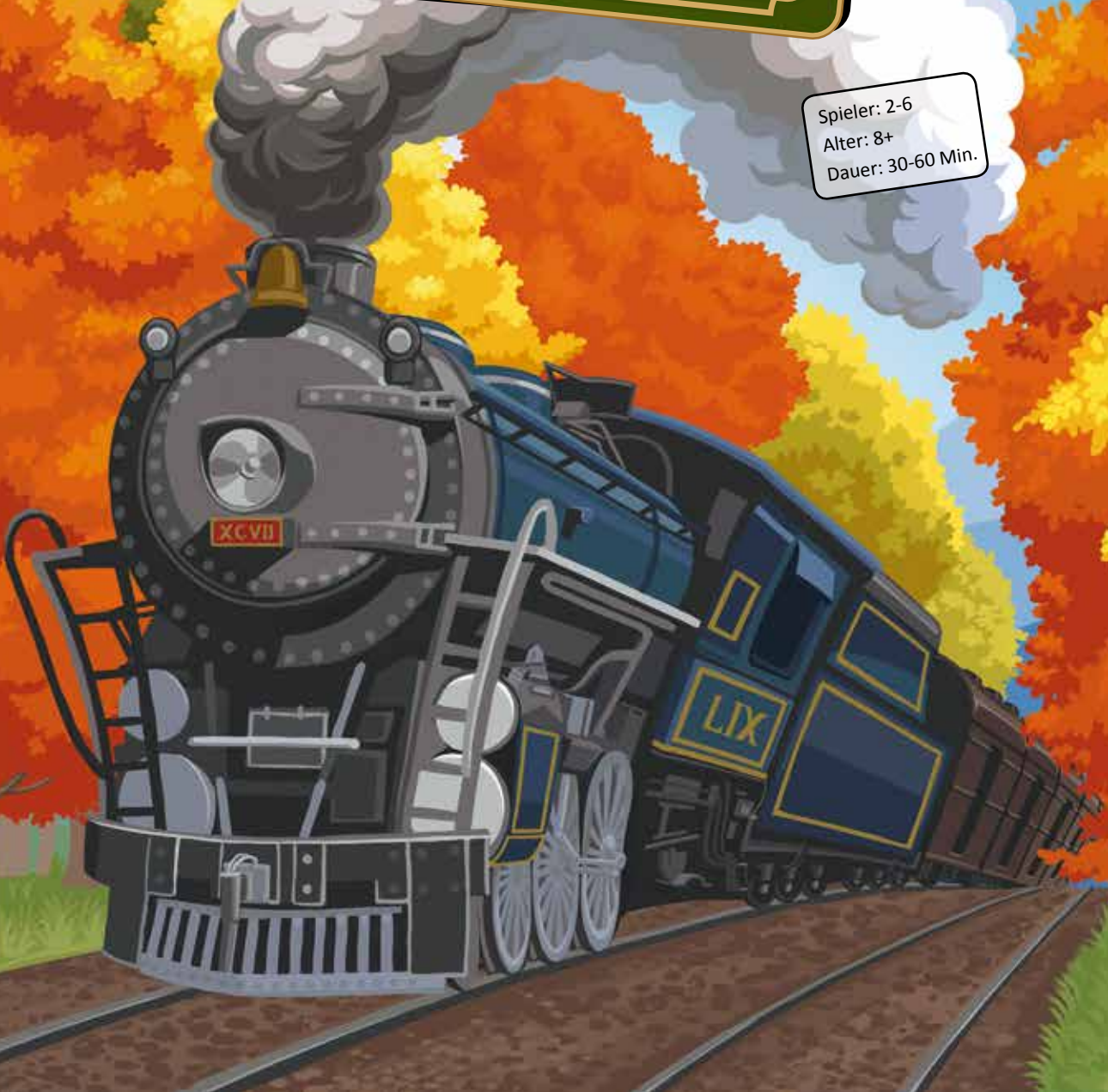


Violetta Kijowska Marcin Ropka



Nimm den Zug

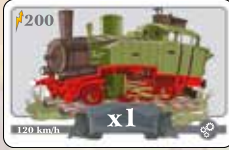
Spieler: 2-6
Alter: 8+
Dauer: 30-60 Min.



