

SPIELVORBEREITUNG

Sortiert alle Karten nach ihrer Art und bereitet dann in der Tischmitte die **allgemeine Kartenauslage** vor (welche aus einer *oberen* und einer *unteren Reihe* besteht):



Obere Reihe:

- A** Mischt die **Lorenkarten**. Teilt sie in 2 Stapel ähnlicher Höhe und legt diese dann offen nebeneinander.
- B** Mischt die **Waggonkarten**. Teilt sie in 2 Stapel ähnlicher Höhe und legt diese dann rechts von den Lorenkarten offen nebeneinander.
- C** Mischt die **Lokkarten** und legt sie als Stapel offen neben den rechten Waggonkarten-Stapel.
- D** Mischt die **Auftragskarten** und legt sie als Stapel offen rechts neben die Lokkarten.

Untere Reihe (von rechts nach links):

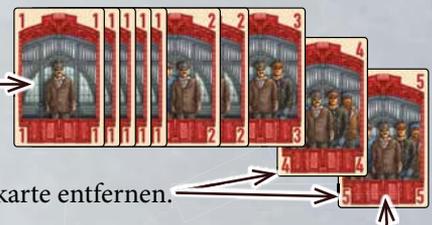
- E** Mischt die **Anteilskarten** und legt sie als Stapel offen unterhalb der Auftragskarten bereit.
- F** Mischt die **Innovationskarten** und legt sie als Stapel offen links neben die Anteilskarten.
- G** Mischt die **Geschäftszielkarten** und legt sie als Stapel offen links neben die Innovationskarten.
- H** Legt links von den Geschäftszielkarten die **5 Aktionskarten** offen nebeneinander.

Achtung: Zu zweit, wird die Aktionskarte „Fördern 1/2“ nicht benutzt und kommt zurück in die Schachtel.



← Jeder Spieler erhält eine Spielerablage, die er vor sich ablegt.

Dann erhält jeder Spieler die 10 Arbeiterkarten der Farbe seiner Wahl und nimmt sie verdeckt auf die Hand.
Falls ihr weniger als 4 Spieler seid, müsst ihr jedoch folgende Arbeiterkarten entfernen und zurück in die Schachtel legen:



Zu zweit, muss jeder Spieler seine 4er- und 5er-Arbeiterkarte entfernen.

Zu dritt, muss jeder Spieler seine 5er-Arbeiterkarte entfernen.

Falls ihr mehr als 2 Spieler seid, entfernt die folgenden Schichtmarker und legt sie zurück in die Schachtel:

Zu dritt, müsst ihr den 7er-Schichtmarker entfernen.



Zu viert, müsst ihr den 6er- und den 7er-Schichtmarker entfernen.



Bildet dann aus den übrigen Schichtmarkern einen Stapel, indem ihr sie in eine aufsteigende Reihenfolge bringt, bei der der Schichtmarker mit der höchsten Zahl ganz unten und der 1er-Schichtmarker ganz oben liegt.

Platziert diesen Stapel schließlich auf dem zugehörigen Feld der Aktionskarte „Fördern 0/1“.



SPIELABLAUF

Je nach Anzahl der bereitgelegten Schichtmarker läuft das Spiel über 5, 6 oder 7 Runden (auch Schichten genannt). Für die erste Schicht müsst ihr einen Spieler eurer Wahl zum Startspieler bestimmen. In den folgenden Schichten ist jeweils der Spieler der Startspielers, der den letzten Schichtmarker erhalten hat (*Details Seite 7*). Jede Schicht beginnt mit dem Zug des jeweiligen Startspielers und läuft dann stets reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer mit seinem Zug dran ist, weist Arbeiter von seiner Hand genau einer Aktionskarte oder einem Kartenstapel der allgemeinen Kartenauslage zu und führt die zugehörige Arbeiteraktion aus. Falls er keine Arbeiter zuweisen kann oder will, steigt er aus der Schicht aus. Sobald alle Spieler ausgestiegen sind, erhalten sie ihre Arbeiterkarten aus der Auslage zurück, und es beginnt eine neue Schicht.

DER EIGENE ZUG

Wenn du mit deinem Zug an die Reihe kommst, wähle **einen** Kartenstapel oder **eine** Aktionskarte in der allgemeinen Kartenauslage. Führe dann die dazugehörige *Arbeiteraktion* aus, indem du in dem jeweiligen *Arbeiterbereich* die benötigte Anzahl Arbeiter von deiner Hand platzierst.

