

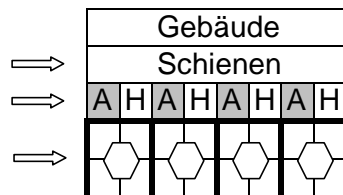
Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, führt man jeweils 1 Zug aus. JEDERZEIT während des Spiels DARF man  
 ... 1 - x eigene Telegraf-Aktien zu je 150 \$ verkaufen.  
 ... 1 Arbeiter einer beliebigen Farbe für 800 \$ anheuern.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Der Spieler MUSS 1 Arbeiter aus eigenem Vorrat (neben seinem Tableau) auf eines der 4 Aktionsfelder seines Tableaus stellen UND dann die dort abgebildete HAUPT-Aktion (H) ausführen.
- ◆ Wer keinen Arbeiter frei hat, nimmt alle Arbeiter von seinem Tableau zu seinem Vorrat zurück und holt dann davon 1 Arbeiter für die Haupt-Aktion.
- ◆ Auf jedem Aktionsfeld dürfen mehrere Arbeiter stehen.

**A** = Aktionsfeld

Gebäude  
 2. Zeile des Tableaus  
 Zusätzliche Effekte  
 je nach Arbeiterfarbe:



- ◆ Eine der 4 Haupt-Aktionen muss immer (komplett) ausgeführt werden:
- ◆ Die Farbe des verwendeten Arbeiters erlaubt einen weiteren Effekt:



WEISS (nicht spezialisiert): Ermöglicht es, 1 Arbeiter zu befördern.

Siehe zur Beförderung bei "Meilensteinen" nach.

Jeder der folgenden Arbeiter kann alternativ wie WEISS genutzt werden:

VIOLETT: Gibt zusätzliche Boni (meist in Verbindung mit SP).

ORANGE: Vergünstigt eine Aktion oder gibt dem Spieler Geld.

GRAU: Gibt zusätzliche Boni (meist Vorteile während des Spiels).

TÜRKIS: Verbessert die Haupt-Aktion.

- ◆ Die Effekte einer Aktion können in beliebiger Reihenfolge genutzt werden, d.h., inklusive der Zusatzeffekte unterhalb der Haupt-Aktionen.

Bsp.: Ein Spieler würde durch einen Effekt 1 Aktie erhalten, womit er die Kosten der Haupt-Aktion erst bezahlen kann/will.

! Zum **Ende seines Zuges** muss man über **mind. 4 Arbeiter** verfügen, d.h., in Summe auf seinem Tableau und im eigenen Vorrat.

- Arbeiter auf Meilensteinen sind nicht mehr verfügbar.

● **BAHNHOF:** 1 Bahnhof in einer mit dem eigenen Netz verbundenen Stadt bauen.

- ◆ Man nimmt 1 Gebäude (am weitesten links) vom eigenen Tableau und platziert es auf eine beliebige verfügbare Stadt (mit eig. Netz verbunden).
- ◆ Die Kosten (oberhalb der Stadt) sind zu zahlen.
- ◆ Man erhält die Haupt-Belohnung (rechts auf Stadt-Plättchen).
- ◆ Wer zuerst in einer Stadt einen Bahnhof baut, setzt sein Gebäude auf das Feld "Erster Bahnhof" ganz links und erhält den Bonus dafür, wenn er möchte. Der Bonus steht links auf dem Stadt-Plättchen. Weitere Gebäude in einer Stadt setzt man rechts vom 1. Gebäude ein.
- ◆ In jeder Stadt kann jeder Spieler max. 1 Bahnhof bauen.

● **EISENBAHNSTRECKE** Erweiterung des eigenen Streckennetzes.

- ◆ Man nimmt genau 2 Gleise (am weitesten links) vom eigenen Tableau + platziert sie auf jeweils einem verfügbaren Gleisfeld auf dem Spielplan. Wer nur noch 1 Gleis im Vorrat hat, darf diese Aktion auch wählen.
- ◆ Gleisfeld verfügbar heißt: Mit eigenem Netz verbunden oder mit Stadt dazwischen (ein eigener Bahnhof dort ist keine Pflicht). Ist neben dem Gleisfeld ein **Handels-Symbol** (schüttelnde Hände), findet nach der Aktion der aktuelle Handel\* (max. 1 Handel) statt.
- ◆ Auf jedem Gleisfeld kann jeder Spieler max. 1 Gleis haben.
- ◆ Kosten der Aktion: pauschal 400 \$ + 100 \$ je angegebenem Dreieck (schwieriges Gelände) neben dem mit dieser Aktion bebauten Gleisfeld. Ein Gleisfeld in der Ebene erfordert keine 100 \$ extra, Symbol:

● **TELEGRAFEN:** Es wird ein Telegrafbüro eingerichtet.