Inhalt:

105 Karten:

18 Lokomotivenkarten



7 Dampfloks



6 Dieselloks



5 Elektroloks



Rückseite

87 Wagenkarten



25 Lebensmittelwagen



19 Viehwagen



15 Kohlewagen



Rückseite



11 Heizölwagen



7 Luxusgüterwagen



5 Passagierwagen



5 Sonderkarten

155 Plättchen:



6 Auktionsplättchen

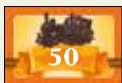


6 Reihenfolgeplättchen



18 Zielplättchen

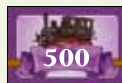
125 Geldplättchen:



20 im Wert \$ 50



25 im Wert \$ 100



35 im Wert \$ 500



35 im Wert \$ 1.000



10 im Wert \$ 5.000

6 Sichtschrime



Vorderseite



Rückseite

Spielanleitung

Spielziel

In diesem Spiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Investoren, die versuchen, ihr Vermögen zu vergrößern, indem sie in Güterzüge investieren. In der ersten Spielphase bieten sie auf Lokomotiven, um die zu ergattern, die den höchsten Profit versprechen. In der zweiten Phase hängen sie Wagen an die Loks, die möglichst wertvolle Waren transportieren. Wenn ein Spieler den fünften Wagen an eine seiner Loks hängt, ist die Runde vorbei und alle Spieler zählen ihren Gewinn. Der Spieler, der nach drei Runden das meiste Geld besitzt, hat das Spiel gewonnen.

Spielvorbereitung

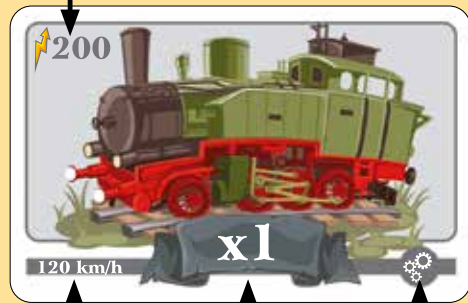
- Die Karten werden in zwei Stapel getrennt: Wagenkarten und Lokomotivenkarten. Beide Stapel werden gut gemischt und verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Dabei wird von den Lokomotivenkarten nur eine bestimmte Anzahl gebraucht, die von der Spielerzahl abhängt:
 - Bei 2 Spielern – 6 zufällige Lokomotivenkarten,
 - Bei 3 Spielern – 9 zufällige Lokomotivenkarten,
 - Bei 4 Spielern – 12 zufällige Lokomotivenkarten,
 - Bei 5 Spielern – 15 zufällige Lokomotivenkarten,
 - Bei 6 Spielern – alle Lokomotivenkarten.
 Nicht verwendete Karten kommen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Runde nicht gebraucht.
- Zielplättchen und Auktionsplättchen werden getrennt voneinander verdeckt auf den Tisch gelegt und alle Reihenfolgeplättchen werden aufgedeckt. Geldplättchen bilden die Bank.
- Jeder Spieler erhält \$ 5.000 von der Bank und legt sie hinter seinem Sichtschirm ab, sodass die Mitspieler nicht sehen können, wie viel Geld jeder Spieler hat. Dies bleibt während des ganzen Spiels geheim.
- Jeder Spieler wählt 3 Zielplättchen. Diese können zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels eingesetzt werden. Wenn ein Spieler die Bedingungen eines Plättchens erfüllt, erhält er kein neues, kann aber die Sonderfähigkeit des Plättchens nutzen. Die Zielplättchen werden ebenfalls vor den Mitspielern geheimgehalten.
- Der Spieler, der zuletzt mit dem Zug gefahren ist, beginnt. Er startet die erste Auktion. In der nächsten Runde ist sein linker Nachbar Startspieler.

Die Karten

In diesem Spiel gibt es Lokomotivenkarten, Wagenkarten und Sonderkarten.

LOKOMOTIVENKARTEN

Leistung und Erstgebot



Höchstgeschwindigkeit

Multiplikator

Antriebsart

Es gibt drei Arten von Lokomotiven, abhängig von ihrer **Antriebsart**: Dampf, Diesel oder Elektrizität. Diese Einteilung wird für den Einsatz von manchen Zielplättchen benötigt.