Jede Aktionskarte und jeder Stapel in der Auslage verfügt über einen eigenen Arbeiterbereich, entweder:

darüber (obere Reihe) **oder**
darunter (untere Reihe).

Die Anzahl der Arbeiter, die du für den gewählten Arbeiterbereich benötigst, hängt davon ab, wie viele Arbeiter bereits in diesem Bereich liegen: Du musst immer genau **1 Arbeiter mehr** einsetzen als der Spieler, der in dieser Schicht die Arbeiteraktion dieses Arbeiterbereiches zuletzt genutzt hat. (Das kannst auch du gewesen sein.)

Wenn dein gewählter Arbeiterbereich also **leer** ist, **musst** du **genau 1 Arbeiter** von deiner Hand in den Bereich legen.

Wenn der Arbeiterbereich bereits ein Mal genutzt wurde (und somit schon 1 Arbeiter dort liegt), **musst** du dort **genau 2 Arbeiter** platzieren und damit den vorherigen Arbeiter abdecken (und zwar leicht versetzt, so dass seine Zahl sichtbar bleibt).

Wenn der Bereich bereits zwei Mal genutzt wurde, **musst** du **genau 3 Arbeiter** dort platzieren und damit die 2 vorherigen Arbeiter abdecken (ebenfalls leicht versetzt) **und so weiter**.



Wichtig: Da jede Arbeiterkarte eine bestimmte Anzahl an Arbeitern darstellt (zwischen 1 und 5), darfst du auch mehrere Karten zusammen verwenden. Werden zum Beispiel 3 Arbeiter benötigt, darfst du entweder:

- eine 3er-Arbeiterkarte oder
- eine 1er- und eine 2er-Arbeiterkarte oder
- drei 1er-Arbeiterkarten verwenden.

Falls du tatsächlich mehr als eine Arbeiterkarte verwendest, lege diese etwas aufgefächert nebeneinander ab, damit die Gesamtzahl sichtbar bleibt.



Achtung: Du musst immer exakt die benötigte Anzahl an Arbeitern einsetzen. Du darfst nicht einfach eine höhere Anzahl verwenden, selbst wenn du möchtest.

Außerdem **musst** du die zugehörige Arbeiteraktion in jedem Fall ausführen. Andernfalls darfst du in ihrem Arbeiterbereich keine Arbeiter ablegen. (*Die Arbeiteraktionen werden auf den folgenden Seiten erläutert.*)

Vor und nach dem Ausführen deiner Arbeiteraktion, darfst du außerdem so viele *Aktions-Innovationskarten* aus deiner Hand ausspielen wie du möchtest. (*Wie du Innovationskarten erhältst, steht auf Seite 5. Eine Übersicht der Innovationskarten findet sich auf Seite 8.*) Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Falls du in deinem Zug keine Arbeiter einsetzen kannst oder möchtest, **musst** du stattdessen **passen** (und darfst auch keine Aktions-Innovationskarten ausspielen). Damit steigst du komplett aus der Schicht aus, und für den Rest der Schicht wird dein Zug übersprungen.

DIE ARBEITERAKTIONEN



Nimm die oberste Lorenkarte

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich eines Lorenkarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste Karte** dieses Stapels und lege sie offen auf der linken Seite deiner Spielerablage in der sogenannten *Förderreihe* → ab. Falls sich schon eine oder mehrere Karten in deiner Förderreihe befinden, lege die Karte am linken Ende der Förderreihe an.

Die Anzahl erlaubter Lorenkarte in deiner Förderreihe ist nicht beschränkt.



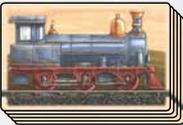
Nimm die oberste Waggonkarte

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich eines Waggonkarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste Karte** dieses Stapels und lege sie an einem der 3 *Gleise* auf der rechten Seite deiner Spielerablage an.

