

HELMUT OHLEY

FIRST CLASS



In „First Class“ spielen wir ehrgeizige Firmengründer und direkte Konkurrenten von Georges Nagelmackers, dem Gründer und Initiator des „Orient Express“.

Wie er versuchen wir, möglichst viele gut zahlende Passagiere für eine prestigeträchtige Fahrt zu gewinnen. Dabei versuchen wir unter anderem mit den komfortabelsten Waggonen zu punkten.

Am Ende wollen wir die beste Möglichkeit anbieten in den Orient zu reisen.

Dazu gibt uns das Spiel vielerlei Möglichkeiten an die Hand und viele Wege können zum Sieg führen. Es einfach mal auszuprobieren und einen schönen Zug zu bauen, kann nicht falsch sein.

Aber Vorsicht, es befinden sich nicht nur ehrenwerte Leute im „Orient Express“. Ab und an kann es zu einem Kriminalfall kommen ...

MATERIAL UND AUFBAU

MATERIAL

Basismaterial (benötigt ihr in jeder Partie)

- 94 Waggonkarten (50×0/1, 24×2/4, 20×7/12)
- 16 Postwaggonkarten (je 4 in 4 Spielerfarben)
- 72 Basiskarten (je 24 in 3 Stapelfarben)
- 21 Spielendekarten
- 12 Schaffner (je 3 in 4 Spielerfarben)
- 4 Lokomotiven (je 1 in 4 Spielerfarben)
- 24 Quader (je 6 in 4 Spielerfarben)
- 48 Münzen
- 8 Lokomotivenplättchen
- 1 Konstantinopelplättchen
- 4 Spielertableaus
- 1 Zähltafel
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Startspielerfigur

Material der 5 Module

- 120 Modulkarten (je 24 in 3 Stapelfarben)
- 4 „Wer ist der Mörder?“-Karten (nur in **Modul C**)
- 26 Beweise (nur in **Modul C**)

Spielt ihr eine Partie „First Class“, benötigt ihr immer das **Basismaterial** und das Material von **2 Modulen**.

Wir empfehlen euch **dringend**, sobald auch nur 1 Spieler das Spiel zum ersten Mal spielt, mit den Modulen A und B zu spielen. Eure Mitspieler werden es euch danken.

Erste Partie:

- **Modul A: Die Aufträge** (Beiblatt, Seite 1)
- **Modul B: Berühmtheiten und Postkarten** (Beiblatt, Seite 2 und 3)

Die übrigen Module benötigt ihr für diese Partie nicht.

Der Spielaufbau und -verlauf ist bei jeder Spielerzahl gleich.

10. Nimm dir nun den Stapel „1“ (grün) der Aktionskarten und lege 3 Reihen mit je 6 Karten **offen** in der Tischmitte aus. Ihr habt dann insgesamt **18 Aktionskarten** ausliegen. Dies ist eure **Auslage** für die 1. Runde. Außerdem legst du das Startspielerplättchen links vor die 1. Karte der 1. Reihe.

Nach dem Aufbau eures Spielertableaus (*auf der nächsten Seite beschrieben*) kann es auch schon losgehen.

1. Zunächst nehmt ihr alle **Basiskarten**. Diese sind auf der Vorder- und Rückseite mit einem X auf dem Ticket markiert. Sie spielen in jeder Partie mit. Außerdem nehmt ihr alle Karten der **2 Module**, die ihr gewählt habt (siehe Material). Module könnt ihr anhand des auf dem Ticket abgebildeten Buchstabens, auf der Vorder- und Rückseite, voneinander unterscheiden. Alle diese Karten sind in 3 Farben und Ziffern unterteilt: grün = 1, blau = 2 und rot = 3.



2. Mischt nun alle Karten (Basis- und Modulkarten) der **einzelnen Farben** gut zusammen, sodass ihr dann für jede Farbe einen separaten Stapel habt.

Die 3 Stapel legt ihr nun griffbereit auf euren Tisch (*siehe hier links im Bild*). Diese Karten nennen wir ab sofort **Aktionskarten**.



3. Waggonkarten



5. Lokomotivenplättchen und Konstantinopelplättchen

3. Die **Waggonkarten** legt ihr für alle zugänglich auf den Tisch. Am besten sortiert ihr sie aufsteigend: 0-1-2-4-7-12. Ihr bildet so 6 Stapel mit unterschiedlichen Waggonen.

Achtung: Auf der Rückseite des 0er-Waggonen ist immer ein 1er-Waggon. Auf der Rückseite des 2er-Waggonen ist immer ein 4er-Waggon und auf der Rückseite des 7er-Waggonen ist immer ein 12er-Waggon. Das heißt, ihr könnt jederzeit z.B. Karten der 0er-Waggonen umdrehen und auf den Stapel der 1er-Waggonen legen.

4. Die **Münzen** legt ihr als allgemeinen Vorrat für alle Spieler zugänglich bereit.



5. Die **Lokomotivenplättchen** sortiert ihr nach den Zahlen mit der 5 ganz oben und der 15 ganz unten (15-14-13-12-8-7-6-5) und legt sie als Stapel bereit. Das **Konstantinopelplättchen** legt ihr ebenfalls bereit.



Lokomotivenplättchen



Konstantinopelplättchen

6. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich:

- 1 Spielertableau
- 1 Münze
- 3 Schaffner
- 1 Lokomotive
- 6 Quader
- 4 Postwaggonkarten
- 2 0er-Waggonen



Wie ihr euer Spielertableau aufbaut, erfahrt ihr auf der nächsten Seite.



7. Zähltafel



8. Du bist **Startspieler**. Nimm dir die Startspielerfigur.



7. Bestimmt einen Spieler, der im Laufe des Spiels die Punkte abträgt. Zu ihm legt ihr die **Zähltafel**. Jeder Spieler stellt **einen seiner Schaffner** als Zählfigur auf das Feld „0/50“ der Zähltafel und legt seine **6 Quader** neben der Zähltafel bereit.



AUFBAU SPIELERTABLEAU

1. Jeder von euch legt sein Spielertableau vor sich aus.



6. Die 4 Postwaggonkarten legt ihr neben eurem Spielertableau bereit.

Hier legt ihr alle erledigten Aktionskarten verdeckt ab, sofern diese nicht anderweitig abgelegt werden müssen.

Hier entsteht eure Strecke.



2. Die Lokomotive stellt ihr auf das Messingschild auf eurer Strecke.

Hier entsteht euer oberer Zug.

3. Ihr legt jeweils eine Karte an euren oberen und unteren Zug an.

Hier entsteht euer unterer Zug.