Die **Leistung der Lokomotive** legt das **Erstgebot** der Auktion fest. Außerdem beeinflusst die Leistung der Lokomotive, die jeder Spieler gesammelt hat, die Reihenfolge in der zweiten Spielphase, wenn Wagen angehängt werden.

Die **Höchstgeschwindigkeit** löst Gleichstände auf, wenn mehrere Spieler Lokomotiven mit der gleichen Leistung gesammelt haben. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit der schnellsten Lokomotive. Dieser Faktor ist außerdem wichtig, wenn bestimmte Zielplättchen eingesetzt werden sollen.

Der **Multiplikator** gibt an, womit der Wert der Investition multipliziert wird. Am Ende jeder Runde zählen die Spieler die Werte aller Wagen zusammen, die an einer Lok hängen, und multipliziert sie mit dem Multiplikator der Lok. Das Ergebnis ist der Gewinn, den sie von der Bank erhalten.

WAGENKARTEN



Wagenart

Wert



Es gibt sechs Arten von Wagen:



25 **Lebensmittelwagen**karten,



19 **Viehwagen**karten,



15 **Kohlewagen**karten,



11 **Heizölwagen**karten,



7 **Luxusgüterwagen**karten,



5 **Passagierwagen**karten.

Jede Wagenkarte hat einen Wert von \$ 50 bis \$ 500. Außerdem befinden sich in diesem Stapel **fünf Sonderkarten**:

Mülleimer



Wenn diese Karte aufgedeckt wird, kommen alle aufgedeckten Wagenkarten auf den Ablagestapel und die Spieler decken neue auf. Wenn die *Mülleimer*-Karte verwendet wurde, kommt sie zurück in die **Schachtel**, sie wird für dieses Spiel nicht mehr gebraucht.

Längerer Zug



In der Runde, in der diese Karte aufgedeckt wird, verlängert sich das Spiel, bis einer der Spieler sechs Wagen an eine seiner Lokomotiven gehängt hat (statt normal fünf). Wenn die Runde vorüber ist, kommt die Karte zurück in die **Schachtel**, sie wird für dieses Spiel nicht mehr gebraucht.

Multiplikator +1



Der Spieler legt diese Karte links von einer seiner Lokomotiven ab. Der Multiplikator dieser Lok erhöht sich um 1. Die Karte zählt nicht zum Wagenlimit.

+ \$ 600 Bonus



Wenn ein Spieler sich für diese Karte entscheidet, erhält er einen Bonus von \$ 600 von der Bank. Die Karte kommt auf den Ablagestapel.

Doppelwagen



Der Spieler, der diese Karte wählt, kann sie an eine beliebige seiner Lokomotiven anhängen, an der bereits mindestens ein Wagen hängt. Diese Karte stellt eine Kopie des Wagens vor ihr (näher an der Lokomotive) dar. Sie kann nicht an eine Lokomotive ohne Wagen angehängt werden.

Spielablauf

Das Spiel geht über **drei Runden**, die jeweils aus zwei Phasen bestehen.

In der **ersten Phase** bieten die Spieler auf Lokomotivenkarten. Der Spieler, der die Auktion startet, zieht eines der sechs Auktionsplättchen, das bestimmt, welche Art von Auktion durchgeführt wird (der Reihe nach, verdeckt, doppelt verdeckt, Vorkaufsrecht, offen, weitergeben – für eine ausführliche Beschreibung der Auktionstypen: siehe Die Auktionstypen).

Wichtig: Jeder Auktionstyp ist etwas unterschiedlich, aber diese Regeln gelten für alle.

Die Spieler bieten so lange auf Lokomotiven, bis jeder **drei** davon hat. Es ist nicht erlaubt, mehr oder weniger als drei Lokomotiven zu besitzen.

Die Spieler können kein Geld leihen, um während der Auktion auf eine Lokomotive zu bieten. Es darf nicht mehr Geld geboten werden, als der Spieler besitzt. Wenn ein Spieler nicht genug Geld hat, an einer Auktion teilzunehmen, muss er warten, bis sie vorbei ist.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nicht in der Lage ist, drei Lokomotiven zu kaufen. In diesem Fall erhält er am Ende der Phase eine Lokomotive, die nicht verkauft wurde, muss sie aber verdeckt vor sich legen. Diese Karte zählt als Ersatzlok. Sie hat eine Leistung von 0 und keinen Multiplikator. Am Ende der Runde erbringt sie nur so viel Gewinn, wie einer der Wagen, der an ihr hängt.

