

TRAMWAYS



ÜBERBLICK

Die wilden Zwanziger... Klein-Stadt ist gerade erst vor ein paar Jahren gegründet worden, und steckt als Siedlung daher noch gewissermaßen in den Kinderschuhen. Das Stadtzentrum jedoch ist belebt, und die Betreiber der seltsamen KliniK sind auf Jahre hinaus ordnungsgemäß eingekerkert worden... Klein-Stadt kann aber nicht nur aus Gebäuden bestehen -- es benötigt eine funktionierende Infrastruktur, ein Transportnetz, das die Bewohner rasch dorthin bringt, wo sie wollen. Zu Beginn des Spiels wollen einige wenige der Einwohner Klein-Stadts aus verschiedenen Bereichen (Wohnbezirken, Fabriken, Läden, dem Vergnügungsviertel) in andere gelangen, ohne sich dabei gleich die Hacken von den Fersen zu laufen. Im Verlaufe des Spiels bauen die Spieler Strassenbahnen, die all diese Orte verbindet, um Geld zu verdienen. Geld, das sie schlussendlich in Glück, den ultimativen Gradmesser für Erfolg, umwandeln. Aber aufgepasst : man sollte die Bürger nicht allzu rabiat in der Stadt umherkarren, nur um die eigenen monetären Ziele zu verwirklichen, denn je öfter sie fahren, desto gehetzter werden sie, und der allgemeine Stresslevel in der Stadt steigt an -- vor allem, wenn man sie zurück zur Arbeit schickt, statt ihnen die wohlverdiente Pause in ihrem eigenem Heim zu gönnen.

INHALT

- 1 Karte von Klein-Stadt, bestehend aus 12 Teilkarten, jeweils bestehend aus 5x3, zweiseitigen Feldern 
- 1 zweiseitiger Strassenbahnfahrplan 
- 5 kleine Spielertafeln 
- 106 Karten : 20 Entwicklungskarten (D), 25 Grundstückskarten (L), 16 Baukarten (B), 30 Auktionskarten (A), 10 nicht-spezifische Karten (G), und 5 Regelübersichtskarten. Hinweis : Alle Karten, ausser den Regelübersichtskarten, gelten auch als "Fahrkarten". 
- 40 Spielfiguren in 2 Farben (30 weisse Bürger, 10 graue Bauarbeiter) 
- 75 Scheiben in den 5 Spielerfarben (je 15 für jeden Spieler) 
- 120 Schienenkarten in den 5 Spielerfarben (je 24 für jeden Spieler : 12 gerade Stücke, 12 Kurven). Jede Schienenkarten hat zwei Seiten : eine normale, und eine mit Erweiterung. 
- 4 2-seitige Hand-Obergrenze-Plättchen 
- 16 Gebäude in 4 Farben : 4 Wohngebiete, 4 Gewerbegebiete, 4 Vergnügungsviertel, und 4 Industriegebiete. Auch hier hat jede Karte eine normale Seite sowie eine mit Erweiterung. 
- 1 Rundenanzeiger 
- 20 kleine Gebäudetypenkarten (je 5 Wohngebiete, 5 Gewerbegebiete, 5 Vergnügungsviertel, und 5 Industriegebiete) 
- 52 Münzen : 20 von \$1 (bronze), 16 von \$5 (silbern), und 16 von \$25 (golden). 

SPIELAUFBAU

Die **Karte von Klein-Stadt** wird für alle Spieler gut einsehbar in der Mitte platziert, und zwar nach folgendem Schema :

Man wählt $2 \times$  einzelne Teilkarten aus, wobei  die Anzahl der Spieler ist. Jede Teilkarte hat zwei Seiten : die normale 1920er, und die schwierigere 1910er. Auf der "B"-Teilkarte ist die Seite mit * **B1** * die schwierigere 1910 Seite. Man kann frei für jede Karte wählen, welche Seite man benutzt -- und sogar die beiden Epochen mischen. Drei der Teilkarten haben ein "J"-Grundstück : man sollte nie mehr als eine solche Teilkarte benutzen. Es müssen sich mindestens $4 \times$  graue Grundstücke auf den Teilkarten befinden. Falls weniger darauf sind, so muss man erneut neue $2 \times$  Teilkarten auswählen. Für jedes solches Feld auf der Gesamtkarte muss dann also die dazugehörige Grundstückskarte in das Spiel gebracht werden.



Das Spielfeld wird nun in $2 \times$  Rechtecke eingeteilt, wie unten dargestellt. Der **Strassenbahnfahrplan** wird mit der Seite für mehrere Spieler nach oben rechts neben die Karte gelegt.

Hinweis des Autors : Man kann in der Tat das Spielbrett in jeder beliebigen Form aufbauen, jede Tafel kann beliebig gedreht werden, man kann sogar ein Loch in der Mitte des so entstehenden Spielbrettes lassen. Für die ersten Spiele jedoch empfiehlt es sich, den obigen rechteckigen Aufbau zu benutzen.



- **Variante für 2 erfahrene Spieler** : Es werden nur 3 Teilkarten benutzt (3x1), aber dennoch immer noch 8 Grundstücke.
- Jeder Spieler wählt **eine Farbe**, und nimmt sich die **Scheiben** und **Schienen** seiner Farbe, **2 graue Spielfiguren** (Bauarbeiter), ein **Spielertafel**, und **\$3**. **Hinweis** : Das Vermögen eines Spielers ist nicht geheim, sondern frei einsehbar.
- Jeder Spiel entscheidet sich entweder für die normale Seite seiner Spielertafel (2 Schienenarbeiter, langer Stresslevelanzeiger) oder die schwierigere Seite (1 Schienenarbeiter, kurzer Stresslevelanzeiger)
- **Normales Spiel** : Der Stapel mit den **Grundstückskarten** wird gemischt, jeweils 4 Karten gehen an jeden Spieler. (Die übrigen Karten werden im weiteren Spielverlauf durch Auktionen verteilt.) Die entsprechenden 4 Felder auf dem Spielfeld werden mit den **Scheiben** der eigenen Farbe markiert, die Grundstückskarten verbleiben in der Hand des jeweiligen Spielers.
- **Variante für Fortgeschrittene** : Alle Grundstückskarten werden offen aufgedeckt. Nun nimmt sich jeder Spieler gemäss der Zugreihenfolge jeweils 2 Karten, der letzte Spieler nimmt sich 4 Karten, danach in umgekehrter Zugfolge alle anderen Spieler wiederum 2 Karten. Auf diese Weise hat nun jeder Spieler 4 Karten.
- Die übrigen Grundstückskarten, die jeweils einem bestimmten Platz auf dem Feld zugeordnet sind, werden beiseite gelegt, sie werden bald benötigt werden.

SPIELAUFBAU (FORTSETZUNG)

- Jeder Spieler erhält 2 nicht-spezifische Karten : eine mit dem "2 Schienen + Bauarbeiter"-Symbol, und eine mit dem "\$1 + Bauen"-Aufdruck.
- Die Figur für das **Markieren der Spielrunde** wird auf das erste Feld des Spielrundenanzeigers gesetzt.
- Jeweils eine Scheibe jeden Spielers wird dazu benutzt, die Zugreihenfolge zu bestimmen : dazu platziert man diese Scheiben in zufälliger Auswahl auf dem entsprechenden "**Zugreihenfolge**"-Feld des Tramways-Spielbretts. Eine weitere Scheibe jeden Spielers wird auf das Feld "0" der **HP-Leiste** gelegt.
- Eine **weisse Spielfigur** wird jeweils auf die Felder **R, L, C, und I** gesetzt. **Hinweis** : Somit haben die 2er-Felder jeweils 2 Spielfiguren, eine pro Platz !
- Nun wird mit den verbliebenen Grundstückskarten ein **Auktionsstapel** wie folgt gebildet : Man mischt die Auktionskarten gut durch (für 2-Spieler : für 3-Spieler : für 4-Spieler : für 5-Spieler werden alle Karten benutzt), und legt dann Auktionskarten zu den verbliebenen Grundstückskarten, bis insgesamt 5 Karten pro Spieler im Auktionsdeck sind. Die restlichen Karten werden nicht benötigt und wieder in die Schachtel gelegt.
- Der Auktionsstapel wird gemischt, und Karten werden aufgedeckt, wobei (hier und im folgenden) für die jeweilige Anzahl an Spieler steht. **Hinweis** : Alle Grundstückskarten werden bei Spielende verkauft sein, ausser in einem Spiel für 2 Spieler. In diesem Fall werden 2 der Grundstückskarten nie erworben.
- **Die Original DC Regel** : Die 20 Entwicklungskarten werden gemischt, und sodann werden Fahrkartensymbol Stapel aus jeweils 4 Fahrkarten gebildet ; die restlichen Entwicklungskarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Die jeweils oberste Karte eines Fahrkartensymbols wird aufgedeckt. **Hinweis** : Karten in diesen Fahrkartensymbolen sind nicht die einzigen Fahrkarten im Spiel, es gibt auch noch andere Fahrkarten ! In umgekehrter Spielzugfolge wählt dann jeder Spieler einen Fahrkartensymbol Stapel aus, sieht sich verdeckt alle Karten des Stapels an, und nimmt eine der Karten in seine

Hand (zusätzlich zu den schon 6 vorhandenen Karten) auf. Diese 7 Karten ergeben zusammen die Anfangsaufstellung des Spielers. Danach legt der Spieler den Fahrkartensymbol Stapel zurück, und deckt eine der verbleibenden Karten darin auf.