5. Die Münze legt ihr auf das 1. Feld ganz links unten.

4. 1 Schaffner stellt ihr oben und 1 Schaffner unten auf das Messingschild auf eurem Spielertableau. (Den 3. Schaffner hat jeder von euch bereits auf das Feld „0/50“ der Zähltafel gestellt.)

EINFÜHRUNG

Wir wollen euch zunächst einen Überblick über den Spielablauf und das Vorgehen zeigen, wenn ihr an der Reihe seid. Danach erklären wir die Symbole, die euch während des Spiels immer wieder begegnen werden. Wenn ihr diese verstanden habt, fällt es euch sicherlich nicht mehr schwer auch die Module zu verstehen. Die Module und ein paar Sonderfälle erklären wir euch auf dem Beiblatt.

Achtung: Einzelne Karten und deren Aktionen/Eigenschaften können Grundregeln ergänzen bzw. modifizieren oder sogar komplett ersetzen.

Diese Regel ist sehr ausführlich geschrieben und begleitet euch durch die Mechanismen des Spiels. Ihr müsst einiges lesen, lasst euch aber nicht von der Seitenzahl abschrecken. Dies wird schneller gehen, als es den Anschein hat.

Kursivgeschriebenes sind Hinweise oder Spezialregeln, die beim ersten Mal lesen/spielen nicht unbedingt relevant sind, ihr könnt sie also überspringen. Wenn eine Frage auftaucht, könnt ihr sie natürlich lesen.

Wichtig: Wenn in dieser Regel von Zügen die Rede ist, meinen wir immer euren oberen und euren unteren Zug an eurem Spielertableau. Wir meinen nie Zug im Sinne von Spielzug. Für einen Spielzug verwenden wir „an der Reihe sein“.

ALLGEMEINER SPIELABLAUF

First Class ist ein Spiel über **6 Runden**. Pro Runde legt ihr **18 Karten** eines Stapels in 3 Reihen **offen** aus:

In der **1. und 2. Runde** spielt ihr mit den Karten des **Stapels „1“** (grün),

in der **3. und 4. Runde** mit den Karten des **Stapels „2“** (blau) und

in der **5. und 6. Runde** schließlich mit den Karten des **Stapels „3“** (rot).

Erinnerung: Die Karten für die 1. Runde habt ihr beim Aufbau (Seite 2 und 3) bereits ausgelegt.

EINE RUNDE

Startspieler in der ersten Runde bist du.

Du beginnst, nimmst dir 1 Aktionskarte aus der Auslage und führst die dort abgebildete Aktion aus. Danach ist der Spieler links von dir an der Reihe, der ebenfalls 1 Aktionskarte aus der Auslage nimmt usw.

Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder Spieler 3-mal an der Reihe war und damit 3 Aktionskarten genommen hat.

Nach jeweils 2 Runden (1 Stapel der Aktionskarten) findet eine Wertungsphase statt.

Habt ihr 6 Runden gespielt, gibt es noch eine kurze Schlusswertung. Wer nach dieser die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

DU BIST AN DER REIHE

Immer, wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir **entweder 1 Aktionskarte** aus der Auslage **oder** das **Startspielerplättchen**. Dazu erfährst du auf Seite 9 mehr. Nimmst du dir eine Aktionskarte, hast du die Wahl aus allen offen ausliegenden Aktionskarten der Auslage. Du hast 2 Möglichkeiten die Aktionskarte zu nutzen:

- **Ausführen:** Du führst die auf der Aktionskarte angegebenen **Aktionen ganz oder teilweise** aus. Du kannst die Karte also auch nehmen, wenn du die Aktionskarte nicht komplett ausführen kannst.
Achtung: *Entscheidest du dich für das Ausführen, musst du erst alle Aktionen ausführen, die du von dieser Karte machen möchtest. Im Spiel gibt es Möglichkeiten, außerhalb der Aktionskarten Aktionen zu erhalten. Mehr dazu erfährst du auf den Seiten 9–12 und im Beiblatt.*
- **Ablehnen:** Falls du deine **Aktionskarte** nicht ausführen möchtest, so nimmst du sie ebenfalls zu dir, **verzichtest** aber **komplett** auf alle Aktionen dieser Karte. Dafür führst du eine **Aufwertung eines Waggons deiner Wahl** durch. Was die Aufwertung eines Waggons bedeutet, erfährst du auf den Seiten 6 und 7.
Achtung: *Du kannst dir nicht das Startspielerplättchen nehmen und darauf verzichten.*

Anschließend legst du die Aktionskarte verdeckt links neben dein Spielertableau an den dafür vorgesehenen Platz. Auf den folgenden Seiten erklären wir dir die einzelnen Basissymbole und ihre Funktionen. Spezielle Modulsymbole, die durch die einzelnen Module ins Spiel kommen, erklären wir bei den Modulen auf dem Beiblatt.

EINE REIHE ABRÄUMEN

Wurden im Laufe der Runde aus einer Reihe der Auslage so viele Aktionskarten genommen wie Spieler mitspielen, so räumst du die gesamte, verbleibende Reihe ab. Diese abgeräumten Aktionskarten kommen aus dem Spiel und können nicht mehr genommen werden.

Zur Erinnerung: *Am Anfang einer Runde liegen immer 6 Aktionskarten in einer Reihe.*

Das heißt, im **4-Personenspiel** räumst du eine Reihe ab, wenn nur noch **2 Aktionskarten** in einer Reihe liegen, da ihr bereits 4 Aktionskarten aus dieser Reihe genommen habt.

Beispiel (3-Personenspiel):

Nachdem **du** eine Aktionskarte genommen hast, liegen nur noch 3 Aktionskarten in dieser Reihe. Daher entfernst du die restlichen Karten aus der Reihe und nimmst sie aus dem Spiel.



Achtung: *Das Startspielerplättchen zählt nicht zu den genommenen Aktionskarten und wird niemals durch „Eine Reihe abräumen“ entfernt. Dieses Plättchen liegt so lange in der Auslage, bis es ein Spieler wählt.*

DIE BASISSYMBOLE

Hier erklären wir nun die einzelnen Basissymbole. Diese begleiten euch das ganze Spiel über auf den unterschiedlichsten Spielelementen.

NEUE WAGGONS NEHMEN - Zug erweitern oder aufwerten.

Während des Spiels entstehen an deinem Spielertableau 2 Züge. Du beginnst jeden Zug immer mit einem 0er-Waggon (siehe Aufbau Spielertableau Seite 4). Nach und nach erweiterst du die Züge um Waggons oder wertest bereits bestehende Waggons auf, um in den Wertungsphasen (Seiten 13 und 14) mehr Punkte zu bekommen.