- ◆ Man nimmt 1 Gebäude (am weitesten links) vom eigenen Tableau und platziert es auf ein verfügbares (also freies) Feld eines Bereichs der Telegraferei unten auf dem Spielplan. Es ist nun ein Telegrafbüro.
- ◆ Belohnung: So viele Aktien aus dem Vorrat nehmen, wie die braune Zahl im jeweiligen Telegrafbereich anzeigt. In jedem Bereich kann jeder Spieler max. 1 Büro haben.
- ◆ Wer als Erster ein Büro in einem Bereich errichtet, setzt auf Feld "Erstes Büro" und erhält den Zusatz-Bonus = Aktien gemäß weißer Zahl dort. Weitere Gebäude werden rechts vom ersten Büro platziert.

Fortsetzung auf Seite 2

Fortsetzung der Haupt-Aktion "Telegraf":

- ◆ Liegt ein Telegraf-Plättchen im Bereich, wo das Telegraf-Büro entsteht, kann der Spieler 1 Arbeiter abgeben (Tableau/Vorrat) + erhält den Bonus. Jeder andere Spieler kann bei seiner evtl. späteren Büroeinrichtung das Plättchen ebenfalls nutzen.
- ◆ Platziert ein Spieler ein Gebäude in einem Bereich mit **Handels-Symbol**, findet NACH der Aktion der aktuelle Handel statt.

○ **VERKAUF:** Unternehmensteile verkaufen, um Geld zu erhalten.

- ◆ Man nimmt 1 Gebäude / Gleis (am weitesten links) vom eigenen Tableau und entfernt es aus dem Spiel.
- ◆ Die Bank zahlt so viel Geld aus, wie über dem Entnahme-Bereich steht.
- ◆ Vor oder nach dem Verkauf kann der Spieler eines seiner LOKOMOTIVEN-Plättchen umdrehen. Vor dem Umdrehen gibt es einen Bonus, wenn das Plättchen aufgedeckt ist. Es muss danach aber umgedreht werden.
- ◆ Aufgedeckte Lokomotiven-Plättchen werten zum Spielende je 8 SP.

HANDEL:

- ◆ \*Wurde ein Gleis oder ein Büro in ein Feld / einen Bereich mit Handels-Symbol gesetzt, kommt das aktuelle Handels-Plättchen nach dem auslösenden Spielzug zum Einsatz. Je Spielzug kommt max. 1 Handels-Plättchen zur Wirkung.

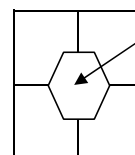
- ◆ Das Plättchen bietet 2 Möglichkeiten mit Kosten und Belohnungen. Wer ein Gleis / Büro platziert hat, darf Aktien abgeben, um einen oder beide der angegebenen Handel des Plättchens auszuführen.
- ◆ Im Uhrzeigersinn darf dann jeder Mitspieler ebenfalls einen Handel tätigen.
- ◆ Nach Abschluß aller Handel kommt das Plättchen verdeckt auf den Ablage-Stapel und das oberste Handelsplättchen vom Stapel wird aufgedeckt. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt man den Ablagestapel durch.

Unternehmens-Meilensteine:



- ◆ Bei Erfüllung der 1 - 3 Bedingungen eines Meilensteines und Beförderung von 1 - 2 Arbeitern (ggf. gerade gesetzter) erreicht man einen Meilenstein.
- ◆ Befördern = Arbeiter vom eigenen Vorrat / Tableau auf ein Meilenstein-Plättchen setzen. Erst nach Arbeitereinsatz gelten die Bedingungen dort. Diese Arbeiter sind nun Führungskräfte + verbleiben auf dem Meilenstein bis zur Erfüllung, wonach sie abgeworfen werden.

Weiße Arbeiter lösen Beförderung aus oder Arbeiter werden durch Belohnung / Bonus befördert. Farbige Arbeiter können die Fähigkeit eines weißen Arbeiters annehmen, also eine Beförderung auslösen.



