

HELMUT OHLEY – LEONHARD ORBLER

RUSSIAN RAILROADS





MATERIAL UND AUFBAU – Für 4 Spieler

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 35 Arbeiter (je 8 in den 4 Spielerfarben, 2 türkis, 1 schwarz)
- 8 Anzeigefiguren (je 2 in den 4 Spielerfarben)
- 48 Gleise (12x schwarz, 12x grau, 12x braun, 8x natur, 4x weiß)
- 8 Industriemarker
- 4 Spielertableaus
- 37 Lokomotiven (je 4x 1-8er-Loks, 5x 9er-Lok)
- 15 Ingenieure
- 20 Verdopplerplättchen
- 18 Münzen
- 28 -Plättchen (4x 7 Verschiedene)
- 4 Aufwerter
- 4 Kiev-Medaillen
- 1 Letztrundenplättchen
- 4 100/200er-Punkteplättchen
- 4 300/400er-Punkteplättchen
- 10 Spielendekarten
- 5 -Karten
- 4 Reihenfolgekarten
- 4 Startbonuskarten
- 1 ausführliche Regel
- 4 Übersichtskärtchen

1 Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die **100/200er-** bzw. **300/400er-Punkteplättchen** werden neben die 100 auf der Zählleiste gelegt.



Wir zeigen hier und auf Seite 4 den Aufbau für 4 Spieler. Die Änderungen für 2 und 3 Spieler werden auf Seite 21 beschrieben.



10 Das **Letztrundenplättchen** wird neben dem Spielplan bereit gelegt. Es wird erst in der letzten Runde benötigt.

Nun ist noch einiges Material übrig, das an die Spieler verteilt wird. Was die einzelnen Spieler bekommen und wie sie ihr Material organisieren, steht auf der nächsten Seite.

9 Die **15 Ingenieure** werden zunächst nach **A** und **B** getrennt. Ein Ingenieur hat keinen Buchstaben. Dieser wird zusammen mit einer Münze neben die offen ausgelegte -Karte mit dem Ingenieur gelegt.

Der **A**- und der **B**-Stapel werden getrennt gemischt. Dann werden 4 Ingenieure vom **B**-Stapel auf die Felder gelegt. Von dort werden die obersten 3 Ingenieure auf die rechten Felder gelegt.

Auf den beiden quer liegenden Feldern werden die Plättchen auf die Felder gelegt und gedreht. (Die Plättchen haben eine bestimmte Form, so dass sie, wenn sie auf dem Feld liegen, die richtige Seite zeigen.)

Übrige Ingenieure kommen zurück in die Schachtel.

2. Die 5 -Karten werden offen ausgelegt.

3. Die 10 **Spielendekarten** werden verdeckt gemischt. Dann kommen 2 der Karten unbesehen zurück in die Schachtel. Die restlichen 8 Karten werden als verdeckter Stapel bereit gelegt.



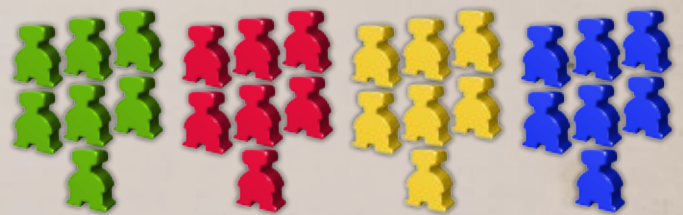
4. Die 37 **Lokomotiven** werden zunächst alle auf die Lokomotivenseite gedreht. (Die violette Rückseite lassen wir vorerst außer Acht.) Dann werden die Loks nach Zahlen sortiert und wie abgebildet als getrennte Stapel bereit gelegt. Die 1er-Loks ganz links, daneben die 2er usw. Eine der 9er-Loks hat keine violette Rückseite. Diese wird auf die offen ausgelegte -Karte mit der Lok gelegt.



5. Von den 35 **Arbeitern** werden zuerst die 2 türkisfarbenen auf dieses Feld gestellt.

Der einzelne schwarze Arbeiter wird auf die offen ausgelegte -Karte mit dem Arbeiter gestellt.

Dann werden die übrigen 32 Arbeiter nach Farben sortiert und je 7 davon als allgemeiner Vorrat bereit gelegt. (1 Arbeiter pro Farbe wird zurück in die Schachtel gelegt.)



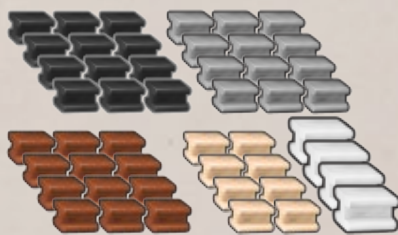
6. Die 20 **Verdopplerplättchen** (nachfolgend: **Verdoppler**) werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



7. Auch die 18 **Münzen** werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



8. Die 48 **Gleise** werden nach Farben sortiert und als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereit gelegt.



mit einer
legt.

die obersten
vom -Stapel
gelegt.

die helle Seite ge-
n sie passend auf

AUFBAU - SPIELER – Für 4 Spieler

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er nimmt sich das **Spielertableau** in dieser Farbe und legt es vor sich aus.

3. Nun nimmt sich jeder Spieler **3 schwarze Gleise** aus dem allgemeinen Vorrat und stellt je eines auf das Feld 1 jeder Strecke.

4. Jeder Spieler nimmt sich **5 Arbeiter** in seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und stellt diese vor sich ab. 2 weitere Arbeiter seiner Farbe bleiben im allgemeinen Vorrat.

5. Jeder Spieler nimmt sich **1 Münze** aus dem allgemeinen Vorrat

6. Jeder Spieler nimmt sich **1 Industriemarker** und stellt ihn auf dieses Feld.

8. Die **4 Reihenfolgekarten** werden gemischt und eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt. Die Karten legen die Spieler mit der Zahlenseite offen vor sich aus.
Hinweis: Die Karten haben unterschiedliche Rückseiten, sie sollten also möglichst „blind“ gemischt und ausgeteilt werden.

7. Jeder Spieler nimmt sich die hier abgebildeten **7 unterschiedlichen ?-Plättchen**, den **2. Industriemarker**, **1 Kiev-Medaille** und **1 Aufwerter** und legt sie wie abgebildet vor sich aus.

9. Jeder Spieler nimmt sich die **2 Anzeigefiguren** seiner Farbe und stellt sie auf den Spielplan. Eine davon stellt er als Zählfigur auf das Feld 100 der Zählleiste, die andere auf das Feld der Reihenfolgeleiste, dessen Zahl seine Reihenfolgekarte zeigt.

11. Zuletzt nimmt sich jeder Spieler noch ein Übersichtskärtchen.

Hinweis: Wir empfehlen, das Material der einzelnen Spieler nach der ersten Partie in getrennte Tüten zu verpacken. Das verkürzt den Aufbau für die folgenden Partien.

10. Nun werden die **4 Startbonuskarten** ausgelegt. Der Spieler auf Platz 4 der Reihenfolgeleiste sucht sich zuerst eine der Karten aus. Er führt ihre Funktion aus und legt die Karte zurück in die Schachtel. (Die Funktionen werden auf Seite 22 erklärt.) Dann sucht sich der Spieler auf Platz 3 eine der übrigen 3 Karten aus und führt diese aus. Zuletzt der Spieler auf Platz 2. Der Startspieler (Platz 1) erhält keinen Bonus. Die übrige Startbonuskarte kommt zurück in die Schachtel.



ÜBER DIESE REGEL

Aufgrund der Komplexität des Spiels werden wir uns zuerst dem grundsätzlichen Spielablauf widmen. Erst danach werden wir Schritt für Schritt die einzelnen Möglichkeiten oder Sonderfälle genauer erklären. Also keine Panik, falls etwas nicht erklärt wurde ... das kommt noch.

Russland wurde auch nicht an einem Tag erbaut.

EINFÜHRUNG

Die Spieler verkörpern Eisenbahnmogule, die beauftragt wurden, in Russland die Transsibirische Eisenbahn und zwei weitere Eisenbahnstrecken zu bauen. Neben dem Streckenbau werden die Spieler neue Lokomotiven kaufen, die Industrialisierung vorantreiben und weitere Arbeiter und Ingenieure anheuern. All dies, um möglichst viele Punkte zu bekommen.

Die Spieler führen nacheinander ihre Züge aus. Dies geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Dann folgt eine Wertung und die Runde endet.

Das Spiel zu viert läuft über 7 Runden.

ÜBER DIESE REGEL

ALLGEMEIN: EINEN ZUG AUSFÜHREN

Einen Zug ausführen heißt, der Spieler wählt ein un-besetztes Aktionsfeld, setzt dort die benötigte Anzahl Arbeiter ein und führt dann sofort die zugehörige Aktion aus.

benötigte Arbeiter
zugehörige Aktion



Dabei muss er Folgendes beachten:

- * Er muss ein **freies** Aktionsfeld wählen, also eines, auf dem noch kein Arbeiter steht.
- * Er muss **genau** die Anzahl der auf dem Feld abgebildeten Arbeiter auf das Aktionsfeld stellen.
- * Er muss die Arbeiter aus seinem **persönlichen Vorrat** auf das Aktionsfeld stellen.
- * Er muss die Aktion **sofort** ausführen.
- * Er muss die Aktion **vollständig ausführen** können.
- * Er darf pro Zug nur **eine Aktion** ausführen.

Hinweis: Die wenigen Ausnahmen von diesen Regeln sind in den jeweiligen Bereichen erklärt.

