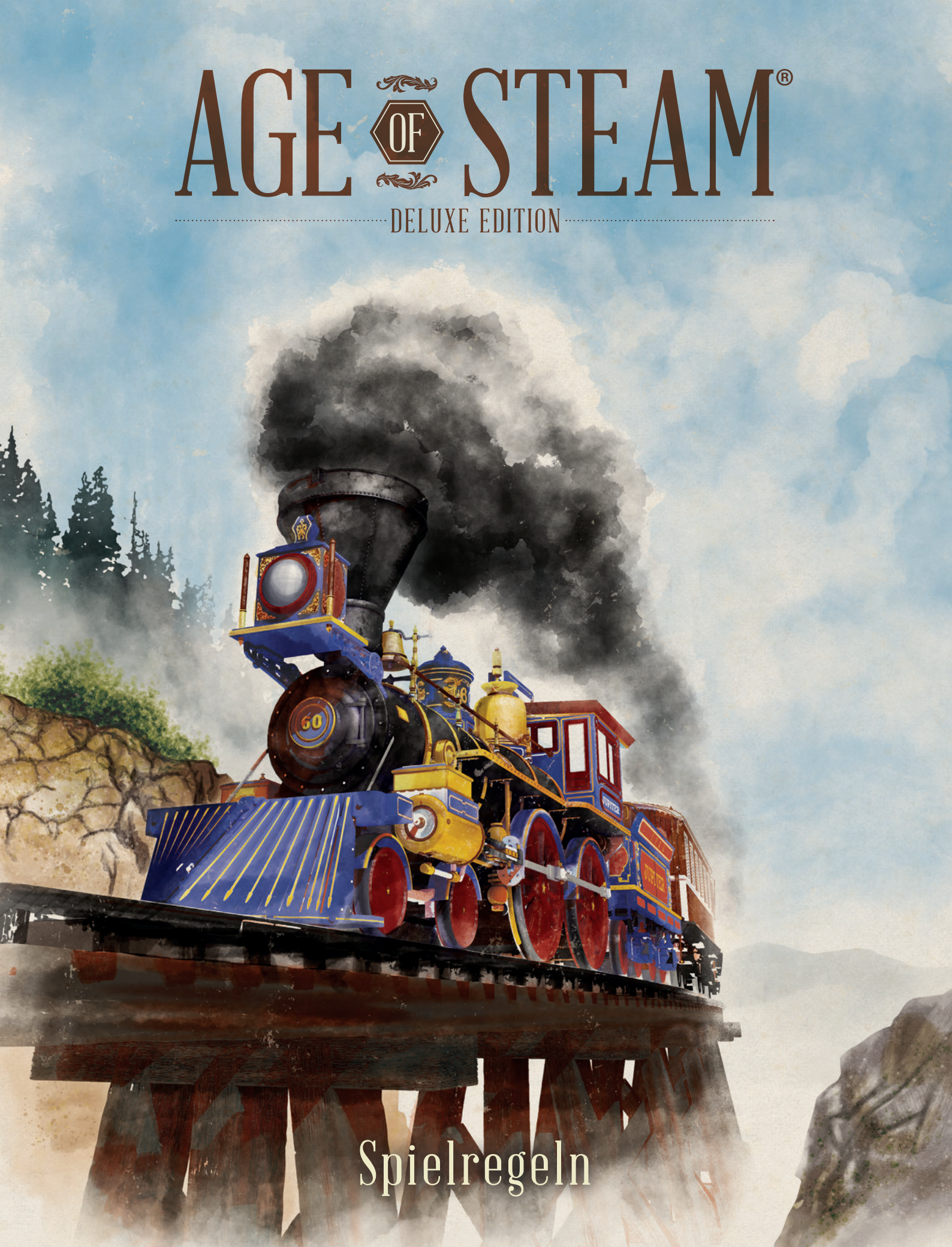
AGE OF STEAM®

DELUXE EDITION

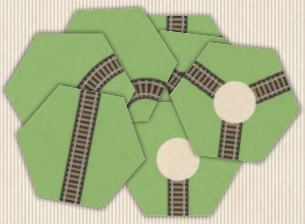


Spielregeln

Spielmaterial

3 Spielpläne, beidseitig bedruckt
(6 Landkarten)

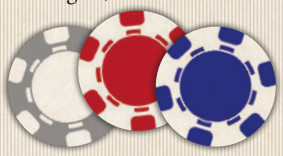
3 Anzeigetafeln



136 Streckenplättchen

8 „New City"-Plättchen
(Neue Großstadt)
1x rot, 1x blau, 1x lila,
1x gelb, 4x schwarz

180 Marker:
20 Streckeneigentümer-Marker,
5 Spieler-Marker,
5 zusätzliche Marker zur
Verwendung in den Erweiterungen,
jeweils in den Spielerfarben blau,
grün, gelb, pink, grau und orange.



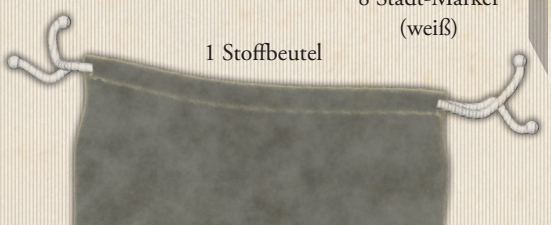
90 Geldchips:
40x weiß: $1
40x rot: $5
10x blau: $25

110 Güterwürfel:
20x rot, 20x blau, 20x lila,
20x gelb, 16x schwarz, 14x weiß

1 Runden-Marker

8 Stadt-Marker
(weiß)

6 Würfel



1 Stoffbeutel

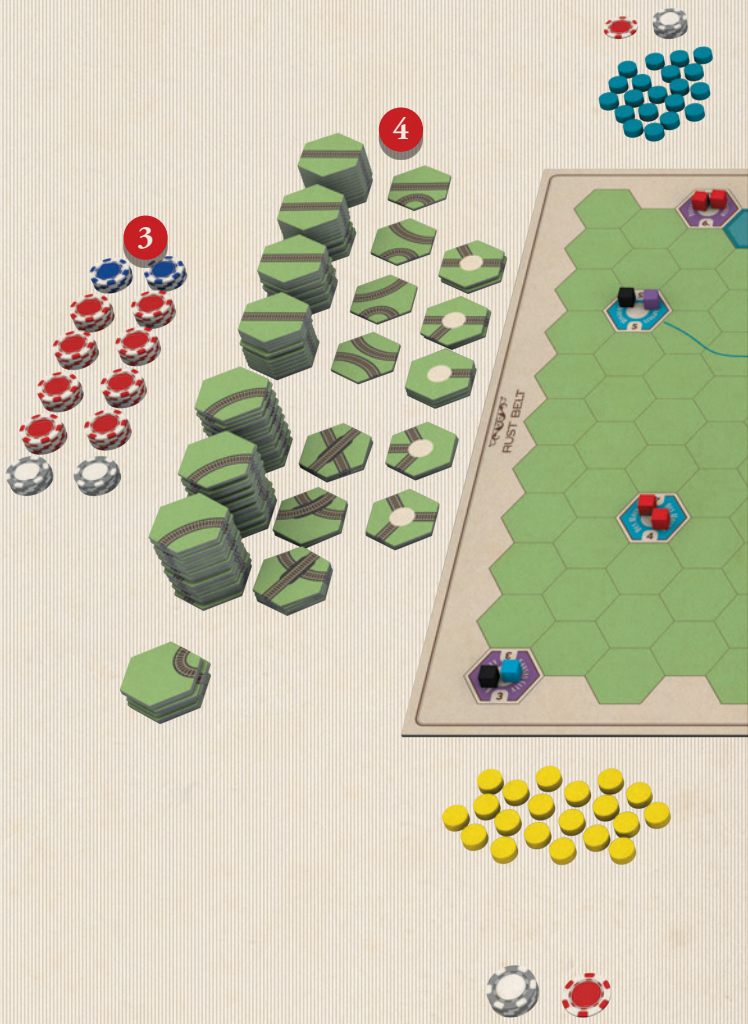
Aufbau

Legt den Spielplan 1 auf eure Spielfläche. In diesen Regeln verwenden wir die Karte „Rust-Belt" für 3-6 Spieler.

