

Hisashi Hayashi

TRAINS



Die Bahn kommt!

Hisashi Hayashi

TRAINS



Die Bahn kommt!

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler

Inhalt

Einleitung	2	2. Eine Karte kaufen	8
Spielziel	3	Entsorgen & Wiederverwenden – So wirst du Müll wieder los	8
Spielmaterial	3	Aufräumen	9
Die Spielkarten	3	Details	10
Kartensymbole	3	Spielende und Schlusswertung	12
Kartenübersicht	4	Ausführliches Spielbeispiel	13
Bitte alle einsteigen!	4	Impressum	15
Spielablauf	7	Übersicht	16
Dein Spielzug	7		
1. Eine Karte ausspielen	7		

Einleitung

Kannst du die größte Eisenbahngesellschaft Japans aufbauen? Wir bieten dir mit diesem Spiel die Möglichkeit! **Trains – Die Bahn kommt!** ist ein Deckbauspiel, in dem du versuchst, im Großraum Osaka oder Tokio die besten Eisenbahnstrecken zu bauen. Deine

Karten ermöglichen dir nicht nur den Kauf weiterer Karten, um dein Deck weiter zu verbessern; mit ihrer Hilfe wirst du auf dem Spielplan auch Bahnhöfe errichten und Gleise verlegen, um dem Sieg einen Schritt näher zu kommen!

Spielziel

In *Trains – Die Bahn kommt!* versuchst du ein mächtiges Eisenbahnnetz zu erschaffen! Du erreichst dieses Ziel, indem du Siegpunkte durch Karten und den Bau von Gleisen und Bahnhöfen erhältst. Dazu stellst du dir ein eigenes Deck aus der angebotenen Auswahl an Karten zusammen. Du beginnst das Spiel mit denselben Karten wie alle Spieler. Im Laufe des Spiels veränderst du dein Deck ganz nach deinen Vorstellungen, so dass es möglichst effektiv ist und du schneller als deine Konkurrenten Gleise verlegen und Bahnhöfe bauen kannst.

Spielmaterial

Jedes Exemplar von *Trains – Die Bahn kommt!* beinhaltet:

- 1 doppelseitiger Spielplan (Tokio & Osaka)
- 84 Gleiswürfel in 4 Spielerfarben
- 30 Zufallskarten
- 30 weiße Bahnhofsmarker
- 40 Kartentrenner, um die Karten in der Spielschachtel zu sortieren.
- 500 Karten, bestehend aus den folgenden Sorten:
 - 10x Auskunftschalter
 - 20x Bahnhofsausbau
 - 10x Bahnhofspersonal
 - 10x Bahnhofsvorsteher-Büro
 - 10x Durchgangsbahnhof
 - 10x D-Zug
 - 10x Ferien-Fahrplan
 - 20x Fernzug
 - 10x Freizeitpark
 - 10x Frühzug
 - 10x Gleisaufsicht
 - 20x Gleisbau
 - 10x Gleiswechsel
 - 10x Güterzug
 - 10x Hochhaus
 - 10x Lokschuppen
 - 70x Müll
 - 10x Mülldeponie
 - 10x Postzug
 - 10x Rangieren
 - 30x Regionalzug
 - 10x Schnellzug
 - 10x Schutthalde
 - 10x Signalbereich
 - 10x Signale
 - 10x Sonderfahrplan
 - 10x Stahlbrücke
 - 10x Stahlwerk
 - 10x Stellwerk
 - 10x Touristenzug

- 10x Tunnel
- 10x U-Bahn-Tunnel
- 10x Viadukt
- 10x Waggonfabrik
- 10x Wartungswerk
- 10x Wohnhaus
- 10x Wolkenkratzer
- 10x Zentrale
- 10x Zusammenarbeit

Die Spielkarten

Zuerst möchten wir dir die Karten zeigen. Alles andere, wie der Spielplan, folgt später. Die meisten Aktionen finden auf den Karten statt, also bieten diese einen guten Start, das Spiel kennenzulernen.

Kartensymbole

Die Karten zeigen verschiedene Symbole, mit deren Hilfe du einen guten Überblick über die Sorten und Eigenschaften der Karten bekommst.

Es gibt 5 verschiedene Karten-Sorten:



Zug



Gleisverlegung



Bahnhofsausbau



Aktion



Siegpunkte

Außerdem gibt es die folgenden Eigenschaften:



Müll



Kosten



Geld



Gültig bis zum Ende deines Zugs

Kartenübersicht

Geld: Dieses Symbol gibt an, wie viel Geld du erhältst, wenn du diese Karte ausspielst.

Sorte: Dieses Symbol zeigt an, zu welcher Sorte diese Karte gehört.

Wichtig: Einige blaue Zug-Karten besitzen neben dem -Symbol auch ein -Symbol und gelten somit sowohl als Zug als auch als Aktion!

