

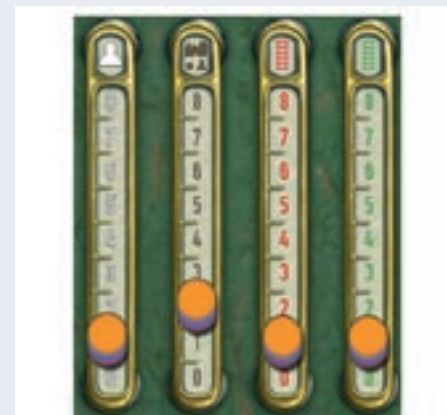
Jeder Spieler erhält einen Satz Spielsteine in einer Farbe seiner Wahl. Ein Satz besteht aus neun Spielermarkern, fünfzehn Investitionssteinen, fünfzehn Streckenteilen und drei Lokomotiven. Alle Spieler müssen ihre Investitionssteine als Vorrat zunächst beiseite legen.

Startspieler ist derjenige, dessen letzte Zugfahrt am Längsten zurückliegt. Die anderen Spieler folgen reihum im Uhrzeigersinn. Die Reihenfolge auf den drei Reihenfolgeleisten (Streckenbau, Zugkauf/Transport, Spielerreihenfolge) wird jeweils mit den Spielermarkern markiert.



Jeder Spieler legt einen seiner Spielermarker wie folgt auf die angegebenen Leisten:

- Feld '0' der Siegpunkteleiste (auf dem Spielplan),
- Feld '0' der Gewinn- und Verlustleiste,
- Feld '1' der Regierungseinflussleiste,
- Feld '2' der Betriebsmitteleinflussleiste
- und jeweils Feld '1' der Einflussleisten der roten bzw. grünen Gesellschaft.



Die Reihenfolge in jedem Stapel von Spielermarkern muss genau der Spielreihenfolge entsprechen, vom Startspieler zuoberst bis zum letzten Spieler zuunterst. Die Reihenfolge innerhalb des Stapels ist während des Spiels wichtig!

Alle Käse-/Post- und Stein-/Bierwürfel kommen in den Beutel. Für jedes Hügel-/Hopfengebiet (kenntlich durch Stein- bzw. Bierfassymbol) bzw. viele Ebenengebiete (kenntlich durch Käse- bzw. Postsymbol) werden zufällig zwei Würfel aus dem Beutel gezogen und in das jeweilige Gebiet gelegt. Auf Gebiete ohne entsprechendes Symbol und Gebiete mit einer Station werden keine Würfel gelegt.



Nachdem Würfel in alle dafür vorgesehenen Gebiete gelegt wurden, werden alle Würfel wieder entfernt, deren Farbe nicht gleich der Farbe des aufgedruckten Symbols des Gebietes ist. Das heißt, dass alle Käse-/Postwürfel aus Hügelgebieten und alle Stein-/Bierwürfel aus Ebenengebieten entfernt werden. Alle entfernten Würfel werden zusammen mit den restlichen Würfeln aus dem Beutel (wird auf dem Nürnbergspielplan gespielt bleiben keine Würfel im Beutel übrig) zurück in die Spielschachtel gelegt.



Nun kommen alle Passagiere und die Landbesitzer in den Beutel. Auf jeder Station werden entsprechend der aufgedruckten Zahl zwei oder drei zufällig gezogene Passagiere/Landbesitzer platziert.

Besonderheit auf dem Nürnbergspielplan: Hier gibt es jeweils vier Stationen, in denen auf jeden Fall ein roter bzw. grüner Passagier wartet (mit einem kleinen roten bzw. grünen Passagier in dieser Station markiert). Diese werden vor dem Ziehen aus dem Beutel entsprechend platziert.

Städte, die durch ein rotes oder grünes Quadrat gekennzeichnet sind, bleiben unbesetzt.