0ER-WAGGON NEHMEN



Bei diesem Symbol nimmst du dir einen 0er-Waggon aus dem Vorrat und legst ihn zu einem von deinen beiden Zügen. Du erweiterst deinen Zug somit um einen Waggon.

Zeigt die Karte mehrmals das Symbol, so nimmst du dir so viele **0er-Waggons** wie Symbole abgebildet sind.

Du legst 0er-Waggons immer rechts neben deinen letzten Waggon (letzte Karte im Zug). Bei jedem Waggon entscheidest du neu, welchen Zug du erweitern möchtest.



Beispiel:

1 Du nimmst dir diese Aktionskarte und bekommst dafür 2 0er-Waggons.

2 Du legst beide 0er-Waggons rechts neben deine letzte Karte an deinen oberen Zug.

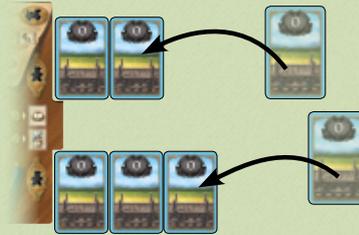


Hinweis: Du hättest die beiden 0er-Waggons auch an deinen unteren Zug legen können.

Wenn du mehrere Waggons erhältst, darfst du sie immer auch auf beide Züge aufteilen.

oder

2 Du legst einen 0er-Waggon rechts neben deine letzte Karte an deinen oberen Zug und deinen anderen 0er-Waggon an deinen unteren Zug an.



EINEN WAGGON AUFWERTEN

Um im Laufe des Spiels mehr Punkte zu erzielen, müsst ihr eure Waggons aufwerten. Dazu benötigt ihr höherwertige bzw. luxuriöse Waggons.



Bei diesem Symbol kannst du aufwerten. Und zwar kannst du genau einen deiner 0er-Waggons zu einem 1er-Waggon aufwerten.

- Du hast bei jeder einzelnen Aufwertung die Wahl, ob du diese im oberen oder unteren Zug durchführen willst. Du entscheidest dich also als erstes, in welchem deiner Züge du eine Aufwertung durchführen willst.
- Im Symbol links ist immer der **niedrigere** (weniger luxuriöse) Waggon (hier: 0er-Waggon) gezeigt, den du aufwerten kannst. Dieser muss bereits in deinem oberen oder unteren Zug liegen. Du benötigst also mindestens einen Waggon der niedrigeren Stufe in einem deiner beiden Züge, um auf die angegebene Stufe aufwerten zu können.
- Im Symbol rechts ist der **höherwertige** (luxuriösere) Waggon (hier: 1er-Waggon) gezeigt, zu dem du aufwertest. Dieser **ersetzt** dann den niedrigeren Waggon.
- Für jedes Symbol wertest du **genau 1 Waggon** um **genau 1 Stufe** auf. Darfst du mehrere Waggons aufwerten, ist das Symbol mehrmals abgebildet.
- Du musst darauf achten, dass der Waggon links immer besser oder gleich gut ist, wie derjenige, der darauf folgt. Nur den ersten Waggon darfst du nach Belieben aufwerten.
- Hast du innerhalb eines Zuges mehrere Waggons der gleichen Stufe, musst du immer den ersten von links aufwerten.



Beispiel: Du nutzt eine Aufwertung von einem 0er- zu einem 1er-Waggon.



1 Du entscheidest dich also für einen 0er-Waggon in deinen Zügen und zwar für einen 0er-Waggon in deinem oberen Zug. Du kannst nur den rot umrandeten aufwerten.



2 Dann nimmst du dir einen 1er-Waggon aus dem Vorrat.

Du ersetzt den zuvor ausgewählten 0er-Waggon mit diesem 1er-Waggon.



Achtung: Du darfst auch mehrmals den gleichen Waggon aufwerten, solange du die passenden Aufwertungen durchführen darfst.

Analog dazu funktionieren alle anderen Aufwertungen.

Du darfst keine Stufe des Aufwertens überspringen. D.h., du musst immer einen 0er- zu einem 1er-, dann zu einem 2er-, danach zu einem 4er-, anschließend zu einem 7er- und erst dann zu einem 12er-Waggon aufwerten.

Ihr müsst jeden einzelnen Waggon immer in genau dieser Reihenfolge aufwerten.



AUFWERTUNG EINES WAGGONS DEINER WAHL



Ist dieses Symbol abgebildet, so darfst du eine Aufwertung eines Waggons deiner Wahl durchführen, das heißt, du wählst 1 Waggon aus, den du nach den bekannten Regeln **genau um 1 Stufe** aufwertest.

Hast du mehrere Aufwertungen dieser Art, so kannst du auch denselben Waggon mehrmals, also um mehrere Stufen, aufwerten.

Achtung: Du kannst dir für diese Aufwertung auch einen 0er-Waggon aus dem Vorrat nehmen und diesen rechts an einen deiner beiden Züge anlegen.

Beispiel:

1 Du erhältst eine Aufwertung für einen beliebigen Waggon. Du möchtest einen deiner 4er-Waggons um 1 Stufe auf einen 7er-Waggon aufwerten. Du entscheidest dich für deinen unteren Zug. Du musst deinen ersten Waggon in diesem Zug aufwerten. Dazu entfernst du diesen 4er-Waggon aus deinem Zug.



2 Du nimmst dir einen 7er-Waggon aus dem Vorrat und legst ihn an die freie Stelle deines Zugs.

Hinweis: Das gleiche könntest du auch mit diesem Symbol durchführen.



DER SCHAFFNER BEWEGT SICH

Jeder von euch hat 2 Schaffner (jeweils einen in eurem oberen und einen in eurem unteren Zug).

Zur Erinnerung: Euer 3. Schaffner ist eure Zählfigur und steht bereits auf der Zähltafel.



Ist eines dieser Schaffnersymbole abgebildet, so bewegst du deine **beiden Schaffner**. Die Pfeile geben jeweils an, wie viele Schritte deine Schaffner nach rechts gehen. Dabei ist ein Schritt ein Waggon.



Beispiel:

Du möchtest dieses Symbol ausführen.



Du bewegst also deine beiden Schaffner um jeweils 2 Waggons weiter nach rechts.



Ist nur **1 Schaffner** abgebildet, so gehen deine Schaffner **insgesamt** so viele Schritte. Auch hier geben die Pfeile an, wie viele Waggons sich die Schaffner insgesamt nach rechts bewegen. Allerdings musst du die Anzahl auf deine beiden Schaffner aufteilen und dich entscheiden, wer wie viele Schritte geht. 1 Schaffner kann dabei alle Schritte nutzen.

