

Der industrielle Aufschwung im Amerika des 19. Jahrhunderts und damit der Kampf um die erfolgreichste Eisenbahngesellschaft geht weiter! Eine neue Gesellschaft wird gegründet und strebt nach Erfolg. Die Spieler schlüpfen wieder in die

CHICAGO EXPRESS

Spielregel

Rolle der Investoren. Sie versuchen möglichst hohe Dividenden zu erzielen und größtmöglichen Profit zu machen. Doch je mehr Gesellschaften es gibt, desto schwieriger wird dieses Unterfangen! Welcher Investor beweist am meisten Geschick?

Erie Railroad Company [ERIE]

■ Spielmaterial

• 13 braune Loks – mit denen angezeigt wird, welche Felder zum Streckennetz der ERIE gehören.



• 1 brauner Zählstein – zur Anzeige auf der Einkommensskala.



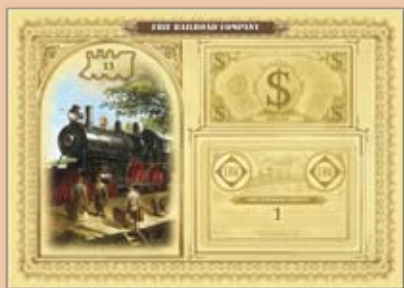
• 1 Spielmarke „+50“ – für die ERIE.



• 1 Aktie – für die ERIE.



• 1 Tableau für die ERIE – Es zeigt Name und Farbe der Gesellschaft und bietet Platz für deren Loks und Aktien. Außerdem findet sich Platz für das Geld, das die ERIE im Verlauf des Spiels erhält.



• 2 Stadtplättchen – für die Städte New York und Buffalo.



• 1 Markierungsscheibe – Sie markiert die Spalte mit Städten, von denen eine erreicht werden muss, damit die ERIE-Aktie versteigert werden kann.

■ Spielaufbau

Das Tableau der ERIE wird neben dem Spielplan bereit- gelegt. Die Loks und die Aktie werden auf dem entsprechenden Feld des Tableaus platziert. Die Markierungsscheibe wird über den Titelschriftzug auf den Spielplan gelegt.



Die Stadtplättchen werden entsprechend ihres Aufdrucks auf die Städte New York und Buffalo gelegt.

■ Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Hat eine der anderen Gesellschaften ein der folgenden Städte erreicht: **Cleveland, Youngstown, Wheeling or Charleston**, kann die ERIE-Aktie anschließend von jedem Spieler während einer Auktion versteigert werden.

Wurde die Aktie versteigert, wird der braune Zählstein auf das aktuelle Einkommen der Stadt Buffalo auf der Einkommensleiste gelegt. Das Starteinkommen der ERIE ist entweder 3 \$ oder 5 \$, wenn Buffalo schon entwickelt wurde.

Anmerkung: Das Startgebot muss mindestens dem Starteinkommen der ERIE entsprechen.

Wurde die Aktie ersteigert, wird eine Lok der ERIE auf ihr Startfeld Buffalo gesetzt.

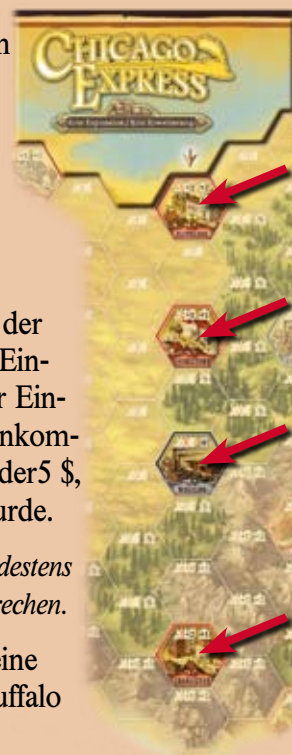
Die ERIE darf in New York bauen

Es gelten die Bauregeln des Grundspiels bis auf folgende Ausnahme: Die ERIE darf ihr Streckennetz als einzige Eisenbahnlinie nach New York ausbauen, dem Startfeld der New York Central. Die Baukosten hierfür betragen 6 \$. Das durch den Anschluss von New York erzielte Einkommen für die ERIE beträgt 8 \$.