Hinweis: Wir verwenden hier die Formulierung „muss“, um eine deutliche Formulierung zu gewährleisten. Es gibt nur positive Aktionen.

EINEN ZUG AUSFÜHREN

INHALT – Die einzelnen Bereiche auf dem Spielplan



Im weiteren Verlauf erklären wir die einzelnen Bereiche und deren Aktionen.

INHALT

I STRECKENBAU – Die Spieler rücken ihre Gleise vor.

Der Streckenbau mit seinen Aktionen ist einer der wichtigsten Bereiche im Spiel.

Jeder Spieler hat auf seinem Tableau 3 Eisenbahnstrecken aufgezeichnet, die er im Spielverlauf ausbauen kann.

Je besser die Strecken ausgebaut sind, desto mehr Punkte bringen sie dem Spieler bei der Wertung am Ende der Runde.

Die 3 Strecken auf dem Spielertableau nennen wir nachfolgend:

Strecke **TRANS SIB**,

Strecke **PETERSBURG**

und

Strecke **KIEV**.



UM IHRE STRECKEN ZU BAUEN, BENÖTIGEN DIE SPIELER:

DIE AKTIONSFELDER ZUM STRECKENBAU

UND DIE GLEISE.



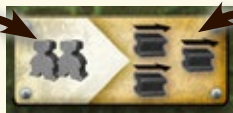
WIE BAUT EIN SPIELER NUN STRECKEN?

Zuerst stellt der Spieler die benötigte Anzahl Arbeiter auf eines der Aktionsfelder für den Streckenbau. Dann rückt er das Gleis auf seinem Tableau um so viele Schritte weiter, wie das Aktionsfeld angibt.

Beispiel:

1

Blau stellt 2 Arbeiter auf dieses Aktionsfeld.



Auf dem Aktionsfeld sind 3 Schritte mit dem schwarzen Gleis angegeben.

2

Dann rückt er das schwarze Gleis auf der Strecke **TRANS SIB** um 3 Schritte (= 3 Felder) nach vorne.



Er darf die Schritte auch beliebig auf seine Strecken verteilen.

oder

2

Blau rückt zuerst das schwarze Gleis auf **einer** Strecke um 2 Felder nach vorne. Dann rückt er das schwarze Gleis auf **einer anderen** Strecke um 1 Feld nach vorne. Er hat wieder insgesamt 3 Schritte gemacht.



Damit ist die Aktion zu Ende.

Um im Laufe des Spiels mehr Punkte zu erzielen, sollten die Spieler ihre Strecken weiter ausbauen. Dazu benötigen sie die Gleise in den anderen Farben. Damit wird ein höherwertiger Ausbau der Strecken dargestellt.



WIE BAUT DER SPIELER GLEISE IN ANDEREN FARBEN?

Um Gleise in den anderen Farben bauen zu können, muss der Spieler diese erst einmal bekommen. Bekommen kann er sie nur, wenn er die Felder 2, 6, 10 und 15 der Strecke **TRANS SIB** mit dem **schwarzen Gleis** erreicht.

Beispiel: Hat der Spieler das Feld 2 auf der Strecke **TRANS SIB** mit dem **schwarzen Gleis** erreicht oder überschritten, nimmt er sich sofort 3 graue Gleise aus dem allgemeinen Vorrat. Er legt diese Gleise links neben sein Tableau, je eines neben jede Strecke. Ab sofort darf er diese auch bauen.



Um seine grauen Gleise zu bauen, stellt der Spieler die benötigte Anzahl Arbeiter auf eines der Aktionsfelder für den grauen Streckenbau. Dann rückt er das oder die grauen Gleise auf seinem Tableau um so viele Schritte weiter, wie das Aktionsfeld angibt.

Beispiel: **1** **Blau** stellt 1 Arbeiter auf dieses Aktionsfeld. Er muss nun 2 Schritte mit dem grauen Gleis machen.

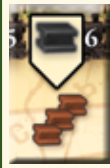


2 Mit dem ersten Schritt setzt er das Gleis auf Feld 1 einer Strecke ein. Mit dem zweiten Schritt rückt er das Gleis um ein Feld nach vorne.



Hinweis: Auch hier könnte der Spieler die 2 Schritte auf 2 Strecken aufteilen.

Mit den Gleisen in den übrigen Farben wird genauso verfahren.



Erreicht oder überschreitet der Spieler mit dem schwarzen Gleis Feld 6, nimmt er sich 3 braune Gleise, ...



... auf Feld 10
2 naturfarbige ...



... und auf Feld 15 ein weißes Gleis.

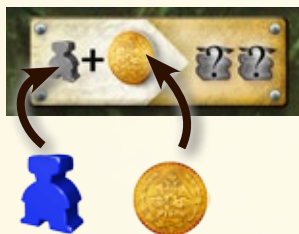
Hinweis: Auf den Strecken sind noch viele weitere besondere Felder. Diese werden auf Seite 16 und 17 ausführlich erklärt.

DER SPIELER MUSS BEIM GLEISBAU EINIGE PUNKTE BEACHTEN

- * Der Spieler muss Gleise in einer bestimmten Reihenfolge bauen: Zuerst immer das schwarze, dann das graue, das braune, das naturfarbige und zuletzt das weiße Gleis.
- * Ein nachfolgendes Gleis muss immer auf ein freies Feld gezogen werden. Ein Gleis kann niemals mit dem vorderen Gleis gleichziehen oder dieses überholen.
- * Falls die Aktion mehrere Schritte erlaubt, darf der Spieler sie immer auf unterschiedliche Strecken verteilen.
- * Nicht alle Gleise dürfen auf allen Strecken gebaut werden. Welche Gleisfarben auf welcher Strecke gebaut werden dürfen, ist auf dem Spielertableau abgebildet.



DIE BEIDEN UNTEREN AKTIONSFELDER IM BEREICH STRECKENBAU



Um dieses Aktionsfeld zu nutzen, muss der Spieler einen Arbeiter darauf stellen und zusätzlich eine Münze bezahlen. Der Spieler muss mit **1 oder 2** Gleisen seiner Wahl insgesamt 2 Schritte machen.

Beispiel: **Blau** stellt 1 Arbeiter auf das Aktionsfeld und legt eine Münze dazu. Er rückt zuerst das schwarze und dann das graue Gleis um jeweils ein Feld nach vorne.



Dieses Aktionsfeld ist das einzige im Spiel, das mehrmals genutzt werden kann.

Stellt ein Spieler einen seiner Arbeiter auf dieses Feld, so muss er einen Schritt, entweder mit einem schwarzen oder einem grauen Gleis machen. Das Aktionsfeld ist danach nicht besetzt, sondern kann von allen Spielern (auch vom selben Spieler) weiterhin genutzt werden.

Beispiel: Obwohl **Blau** bereits zuvor 1 Arbeiter auf das Aktionsfeld gestellt hat, bleibt es weiterhin für alle Spieler verfügbar. So stellt **Rot** später auch einen Arbeiter auf das Aktionsfeld und führt die Aktion ebenfalls aus.



LOKOMOTIVEN - Die schönste Strecke hilft nichts, wenn keine Lok darauf fährt.



**ZUM LOKOMOTIVENBAU BENÖTIGEN DIE SPIELER:
DIE AKTIONSFELDER
ZUM LOKOMOTIVENBAU**

**UND DIE AUSLAGE MIT
DEN LOKOMOTIVEN.**



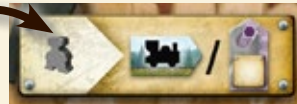
WIE BAUT EIN SPIELER LOKOMOTIVEN?

Der Spieler stellt die benötigte Anzahl Arbeiter auf eines der Aktionsfelder für den Lokomotivenbau. Dann nimmt er sich aus der Auslage eine der Lokomotiven vom **Stapel mit der niedrigsten Zahl** und legt sie an eine seiner 3 Strecken an.

Beispiel:

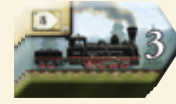
1

Grün setzt 1 Arbeiter auf das obere Aktionsfeld.



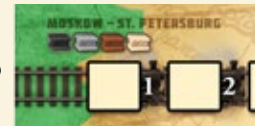
2

Er nimmt sich eine 2er-Lok ...

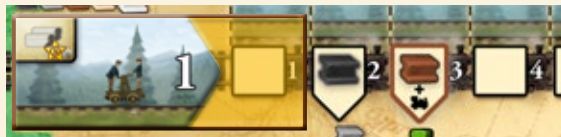


3

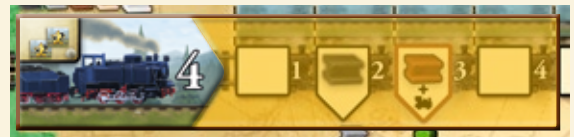
... und legt sie an seine Strecke **PETERSBURG** an.



An den Strecken **PETERSBURG** und **KIEV** darf jeweils 1 Lokomotive liegen, an der Strecke **TRANSIB** bis zu 2 Lokomotiven. Die Zahl der Lokomotive gibt an, wie viele Felder weit sie „fährt“, d.h. wie viele Felder sie erreicht.

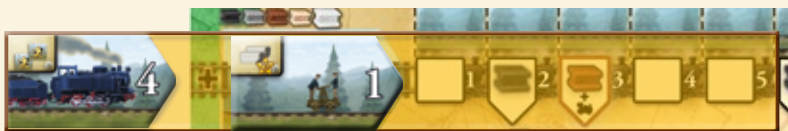


Die 1er-Lok, die jeder Spieler bei Spielbeginn hat, erreicht nur Feld 1



Die 4er-Lok erreicht die Felder 1-4 einer Strecke.