Achtung: Was passiert, wenn sich der Schaffner noch bewegen darf, du aber keinen weiteren Waggon mehr hast? Ist dein Schaffner auf dem letzten Waggon deines Zugs (der Waggon am weitesten rechts) oder dem Lokomotivenplättchen (ab Seite 10) angekommen, so kannst du deinen Schaffner nicht mehr weiter bewegen. Übriggebliebene Schritte verfallen.

DIE LOKOMOTIVE BEWEGT SICH

Oben auf deinem Spielertableau befindet sich der erste Abschnitt deiner Strecke in den Orient. Dabei symbolisiert die Lokomotive, welche Städte du anfährst. Einige Städte bringen dir Punkte und andere bringen dir Boni. Zuerst wollen wir uns anschauen, wie sich deine Lokomotive bewegt.



Ist eines dieser Lokomotivensymbole abgebildet, so kannst du deine Lokomotive auf deiner Strecke bewegen. Die Pfeile geben jeweils an, wie viele Städte sich deine Lokomotive nach links bewegen darf, also wie viele Schritte sie machen darf.

Beispiel:

Du möchtest dieses Symbol ausführen.

Du darfst also deine Lokomotive um 2 Städte weiter bewegen.

Deine Lokomotive stand bereits auf Stadt 1 und steht nun auf der letzten Stadt auf deinem Spielertableau.



Achtung: Auf deinem Spielertableau sind bereits die **ersten 3 Städte** deiner Strecke aufgedruckt (das Startfeld zählt dabei nicht). Willst du deine Lokomotive weiter bewegen, musst du weitere Streckenkarten anlegen. Mehr dazu im nächsten Kapitel.

DIE LOKOMOTIVE BEWEGT SICH AUF ODER ÜBER EINE BONUSSTADT

Wenn du deine Lokomotive auf oder über eine Stadt mit diesem Symbol  bewegst, bekommst du ab sofort in **jeder Wertungsphase** den im Rahmen (ebenfalls mit  gekennzeichnet) aufgedruckten Bonus. Was die Wertungsphase ist, erklären wir auf den Seiten 13 und 14.



Die Lokomotive hat die Bonusstadt erreicht.

Zugehöriger Bonus: Dieser wird ab sofort in jeder Wertungsphase ausgeschüttet.

DIE LOKOMOTIVE BEWEGT SICH AUF ODER ÜBER EINE PUNKTESTADT

Wenn du deine Lokomotive auf oder über eine Stadt mit diesem Symbol  bewegst, bekommst du **einmalig und sofort** die angegebenen Punkte. Diese trägst du direkt auf der Zählleiste ab.



Die Lokomotive hat die Punktstadt erreicht. Der Spieler bekommt dafür sofort 8 Punkte.

Achtung: Was passiert, wenn sich die Lokomotive noch bewegen darf, du aber keine weiteren Städte mehr an deiner Strecke liegen hast?

Ist deine Lokomotive auf der letzten Stadt deiner Strecke angekommen, kannst du sie nicht weiterbewegen. Übriggebliebene Schritte verfallen.

STRECKE ERWEITERN - Neue Streckenkarten nehmen.

Du willst deine Strecke des „Orient Express“ möglichst weit ausbauen, da die Städte an dieser Strecke Punkte und Boni einbringen.



Streckenkarten liegen mit allen anderen Karten in der Auslage der Aktionskarten aus. Nimmst du dir eine neue Streckenkarte, so legst du diese **oben links** an dein Spielertableau an und zwar immer neben die zuletzt gelegte Streckenkarte.

Ist es deine **erste Streckenkarte**, legst du sie links an den bereits auf deinem Spielertableau aufgedruckten Anfang deiner Strecke. Deine Strecke verläuft also von rechts nach links.

Eine Streckenkarte zeigt zwischen 1 und 4 Städte.

Punkte und Boni bringt eine Streckenkarte erst ein, wenn die Lokomotive die passenden Städte angefahren hat.

Deine erste Streckenkarte legst du links neben den Anfang deiner Strecke.



Jede weitere Streckenkarte legst du links neben die zuletzt gelegte.

Paris ist der Anfang deiner Strecke. Hier steht zu Spielbeginn deine Lokomotive.

DIE AUFTRÄGE - Mit Aufträgen kannst du dir weitere Boni holen.

Aufträge sind Teil eines jeden bisherigen Moduls. Da sie überall vorkommen, erklären wir sie nun schon hier in ihrer Grundfunktion.

Aufträge bringen dir, wenn du sie erfüllst, Boni ein.

- Aufträge erkennst du immer an dem abgebildeten Klemmbrett im Quer- oder Hochformat.
- Nimmst du dir eine Aktionskarte Auftrag aus der Auslage, so legst du diese offen neben dein Spielertableau.
- Jeder Auftrag hat eine Voraussetzung (im oberen Teil der Karte), die du **mindestens** erfüllt haben musst, um den Auftrag zu erfüllen, sowie einen Bonus (im unteren Teil der Karte), den du bekommst, wenn du den Auftrag erfüllst.
- Hast du die Voraussetzung erreicht oder mehr als diese, so kannst du diesen Auftrag erfüllen. Und zwar immer vor oder nach deiner regulären Aktion sowie während der Wertungsphase (mehr auf den Seiten 13 und 14).
Du bekommst dann in diesem Moment 1-mal den kompletten Bonus. Kannst du Teile des Bonus nicht nutzen, verfallen diese.
- Erfüllte Aufträge legst du verdeckt auf den Stapel zu deinen bereits „verbrauchten“ Aktionskarten (links unten neben deinem Spielertableau).



Hinweis: Die Erklärung der einzelnen Voraussetzungen findest du bei den jeweiligen Modulen im Beiblatt.

Hinweis: Du kannst Aufträge so lange unerfüllt bei dir liegen lassen, wie es dir beliebt. Manche Aufträge bringen zu einem späteren Zeitpunkt mehr ein.

DAS STARTSPIELERPLÄTTCHEN

Wenn du an der Reihe bist, kannst du dir immer auch das Startspielerplättchen anstatt 1 Aktionskarte nehmen. Dieses legst du offen vor dir aus.

Dadurch wirst du am Rundenende (nachdem jeder Spieler 3-mal an der Reihe war) neuer Startspieler. Dies bedeutet, dass du in der **Wertungsphase** (siehe auf den Seiten 13 und 14) bereits **neuer Startspieler** bist.

Nimmt sich ein Spieler das Startspielerplättchen, so werden immer Boni ausgeschüttet. Diese Boni sind auf dem Plättchen abgebildet.



Startspielerplättchen



Startspielerfigur

Beispiel:

1 Du nimmst das Startspielerplättchen und bekommst **2 Münzen** aus dem Vorrat. Der **Spieler links von dir** bekommt leider nichts. Der **3. Spieler** im Uhrzeigersinn bekommt einen **0er-Waggon**.