- **Alternative DC Regel** : Die 20 Entwicklungskarten werden gemischt, und jeder Spieler erhält 4 Fahrkarten. die restlichen Entwicklungskarten werden zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler wählt eine dieser 4 Karten aus, die restlichen Karten bilden ein Deck und werden gut durchgemischt. Während des Spiels sind jeweils 3 Entwicklungskarten offen aufgedeckt. Sobald ein Passagier befördert wird, nimmt sich der handelnde Spieler eine dieser drei offenen Karten. Dann wird eine weitere Karte aufgedeckt, um wieder 3 offene zur Ansicht zu haben. Man kann allerdings auch blind eine der verdeckten Karten ziehen, falls einem die Auswahl der offen einseharen Karten nicht gefällt.
- Sobald jeder Spieler seine Anfangsaufstellung hat, wird eine **Scheibe** auf das Feld "1" des **Stresslevels** gelegt. (Es verursacht immer Stress, ein Alban Viard Spiel zu spielen!) **Hinweis** : Die Kartenobergrenze von "7" ist auch markiert.
- Alle übrigen **Münzen** und **Spielfiguren** bilden einen Gemeinschaftspool. Die Fahrkartensymbol Stapel - oder zumindest was von ihnen nach Schritt 12 übriggeblieben ist, werden neben das Spielbrett gelegt. Karten darin können im weiteren Spielverlauf erworben werden.
- Nun werden jeweils Gruppen von - 1 **Bauplättchen** und - 1 **Baukarten** jeder Farbe neben dem Spielbrett platziert. Das heisst, zum Beispiel, in einem Spiel mit 3 Teilnehmern werden 2 grüne Wohnbereichplättchen neben 2 Wohnbereichskärtchen gelegt, 2 gelbe Industriegebietplättchen neben 2 Industriegebietkärtchen, 2 blau Gewerbegebietsplättchen neben 2 Gewerbegebietskärtchen, und 2 rote Vergnügungsviertelplättchen neben 2 Vergnügungsviertelkärtchen.
- Jeder Spieler erhält zudem eine **Regelübersicht**.
- Schlussendlich werden die 20 **Gebäudetypkarten** in einen Becher gelegt, 5 davon werden per Zufall gezogen. Diese 5 Würfel werden in die entsprechenden Felder auf dem Zugreihenfolgeanzeiger gelegt. Sie zeigen an, welche Farbe die neuen Gebäude haben werden am Ende jeder der 5 Runden.

SPIELAUFBAU : BEISPIEL FÜR 3 SPIELER

(NORMALE DC REGELN)

Das Diagramm zeigt die Spielanstellung für drei Spieler. In der Mitte ist das Tramways-Spielbrett mit den Feldern A1 bis F3 und den Markierungen der Spieler (1, 2, 3) zu sehen. Um das Brett herum sind die verschiedenen Spielkomponenten angeordnet:

- Oben links:** Stapel von Grundstücks- und Auktionskarten.
- Oben Mitte:** Stapel von Entwicklungskarten und ein Fahrkartensymbol Stapel.
- Oben rechts:** Ein Becher mit Gebäudetypkarten.
- Mitte rechts:** Ein Becher mit 5 gezogenen Gebäudetypkarten.
- Unten:** Die Spielrundenanzeiger für die drei Spieler (1, 2, 3) mit den entsprechenden Münzen und Spielfiguren.

Es gibt 15 Grundstücke. Jeder Spieler erhält 4 Grundstückskarten, die restlichen 3 werden beiseite gelegt. Die und Auktionskarten werden gemischt, dann werden 12 dieser Karten zu den 3 übrigen Grundstückskarten gegeben, um das Auktionsdeck aus 15 Karten (5 pro Spieler) zu bilden.

ALLGEMEINES

- Ein Spiel besteht aus **6 Runden**, die ersten fünf Runden verlaufen identisch, die sechste ein bisschen anders.
- Die Spieler agieren der Reihe nach. Die Handkarten werden **nicht** nach jeder Aktion komplettiert, sondern erst am **Ende der Verwaltungsphase**.
- Die Spieler benutzen Karten, die ein Fahrkartenbündel repräsentieren. Jedes Bündel hat **4 Platzhalter** für Aktionen, allerdings sind manche dieser Platzhalter leer, d.h. haben kein Aktionssymbol abgebildet. Nachdem eine Aktion eines Kartenbündels ausgeführt wurde, wird das Bündel in den **Ablagestapel** gelegt.
- Der Magnetstreifen gilt als Aktionssymbol.
- Es ist erlaubt, **mehr als eine Aktion** pro Karte auszuführen, allerdings muss der Spieler dann für jede Aktion nach der ersten seinen **Stresslevel um +1 erhöhen**. Die Reihenfolge der Aktionen auf einer Karte kann frei gewählt werden.
- Eine Karte kann nicht ausgespielt werden, falls man nicht in der Lage ist, die gewählten Aktionen durchzuführen.
- Einige Karten haben einen Hinweis auf eine **Konsequenz** in der rechten unteren Ecke : Die Konsequenzen müssen jeweils **zuerst** beachtet werden, bevor eine der angezeigten Aktionsmöglichkeiten durchgeführt werden kann. Falls mehrere der möglichen Aktionen durchgeführt werden, muss die Konsequenz nur einmal vor dem Ausführen der Aktionen beachtet werden.
- Im folgenden werden die Regeln sich jeweils auf das Durchführen der Aktionen beziehen, statt auf das Ausspielen einer Karte, da jeder Spieler selbst wählen kann, wieviele der Aktionen auf einer Karte er ausführen möchte (unter der Voraussetzung, dass es ihm nichts ausmacht, weitere Stresspunkte auf sich zu nehmen). Wenn also im folgenden davon die Rede ist, eine Aktion durchzuführen, so heisst das implizit, dass mindestens eine (oder mehrere) Karten ausgespielt werden.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler nach der Erwerbsphase zum **Startspieler** wird, muss er seinen **Stresslevel um +1 erhöhen**, und für jedes Mal, wenn der Spieler 21 (oder mehr -- wobei er bei 21 stehen bleibt) Stresspunkte erreicht oder überschreitet, verliert er einen **HP**.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Jede Spielrunde ist in 3 verschiedene **Phasen** eingeteilt :

PHASE 1: DIE AUKTION
PHASE 2: AKTIONEN
PHASE 3: VERWALTUNGSANGELEGENHEITEN

KARTENÜBERSICHT



- 1 Platzhalter für Aktionen
- 2 Magnetstreifen
- 3 Kartentyp
- 4 Anzahl der Spieler
- 5 Konsequenz
- 6 Gebäudetyp

AKTIONSSYMBOLS



KONSEQUENZEN



1. PHASE : DIE AUKTION

In dieser Phase bekommt jeder Spieler **eine** neue Karte. Zuerst zieht man alle Spielerscheibchen von der ersten in die zweite Reihe des Zugreihenfolgeanzeigers, um die nun zu beachtende Spielerreihenfolge zu markieren. Der Startspieler beginnt, und hat folgende Möglichkeiten : entweder er passt und nimmt den niedrigsten möglichen Platz in der neuen Startordnung ein, indem er seine Scheibe auf die letzte Position in der unteren Reihe platziert, oder er macht ein Angebot bestehend aus einer beliebigen Kombination seines eigenen Geldes und/oder der Aktionsmöglichkeit "Geld" auf einer Karte (manche Karten haben eine Münze für diese Möglichkeit abgebildet). Jedes Angebot muss sofort ausgezahlt werden. Ein Angebot muss sich von allen anderen Angeboten in dieser Bieterunde unterscheiden (d.h. ein Angebot kann nicht abgegeben werden auf die gleiche Zahl wie irgendeines der Angebote zur Linken). Zum Beispiel könnte der erste Spieler **\$2** anbieten, der nächste Spieler könnte dann **\$1** oder **\$3** bieten oder jeden anderen Betrag ausser den schon gebotenen **\$2**. Der dritte Spieler muss dann entsprechend einen dritten Geldbetrag bieten, und so weiter. Wenn dann allerdings die nächste Bieterunde beginnt, kann die erste Spielerin ihr Angebot wieder beliebig machen, da niemand seine Bietermarkierung zu ihrer Linken hat.

Wenn ein Spieler schon das höchste Angebot hat, wenn er wieder an der Reihe ist, so nimmt er automatisch den vordersten verfügbaren Platz in der Zugreihenfolge ein, indem er seine Scheibe auf die erste freie Position in der unteren Reihe schiebt. Andernfalls muss der Spieler sein Angebot ändern, sowie sofort auszahlen (ja, das summiert sich !) entsprechend der obigen Regeln --- oder passen. Ein Angebot von **\$0** ist nicht erlaubt.



Zusammenfassend ergeben sich also folgende drei Möglichkeiten, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, zu bieten :

- **Der Spieler ist schon Gewinner der Auktion**, und besetzt deshalb automatisch den ersten, verfügbaren Platz in der neuen Zugreihenfolge.
- **Ein neues, vom vorherigen Angebot verschiedenes Angebot abgeben** (allerdings muss es ein anderes sein, als alle derjenigen mit Scheiben zur Linken, inklusive der eigenen) und sogleich bezahlen.
- **Passen**, und daher automatisch auf die letzte verfügbare Position in der neuen Zugreihenfolge kommen.

Hinweis : Obwohl die Anzeigeleiste nur bis \$10 reicht, ist es möglich, mehr zu bieten, indem man einfach weitere Scheibchen im Werte von \$10 zufügt. *Zum Beispiel : Man platziert 3 Scheiben auf dem \$3-Feld, und bietet somit \$23, die man mit Bargeld und/oder Karten begleichen muss.*

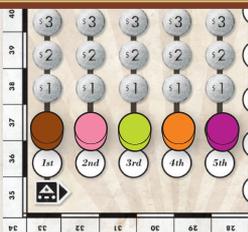
Sobald alle Spieler ihre Scheibchen in der unteren Leiste platziert haben, ist die neue Zugreihenfolge festgelegt. Der Spieler auf der ersten Position erhöht seinen Stresslevel sofort um einen Punkt. Gemäss der neuen Reihenfolge nimmt nun jeder Spieler eine der aufgedeckten Aktionskarten seiner Wahl auf, damit endet diese Auktionsphase. In diesem Stadium ist es möglich, das Handlimit zu überschreiten. Dann werden sofort neue Karten vom Auktionsstapel für die nächste Runde umgedreht (es sei denn, wir sind in Runde 5).

