. Er darf dann aber einen anderen Warenstein transportieren. Wird vom ausspielenden Spieler in Phase 6 (Warensteine transportieren) gespielt in dem Moment, in dem der Spieler, der mit dem Warentransport an der Reihe ist, einen Warenstein bewegen will.

Zusatzfracht

Wenn du mit der Bewegung an der Reihe bist, ziehe aus dem Beutel einen Warenstein und lege ihn in eine Stadt deiner Wahl.

Wird in Phase 6 (Warensteine transportieren) gespielt, wenn der ausspielende Spieler mit dem Warentransport an der Reihe ist.

Alles neu

Du darfst die Auslage der Streckenkarten vor der Versteigerung beliebig neu sortieren.

Wird nach Phase 3 (Anleihen ausgeben) und vor Phase 4 (Zugreihenfolgeersteinern) gespielt.

In einer Runde darf diese Karte nur einmal gespielt werden. Will ein zweiter Spieler diese Karte ebenfalls spielen, gilt die Reihenfolge der Reihenfolgekarten. Der Spieler mit der höheren Nummer, der seine Karte in derselben Runde nicht einsetzen darf, darf sie jedoch behalten.

Neue Planung

Du darfst einen Warenstein beliebig in eine andere Stadt versetzen.

Diese Karte darf der ausspielende Spieler jederzeit einsetzen. Er muss jedoch an der Reihe sein.

Der Autor:

Der Engländer Martin Wallace lebt in Manchester und bevorzugt komplexe, anspruchsvolle Spiele. Er selbst hat bereits eine ganze Reihe von Spielen entwickelt und im eigenen Kleinverlag publiziert. Nach „Der weiße Lotus“ ist dies sein zweites Spiel bei TM-Spiele.

Grafik: Helmut Krüger (Grafikstudio Krüger)

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 689018
© 2001 TM-Spiele GmbH
D-70565 Stuttgart.

Vertrieb:
KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
TELEFON +49 (0)711-2191-0
FAX +49 (0)711-2191-422
WEB www.kosmos.de
E-MAIL info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY



Dieses Spiel der „Early Railways“-Serie wird von TM-Spiele hergestellt mit freundlicher Genehmigung von Winsome Games.