Die roten und grünen Streckenteile werden als Vorrat neben den Spielplan gelegt. Der Rundenmarker wird auf das erste Feld der Rundenleiste gesetzt.



# KURZREGEL

## SPIELRUNDEN

4 Runden bei 4 Spielern, 4 od. 5 Runden bei 3 Spielern (je nach Anzeigentableau),  
5 Runden bei 2 Spielern

Jede Runde besteht aus 10 Phasen

### 1. INVESTITIONSSTEINE:

•Jeder Spieler nimmt sich max. 12 Investitionssteine seiner Farbe aus dem Vorrat  
•nicht eingesetzte Investitionssteine aus der vorhergehenden Runde behält man

### 2. EINFLUSSPUNKTE

•Bei 3-4 Spielern alle Einflussmarker in den Beutel, bei 2-3 Spieler je 4 weiße und braune und je 2 rote und grüne in den Beutel geben;  
•In jedes Einflussfeld wird ein zufällig aus dem Beutel gezogener Einflussmarker gelegt

### 3. VERSTEIGERUNG VON EINFLUSSPUNKTEN

In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler ein Gebot mit Investitionssteinen für alle Einflussmarker eines Einflussfeldes machen,  
•Mindestgebot für die obere Einflussfelderreihe: 3 Investitionssteine,  
•Mindestgebot für die untere Einflussfelderreihe: 2 Investitionssteine,  
zum Überbieten müssen immer mehr Investitionssteine platziert werden als bisher dort liegen, überbotene Investitionssteine bekommt der Spieler zurück  
•Bieten solange fortsetzen, bis jeder für zwei Einflussfelder geboten hat;  
•Einflusspunkte der Einflussfelder der Reihe nach (von 1-8 bzw. 1-6) dem jeweiligen Spieler auf den Einflussleisten gutschreiben  
•Achtung: bei Bildung von Stapeln später hinzukommende Spielermarker oben auf setzen, Stapelreihenfolge wichtig!  
•Eingesetzte Investitionssteine kommen danach in den Vorrat

### 4. ANPASSUNG DER REIHENFOLGELEISTEN STRECKENBAU & ZUGKAUF/TRANSPORT

•Reihenfolgeleisten entsprechend der Einflussleisten (weiße Leiste für Streckenbau, braune Leiste für Zugkauf/Transport) anpassen:  
meisten Einflusspunkte > Startspieler, bei Punktegleichstand im Stapel oben liegender Spieler zuerst an der Reihe

## 5. STRECKENBAU

•Strecke von A nach B ohne Abzweigung bauen, Streckenteile dabei jeweils über Grenzen legen, niemals in Hügel-/Hopfengebiete und in das Gebiet „The South“ bauen bzw. von Nürnberg Nord nach Nürnberg Süd  
•Pro Grenze darf nur ein Streckenteil liegen  
•In erster Runde muss in einer roten/grünen Stadt begonnen werden, später von jeglicher rot/grünen Stadt/Station od. von eigenen Streckenabschnitten.  
Baukosten zunächst mit Investitionssteinen, sind diese aufgebraucht mit Einflusspunkten bezahlen  
•Baukosten 1: Ebene zu Ebene  
•Baukosten 2: Ebene zu Tal, Tal zu Tal, über Fluss  
•Herausbauen bzw. anschließen von Städten/Stationen der Gesellschaften kostet Einflusspunkte der entsprechenden Farbe, bauen in Gebiete mit Landbesitzer kostet je Landbesitzer einen weißen Einflusspunkt (Landbesitzer kommen danach aus dem Spiel)  
•Stationen, die an das Schienennetz der roten/grünen Gesellschaft angeschlossen werden, werden zu roten/grünen Stationen, es kann auch rot-grüne Stationen geben – Kosten dann für beide Gesellschaften zu entrichten  
•Nürnberg und Fürth verbunden: alle daran beteiligten Spieler erhalten für jedes beigegeteuerte Streckenteil einen Siegpunkt.