Hinweis:

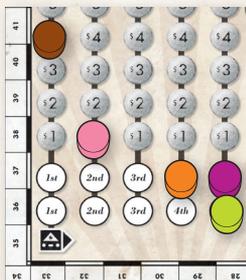
- Hat eine Spielerin eine Grundstückskarte erworben, so platziert sie sofort eine Scheibe ihrer Farbe auf dem Feld, das dem Koordinatenaufdruck ihrer Karte entspricht.
- Hat ein Spieler einen **entwerteten** Fahrschein erworben, so muss er sofort **einen** gültigen Fahrschein aus seiner Hand ablegen. Diese Karte legt er sofort in seinen eigenen Ablagestapel. Dies ist eine **einmalige** Konsequenz für die gesamte Spieldauer.



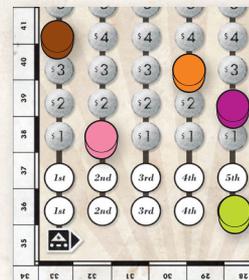
AUKTIONSBEISPIEL



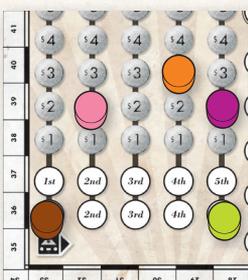
Braun ist zuerst an der Reihe, er bietet und bezahlt \$4. Rosa zahlt \$1, um in der Auktion zu bleiben. Grün passt, und wird daher 5. Spieler in der neuen Zugreihenfolge.



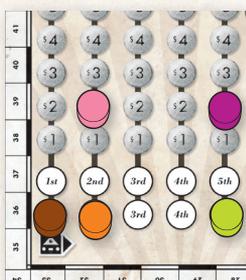
Orange kann nun weder \$4 noch \$1 bieten, da diese beiden Beträge schon von den anderen in dieser Bieterunde gemacht wurden.



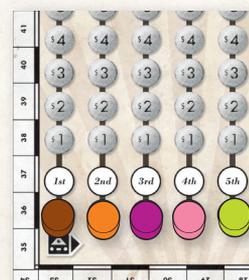
Daher bietet und bezahlt er \$3. Violett bietet und zahlt \$2, das kleinste Angebot, um in der Auktion zu verbleiben.



Jetzt ist wieder Braun an der Reihe. Braun führt, und darf daher automatisch die beste Platzierung annehmen. Da eine neue Bieterunde begonnen hat, muss Rosa ihr Gebot ändern, wenn sie in der Auktion bleiben möchte. Da niemand in dieser neuen Runde \$2 geboten hat, bietet und bezahlt sie \$2.



Nun ist Orange an der Reihe. Orange führt, also kann sie die beste verfügbare Position übernehmen : 2. Platz.



Violett zahlt \$3 und verbleibt damit in der Auktion (\$1 wäre auch möglich gewesen, wäre aber teurer als Passen, und hätte genau denselben Effekt). Rosa passt, damit wird Violett automatisch Dritte.

2. PHASE : AKTIONEN

Diese Phase besteht aus 2 Runden, jede jeweils ausgeführt in der Zugreihenfolge.

AKTIONSRUNDE 1: Jeder Spieler :

- führt entweder 1 Aktion durch, *oder*
- nimmt sich \$2.

AKTIONSRUNDE 2: Jeder Spieler :

- führt entweder 2 Aktionen durch, *oder*
- nur eine sowie \$2-Einkommen, *oder*
- gar keine Aktion und wiederum ein \$2-Einkommen.

Definition : Wenn eine **“Aktion durchgeführt”** wird, dann zeigt man diese Aktionsabbildung auf der jeweiligen Karte seinen Mitspielern, und legt die Karte anschliessend in den Ablagestapel. Es ist jedoch möglich, weitere Aktionen auf dieser Karte zu vollziehen, indem man seinen **Stresslevel um +1 erhöht**.

Zur Erinnerung : Um eine Karte spielen zu können, muss man alle Aktionen, die man auf dieser Karte auswählt, auch ausführen.

Es gibt folgende Möglichkeiten, aus denen man auswählen kann :

- A SCHIENEN LEGEN ODER DAS SCHIENENNETZ VERBESSERN.**
- B EIN GEBÄUDE ERRICHTEN, ODER EIN GEBÄUDE ERWEITERN.**
- C EINEN PASSAGIER BEFÖRDERN.**

Hinweis : In dieser Phase ist es nicht erlaubt, die folgenden Aktionen durchzuführen : Geldeinnahme, 1 Schienenarbeiter, 1 Passagier hinzufügen, Stress abbauen.



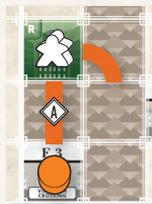
Beispiel : In Phase 2 kann man diese Karte benutzen, um 2 Schienen zu legen, aber nicht, um 1 Schienenarbeiter zu erhalten.



A. SCHIENEN LEGEN ODER VERBESSERN

Man kann entweder **neue Schienen verlegen** oder schon bestehende Verbindungen verbessern.

Eine **komplette Verbindung** ist eine Kette von Schienteilen eines Spielers, die ein Gebäude oder Grundstückskärtchen mit einem anderen durch einen ununterbrochenen Pfad verbindet. Eine solche Verbindung muss sowohl am Anfang als auch am Ende in ein Gebäude oder ein Grundstück münden.



Schienen, die zwei Orte miteinander verbinden (Orte sind entweder Grundstückskärtchen oder farbige Felder), werden als **“komplettierte”** Verbindung angesehen. Es ist erlaubt, das letzte Teilstück einer noch nicht komplettierten Verbindung in eine neue Richtung umzulegen; dies kostet mindestens ein Schienensymbol sowie einen Schienenarbeiter (, der im Besitz des Spielers sein muss). Es ist erlaubt, mehrere Verbindungen auf einmal zu beginnen, jede Verbindung kostet einen Schienenarbeiter.

Da man jedes Mal, wenn man an einer Verbindung arbeitet, einen Schienenarbeiter benötigt, kostet es wesentlich mehr, eine Verbindung inkomplett zu lassen. Lässt man eine Verbindung inkomplett, muss man in jeder Runde an dieser Verbindung arbeiten, sonst geht die ganze Verbindung verloren. Sollte ein Spieler während einer gesamten Runde nicht an einer Verbindung arbeiten (Neuausrichtung und Neuansbindung), so werden alle Schienteile vom Spielbrett entfernt und zur **“Reserve”** gelegt.

NEUE SCHIENEN VERLEGEN

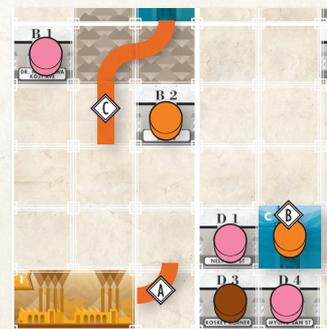
Um neue Schienen verlegen zu können, **muss** folgendes getan werden :

- Eine der folgenden Aktionen **muss** durchgeführt werden :
1 / 2 / 3 Schiene(n) legen
- 1 **Schienenarbeiter** muss benutzt werden.
- Wenn eine Verbindung komplettiert wird, **muss** eine Aktionskarte das entsprechende Ziel einer der beiden **Endpunkte** der Verbindung aufweisen :
 - Wenn an eine Grundstückskarte angebunden wird, kann man das dazugehörige Grundstückskärtchen ausspielen.
 - Wenn an ein Gebäude angebunden wird, kann man das dazugehörige Gebäudekärtchen ausspielen.
 - Wenn man also ein Gebäude mit einem Grundstück verbindet, so kann man als Aktionssymbol entweder ein Gebäudetyp oder die Koordinatenkarte legen.

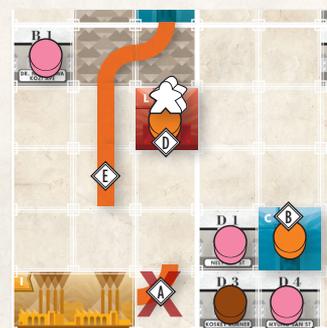
Die Anzahl der Schienen, die gelegt werden können, ist genau gleich der Zahl der Schienensymbole auf der Aktionskarte (nicht weniger, nicht mehr). Hat ein Spieler keine Schienensymbole oder keine Schienenarbeiter, so kann er diese Aktion nicht durchführen.

Schienen müssen entweder von einem Gebäude (nicht notwendigerweise eines der eigenen) aus beginnen, einem Grundstückskärtchen im Besitz des Spielers, oder von einer noch nicht fertiggestellten eigenen Verbindung.

*In der 2. Runde, während der ersten Phase der Aktionsrunde, begann Orange eine Verbindung zu bauen. Für seine 2 Aktionen in der 2. Phase der Aktionsrunde baute er das Gewerbegebiet in **D2**, und begann mit einer zweiten Verbindung . Am Ende seines Zuges sind beide inkompletten Verbindungen erlaubt, da er in dieser 2. Runde an beiden gearbeitet hat. Orange wird nun in Runde 3 ebenfalls an ihnen arbeiten müssen, um sie behalten zu können.*



*In der 3. Runde baut er ein Vergnügungsviertel in **B2**. In der 2. Aktionsphase bemerkte Orange, dass er nur einen einzigen Bahnarbeiter hat, und nicht genügend “Schienen legen” Aktionssymbole auf seinen Handkarten, um die beiden zu verbinden. Also entscheidet er sich dazu, die Verbindung zu erweitern. Die 3. Runde endet also damit, dass er nicht an der Verbindung gearbeitet hat --- und so muss er sie vom Spielbrett entfernen.*

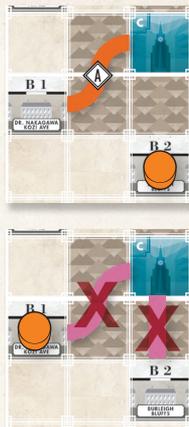


Es ist erlaubt :

- Schienen auf beige Felder (Ebenen) zu legen.
- Schienen auf graue Felder (Land) zu legen, falls sie dem Spieler selbst gehören. Graue Felder anderer Spieler oder noch nicht reklamierte graue Felder sind nicht bebaubar.
- Auf einem einzigen Feld kann man eine schon vorhandene Verbindung wie in Beispiel 1 (und hier zur Rechten gezeigt) überqueren -- oder man kann zwei sich nicht überschneidende Kurven legen, wie zur Rechten auch gezeigt wird. Dies sind jedoch die einzigen Möglichkeiten, die 2 Spuren auf ein und derselben Schiene vereinen.
- Schienen über Berge zu legen, kostet ein zusätzliches Schienen-Symbol pro Feld.
- Schienen neben ein graues Feld, das nicht dem Spieler selbst gehört, zu legen, solange die Strecke nicht zu diesem grauen Feld verbindet.
- Zwei inkomplette Verbindungen zu verbinden, allerdings muss der Spieler für jedes Ende der neuen Strecke eine Ziel-Karte abspielen.