Das Wappen auf dem Waggon gibt an, an welches Gleis er angelegt werden darf:

-  Waggons mit dem Rad-Wappen dürfen an Gleis 1 oder 2 angelegt werden.
 -  Waggons mit dem Klee-Wappen dürfen an Gleis 1 oder 3 angelegt werden.
 -  Waggons mit dem Turm-Wappen dürfen nur an Gleis 2 angelegt werden.
 -  Waggons mit dem Fuchs-Wappen dürfen nur an Gleis 3 angelegt werden.
- Joker-Waggons (mit allen 4 Wappen) dürfen an jedem Gleis angelegt werden.

- Falls sich schon ein oder mehrere Waggons an dem Gleis befinden, lege die neue Karte rechts davon an.
- Falls sich schon eine Lok an dem Gleis befindet, rücke sie nach rechts und lege den neuen Waggon links davon an.
- Die Anzahl erlaubter Waggonkarten pro Gleis ist nicht beschränkt. Sobald ein Waggon aber platziert wurde, darf er nicht zu einem anderen Gleis verschoben werden.

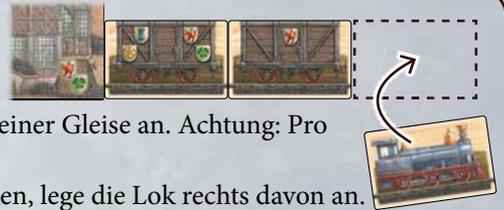


Nimm die oberste Lokkarte

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich des Lokkarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste**

Karte dieses Stapels und lege sie offen an einem deiner Gleise an. Achtung: Pro Gleis ist nur eine Lok erlaubt.

- Falls sich schon ein oder mehrere Waggons an dem Gleis befinden, lege die Lok rechts davon an.
- Sobald die Lok platziert wurde, darf sie weder zu einem anderen Gleis verschoben noch gegen eine andere Lok ausgetauscht werden. Hast du also schon an jedem Gleis eine Lok, darfst du diese Aktion nicht wählen.



Nimm die oberste Auftragskarte

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich des Auftragskarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste Karte** dieses Stapels **direkt auf die Hand**. Auftragskarten werden für die Aktion „Ausliefern“ benötigt (siehe

Seite 6). Jede Auftragskarte zeigt einen von 4 *Bestimmungsorten*: Mietkasernen, Hochöfen, Fabriken, Dampfschiffe. Außerdem ist auf ihr eine Mindestanzahl an benötigten Loren sowie ein Siegpunktwert abgebildet. Die Anzahl der Auftragskarten, die du auf der Hand haben darfst, ist nicht beschränkt.



Nimm die oberste Anteilskarte

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich des Anteilskarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste Karte** dieses Stapels und lege sie offen **vor dir ab**. Am Spielende darfst du diese Anteilskarte einer deiner erfüllten Auftragskarten zuweisen, die denselben Bestimmungsort zeigt (siehe „Spielende“ auf Seite 7). Die Anzahl der Anteilskarten, die du vor dir liegen haben darfst, ist nicht beschränkt.

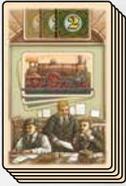


Nimm die oberste *Innovationskarte*

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich des Innovationskarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste Karte** dieses Stapels direkt **auf die Hand**.

Es gibt 2 Arten von Innovationskarten: *Aktions-Innovationskarten* und *Arbeiter-Innovationskarten*. Mit Aktions-Innovationskarten lassen sich Aktionen der allgemeinen Kartenauslage direkt nutzen. Außerdem darfst du sie **zusätzlich** zu deiner normalen Arbeiteraktion spielen (siehe Seite 3 unten). Arbeiter-Innovationskarten werden hingegen wie normale Arbeiter in Arbeiterbereichen eingesetzt. (Eine Übersicht aller Innovationskarten findet sich auf Seite 8.)

Die Anzahl der Innovationskarten, die du auf der Hand haben darfst, ist nicht beschränkt.



Nimm die oberste *Geschäftszielkarte*

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich des Geschäftszielkarten-Stapels platzierst, nimm die **oberste Karte** dieses Stapels und lege sie offen **vor dir ab**. Jede Geschäftszielkarte ist einmalig und kann am Spielende Siegpunkte bringen, je nachdem wie erfolgreich ihre Aufgabe erfüllt wurde. (Eine Übersicht aller Geschäftszielkarten findet sich auf Seite 8.)

Die Anzahl der Geschäftszielkarten, die du vor dir liegen haben darfst, ist nicht beschränkt.