Der 4. Spieler bekommt entweder einen 0er-Waggon oder eine Aufwertung zu einem 1er-Waggon. Er entscheidet sich für eine **Aufwertung zu einem 1er-Waggon**.



Hinweis: Auch der aktuelle Startspieler kann sich das Startspielerplättchen nehmen, um in der nächsten Runde Startspieler zu bleiben.

Wichtig: Nachdem du deinen Bonus genommen hast, musst du die erste Aktionskarte in Leserichtung (die Karte ganz links in der aktuell obersten Reihe) entfernen und aus dem Spiel nehmen.

2 Du entfernst die erste Aktionskarte von links aus der aktuell obersten Reihe.



Hinweis: Dabei kann es zu einer Kettenreaktion kommen und die ganze Reihe abgeräumt werden, siehe „Eine Reihe abräumen“ auf Seite 5.

DIE SPIELENDKARTEN - Punkte bringen sie erst am Ende.

Jeder von euch hat bereits beim Spielaufbau 1 Spielendkarte erhalten. Außerdem liegen immer 4 offene Spielendkarten aus.



- Die Spielendekarten bekommst du entweder, indem du **4 Münzen** aus gibst (mehr dazu siehe Seite 12) und/oder durch einige Aktionskarten in der Auslage.
- Nimmst du eine Spielendekarte, so erhältst du sofort die auf der Karte abgebildete Aktion. Nachdem du diese Aktion ausgeführt hast, legst du die Karte verdeckt zu deinen Spielendekarten.
- Hast du eine oder mehrere Spielendekarten erworben, ergänzt du die Auslage wieder auf 4 Spielendekarten, aber erst, wenn **dein Spielzug zu Ende** ist.



Achtung: Es gibt in jedem bisherigen Modul Karten, die dir Spielendekarten geben. Immer, wenn du diese Aktionskarte wählst, nimmst du dir 1 Spielendekarte deiner Wahl aus der offenen Auslage. Du kannst zusätzlich ganz normal für je 4 Münzen Spielendekarten nehmen. Auch hier gilt: nachgelegt wird erst, wenn du deinen Spielzug beendet hast.

Nach der letzten Wertungsphase am Spielende gibt es Punkte für deine Spielendekarten. Lies dazu später im Abschnitt „Spielende“ auf Seite 15 mehr.

„SONDERKARTEN“

Es gibt 2 Arten von „Sonderkarten“: die 4 Postwaggons, die ihr am Anfang erhalten habt, sowie die Lokomotivenplättchen, die ihr zu Spielbeginn bereitgelegt habt. Beide „Sonderkarten“ bauen sich mehr oder weniger „automatisch“ in eure Züge ein. Wie dies funktioniert, erklären wir euch im Folgenden:

DER POSTWAGGON - 6. Karte jedes Zugs.

Sobald du in deinem oberen oder unteren Zug den **5. Waggon** legst, musst du 1 deiner Postwaggons als **6. Waggon** (6. Karte) legen. Du hast die Wahl aus allen von dir noch nicht verwendeten Postwaggons. Du kannst also im Spiel genau 2 deiner Postwaggons legen, einen in deinen oberen und einen in deinen unteren Zug.



Achtung: Einen Postwaggon kannst du **nicht** aufwerten. Er bringt dir in der Wertungsphase keine Punkte.

Beispiel:

1 Du legst deine **5. Karte** an deinen unteren Zug an.



2 Du musst einen deiner Postwaggons als **6. Karte** an deinen unteren Zug anlegen.



Du erhältst den auf dem Postwaggon abgebildeten Bonus.

3 Du hast dich für diesen Postwaggon entschieden.



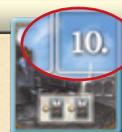
Du ziehst deine Lokomotive um 2 Städte weiter nach links.



Hinweis: Wählst du die beiden Aufwertungen zu einem 1er-Waggon, kannst du diese auch auf beide Züge aufteilen.

DAS LOKOMOTIVENPLÄTTCHEN - 10. „Karte“ jedes Zugs.

Wenn du in deinem oberen **oder** in deinem unteren Zug den **9. Waggon** legst, dann musst du das oberste der ausliegenden Lokomotivenplättchen (als **10. „Karte“**) an diesen Zug anlegen.



Beispiel:

1 Du legst deine **9. Karte** an deinen Zug an.



2 Du legst sofort das oberste Lokomotivenplättchen als 10. „Karte“ an deinen Zug an.



Jedes Lokomotivenplättchen hat 1 oder 2 Aufwertungen nach Wahl abgebildet. Je nach Lokomotivenplättchen darfst du sofort 1 oder 2 Waggons in deinen Zügen aufwerten.

Zur Erinnerung: Im 4-Personenspiel zeigen die ersten 4 Lokomotivenplättchen 2 Aufwertungen und die nächsten 4 Lokomotivenplättchen 1 Aufwertung eines Waggons eurer Wahl.

Im 2-Personenspiel kommen nur die ersten 4 Lokomotivenplättchen mit jeweils 2 Aufwertungen ins Spiel.

3 Du darfst 2 Waggons deiner Wahl aufwerten.



Du wertest die beiden rot umrandeten Waggons auf. Im oberen Zug wertest du einen 4er-Waggon zu einem 7er-Waggon und im unteren Zug einen 7er-Waggon zu einem 12er-Waggon auf.



In jeder Wertungsphase erhältst du für jedes Lokomotivenplättchen die abgebildeten Punkte, **aber nur, wenn sich auf dem jeweiligen Lokomotivenplättchen ein Schaffner befindet.** Die Wertungsphase ist auf den Seiten 13 und 14 beschrieben.



Hat ein Zug ein Lokomotivenplättchen, so ist dieser Zug in der Länge abgeschlossen, das heißt, du kannst dann keine weiteren Waggons nach rechts anlegen.

Hinweis: Natürlich kannst du innerhalb des Zugs noch weitere Aufwertungen durchführen.

KONSTANTINOPEL – Der Schaffner erreicht ein Lokomotivenplättchen.

Betritt ein Schaffner ein Lokomotivenplättchen, symbolisiert dies, dass dein Zug nun bis nach Konstantinopel fährt. Ein echter „Orient Express“ ist geschaffen. Bist du früh genug dran, winken hier reichlich Extrapunkte.



Lokomotivenplättchen Konstantinopelplättchen

Das Konstantinopelplättchen habt ihr zu Spielbeginn neben die Lokomotivenplättchen gelegt. Beide hängen eng miteinander zusammen.