Siegpunkte: An dieser Stelle stehen bei den goldenen Karten Siegpunkte, die du am Ende des Spiels erhältst.



Kosten: Dieses Symbol zeigt den Preis der Karte an, den du mit Geld bezahlen musst, um die Karte aus dem allgemeinen Vorrat zu kaufen.

Farbe: Die Farbe der Karte zeigt ihre Sorte:

- Blau: Züge
- Grün: Gleisverlegung
- Lila: Bahnhofsausbau
- Rot: Aktionen
- Gold: Siegpunkte
- Schwarz: Müll

Eigenschaft: Wenn du die Karte ausspielst, kannst du diese Eigenschaften nutzen.

Bitte alle einsteigen!

Nun wird es Zeit, dass du das Spiel vorbereitest. Folge einfach den einzelnen Schritten und schon fährt der Zug ab!

1. Wähle eine Seite des Spielplans, entweder Osaka oder Tokio. Jede Seite bietet dir eine andere Region und sorgt für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis. Lege alle Bahnhofsmarker neben den Spielplan.



**Bahnhofs-
marker**

2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle Gleiswürfel in seiner Farbe. Lege von jedem Spieler je einen Würfel auf das Feld „0“ auf der Siegpunkteskala.



Gleiswürfel

3. Jeder Spieler nimmt die folgenden 10 Karten für sein Startdeck: 7x *Regionalzug*, 2x *Gleisbau* und 1x *Bahnhofsausbau*. Jeder mischt sein eigenes Deck und legt es verdeckt als Nachziehstapel vor sich ab.



4. Nun bereitest du den allgemeinen Vorrat mit Karten vor. Lege alle Karten der folgenden Sorten in 2 Reihen mit je 4 getrennten Stapeln neben den Spielplan: *Fernzug*, *D-Zug*, *Gleisbau*, *Bahnhofsausbau*, *Wohnhaus*, *Hochhaus*, *Wolkenkratzer*, *Müll*. Diese Sorten verwendest du in jeder Partie!

Wichtig: Wenn wir im Folgenden von Müll-Karten reden, schreiben wir immer -Karten!

5. Nimm die Zufallskarten und mische den ganzen Stapel. Ziehe die ersten 8 Zufallskarten und platziere die entsprechenden Stapel mit je 10 Karten in 2 Reihen unterhalb der anderen beiden Reihen in den allgemeinen Vorrat. Die Zufallskarten legst du zurück in die Schachtel, du brauchst weder diese Zufallskarten noch alle anderen Karten, die noch in der Schachtel geblieben sind. Auf diese Weise wird jedes Spiel anders verlaufen!

In den ersten Partien empfehlen wir die folgenden Sorten für die beiden Spielpläne.

Tokio:

- *Durchgangsbahnhof*, *Ferien-Fahrplan*, *Freizeitpark*, *Gleisaufsicht*, *Mülldeponie*, *Schutthalde*, *Stahlbrücke*, *Wartungswerk*.



Osaka:

- *Bahnhofsvorsteher-Büro*, *Lokschuppen*, *Mülldeponie*, *Schnellzug*, *Sonderfahrplan*, *Stahlwerk*, *Touristenzug*, *Tunnel*



6. Lege alle übrigen *Regionalzug*-Karten und nicht verwendeten Gleiswürfel zurück in die Schachtel.
7. Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem eigenen Nachziehstapel und nimmt die Karten auf die Hand.
8. Der Spieler, der zuletzt Zug gefahren ist, wird Startspieler, wer sonst?

9. Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn platziert jeder 1 Gleiswürfel auf den Spielplan. Das gewählte Feld ist der Ausgangspunkt deines Eisenbahnnetzwerks. Wenn du deinen Gleiswürfel platzierst, darfst du jedes leere Feld des Spielplans wählen, mit Ausnahme von Meeresfeldern, abgelegenen Orten und den Feldern, die bereits von anderen Spielern gewählt wurden.

Tip: Die Stadtfelder sind meistens die besten Startfelder für dein Eisenbahnnetzwerk. Mit ein wenig Spielerfahrung wirst du aber auch andere Felder wählen.

10. Nun seid ihr bereit und könnt das Spiel beginnen!



Beispiel Spielaufbau

Ein möglicher Spielaufbau für den Spielplan Tokio könnte wie folgt aussehen:



Spielablauf

In *Trains – Die Bahn kommt!* kommen die Spieler nacheinander an die Reihe. Der Startspieler beginnt und führt seinen Zug aus: Er spielt Karten aus, verlegt Gleise und baut Bahnhöfe auf dem Spielplan. Wenn er seinen Zug beendet hat, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran usw., bis das Spiel endet. Nach der Schlusswertung gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Ein Tipp zu Spielbeginn: Im Laufe des Spiels wird es auf dem Spielplan immer voller und die Kosten für neue Gleise werden dadurch steigen. Du solltest versuchen, dir durch geschicktes Platzieren von Gleisen ein Gebiet des Spielplans zu sichern.