Die Strecke **TRANSIB** ist die einzige Strecke, an der 2 Lokomotiven liegen dürfen. Eine Lokomotive liegt, wie auch bei den anderen Strecken, links neben dem Tableau, die andere auf dem eingezeichneten Feld auf dem Tableau. Liegen 2 Loks an der Strecke **TRANSIB**, so werden die Zahlen beider Lokomotiven zusammengezählt, um zu bestimmen, welches Feld erreicht wird.



An der Strecke **TRANSIB** liegen eine 1er- und eine 4er-Lok. Gemeinsam erreichen beide Lokomotiven die Felder 1-5 der Strecke.

KANN EIN SPIELER LOKOMOTIVEN AUFWERTEN?

Ja, eine bereits an einer Strecke liegende Lokomotive kann gegen eine Lokomotive mit einer höheren Zahl ausgetauscht werden.

Beispiel:

1

Grün nimmt sich eine 4er-Lok und legt diese an seine Strecke **TRANSIB** an. Dort liegen bereits eine 3er-Lok und die 1er-Lok vom Spielbeginn. Der Spieler entscheidet sich die 1er-Lok zu entfernen.

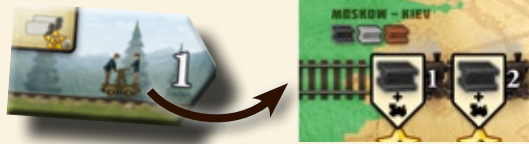




Die „alte“ Lokomotive ist nicht verloren. Der Spieler kann sie an eine seiner beiden anderen Strecken anlegen.

2

Grün legt die 1er-Lok, die er gerade ausgetauscht hat, an seine Strecke **KIEW** an, die noch keine Lokomotive hat.



Legt der Spieler diese „alte“ Lokomotive an eine Strecke, die bereits eine Lokomotive hat, so kann es zu einer „Kettenreaktion“ kommen.

3

In einem späteren Zug legt **Grün** eine 4er-Lok an seine Strecke **PETERSBURG** an. Dort liegt bereits eine 2er-Lok, die er dafür von der Strecke entfernt.

Diese 2er-Lok legt er an die Strecke **KIEW** und entfernt die 1er-Lok von dort.

Die 1er-Lok kann er an keine seiner Strecken anlegen. (Zur Erinnerung: Eine Lokomotive darf immer nur an eine Strecke angelegt werden, an der keine oder eine Lokomotive mit einer niedrigeren Zahl liegt.)

Der Spieler darf auch aufhören auszutauschen, obwohl er noch weiter austauschen könnte.



Was passiert mit Lokomotiven, die der Spieler nicht mehr anlegen kann oder nicht mehr anlegen will?

4

Eine Lokomotive, die ein Spieler nicht mehr anlegen kann oder will, muss er auf die violette Seite drehen und neben die Auslage der anderen Lokomotiven zurücklegen. Zurück gelegte Lokomotiven können im weiteren Spielverlauf nur noch als Fabriken eingesetzt werden.

Was es damit auf sich hat, werden wir gleich bei den Fabriken sehen.

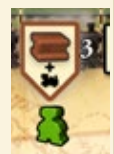


WELCHEN NUTZEN HABEN LOKOMOTIVEN EIGENTLICH?

Bei der Wertung der Strecken am Rundenende gibt es nur für diejenigen Felder Punkte, die mit einer Lokomotive erreicht werden.

Zusätzlich werden einige besondere Felder erst dann aktiv, wenn die Strecke bis dorthin gebaut ist und die Lokomotive dieses Feld erreicht (siehe auch Seite 17).

Beispiel:



LOKOMOTIVEN

FABRIKEN - Wer die Fabrik hat, hat die Macht.

Fabriken sind nötig, um die Industrialisierung voranzutreiben. Außerdem bringt die Industrialisierung ebenfalls Punkte.

Auf der Rückseite der Lokomotiven sind symbolhaft Fabriken abgebildet. Lokomotiven mit gleicher Zahl haben auf der Rückseite auch immer die gleiche Fabrik. Jede Fabrik hat eine bestimmte Funktion, d.h. sie bringt dem Spieler einen bestimmten Nutzen. Die Funktion der Fabrik ist zur Erinnerung klein auf der Lokomotivenseite dargestellt.

Vorderseite: Lokomotive



Funktion der Fabrik



Rückseite:
Fabrik

FABRIKEN

LOKOMOTIVEN UND FABRIKEN

WIE BAUT EIN SPIELER FABRIKEN?

Für den Bau von Fabriken werden die selben Aktionsfelder verwendet, wie für den Bau von Lokomotiven.

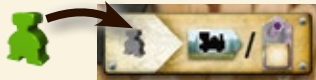
Der Spieler stellt die benötigte Anzahl Arbeiter auf eines der Aktionsfelder. Er nimmt sich, genau wie beim Lokomotivenbau, eine der Lokomotiven vom **Stapel mit der niedrigsten Zahl** aus der Auslage.

Dann dreht er die Lokomotive auf die Rückseite und legt sie als Fabrik in eine der 5 Lücken seiner Industrieleiste. Er füllt die 5 Lücken von links nach rechts.

Beispiel:

1

Grün setzt 1 Arbeiter auf das obere Aktionsfeld.



2

Er nimmt sich eine 2er-Lok ...



3

... dreht sie auf die Rückseite und legt sie in seine Industrieleiste.



Sind alle 5 Lücken gefüllt, darf der Spieler Fabriken austauschen. Wenn er eine neue Fabrik bauen will, legt er zuerst eine seiner ausliegenden Fabriken mit der violetten Seite nach oben zurück in die Auslage neben die Lokomotiven. Dann legt er die neue Fabrik in die gerade entstandene Lücke. Er muss mit dem Austauschen nicht von links beginnen.

Hinweis: Wie die Fabriken genutzt werden, ist im folgenden Abschnitt „Industrialisierung“ beschrieben.

WAS IST BEIM BAU VON LOKOMOTIVEN UND FABRIKEN ZU BEACHTEN?

- * Die Lokomotiven liegen in getrennten Stapeln oberhalb des Spielplans aus. Jeder Stapel besteht aus Lokomotiven mit der gleichen Zahl (4 2er, 4 3er usw. im 4 Personen Spiel).
- * Die Spieler dürfen nur Lokomotiven vom Stapel mit der niedrigsten Zahl nehmen. Bei Spielbeginn ist dies der Stapel mit den 2er-Lokomotiven. Ist der 2er-Stapel aufgebraucht, dürfen die Spieler Lokomotiven vom 3er-Stapel nehmen und so weiter.
Ausnahme: Wenn ein Spieler eine Fabrik bauen möchte, hat er die Wahl zwischen der Lokomotive mit der kleinsten Zahl und den bereits zurückgelegten Fabriken. (Natürlich nur, wenn es schon zurückgelegte Fabriken gibt. Wie eine Fabrik zurückgelegt wird, wurde auf Seite 9 beschrieben.)

WAS SIND DIE UNTERSCHIEDE DER 3 AKTIONSFELDER?

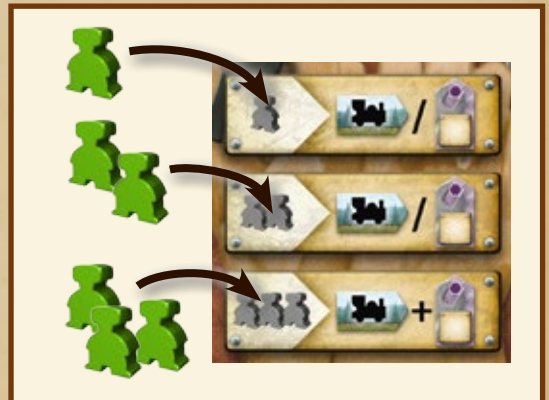
Das obere Aktionsfeld funktioniert wie gerade eben beschrieben. Der Spieler stellt **1 Arbeiter** darauf, nimmt sich **1 Lokomotive** und legt diese **entweder als Lokomotive** an eine seiner Strecken **oder umgedreht als Fabrik** in eine Lücke seiner Industrieleiste.

Das mittlere Aktionsfeld hat genau den gleichen Effekt, der Spieler muss jedoch **2 Arbeiter** einsetzen. Dieses Feld ist also einfach „teurer“.

Auf das untere Aktionsfeld muss der Spieler **3 Arbeiter** einsetzen. Er muss dann **1 Lokomotive und 1 Fabrik** anlegen. Er darf nicht 2 Lokomotiven oder 2 Fabriken anlegen.

Der Spieler hat die Wahl, ob er zuerst die Lokomotive anlegt und danach die Fabrik oder umgekehrt. (Dies ist nur von Bedeutung, wenn ein Spieler 2 Lokomotiven mit unterschiedlicher Zahl bekommt, z.B. die letzte 3er-Lok und die erste Lok vom 4er-Stapel.)

Hinweis: Der Spieler darf auch die Fabrik nehmen, die er in der gleichen Aktion in die Auslage gelegt hat.



INDUSTRIALISIERUNG – Der andere Weg, um Punkte zu bekommen

Eine weitere Aktionsmöglichkeit ist die Industrialisierung. Die Industrialisierung bringt auch Punkte bei der Wertung am Rundenende und erlaubt, die Funktionen der Fabriken zu nutzen.