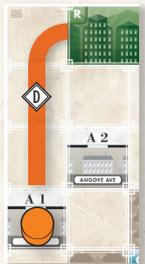
Beispiel 1 : Orange baut die komplette Verbindung **A** durch **B1** und **C**. Um das tun zu können, muss er entweder 2 mal eine "1 Schiene" Aktion oder 1mal eine "2 Schienen" Aktion durchführen, und dann entweder die "Land **B1**" Aktion oder eine "Gewerbegebiet" Aktion durchführen, sowie natürlich einen Schienenarbeiter beiseite legen. Weil diese Aktion eine Verbindung vervollständigte, musste Orange die Ziel-Aktion Gewerbegebiet von seiner Karte benutzen, da das Gewerbegebiet durch die Verbindung angeschlossen wurde. Hätte Orange die Verbindung nicht komplettiert - wie im vorherigen Beispiel - so hätte er auch keine seiner Ziel-Aktionen benutzen müssen. Im unteren Beispiel, kann Rosa weder an das orange noch an das noch nicht vom jemand in besitzgenommene Grundstück anbinden, jedoch ist es erlaubt, an ihnen entlang zu bauen.



Beispiel 2 : Braun hat schon die Verbindung **B** zwischen **C** und **L** gebaut. Nun ist Orange an der Reihe. Er spielt die beiden Karten mit insgesamt 3 Schienensymbolen. Ausserdem benutzt er die Zielkarte mit dem Aktionsymbol **C** auf der zweiten Karte, und muss somit seinen **Stresslevel um +1 erhöhen**. Desweiteren spielt er noch einen Schienenarbeiter aus, und kann somit 3 Schienen von **L** nach **C** legen **D**. Die abgelegten Karten kommen in seinen eigenen Ablagestapel, und können für den Rest der Runde nicht mehr benutzt werden.



Beispiel 3 : Orange besitzt das Grundstück **A1** (und daher auch die **A1**-Koordinatenkarte). Er baut die Verbindung von **R** nach **A1** **D**, indem er 3 Schienensymbole sowie die **A4**-Koordinatenkarte ausspielt, und einen Schienenarbeiter einsetzt. Stattdessen hätte er auch nur die ersten 3 Karten ausspielen können, indem er das **R**-Symbol auf der zweiten Karte einsetzt, allerdings müsste er dann seinen **Stresslevel um +1 erhöhen**. (Den Arbeiter muss er selbstverständlich auch jetzt einsetzen.)

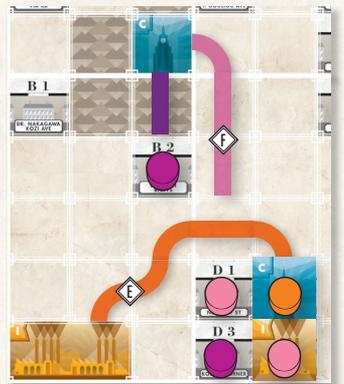


Es ist nicht erlaubt :

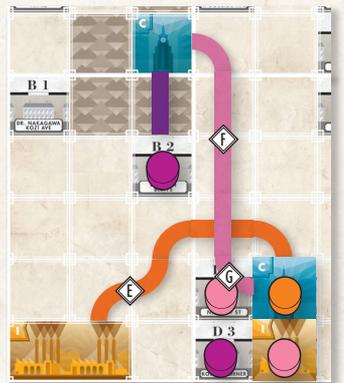
- Schienen zu legen, die Land verbinden würden, das dem Spieler nicht selbst gehört.
- Wasser (blaue Felder) ist unpassierbar.
- Schienen auf ein Gebäude zu legen.
- Zwei inkomplette Verbindungen anzubinden, die verschiedenen Spielern gehören.
- Schienen am Spielfeldrand enden zu lassen oder aus dem Spielfeld hinausragen zu lassen.
- An der Verbindung eines Mitspielers zu arbeiten.



Beispiel 4 : Orange baute die Verbindung **E** zwischen dem grossen Industriegebiet und dem Gewerbegebiet **D2**. Er kann nicht durch **D1** dadurch hingelangen, da **D1** zu Rosa gehört. Will er dennoch die Verbindung komplettieren, muss er über den langen Weg gehen und 5 Schienen legen, 1 Schienenarbeiter benutzen, sowie entweder eine "1" oder eine "C" Ziel-Aktion. Rosa baut eine inkomplette Verbindung mit 3 Schienen **F**, was 3 Schienensymbole sowie einen Arbeiter kostet. Da die Verbindung nicht komplettiert ist, muss sie in dieser Runde keine Zielkarte ausspielen.



In der 3. Runde nun will sie diese Verbindung komplettieren. Daher baut sie durch den orangen Schienenstrang hindurch und über ihre eigenes Grundstücksplättchen in **D1** **G**. Dazu benötigt sie 2 Schienen-Symbole, einen Schienenarbeiter, und eine Ziel-Aktion, denn nun vollendet sie eine Verbindung. Normalerweise könnte sie zwischen den zwei Endpunkten wählen, allerdings sind beide in diesem Falle Gewerbegebiete. Man beachte, dass Rosa an ein Gebäude anschliesst, das Braun gehört. Und das ist legal!



Zur Erinnerung : Man kann in dieser Phase **keine** "+1 Schienenarbeiter"-Aktion ausspielen, sogar wenn es die zweite (oder dritte, vierte) Aktion wäre, und man somit einen Stresspunkt bekäme. Das heisst, man muss sicherstellen, dass man genügend Schienenarbeiter zur Verfügung hat, bevor diese Phase beginnt.

Jeder Spieler verfügt nur über einen begrenzten Vorrat an Schienen jeden Typs (Kurven und gerade Schienen), sodass man sorgfältig planen sollte. Man kann einmal gelegte Schienen nicht zerstören, daher sind die einzige Möglichkeiten, Schienen zurückzugewinnen, indem man an nicht-vollständigen Verbindungen nicht weiterarbeitet, oder indem man ein Gebäude auf einem Grundstück errichtet, auf dem man schon Schienen verlegt hat.

Da man nie mehr als 2 Schienenarbeiter haben kann, gibt es nur folgende Möglichkeiten am Ende einer Runde :

- **2 neue komplette** Verbindungen
- **1 neue komplette** Verbindung
- **1 neue komplette** und **1 inkomplette** Verbindung
- **1 inkomplette** Verbindung
- **2 inkomplette** Verbindungen
- **0 inkomplette** Verbindungen und **0 neue komplette** Verbindungen (letzteres ist normalerweise kein gutes Zeichen)

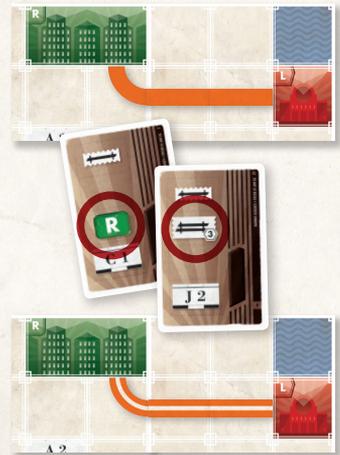
EINE BESTEHENDE VERBINDUNG AUFWERTEN

Um eine bestehende Verbindung aufzuwerten, **muss** folgendes geschehen :

- Der Spieler muss die **“Verbindung aufwerten”**- Karte spielen. 
- Er muss eine **Ziel-Aktion** ausspielen.
- Er muss eine Schiene umdrehen auf ihre aufgewertete Seite.
- Der Spieler bekommt **3 HP**.

Aufgewertete Schienen bedeuten höheres Einkommen während der Passagiere-Beförderungs-Phase. Eine schon aufgewertete Verbindung kann nicht noch weiter aufgewertet werden. Eine unvollständige Verbindung kann nicht aufgewertet werden. Zudem ist es nicht erlaubt, wie spendabel man sich auch geben möchte, eine Verbindung eines Mitspielers aufzuwerten.

Beispiel : Orange möchte die Verbindung zwischen **L** und **R** aufwerten, sodass er den Passagieren einen höheren Preis für die Benutzung der Expresslinie berechnen kann. Er spielt eine **“Verbindung aufwerten”**-Karte sowie eine mit der richtigen **“Ziel-Aktion”**. Er erhält sofort **3 HP**, und dreht alle Schienenstränge um, sodass sie die Aufwertung anzeigen.



B. BAUEN ODER EIN GEBÄUDE AUFWERTEN

EINE NEUES GEBÄUDE BAUEN

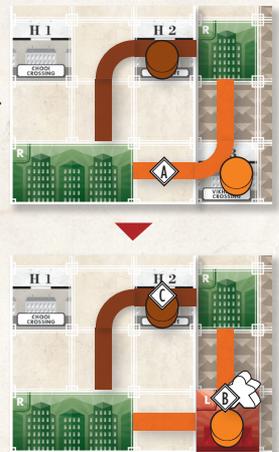
Um ein neues Gebäude zu errichten, **muss** folgendes geschehen :

- Ein **“Gebäude errichten”** Aktions-Symbol wird gebraucht. 
- Eine **“Grundstückkarte”**-Aktion wird benötigt.
- Das entsprechende **Gebäudeplättchen** wird auf das entsprechende Feld **gelegt**.
- Die **Gebäudekarte** kommt in den Besitz des Spielers.
- 1 neuer **Passagier** kommt auf das neue Gebäudeplättchen. 
- Der Spieler verdient **1 HP**.