Die Leistung der Lokomotive ⚡ entspricht ihrem Mindestpreis (Erstgebot).

Sobald jeder Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat, wird die Reihenfolge für die zweite Phase festgelegt. Dazu zählen die Spieler die Leistung ihrer Lokomotiven zusammen. Der Spieler mit der höchsten Gesamtleistung ist in der zweiten Phase als Erster an der Reihe. Je niedriger die Gesamtleistung, desto später kommt der Spieler dran. Bei Gleichstand entscheidet die schnellere Lokomotive. Jeder Spieler bekommt das entsprechende Reihenfolgeplättchen und legt es so vor sich ab, dass es für alle Mitspieler gut sichtbar ist.

Beispiel: Tom, Bill und Jane haben die Auktionsphase beendet und zählen jetzt die Leistung ihrer Lokomotiven zusammen, um die Reihenfolge für die zweite Phase festzulegen. Toms Lokomotiven haben zusammen eine Leistung von 1400, Janes und Bills Lokomotiven kommen auf je 900. Damit ist Tom als Erster dran, und Bill und Jane müssen die Geschwindigkeiten ihrer Lokomotiven vergleichen. Janes schnellste Lokomotive hat eine Höchstgeschwindigkeit von 194 km/h, Bills schnellste Lokomotive schafft es nur auf 150 km/h. Also ist Jane als Zweite an der Reihe, und Bill als Dritter. Sie nehmen sich die passenden Plättchen und legen damit die Reihenfolge fest, in der sie in dieser Runde Wagen an ihre Loks hängen werden.

In dieser Reihenfolge führen die Spieler in der **zweiten Phase** Aktionen aus. Jetzt hängen sie Wagen an ihre Lokomotiven an. Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, wird eine unterschiedliche Anzahl Karten vom Wagenkartenstapel aufgedeckt:

- 2-3 Spieler - 3 Wagenkarten,
- 4-5 Spieler - 4 Wagenkarten,
- 6 Spieler - 5 Wagenkarten.

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt eine von drei möglichen Aktionen durch:

1. Wagen anhängen
2. Karten ersetzen
3. Passen

Achtung: An jede Lokomotive kann nur eine Art von Wagen angehängt werden, aber alle Lokomotiven müssen unterschiedliche Ladungen transportieren. Es ist nicht erlaubt, die gleiche Wagenart an zwei Lokomotiven anzuhängen.

Wagen anhängen

Der Spieler wählt eine der offenen Wagenkarten und hängt den Wagen an eine seiner Lokomotiven an. Dann deckt er die oberste Karte des Wagenkartenstapels auf und der nächste Spieler ist an der Reihe, entsprechend der von den Plättchen angezeigten Reihenfolge. Wenn der ursprüngliche Spieler wieder an der Reihe ist, kann er eine Wagenkarte vom gleichen Typ nehmen und sie an die gleiche Lokomotive anhängen wie beim ersten Mal, oder er kann eine andere Wagenart wählen und den Wagen an eine seiner anderen Lokomotiven anhängen.

Karten ersetzen

Bevor der Spieler eine Karte auswählt, kann er sich entscheiden, eine, mehrere oder alle der Wagenkarten zu ersetzen. Die offenen Karten kommen auf den Ablagestapel. Sie werden durch die gleiche Anzahl Karten vom Wagenkartenstapel ersetzt. Dafür muss der Spieler so viel Geld bezahlen, wie sein Reihenfolgeplättchen angibt. Ausnahme: Im Zwei-Spieler-Spiel muss der zweite Spieler nur \$ 300 statt \$ 500 bezahlen. Nachdem die Wagenkarten ausgetauscht wurden, darf der Spieler, der an der Reihe ist, eine der neuen offenen Karten auswählen und an eine seiner Lokomotiven anhängen oder passen, wenn er keine Wagen anhängen kann oder will.

Passen

Wenn unter den offenen Karten kein Wagen ist, den der Spieler an seine Lokomotive hängen will und er auch keine Karten ersetzen will, kann er passen. In seinem nächsten Zug kann er dann wieder eine Karte nehmen, ersetzen oder noch einmal passen. Wenn der Reihe nach jeder Spieler passt, endet die Runde sofort und die Spieler zählen ihre Gewinne zusammen.