Platziert folgendes Spielmaterial neben dem Spielplan:

3 Anzeigetafeln 2, 90 Geldchips 3, 136 Streckenplättchen 4, 8 Stadt-Marker 5, 8 „New City"-Plättchen 6, 6 Würfel 7.

Setzt den Runden-Marker auf das Feld „Start" der Rundenleiste 8. Gebt alle roten, blauen, lilafarbenen, gelben und schwarzen Güterwürfel in den Beutel. **Die weißen Güterwürfel verwendet ihr nur mit der Zusatzkarte „Southern U.S." (siehe Seite 11).** Zieht nacheinander zufällige Güterwürfel aus dem Beutel und platziert sie in der Güterauslage 9. Legt den ersten Würfel auf das Feld links oben, den zweiten auf das Feld rechts daneben, usw., bis die ganze Reihe gefüllt ist. Macht dann mit den verbliebenen Reihen weiter, bis auf jedem Feld der Auslage genau 1 Güterwürfel liegt, insgesamt also 52.



KARTENAUFBAU

Platziert nun Güterwürfel auf der Karte.

Zieht 3 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel und platziert sie in Pittsburgh 10. Zieht 3 weitere zufällige Güterwürfel und platziert sie in Wheeling 11. Legt auf alle anderen Großstädte auf der Karte jeweils 2 zufällige Güterwürfel.

HINWEIS: Der Aufbau variiert je nach Karte. Die Aufbauregeln der Zusatzkarten findet ihr ab Seite 10.

SPIELERAUFBAU

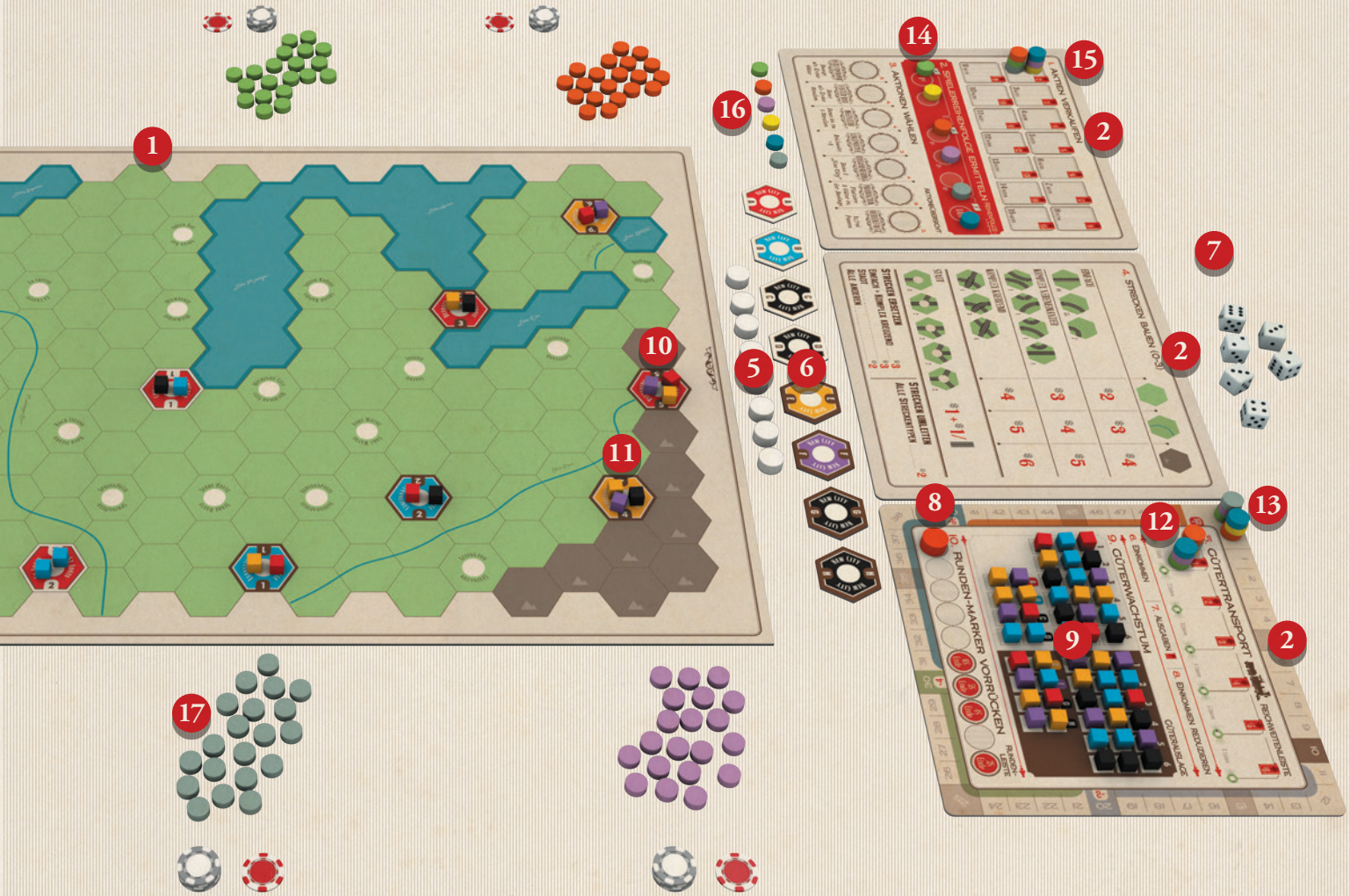
Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 25 Marker seiner Farbe.

HINWEIS: 5 Marker jeder Farbe benötigt ihr nur für manche Zusatzkarten.

Jeder Spieler platziert 1 seiner Marker auf der Reichweitenleiste im Feld „1 Linie“ 12 und 1 Marker auf dem Feld „0“ der Einkommensleiste 13. Dann wirft jeder 3 Würfel und addiert ihre Werte. Würfelt Gleichstände neu. Wer das höchste Ergebnis hat, wird Startspieler und platziert 1 seiner Marker auf dem Feld „1.“ der Reihenfolgeleiste 14. Der Spieler mit dem zweithöchsten Ergebnis platziert 1 Marker auf dem Feld rechts daneben, usw., bis von jedem Spieler 1 Marker auf der Leiste liegt. Die Marker (von links nach rechts) legen die Spielerreihenfolge fest.

Jeder Spieler platziert 1 seiner Marker auf dem Feld „2 Aktien“ der Leiste „Aktien verkaufen” 15 und nimmt sich $10. Dann legt jeder noch 1 Marker neben den Bereich „Aktionen wählen“ 16. Damit wählt ihr später Aktionen aus. Behaltet eure verbliebenen 20 Marker vor euch. Diese werden im Folgenden Streckeneigentümer-Marker genannt 17.

Das Spiel beginnt mit der ersten Phase des Rundenablaufs: *Aktien verkaufen.*



Spielende und Sieg

Das Spiel endet mit dem Ablauf der letzten Runde. Die Anzahl an Runden hängt von der Anzahl an Spielern ab und ist auf der Rundenleiste mit „Ende“ vermerkt. Ein Spiel zu fünft endet z. B. am Ende der 7. Runde.

Nach Ablauf der letzten Runde berechnet ihr eure Siegpunkte. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Rundenablauf

1. Aktien verkaufen
2. Spielerreihenfolge ermitteln
3. Aktionen wählen
4. Strecken bauen
5. Gütertransport
6. Einkommen erhalten
7. Ausgaben bezahlen
8. Einkommen reduzieren
9. Güterwachstum
10. Runden-Marker vorrücken

HINWEIS: Die Beispiele in diesen Regeln zeigen das Spiel mit der Karte „Rust Belt“. Andere Karten können spezifische Regeln haben, die die Grundregeln ändern (siehe ab Seite 10).

1. Aktien verkaufen

Du kannst auf 2 Arten Geld erhalten: Durch das Einkommen deiner Bahngesellschaft und durch den Verkauf von Aktien.

Ihr verkauft Aktien in Spielerreihenfolge. Rücke für jede Aktie, die du verkaufst, deinen Marker auf der Leiste „Aktien verkaufen“ 1 Feld vor und nimm dir sofort $5.

Du darfst pro Runde mehrere Aktien verkaufen. Für jede verkaufte Aktie erhältst du $5 und rückst deinen Marker um 1 Feld vor. Du kannst im Laufe des Spiels höchstens 15 Aktien verkaufen.

Außer beim Aufbau, musst du keine weiteren Aktien verkaufen, wenn du das nicht willst.