Die ersten 3 Schaffner, die das **Lokomotivenplättchen** erreichen, bekommen zusätzliche Punkte. Um zu markieren, wie viele Schaffner bereits das Lokomotivenplättchen erreicht haben, habt ihr **Konstantinopel** ausliegen.

Bist du der **1. Spieler**, dessen Schaffner ein Lokomotivenplättchen erreicht hat, stellst du 1 deiner Quader auf „1.“ nach Konstantinopel und erhältst sofort **20 Punkte**.

Der **2. Spieler**, der einen seiner Schaffner auf das Lokomotivenplättchen zieht, stellt 1 seiner Quader auf „2.“ und erhält sofort **10 Punkte**.

Der **3. Spieler** erhält noch **5 Punkte**, wenn einer seiner Schaffner das Lokomotivenplättchen erreicht. Er stellt 1 seiner Quader (auf „3.“) nach Konstantinopel.



Achtung: Ein Spieler kann auch mehrmals Punkte über Konstantinopel erhalten, wenn er sowohl als 1. Spieler als auch als 2. oder 3. Spieler mit jeweils einem Schaffner seine Lokomotivenplättchen erreicht hat. In so einem Fall stellt der Spieler 2 Quader nach Konstantinopel.

DIE MÜNZEN – zusätzliche Aktionen, während du an der Reihe bist.

Jeder von euch hat auf seinem Spielertableau eine Ablage für 12 Münzen.

Jeder beginnt das Spiel mit 1 Münze.

Weitere Münzen kannst du durch viele Karten bekommen, zum Beispiel über Aktionskarten in den verschiedenen Modulen.



Ist ein Münzsymbold abgebildet, so nimmst du dir so viele Münzen wie abgebildet aus dem Vorrat und legst sie auf deinem Spielertableau ab.



SO LEGST DU MÜNZEN

Neue Münzen musst du immer auf das erste freie Feld deines Spielertableaus (möglichst weit links und möglichst weit unten) legen.

Du musst also zuerst die komplette Spalte 1 belegen, bevor du 1 Münze in die Spalte 2 legen darfst.

Beispiel:

Du hast vorher schon 3 Münzen auf deinem Spielertableau liegen.

Du bekommst 3 Münzen und legst sie auf dein Spielertableau.

Du belegst zuerst die beiden freien Felder in Spalte 1 und dann das erste freie Feld in Spalte 2.



Wichtig: Bekommst du mehrere Münzen, so musst du die Münzen **alle auf 1-mal** auf dein Spielertableau legen.

Achtung: Was passiert, wenn du mehr Münzen bekommst als Platz ist?

Hast du nicht genug Platz für alle Münzen, die du bekommst, so musst du zunächst Platz schaffen und Münzen ausgeben. Wie das geht, erfährst du im nächsten Abschnitt. Wenn du Platz geschaffen hast, kannst du die Münzen wie beschrieben auf dein Spielertableau legen.

WIE GIBST DU MÜNZEN AUS UND WAS BRINGEN SIE?

- Du darfst Münzen immer dann ausgeben, wenn du während einer Runde an der **Reihe** bist. Dabei darfst du Münzen vor und/oder nach dem Nehmen deiner Aktionskarte ausgeben. Zusätzlich darfst du Münzen auch während der Wertungsphase (Seiten 13 und 14) ausgeben.
- Münzen geben dir zusätzliche Aktionen während des Spiels. Um diese Aktionen auszuführen, legst du eine Münze nach Wahl von deinem Spielertableau in den Vorrat zurück und führst die Aktion aus, die zu der Spalte gehört. Dabei stehen dir diese Funktionen zur Verfügung:
 - ⊗ **Spalte 1** (5 mögliche Münzen): Nimm dir einen 0er-Waggon.
 - ⊗ **Spalte 2** (5 mögliche Münzen): Bewege deine Lokomotive auf deiner Strecke um 1 Stadt weiter **oder** bewege 1 deiner Schaffner um 1 Waggon weiter.
 - ⊗ **Spalte 3** (2 mögliche Münzen): Führe eine Aufwertung um 1 Stufe eines Waggons deiner Wahl durch.
- ⊗ Für **4 Münzen** kannst du **1 Spielendekarte** aus der offenen Auslage nehmen (Seiten 9 und 10). Diese Münzen können aus unterschiedlichen Spalten kommen.
- ⊗ Für je **1 Münze** aus einer Spalte deiner Wahl kannst du dir **1 Punkt** nehmen.
- Du darfst so viele Münzen ausgeben, wie du willst, solange du an der Reihe bist. Dementsprechend darfst du auch alle Möglichkeiten mehrmals nutzen, falls du genügend Münzen dafür hast.
- Du kannst eine Münze nur für die Aktion der jeweiligen Spalte, für Spielendekarten oder für Punkte ausgeben. Nicht jedoch für eine Aktion aus einer anderen Spalte.



RUNDENENDE

WANN IST EINE RUNDE ZU ENDE?

Eine Runde ist zu Ende, wenn jeder von euch **3-mal an der Reihe** war, also 3 Aktionskarten bzw. das Startspielerplättchen genommen hat. Nachdem der letzte Spieler in der Runde seine 3. Aktionskarte genommen hat, räumt ihr die restlichen Karten ab (siehe auch Seite 5). Die Runde endet also, wenn keine Aktionskarten mehr in der Auslage liegen.

NEUER STARTSPIELER

Nun überprüfst du, ob einer von euch das Startspielerplättchen aus der Auslage genommen hat.

Ist dies der Fall, nimmt sich der neue Startspieler die Startspielerfigur vom vorherigen Startspieler oder behält sie, wenn der Startspieler gleich bleibt. Anschließend legt er das Startspielerplättchen für die nächste Runde zurück in die Auslage.



Startspielerplättchen



Startspielerfigur

Hat keiner von euch das Startspielerplättchen aus der Auslage genommen, so behält der aktuelle Startspieler die Startspielerfigur und bleibt auch in der kommenden Runde der Startspieler.

Achtung: Nimmt **kein Spieler** das Startspielerplättchen, so schüttet ihr auch **keine Boni** dafür aus (Seite 9).

NEUE RUNDE

NACH DER 1. RUNDE DES AKTUELLEN STAPELS

- Habt ihr erst eine Runde mit dem Stapel „1“, „2“ oder „3“ gespielt, so legt ihr erneut **18 Aktionskarten** des aktuellen Stapels in die Auslage. Diese bilden die Auslage für die 2. Runde.
- Ihr habt nun noch **4 Aktionskarten** dieses Stapels übrig. Diese nehmt ihr aus dem Spiel, ihr benötigt sie für das restliche Spiel nicht mehr.
- Der Startspieler beginnt die neue Runde. Diese verläuft genauso wie die 1. Runde.

