

STEAM

Spielhilfe für das Grundspiel

Phasen

- Phase 1 - Aktionsplättchen wählen
- Phase 2 - Strecken bauen
- Phase 3 - 2 mal Waren transportieren
- Phase 4 - Einkommen & Ausgaben
- Phase 5 - Spielerreihenfolge bestimmen
- Phase 6 - Neue Runde vorbereiten

Kosten:

pro Gleisanschluss	\$1
Stadtsymbol	\$1
Fluss	\$1
Hügel	\$2
Warennachschub	\$2
Lokomotive	\$4+neue Reichweite
Urbanisierung	\$6

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Mario Boller-Olfert 16.10.2015
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de



1. Startspieler

Grundspiel: Startspieler ab nächster Runde.
Expertenspiel: Einmal in Bietrunde aussetzen



2. Erster Transport

Phase 3: Erster Transport in jedem Durchgang



3. Ingenieur

Phase 2: 4 Streckenplättchen bauen anstatt 3



4. Erster Streckenbau

Phase 2: Erster beim Streckenbau



5. Warennachschub

Sofort: \$2 zahlen oder passen. Phase 2: Warenfeld aussuchen, Waren platzieren. Stadt markieren.



6. Lokomotive

Sofort: \$4 + neue Reichweite zahlen und die Reichweite der Lokomotive um 1 erhöhen



7. Urbanisierung

Sofort: \$6 zahlen oder passen, Phase 2: Ein Stadtplättchen legen und Waren platzieren.

STEAM

Spielhilfe für das Grundspiel

Phasen

- Phase 1 - Aktionsplättchen wählen
- Phase 2 - Strecken bauen
- Phase 3 - 2 mal Waren transportieren
- Phase 4 - Einkommen & Ausgaben
- Phase 5 - Spielerreihenfolge bestimmen
- Phase 6 - Neue Runde vorbereiten

Kosten:

pro Gleisanschluss	\$1
Stadtsymbol	\$1
Fluss	\$1
Hügel	\$2
Warennachschub	\$2
Lokomotive	\$4+neue Reichweite
Urbanisierung	\$6

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Mario Boller-Olfert 16.10.2015
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de



1. Startspieler

Grundspiel: Startspieler ab nächster Runde.
Expertenspiel: Einmal in Bietrunde aussetzen



2. Erster Transport

Phase 3: Erster Transport in jedem Durchgang



3. Ingenieur

Phase 2: 4 Streckenplättchen bauen anstatt 3



4. Erster Streckenbau

Phase 2: Erster beim Streckenbau



5. Warennachschub

Sofort: \$2 zahlen oder passen. Phase 2: Warenfeld aussuchen, Waren platzieren. Stadt markieren.



6. Lokomotive

Sofort: \$4 + neue Reichweite zahlen, die Reichweite der Lokomotive um 1 erhöhen



7. Urbanisierung

Sofort: \$6 zahlen oder passen, Phase 2: Ein Stadtplättchen legen und Waren platzieren.

STEAM

Spielhilfe für das Grundspiel

Phasen

- Phase 1 - Aktionsplättchen wählen
- Phase 2 - Strecken bauen
- Phase 3 - 2 mal Waren transportieren
- Phase 4 - Einkommen & Ausgaben
- Phase 5 - Spielerreihenfolge bestimmen
- Phase 6 - Neue Runde vorbereiten

Kosten:

pro Gleisanschluss	\$1
Stadtsymbol	\$1
Fluss	\$1
Hügel	\$2
Warennachschub	\$2
Lokomotive	\$4+neue Reichweite
Urbanisierung	\$6

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Mario Boller-Olfert 16.10.2015
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de



1. Startspieler

Grundspiel: Startspieler ab nächster Runde.
Expertenspiel: Einmal in Bietrunde aussetzen



2. Erster Transport

Phase 3: Erster Transport in jedem Durchgang



3. Ingenieur

Phase 2: 4 Streckenplättchen bauen anstatt 3



4. Erster Streckenbau

Phase 2: Erster beim Streckenbau



5. Warennachschub

Sofort: \$2 zahlen oder passen. Phase 2: Warenfeld aussuchen, Waren platzieren. Stadt markieren.



6. Lokomotive

Sofort: \$4 + neue Reichweite zahlen, die Reichweite der Lokomotive um 1 erhöhen



7. Urbanisierung

Sofort: \$6 zahlen oder passen, Phase 2: Ein Stadtplättchen legen und Waren platzieren.