FÜR DIE INDUSTRIALISIERUNG BENÖTIGEN DIE SPIELER:

DIE AKTIONSFELDER FÜR DIE INDUSTRIALISIERUNG,



DIE INDUSTRIELEISTE AUF IHREM SPIELERTABLEAU,



UND DEN INDUSTRIEMARKER.

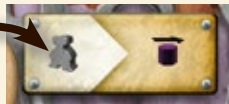
WIE BAUT DER SPIELER SEINE INDUSTRIE AUS?

Der Spieler stellt die benötigte Anzahl Arbeiter auf eines der Aktionsfelder für die Industrialisierung. Dann rückt er seinen Industriemarker um so viele Schritte nach vorne, wie auf dem Aktionsfeld angegeben.

Beispiel:

1

Gelb setzt 1 Arbeiter auf dieses Aktionsfeld.



Das Feld erlaubt 1 Schritt auf der Industrieleiste.

2

Er rückt seinen Industriemarker um ein Feld nach vorne.



WELCHE BEDEUTUNG HABEN DIE LÜCKEN AUF DER INDUSTRIELEISTE?

Nach den ersten 4 Schritten steht der Spieler mit seinem Industriemarker vor einer Lücke. Er darf mit seinem Industriemarker nicht in die Lücke ziehen und die Lücke auch nicht überspringen.



WIE KÖNNEN DIESE LÜCKEN GEFÜLLT WERDEN?

Um mit seinem Industriemarker weiter vorrücken zu können, muss der Spieler eine **Fabrik in die Lücke bauen**. Damit „verlängert“ er seine Industrieleiste.

Beispiel: Der Spieler hat eine Fabrik in die Lücke gebaut. Ab sofort kann er auf die Fabrik und dann weiter auf das nächste Industriefeld ziehen.



Zur Erinnerung: Wie Fabriken gebaut werden, wurde auf Seite 10 beschrieben.

Auf jeder Fabrik ist ein Industriefeld abgebildet, auf das der Spieler ziehen kann. Nach jeder Fabrik ist wieder ein aufgedrucktes Industriefeld auf der Industrieleiste, das nun auch erreichbar ist.

Hinweis: Nur wenn der Spieler alle 5 Lücken gefüllt hat, kann er mit seinem Industriemarker das Endfeld der Industrieleiste erreichen.



INDUSTRIALISIERUNG

WAS PASSIERT, WENN EIN INDUSTRIEMARKER AUF EINE FABRIK ZIEHT?

Wenn ein Spieler einen Industriemarker auf eine Fabrik zieht, muss er **sofort** die Funktion dieser Fabrik ausführen. Kann er die Funktion nicht sofort ausführen, verfällt sie.

Beispiel: Gelb stellt 2 Arbeiter auf dieses Aktionsfeld. Er muss also 2 Schritte auf der Industrieleiste machen.



Mit seinem ersten Schritt landet er auf einer Fabrik. Er führt sofort die Funktion dieser Fabrik aus. Danach macht er seinen zweiten Schritt.



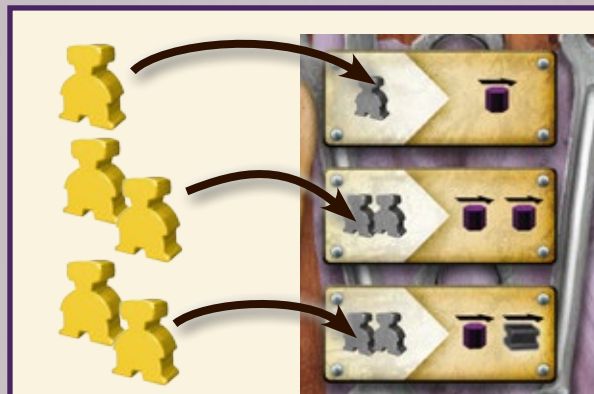
Die einzelnen Funktionen der Fabriken werden auf Seite 24 erklärt.

WAS SIND DIE UNTERSCHIEDE DER 3 AKTIONSFELDER?

Auf das obere Feld muss der Spieler **1 Arbeiter** einsetzen, um seinen Industriemarker auf der Industrieleiste um **1 Feld** nach vorne zu rücken.

Auf das mittlere Feld muss der Spieler **2 Arbeiter** einsetzen, um seinen Industriemarker auf der Industrieleiste um **2 Felder** nach vorne zu rücken.

Auf das untere Feld muss der Spieler **2 Arbeiter** einsetzen, um seinen Industriemarker auf der Industrieleiste um **1 Feld** und zusätzlich ein schwarzes Gleis um **1 Feld** nach vorne zu rücken.



INDUSTRIALISIERUNG

SONSTIGE AKTIONSFELDER - 1 Verdoppler, 2 Münzen, 2 Leiharbeiter

Diese 3 Aktionsfelder gehören nicht, wie die zuvor beschriebenen, zu einer bestimmten Gruppe. Diese Aktionen sind sehr einfach auszuführen.



1 VERDOPPLER

Der Spieler setzt **1 Arbeiter** auf dieses Aktionsfeld und nimmt sich einen Verdoppler vom Vorrat. Er legt ihn auf ein freies Feld oberhalb der Strecke **TRANSIB** (und nur dort). Er muss die Felder von links nach rechts füllen. Auf jedem der 8 Felder darf nur ein Verdoppler liegen.



Es spielt keine Rolle, ob unter einem Verdoppler bereits ein Gleis gebaut wurde oder nicht. Ein Verdoppler verdoppelt bei der Wertung den Wert des Gleises auf dem darunter liegenden Feld. Sind keine Verdoppler mehr im Vorrat, kann dieses Aktionsfeld nicht mehr genutzt werden.



2 MÜNZEN

Der Spieler setzt **1 Arbeiter** auf dieses Aktionsfeld, nimmt sich 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor sich ab.



1 Arbeiter einsetzen



2 Münzen nehmen

Die Münzen sind nicht begrenzt. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass sie ausgehen, behelft euch bitte mit eigenen.

SONSTIGE AKTIONSFELDER

SONSTIGE AKTIONSFELDER

Wofür werden Münzen benötigt?

Münzen können auf allen Aktionsfeldern anstelle von Arbeitern eingesetzt werden.

Ein Spieler kann ein Aktionsfeld nutzen, indem er anstelle eines Arbeiters eine Münze aus seinem persönlichen Vorrat darauf legt.



Er kann auch Arbeiter und Münzen kombinieren.



Um die beiden folgenden Aktionsfelder nutzen zu können, muss der Spieler je 1 Münze einsetzen.



Um dieses Aktionsfeld zu nutzen, muss der Spieler einen Arbeiter einsetzen und zusätzlich eine Münze bezahlen (siehe auch Seite 7). Er kann auch 2 Münzen bezahlen.

Um dieses Aktionsfeld zu nutzen, benötigt der Spieler keinen Arbeiter. Er muss jedoch eine Münze bezahlen (siehe auch unten).



Münzen können Arbeiter ersetzen. Arbeiter können umgekehrt keine Münzen ersetzen. Ein Aktionsfeld, auf das eine Münze eingesetzt wurde, kann in dieser Runde nicht nochmal genutzt werden.



2 LEIHARBEITER

Der Spieler setzt **1 Arbeiter** auf dieses Aktionsfeld und nimmt sich die beiden türkisfarbigen Arbeiter. Diese beiden Arbeiter setzt er **in dieser Runde** ein, als wären es seine eigenen.



1 Arbeiter einsetzen



2 Leiharbeiter nehmen

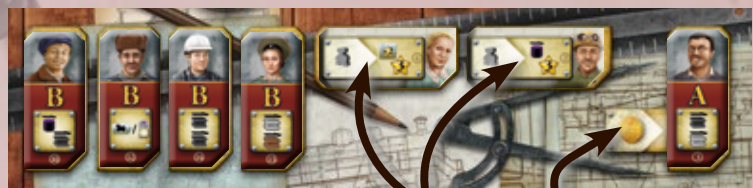
Genau wie die Münzen kann der Spieler Leiharbeiter alleine oder in Kombination mit seinen eigenen Arbeitern (und Münzen) einsetzen.

Er darf die Leiharbeiter nicht für die nächste Runde aufheben.

INGENIEURE – Eigene und wechselnde Aktionsfelder

Die Ingenieure stellen den Spielern während des Spiels ihre Fähigkeiten zur Verfügung und können bei Spielende Bonuspunkte bringen.

DIES IST DER INGENIEURSBEREICH AUF DEM SPIELPLAN:



wechselnde Aktionsfelder

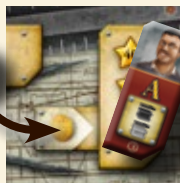
Anwerbefeld

WIE KANN EIN SPIELER INGENIEURE ANWERBEN UND NUTZEN?

Jede Runde kann genau 1 Ingenieur angeworben werden. Der Ingenieur, der in dieser Runde zur Verfügung steht, liegt auf dem rechten Feld im Ingenieursbereich, dem Anwerbefeld.

Um diesen Ingenieur anzuwerben, legt ein Spieler eine seiner Münzen auf das Anwerbefeld. Er nimmt den Ingenieur vom Plan und legt ihn mit der hellen Seite nach oben rechts neben sein Spielertableau.

Beispiel: Rot legt eine Münze auf das rechte Aktionsfeld und nimmt sich den dort liegenden Ingenieur ...