NACH DER 2. RUNDE DES AKTUELLEN STAPELS

- Habt ihr bereits die 2. Runde mit dem Stapel „1“, „2“ oder „3“ gespielt (dies erkennt ihr u.a. daran, dass ihr keine verdeckten Karten dieses Stapels mehr habt), folgt nun die **Wertungsphase** (siehe nächstes Kapitel).
- Nach der Wertungsphase beginnt eine **neue Runde** mit einem neuen Stapel. Ihr legt die 18 Aktionskarten des neuen Stapels in die Auslage. Der Startspieler beginnt die neue Runde.
Hinweis: Der Unterschied zwischen den Stapeln besteht hauptsächlich darin, dass die Karten tendenziell stärker werden.
- Habt ihr bereits die Wertungsphase nach Stapel „3“ durchgeführt, so folgt das Spielende und die Schlusswertung. Lest dazu mehr auf Seite 15.

WERTUNGSPHASE - Immer am Ende der Stapel „1“, „2“ und „3“.

In der Wertungsphase bekommt ihr zunächst Boni für eure Strecke und anschließend Punkte für eure Züge. Beginnend beim (neuen) Startspieler führt jeder von euch die folgenden beiden Schritte nacheinander aus.

1. BONI FÜR DEINE STRECKE NEHMEN

- Für jede Bonusstadt (mit  gekennzeichnet), auf der deine Lokomotive steht oder über die sie bereits gezogen ist, bekommst du nun die Boni.

Zur Erinnerung: Die Boni sind immer in einem Aktionsrahmen (ebenfalls mit  gekennzeichnet) abgebildet. Die erste Bonusstadt (2 Münzen) befindet sich bereits auf deinem Spielertableau.

- Du hast die freie Wahl, in welcher Reihenfolge du die erreichten Bonusstädte auf deiner Strecke nutzt.

Achtung: Du musst alle **Boni einer Bonusstadt** komplett abhandeln, bevor du die Boni einer weiteren Bonusstadt nimmst. **Komplett abhandeln** heißt hier, dass du die einzelnen Boni ganz oder teilweise ausführst. Führst du einen Bonus nicht aus, kannst du diesen **in dieser Wertungsphase nicht** mehr nehmen.

- Du kannst jede erreichte Bonusstadt nur **1-mal pro Wertungsphase** nutzen.

Achtung: Bewegst du deine Lokomotive während der Wertungsphase auf deiner Strecke weiter und wird sie dabei auf oder über eine Bonusstadt gezogen, so wird diese aktiviert. Du erhältst die Boni für diese Bonusstadt bereits in der aktuellen Wertungsphase.

Beispiel:

- 1** Du hast diese 2 Streckenkarten an deiner Strecke liegen. Die **rot** umrandeten Bonusstädte kommen in die Wertung, da deine Lokomotive diese angefahren hat. Du nimmst dir nun die **blau** umrandeten Boni aus den Bonusstädten. Die Bonusstadt deiner letzten Streckenkarte (links) hat deine Lokomotive noch nicht erreicht, d.h., hier bekommst **du** jetzt noch keinen Bonus.



2



a.) **Du** nimmst dir **einen 0er-Waggon** und legst diesen an deinen oberen Zug an. Danach ziehst du deine **Lokomotive um 2 Felder weiter**. **Du** ziehst über eine Punktstadt und nimmst dir die 3 Punkte. Zusätzlich aktivierst **du** eine weitere Bonusstadt. Den Bonus bekommst du bereits in dieser Wertungsphase.



b.) **Du** nimmst dir 2 Münzen und legst sie auf dein Spielertableau.



c.) **Du** gibst 1 Münze von deinem Spielertableau für 1 weiteren **0er-Waggon** aus und legst diesen an deinen oberen Zug an.

d.) Dadurch kannst du nun deinen letzten Bonus komplett ausführen. Du ziehst deinen oberen Schaffner um 2 Waggon weiter nach rechts.



Achtung: **Du** hättest die Reihenfolge der einzelnen Bonusstädte (a., b. und d.) auch anders wählen können.

Achtung:

- Du darfst, vor und während du Boni in der Wertungsphase erhältst, Aufträge erfüllen und/oder Münzen ausgeben. Erst nachdem du alles erledigt hast, erhältst du die Punkte.
- Aufträge erfüllen und/oder Münzen ausgeben darfst du immer, wenn du an der Reihe bist, auch dann, wenn du weder Boni noch Punkte erhältst.

2. PUNKTE FÜR DEINE ZÜGE NEHMEN

- Jeder deiner Waggon (außer deiner Postwaggon) und die Lokomotivenplättchen können dir Punkte einbringen.
- Grundsätzlich kommen alle Waggon zur Wertung, **über die ein Schaffner bereits gezogen ist oder auf denen sich gerade ein Schaffner befindet**. Alle Waggon (und das Lokomotivenplättchen) rechts neben den Schaffnern kommen nicht zur Wertung.
- Ein Waggon bringt immer so viele Punkte, wie seine Zahl angibt. Ein 0er-Waggon also 0 Punkte, ein 1er-Waggon 1 Punkt usw. Das Lokomotivenplättchen bringt ebenfalls so viele Punkte ein, wie seine Zahl angibt.
- Du zählst also die Summe der gewerteten Waggon und des Lokomotivenplättchens zusammen und erhältst dementsprechend Punkte.
Hinweis: Selbstverständlich wertest du beide Züge.

Alle **rot** umrandeten Waggon kommen in die Wertung, da dort der Schaffner bereits war oder gerade ist.



Waggon

Lokomotivenplättchen

Da die Wertung für beide Züge genau gleich abläuft, geben wir euch hier nur ein Beispiel für den oberen Zug.

Beispiel:

Alle **rot** umrandeten Waggon kommen in die Wertung. Die 0er-Waggon (5. und 7. Karte) bringen **dir** 0 Punkte ein. Der Postwaggon (6. Karte) bringt **dir** keine Punkte ein.



Du bekommst also für deinen oberen Zug $12+4+1+1=18$ Punkte. Danach wertest **du** noch deinen unteren Zug.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der 3. Wertungsphase, also nachdem ihr 6 Runden gespielt habt. Nicht erfüllte Aufträge, die noch bei dir liegen, kommen nun aus dem Spiel, sie bringen dir leider nichts mehr.

Abschließend folgt eine **Schlusswertung**:

- Für jede **Münze**, die sich noch auf deinem Spielertableau befindet, nimmst du dir **1 Punkt**.
- Jetzt bekommst du noch Punkte für die **Spielendekarten**.



Dafür musst du zunächst deinen Stapel mit den während des Spiels genommenen Aktionskarten und den Spielendekarten sortieren. Nicht alle deine Karten bringen noch Punkte ein.