Dein Spielzug

Wenn du am Zug bist, darfst du die beiden folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und so oft du möchtest ausführen:

1. Eine Karte ausspielen

2. Eine Karte kaufen

Du musst jedoch eine Aktion komplett durchführen, bevor du mit der nächsten beginnst. Somit darfst du keine Karte kaufen, während du die Eigenschaften einer gerade gespielten Karte nutzt oder umgekehrt.

Wenn du mit dem Ausspielen und Kaufen von Karten fertig bist, beendest du deinen Zug mit dem Aufräumen (siehe Seite 9) und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn kommt dran.

In deinem Zug musst du weder alle Karten auf deiner Hand ausspielen noch all dein Geld für den Kauf von Karten ausgeben. Nach Wunsch darfst du auch auf deinen gesamten Zug verzichten und passen, so dass du keine Karten ausspielst und keine Karten kaufst. In diesem Fall darfst du **als besondere Aktion** alle -Karten aus deiner Hand auf den Stapel der -Karten im allgemeinen Vorrat zurücklegen (siehe Seite 9).

1. Eine Karte ausspielen

Wenn du eine Karte ausspielst, nimmst du sie aus deiner Hand und legst sie offen vor dir aus. Alle in deinem Zug ausgespielten Karten liegen in deinem Spielbereich.

Durch das Ausspielen passieren die folgenden Dinge:

- Du erhältst so viel Geld, wie links oben auf der Karte angegeben ist. Dieses Geld verwendest du für den Kauf von Karten aus dem allgemeinen Vorrat. Das Geld steht dir nur in diesem Zug zur Verfügung. Du darfst durch das Ausspielen mehrerer Karten auch mehr Geld ansammeln, um anschließend eine teurere Karte kaufen zu können. Wenn du nicht das ganze Geld aus gibst, geht der Rest am Ende des Zugs verloren.
- Wenn die ausgespielte Karte ein -Symbol besitzt oder eine der grünen bzw. lila Karten zur Gleisverlegung oder Bahnhofsausbau ist, darfst du nun die entsprechenden Eigenschaften der Karte nutzen. Du bekommst auf jeden Fall das Geld, auch wenn du die Eigenschaften nicht nutzen möchtest. Wenn du die Eigenschaften der Karte nutzt, musst du sie vollständig und in der aufgeführten Reihenfolge von oben nach unten ausführen (wenn die Karte mehrere Eigenschaften besitzt). Wenn du einen Teil der Eigenschaften nicht ausführen kannst, darfst du **keine** der Eigenschaften nutzen.

Wichtig: Es gibt eine Ausnahme von dieser Beschränkung. Wenn du 1  nehmen musst, aber der Stapel mit -Karten leer ist, darfst du die üblichen Eigenschaften trotzdem alle durchführen.

Die Eigenschaften der Aktionskarten müssen sofort vollständig ausgeführt werden oder gar nicht. Du darfst die Eigenschaften einer ausgespielten Karte im Gegensatz zum erhaltenen Geld nicht für später „aufsparen“.

Beispiel 1: Wenn du den *Touristenzug* ausspielst, darfst du deinen Siegpunktemarker auf der Siegpunkteskala um 1 Feld vorwärtsziehen.



Beispiel 2: Wenn du den *Tunnel* ausspielst und die Eigenschaften nutzen möchtest, passieren die folgenden Dinge: Du erhältst zunächst 1 . Bis zum Ende deines Zugs musst du keine Extrakosten zahlen, wenn du Gleise auf Bergen verlegst. Schließlich verlegst du 1 neues Gleis (Details zu diesen Eigenschaften folgen ab Seite 10). Wichtig ist, dass du alle Eigenschaften in der genannten Reihenfolge nutzen musst und keine auslassen darfst. Nur wenn der Stapel mit -Karten leer ist, darfst du trotzdem alle anderen Eigenschaften nutzen.

Beispiel 3: Wenn du die Effekte der *Mülldeponie* nutzen möchtest, musst du alle deine -Karten aus der Hand auf den Stapel der -Karten legen. Wenn du mehrere auf der Hand hast, darfst du nicht einige davon behalten.

2. Eine Karte kaufen

Wenn du eine Karte kaufst, nimmst du sie dir einfach von einem der Stapel aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie vorerst auf einen separaten

Stapel mit allen in dieser Runde gekauften und erhaltenen Karten neben deinen Ablagestapel. Diese Karte gilt nicht als gespielt und ist auch noch nicht auf deinem Ablagestapel. In anderen Worten sind alle im selben Zug gekauften und erhaltenen Karten bis zum Ende deines Zugs vorübergehend „aus dem Spiel“.