Nutze eine der Aktionskarten „Fördern“

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich einer der Aktionskarten „Fördern“ platzierst, **musst** du sofort die darauf angegebene Anzahl an *Förderschritten* ausführen (0 oder 1 | 1 oder 2 | 2 oder 3). Damit verlädst du Loren aus deiner Förderreihe auf Waggon, die an deinen Gleisen anliegen.

Folgende Regeln musst du dabei beachten:

- Die Lorenkarten können aus deiner Förderreihe nur in der Reihenfolge herausbewegt werden, in der sie dort platziert wurden. Das heißt, du darfst immer nur die vorderste Karte aus deiner Förderreihe bewegen (die Karte, die am **weitesten rechts** liegt).
- Wenn die Karte eine einzelne Lore zeigt, kostet dich das 1 Förderschritt; wenn sie 2 Loren zeigt, kostet dich das 2 Förderschritte. (Hast du also nur 1 Förderschritt übrig, darfst du keine 2-Lorenkarte bewegen.)
- Du musst jede Lorenkarte, die du bewegst, in einem **leeren** Waggon platzieren, der:
 - a) **dasselbe Wappen** wie die Lorenkarte zeigt UND
 - b) an einem Gleis anliegt, das ebenfalls dieses Wappen zeigt.

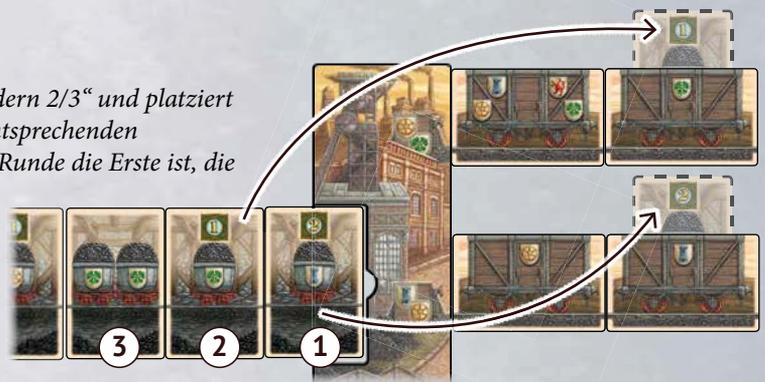
Schieb die Lorenkarte von oben unter den Waggon, so dass nur noch der/die Kohlehaufen sichtbar ist/sind. In jedem Waggon hat jeweils nur 1 **Lorenkarte** Platz, und sobald sie unter den Waggon geschoben wurde, darf sie nicht mehr versetzt werden.



Beispiel:

Ina wählt die Aktionskarte „Fördern 2/3“ und platziert eine 1er-Arbeiterkarte in dem entsprechenden Arbeiterbereich (da sie in dieser Runde die Erste ist, die diese Aktion ausführt).

- 1 Die vorderste Lorenkarte ihrer Förderreihe zeigt eine einzelne Lore mit Turm-Wappen. Daher verbraucht Ina 1 Förderschritt, um sie in den Waggon an Gleis 2 zu verladen, der ebenfalls ein Turm-Wappen zeigt. (Das ist der einzige Waggon, in dem sie die Lorenkarte überhaupt platzieren darf, da zwar ein Joker-Waggon an Gleis 1 anliegt, dort aber keine Loren mit Turm-Wappen platziert werden dürfen).



- 2 Die nun vorderste Lorenkarte ihrer Förderreihe zeigt eine einzelne Lore mit Klee-Wappen. Daher verbraucht Ina einen weiteren Förderschritt, um sie in den Waggon an Gleis 1 zu verladen, der ebenfalls ein Klee-Wappen zeigt.
- 3 Damit hat sie bereits 2 Förderschritte verbraucht und maximal 1 Förderschritt übrig. Dieser reicht jedoch nicht, um die nun vorderste Lorenkarte mit 2 Loren aus der Förderreihe heraus zu bewegen. Daher beendet sie ihren Zug.

- Falls du die vorderste Lorenkarte deiner Förderreihe auf keinen Waggon verladen kannst oder willst, musst du die üblichen Förderschritte aufwenden, um sie stattdessen in dein *Zwischenlager* zu bewegen. Die Anzahl der Lorenkarten, die du in deinem Zwischenlager haben darfst, ist nicht beschränkt.
- Alternativ zur vordersten Karte deiner Förderreihe darfst du auch eine **beliebige** Lorenkarte aus deinem Zwischenlager auf einen passenden Waggon verladen, wofür du allerdings nochmals die üblichen Förderschritte aufwenden musst.