Die Runde endet auch, wenn ein Spieler den fünften Wagen an eine seiner Lokomotiven anhängt. Ausnahme: Wenn die Sonderkarte *Längerer Zug* aufgedeckt wurde, endet die Runde erst bei der sechsten Wagenkarte.

Gewinne zusammenzählen

Jeder Spieler zählt die Werte aller Wagen zusammen, die an einer seiner Lokomotiven hängen und nimmt das Ergebnis mit dem Multiplikator der entsprechenden Lokomotive mal. Das Ergebnis ist der Gewinn, den diese Lok abwirft. Die Bank zahlt dem Spieler diese Summe aus. Dies wird für alle drei Lokomotiven durchgeführt. Das verdiente Geld wird hinter dem Sichtschirm des Spielers abgelegt.

Achtung: Wenn ein Spieler eine Ersatzlok hat, werden die Wagen, die daran hängen, nicht zusammengezählt. Stattdessen wählt der Spieler einen der Wagen an dieser Lokomotive aus und erhält genau den Wert, der darauf abgedruckt ist.

Beispiel: Tom hat die erste Runde beendet, indem er den letzten, fünften Kohlewagen an seine Lokomotive mit dem Multiplikator $\times 3$ angehängt hat. Die angehängten Wagen sind zusammen \$ 850 wert ($2 \times \$ 200$ und $3 \times \$ 150$). Für diese Lokomotive erhält Tom \$ 2.550 von der Bank ($3 \times \$ 850$). Von seinem Gewinn kann er in der nächsten Runde neue Lokomotiven kaufen. Das Gleiche macht er jetzt mit seinen anderen beiden Lokomotiven und den daran hängenden Wagen.

Vorbereitung der nächsten Runde

Alle 18 Lokomotivenkarten werden zusammengemischt und ein Spieler zieht daraus zufällig die Karten für die nächste Runde. Dann zieht der Spieler, der die Auktion startet, ein neues Auktionsplättchen und legt damit fest, wie diese Auktion abläuft. Das benutzte Auktionsplättchen aus der letzten Runde wird zurück in die Schachtel gelegt.

Alle Wagenkarten und Sonderkarten (außer den *Mülleimer-* und *Längerer Zug*-Karten, wenn sie in der vorherigen Runde aufgedeckt wurden) werden neu gemischt und als neuer Wagenkartenstapel bereitgelegt.

Die Spieler legen ihre Reihenfolgeplättchen zurück in den gemeinsamen Vorrat.

Nach der dritten Runde wird dieser Schritt übersprungen, da das Spiel vorbei ist. Stattdessen wird der Gewinner ermittelt.

Spielende

Das Spiel endet nach drei Runden. Alle Spieler zählen das Geld zusammen, das sie verdient haben. Der Spieler, der das meiste Geld hat, hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Zielplättchen einsetzen konnte. Falls danach immer noch Gleichstand besteht, teilen sich die Spieler den Sieg.

Die Auktionstypen

Am Anfang jeder Runde wird ein Auktionsplättchen gezogen, das den Ablauf der Auktion festlegt.

Falls während einer Auktion mehrere Spieler das gleiche Gebot abgeben, wählt **der Spieler, der die Auktion gestartet hat**, aus, welcher der Spieler die Auktion gewonnen hat. Das darf auch er selbst sein.



DER REIHE NACH

1. Der Spieler, der die Auktion startet, deckt die obersten drei Karten vom Lokomotivenstapel auf und wählt eine aus, die versteigert wird.
2. Der Spieler, der die Auktion startet, gibt das erste Gebot ab. Das muss mindestens so hoch sein wie der Leistungswert der Lokomotive.
3. Einer nach dem anderen geben die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ihre Gebote ab.