Um eine Karte zu kaufen, benötigst du genug Geld von den in dieser Runde ausgespielten Karten, um die Kosten der gewünschten Karte zu bezahlen.



Geld



Kosten

Du beginnst jeden deiner Züge mit 0 Geld und addierst alles Geld, das du durch die ausgespielten Karten erhältst. Du darfst mehrere Karten im selben Zug kaufen, auch mehrere vom selben Stapel, solange du genug Geld dafür besitzt.

Denke daran, dass das gesammelte Geld am Ende deines Zugs verfällt, so dass du dir genau überlegen solltest, welche Karten du kaufen möchtest und wie viel Geld du verfallen lassen möchtest.

Wenn ein Stapel im allgemeinen Vorrat leer ist, darfst du diese Sorte Karten nicht mehr kaufen. Außerdem darfst du niemals -Karten kaufen.

Entsorgen & Wiederverwenden – So wirst du Müll wieder los

Wenn du auf deinen gesamten Zug verzichtest und passt, also weder Karten ausspielst noch Karten kaufst, darfst du als besondere Aktion alle -Karten aus deiner Hand auf den Stapel der -Karten im allgemeinen Vorrat zurücklegen. Du darfst in diesem Fall nicht einige -Karten behalten.

Du möchtest keinen Müll ...

Es gibt absolut keinen Grund, -Karten zu behalten. Müll stört nur und blockiert deine Hand. Normalerweise kannst du trotz 1 oder 2 -Karten auf deiner Hand noch einige gute Aktionen ausführen. Sobald du aber 3 oder mehr -Karten auf einmal auf deiner Hand besitzt, solltest du ernsthaft darüber nachdenken, auf deinen regulären Zug zu verzichten, um alle -Karten aus deiner Hand loszuwerden.

Aufräumen

Wenn du keine weiteren Karten ausspielen und keine Karten mehr kaufen möchtest (oder stattdessen -Karten zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt hast), legst du alle übrigen Karten aus deiner Hand, alle ausgespielten Karten in deinem Spielbereich und alle in diesem Zug gekauften Karten auf deinen Ablagestapel. Anschließend ziehst du 5 neue Karten von deinem Nachziehstapel und beendest damit deinen Zug.

Wenn dein Nachziehstapel leer sein sollte und du weitere Karten ziehen musst, mischst du deinen Ablagestapel, legst ihn als neuen Nachziehstapel wieder verdeckt bereit und ziehst die übrigen Karten.

Beachte bitte, dass du deinen Ablagestapel nicht sofort mischst, wenn dein Nachziehstapel leer sein sollte. Du mischst ihn nur, wenn dein Nachziehstapel leer ist und du Karten ziehen musst oder Karten vom Nachziehstapel aufdecken sollst. Dies gilt zu jedem Zeitpunkt während des Spiels!

Ein Spieler mit Fahrplan

Du ziehst deine neuen Handkarten am Ende deines Zugs, so dass du während der Züge deiner Mitspieler schon mal über deine Strategie nachdenken kannst. Die Aktionen der Mitspieler werden deine Pläne manchmal stören, aber trotzdem wird das Spiel auf diese Weise wie eine gut gewartete Eisenbahn dahinrollen!

Am Ende deines Zugs prüfst du, ob eine der Bedingungen für das Spielende erfüllt wurde (siehe Seite 12). Wenn dies der Fall ist, endet das Spiel mit der Wertung. Wenn nicht, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.



Details

In *Trains – Die Bahn kommt!* werden einige zentrale Eigenschaften wiederholt auf den Karten verwendet. Im Folgenden erklären wir sie im Detail.

Bahnhofsausbau

Dieses Symbol erlaubt dir, 1 Bahnhofsmarker auf 1 beliebige Stadt zu legen, unabhängig davon, ob du dort bereits 1 Gleiswürfel besitzt oder noch nicht. Die Städte haben unterschiedlich viel Platz für Bahnhofsmarker: Die Anzahl an Häusern auf einem Stadtfeld gibt die Maximalzahl an Bahnhofsmarkern an.



1 Bahnhof



2 Bahnhöfe



3 Bahnhöfe

Gleisverlegung

Dieses Symbol bedeutet, dass du 1 Gleiswürfel auf den Spielplan platzieren darfst. Dieses Symbol befindet sich auf den grünen Karten. Du musst dazu die folgenden Regeln beachten:

- Du darfst deine Gleiswürfel nur auf Felder legen, die benachbart zu Feldern sind, auf denen du bereits Gleiswürfel besitzt. Bitte beachte, dass Felder NICHT benachbart sind, wenn sie durch  getrennt sind.
- Du darfst nur 1 eigenen Gleiswürfel auf einem Feld besitzen, aber mehrere Spieler dürfen Gleiswürfel auf demselben Feld platzieren.
- Abhängig von dem gewählten Feld, auf das du 1 Gleiswürfel legen möchtest, musst du eventuell

Extrakosten mit zusätzlichem Geld bezahlen, das du in dieser Runde durch das Ausspielen von Karten erhalten hast. Wenn du nicht genug Geld besitzt, darfst du den Gleiswürfel nicht auf das gewünschte Feld legen.