- Nachdem du die erlaubte Anzahl an Loren bewegt hast, schiebe den Rest deiner Förderreihe wieder an deine Spielerablage heran, um die Lücke zu schließen.



Nutze die Aktionskarte „Ausliefern“

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich der Aktionskarte „Ausliefern“ platzierst, musst du mindestens eines deiner Gleise räumen, indem du dessen gesamten Güterzug abfahren lässt.

Ein Güterzug darf aber nur abfahren, wenn er eine Lok besitzt und wenn du ihm jetzt eine Auftragskarte von der Hand zuweist. Dafür muss der Güterzug **mindestens** so viele Loren geladen haben, wie auf der Auftragskarte abgebildet sind (1, 2, 3 oder 4). Ist das der Fall, lege die Auftragskarte offen neben dem Zug ab.

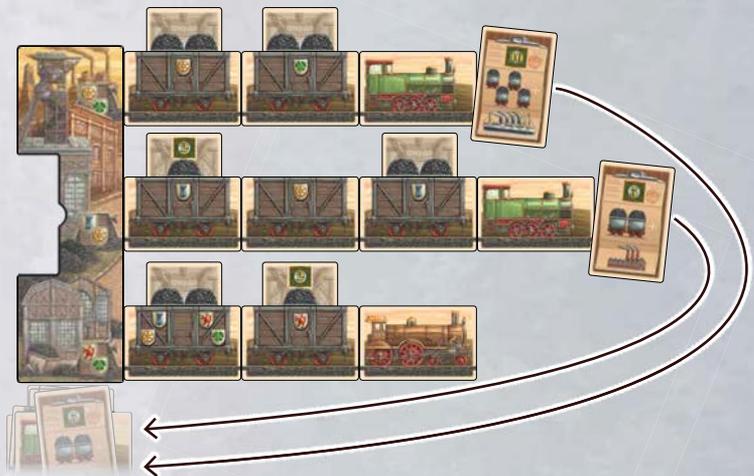
Achtung: Du darfst mit dieser Aktion auch mehr als ein Gleis räumen. Das geht jedoch nur, wenn die betroffenen Güterzüge mit **demselben Lok-Modell** ausgestattet sind und jeder einen eigenen Auftrag zugewiesen bekommt.

Entferne schließlich jeden Güterzug, den du abfahren lässt, **komplett** von seinem Gleis (leere Waggons und überschüssige Loren eingeschlossen) und lege die entfernten Karten zusammen mit der Auftragskarte auf den *Auslieferungsstapel* unterhalb deiner Spielerablage. Die Auftragskarte gilt damit als erfüllt. Du darfst die Karten deines eigenen Auslieferungsstapels jederzeit durchschauen. Die Siegpunkte erhältst du erst am Spielende.

Beispiel:

Ina nutzt die Aktion „Ausliefern“. Sie weist dem Güterzug an Gleis 1 einen Auftrag von ihrer Hand zu und dem Güterzug an Gleis 2 einen anderen. Dies darf sie tun, da beide Güterzüge mit demselben Lok-Modell ausgestattet sind.

Dann entfernt *Ina* sämtliche Karten von Gleis 1 und Gleis 2 und legt sie auf einen gemeinsamen Auslieferungsstapel unterhalb ihrer Spielerablage.



Nutze die Aktionskarte „Freie Wahl“

Wenn du Arbeiter im Arbeiterbereich der Aktionskarte „Freie Wahl“ platzierst, wähle einen Stapel der allgemeinen Kartenauslage und ziehe die obersten 4 Karten (oder weniger, falls notwendig). Wähle von diesen Karten genau **eine** aus und füge sie deinem Bestand hinzu, indem du den üblichen Regeln ihrer Kartenart folgst. (Auftrags- oder Innovationskarten darfst du sogar auf die Hand nehmen, ohne sie den anderen Spielern zeigen zu müssen). Die nicht gewählten Karten kommen schließlich **unter** den jeweiligen Stapel zurück.