Beispiel: *In der 1. Runde verkauft Johanna (grün) 2 Aktien, rückt ihren Marker auf „4 Aktien“ vor und nimmt sich $10. Daria (blau) verkauft 1 Aktie, rückt ihren Marker auf „3 Aktien“ vor und nimmt sich $5. Petra (gelb) verkauft keine Aktien. Ihr Marker bleibt auf dem Feld „2 Aktien“.*

2. Spielerreihenfolge ermitteln

Schiebt alle Marker auf der Reihenfolgeleiste nach oben aus ihren Feldern heraus, ohne ihre Reihenfolge zu verändern. Bietet nun in der aktuellen Spielerreihenfolge Geld für die neue Reihenfolge.

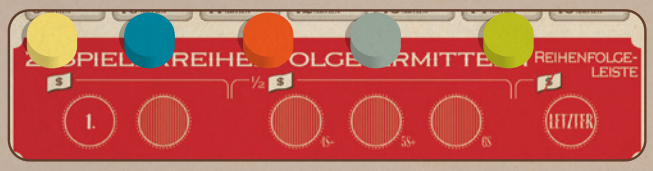
Der Startspieler darf $1 oder mehr bieten, um im Gebot zu bleiben, oder passen. Die übrigen Spieler müssen nun nacheinander entweder einen größeren Betrag als der vorhergehende Spieler bieten oder passen. Gebote von $0 sind nicht erlaubt. Hast du in der vorangegangenen Runde die Aktion „Reihenfolge (Passen)“ gewählt (siehe Seite 5), darfst du 1x passen und trotzdem weiterhin im Gebot bleiben.

Setzt das Bieten fort, bis alle gepasst haben.

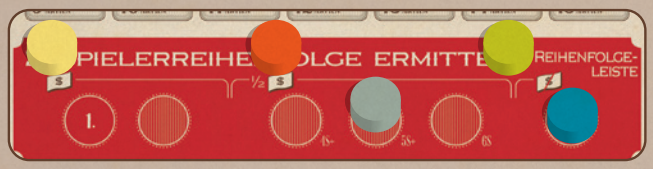
Der erste, der passt, bewegt seinen Marker auf das Feld „Letzter“ der Reihenfolgeleiste und zahlt nichts, selbst wenn er ein Gebot gesetzt hat. Alle anderen bewegen ihre Marker von links nach rechts auf die Felder der Reihenfolgeleiste, beginnend mit dem Spieler, der als letztes gepasst hat, dann, wer als vorletztes gepasst hat, usw. Befindet sich dein Marker nun auf dem Feld „1.“, bist du Startspieler.

Befindet sich dein Marker auf dem 1. oder 2. Feld, zahlst du nun deinen vollen gebotenen Betrag. Ist dein Marker auf dem 3., 4. oder 5. Feld, zahlst du dein halbes Gebot, aufgerundet.

Am Ende liegen die Marker immer in umgekehrter Reihenfolge des Passens auf den Feldern. Gibt kein einziger Spieler ein Gebot ab, dreht sich die Spielerreihenfolge der vorherigen Runde einfach um.



Beispiel: *Petra (gelb) war Startspielerin, also darf sie das Gebot eröffnen. Sie bietet $2. Daria (blau) war Zweite und passt. Sie legt ihren Marker auf das letzte Feld der Reihenfolgeleiste und zahlt nichts. Viola (orange) war Dritte und bietet $3. Ingrid (grau) war Vierte. Auch sie passt und legt ihren Marker auf das 4. Feld der Reihenfolgeleiste. (Das 5. Feld wird ignoriert, weil es nur 5 Spieler gibt). Sie zahlt nichts, weil sie nichts geboten hat. Johanna (grün) war Fünfte und hat in der vorangegangenen Runde die Aktion „Reihenfolge (Passen)" gewählt. Sie entscheidet, diese Aktion nun zu nutzen. Sie passt, bleibt aber trotzdem im Gebot.*



3. AKTIONEN WÄHLEN

Die Aktionsübersicht zeigt 7 Aktionen. In Spielerreihenfolge wählt jeder 1 Aktion und legt seinen Marker auf das entsprechende Feld der Übersicht. Jede Aktion darf nur von 1 Spieler gewählt werden.

Erster Transport

*Während der Phase **Gütertransport** ausführen.*

Mit dieser Aktion darfst du als Erster Güter transportieren. Das gilt für beide Durchgänge, ungeachtet der eigentlichen Spielerreihenfolge.

Erster Bau

*Während der Phase **Strecken bauen** ausführen.*

Mit dieser Aktion darfst du als Erster Strecken bauen, ungeachtet der eigentlichen Spielerreihenfolge.

Ingenieur

*Während der Phase **Strecken bauen** ausführen.*

Mit dieser Aktion darfst du 4 Streckenplättchen bauen, anstatt der üblichen 3.

Lokomotive

***Sofort** ausführen.*

Rücke deinen Marker auf der Reichweitenleiste 1 Feld weiter. Die maximale Reichweite ist 6 Linien.

Urbanisierung

*Während der Phase **Strecken bauen** ausführen.*

Mit dieser Aktion darfst du 1 „New City"-Plättchen auf einem Stadtfeld bauen, bevor du deine Strecken baust.

Produktion

*Während der Phase **Güterwachstum** ausführen.*

Mit dieser Aktion darfst du zu Beginn der Phase *Güterwachstum* 2 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel ziehen und sie auf 2 leere Felder deiner Wahl in der Güterauslage legen, sofern vorhanden – je 1 Würfel pro Feld.

Reihenfolge (Passen)

*Während der Phase **Spielerreihenfolge ermitteln** ausführen.*

Mit dieser Aktion darfst du in der nächsten Phase *Spielerreihenfolge ermitteln* einmalig passen, um deinen Platz in der Auktion zu behalten ohne ein Gebot zu machen.

HINWEIS: Nehmen nur noch 2 Spieler an der Auktion teil, darfst du die Aktion „Reihenfole (Passen)" nicht mehr verwenden.

4. STRECKEN BAUEN

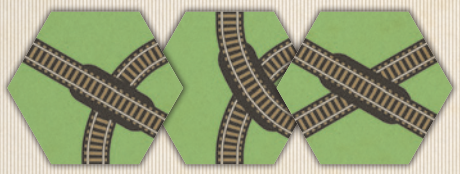
Die Karte

Die Karte besteht aus sechseckigen Feldern. Ihr baut Strecken, indem ihr Streckenplättchen auf die Felder legt und damit Eisenbahnverbindungen zwischen Großstädten und Städten herstellt. Einige Felder zeigen Berge und Flüsse, die die Baukosten erhöhen. Die großen Seen haben keine Felder. Hier könnt ihr keine Strecken bauen.

Die Streckenplättchen

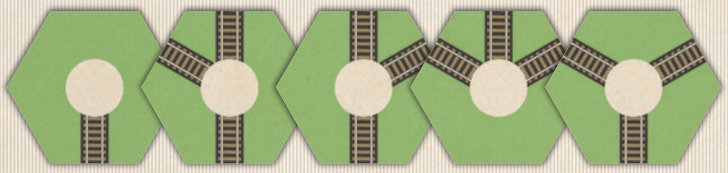
Die Streckenplättchen zeigen 1 oder mehr Streckenabschnitte. Auf den meisten ist nur 1 Abschnitt (**Einfach**), entweder gerade oder als Kurve.

Einige Streckenplättchen sind komplexer. Sie zeigen 2 voneinander unabhängige Streckenabschnitte, entweder über eine Brücke kreuzend (**Komplex kreuzend**)

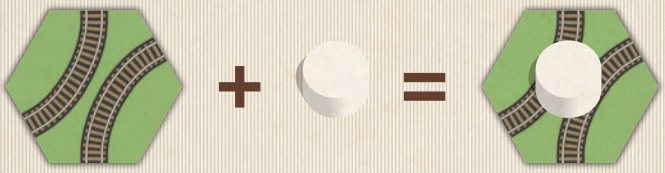


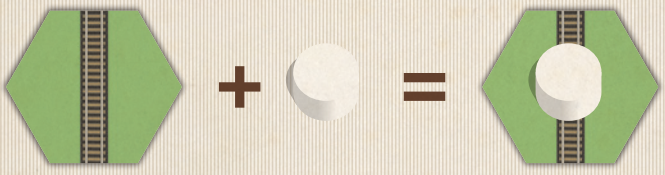
oder nebeneinander verlaufend (**Komplex nebeneinander**).

Stadtplättchen zeigen eine Stadt. Ihr dürft sie nur auf Stadtfeldern bauen (z. B. auf Milwaukee).



Baust du ein einfaches oder komplexes Streckenplättchen auf einem Stadtfeld, lege 1 weißen Stadt-Marker in die Mitte des Plättchens. Alle Streckenabschnitte, die zu einer Stadt führen, gelten als miteinander verbunden.