- Sowohl die Bahnhofsmarker auf Städten als auch die Gleiswürfel der anderen Spieler sorgen ebenfalls für Extrakosten. Wenn du ein Feld mit Gleiswürfeln von anderen Spielern wählst, musst du zusätzlich 1 -Karte nehmen.

In der folgenden Tabelle stehen alle Extrakosten und Sonderfälle der verschiedenen Spielplanfelder.

Name	Feld	Extrakosten
Ebene		0
Fluss		1
Berg		2
Stadt		1 + Anzahl an Bahnhofsmarkern auf der Stadt
Abgelegener Ort		Die Zahl des Feldes
Gleiswürfel der anderen Spieler		Anzahl an Gleiswürfeln (+ 1  -Karte)
Meer		Du darfst hier keine Gleise verlegen



Beispiel 1: Wenn du deinen Gleiswürfel auf einem Fluss legen möchtest, musst du 1 Geld an Extrakosten zahlen.



Beispiel 2: Wenn du deinen Gleiswürfel auf 1 Stadt legen möchtest, auf der bereits 2 Bahnhofsmarker und 1 Gleiswürfel eines anderen Spielers stehen, musst du 4 Geld an Extrakosten zahlen (1 + 2 + 1) und außerdem 1 -Karte nehmen.

Die **Zusammenarbeit** erlässt dir die Extrakosten und den zusätzlichen  durch gegnerische Gleise, dafür musst du die Extrakosten des jeweiligen Geländes zahlen.

Müll

Dieses Symbol bedeutet, dass du dir 1 -Karte aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf den separaten Stapel mit den in dieser Runde gekauften Karten legen musst. Sollte es keine -Karten mehr im allgemeinen Vorrat geben, musst du keine weiteren -Karten nehmen, wenn dich eine Eigenschaft dazu zwingt.

Gültig bis zum Ende deines Zugs



Dieses Symbol zeigt eine Eigenschaft, die ab dem Ausspielen der entsprechenden Karte bis zum Ende deines Zugs gültig ist. Wenn du z.B. die *Schutthalde* ausspielst, erhältst du bis zum Ende deines Zugs keine weiteren -Karten mehr, so dass du nun Karten mit **einer** entsprechenden Eigenschaft ohne Sorge ausspielen kannst.

Siegpunkte

In **Trains – Die Bahn kommt!** erhältst du Siegpunkte durch Karten, die dieses Symbol zeigen. So gibt dir z. B. der *Touristenzug* jedes Mal 1 Siegpunkt, wenn du ihn ausspielst. Die goldenen Karten wie z. B. der *Wolkenkratzer* geben dir am Spielende Siegpunkte. Außerdem erhältst du am Spielende in der Schlusswertung weitere Siegpunkte (siehe Seite 12).

Kosten

Wenn auf einer Karte „Kosten“ oder „kostet“ steht, bedeutet das immer Geld. Auch wenn du oftmals aufgrund von Eigenschaften -Karten nehmen musst, zählt dies nicht zu den Kosten. So sorgt z. B. die *Stahlbrücke* dafür, dass du beim Verlegen von Gleisen auf einem Flussfeld kein Geld als Extrakosten zahlen musst, aber sie verhindert NICHT, dass du 1 -Karte nehmen musst.

Zerstören

Wenn du aufgrund einer Eigenschaft eine Karte zerstören musst, kommt die Karte aus dem Spiel und du legst sie zurück in die Schachtel.

Ziehen

Ziehen bedeutet einfach, dass du die angegebene Anzahl an Karten von deinem Nachziehstapel ziehst und auf die Hand nimmst. Wenn du die letzte Karte deines Nachziehstapel ziehst und weitere Karten ziehen sollst, mischst du deinen Ablagestapel, legst ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit und ziehst die übrigen Karten. Wenn sowohl dein Nachziehstapel als auch dein Ablagestapel leer sind und du weitere Karten ziehen sollst, erhältst du keine weiteren Karten.

Die drei grünen Karten *Stahlbrücke*, *Tunnel* und *Viadukt* erlassen dir die Extrakosten für das jeweilige Gelände, du musst aber die Kosten durch Gleise der anderen Spieler zahlen. Nur der *U-Bahn-Tunnel* erlässt dir alle Extrakosten für die Gleisverlegung. Unabhängig davon musst du bei gegnerischen Gleisen weiterhin 1 zusätzlichen  nehmen.