- Das letzte Gebot muss überboten werden.
 - Es ist erlaubt zu **passen**, aber ein Spieler, der passt, nimmt nicht weiter an der Auktion dieser Lokomotive teil und kann sie nicht ersteigern.
4. Die Auktion geht so lange, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben. Der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, gewinnt die Auktion.
 5. Der Gewinner der Auktion nimmt die Lokomotive, auf die geboten wurde, legt sie vor sich ab und bezahlt den Preis, den er dafür geboten hat, an die Bank.
 6. Die anderen beiden Lokomotivenkarten werden zur Seite gelegt (aber nicht zurück in die Schachtel zu denen, die in dieser Runde nicht gebraucht werden).
 7. Der linke Nachbar des Spielers, der die Auktion gestartet hat, startet die nächste Auktion. Dazu deckt er drei neue Karten vom Lokomotivenstapel auf und wählt eine von ihnen. Die Auktion läuft wieder so ab, wie in Schritt 1-7 beschrieben.
 8. Wenn ein Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat, scheidet er aus der Auktion aus. Er kann nicht mehr auf Lokomotiven bieten oder die Auktion starten.
 9. Die Auktion dauert so lange, bis jeder Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat. Wenn nur noch ein Spieler mitbietet, kann er eine Lokomotive zum Erstgebot kaufen. Hat er dann immer noch keine drei Lokomotiven zusammen, nimmt er eine Lokomotivenkarte und macht eine Ersatzlok daraus.
 10. Wenn der Lokomotivenstapel aufgebraucht ist, werden die zur Seite gelegten Lokomotivenkarten neu gemischt und bilden den neuen Lokomotivenstapel.



VERDECKT

1. Der Spieler, der die Auktion startet, deckt die obersten drei Karten vom Lokomotivenstapel auf und wählt eine aus, die versteigert wird.
2. Alle Spieler geben gleichzeitig geheim ihre Gebote ab, indem sie die entsprechende Summe in die geschlossene Hand nehmen.
3. Der Spieler, der die Auktion gestartet hat, muss mindestens so viel bieten, wie der Leistungswert der Lokomotive vorgibt. Alle anderen Spieler dürfen bieten, wie viel sie wollen, sogar \$ 0 sind erlaubt.
4. Alle Spieler zeigen ihre Gebote gleichzeitig.
5. Der Spieler, der das höchste Gebot abgegeben hat, nimmt die Lokomotive, auf die geboten wurde, legt sie vor sich ab und bezahlt den Preis, den er dafür geboten hat, an die Bank. Die anderen Spieler verstecken ihr Geld wieder hinter ihren Sichtschirmen.
6. Die anderen beiden Lokomotivenkarten werden zur Seite gelegt (aber nicht zurück in die Schachtel zu denen, die in dieser Runde nicht gebraucht werden).
7. Der linke Nachbar des Spielers, der die Auktion gestartet hat, startet die nächste Auktion. Dazu deckt er drei neue Karten vom Lokomotivenstapel auf und wählt eine von ihnen. Die Auktion läuft wieder so ab, wie in Schritt 1-7 beschrieben.
8. Wenn ein Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat, scheidet

er aus der Auktion aus. Er kann nicht mehr auf Lokomotiven bieten oder die Auktion starten.

9. Die Auktion dauert so lange, bis jeder Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat. Wenn nur noch ein Spieler mitbietet, kann er eine Lokomotive zum Erstgebot kaufen. Hat er dann immer noch keine drei Lokomotiven zusammen, nimmt er eine Lokomotivenkarte und macht eine Ersatzlok daraus.
10. Wenn der Lokomotivenstapel aufgebraucht ist, werden die zur Seite gelegten Lokomotivenkarten neu gemischt und bilden den neuen Lokomotivenstapel.



DOPPELT VERDECKT

Diese Auktion läuft genauso ab wie eine „verdeckte“ Auktion, mit dem einen Unterschied, dass die Spieler, nachdem sie ihre Gebote aufgedeckt haben, noch einmal geheim bieten dürfen. Wenn die Gebote zum zweiten Mal enthüllt werden, wird das zweite Gebot zum ersten hinzugezählt. Der Spieler, der mit beiden Geboten das meiste Geld geboten hat, hat die Lokomotive ersteigert. Er nimmt sie, legt sie vor sich ab und bezahlt den Preis, den er dafür geboten hat, an die Bank. Die anderen Spieler verstecken ihr Geld wieder hinter ihren Sichtschirmen. Die anderen Regeln bleiben gleich.

