

Geschickter Zug

Die Felder auf der Zählleiste haben jeweils kleine Symbole. Auf jedem 10. Feld findest Du einen Adler oder eine Blume, die von einem Kreis umschlossen sind. Wenn Dein Spielstein auf einem Adler zu stehen kommt, ziehe eine Zielkarte. Du kannst diese behalten oder abwerfen. Erreichst Du eine Blume, kannst Du eine Zielkarte Deiner Wahl aus Deiner Hand abwerfen.

Joker

Eine unerwartete Abweichung zwischen Versorgung und Nachfrage für eine bestimmte Art von Transportgut gibt Raum für Spekulationen.

Ziehe eine Waggonkarte vom Stapel. Wenn Du eine Lokomotivkarte ziehst, ziehe sofort eine neue Karte.

Alle Karten der gezogenen Farbe zählen im Spiel fortan als Lokomotiven.

Strecken in der gezogenen Farbe können nun mit einer beliebigen Mischung aus Karten gebaut werden.

Gute Zeiten

Vier Städte haben einen bemerkenswerten industriellen Aufschwung zu verzeichnen und mieten alle verfügbaren Transportmittel an.

Decke am Ende des Spieles die obersten zwei Karten des Zielkarten-Stapels auf.

Jede Verbindung zu den vier Städten auf den Zielkarten wird mit 8 Punkten belohnt.

Quarantäne

Eine Stadt wird von einer Seuche heimgesucht und muss abgeschottet werden, um eine Ausbreitung der Seuche zu verhindern.

Ziehe eine Zielkarte und lege auf dem Spielplan eine Münze auf jene Stadt, welche auf der Zielkarte als Startpunkt angegeben ist. Während des Spiels können keine Strecken zu dieser Stadt gebaut werden. Konnte ein Spieler Zielkarten mit dieser Stadt nicht erfüllen, erhält er am Spielende trotzdem die regulären Minuspunkte.

Risikokapital

Die Eisenbahnindustrie hat das Interesse der Banken auf sich gezogen, und es gibt Gerüchte, dass sie eine Branche für lohnende Investitionen ist.

Vor dem Spielstart würfelt jeder Spieler zweimal und erhält so viele Zugkarten zusätzlich auf seine Starthand, wie die Würfelsumme anzeigt.

Steuergesetze

Neue Steuergesetze haben die Werte für den Streckenbau erheblich verändert:

1 x		= 2
2 x		= 3
3 x		= 4
4 x		= 6
5 x		= 8

Es gibt 6 grüne Karten mit Zusatzregeln.

Du kannst sie wie Gewürze verwenden: Wenn Du denkst, dass sie zum Geschmack des Spiels passen, verwende sie; ansonsten nicht.

Wenn ihr euch nicht einig seid, welche ihr verwenden möchtet, mische die Karten und ziehe eine von ihnen. Ihr könnt auch würfeln – der Spieler mit der höchsten Augenzahl kann dann die Zusatzregeln aussuchen.

Gute Reise!

Andreas Ericson - 2006

$$1 \times \text{Lokomotive} = 1$$

$$2 \times \text{Lokomotive} = 2$$

$$3 \times \text{Lokomotive} = 4$$

$$4 \times \text{Lokomotive} = 7$$

$$5 \times \text{Lokomotive} = 10$$