...und legt ihn wie abgebildet an sein Spielertableau.

A INGENIEURE

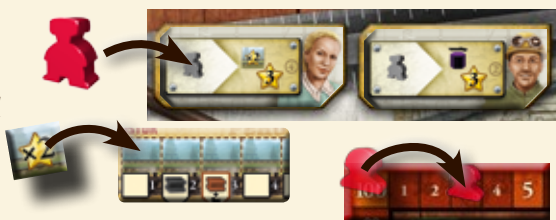
Auf ihrer hellen Seite zeigen alle Ingenieure ein Aktionsfeld. Hat ein Spieler einen oder mehrere Ingenieure neben seinem Tableau, kann er, und nur er, diese Ingenieure so nutzen wie Aktionsfelder auf dem Spielplan. Der Spieler kann diese eigenen Ingenieure auch dann nutzen, wenn er deren Aktion **nicht vollständig** ausführen kann. Ein weiterer großer Vorteil eines „eigenen“ Ingenieurs liegt darin, dass dieses Aktionsfeld nicht von anderen Spielern genutzt werden kann. Der Spieler hat daher keinen Zeitdruck bei der Nutzung dieser Aktionsfelder.

DIE INGENIEURE AUF DEN QUER LIEGENDEN FELDERN – Wechselnde Aktionsfelder

Die Ingenieure auf diesen beiden Feldern liegen so, dass Ihre helle Seite oben liegt und sie ein Aktionsfeld zeigen. Diese Ingenieure können noch nicht angeworben werden. Sie können von allen Spielern genau so genutzt werden, wie alle anderen Aktionsfelder auf dem Spielplan. Wie alle anderen Aktionsfelder auf dem Spielplan können auch Ingenieure nur einmal pro Runde genutzt werden.

Beispiel: **Rot** stellt einen Arbeiter auf den linken der beiden quer liegenden Ingenieure und führt sofort die Aktion aus.

Aktion: **Rot** nimmt sich einen der Verdoppler vom Vorrat und legt ihn auf das linke Feld oberhalb der Strecke **TRANSIB**. Zusätzlich nimmt er sich 3 Punkte, d.h. er rückt seine Anzeigefigur auf der Zählleiste um 3 Felder weiter.



DIE 4 LINKEN FELDER

Die Ingenieure auf diesen Feldern können weder angeworben, noch genutzt werden. Am Ende der Runde rücken jedoch alle Ingenieure um ein Feld nach rechts.

Diese Ingenieure werden also in den späteren Runden verfügbar. Sie liegen aus, damit die Spieler auch für die folgenden Runden planen können.

Wie die Ingenieure weiter gerückt werden, ist auf Seite 20 beschrieben.

INGENIEURE

🕒 SPIELERREIHENFOLGE – Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben.

Ob Gorbatschow das wirklich gesagt hat, ist zwar fraglich, unbestritten ist jedoch, dass es von Vorteil ist, in diesem Spiel frühzeitig am Zug zu sein.

DIE FUNKTION DER REIHENFOLGELEISTE

Die Spieler führen ihre Züge nicht im Uhrzeigersinn aus. Die Spielerreihenfolge wird durch die Reihenfolgeleiste bestimmt. Der Spieler auf dem vordersten Platz ist in der Runde als Erster am Zug, danach folgt der Zweite und so weiter. Nach dem letzten Spieler in der Reihe folgt wieder der Erste.



Gelb ist Startspieler, danach folgen **Blau**, **Grün** und zuletzt **Rot**. Dann beginnt die Reihe wieder bei **Gelb**.

Kann oder will ein Spieler keinen Zug mehr machen, so passt er und steigt damit aus der laufenden Runde aus. Um dies anzuzeigen, dreht der Spieler seine Reihenfolgekarte um und nimmt sich sofort die Punkte, die auf der Kartentrückseite angegeben sind.

Die anderen Spieler machen weiterhin reihum ihre Züge, bis alle Spieler gepasst haben.

Hinweis: Auch wenn ein Spieler keine Arbeiter mehr einsetzen kann, muss er nicht sofort passen. Er kann weiterhin Aktionsfelder nutzen, indem er mit Münzen bezahlt.

WIE KANN EIN SPIELER AUF DER REIHENFOLGELEISTE NACH VORNE RÜCKEN?

Ein Spieler kann einen seiner Arbeiter auf das Aktionsfeld unter dem **ersten** oder unter dem **zweiten Platz** der Reihenfolgeleiste stellen. Dies bedeutet, dass er in der nächsten Runde an dieser Position spielt.

Hinweis: Der Spieler darf sich **nicht** auf das Aktionsfeld unter seiner momentanen Position stellen.



SPIELERREIHENFOLGE

SPIELERREIHENFOLGE



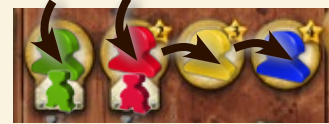
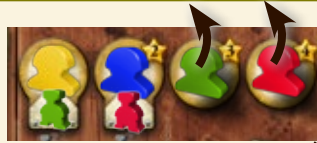
WIE WIRD DIE SPIELERREIHENFOLGE NEU SORTIERT?

Nachdem alle Spieler gepasst haben, nehmen die Spieler, die Arbeiter hier eingesetzt haben, ihre Anzeigefiguren von der Reihenfolgeleiste. Die anderen Anzeigefiguren werden nach rechts (auf die hinteren Platzierungen) gerückt, um Platz zu schaffen. Dann stellen die Spieler ihre Anzeigefiguren auf das Feld über ihrem Arbeiter.

Beispiel: **Grün** und **Rot** nehmen ihre Anzeigefiguren von der Leiste.

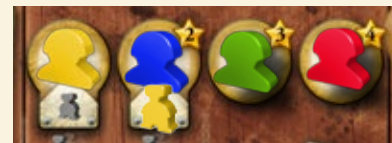
Gelb und **Blau** rücken nach rechts um Platz zu schaffen.

Dann setzen **Grün** und **Rot** ihre Anzeigefiguren zurück auf die Felder der Leiste über ihren Arbeitern.



Sonderfall: Der Startspieler stellt einen Arbeiter unter das Feld 2 (z.B. um nicht allzuweit nach hinten verdrängt zu werden). Stellt dann kein Spieler einen Arbeiter unter Feld 1, wird die Reihenfolge nicht neu sortiert.

Hinweis: Wie wir gesehen haben, ist es für das Sortieren der Reihenfolge wichtig zu wissen, welchem Spieler der Arbeiter auf dem Aktionsfeld gehört. Sollte ein Spieler einen Leiharbeiter oder eine Münze einsetzen, so muss er diesen sofort gegen einen Arbeiter in seiner Farbe von einem anderen Aktionsfeld austauschen.

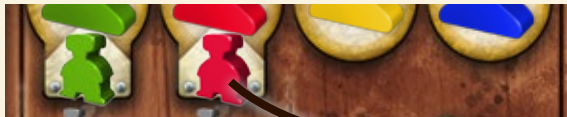


Gelb stellt einen Arbeiter auf Platz 2. Das Aktionsfeld unter Platz 1 bleibt jedoch leer. Die Reihenfolge ändert sich nicht.

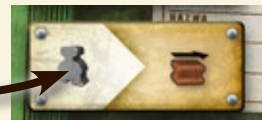
ARBEITER VON DER REIHENFOLGELEISTE VERSETZEN

Die Arbeiter für die neue Spielerreihenfolge haben noch einen weiteren Nutzen. Nachdem die Spielerreihenfolge für die nächste Runde neu sortiert wurde, dürfen die 2 Spieler ihre Arbeiter von den beiden Aktionsfeldern der Reihenfolgeleiste noch versetzen und eine weitere Aktion ausführen.

Zuerst muss der Spieler auf Position 2 seinen Arbeiter versetzen. Er nimmt seinen Arbeiter von diesem Aktionsfeld und stellt ihn auf ein anderes freies Aktionsfeld seiner Wahl – das kann auch ein eigener Ingenieur sein – und führt die zugehörige Aktion aus.



Beispiel: **Rot** stellt seinen Arbeiter auf dieses Feld und macht 1 Schritt mit dem braunen Gleis.



Anschließend versetzt auch der Spieler auf Position 1 seinen Arbeiter nach den selben Regeln.

Beim Versetzen ist Folgendes zu beachten:

- * Der Spieler darf seinen Arbeiter nur auf Aktionsfelder versetzen, die **genau 1 Arbeiter erfordern** (er darf also keine weiteren Arbeiter, Leiharbeiter oder Münzen zusätzlich einsetzen).
- * Das unterste Feld beim Streckenbau ist immer verfügbar, wenn kein besseres Feld frei ist.
- * Auch im obigen Sonderfall darf der Spieler seinen Arbeiter versetzen.

SPIELERREIHENFOLGE

VERSCHNAUFPAUSE – Die habt ihr euch verdient.



Wir haben nun die einzelnen Aktionsbereiche auf dem Spielplan abgehandelt. Damit ist auch ein Großteil geschafft.

Wir sehen uns nun noch das **Spielertableau** genauer an und gehen kurz auf die besonderen Felder ein,

danach folgt die **Wertung**

und zuletzt eine **Übersicht** der Plättchen und Karten im Spiel.



SPIELERTABLEAU – Die besonderen Felder

Wir sehen uns nun das Spielertableau nochmal genauer an.