Achtung: Wer diese Aktion als Erster in einer Schicht benutzt, muss bereits 2 Arbeiter in ihrem Arbeiterbereich einsetzen, da auf der Karte selbst schon 1 Arbeiter abgebildet ist.

Genereller Hinweis: Falls ein Stapel leer ist, dürfen in seinem Arbeiterbereich keine Arbeiter mehr platziert werden. Falls einer der zwei Lorenkarten-Stapel oder Waggonkarten-Stapel leer werden sollte, hebt vom verbliebenen Stapel dieser Art ungefähr die Hälfte ab und ersetzt den leeren Stapel durch die abgehobene Hälfte.

ENDE EINER SCHICHT

Die aktuelle Schicht endet, sobald der letzte in der Schicht verbliebene Spieler durch Passen aus der Schicht aussteigt. Prüft nun, welcher Spieler zuletzt Arbeiter im Arbeiterbereich der Aktionskarte „Fördern 0/1“ eingesetzt hat. (In der Abbildung rechts wäre das der rote Spieler.) Dieser Spieler erhält als Belohnung den obersten Schichtmarker vom Stapel auf dieser Karte und legt ihn vor sich ab. Falls gar kein Spieler Arbeiter im Arbeiterbereich der Aktionskarte „Fördern 0/1“ eingesetzt hat, wird der oberste Schichtmarker an den Spieler gegeben, der den Schichtmarker der vorigen Schicht besitzt (also der aktuelle Startspieler). Falls danach der Stapel der Schichtmarker leer ist, endet das Spiel. Andernfalls sammelt jeder Spieler seine Arbeiterkarten aus sämtlichen Arbeiterbereichen wieder ein und nimmt sie zurück auf die Hand. Dann beginnt die neue Schicht mit dem Zug des Spielers, der gerade eben den Schichtmarker erhalten hat.



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald der Schichtmarker-Stapel auf der Aktionskarte „Fördern 0/1“ leer ist.

Bereite nun die Schlusswertung vor, indem jeder von euch gleichzeitig die folgenden Schritte ausführt:

1. Entferne alle *Loren*-, *Waggon*- und *Lokk*arten, die noch links und rechts an deiner Spielerablage verblieben sind, und lege sie auf ihre jeweiligen Stapel in der allgemeinen Kartenauslage zurück.
2. Lege unerfüllte *Auftragskarten* von deiner Hand auf den Auftragskarten-Stapel in der Kartenauslage zurück.
3. Nimm deinen „Auslieferungsstapel“, sortiere dessen Karten nach ihrer Art und lege sie offen vor dir aus. Lege dann alle *Waggonkarten* sowie alle *Lorenkarten*, die **2 Loren** zeigen, auf ihre jeweiligen Stapel in der Kartenauslage zurück.
4. Nimm deine *Anteilskarten* und weise sie - soweit wie möglich - deinen erfüllten *Auftragskarten* zu: Jeder Auftragskarte kannst du genau **eine** Anteilskarte zuweisen, die **denselben Bestimmungsort** wie die Auftragskarte zeigt. Lege Anteilskarten, die du nicht zuweisen konntest, auf den Anteilskarten-Stapel in der Kartenauslage zurück.

Sobald jeder von euch diese Schritte ausgeführt hat, nimmt den Wertungsblock und schreibt in den folgenden 5 Kategorien für jeden Spieler dessen *Siegpunkte* (SP) auf:



- A) Gesamtanzahl der SP, die auf seinen **Lorenkarten** abgebildet sind (1 oder 2 SP pro Karte)
- B) Gesamtanzahl der SP, die auf seinen erfüllten **Auftragskarten** abgebildet sind (3, 5, 7 oder 10 SP pro Karte)
- C) Gesamtanzahl der SP, die auf seinen zugewiesenen **Anteilskarten** abgebildet sind (3 SP pro Karte)
- D) Gesamtanzahl der SP, die auf seinen **Schichtmarkern** abgebildet sind (1 SP pro Marker)
- E) Gesamtanzahl der SP, die er durch seine **Geschäftszielkarten** erhält (*siehe hierzu die Übersicht auf Seite 8*)

Rechnet für jeden Spieler dessen SP zusammen. Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der den letzten Schichtmarker erhalten hat.