Um ein neues Gebäude zu errichten, muss ein Spieler ein **“Gebäude errichten”**-Symbol  und ein Grundstückssymbol , das anzeigt, auf welches Feld das neue Gebäude kommt, ausspielen. (Es ist daher nicht möglich, ein neues Gebäude auf noch nicht beanspruchtes Land oder Land, das einem Mitspieler gehört, zu errichten.) Dann wählt man eines der verfügbaren Gebäudeplättchen aus, und platziert es auf den entsprechenden Koordinaten. Der Spieler nimmt dann ein Kärtchen des Gebäudetyps (es gibt genau 1 Gebäudeplättchen je Gebäudekarte) in seine Hand auf, und fügt 1 neue Passagier aus dem allgemeinen Vorrat auf das neue Feld zu. Das kann dazu führen, dass der Spieler sein Handlimit überschreitet, was momentan kein Problem darstellt. Nebeneinanderliegende Gebäude verschiedenen Typs gelten als nicht verbunden, man muss zumindest zwei Kurven legen, um sie zu verbinden !

Hinweis : Manche der schon vorgedruckten Gebäude sind grösser als ein Feld. Auf die selbe Art und Weise können Spieler also gleichartige einzelne Gebäude errichten, die mehrere Felder belegen, indem sie gleiche Gebäudetypen nebeneinander platzieren. Dies ist sogar möglich, wenn mehrere Spieler sich zusammen das so entstandene neue Gebäude teilen. Hinweis : Nebeneinanderliegende Gebäude verschiedenen Typs gelten als nicht verbunden, und benachbarte Grundstücke sind niemals miteinander verbunden (siehe auch die Allgemeinen Regeln für Grundstücke und Gebäude im Appendix A).

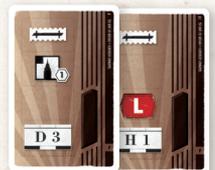
Beispiel : Orange hat die Verbindung  von **R** nach **R** über sein eigenes Grundstückskärtchen in **F3** errichtet. Im weiteren Spielverlauf kann sie ein Vergnügungsgebiet in **F3** bauen. Also spielt sie die **“F3-Koordinaten”**-Karte und eine **“Gebäude errichten”**-Karte. Sie nimmt die **“Vergnügungsgebiet”**-Karte in ihre Hand auf (und könnte sie sofort benutzen), sodann entfernt sie die Schiene von Feld **F3**, und legt das **“Vergnügungsgebiet”**-Gebäudeplättchen auf das Feld, wobei sie ihre orange Scheibe oben auf das L-Plättchen ablegt. Das orange Schienenstück kommt zurück in ihren Vorrat. Hätte Braun ein Gebäude auf **H2** errichtet, so hätte sie immer noch eine Verbindung zum Gebäude durch das ursprüngliche 2-Felder-Wohngebiet zur Linken und das neue 2-Felder-Wohngebiet rechts. Baute Braun jedoch einen beliebigen anderen Gebäudetyp, so verlöre sie die Verbindung zum Wohngebiet rechts.



Errichtet man ein Industriegebiet (**I**), so erhält man einen Bonus : ab sofort ist das Handlimit grösser. Das entsprechende Handlimit-Plättchen wird so auf das Spielfeld gelegt, dass es das alte Handlimit überdeckt (alternativ kann man auch das alte Handlimit-Zeichen abgeben). Die maximale Anzahl an Karten in der Hand ist 9.



Beispiel : Spielt ein Spieler diese beiden Karten, so kann er aus der ersten die **“Gebäude errichten”**-Aktion und aus der zweiten Karte die **“H1-Aktion** benutzen, um ein Gebäude auf **H1** zu errichten. Beide Karten werden sodann in des Spielers Ablagestapel gelegt. Der Spieler ist nicht gezwungen ein **“Vergnügungsgebiet”**-Gebäude zu bauen, er kann frei wählen unter den noch übrigen Gebäuden. Er muss sofort das Plättchen auf **H1** legen, den entsprechenden Gebäudetyp in seine Hand aufnehmen, und gewinnt einen HP. Die gerade erworbene Karte kann sofort eingesetzt werden. **Merke :** Der Spieler hätte auch nur die linke Karte einsetzen können, indem er sowohl das **“Gebäude errichten”**-Symbol als auch das Grundstückssymbol **“D3”** benutzt hätte, was aber den **Stresslevel um “+1” erhöht hätte**.



EIN BESTEHENDES GEBÄUDE VERBESSERN

Um ein bestehendes Gebäude zu verbessern, **muss** folgendes geschehen :

- Ein "Gebäude verbessern"-Symbol muss ausgespielt werden. 
- Ein entsprechendes Gebäudekartchen-Symbol muss ausgespielt werden. **R C L I**
- Das Gebäudeplättchen wird auf die "verbesserte" Seite **gedreht**.
- Hat das Gebäude noch **keine Passagiere**, wird 1 Passagier **hinzugefügt**. 
- Der agierende Spieler erhält **3 HP**.

Der Spieler muss ein "Gebäude verbessern"-Symbol  und ein "Gebäudetyp"-Symbol entsprechend dem des zu verbessernden Gebäudes ausspielen (**R** Wohngebiet, **C** Gewerbegebiet, **I** Industriegebiet, **L** Vergnügungsviertel). Dann wird das Gebäudeplättchen auf die verbesserte Seite umgedreht, und ein neuer Passagier darauf eingesetzt, falls noch keiner vorhanden. Der agierende Spieler erhält dann 3 HP. Ein schon verbessertes Gebäude kann nicht noch weiter verbessert werden. Weder die schon vorgedruckten Gebäude noch die von Mitspielern können verbessert werden.

PASSAGIERE BEFÖRDERN

Um einen Passagier zu befördern, **muss** folgendes geschehen :

- Ein Spieler muss ein gültiges **Ticket** (eine Karte mit einem Magnetstreifen auf der unteren, rechten Seite) ausspielen.
- Ein Spieler muss ein gültiges **Ziel** ausspielen.

Zur Erinnerung : Ein Ziel kann entweder ein Grundstück oder ein Gebäude sein. Diese Aktion erlaubt es, einen Passagier zu befördern.

Alle Spielkarten dienen gleichzeitig auch als Fahrscheine und können so benutzt werden, um Passagiere auf dem Spielbrett zu befördern. Daher haben die meisten der Spielkarten das Zeichen eines Magnetstreifen, um anzuzeigen, dass sie als Tickets zur Passagierbeförderung benutzt werden können.

Entwertete Fahrscheine (VOID) können allerdings nicht dazu benutzt werden : sie weisen kein Magnetstreifen auf, und befinden sich nur im Auktionsdeck.

Ein Fahrgast in einem Gebäude, das mehrere Felder überdeckt, kann dieses Gebäude nach jeder Seite hin verlassen, die eine komplette Verbindung als Ausgang hat.

Ein Fahrgast muss im ersten Gebäude entlang der Fahrstrecke anhalten, das seinem Ziel-Symbol entspricht. (Ein **R/C/L/I** Gebäude oder ein Grundstück.)

Ein Fahrgast kann das gleiche Gebäude nicht zweimal betreten.



Beispiel : Orange möchte das Gewerbegebiet  in **D1** verbessern. Er spielt die zwei obigen Karten, und nutzt das "Gebäude verbessern"-Symbol der ersten, sowie das "Gewerbegebiet"-Symbol der zweiten Karte. Er dreht das Plättchen auf **D10** um, und setzt einen neuen Passagier ein. Dann erhält er **3 HP**.

Diese Karte hier rechts hätte er nicht benutzen können, denn sie weist kein "C" auf (das Gewerbegebiet oben rechts auf dieser Karte weist nur darauf hin, dass die Karte in seinen Besitz kam, als er das ursprüngliche Gewerbegebiet errichtete). Er hätte die Karte jedoch benutzen können, um ein "R"-Plättchen zu verbessern.



Sobald ein Passagier das Ziel-Gebäude erreicht hat (, das nicht unbedingt auf dem kürzesten Weg liegen muss, solange der Fahrgast nicht durch ein Gebäude, das dem Zielort entspricht, kommt), wird er vom Spielbrett entfernt.

1. Für jede Verbindung, die der Passagier nimmt, erhält der Eigentümer der Verbindung **1 HP**, egal, ob die Verbindung verbessert wurde oder nicht. Wichtig : Es kommt nicht darauf an, durch wessen Gebäude der Passagier kommt -- nicht einmal, wem der Startort gehört, spielt eine Rolle.
2. Der Zielort des Fahrgastes gibt dem Spieler, der den Fahrgast befördert, einen speziellen Bonus :

C GEWERBEGEBIET : Der Stresslevel erhöht sich um +1. Dann bekommt der befördernde Spieler entweder sofort **\$5** von der Bank, **oder** nimmt eine Entwicklungskarte (D) von einem der Fahrscheinbündel, welche er sofort in seine Hand aufnimmt, wie zu Beginn des Spieles in der "Aufbau"-Phase. In diesem Moment spielt es keine Rolle, ob der Spieler damit über sein Handlimit hinaus Karten hält.

I INDUSTRIEGEBIET : Der Stresslevel erhöht sich um +1. Der befördernde Spieler erhält einen Bahnarbeiter aus dem allgemeinen Vorrat, und legt ihn in seine Karrierebox auf dem Spielerbogen (Grenze wie immer : 2 Arbeiter.) Falls man schon seine Obergrenze erreicht hat, nimmt man sich keinen Bahnarbeiter, muss aber dennoch den Stresslevel erhöhen (und darf den Fahrgast befördern.)