Anmerkung: Die New York Central erhält kein Einkommen aus New York. Es ist außerdem nicht möglich, New York zu entwickeln.

■ Spielende

Die Siegbedingungen aus dem Grundspiel bleiben bestehen bis auf eine Ausnahme: **Das Spiel endet, sobald alle Aktien von 4 oder mehr Eisenbahngesellschaften versteigert wurden.** (Grundspiel: ... von 3 oder mehr ...).



Der industrielle Aufschwung im Amerika des 19. Jahrhunderts und damit der Kampf um die erfolgreichste Eisenbahngesellschaft geht weiter! Eine neue Gesellschaft wird gegründet und strebt nach Erfolg. Die Spieler schlüpfen wieder in die

CHICAGO EXPRESS

Spielregel

Rolle der Investoren. Sie versuchen möglichst hohe Dividenden zu erzielen und größtmöglichen Profit zu machen. Doch je mehr Gesellschaften es gibt, desto schwieriger wird dieses Unterfangen! Welcher Investor beweist am meisten Geschick?

Schmalspurbahn

■ Spielmaterial

- 9 orange Schmalspurloks – mit ihnen werden die Felder markiert, in die eine Schmalspurbahn gebaut wird. Diese Loks gehören zu keiner Eisenbahngesellschaft.



- 1 Tableau – bietet Platz für die Loks der Schmalspurbahn.



■ Spielaufbau

Je eine orange Lok wird in folgende Städte gestellt:

Altoona,
Ashland,
Charleston,
Clarksburg,
Harrisburg,
Martinsburg,
Pittsburgh,
Roanoke
und
Wheeling.



Das leere Tableau wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

■ Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Schmalspurbahnen kommen ins Spiel

Erweitert eine Eisenbahngesellschaft ihre Strecke in eine der Städte, in der eine orange Lok steht, wird diese entfernt und auf das Tableau gelegt. Diese Lok steht nun zum Bau einer Schmalspurbahn zur Verfügung.

Anmerkung: Die Schmalspurbahnen der Startaufstellung haben keinen Einfluss auf die Baukosten für die Eisenbahngesellschaften, die auf diese Felder bauen.

Die Schmalspurbahnen können gebaut werden

Liegen Schmalspurbahnen auf dem Tableau, steht den Spielern eine weitere Aktionsmöglichkeit zur Verfügung:
Bau einer Schmalspurbahn.

Der Streckenbau kostet **kein Geld**, liefert aber auch **kein Einkommen**.

Anmerkung: Schmalspurbahnen, die auf Wald- oder Bergfeldern eingesetzt werden, blockieren die anderen Gesellschaften. Außerdem erhöhen sie die Baukosten für den Bau auf Ebenenfeldern.

Entscheidet sich ein Spieler für die Aktion „Bau einer Schmalspurbahn“, dreht er zunächst den Zeiger einer beliebigen Aktion (Versteigerung, Streckenbau oder Entwicklung) um ein Feld weiter.

Anmerkung: Es bleibt dem Spieler freigestellt, ob er die Aktion wirklich durchführt und eine Schmalspurbahn einsetzt oder nicht.

Wird die Lok eingesetzt, nimmt der Spieler eine Lok vom Tableau und stellt sie auf ein Feld des Spielplans. Die Schmalspurbahn ist gebaut.

Die Lok muss auf ein leeres Feld gesetzt werden, das an ein von den Eisenbahnlinien des Grundspiels (PRR, NYC, B&O, C&O and Wabash) oder der ERIE-Company (falls mit dieser Erweiterung gespielt wird) erschlossenes Feld angrenzt. Dieses darf kein Stadtfeld sein.

■ Spielende

Das Spiel endet nach den Bedingungen des Grundspiels. Wird zusätzlich mit der Erie-Erweiterung gespielt, gelten die Bedingungen der Erweiterung.