Beachte bitte: Alle in deinem Zug ausgespielten Karten und alle neuen Karten, die du in deinem Zug kaufst oder wie -Karten erhältst, kommen erst am Ende deines Zugs auf deinen Ablagestapel, so dass du diese nicht direkt wieder ziehen kannst.

Spielende und Schlusswertung

Wenn eine der folgenden Bedingungen während deines Zugs erfüllt wird, endet das Spiel am Ende deines Zugs.

- Es sind 4 beliebige Stapel im allgemeinen Vorrat leer – mit Ausnahme des -Stapels.
- Ein Spieler hat alle seine Gleiswürfel auf den Spielplan gelegt.
- Alle Bahnhofsmarker stehen auf den Städten.

Nun folgt die Schlusswertung, die erhaltenen Siegpunkte trägst du auf der Siegpunkteskala ab.

Bahnhöfe

Du erhältst für jeden deiner Gleiswürfel in einer Stadt oder in einem abgelegenen Ort die folgenden Siegpunkte:

- Stadt mit 0 Bahnhofsmarkern = 0 Siegpunkte
- Stadt mit 1 Bahnhofsmarkern = 2 Siegpunkte
- Stadt mit 2 Bahnhofsmarkern = 4 Siegpunkte
- Stadt mit 3 Bahnhofsmarkern = 8 Siegpunkte
- Abgelegener Ort = Die Zahl des Feldes

Siegpunkte auf den Karten

Die goldenen Karten in deinem Besitz (auf deiner Hand, in deinem Ablagestapel und in deinen Nachziehstapel) geben dir Siegpunkte gemäß der Zahl im Stern.

Der Eisenbahnbaron

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel! Wenn 2 oder mehr Spieler gleich viele Siegpunkte besitzen, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Gleiswürfel auf dem Spielplan gelegt hat. Betrifft das immer noch mehrere Spieler, teilen sie sich den Sieg!



Ausführliches Spielbeispiel

Wir präsentieren euch nun die ersten Züge einer Anfänger-Partie auf dem Spielplan Tokio.

Blau, **Gelb** und **Rot** spielen mit den folgenden 8 Karten: *Durchgangsbahnhof*, *Ferien-Fahrplan*, *Gleisaufsicht*, *Mülldeponie*, *Schutthalde*, *Stahlbrücke*, *Wartungswerk*.



Sie haben das Spiel bereits vorbereitet.

Blau ist der Startspieler, gefolgt von **Gelb** und **Rot**. Zuerst schauen sich alle Spieler den Spielplan an und wählen ihre Startplätze.

Blau legt seinen ersten Gleiswürfel auf Shinagawa-Meguro.

Gelb legt seinen ersten Gleiswürfel auf Ikebukuro-Ueno.

Rot legt seinen ersten Gleiswürfel auf Tachikawa.

Erste Runde

Blau beginnt. Er hat die folgenden Karten auf der Hand: 2 *Gleisbau*, 2 *Regionalzüge* und 1 *Bahnhofsausbau*. Er spielt 1 *Gleisbau* aus, nimmt 1 -Karte vom

allgemeinen Vorrat und legt diese auf den separaten Stapel mit Karten, die er in dieser Runde kauft und erhält. Er platziert 1 Gleiswürfel links neben Shinagawa-Meguro; es ist eine Ebene und kostet ihn nichts extra. Als nächstes spielt er 1 *Regionalzug* aus, erhält 1 Geld und spielt die zweite Karte *Gleisbau* aus. Er nimmt sich wieder 1 -Karte und legt sie zur ersten. Er legt 1 Gleiswürfel auf die Stadt Shinjuku-Shibuya und muss 1 Geld als Extrakosten zahlen.

Abschließend spielt er 1 *Bahnhofsausbau* aus, nimmt 1 weitere -Karte, die er zu den anderen legt und platziert einen Bahnhofsmarker auf Shinjuku-Shibuya.

Er hat noch 1 *Regionalzug* auf der Hand, kann aber mit dem 1 Geld nichts anfangen, so dass er diese Karte nicht ausspielt.

Blau nimmt nun die 4 ausgespielten Karten, seine Handkarte und die 3 -Karten vom separaten Stapel und legt sie alle auf seinen Ablagestapel. Er zieht 5 neue Karten von seinem Nachziehstapel und beendet seinen Zug.

Nun kommt **Gelb** an die Reihe. Sie hat die folgenden Karten auf der Hand: 4 *Regionalzüge* und 1 *Bahnhofsausbau*.