DIE 3 STRECKEN

ab Seite 6

8 PLÄTZE FÜR

VERDOPPLER Seite 12

PLATZ FÜR

INGENIEURE

ab Seite 13

LOKOMOTIVEN

UND FABRIKEN

ab Seite 8

INDUSTRIALISIERUNG

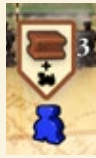
ab Seite 11

DIE BESONDEREN FELDER AUF DEM SPIELERTABLEAU

Die hier rot eingerahmten Felder auf dem Spielertableau können dem Spieler bestimmte Vorteile bringen. Für diese Vorteile, die unter oder neben dem Feld abgebildet sind, muss der Spieler Bedingungen erfüllen.



Beispiel: Die Bedingung auf diesem Feld ist, dass der Spieler das schwarze Gleis darauf (oder darüber hinweg) gezogen hat. Er benötigt aber keine Lokomotive.



Beispiel: Dieses Feld muss der Spieler mit dem braunen Gleis erreichen. **Zusätzlich** muss er das Feld mit einer Lokomotive erreichen. Erst wenn er **beide Bedingungen** erfüllt, kann er den Vorteil nutzen.

Allgemein: Um den Vorteil eines besonderen Feldes nutzen zu können, muss der Spieler ein solches Feld immer mit einem bestimmten Gleis erreichen. In machen Fällen muss er das Feld **zusätzlich** mit einer Lok erreichen, in anderen Fällen nicht. Dies nennen wir die Bedingung. (Die Bedingung bleibt auch erfüllt, wenn der Spieler das Gleis mit einem höherwertigen überbaut.) In der Beschreibung trennen wir die Felder danach, ob nur ein bestimmtes Gleis benötigt wird, oder ob zusätzlich noch eine Lokomotive benötigt wird.



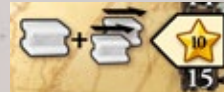
FELDER, FÜR DIE KEINE LOKOMOTIVE BENÖTIGT WIRD

VORTEIL: NEUE GLEISE



Auf den Feldern 2, 6 und 10 der Strecke **TRANSIB** erhält der Spieler die jeweils unter dem Feld abgebildeten Gleise, wie bereits auf Seite 6 beschrieben.

... + 2 Schritte mit dem weißen Gleis

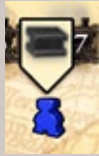


Auf Feld 15 nimmt sich der Spieler ein weißes Gleis. Zusätzlich darf er mit dem weißen Gleis **sofort** bis zu 2 Schritte machen. Dafür benötigt er wie immer freie Felder. Hat er die nicht, verfallen 1 oder 2 Schritte.

VORTEIL: ENDBAHNHOF



Wenn ein Spieler das letzte Feld einer Strecke mit dem **schwarzen Gleis** erreicht, erhält er sofort einmalig 10 Punkte.
Das Gleis darf nicht über das letzte Feld einer Strecke hinausgezogen werden.

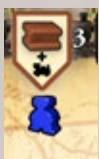


VORTEIL: NEUE ARBEITER

Erreicht der Spieler das Feld 7 auf der Strecke **KIEV** mit dem **schwarzen Gleis**, erhält er sofort einen zusätzlichen Arbeiter seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Diesen Arbeiter hat der Spieler für den Rest des Spiels zur Verfügung. Er kann ihn auch in dieser Runde schon einsetzen.



FELDER, FÜR DIE ZUSÄTZLICH EINE LOKOMOTIVE BENÖTIGT WIRD



VORTEIL: NEUE ARBEITER

Erreicht der Spieler das Feld 3 auf der Strecke **TRANSIB** mit dem **braunen Gleis** und der **Lokomotive**, erhält er sofort einen zusätzlichen Arbeiter seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Diesen Arbeiter hat der Spieler für den Rest des Spiels zur Verfügung. Er kann ihn auch in dieser Runde schon einsetzen.



VORTEIL: STRECKENVERDOPPLUNG

Erreicht der Spieler Feld 7 auf der Strecke **PETERSBURG** mit seinem **grauen Gleis** und der **Lokomotive**, werden die Punkte auf der gesamten Strecke bei allen folgenden Wertungen am Rundenende verdoppelt.

VORTEIL: BONUSPUNKTE



Erreicht der Spieler die Felder 1-4 bzw. das Feld 8 auf der Strecke **KIEV** mit seinem **schwarzen Gleis** und der **Lokomotive**, erhält er bei allen folgenden Wertungen am Rundenende zusätzlich die in den Sternen angegebenen Punkte. Diese Punkte sind kumulativ.

Steht er z.B. auf Feld 3 und hat mindestens eine 3er Lokomotive an der Strecke, erhält er bei **jeder zukünftigen Wertung** dafür 6 Bonuspunkte (1+2+3 Punkte).

VORTEIL: ?-FELDER



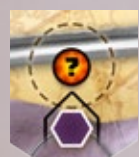
Erreicht der Spieler das Feld 13 auf der Strecke **TRANSIB** oder Feld 4 oder Feld 6 auf der Strecke **PETERSBURG** mit dem **schwarzen Gleis** und der **Lokomotive**, so wählt er jedes Mal eines seiner 7 ?-Plättchen, führt die Funktion aus und legt das ?-Plättchen auf das gestrichelte Feld.

Dieses Feld kann nicht nochmals genutzt werden, um ein weiteres ?-Plättchen zu nehmen.

Beispiel: Der Spieler hat an der Strecke **PETERSBURG** eine 5er-Lok und zieht sein **schwarzes Gleis** auf Feld 4.



Er wählt eines der ?-Plättchen, führt dessen Funktion aus (siehe Seite 22) und legt das ?-Plättchen dann auf das gestrichelte Feld um anzuzeigen, dass er dieses ?-Feld nicht nochmals nutzen kann.



VORTEIL: INDUSTRIELEISTE

Das besondere Feld auf der Industrielleiste muss der Spieler mit dem Industriemarker erreichen. (Hier werden ja keine Gleise gebaut und es fährt auch keine Lok.) Dann verfährt er genauso, wie oben bei den ?-Feldern beschrieben.

Dieses Feld kann nicht nochmals genutzt werden um ein weiteres ?-Plättchen zu nehmen.



WERTUNG – Der Lohn der Arbeit. – Jetzt endlich gibt es die Punkte.

Am Ende jeder Runde, nachdem alle Spieler gepasst haben und die Spielerreihenfolge für die nächste Runde neu sortiert wurde, gibt es eine Wertung.

Für diese Wertung betrachtet jeder Spieler sein Tableau und wertet:

- * seine **3 Strecken** und
- * seinen Fortschritt bei der **Industrialisierung**.

Beispiel: Das Tableau von **Rot** bei einer Wertung.



WERTUNG DER 3 STRECKEN

- * Grundsätzlich werden nur Felder gewertet, die **von Lokomotiven erreicht** werden.
- * Jedes Gleis auf einer Strecke kann Punkte bringen. In der rechten oberen Ecke des Spielertableaus stehen die Punktwerte der Gleise in den unterschiedlichen Farben.
- * Ein Gleis bringt Punkte für das Feld auf dem es steht und für **alle freien Felder dahinter**. Wir betrachten also leere Felder hinter einem Gleis so, als ob dort ein Gleis dieser Farbe stehen würde (=virtuelle Gleise).



Für die Wertung kann sich der Spieler die Strecke so vorstellen:



Wir sehen uns nun die Strecken **TRANSIB**, **PETERSBURG** und **KIEV** nacheinander an.

Die Wertung der Strecke **TRANSIB** Schritt für Schritt:

Beispiel: **Rot** hat an der Strecke **TRANSIB** eine 6er- und eine 2er-Lokomotive. Zusammen erreichen diese das Feld 8. **Rot** wertet also nur die Felder 1 bis 8.



Auf den **Feldern 1–3** liegen 3 braune Gleise (1 „echtes“ und dahinter 2 „virtuelle“). Jedes braune Gleis bringt 2 Punkte. Über Feld 1 liegt ein Verdoppler, das braune Gleis dort bringt also 4 Punkte. Das ergibt **8 Punkte**.



Auf den **Feldern 4–7** liegen 4 graue Gleise (1 „echtes“ und dahinter 3 „virtuelle“). Jedes graue Gleis bringt 1 Punkt. Das ergibt **4 Punkte**.



Auf **Feld 8** liegt ein „virtuelles“ schwarzes Gleis. Das bringt **0 Punkte**. (Das ist nicht viel, aber dafür einfach zu rechnen.)

Zusammen sind das **12 Punkte** für die Strecke **TRANSIB**.



Die Wertung der Strecke **PETERSBURG**:

Die Punkte für die Gleise werden auf dieser Strecke genauso berechnet wie auf der Strecke **TRANSIB**.

Wichtig auf dieser Strecke ist das besondere Feld 7. Wenn der Spieler dieses Feld mit dem **grauen Gleis und der Lokomotive** erreicht, werden die Punkte auf der **gesamten** Strecke **PETERSBURG** verdoppelt.



Beispiel: **Rot** hat auf der Strecke **PETERSBURG** keine Gleise (außer dem schwarzen Gleis) und auch keine Lokomotive. Er erhält also **0 Punkte**.

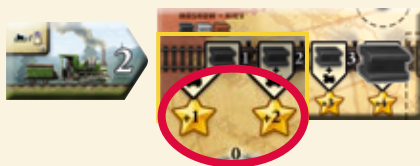


Die Wertung der Strecke **KIEV**:

Auch hier werden die Punkte für die Gleise so berechnet wie auf den beiden anderen Strecken.