Beispiel: Ina erreicht in den 5 Kategorien folgende SP, die zusammen einen Wert von 59 SP ergeben:

A)		= 6 SP	E) = 12 SP
B)		= 30 SP	
C)		= 9 SP	
D)		= 2 SP	

$$6 \text{ SP} + 30 \text{ SP} + 9 \text{ SP} + 2 \text{ SP} + 12 \text{ SP} = \mathbf{59 \text{ SP}}$$

Übersicht der *Geschäftszielkarten*



Für je 2 deiner *Schichtmarker* erhältst du 3 SP.



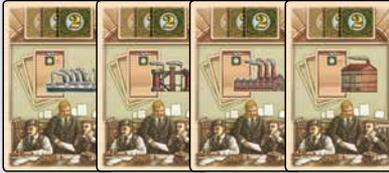
Für jede deiner *Geschäftszielkarten* (dieser eingeschlossen) erhältst du 1 SP (unabhängig davon, ob diese Karten selbst SP einbringen oder nicht).



Für jede deiner *Lokkarten* des **abgebildeten Modells** erhältst du 2 SP.



Du erhältst 2 SP für jede deiner *Anteilskarten*, die den **abgebildeten Bestimmungsort** zeigt und einer Auftragskarte zugewiesen ist.

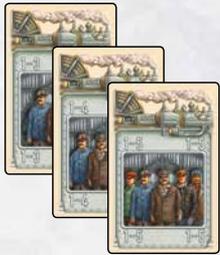


Für jede deiner erfüllten *Auftragskarten* des **abgebildeten Bestimmungsortes** erhältst du 2 SP.



Du erhältst 4 SP, wenn auf deinen erfüllten *Auftragskarten* des **abgebildeten Bestimmungsortes** in Summe mindestens 5 Loren abgebildet sind.

Übersicht der *Innovationskarten*



Arbeiter-Innovationskarten:

Arbeiter-Innovationskarten funktionieren wie normale Arbeiterkarten und werden wie gehabt in einem Arbeiterbereich eingesetzt, um dessen Arbeiteraktion auszuführen. Arbeiter-Innovationskarten sind allerdings flexibler, da sie **innerhalb der auf ihnen angegebenen Spanne** (1 bis 3 | 1 bis 4 | 1 bis 5) als eine beliebige Anzahl Arbeiter eingesetzt werden können.

Bereits platzierte Arbeiter-Innovationskarten zählen ganz normal mit, wenn die benötigte Arbeiteranzahl in einem Arbeiterbereich bestimmt wird. *Wenn beispielsweise eine Arbeiter-Innovationskarte als 3er-Arbeiterkarte platziert wurde, werden für diesen Arbeiterbereich als nächstes 4 Arbeiter benötigt.*

Am Schichtende werden sämtliche Arbeiter-Innovationskarten, die während der Schicht platziert wurden, aus den Arbeiterbereichen entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

Aktions-Innovationskarten:

Während deines Zuges kannst du **zusätzlich** zu deiner regulären Arbeiteraktion beliebig viele Aktions-Innovationskarten ausspielen. Wenn du eine Aktions-Innovationskarte ausspielst, musst du sie sofort ausführen und dann in die Schachtel zurücklegen.



Nimm die oberste Karte von einem der *Lorenkarten-Stapel* und platziere sie entsprechend der üblichen Regeln.



Nimm die oberste Karte von einem der *Waggonkarten-Stapel* und platziere sie entsprechend der üblichen Regeln.



Falls du nicht schon 3 Lokkarten besitzt, nimm die oberste Karte vom *Lokkarten-Stapel* und platziere sie entsprechend der üblichen Regeln.



Nimm die oberste Karte vom *Auftragskarten-Stapel* auf die Hand.



Nimm die oberste Karte vom *Anteilskarten-Stapel* und lege sie vor dir ab.



Nutze die Aktion „Fördern“ entsprechend der üblichen Regeln. Du darfst dabei aber sogar bis zu 4 Förderschritte verbrauchen.



Nutze die Aktion „Ausliefern“ entsprechend der üblichen Regeln.

IMPRESSUM

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustration: Dennis Lohausen

Grafik: Dennis Lohausen, Christof Tisch

Entwicklung, Redaktion, Spielanleitung und Layout: Viktor Kobilke

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Deutschland | www.eggertspiele.de | Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland | www.pegasus.de