### 6. KAUF VON ZÜGEN UND TRANSPORT VON PASSAGIEREN/WAREN

•Entweder einen Zug kaufen oder einen Passagier/ eine Ware transportieren oder für den Rest der Phase 6 passen.  
•Zugkauf: entsprechend 1-3 braune Einflusspunkte abgeben (fehlende im Verhältnis 1:3 mit Investitionssteinen oder beliebigen anderen Einflusspunkten eintauschen), pro Preisstufe pro Spieler max. ein Zug, pro Zug nur ein Spieler, Lokomotive darauf platzieren  
•Transport von Passagieren/Waren: auf eigenem Zug platzieren, max. Transportkapazität beachten, Transport von allen Strecken eines Spielers möglich  
•Transport von Post/Käse: Streckenteil muss in Gebiet gebaut sein, das noch nicht ans rote/grüne Schienennetz angeschlossen ist.  
•Transport von Stein/Bier: Streckenteil muss in angrenzende Station gebaut sein, die noch nicht Teil des rot/grünen Schienennetzes ist.  
•Transport von Passagieren: Streckenteil muss in Gebiet gebaut sein und über eigene Strecke an Station/Stadt der vom Passagier gewünschten Gesellschaft angeschlossen sein; entspricht Passagierfarbe der Farbe der Gesellschaft, an die die Station bereits

angeschlossen ist, kann der Passagier nicht mehr transportiert werden.

## 7. SIEGPUNKTE UND GEWINN/VERLUST

•Siegpunkte (3-4 Spieler Zugtableau):  
1 pro Passagier/Ware  
•Siegpunkte (2-3 Spieler Zugtableau):  
1 pro Ware, 1-3 pro Passagier;  
entsprechend auf Siegpunkteleiste vorrücken  
•Gewinn/Verlust: +2 Geldeinheiten (GE) pro Stein/Bier, +1 GE pro Käse/Post und Passagier, -1 GE pro eigenem Streckenteil auf dem Spielplan, Spielermarker entsprechend des Gewinns/Verlustes auf Gewinn-/Verlustleiste vor-/zurückbewegen  
•Transportierte Passagiere/Waren und Lokomotiven nehmen die Spieler zu sich.

## 8. SPIELERREIHENFOLGE

Reihenfolgeleiste Spielerreihenfolge wird entsprechend Gewinn-/Verlustleiste angepasst, höherer Wert bzw. oben im Stapel früher an der Reihe

## 9. ÜBERNAHMEN

Jeder darf eine unverzweigte Strecke von A nach B (wobei A eine an eine der beiden Gesellschaften angeschlossene Stadt/Station und B eine Stadt/Station sein muss) an eine Gesellschaft verkaufen, für je 2 Streckenteile muss ein entsprechender Einflusspunkt abgegeben werden.

## 10. RUNDENENDE

Einflussmarker aus Einflussfeldern zurück in den Beutel geben, Rundenmarker um ein Feld vorwärts bewegen,  
nach 4 Runde bei 4 oder 3 (bei Nutzung des 2-3 Spieler Anzeigentableaus) Spielern bzw. nach 5 Runden bei 2 oder 3 (bei Nutzung des 3-4 Spieler Anzeigentableaus) Spielern Spielende

## ENDWERTUNG

Während des Spiels gesammelte Siegpunkte (SP)  
+ 2 SP pro vollem Set  
(Set = ein Käse-/Postwürfel & ein Stein-/Bierwürfel & ein roter & ein grüner Passagier)  
+ den Punkten entsprechend der Gewinn-/Verlustleiste  
- 1 SP für jedes noch auf dem Spielplan vorhandene eigen Streckenteil;  
Wer die meisten SP hat, gewinnt.  
Bei Gleichstand gewinnt, wer auf der Gewinn/Verlust-Leiste vorne liegt.