Wichtig auf der Strecke **KIEV** sind die besonderen Felder 1–4 und Feld 8. Wenn der Spieler diese besonderen Felder mit dem **schwarzen Gleis und der Lokomotive** erreicht, erhält er zusätzlich die im Stern angegebenen Punkte.

Beispiel: **Rot** hat an der Strecke **KIEV** eine 2er-Lokomotive. **Rot** wertet also nur die Felder 1 und 2.



Das schwarze Gleis bringt 0 Punkte. Auf der Strecke ist noch kein anderes Gleis gebaut. Es bleibt also bei 0 Punkten für die Gleise. Das besondere Feld 1 bringt jedoch zusätzlich **1 Punkt**, das besondere Feld 2 nochmals **2 Punkte**. Der Spieler erhält für diese Strecke also **3 Punkte**.

WERTUNG DER INDUSTRIALISIERUNG – Wo steht der Industriemarker?

Für die Industrialisierung erhält der Spieler die Punkte, die über dem Feld angegeben sind, auf dem er mit seinem Industriemarker steht. Sind auf diesem Feld keine Punkte angegeben (z.B. auf einer Fabrik), so erhält der Spieler die Punkte des nächstniedrigeren Feldes, auf dem Punkte angegeben sind.



Beispiel: **Rot** steht mit seinem Industriemarker auf einer Fabrik. Da dort keine Punkte angegeben sind, erhält er die Punkte des nächstniedrigeren Felds. Dort sind **5 Punkte** angegeben.

Beispiel: **Rot** erhält bei dieser Wertung folgende Punkte:

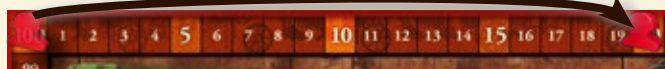
Strecke **TRANSIB**: 12 Punkte

Strecke **PETERSBURG**: 0 Punkte

Strecke **KIEV**: 3 Punkte

Industrialisierung: 5 Punkte

Rot erhält insgesamt **20 Punkte**,
die er auf der Zählleiste nach vorne rückt.



Auf diese Weise werten alle Spieler nacheinander ihre 3 Strecken und ihre Industrialisierung.

NACH DER WERTUNG

Nachdem alle Spieler gewertet haben, bereiten die Spieler die nächste Runde vor. Sie führen die folgenden Schritte aus:

- * Die Spieler nehmen ihre Arbeiter von den Aktionsfeldern zurück in ihren persönlichen Vorrat.
- * Ein Spieler legt alle eingesetzten Münzen von den Aktionsfeldern zurück in den allgemeinen Vorrat.
- * Ein Spieler stellt die beiden türkisfarbigen Arbeiter auf das Aktionsfeld zurück.



WERTUNG

WERTUNG

- * Ein Spieler rückt die Ingenieure nach.

Alle Ingenieure rücken um 1 Feld nach rechts. Wurde der Ingenieur auf dem Anwerbefeld nicht genommen, so wird er zurück in die Schachtel gelegt. Auf den querliegenden Feldern liegen die Ingenieursplättchen immer auf der hellen Seite, auf den anderen Feldern auf der rotbraunen Seite. Die Plättchen müssen nach dem Nachrücken auf die richtige Seite gedreht werden.

Beispiel:



Hinweis: Das frei werdende Ingenieursfeld zeigt eine Zahl. Dies sind die Runden, die noch gespielt werden.

- * Zuletzt nimmt sich jeder Spieler noch die Reihenfolgekarte, die seiner neuen Position auf der Reihenfolgeleiste entspricht und legt sie mit der Zahlenseite offen vor sich aus.

Beispiel:



Dann beginnt die neue Runde.

Achtung! Nur für die letzte Runde:

Zu Beginn der letzten Runde (bei 4 Spielern die 7. Runde) wird das Letztrundenplättchen, mit dem Aktionsfeld nach oben, auf die Markierung unter der Reihenfolgeleiste gelegt. In der letzten Runde sind die beiden Aktionsfelder für die Spielerreihenfolge wertlos. Stattdessen gibt es ein neues **Aktionsfeld**: 3 Schritte auf der Industrieleiste.



WERTUNG

SPIELENDEN - Wer wird nun Held der Arbeit?

Nach der Wertung in der 7. Runde findet noch eine **kleine Schlusswertung** statt. Danach endet das Spiel.

Bei der Schlusswertung werden noch 2 Dinge abgerechnet:

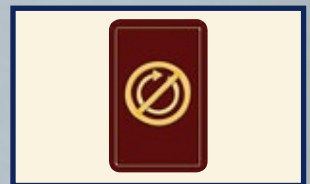
- * Die **Spielendekarten** und
- * die **Mehrheit der Ingenieure**.

SPIELENDKARTEN

Jetzt decken die Spieler ihre gesammelten Spielendekarten auf.

Hinweis: Üblicherweise wird jeder Spieler eine solche Karte haben. Es gibt allerdings Fabriken, die es erlauben, eine weitere Spielendekarte zu nehmen. Natürlich kann es auch vorkommen, dass ein Spieler keine Spielendekarte hat, was aber nicht empfehlenswert ist.

Wie viele Punkte die einzelnen Spielendekarten bringen, wird in der Kartenerklärung auf Seite 23 beschrieben.



MEHRHEIT DER INGENIEURE

Der Spieler mit den meisten Ingenieuren erhält 40 Punkte. Der mit den zweitmeisten Ingenieuren erhält 20 Punkte. Die übrigen Spieler erhalten keine Punkte. Bei Gleichstand entscheidet die Zahl auf dem Ingenieur. Der Spieler mit der höchsten Zahl auf einem seiner Ingenieure gewinnt den Gleichstand.

Hinweis: Ein Spieler, der keinen Ingenieur hat, kann natürlich auch keinen Bonus bekommen.



Die Zahl auf dem Ingenieur

SPIELENDEN



Beispiel:

Rot hat diese 3 Ingenieure.



Blau hat diese 2 Ingenieure.



Gelb hat diese 2 Ingenieure.



Grün hat keinen Ingenieur.

Rot hat die meisten Ingenieure und erhält **40 Punkte**.

Blau und **Gelb** haben gleich viele Ingenieure. **Gelb** hat unter den beiden am Gleichstand beteiligten Spielern den Ingenieur mit der höheren Zahl und erhält die **20 Punkte**.

Blau und **Grün** gehen leer aus.

Nach dieser Schlusswertung endet das Spiel.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.
Bei Gleichstand teilen sich alle Beteiligten die Platzierung.

ÄNDERUNGEN FÜR 2 UND 3 SPIELER

2 SPIELER

SPIELAUFBAU:

- * Der Spielplan wird mit der Rückseite nach oben ausgelegt. Die „durchgestrichenen“ Aktionsfelder sind in diesem Spiel nicht verfügbar.
- * Von jeder Zahl werden 2 Lokomotiven zurück in die Schachtel gelegt.
- * Es werden nur 6 Ingenieure (3x **A**, 3x **B**) ausgelegt (wie auch die Felder auf dem Plan zeigen).
- * Es werden alle 8 Arbeiter für die beiden Spieler ausgelegt. Die restlichen 16 Arbeiter in den anderen beiden Farben werden in diesem Spiel nicht benötigt und werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 6, statt mit nur 5 Arbeitern.
- * Beide Spieler erhalten 2 Münzen, anstatt nur einer.



ABLAUF:

- * Das Spiel läuft nur über 6 Runden.
- * Der Spieler auf Platz 1 der Reihenfolgeleiste darf sich auch auf das Aktionsfeld darunter stellen um seine Position zu sichern.

3 SPIELER

SPIELAUFBAU:

- * Von jeder Zahl wird 1 Lokomotive zurück in die Schachtel gelegt.
- * Es werden nur 6 Ingenieure (3x **A**, 3x **B**) ausgelegt. Das ganz linke Feld im Ingenieursbereich bleibt leer.
- * Es werden alle 8 Arbeiter für die 3 Spieler ausgelegt. Die restlichen 8 Arbeiter in der übrigen Farbe werden in diesem Spiel nicht benötigt und werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 6, statt mit nur 5 Arbeitern.

ABLAUF:

- * Das Spiel läuft nur über 6 Runden.



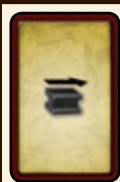
TAKTISCHE TIPPS

LEST DIESE TIPPS BITTE ALLEN SPIELERN VOR DEM ERSTEN SPIEL VOR.

1. Achtet beim Streckenbau darauf, daß Platz für die wertvolleren Gleise vorhanden ist.
2. Achtet beim Lokbau bzw. beim Aufwerten möglichst darauf, dass die Loks besondere Felder erreichen können (z.B. bringt eine 2er-Lok auf der Strecke **PETERSBURG** meist wenig).
3. Die wechselnden Aktionsfelder – Ingenieure – sind besonders wertvoll.
4. Münzen sind flexibler als Leiharbeiter.
5. Es ist sehr empfehlenswert, mindestens 2 -Plättchen zu aktivieren.
6. Die Industrie bringt zu Beginn viele Punkte. Aber keine Panik, der Streckenbau zahlt sich später um so mehr aus.

ERKLÄRUNG DER KARTEN UND PLÄTTCHEN

DIE STARTBONUSKARTEN



Der Spieler macht 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis.



Der Spieler macht 1 Schritt mit seinem Industriemarker.



Der Spieler legt 1 Verdoppler an seine Strecke **TRANSIB.**



Der Spieler nimmt sich 1 zusätzliche Münze.