R WOHNGBIET: Der Stresslevel vermindert sich um -1. "Home, Sweet Home !" Hat man schon den minimalen Stresslevel erreicht, so vermindert sich der Stress nicht mehr, der Fahrgast wird allerdings natürlich trotzdem befördert !

L VERGNÜGUNGSVIERTEL: Der Spieler kann sich jetzt zu den in Klein-Stadt üblichen Preisen **HP erwerben : 1 HP für \$1, 2 HP für \$3, 3 HP für \$6**, und so fort.

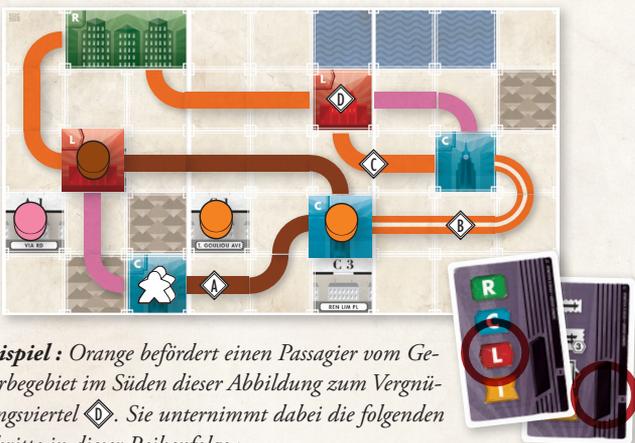
A 1 Befördert man einen Fahrgast auf ein Grundstück, so erhält man dafür keinen Bonus.

1	- \$1	6	- \$21
2	- \$3	7	- \$28
3	- \$6	8	- \$36
4	- \$10	9	- \$45
5	- \$15	10	- \$55

3. Für jedes **Schienekartchen**, das der Fahrgast überquert, erhält der Eigentümer des Schienekartchens **\$1**. Die Gesamtsumme für jede komplette Verbindung erhöht sich um **50%** (es wird aufgerundet), falls es sich um ein verbessertes Schieneplättchen handelt. Die Verteilung des Geldes erfolgt folgendermassen :

- Gehört die Verbindung dem befördernden Spieler, so erhält dieser das Geld von der Bank.
- Gehört die Verbindung einem anderen Spieler, so muss der befördernde Spieler diesen auszahlen.
- Diese Transaktionen geschehen in genau der Reihenfolge, in denen der Fahrgast die Verbindung abfährt. Daher kann man Geld, das man später auf der Reise verdienen würde, nicht dazu benutzen jetzt zu bezahlen.
- Sollte das bedeuten, dass der befördernde Spieler einen anderen Eigentümer nicht bezahlen kann, so vollendet der Fahrgast trotzdem seine Reise, ohne dass jedoch weitere Zahlungen stattfinden. Zudem muss der befördernde Spieler infolge der beschämenden Situation seinen **Stresslevel um +1 erhöhen**. (Die unter 1. und 2. detaillierten Vergünstigungen verbleiben jedoch.)
- **Achtung :** Verbesserte Verbindungen (siehe unten) ergeben 50% Verdienst für den Eigentümer, jeweils aufgerundet.
- Man beachte ausserdem die Regeln für Stress für die HP-Leiste (mehr als 21 Stresspunkte ?)

Um diesen Ablauf in korrekter Reihenfolge durchzuführen, kann man wie folgt verfahren. Für den ersten Schritt führt man den Fahrgast zu über jede Verbindung. Dann, für Schritt 2, legt man den Fahrgast flach auf den Zielort. Im dritten Schritt beginnt man dann wieder am Anfang, und führt den Fahrgast entlang der Route über alle Verbindungen in der richtigen Reihenfolge. Schliesslich legt man zuletzt den Fahrgast wieder zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel : Orange befördert einen Passagier vom Gewerbegebiet im Süden dieser Abbildung zum Vergnügungsquartier \diamond . Sie unternimmt dabei die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge :

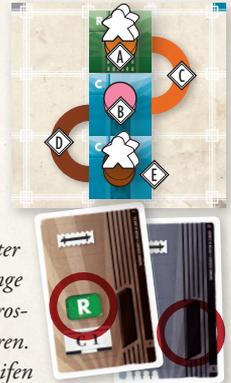
- Sie führt den Fahrgast nach \diamond (genauer gesagt, irgendwohin auf dieser Verbindung, allerdings ist \diamond frei von anderen Schieneanteilen, daher besteht hier keine Unklarheit bezüglich des Weges, den der Fahrgast einschlagen muss). Dafür erhält Braun **1 HP**.
- Dann zieht sie den Passagier nach \diamond , und belohnt sich selbst dafür mit **1 HP**.
- Weiter geht es in Richtung \diamond , was sie wiederum sich selbst mit **1 HP** belohnen lässt.
- Nun legt sie die Fahrgastspielfigur flach auf Feld \diamond , und erwirbt so viele HP, wie sie möchte.
- Danach beginnt sie wieder bei \diamond , und muss Braun **\$4** entrichten, da sie 4 braune Schienestränge benutzt.
- Von dort geht es weiter nach \diamond , wofür ihr die Bank **\$6** gibt, da sie auf ihren 4 eigenen, verbesserten Schiene entlangfährt ($\$4 + 50\%$).
- Danach geht es weiter nach \diamond , wofür sie von der Bank weitere **\$3** erhält, das sie 3 ihrer eigenen braunen Schienestränge befährt.
- Danach legt sie den weitgereisten Fahrgast in den allgemeinen Vorratsstapel ab.
- **Hinweis :** Sie hätte auch die RCLI-Karte sowohl für den Magnetstreifen als auch für den L-Zielort benutzen können, wäre sie bereit, ihren Stresslevel um +1 zu erhöhen.

Achtung :

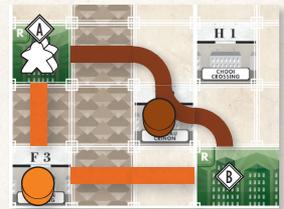
- Verbesserte Verbindungen (siehe unten) ergeben 50% Mehrverdienst für den Eigentümer, jeweils aufgerundet.
- Man beachte ausserdem die Regeln für Stress für die HP-Leiste (mehr als 21 Stresspunkte ?)



Beispiel : In einer früheren Runde haben Orange ein Wohngebiet \diamond und Rosa ein Gewerbegebiet \diamond errichtet. Orange hat eine Verbindung \diamond vom Gewerbegebiet zum Wohngebiet gebaut, und einen Fahrgast von \diamond nach \diamond befördert. Braun hat dann eine Verbindung \diamond vom Gewerbegebiet zu dem Grundstück \diamond , das zu diesem Zeitpunkt sein eigenes war, gebaut. Später baute Braun ein Gewerbegebiet \diamond . Nun ist Orange an der Reihe. Er möchte einen Fahrgast in dem grossen Gewerbegebiet zum Wohngebiet transportieren. Orange spielt Karte #32, um deren Magnetstreifen zu benutzen. Ausserdem spielt er Karte #5 wegen des **R**-Zielortes. Die von Braun erbaute Verbindung ist nun nutzlos, da \diamond und \diamond jetzt ein einziges grosses Gewerbegebiet geworden sind (man kann sie sich nun als pures Freizeitvergnügen für Kinder in einem Kaufhaus vorstellen). Daher muss Orange nur seine eigene Verbindung benutzen, und erhält hierfür **1 HP**. Da der Fahrgast seine Reise in einem Wohngebiet beendete, kann Orange seinen Stresslevel um -1 vermindern. Dann erhält er **\$2** von der Bank für das Befahren seiner eigenen beiden Schienestränge. Schliesslich legt er den Fahrgast zurück in den Reserverpool. Nun ist Braun an der Reihe. Er möchte einen Passagier von \diamond mit einem **C**-Zielort nach \diamond befördern. Allerdings möchte er das nicht tun, denn der Fahrgast muss seine Reise in F6 beenden, da dies das erste Gebäude entlang seiner Route ist, das dem C-Zielort entspricht. Somit würde Orange **1 HP** und **\$2** erhalten, was für Braun völlig inakzeptabel ist. Er entscheidet sich daher für eine komplett andere Strategie.



Beispiel : Der Fahrgast im Wohngebiet \diamond könnte ins Wohngebiet \diamond reisen. Falls Orange diese Aktion durchführt, erhält er **2 HP** (1 HP für F3 und 1 HP für \diamond), wenn er eine gültige **R**-Zielkarte ausspielt. **Oder** er erhält nur einen HP, falls er die **F3**-Zielkoordinatenkarte ausspielt. Dafür würde er zwar keinen weiteren Bonus erhalten, allerdings könnte er auf diese Weise dennoch den Fahrgast dem braunen Spieler unter der Nase wegklausen. Wäre Braun an der Reihe, so könnte sie selbst **1 HP** erzielen, indem sie den Fahrgast von \diamond nach \diamond über ihre eigene Verbindung führt. Das Grundstück **F2** ist kein Zielort mehr, und daher kann ein Fahrgast dort auch nicht anhalten. Beide Spieler hätten jeweils die Verbindungen der anderen Spieler nutzen können, aber warum sollten sie diesen all das Geld und die HPs geben ?