Zur Erinnerung: Der Stapel mit den Aktionskarten befindet sich links neben deinem Spielertableau, der mit den Spielendekarten verdeckt vor dir.



Für die Abrechnung benötigst du **alle Spielendekarten** sowie die **Basis-Aktionskarten** (mit einem X gekennzeichnet). Alle übrigen Karten kommen nun aus dem Spiel. Diese bringen dir nichts mehr ein.



WIE GEBEN SPIELLENDEKARTEN PUNKTE?

Auf den Spielendekarten findest du jeweils eine Aktionskarte und eine Punktzahl abgebildet. Nun zählst du zuerst die **Anzahl aller Aktionskarten einer Art** (Lok, Schaffner oder Waggon) zusammen. Dann zählst du die **Punkte** auf den zugehörigen Spielendekarten zusammen. Schließlich **multiplizierst** du die beiden Ergebnisse und erhältst dementsprechend Punkte. Dies machst du für alle 3 unterschiedlichen Spielendekarten separat.



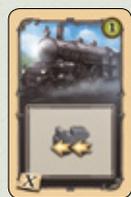
Achtung: Wie oft ein Symbol auf einer Karte abgebildet ist, spielt hier keine Rolle. Es geht nur um die Kartenanzahl.

Beispiel:

Du hast während des Spiels folgende Aktionskarten genommen:



3 Waggon-Aktionskarten



1 Lok-Aktionskarte



1 Schaffner-Aktionskarte

Alle anderen Aktionskarten, die **du** während des Spiels genommen hast, geben keine Punkte.

Du hast während des Spiels folgende Spielendekarten genommen:



2 Spielendekarten für die Waggonen
(2 Punkte und 2 Punkte)



1 Spielendekarte für die Lok (3 Punkte)

Du erhältst also folgende Punkte:

$$3 \left(\text{Waggonen} \right) \times 4 \left(\text{2} + \text{2} \right) = 3 \times 4 = 12 \text{ Punkte}$$

$$1 \left(\text{Lok} \right) \times 3 \left(\text{3} \right) = 1 \times 3 = 3 \text{ Punkte}$$

Für deine Schaffnerkarte bekommst du keine Punkte, da dir eine passende Spielendekarte fehlt.
Insgesamt bekommst **du** also **15 Punkte**.

WER GEWINNT?

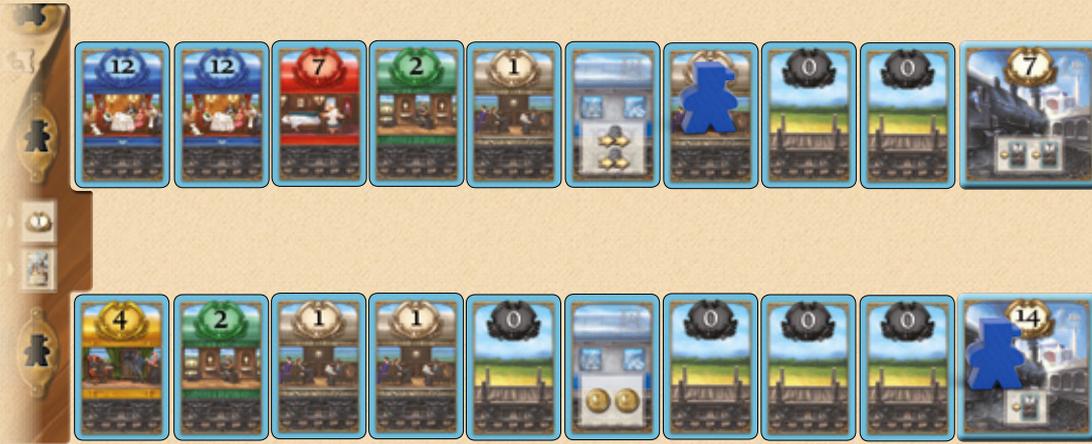
Gewonnen hat derjenige Spieler, der am meisten Punkte hat.

GLEICHSTAND

Gibt es einen Gleichstand, gewinnen alle beteiligten Spieler.

EIN FERTIGER ZUG

Am Spielende kann euer Zug beispielsweise so aussehen:



Wir wollen euch hier nicht abschrecken. Denkt euch nichts, wenn ihr das nicht in eurer ersten Partie erreicht. Ihr habt dann vielleicht eine andere Strategie gewählt. Wir wollen euch nur zeigen, wie eure Züge am Ende einer Partie aussehen könnten.

TIEFZIEHTEIL - Wie sortiert ihr es?

Hier findet ihr eine Übersicht, wie ihr das Spielmaterial am besten einsortiert. Dies macht ihr nach jedem Spiel. Besonders vor dem ersten Spiel solltet ihr erst die Spielregeln lesen, um die Bezeichnungen der Spielelemente kennenzulernen.

10. Dies ist das Fach für die Holzteile. Wir empfehlen, nach jeder Partie für jeden Spieler eine Ziptüte mit folgendem Material zu packen: 4 Postwaggons, 3 Schaffner, 1 Lokomotive, 2 0er-Waggons und 1 Münze.

9. Hier finden die Beweise und auch die „Wer ist der Mörder?“-Karten Platz.

8. Dieses Fach ist für das Startspielerplättchen und die Startspielerfigur.

7. Die Lokomotivplättchen und das Konstantinopelplättchen haben hier Platz.

6. Hier haben die Münzen (am besten in einer Ziptüte) ihren Platz.

5. Die verschiedenen Waggonkarten (0/1, 2/4, 7/12) kommen sortiert in diese 3 Fächer.

1. Der Sortierstreifen, der hierhin kommt, hilft euch dabei die Karten einzusortieren.

2. Jedes Modul hat sein eigenes Fach. 2 Fächer bleiben erst einmal leer.

3. Die Spielendekarten kommen in dieses Fach. Das weitere Fach bleibt erst einmal leer.

4. Diese 3 Kartenfächer sind für die Basiskarten (gekennzeichnet mit einem X) vorgesehen. Unterteilt sie am besten in die Farben grün (1), blau (2) und rot (3).

Dieses Spiel widmet Helmut Ohley seiner Frau und besten Freundin Tata.

Regellektorat: Gregor Abraham, Gunter Frey, Willi Weber, Hanna & Alex Weiß



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



Unseren Ersatzteil-service und vieles mehr, findet ihr auf:
www.cundco.de

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Gregor und Nadja Abraham, Holger Frommer, Klaus Knechtskern, Lonny Orgler, Pablo Petras, Michael Rainer, Patrick Ruf, Thomas Ruh, Karen und Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel, Christof Tisch, Nicole Weinberger und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.