DIE 7 -PLÄTTCHEN



Der Spieler macht sofort bis zu 4 Schritte mit beliebigen seiner Gleise. Der Spieler darf nur Gleise verwenden, die er sich schon genommen hat. Sollte er im Zuge dieser Aktion neue Gleise nehmen, darf er diese auch gleich verwenden.



Der Spieler macht sofort bis zu 5 Schritte mit seinem Industriemarker.



Der Spieler stellt seinen 2. Industriemarker auf das Feld 0 seiner Industrieleiste.

Der Spieler darf ab sofort wählen, mit welchem seiner beiden Marker er nach vorne rückt, wenn er **Schritte auf der Industrieleiste** macht. Darf er durch eine Aktion mehrere Schritte machen, so kann er die Schritte auch beliebig auf beide Marker verteilen. Die beiden Industriemarker dürfen niemals auf dem selben Feld stehen.

Bei der **Wertung** erhält er für beide Marker Punkte.

Zieht der Spieler den 2. Industriemarker auf eine Fabrik, so kann er diese ein zweites Mal nutzen. Das -Feld kann der Spieler **nicht** nochmals nutzen.



Der Spieler legt sofort 3 Verdoppler an die Strecke **TRANSIB.**



Der Spieler legt seinen Aufwerter in den gestrichelten Rahmen in der rechten oberen Ecke seines Tableaus. Ab sofort bringen ihm braune, naturfarbige und weiße Gleise bei der Wertung mehr Punkte.



Der Spieler legt die Kiev-Medaille in den gestrichelten Rahmen auf Feld 5 der Strecke Kiev. Ab sofort erhält der Spieler bei der Wertung 20 zusätzliche Punkte, wenn er das Feld 5 mit einem grauen Gleis und der Lokomotive erreicht hat.



Der Spieler wählt eine der offen liegenden -Karten und führt deren Funktion sofort aus. Dann legt er die Karte in die Schachtel zurück. Diese Karte ist in diesem Spiel nicht mehr verfügbar. Dann sieht er sich den Stapel mit den -Karten durch und sucht sich eine davon aus. Diese Karte legt er verdeckt vor sich ab. Sie bringt ihm bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte. Auf der nächsten Seite werden diese Karten erklärt.

ERKLÄRUNG DER KARTEN UND PLÄTTCHEN

DIE OFFENLIEGENDEN 5 ?-KARTEN



Der Spieler führt insgesamt 4 Aktionen aus. Zuerst:

- * 1 Verdoppler anlegen
 - * 1 Schritt mit seinem Industriemarker
 - * 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis
- Dann darf der Spieler 1 der 3 Aktionen ein zweites Mal ausführen.



Der Spieler nimmt sich den Ingenieur und die Münze von dieser Karte.

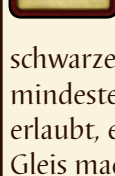
Den Ingenieur legt er mit der hellen Seite nach oben rechts neben sein Tableau. Die Münze nimmt er ebenfalls zu sich. Er kann beides noch in dieser Runde nutzen.



Der Spieler baut eine Fabrik (wie durch das entsprechende Aktionsfeld, Seite 10). Zusätzlich macht er sofort 2 Schritte mit seinem Industriemarker.



Der Spieler nimmt sich den schwarzen Arbeiter. Der Spieler hat damit für den Rest des Spiels einen weiteren Arbeiter zur Verfügung.



Außerdem darf er, immer wenn er den schwarzen Arbeiter auf ein Aktionsfeld stellt, das mindestens einen Schritt mit einem schwarzen Gleis erlaubt, einen weiteren Schritt mit einem schwarzen Gleis machen.



Der Spieler nimmt sich die 9er-Lok von dieser Karte und legt sie sofort an eine seiner Strecken an. Er darf diese Lok auch an eine Strecke anlegen, an der bereits eine andere Lok liegt, und dann wie beim Lokomotivenbau austauschen. Es ist möglich, dass durch das Anlegen der Lokomotive ein besonderes Feld erreicht wird und der dortige Vorteil eintritt. Diesen führt der Spieler dann auch sofort aus.

DIE 10-KARTEN



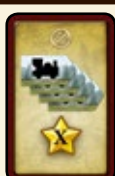
Für diese Karte erhält der Spieler bei Spielende 15 Punkte.



Der Spieler erhält für jede seiner 3 Strecken, die er bis zum Ende gebaut hat, 10 Punkte (maximal 30 Punkte).



Der Spieler erhält für jede Fabrik in seiner Industrieleiste 4 Punkte (maximal 20 Punkte).



Der Spieler erhält so viele Punkte, wie die Summe der Zahlen auf allen seinen Lokomotiven beträgt.



Der Spieler erhält jeweils 10 Punkte für jeden zusätzlichen Arbeiter, den er während des Spiels bekommen hat. Das sind die beiden Arbeiter in seiner Farbe und der schwarze Arbeiter. (maximal 30 Punkte)



Der Spieler erhält für jedes seiner schwarzen Gleise so viele Punkte, wie die Zahl des Feldes zeigt, auf dem das Gleis steht.



Der Spieler erhält 7 Punkte für jedes ?-Plättchen, das er auf sein Tableau gelegt hat (maximal 28 Punkte).



Hat der Spieler bei der Schlusswertung 4, 5 oder 6 Verdoppler an seiner Strecke **TRANSIB**, erhält er 20 Punkte. Hat er 7 oder 8 Verdoppler, erhält er sogar 30 Punkte.



Wenn die Spieler bei der Schlusswertung ihre Ingenieure zählen, zählt diese Karte als zusätzlicher Ingenieur für die Bestimmung der Mehrheit der Ingenieure bei der Schlusswertung.



Der Spieler erhält 6 Punkte für jeden Ingenieur, den er angeheuert hat. (Die Spielendekarte mit dem zusätzlichen Ingenieur zählt nicht dazu.)

Wenn ein Spieler sich eine 10-Karte nehmen darf, sieht er den Stapel durch. Er kann sich dann eine der Karten nehmen **oder** er erhält stattdessen sofort 10 Punkte.



ERKLÄRUNG DER KARTEN UND PLÄTTCHEN

DIE INGENIEURE



Der Spieler darf 2 Schritte mit Gleisen seiner Wahl machen.



Der Spieler darf 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis und 1 Schritt mit einem grauen Gleis machen.



Der Spieler darf 1 Schritt mit einem Gleis seiner Wahl machen und erhält sofort 3 Punkte.



Der Spieler darf 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis machen und erhält sofort 3 Punkte.



Der Spieler darf 2 Schritte mit seinem Industriemarker machen.



Der Spieler darf 1 Schritt mit einem Gleis seiner Wahl und 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis machen.



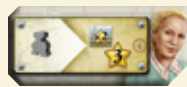
Der Spieler darf 1 Schritt mit einem grauen Gleis und 1 Schritt mit einem braunen Gleis machen.



Der Spieler darf 1 Schritt mit einem braunen Gleis machen und erhält sofort 5 Punkte



Der Spieler darf 1 Schritt mit seinem Industriemarker machen und erhält sofort 3 Punkte.



Der Spieler darf 1 Verdoppler an seiner Strecke **TRANSIB** anlegen und erhält sofort 3 Punkte.



Der Spieler darf 1 Schritt mit einem grauen Gleis machen und erhält sofort 5 Punkte.



Der Spieler darf 1 Aktionsfeld, das er durch 1 Arbeiter oder 1 Münze genutzt hat, nochmals nutzen.*



Der Spieler darf 1 Schritt mit seinem Industriemarker und 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis machen.



Der Spieler darf 1 Lokomotive oder eine Fabrik bauen.

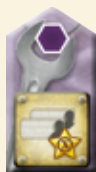


Der Spieler darf 2 Schritte mit schwarzen Gleisen machen.

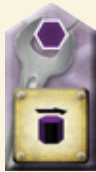
Hinweis: Eigene Ingenieure, also solche, die der Spieler neben seinem Tableau hat, darf er auch nutzen, wenn er die Aktion nicht vollständig ausführen kann.

Hinweis: Die Spieler dürfen die Reihenfolge, in der sie ihre Schritte machen, frei wählen.

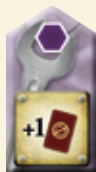
DIE FABRIKEN



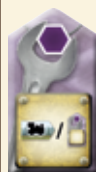
Der Spieler erhält sofort so viele Punkte, wie die Summe der Zahlen auf seinen Ingenieuren beträgt.



Der Spieler macht 1 weiteren Schritt mit seinem Industriemarker.



Der Spieler sucht sich eine zusätzliche Spielendekarte aus oder erhält sofort 10 Punkte.



Der Spieler baut eine Lokomotive oder eine Fabrik.



Der Spieler nimmt sich 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat und legt diese vor sich ab.



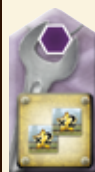
* Das Aktionsfeld Leiharbeiter darf nur einmal pro Runde genutzt werden.



Der Spieler darf 1 Aktionsfeld, das er durch 1 Arbeiter oder 1 Münze genutzt hat, nochmals nutzen.*



Der Spieler macht 2 Schritte mit Gleisen seiner Wahl.



Der Spieler legt 2 Verdoppler auf freie Felder seiner Strecke **TRANSIB**.



Der Spieler erhält sofort so viele Punkte, wie die Summe der Zahlen auf seinen beiden besten Lokomotiven beträgt.