3. PHASE : VERWALTUNGSANGELEGENHEITEN

(SIMULTAN FÜR ALLE SPIELER)

Mit den noch **verbliebenen Karten aus den Phasen 1 & 2** können die Spieler noch die folgenden Aktionen durchführen - wobei natürlich zu beachten ist, dass das Ausspielen mehrerer Aktionen einer einzigen Karte zu vermehrtem Stress führt :

- **Einkommen :** Einkommen : Der Spieler erhält den abgebildeten Betrag von der Bank. 
- **1 zusätzlicher Schienenarbeiter :** Eine grauer Bauarbeiterfigur wird eingestellt. Zur Erinnerung : Kein Spieler kann mehr als 2 Schienenarbeiter vor sich haben. Und weil eine Kartensymbol nicht ausgespielt werden kann, ohne die Aktion komplett zu erfüllen, ist dies keine Möglichkeit, diese Karte einfach loszuwerden. 
- **Stresslevel reduzieren :** Rücke auf dem Stresslevel nach links (-1). Auch hier gilt, wenn man schon auf der Seite ganz links steht, kann diese Karte nicht gespielt werden, um sie loszuwerden. 
- **Einen (1) Fahrgast hinzufügen :** Eine Fahrgastfigur kommt aus der allgemeinen Reserve auf ein beliebiges Gebäude. Zur Erinnerung: Jedes Feld kann nur einen Passagier aufnehmen, also können quadratische Gebäude nur einen Fahrgast beherbergen, und die rechteckigen vorgedruckten Gebäude nur 2 Passagiere. 
- **Karten ablegen :** Eine Karte kann kostenlos abgelegt werden, für jede zusätzliche Karte, die in dieser 3. Phase abgelegt wird, muss ein Spieler \$1 bezahlen.

Hinweis : Hat eine Karte ein "Konsequenzen"-Symbol, so muss dieses beachtet werden, egal ob die Karte gespielt oder nur abgelegt wird.

Zur Erinnerung :

- Jede gespielte oder abgelegte Karte kommt in den persönlichen Ablegestapel eines Spielers.
- Konsequenzen auf einer Karte müssen durchgeführt werden, egal ob die Karte ausgespielt oder nur abgelegt wird.
- Konsequenzen werden vor den Aktionen ausgeführt.

Beispiel : Orange hat immer noch diese 4 Karten, obwohl sie in Phase 2 insgesamt 3 Aktionen durchgeführt hat. Sie spielt das "Schienenarbeiter"-Symbol auf der ersten Karte, und nimmt sich einen Schienenarbeiter vom Reserpool. Sie hatte nur einen Arbeiter zuvor, daher kann sie diese Aktion durchführen, und erreicht damit ihr Limit. Dann spielt sie beide Symbole auf der zweiten Karte : Sie erhält \$2. Allerdings wird sich ihr Stresslevel nicht vermindern : indem sie beide Symbole spielt, würde sich ihr Stresslevel um eins erhöhen, das Ausspielen des "Stress reduzieren"-Symbol vermindert dies wieder um eines, was den Nulleffekt zur Folge hat !

Dann legt sie die dritte Karte ab, ohne Kosten, da es die erste abgelegte Karte in dieser Phase ist. Allerdings muss sie aufgrund des Konsequenzen-Symbols auf dieser Karte \$2 bezahlen. Dann bezahlt sie noch einen weiteren \$1, um auch die vierte Karte abzulegen. Diese Karte hat zur Konsequenz, dass sich ihr Stresslevel um +1 erhöht.

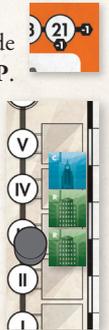
Ihr Handlimit ist 7. Weil sie nun keine Karten mehr in ihrer Hand hält, zieht sie 7 neue Karten von ihrem Deck (siehe folgende Regeln bezüglich "Verschiedenes und Ende einer Runde"). Da ihr Deck nur noch 5 Karten aufweist, nimmt sie alle 5, mischt die Karten ihres Ablagestapels, der nun ihr neues Deck bildet. Von diesem nimmt sie die zwei obersten, und hat damit ihre Hand aufgefüllt.

ENDE EINER SPIELRUNDE

Auffüllen der Hand : (nur in Runden 1-5) Nach der Verwaltungsphase, die simultan mit allen anderen Spielern durchgeführt wurde, werden nun die Hände aller Spieler wieder auf normale Stärke gebracht, indem sie Karten aus ihrem Deck ziehen. Sollten sich nicht genug Karten in seinem Deck befinden, dann nimmt sich der Spieler alle diese Karten, mischt seinen Ablagestapel und bildet damit ein neues Deck, von dem er dann weitere Karten zieht. Der Ablagestapel wird nicht gemischt, falls noch genug Karten zum Nachziehen im Deck waren, sogar wenn dadurch das Deck völlig aufgebraucht wird. Spieler, die Industriegebiete gebaut haben, haben ein höheres Kartenlimit, und füllen ihre Hände auf 8 (oder maximal 9) Karten statt 7 auf.

Stress verursacht Unzufriedenheit : Hat ein Spieler am Ende einer Runde noch immer 21 Stresspunkte, so verliert er **1 HP**.

Ankunft neuer Fahrgäste : Jeweils 1 neuer Fahrgast wird auf jedes leere Gebäude in derselben Farbe wie der Würfel auf dem Feld rechts neben dem Rundemarker auf dem Tramways-Fahrplan. Dieser Würfel wird dann entfernt. Der Rundenmarker wird ein Feld weiter nach rechts geschoben.



Wenn das Auktionsdeck leer ist (nach 5 Runden), ist der erste Teil des Spieles vorbei. Es folgt noch eine weitere, leicht veränderte Runde wie folgt :

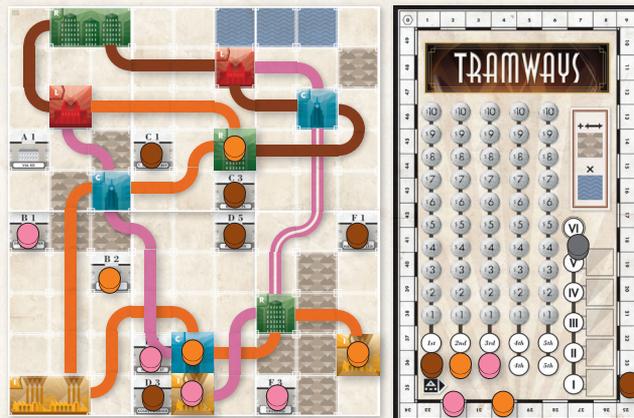
- In der ersten Phase sind keine neuen Karten erhältlich. Das heisst, die Auktionsphase bestimmt nur die Zugreihenfolge. Der Gewinner dieser letzten Auktion muss sein **Stresslevel um +2 erhöhen**.
- Alle Karten des Decks und des Ablagestapels werden aufgedeckt. (Die Karten vom Ende der 5. Runde allerdings verbleiben in der Hand des Spielers.) Aus diesen nun aufgedecktem Kartensortiment kann der Spieler seine Hand mit beliebigen Karten vervollständigen. Alle übriggebliebenen Karten werden als aufgedecktes Deck zurück in die Schachtel gelegt.
- Der restliche Verlauf der Runde 6 entspricht nun genau dem der 1. bis 5. Runde, ausser dass das Spiel sofort nach der Verwaltungsphase und vor "Verschiedenes und Rundenende" beendet ist.

ENDABRECHNUNG

Das Endergebnis jedes Spielers setzt sich aus den folgenden Komponenten zusammen :

- Die **HP**, die im Spielverlauf angesammelt wurden und auf der HP-Leiste vermerkt sind.
- **3 HP** für jede komplette Verbindung. Nicht-komplettierte Verbindungen zählen nicht.
- **1 HP** für je **\$10** im Besitz eines Spielers am Ende des Spiels
- Jeder Stresslevelpunkt zählt **negativ**, also von -1 bis -21 !

Der Spieler mit den meisten HP ist der Gewinner. Sollte Gleichstand in den HP vorliegen, so gewinnt der reichste Spieler. Liegt hier immer noch Gleichstand vor, dann dürfen sich alle Spieler mit den meisten HP als wohlverdiente Sieger fühlen.



HP auf der HPLeiste	24	32	30
Fertiggestellte Verbindungen	12 (4x3)	15 (5x3)	18 (6x3)
Stress	-3	-13	-8
Geld	1 (\$11÷10)	0 (\$9÷10)	0 (\$5÷10)
TOTAL	34	34	40

DIE SOLOVARIANTE

Alle Regeln des normalen Spieles behalten ihre Gültigkeit, bis auf folgende Details :

Vorbereitung : Der Aufbau ist für die Gebäudekarten dem Spiel ähnlich (nur eine Karte pro Typ, plus ein weiteres Industriegebiet). Der Strassenbahnfahrplan wird auf die Solovariante-Seite gedreht. Man benutzt 2 verschiedene nicht-spezifische Karten wie im normalen Basis-spiel. Mit 3 beliebigen, zufällig ausgewählten Einzelkarten konstruiert man eine 1x3 Karte. Wie im normalen Spiel auch, müssen sich mindestens 4 x graue Grundstückskarten auf dem Spielfeld befinden. Ist das nicht der Fall, muss man solange Einzelkarten austauschen, bis diese Bedingung erfüllt ist.



Hinweis des Designers : Man kann die Einzelkarten arrangieren, wie man möchte. Je quadratischer das Spielfeld jedoch wird, desto einfacher wird das Spiel werden.

Wie immer benutzt man die Grundstückskarten, die den grauen Grundstücken auf dem Spielfeld entsprechen. Nachdem man erstere gemischt hat, zieht man 4 von ihnen, und markiert die entsprechenden Grundstücke auf dem Spielfeld als die eigenen. Alle übrigen Grundstückskarten werden zusammen mit **allen** Auktionskarten gemischt, und bilden so den Auktionsstapel.

Original DC Regel : Ziehe 6 Entwicklungskarten und bilde mit ihnen 2 Decks aus jeweils 3 Karten, die oberste jeweils aufgedeckt, um Fahrscheinbündel zu bilden. Nun wird eines dieser Bündel in die Hand aufgenommen, genau wie im normalen Spiel. **Alternative DC Regel :** Man verfährt genau wie im Spiel mit mehreren Teilnehmern.

Das Auktionsdeck, bestehend aus einer Anzahl von Gebäudekarten und **allen** Auktionskarten (), wird gut gemischt. Und somit hat man ein Auktionsdeck mit verdeckten Karten gebildet.