Zusätzlich gibt es 8 „New City"-Plättchen. Ein solches Plättchen darfst du nur bauen, wenn du in Phase *Aktionen wählen* die Aktion „Urbanisierung" gewählt hast. Eine „New City" darfst du nur auf Stadtfeldern bauen. Gebaute „New Citys" gelten als Großstädte.

Streckenbau

Ihr baut Strecken in Spielerreihenfolge. Bist du an der Reihe, darfst du bis zu 3 Streckenplättchen bauen. Hast du in der Phase *Aktionen wählen* die Aktion „Ingenieur" gewählt, darfst du bis zu 4 Plättchen bauen. Hast du die Aktion „Erster Bau" gewählt, baust du Strecken noch vor dem Startspieler. Beim Bau von Strecken *platzierst* du entweder ein neues Streckenplättchen oder *ersetzt* ein bereits existierendes.

Das allererste Streckenplättchen, das du im Spiel baust, muss eine einfache Strecke sein und an eine Großstadt angrenzen. Dabei musst du ein Strecke mit der Großstadt verbinden. Großstadtfelder zeigen zwar keine Strecken, werden aber so behandelt, als ob Strecken an allen 6 Kanten abgehen.

Alle weiteren Strecken, die du baust, müssen über deine Strecken eine Verbindung zu einer Großstadt aufweisen.

Auf Stadtfeldern darfst du sowohl einfache als auch komplexe Streckenplättchen platzieren. Das Plättchen muss entweder eine Stadt zeigen oder du musst einen Stadt-Marker darauf legen.

Beachte, dass nicht alle Strecken miteinander verbunden sein müssen. Einzelne, unverbundene Abschnitte zwischen Großstädten sind möglich.

Einschränkungen

Du kannst kein Streckenplättchen so bauen, dass:

- eine Strecke vom Spielplan herunter oder in einen See hineinführt,
- eine Strecke sich direkt mit der eines Mitspielers verbindet,
- eine Stadt oder Großstadt direkt mit sich selbst verbunden wird, oder
- es auf einem Großstadtfeld liegt.

Fertige Eisenbahnlinien & Unvollendete Streckenabschnitte

Eine *fertige Eisenbahnlinie* besteht aus einer Gruppe von Streckenplättchen, die eine Großstadt oder Stadt mit einer anderen Großstadt oder Stadt verbindet.

Ein Streckenplättchen oder eine Gruppe von Streckenplättchen, das bzw. die keine Großstadt oder Stadt mit einer anderen Großstadt oder Stadt verbindet, ist ein *unvollendeter Streckenabschnitt*.

Streckenbesitz

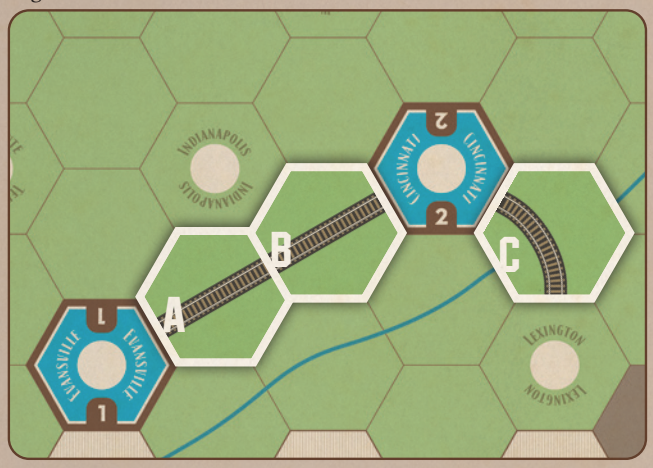
Strecken gehören demjenigen, der sie gebaut hat.
Lege 1 deiner Streckeneigentümer-Marker auf die Eisenbahnlinie oder den Streckenabschnitt, um deinen Besitz anzuzeigen.

Du musst deine unvollendeten Streckenabschnitte in der Phase *Strecken bauen* mit mindestens 1 neuen Streckenplättchen verlängern, um Besitzer zu bleiben. Tust du das nicht, entferne deinen Streckeneigentümer-Marker am Ende der Phase *Strecken bauen*. Der Streckenabschnitt ist nun ohne Besitzer. Verlängerst du einen unvollendeten Streckenabschnitt ohne Besitzer, darfst du 1 deiner Streckeneigentümer-Marker darauf platzieren und bist Besitzer der Strecke. Eine Umleitung (siehe Seite 7) gilt nicht als Verlängerung.

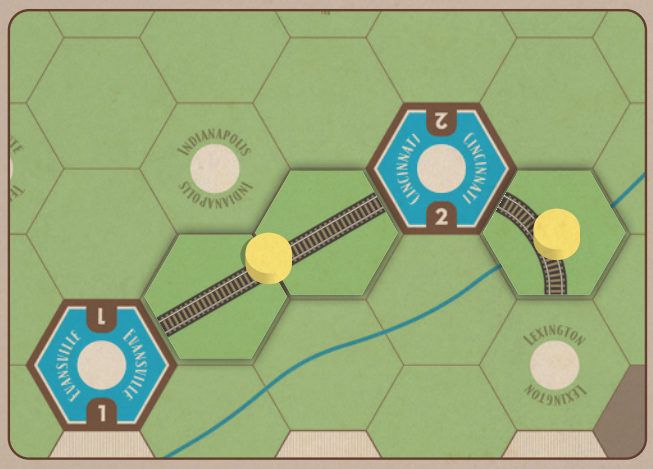
Verlängerst du einen unvollendeten Streckenabschnitt bis zu einer Großstadt oder Stadt, gilt diese Strecke als fertige Eisenbahnlinie. Der Streckeneigentümer-Marker auf der Verbindung zeigt den Besitzer an.

Der Besitzer einer fertigen Eisenbahnlinie bleibt bis zum Ende des Spiels deren Besitzer.

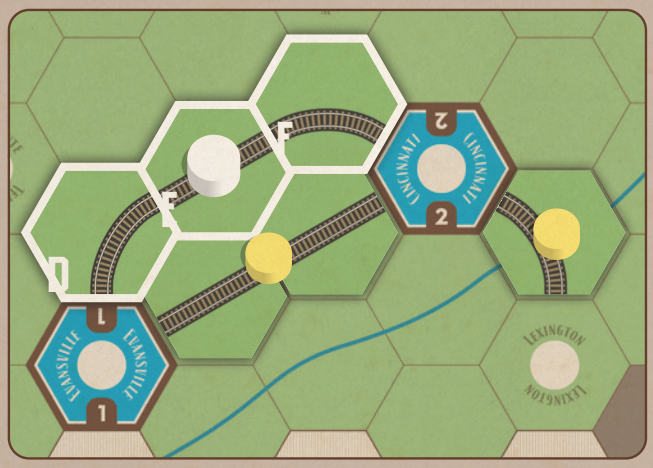
Beispiel: *Petra (gelb) baut Strecke A für $2, Strecke B für $2 und Strecke C für $3 (siehe Streckenbaukosten auf Seite 8). Strecke C kostet $1 mehr, weil Petra sie auf einem Flussfeld baut. Sie zahlt für den Bau insgesamt $7.*



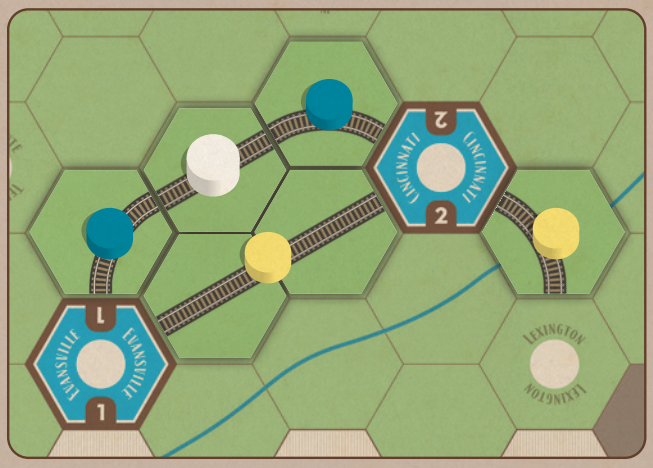
Petra platziert 2 ihrer gelben Streckeneigentümer-Marker auf ihren Strecken. Die Strecke zwischen Evansville und Cincinnati ist eine fertige Eisenbahnlinie. Die Strecke von Cincinnati nach Lexington ist ein unvollendeter Streckenabschnitt.



Daria (blau) baut Strecke D für $2, Strecke E auf der Stadt Indianapolis für $3 und Strecke F für $2. Auf dem Streckenplättchen E platziert sie einen Stadt-Marker.



Daria legt ihre blauen Streckeneigentümer-Marker auf diese Strecken. Beide Strecken (zwischen Evansville und Indianapolis sowie zwischen Cincinnati und Indianapolis) sind fertige Eisenbahnlinien in Darias Besitz.



Strecken ersetzen

Du darfst beim Bau ein Streckenplättchen auf der Karte durch ein neues ersetzen. Damit kannst du Strecken kreuzen, nebeneinander verlaufende Strecken schaffen, Strecken umleiten oder eine Stadt erreichen (s. u.). Ignoriere dabei alle Geländeeffekte, wie z. B. von Flussfeldern, Bergfeldern und besonderen Feldern der Zusatzkarten. Sie erhöhen die Baukosten nicht. Du kannst niemals den Streckenverlauf der Strecke eines Mitspielers ändern. Du darfst jedoch Streckenplättchen eines Mitspielers ersetzen, wenn dessen Streckenverlauf dabei erhalten bleibt. Die neu hinzugefügte Strecke muss mit einer deiner Strecken verbunden sein.

Kreuzen

Du darfst ein einfaches Streckenplättchen durch ein komplexes kreuzendes Streckenplättchen ersetzen. Kreuzende Streckenplättchen haben 2 unabhängige Streckenabschnitte, die einander mit Hilfe einer Brücke kreuzen. Du musst das Plättchen so platzieren, dass bereits bestehende Streckenverläufe erhalten bleiben. Die neue Strecke muss mit einer deiner Strecken oder einer Großstadt verbunden sein.

Nebeneinander verlaufende Strecken

Du darfst ein einfaches Streckenplättchen durch ein komplexes nebeneinander verlaufendes Streckenplättchen ersetzen. Diese Streckenplättchen haben 2 unabhängige Streckenabschnitte ohne Brücke. Du musst das Plättchen so platzieren, dass bereits bestehende Streckenverläufe erhalten bleiben. Die neue Strecke muss mit einer deiner Strecken oder einer Großstadt verbunden sein.

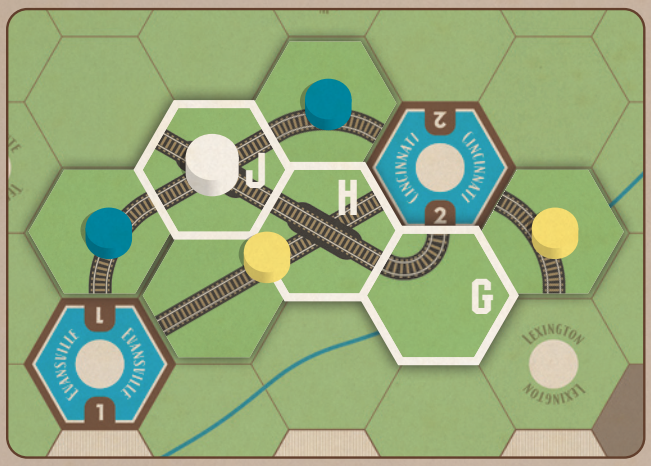
Umleitung

Du darfst darf das Streckenplättchen am Ende eines unvollendeten Streckenabschnitts ersetzen und dadurch den Streckenverlauf ändern, wenn die Strecke nicht im Besitz eines Mitspielers ist. Bestehende Strecken deiner Mitspieler müssen dabei erhalten bleiben. Strecken leitest du für gewöhnlich um, wenn deren Verlauf blockiert oder von anderen Spielern erschwert wurde. Strecken, die in eine Stadt führen, kannst du nicht umleiten, darfst aber durch Ersetzen mehr Verbindungen zu der Stadt schaffen.

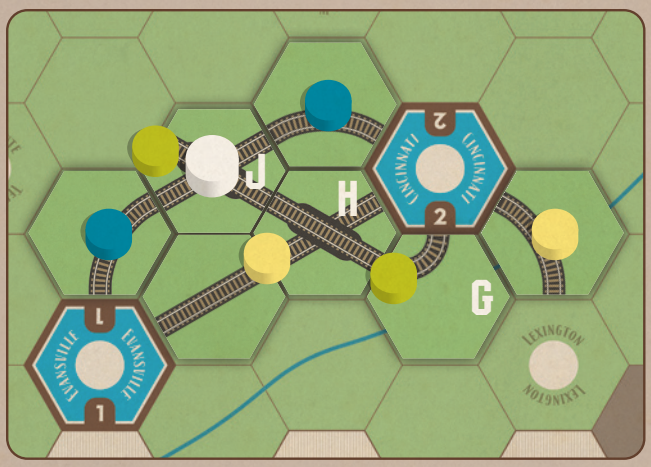
Eine Stadt erreichen

Du darfst ein Streckenplättchen mit einer Stadt durch ein anderes Streckenplättchen ersetzen. Du musst das Plättchen so platzieren, dass bereits bestehende Streckenverläufe erhalten bleiben.

Beispiel: *Johanna (grün) baut Strecke G auf einem Flussfeld für $3, die kreuzende Strecke H für $3 und die kreuzende Strecke J, die an Indianapolis anschließt, für $3. Der Stadt-Marker auf Indianapolis bleibt erhalten.*



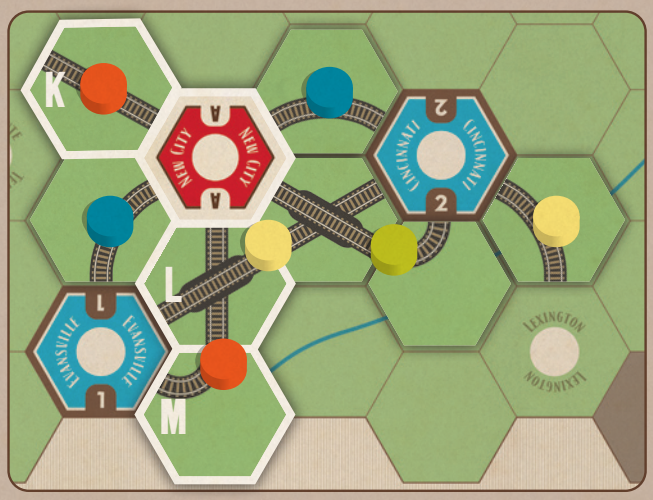
Johanna platziert ihre grünen Streckeneigentümer-Marker auf ihren neuen Strecken. Ihre Strecke zwischen Indianapolis und Cincinnati ist eine fertige Eisenbahnlinie. Ihre Strecke aus Indianapolis heraus ist ein unvollendeter Streckenabschnitt.



Ein „New City"-Plättchen bauen

Hast du in der Phase *Aktionen wählen* „Urbanisierung" gewählt, darfst du zu Beginn der Phase *Strecken bauen* 1 beliebiges ungebautes „New City"-Plättchen auf einer Stadt deiner Wahl bauen. Sie wird dadurch zu einer Großstadt. Das kostet dich kein Geld. Befindet sich dort bereits ein Streckenplättchen, entferne es. Bereits gebaute „New Citys" kannst du nicht ersetzen. Danach darfst du regulär 3 Strecken bauen.

Beispiel: *Viola (orange) hat die Aktion „Urbanisierung" gewählt und ersetzt Indianapolis mit dem „New City A"-Plättchen. Damit überbaut sie Johannas unvollendeten Streckenabschnitt aus Indianapolis und entfernt deren Streckeneigentümer-Marker. Dann baut Viola Strecke K für $2, ersetzt Strecke L für $3, platziert Strecke M für $3 und legt ihre orangefarbenen Streckeneigentümer-Marker auf ihre neuen Strecken.*



Streckenbaukosten

Platzieren

Eine ***einfache*** Strecke zu platzieren, kostet dich $2. Baust du sie auf einem Flussfeld, kostet dich das $3, auf einem Bergfeld $4. Ein ***komplexes nebeneinander verlaufendes*** Streckenplättchen kostet $3, auf einem Flussfeld $4 und auf einem Bergfeld $5. Ein ***komplexes kreuzendes*** Streckenplättchen kostet $4, auf einem Flussfeld $5 und auf einem Bergfeld $6.

Die erhöhten Kosten zahlst du nur, wenn du das *erste* Plättchen auf einem freien Feld baust, nicht wenn du ein Plättchen ersetzt.

Ein Streckenplättchen in einer Stadt zu platzieren, kostet dich $1 für die Stadt selbst und zusätzlich $1 für jede Strecke, die zu der Stadt führt. Das günstigste Stadtplättchen zeigt eine Stadt mit nur 1 angeschlossenen Strecke und kostet $2. Am teuersten ist ein komplexes Streckenplättchen mit einem Stadt-Marker darauf. Es kostet $5.

Ersetzen

Ein ***einfaches*** Streckenplättchen durch ein ***komplexes kreuzendes*** Streckenplättchen zu ersetzen, kostet immer $3. Ersetzt du ein Plättchen mit einer Stadt, kostet dich das immer $3, auch wenn du der Stadt dadurch weitere Strecken hinzufügst. Alle anderen Ersetzungen kosten $2.

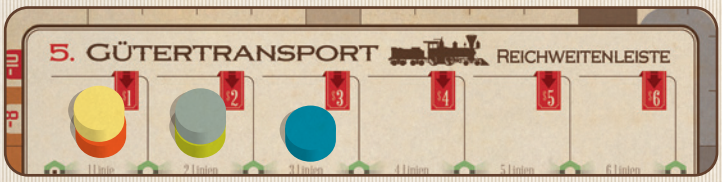
Umleiten

Jede Umleitung kostet $2, ohne zusätzliche Kosten.

5. Gütertransport

Es finden 2 Durchgänge statt. In jedem Durchgang darf jeder Spieler in Spielerreihenfolge 1 Güterwürfel transportieren. Hast du in der Phase *Aktionen wählen* die Aktion „Erster Transport“ gewählt, darfst du in jedem Durchgang die Spielerreihenfolge ignorieren und den Güterwürfel vor dem Startspieler transportieren.

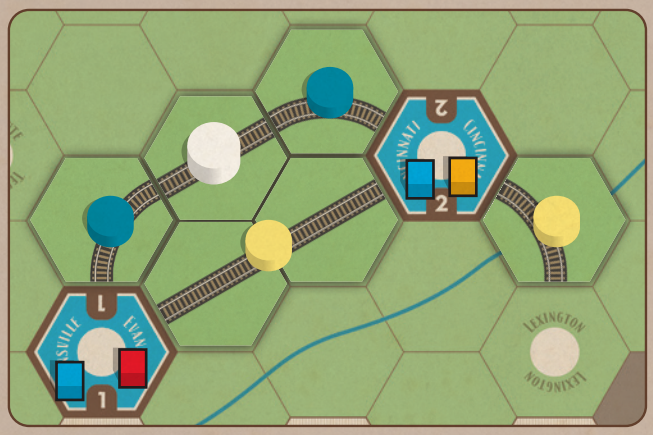
Du musst den Würfel entlang einer oder mehrerer fertiger Eisenbahnlinien transportieren. Dein Marker auf der Reichweitenleiste gibt an, über wie viele Eisenbahnlinien du den Würfel höchstens bewegen darfst. Er darf dabei jede Stadt oder Großstadt höchstens 1x passieren. Die Bewegung des Würfels muss in einer Großstadt enden, die dieselbe Farbe wie der Würfel hat und nicht sein Ausgangspunkt ist. Sobald er die erste Großstadt seiner Farbe erreicht, legst du ihn zurück in den Beutel.



Für jede unterschiedliche, fertige Eisenbahnlinie, über die du den Güterwürfel transportierst, erhöht sich das Einkommen des Linienbesitzers um 1. Rückt eure Marker auf der Einkommensleiste immer sofort entsprechend weiter. Neues Einkommen addiert sich auf bestehendes Einkommen aus vorherigen Runden. Du darfst beim Transport die Eisenbahnlinien deiner Mitspieler nutzen, erhöhst dabei aber auch deren Einkommen. Dein Einkommen sinkt nur durch *Ausgaben bezahlen* oder *Einkommen reduzieren* (siehe rechts).

In *einem* der beiden Durchgänge darfst du, anstatt 1 Güterwürfel zu transportieren, deinen Marker auf der Reichweitenleiste um ein Feld nach rechts bewegen. Die maximale Reichweite ist 6 Linien.

Beispiel: *Daria (blau) hat die Aktion „Erster Transport“ gewählt. Sie darf also zuerst Güter transportieren, obwohl eigentlich Petra Startspielerin ist. Doch anstatt Güter zu transportieren, entscheidet sich Daria, ihren Marker auf der Reichweitenleiste um 1 Feld vorzurücken. Petra (gelb) ist als nächstes dran und bewegt den blauen Güterwürfel von Evansville über ihre fertige Eisenbahnlinie nach Cincinnati. Sie rückt ihren Marker auf der Einkommensleiste um 1 Feld vor.*



Im 2. Durchgang bewegt Daria den blauen Würfel über 2 ihrer Eisenbahnlinien. Zuerst von Cincinnati nach Indianapolis und dann von Indianapolis nach Evansville. Sie rückt ihren Marker auf der Einkommensleiste um 2 Felder vor. Für Petra gibt es nun keine farblich passenden Güter mehr zu transportieren. Da sie ihre Anzahl an Linien nicht erhöhen möchte, macht sie im 2. Durchgang gar nichts.

6. Einkommen erhalten

Jeder nimmt sich so viel Geld, wie sein Marker auf der Einkommensleiste anzeigt.

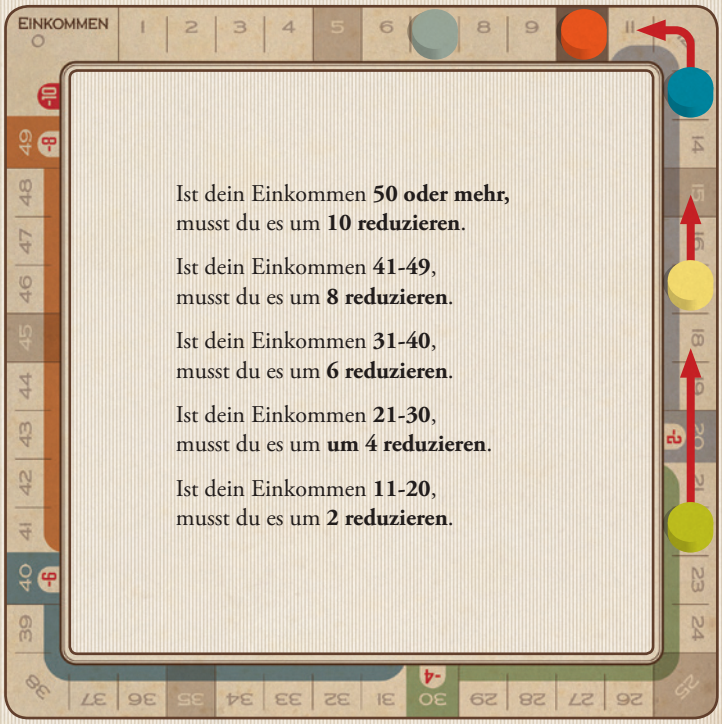
7. Ausgaben bezahlen

Jeder muss seine Ausgaben bezahlen. Deine Ausgaben sind $1 für jede Aktie, die du im Spiel bisher verkauft hast (angezeigt auf der Leiste Aktien verkaufen), plus eine Anzahl $ in Höhe deiner Reichweite (Anzahl von Linien auf der Reichweitenleiste).

Du musst deine Ausgaben wenn möglich mit deinem Geld bezahlen. Kannst du sie nicht komplett begleichen, musst du für jeden geschuldeten $ dein Einkommen sofort um 1 reduzieren und deinen Marker auf der Einkommensleiste entsprechend anpassen. Fällt dein Einkommen dadurch unter $0, scheidest du aus dem Spiel aus (Insolvenz): Entferne all deine Marker von den Anzeigetafeln sowie von unvollendeten Streckenabschnitten. Du erhältst kein Geld mehr, wenn andere Spieler Güter über deine fertigen Eisenbahnlinien transportieren.

8. Einkommen reduzieren

Jeder muss nun sein Einkommen auf der Einkommensleiste reduzieren:



9. Güterwachstum

In dieser Phase platziert ihr Güterwürfel von der Güterauslage in Großstädten auf der Karte. Zunächst darfst du, falls du in der Phase *Aktionen wählen* die Aktion „Produktion“ gewählt hast, 2 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel ziehen und sie auf 2 leere Felder deiner Wahl in der Güterauslage legen, sofern vorhanden – je 1 Würfel pro Feld.

Die Güterauslage besteht aus 2 Bereichen: Der helle Bereich links betrifft Großstädte mit hellem Rand, der dunkle Bereich rechts Großstädte mit dunklem Rand. Handelt zuerst den hellen und anschließend den dunklen Bereich ab.

Für jeden Bereich: Werft so viele Würfel, wie Spieler zu Beginn des Spiels mitgespielt haben. Nehmt für jeden Würfel den obersten Güterwürfel (falls vorhanden) aus der Spalte, deren Nummer der Würfel zeigt, und legt ihn auf die Großstadt mit der Nummer der Spalte. Befindet sich unter der Spalte der Buchstabe einer *gebauten* „New City“, legt ihr auch von dort den obersten Güterwürfel (falls vorhanden) auf die „New City“.

Befinden sich in einer erwürfelten Spalte keine Güterwürfel mehr, ignoriert das Würfelergebnis.

Beispiel: *Es ist die 2. Runde eines Spiels zu dritt. Petra wirft 3 Würfel. Die Ergebnisse sind 3, 3 und 4. Sie legt die beiden obersten Güterwürfel der Spalte 3 auf Kansas City (3). „New City A“ befindet sich auf der Karte. Da „A“ unter Spalte 3 gelistet ist, legt sie beide Güterwürfel von Spalte A auf „New City A“.*
Das oberste Feld von Spalte 4 ist wegen eines früheren Güterwachstums leer. Petra legt daher den Güterwürfel vom Feld darunter auf Des Moines (4). Die „New City B“ ist noch nicht auf der Karte, also wird dort kein Güterwürfel platziert.

10. Runden-Marker vorrücken

Rückt den Runden-Marker auf der Rundenleiste 1 Feld vor. Fahrt am Ende der letzte Runde (z. B. Runde 7 in einem Spiel zu fünft) mit der Berechnung der Siegpunkte fort (siehe unten). War das nicht die letzte Runde, beginnt die nächste Runde mit der Phase *Aktien verkaufen*.

Siegpunkte berechnen

Du erhältst Siegpunkte wie folgt:

- Dein Einkommenswert von der Einkommensleiste, multipliziert mit 3,
- 1 Siegpunkt für jeden Streckenabschnitt fertiger Eisenbahnlinien in deinem Besitz. Streckenabschnitte werden durch die Lücken zwischen den Streckenplättchen sowie durch Städte und Großstädte definiert.
- Du verlierst 3 Siegpunkte für jede verkaufte Aktie, angezeigt durch deinen Marker auf der Leiste „Aktien verkaufen“.

Für Geld erhältst du keine Siegpunkte, es ist nur Mittel zum Zweck.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.

Mitwirkende

Age of Steam wurde von **John Bohrer** entworfen.
Age of Steam ist unter US-Amerikanischem Urheberrecht registriert (Reg. No. TX 7-243-752) durch John Bohrer, 2001, alle Rechte vorbehalten.
Age of Steam ist ein registriertes US-Amerikanisches Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075), mit Erlaubnis von John Bohrer genutzt.
Illustration und Grafikdesign: **Ian O'Toole.**
Deutsche Regeln: **Lisa P. Reitz, Dominic Büttner, Lines J. Hutter**
Erklärvideo (Deutsch): **BrettspielSuchties**
Ersatzteilservice: **info@skellig-games.de** *Nehmt bitte direkt Kontakt zu uns auf. Wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen.*

Regeln für Zusatzkarten

Western U.S.

Für 3-6 Spieler.
Auf dieser Karte seid ihr Eisenbahnbarone und baut euer Imperium auf.

Aufbau

Platziert je 2 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in jeder Großstadt und je 1 in jeder Stadt.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit $20 und 2 verkauften Aktien. Die zusätzlichen $10 kommen aus eurem Privatvermögen.

Gütertransport

Du darfst einen Güterwürfel auf einer Stadt zu einer Großstadt transportieren, als ob er ein Würfel auf einer Großstadt wäre. Städte erhalten während des Spiels keine weiteren Güter.

Transportierst du einen Güterwürfel von einer östlichen zu einer westlichen Großstadt (oder umgekehrt), erhöht der Besitzer 1 benutzten Eisenbahnenlinie deiner Wahl sein Einkommen zusätzlich um 1.

Östliche Großstädte sind Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg, New Orleans und Kansas City, wenn sich darauf eine „New City“ befindet.

Westliche Großstädte sind Seattle, San Francisco und Los Angeles, sowie Portland und San Diego, wenn sich darauf eine „New City“ befindet.

Strecken bauen

Der Bau (Platzieren) eines einfachen Streckenplättchens auf leeren **Sumpf-** und **Flussfeldern** kostet **$4.**
Der Bau (Platzieren) eines einfachen Streckenplättchens auf leeren **Bergfeldern** kostet **$5.**

Baust du eine „New City“ auf einer Stadt mit einem Güterwürfel, lege ihn zurück in den Beutel.

Östliche *Startgroßstädte* sind Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg und New Orleans.

Westliche *Startgroßstädte* sind Seattle, San Francisco und Los Angeles.

Das allererste Streckenplättchen, das du im Spiel baust, muss an eine westliche oder östliche *Startgroßstadt* angrenzen.

Solange nicht mindestens 1 westliche *Startgroßstadt* mit einer östlichen *Startgroßstadt* verbunden ist, müssen alle Strecken eines Spielers zusammenhängend sein.

Sobald eine westliche *Startgroßstadt* mit einer östlichen *Startgroßstadt* verbunden wird, habt ihr eine „Transkontinentale Eisenbahnstrecke“ geschaffen! Wurden die Startgroßstädte durch fertige Eisenbahnlinien eines einzelnen Spielers verbunden, erhöht dieser sofort sein Einkommen um 4. Wurden die Startgroßstädte durch fertige Eisenbahnenlinien von genau 2 Spielern verbunden, erhöhen beide sofort ihr Einkommen um jeweils 2. Sind mehr als 2 Spieler an der Verbindung beteiligt, darf derjenige, der das letzte, verbindende Streckenplättchen gebaut hat, entscheiden, welche 2 beteiligten Spieler ihr Einkommen um jeweils 2 erhöhen dürfen.

Sieg

Ein Gleichstand ist nicht möglich! Haben Spieler einen Gleichstand, lösen sie ihn in der folgenden Reihenfolge auf: Das meiste Geld, die meisten Streckenabschnitte, ein Würfelwurf.

Mitwirkende

Urheberrecht J. Bohrer, 2013. Alle Rechte vorbehalten. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games und wird mit Lizenz genutzt.

Southern U.S.

Für 3-6 Spieler.

Historischer Hintergrund
Südamerikas Wirtschaft war maßgeblich von Agrarwirtschaft geprägt. Vorwiegend wurde Baumwolle an Auslandshäfen verschifft. Atlanta war das südliche Produktions- und Handelszentrum. Der Sezessionskrieg findet im Spiel in Runde 4 statt. Atlanta wurde von General William Tecumseh Sherman eingenommen, der in einem historischen Akt die Produktionskapazitäten der Stadt zerstörte. Die Eisenbahngesellschaften im Süden erlitten dadurch erhebliche Schäden.

Aufbau
Platziert 1 weißen Güterwürfel (Baumwolle) in jeder Stadt.

Platziert 4 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in Atlanta und je 3 in Charleston, Savannah, Mobile und New Orleans.

Platziert 1 zufälligen Güterwürfel in jeder anderen Großstadt.

Strecken bauen
Baust du eine „New City“ in einer Stadt mit Baumwolle, lege den Baumwollwürfel auf die „New City“.

Gütertransport
Du kannst weiße Baumwollwürfel wie Güterwürfel transportieren. Erreicht ein Baumwollwürfel einen der 4 großen Häfen Charleston, Savannah, Mobile oder New Orleans, entferne ihn aus dem Spiel.

Erhöhe regulär dein Einkommen. Erhöhe dein Einkommen zusätzlich um 1 für den Transport von Baumwolle.

Güterwachstum
In den Runden 1-4 platziert ihr, zusätzlich zum regulären Güterwachstum, 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel in Atlanta.

Einkommen reduzieren
Ab Runde 4 verdoppelt ihr eure Einkommensreduktion.

Mitwirkende
Urheberrecht J. Bohrer, 2013. Alle Rechte vorbehalten. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games und wird mit Lizenz genutzt.

Germany

Für 3-6 Spieler.

Aufbau
Platziert 3 zufällige Güterwürfel aus dem Beutel in Königsberg und 4 in Berlin. Platziert je 2 zufällige Güterwürfel in jeder anderen Großstadt.