Beispiel: Tom, Bill und Jane bieten auf eine Lokomotive mit dem Multiplikator 4, die Tom ausgewählt hat, als er die Auktion gestartet hat. Jeder von ihnen überlegt sich, wie viel er dafür bezahlen will und nimmt die entsprechenden Geldplättchen in die Hand, ohne dass es die Mitspieler sehen können. Tom, der die Auktion gestartet hat, muss mindestens \$ 900 zahlen, aber weil die Lokomotive so wertvoll ist, beschließt er, \$ 2.400 zu bieten, in der Hoffnung, dass er damit seine Mitspieler davon abhalten wird, ihre Gebote zu erhöhen. Gleichzeitig decken die Spieler ihre Gebote auf. Tom hat \$ 2.400 geboten, Jane \$ 1.000 und Bill \$ 50, weil er schlauer sein will als seine Mitspieler. Die Spieler lassen ihr erstes Gebot vor den Sichtschirmen liegen und überlegen sich, wie viel sie zusätzlich bieten wollen. Tom glaubt, dass ihn niemand überbieten wird und bietet beim zweiten Mal nichts mehr. Jane bietet ebenfalls nichts mehr, weil sie an dieser Auktion nicht mehr teilnehmen will. Bill nimmt \$ 2.500 in die Hand. Das Ergebnis ist wie folgt: Tom bietet \$ 2.400 ($\$ 2.400 + \$ 0$), Jane bietet \$ 1.000 ($\$ 1.000 + \$ 0$) und Bill bietet \$ 2.550 ($\$ 50 + \$ 2.500$). Bill wird der glückliche Besitzer der Lokomotive, also zahlt er den vollen Preis an die Bank. Die anderen Spieler verstecken ihr Geld wieder hinter den Sichtschirmen.



VORKAUFRECHT

1. Der Spieler, der die Auktion startet, nimmt so viele Lokomotivenkarten vom Lokomotivenstapel, wie Spieler mitmachen und legt sie verdeckt in die Tischmitte.
2. Alle Spieler bieten gleichzeitig geheim auf das Vorkaufrecht, indem sie so viel Geld in die Hand nehmen, wie sie dafür zahlen wollen.

- Alle Spieler zeigen ihre Gebote gleichzeitig. Es ist erlaubt, \$ 0 zu bieten.
- Der Spieler, der am meisten geboten hat, darf als erster eine Lokomotive kaufen, der Spieler, der am wenigsten geboten hat, ist als letzter dran. Dann werden die Lokomotivenkarten aufgedeckt.
- Der erste Spieler wählt eine Lokomotive und zahlt der Bank so viel, wie er für das Vorkaufsrecht geboten hat sowie den Preis, den der Leistungswert vorgibt. Dann nimmt er die Lokomotive und legt sie vor sich ab. Die anderen Spieler kaufen ihre Lokomotiven auf die gleiche Weise, bis jeder eine Lokomotive gekauft hat.
- Der linke Nachbar des Spielers, der die Auktion gestartet hat, startet die nächste Auktion, indem er wieder so viele Lokomotivenkarten vom Lokomotivenstapel verdeckt in die Tischmitte legt, wie Spieler mitmachen. Die Auktion läuft wieder ab, wie in Schritt 2-6 beschrieben.
- Die Auktion dauert so lange, bis jeder Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat.



OFFEN

- Der Spieler, der die Auktion startet, deckt eine Lokomotivenkarte auf, die versteigert wird.
- Dieser Spieler gibt das erste Gebot ab (mindestens so viel, wie der Leistungswert der Lokomotive vorgibt).
- Alle Spieler können ein höheres Gebot abgeben. Dabei spielt die Reihenfolge keine Rolle. Jeder Spieler kann jederzeit mitbieten.
- Der Spieler, der aktuell das höchste Gebot abgegeben hat, zählt langsam auf drei. Wenn ihn in dieser Zeit niemand überbietet, hat er die Auktion gewonnen. Er legt die Lokomotive, die er ersteigert hat, vor sich ab und zahlt den Preis, den er geboten hat, an die Bank.
- Der linke Nachbar des Spielers, der die Auktion gestartet hat, startet die nächste Auktion, indem er eine Lokomotivenkarte aufdeckt, die jetzt zum Verkauf steht. Die Auktion läuft wieder ab, wie in Schritt 2-5 beschrieben.
- Wenn ein Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat, scheidet er aus der Auktion aus. Er kann nicht mehr auf Lokomotiven bieten oder die Auktion starten.
- Die Auktion dauert so lange, bis jeder Spieler drei Lokomotiven ersteigert hat.