Die Auktionsphase : Es gibt keine Auktion im normalen Sinne. Allerdings bekommt man eine Karte wie folgt aus dem Auktionsdeck :

Der folgende Prozess wird solange wiederholt, bis man **eine neue Karte in der Hand hat** :

1. Zahle **\$1** für jede Karte in der Kartenreihe. Bemerkung : Das heisst, **\$0** zu Beginn der Prozedur in jeder Runde.
2. Eine Karte aus dem Auktionsdeck wird aufgedeckt, und ist nun die neueste Karte in der Kartenreihe.
3. Man kann diese neueste Karte in seine Hand aufnehmen, und dabei den **Stresslevel um +1 erhöhen**. Falls man diese Wahl trifft, wird der Rest der Kartenreihe abgelegt. Diese "Auktions"phase ist nun beendet.
4. Man kann auch jede andere Karte in der Kartenreihe auswählen und in die Hand nehmen, diesmal ohne den Stresslevel zu erhöhen. Falls man diese Wahl trifft, wird der Rest der Kartenreihe abgelegt. Diese "Auktions"phase ist nun beendet.
5. Gehe zurück zu Schritt 1.

Falls das Auktionsdeck keine Karten mehr aufweist, wird der Ablagestapel gemischt und als neues Deck benutzt.

Man kann, wie im normalen Spiel, sowohl mit Geld als auch mit dem Geld-Symbol auf einer Karte bezahlen. Falls man nicht genug Geld hat, um eine neue Karte aufzudecken, so muss man eine der schon in der Kartenreihe befindlichen Karten in seine Hand aufnehmen.

Beide Teile des Spieles sollten ausgespielt werden (d.h. die Runden 1 bis 5 sowie die Runde 6). Wenn die 6. Runde beginnt, **hebt sich der Stresslevel automatisch um 2.**

Am Ende kann man hier einsehen, wie man sich geschlagen hat :

0-19 Trostlos	60-69 Fröhlich
20-29 Traurig	70-79 Entzückt
30-39 Verdrisslich	80-89 Überschwänglich
40-49 Ausreichend	90-99 Euphorisch
50-59 Zufriedenstellend	100+ Ekstatisch

HINWEISE : GRUNDSTÜCKE UND GEBÄUDE

Solange ein Grundstück noch unbebaut ist, d.h. noch kein Gebäude auf ihm errichtet worden ist, muss man eine Aktionskarte mit den Grundstückskoordinaten ausspielen, um die folgenden Handlungen durchführen zu können :

- Einen Fahrgast zu diesem Ziel zu befördern. Hinweis : Dafür erhält man keinen zusätzlichen Bonus.
- Eine Verbindung komplettieren, indem man dieses Feld als Endstück benutzt, wenn man eine Aktionskarte ausspielt.
- Ein Gebäude auf diesem Grundstück zu errichten.

Sobald eine Gebäude auf einem Grundstück errichtet worden ist, muss man eine Aktionskarte mit einem Symbol, das dem Gebäudetyp entspricht, ausspielen, um die folgenden Aktionen durchführen zu können :

- Einen Passagier zu diesem Zielort zu führen (und somit einen zusätzlichen Bonus einzustreichen).
- Eine Verbindung zu vervollständigen, indem man dieses Feld als Endstück benutzt, während man eine Aktionskarte ausspielt.
- Ein Gebäude zu verbessern.



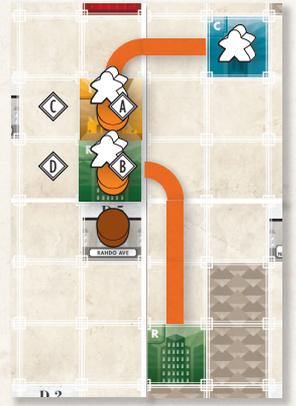
Im Beispiel zur Linken, hat Orange komplette Verbindungen vom Gewerbegebiet zu dem nördlichen Grundstück **A** gebaut, und von dem Wohngebiet zu dem Grundstück in der Mitte **B**. Momentan ist es für einen Fahrgast nicht möglich, vom Gewerbegebiet zum Wohngebiet zu reisen, da die Grundstücke **A** und **B** zwar nebeneinander liegen, jedoch nicht miteinander verbunden sind. Um den Passagier befördern zu können, könnte Orange zum Beispiel ein gerades Schienenstück durch **A** hindurch nach **B** legen, oder eine Kurve durch B hindurch nach **A**, oder sogar beide Schienenstücke, um die beiden Teilstrecken zu einer kompletten Verbindung zu machen. Die beiden ersten Optionen würden Orange **2 HP** einbringen, während die dritte Möglichkeit ihr nur einen HP sichert, sollte sie den Fahrgast dann befördern. Es gibt aber auch noch eine vierte Möglichkeit, die Orange sogar **3 HP** einbringen würde : 2 Kurvenstücke in **C** und **D** solchermaßen, dass **A** mit **B** verbunden wird !



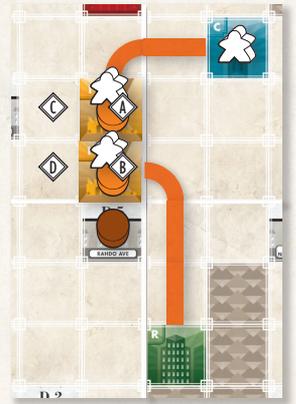
Im Beispiel zur Linken, hat Orange nun zusätzlich ein Industriegebiet auf dem Grundstück **A** errichtet. Wie zuvor, ist **A** nicht mit **B** verbunden. Allerdings sind nun die Möglichkeiten für Orange etwas eingeschränkt, da sie nicht mehr durch **A** hindurch bauen kann. Sie könnte noch immer ein Kurvenstück in **B** legen, um die Verbindung zum Wohngebiet zu ermöglichen. Dies brächte ihr **2 HP**, wenn sie den Fahrgast befördert. Alternativ kann sie auch wieder Kurvenstücke in **C** und **D** dazu benutzen, das Industriegebiet

mit Grundstück **B** zu verbinden - nun würde ihr der Fahrgast **3 HP** einbringen.

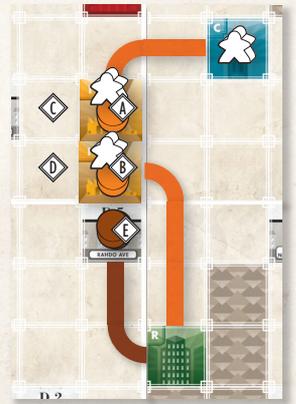
In diesem Beispiel rechts nun hat Orange ein weiteres Wohngebiet in **B** errichtet. Das Gewerbegebiet jedoch ist noch immer nicht mit einer der beiden Wohngebiete verbunden. Die einzige Möglichkeit für Orange besteht jetzt darin, Kurvenstücke in **C** und **D** zu legen, um das neue Wohngebiet durch das Industriegebiet mit dem Gewerbegebiet zu verbinden. Aber selbst dann wird Orange den Fahrgast nicht bis in das ursprünglich geplante südliche Wohngebiet transportieren können, da der Fahrgast schon am ersten Wohngebiet auszusteigen hat.



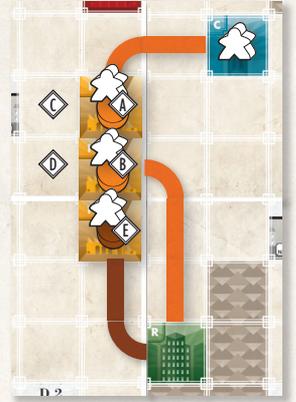
Eine weitere, interessante Möglichkeit für Orange ist, stattdessen ein Industriegebiet auf dem Grundstück **B** zu errichten. Nun wären die beiden Industriegebiete zu einem einzigen grossen verschmolzen, und somit das Gewerbegebiet erfolgreich an das Industriegebiet sowie weiterhin an das Wohngebiet weiter südlich angebunden. Ein hier als illustratives Beispiel neu eingeführter Passagier in **B** könnte das Industriegebiet jetzt in beide Richtungen verlassen, um entweder ins Wohngebiet oder das Gewerbegebiet zu fahren !



Etwas später hat Braun eine Verbindung vom Wohngebiet zu seinem Grundstück **E** vollendet. Braun möchte nun den Fahrgast von **B** ins Wohngebiet transportieren, allerdings kann er das momentan nicht auf seiner eigenen Strecke. Er könnte ein Wohngebiet, Gewerbegebiet oder ein Vergnügungsviertel in **E** bauen, allerdings wäre damit immer noch keine Verbindung zum Industriegebiet hergestellt. Dafür müsste Braun noch eine Schienenverbindung zwischen diesen beiden Gebäuden errichten.



Errichtet er dort jedoch ein weiteres Industriegebiet, so vergrößert er damit schon bestehende in ein 3-Spielfelder grosses, zusammenhängendes Gebiet. Alle drei Verbindungen sind nun allen 3 Fahrgästen zugänglich. Und das Gewerbegebiet ist mit dem Industriegebiet sowie dem Wohngebiet verbunden. Viel wichtiger jedoch : Braun kann nun den Passagier in **B** (oder **A** oder **E**) entlang seiner eigenen Verbindung ins Wohngebiet transportieren. Wie üblich, zählt es sich in Alban Viards Spielen aus, quer zu denken !



Danksagungen : Diese Regeln für "Tramways" sind das geistige Eigentum des Autors, Alban Viard, und nur für private Zwecke vorgesehen. Tramways © Alban Viard 2016.

Der Autor bedankt sich ganzen Herzens bei Paul-Evan and Gabriel Viard, Corinne Viard, Jean-Claude Viard, Sylvain and Damien Nocquard, David Glantenay, Teddy Pasquier, Alexander Freudenthal, Nathan Ehlers, Stephan Frank, und all den Testspielern des AoS Teams, Sampo Sikiö, Nathan Morse, David Chircop für ihre schier unendliche Geduld und zahlreichen Hilfestellungen während all der langen Jahre der Entwicklung dieses Spiels.

Contact : avstudiogames.com
 Graphisches Design : Sampo Sikiö (samposdesign.com)
 Illustrationen : Paul Laane (designaqua.com)