Platziert je 1 zufälligen Güterwürfel in jedem dunkelgrünen Feld (in das weiße Kästchen).

Dunkelgrüne Kartenfelder
Dunkelgrüne Felder sind Anschlussbahnhöfe ins Ausland. Der Würfel auf ihnen ist *kein* transportierbares Gut, sondern legt fest, welche Güterfarbe ihr dort abliefern dürft. Auf Anschlussbahnhöfen liegen niemals Güter und du kannst keine Güterwürfel durch sie hindurch transportieren.

Aktion wählen
Mit der Aktion „Ingenieur“ kannst du kein 4. Plättchen mehr bauen. Stattdessen erlaubt sie dir, 1 Streckenplättchen zum halben Preis (aufgerundet) zu bauen.

Strecken bauen
Du kannst keine unvollständigen Streckenabschnitte bauen, sondern nur fertige Eisenbahnlinien. Du darfst nach wie vor höchstens 3 Streckenplättchen pro Runde bauen.

Eine Zahl auf einem Kartenfeld zeigt die Kosten für das Bauen (Platzieren) eines einfachen Streckenplättchens auf diesem Feld an.

Für $2 darfst du eine fertige Eisenbahnlinie zwischen Düsseldorf & Cologne und Essen & Dortmund bauen. Lege deinen Streckeneigentümer-Marker auf den weißen Kreis. Dies zählt in der Phase *Strecken bauen* als Bauen von 1 Streckenplättchen. Für die Berechnung der Siegpunkte zählt sie als 1 Streckenabschnitt.

Güterwachstum
Zusätzlich zum regulären Güterwachstum platziert ihr jede Runde 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel in Berlin.

Mitwirkende
Urheberrecht J. Bohrer, 2003. Alle Rechte vorbehalten. „Age of Steam“ ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg. No. 3,622,075) von Winsome Games und wird mit Lizenz genutzt.

Barbados

Für 1 Spieler.
Entworfen von Ted Alspach, Bezier Games.

Aufbau
Entferne alle lilafarbenen Güterwürfel und die „New Citys” E, F, G und H. Der dunkle Bereich der Güterauslage wird nicht verwendet. Platziere im hellen Bereich Güterwürfel nur im jeweils obersten Feld der Spalten 1-6 und A-D. Ziehst du einen roten Würfel für Spalte A oder einen blauen für Spalte B, ziehe solange Ersatz, bis du einen Würfel einer anderen Farbe ziehst.

Normales Spiel: Platziere 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel in jeder gelben Großstadt.

Einfacheres Spiel: Platziere stattdessen 2 zufällige Güterwürfel in jeder gelben Großstadt.

Aktien verkaufen
Du darfst pro Runde höchstens 1 Aktie verkaufen.

Spielerreihenfolge ermitteln
Überspringe diese Phase.

Aktionen wählen
Die Aktionen „Erster Transport“, „Erster Bau“ und „Reihenfolge (passen)“ stehen nicht zur Verfügung.

Du *musst* jede Runde 1 Aktion wählen. Platziere regulär 1 Marker auf dem Aktionsfeld. Er bleibt dort zunächst liegen. Aktionen mit einem Marker darauf darfst du nicht wählen. Erst, wenn auf allen 4 Aktionen Marker liegen, entfernst du sie zu Beginn der nächsten Phase *Aktionen wählen*.

Güterwachstum
Wirf jede Runde 2 Würfel für den hellen Bereich der Güterauslage.

Spielende und Siegpunkte berechnen
Das Spiel endet mit dem Ablauf der 10. Runde. Zahle am Ende des Spiels $5 für jede deiner verkauften Aktien. Hast du dafür nicht genug Geld, hast du verloren! Alles Geld, das du dann noch hast, stellt deinen finalen Punktestand dar. Ignoriere alle anderen Siegpunktquellen.

St. Lucia

Für 2 Spieler.
Entworfen von Ted Alspach, Bezier Games.

Aufbau
Legt keine Güterwürfel in die Güterauslage. Platziert je 1 zufälligen Güterwürfel aus dem Beutel in jedes grüne Kartenfeld ohne Stadt.

Spielerreihenfolge ermitteln
Führt diese Phase vor der Phase *Aktien verkaufen* aus.

Es finden keine Gebote für die Spielerreihenfolge statt. Stattdessen wechselt die Spielerreihenfolge zu Beginn jeder Runde. Der neue Startspieler muss jede Runde $5 bezahlen. Kann oder möchte er das nicht, darf sein Mitspieler $5 bezahlen, um sofort Startspieler werden.

Kann oder möchte auch der Mitspieler nichts zahlen, bleibt die Spielerreihenfolge, wie sie ist, ohne dass jemand Geld zahlen muss.

Aktionen wählen
Die Aktion „Produktion“ steht nicht zur Verfügung.

Wählst du die Aktion „Reihenfolge (Passen)“, wirst du in der nächsten Phase *Spielerreihenfolge ermitteln* Startspieler. Du musst trotzdem $5 zahlen.

Strecken bauen
Baust du ein Streckenplättchen auf einem Feld mit Güterwürfel, platziere ihn auf dem Plättchen.

Gütertransport
Güterwürfel auf Streckenplättchen darfst du regulär transportieren, selbst wenn die Strecke mit dem Würfel ein unvollendeter Streckenabschnitt ist. Der Abschnitt erhöht das Einkommen seines Besitzers. Liegt der Würfel auf einem komplexen Streckenplättchen, bestimmst du, wessen Strecke du dort nutzt und wessen Einkommen sich entsprechend erhöht.

Güterwachstum
Überspringt diese Phase.

Spielende
Das Spiel endet mit dem Ablauf der 8. Runde.

Spielablauf

1. Aktien verkaufen
2. Spielerreihenfolge ermitteln
3. Aktionen wählen
4. Strecken bauen
5. Gütertransport
6. Einkommen erhalten
7. Ausgaben bezahlen
8. Einkommen reduzieren
9. Güterwachstum
10. Runden-Marker vorrücken

Streckenbaukosten

Platzieren

Einfach	$2, $3 auf Flüssen, $4 auf Bergen
Komplex nebeneinander	$3, $4 auf Flüssen, $5 auf Bergen
Komplex kreuzend	$4, $5 auf Flüssen, $6 auf Bergen
Stadt	$1 + $1 pro Strecke, die zur Stadt führt

Ersetzen

Einfach zu Komplex kreuzend	$3
Stadt	$3
Alle anderen	$2

Umleiten

Immer	$2

WINSOME W GAMES

Age of Steam Regeln sind urheberechtlich geschützt, J. Bohrer 2002, 2004, 2008. Alle Rechte vorbehalten.

Age of Steam ist ein eingetragenes Markenzeichen (Reg.-Nr. 3.622.075), unter Lizenz genutzt.

Die Lizenz für Age of Steam wurde freundlicherweise an Eagle-Gryphon Games von Winsome Games vergeben.

Bei Fragen schickt eine Mail an:
info@eagle-gryphon.com

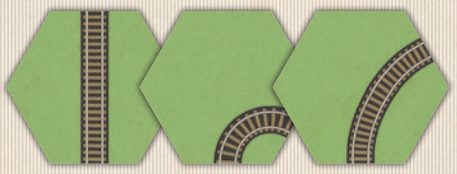
FOLGT uns auf Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon

FOLGT uns auf Twitter:
@EagleGryphon

Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, Bldg #5.
Leitchfield, KY 42754

www.eagle-gryphon.com

EINFACH



48x Geraden | 7x Scharfe Kurve | 55x Leichte Kurve

KOMPLEX KREUZEND

4x Leichte Kurve & Gerade | 3x 2 Leichte Kurven | 4x 2 Geraden

KOMPLEX NEBENEINANDER

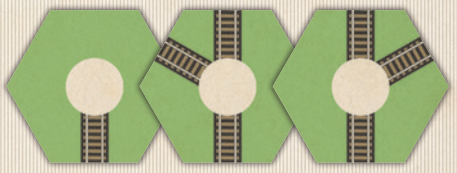
1x 2 Leichte Kurven

1x Leichte Kurve links & Scharfe Kurve

1x Leichte Kurve rechts & Scharfe Kurve

1x Gerade & Scharfe Kurve

STADTPLÄTTCHEN



3x 1 Strecke | 2x 3 Strecken links | 2x 3 Strecken rechts

2x 3 Strecken gleiche Seite

2x 3 Strecken „Stern“