WEITERGEBEN

- Jeder Spieler bekommt drei Karten vom Lokomotivenstapel.
- Jeder Spieler sucht sich eine davon aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Die anderen beiden Karten gibt er an den Spieler zu seiner Linken weiter.
- Dann sucht sich jeder Spieler eine der beiden Karten aus, die er von seinem rechten Nachbarn bekommen hat, und legt sie verdeckt vor sich ab. Die dritte Karte gibt er an seinen linken Nachbarn weiter.
- Die letzte Karte, die jeder Spieler bekommt, wird sofort verdeckt neben die beiden anderen ausgewählten Lokomotiven abgelegt.
- Die Lokomotivenkarten werden aufgedeckt. Jeder Spieler zählt die Leistungswerte seiner Loks zusammen und nimmt das Ergebnis mit dem höchsten Multiplikator mal, den er besitzt. Das Ergebnis ist der Preis, den er an die Bank zahlen muss.
- Es kann vorkommen, dass ein Spieler sich die ausgewählten Lokomotiven nicht leisten kann. In diesem Fall muss er eine von ihnen wieder umdrehen und eine Ersatzlok daraus machen.

Beispiel: Jane hat sich 3 Lokomotiven ausgesucht: eine Dampflokomotive mit dem Multiplikator $\times 1$ und einer Leistung von 100, eine Elektrolokomotive mit dem Multiplikator $\times 4$ und einer Leistung von 700 und eine Diesellokomotive mit dem Multiplikator $\times 2$ und einer Leistung von 300. Sie muss \$ 4.400 an die Bank zahlen (Die Summe der Leistungswerte ihrer Lokomotiven, $\$ 1.100$, \times den höchsten Multiplikator $\times 4$). Glücklicherweise erlaubt es ihr der Gewinn, den sie bisher gemacht hat, so teure Lokomotiven zu kaufen.

Diese Methode ist keine Auktion im klassischen Sinn, sondern basiert darauf, das finanzielle Risiko einzuschätzen.

Autoren: Violetta Kijowska, Marcin Ropka

Illustrationen: Sylwia Smerdel

Translation: Christina Brombach

Projektmanager: Anna Mrzewa-Michalak

Haben Sie noch Fragen? Sprechen Sie uns bitte an, wir helfen gerne!



Verlag und Vertrieb:
G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, PL
www.g3poland.com



www.facebook.com/G3Publishing



Unter Lizenz von:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 18A, PL

Hergestellt in Deutschland. Erste Auflage, 2015. Version 1.0

Die Zielflättchen



Gib dieses Zielflättchen ab, sobald du zwei deiner Zielflättchen erfüllt hast, dann bekommst du \$ 1.000 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels eine Sonderkarte nimmst (+1 Multiplikator, + \$ 600 Bonus oder Doppelwagen), dann bekommst du \$ 600 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an jede deiner Lokomotiven drei Wagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 800 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels als Erster dran bist, dann bekommst du \$ 300 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels als Letzter dran bist, dann bekommst du \$ 1.000 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an alle deine Lokomotiven zusammen 10 Wagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 800 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an eine deiner Lokomotiven vier Lebensmittelwagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 1.000 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an eine deiner Lokomotiven vier Viehwagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 800 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an eine deiner Lokomotiven drei Kohlewagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 800 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an eine deiner Lokomotiven drei Heizölwagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 600 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an eine deiner Lokomotiven zwei Luxusgüterwagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 400 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels an eine deiner Lokomotiven zwei Passagierwagen angehängt hast, dann bekommst du \$ 300 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels drei Dieselloks besitzt, dann bekommst du \$ 800 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels drei Dampfloks besitzt, dann bekommst du \$ 1.500 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels drei Elektroloks besitzt, dann bekommst du \$ 300 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels eine Dampflok, eine Diesellok und eine Elektrolok besitzt, dann bekommst du \$ 600 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die schnellste von allen Lokomotiven im Spielerbesitz hast, dann bekommst du \$ 600 als Bonus von der Bank.



Gib dieses Zielflättchen ab, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die langsamste von allen Lokomotiven im Spielerbesitz hast, dann bekommst du \$ 1.000 als Bonus von der Bank.