Als erstes spielt sie den *Bahnhofsausbau* aus, nimmt 1 -Karte vom allgemeinen Vorrat und legt diese auf den separaten Stapel mit Karten, die sie in dieser Runde kauft. Sie platziert 1 Bahnhofsmarker auf Ikebukuro-Ueno.

Als nächstes spielt sie alle 4 *Regionalzüge* aus, erhält 4 Geld und kauft damit 1 *Freizeitpark* vom entsprechenden Stapel im allgemeinen Vorrat. Sie legt diese Karte zur -Karte.

Sie hat nun alle Handkarten ausgespielt und das Geld ausgegeben. Sie legt die 5 ausgespielten Karten und

die 2 Karten vom separaten Stapel zusammen auf ihren Ablagestapel. Sie zieht 5 neue Karten von ihrem Nachziehstapel und beendet ihren Zug.

Nun folgt der Zug von **Rot**. Er hat die folgenden Karten auf der Hand: 3 *Regionalzüge*, 1 *Gleisbau* und 1 *Bahnhofsausbau*.

Als erstes spielt er den *Bahnhofsausbau* aus, nimmt 1 -Karte vom allgemeinen Vorrat und legt diese auf den separaten Stapel mit Karten, die er in dieser Runde kauft und erhält. Er platziert 1 Bahnhofsmarker auf Tachikawa.

Dann spielt er *Gleisbau* aus, nimmt 1 -Karte vom allgemeinen Vorrat und legt diese zu der anderen -Karte. Er legt 1 Gleiswürfel zwischen Tachikawa und Kichijoji; es ist eine Ebene und kostet ihn nichts extra.

Als letztes spielt er die 3 *Regionalzüge* aus, erhält 3 Geld und kauft damit 1 *Fernzug* vom entsprechenden Stapel im allgemeinen Vorrat. Er legt diese Karte zu den -Karten.

Rot hat nun alle Handkarten ausgespielt und alles Geld ausgegeben. Er legt die 5 ausgespielten Karten und die 3 Karten vom separaten Stapel zusammen auf den Ablagestapel, zieht 5 neue Karten von seinem Zugstapel und beendet seinen Zug.

Zweite Runde

Blau hat 5 *Regionalzüge* auf der Hand. Er spielt sie alle aus, erhält 5 Geld und kauft 1 *Mülldeponie*, die er auf den separaten Stapel neben seinen Ablagestapel legt.

Er nimmt alle 5 ausgespielten Karten, die *Mülldeponie* und legt sie alle auf seinen Ablagestapel. Er muss nun 5 Karten ziehen, sein Nachziehstapel ist aber leer. Somit mischt er seinen Ablagestapel, legt ihn als neuen Nachziehstapel verdeckt bereit und zieht nun seine 5 Karten.

Gelb beginnt ihren Zug. Sie hat 3 *Regionalzüge* und 2 *Gleisbau* auf der Hand.

Als erstes spielt sie 1 *Gleisbau*, nimmt 1 -Karte vom allgemeinen Vorrat und legt diese auf den separaten Stapel. Sie legt 1 Gleiswürfel links neben



Ikebukuro-Ueno; es ist eine Ebene und kostet sie nichts extra.

Als nächstes spielt sie 1 *Regionalzug* aus, erhält 1 Geld und spielt die zweite Karte *Gleisbau* aus. Sie nimmt sich wieder 1 -Karte und legt sie zur ersten. Dann legt sie 1 *Gleiswürfel* auf die Stadt Kichijoji und muss 1 Geld als Extrakosten zahlen.

Als letztes spielt sie die beiden übrigen *Regionalzüge*, erhält 2 Geld und kauft sich dafür 1 *Gleisaufsicht*.

Sie beendet ihren Zug, indem sie alle ausgespielten und neuen Karten auf ihren Ablagestapel legt. Auch ihr Nachziehstapel ist leer, so dass sie ihren Ablagestapel mischen muss, bevor sie 5 neue Karten zieht und auf die Hand nimmt.

Nun folgt **Rot**. Er hat 4 *Regionalzüge* und 1 *Gleisbau* auf der Hand.

Zuerst spielt er den *Gleisbau* und nimmt sich wieder 1 -Karte, die er auf den separaten Stapel legt. Er legt 1 *Gleiswürfel* links unterhalb von Kichijoji. Nachdem **Gelb** vor ihm 1 *Gleiswürfel* auf Kichijoji gelegt hat, versucht er nun **Gelb** den Weg zu den Städten unterhalb Kichijoji streitig zu machen.

Rot spielt alle 4 *Regionalzüge* aus, erhält 4 Geld und kauft sich 1 *Stahlbrücke*, die er zur -Karte legt.

Auch er muss zum Ende seines Zugs den Ablagestapel mischen, um wieder 5 neue Karten ziehen zu können.