Dort wird der Arbeiter bei der Zusatzaktion hingestellt, wenn er eine Beförderung auslösen soll.

- ◆ Nach Erfüllung nimmt der Spieler 3 Meilensteine vom Stapel mit nächst-höherem Buchstaben als der erfüllte Meilenstein und wählt einen neuen Meilenstein aus, der offen neben sein Tableau gelegt wird. Die beiden anderen Plättchen zur Auswahl legt er unter deren Stapel.

Erreicht man gleichzeitig 2 Meilensteine, zieht man nacheinander für beide Meilensteine neue Plättchen. Erfüllte Plättchen umdrehen, so dass dessen Vorderseite sichtbar ist (2 Herren schütteln sich die Hände).

Errungenschafts-Leisten:

- ◆ Rechts auf dem Spielplan sind 3 Leisten. Jede Leiste bringt bei Erfüllung von best. Kriterien zum Spielende Siegpunkte.

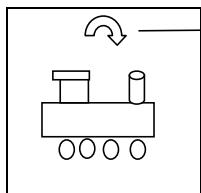
Die Leisten:

LINKS: SP für jedes eigene Telegrafbüro.  
MITTE: SP für jeden eigenen Bahnhof.  
RECHTS: SP für jede ans eigene Netz angeschl. Stadt der Gruppe 5.

- ◆ Erhält man Fortschritts-Punkte, darf man sie frei auf die Leisten verteilen.

**LOKOMOTIVEN:** Jeder Spieler darf unbegrenzt viele (auch gleiche) Lokomotiven besitzen.

- ➔ Lokomotiven-Plättchen lösen nur über bestimmte Haupt-/Zusatzaktionen oder Telegraf-Plättchen ihre Effekte aus.
- ➔ Dazu ist jeweils ein Lok-Symbol mit einer Drehung abgebildet.
- ➔ Darf man durch eine Aktion Lokomotive/n drehen, erhält man ihren Bonus, sobald das Plättchen auf seine Rückseite (ohne 8 SP darauf) gewendet wird, sie somit vor dem Wenden noch mit der Vorderseite nach oben lag.
- ➔ Das Zurückdrehen auf die Vorderseite löst keinen Bonus aus, bringt aber das Plättchen wieder in eine nutzbare Position.



Symbol für das Umdrehen

**Spielende und Wertung:**

- ◆ Sind auf einem Spielertableau alle Gleise und Gebäude links vom Logo des Unternehmens abgeräumt, wird weitergespielt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Spielzügen hatten - also bis zum Spieler rechts vom Startspieler.  
BEACHTEN: Danach hat noch jeder Spieler 1 Spielzug.
- ◆ Man kann auch nach seinem letzten Zug noch Meilensteine erreichen.

Siegpunkte zählen: Wer die meisten SP erreicht, gewinnt das Spiel.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Geld (jede Aktie = 150 \$) siegt.  
Andernfalls gibt es einen geteilten Sieg.

Die einzelnen Komponenten des Wertungsblatts je Spieler werten:

- |                                 |  |
|---------------------------------|--|
| 1) Errungenschaftsleiste rechts | Jede im eigenen Netz angebundene Stadt der Gruppe 5 (egal, ob mit eigenem Bahnhof) bringt so viele SP, wie man auf der Leiste erreicht hat (5 - 25 SP je 5er-Stadt). |
| 2) Errungenschaftsleiste mittig | Jeder von dem Spieler gebaute Bahnhof bringt so viele SP, wie sein Marker auf der Leiste anzeigt (1 - 9 SP je Bahnhof).  |
| 3) Errungenschaftsleiste links  | Jedes von dem Spieler gebaute Telegr.-Büro bringt so viele SP, wie sein Marker auf der Leiste anzeigt (0 - 9 SP je Telegraf-Büro).                                   |
| 4) Meilensteine:                | Erfüllte Meilensteine bringen je 18 - 42 SP.   |
| 5) Lok-Plättchen:               | 8 SP bringt jedes aufgedeckte Lok-Plättchen.   |
| 6) Telegraf-Büros:              | Es gibt die 5 - 8 SP, die <u>zwischen</u> Telegraf-bereichen angegeben sind.<br>Dazu muss man jeweils in zwei angrenzenden 1 Büro platziert haben.                   |