Das Spiel läuft weiter. Alle 3 Spieler haben einmal ihren Ablagestapel gemischt und können nun die neu gekauften Karten zum ersten Mal ziehen. Wir wünschen euch nun viel Spaß dabei, **Trains – Die Bahn kommt!** selber zu entdecken.

Impressum

Autor: Hisashi Hayashi (Okazu)

Entwicklung: Mark Wootton, Steve Ellis von Silicon Forest Games

Spielregelmäßigung: HAL99

Ausstattung: Todd Rowland

Grafik: Ikaan Studio

Grafische Gestaltung: Kali Fitzgerald

Layout und Satz:

Kali Fitzgerald, John Goodenough

Lektorat: Nicolas Bongiu, Steve Ellis, John Goodenough, Simon Lundstrom, Todd Rowland, Mark Wootton

Projektleitung: Todd Rowland

Produktion: Dave Lepore

Spieltester für Okazu Brand:

„Die üblichen Verdächtigen“

Spieltester für AEG:

Steve Ellis, Brian Brokaw, Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Dan Morgan, Brent Edington, Jeremy Mueller, Derek DeJager, Brian 'Bar' Collins, Mark Wootton

Besonderer Dank an: Japon Brand

Deutsche Ausgabe:

Satz und Layout:

Anja Pittner

Übersetzung und Realisation:

Henning Kröpke

Ein spezieller Dank geht an Stefan Malz.

Copyright © der deutschen Ausgabe 2013
Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg,
unter Lizenz von

Alderac Entertainment Group (AEG).

Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de



Übersicht

Spielaufbau

1. Wähle eine Seite des Spielplans, entweder Osaka oder Tokio. Lege alle Bahnhofsmarker neben den Spielplan.
2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich alle Gleiswürfel in seiner Farbe. Lege von jedem Spieler je 1 Würfel auf das Feld „0“ auf der Siegpunkteskala.
3. Jeder Spieler nimmt die folgenden 10 Karten für sein Startdeck: 7x *Regionalzug*, 2x *Gleisbau* und 1x *Bahnhofsausbau*. Jeder mischt sein eigenes Deck und legt es verdeckt als Nachziehstapel vor sich ab.
4. Nun bereitest du den allgemeinen Vorrat mit Karten vor. Lege alle Karten der folgenden Sorten in 2 Reihen mit je 4 getrennten Stapeln neben den Spielplan: *Fernzug*, *D-Zug*, *Gleisbau*, *Bahnhofsausbau*, *Wohnhaus*, *Hochhaus*, *Wolkenkratzer*, *Müll*. Diese Sorten verwendest du in jeder Partie!



5. Nimm die Zufallskarten und mische den ganzen Stapel. Ziehe die ersten 8 Zufallskarten und platziere die entsprechenden Stapel mit je 10 Karten in 2 Reihen in den allgemeinen Vorrat. Die Zufallskarten legst du zurück in die Schachtel, du brauchst weder diese Zufallskarten noch alle anderen Karten, die noch in der Schachtel geblieben sind. Auf diese Weise wird jedes Spiel anders verlaufen!

6. Lege alle übrigen *Regionalzug*-Karten und nicht verwendeten Gleiswürfel zurück in die Schachtel.
7. Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem eigenen Nachziehstapel und nimmt die Karten auf die Hand.
8. Der Spieler, der zuletzt Zug gefahren ist, wird Startspieler, wer sonst?
9. Beginnend mit dem Startspieler und anschließend im Uhrzeigersinn platziert jeder 1 Gleiswürfel auf den Spielplan. Das gewählte Feld ist der Ausgangspunkt deines Eisenbahnnetzwerks. Wenn du deinen Gleiswürfel platzierst, darfst du jedes leere Feld des Spielplans wählen, mit Ausnahme von Meeresfeldern, abgelegenen Orten und den Feldern, die bereits von anderen Spielern gewählt wurden.

Bitte beachte: Du darfst deine Gleiswürfel nur auf Felder legen, die benachbart zu Feldern sind, auf denen du bereits Gleiswürfel besitzt. Felder sind NICHT benachbart, wenn sie durch  getrennt sind.



Kosten für das Verlegen von Gleisen

Name	Feld	Extrakosten
Ebene		0
Fluss		1
Berg		2
Stadt		1 + Anzahl an Bahnhofsmarkern auf der Stadt
Abgelegener Ort		Die Zahl des Feldes
Gleiswürfel der anderen Spieler		Anzahl an Gleiswürfeln (+ 1  -Karte)
Meer		Du darfst hier keine Gleise verlegen

Kartensymbole

Die Karten zeigen verschiedene Symbole, mit deren Hilfe du einen guten Überblick über die Sorten und Eigenschaften der Karten bekommst.

Es gibt 5 verschiedene Karten-Sorten:



Außerdem gibt es die folgenden Eigenschaften:

