



60–90 Min.



Ab 12 Jahren



2–4 Spieler

Besonders gut
geeignet für 2 Spieler

DER TAUBERTAL- EXPRESS

WÜRFELPIONIERE

Christoph Kraus

Layout & Illustration: Starfountain Design

SPIELIDEE

Am Bahnhof Lauda und in anderen pulsierenden Zentren des Schienenverkehrs herrscht geschäftiges Treiben: Überall in der Region werden Gebäude gebaut und Waggon beladen. Mächtige Dampflok bringen die Reisenden nach Nah und Fern. Da stehen Lokführer, Bahnhofsvorsteher, Baumeister

und Lageristen unter Volldampf. Nur mit zielsicherer Planung wird es den Spielern gelingen, den Einfluss der Würfel geschickt zu nutzen. Wer avanciert nach sieben Durchgängen zum Pionier der Schiene? Findet es heraus!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan und
1 Würfel



4 Spielertableaus



68 Aktionssteine
(je 12 weiß, gelb, blau, lila
sowie 20 schwarz)



4 Würfel



4 Siegpunktplättchen



4 Siegpunktmarker



4 Pioniermarker



48 Münzen
(32 Silbermünzen,
16 Goldmünzen)



24 Aktionsplättchen



66 Bahnhofsgebäude
(36 hellviolett, 30 dunkelviolett)



12 Wagenhallen
(Arbeiter- oder Passagierwaggon)



12 Wagenhallen
(Güterwaggon)



24 Arbeiter
und 12 Passagiere



64 Transportgüter



48 Gütergebäude
(je 12 Weiden, Getreidespeicher,
Fabriken, Weingüter)



50 Fahrkarten



4 Schaffnermützen
(1 große rote, 3 kleine blaue)



2 Kurzregeln



4 Holz-Dampflok



4 Führerstände



4 Kohlewaggons



12 Passagierwaggons



12 Arbeiterwaggons



12 Güterwaggons



Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Stanzbögen herausgelöst.
Die acht zusätzlichen schwarzen Aktionssteine werden den übrigen zwölf des Grundspiels beigelegt.

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet. Die Würfel werden wie gezeigt darüber gelegt und überdeckt somit die bisher sichtbaren Felder.
- Die Aktionssteine werden – für alle Spieler gut erreichbar – getrennt voneinander neben dem Plan bereitgelegt.
- Auch die Münzen, Passagiere, Arbeiter und Siegpunktplättchen werden griffbereit ausgelegt.
- Die Transportgüter (Wein, Getreide, Schaf, Werkzeug) kommen auf die zugehörigen Felder auf dem Spielplan.
- Je Spieler werden drei Aktionsplättchen mit der Rückseite nach oben bereitgelegt. Die übrigen Aktionsplättchen werden nicht benötigt und verbleiben in der Schachtel.
- Die Gütergebäude werden gemischt und offen auf dem Plan verteilt (bei 2 Spielern: 8 Gebäude, bei 3 Spielern: 10, bei 4 Spielern: 12). Die übrigen Plättchen kommen in mehreren Stapeln verdeckt neben den Spielplan.
- Alle Wagenhallen werden mit der farbigen Seite nach oben in gleichmäßigen Stapeln auf die zugehörigen Felder gelegt.
- Die hellvioletten Bahnhofsgebäude werden gemischt. Zufällig wird jeweils ein Plättchen mit beliebiger Seite nach oben auf den entsprechenden Feldern platziert. Die übrigen hellvioletten Bahnhofsgebäude kommen in mehreren Stapeln neben den Spielplan.
- Von jedem dunkelvioletten Bahnhofsgebäude wird jeweils ein Plättchen weniger ausgelegt als Spieler teilnehmen (Beispiel: bei 3 Spielern 2 Polizeiposten, 2 Kantinen, etc.). Die übrigen dunkelvioletten Bahnhofsgebäude werden für diese Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.
- Alle 50 Fahrkarten werden gemischt. Unter jedes der sieben Felder auf der linken Seite des Spielplans wird verdeckt eine Fahrkarte mehr geschoben, als Spieler teilnehmen. Beispiel: Beim Spiel zu dritt kommen unter jedes Feld vier Karten.
- Vier weitere Fahrkarten werden offen auf dem Spielplan ausgelegt.
- Die übrig gebliebenen Karten bilden den Nachziehstapel.
- Die Schaffnermützen werden bereitgelegt. Die beiden Kurzregeln können bei Bedarf herumgereicht werden.



BEISPIEL FÜR DEN SPIELAUFBAU MIT DREI SPIELERN

18 Kohlewaggon 15 Siegpunkte

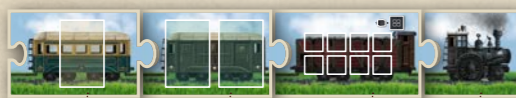
JEDER SPIELER ERHÄLT:

- 14 ein Tableau und eine Holz-Dampflokomotive in einer beliebigen Farbe, die er auf dem Bahnhof Lauda platziert.
- 15 einen farblich passenden Siegpunktmarker. Die Marker kommen auf das Feld „0“ der Siegpunktleiste auf dem Spielplan.
- 16 einen Pioniermarker. Wer zuletzt Zug gefahren ist, legt seinen Pioniermarker auf das Startfeld der Pionierleiste. Er wird nachfolgend als „Startspieler“ bezeichnet. Im Uhrzeigersinn stapeln die anderen Spieler (also der „zweite Spieler“, „dritte Spieler“, etc.) ihre Marker jeweils **darunter**.

Pionierleiste:



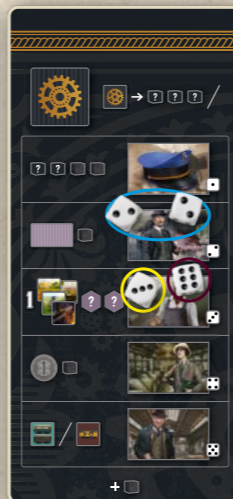
- 17 Nun setzt jeder Spieler seinen Zug zusammen. Er besteht zu Spielbeginn aus den folgenden Bestandteilen:



- 18 Die übrigen Zugteile werden griffbereit beiseite gelegt.
- 19 Jeder Spieler erhält eine Silbermünze aus dem Vorrat. Der zweite Spieler erhält – als Ausgleich, dass er später an der Reihe ist – zusätzlich einen schwarzen Aktionsstein und legt ihn auf den Kohlewagen. Der dritte und vierte Spieler erhalten sogar zwei bzw. drei Aktionssteine.
- 20 Der Spieler, der links vom Startspieler sitzt, würfelt mit allen vier Würfeln und verteilt sie gemäß der Augenzahlen auf die entsprechenden Bereiche der Würfeltafel. Befinden sich in einem Bereich drei oder vier Würfel, wird eine Silbermünze vom Vorrat dorthin platziert. In einem Bereich kann immer nur eine Münze liegen.

Dabei gilt: Würfel mit der Augenzahl 3 kommen in einen beliebigen bereits belegten Bereich. Im sehr seltenen Fall, dass vier Mal eine 3 gewürfelt wird, kann dieser Bereich frei gewählt werden.

Beispiel:



SPIELZIEL

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELABLAUF

DAS SPIEL LÄUFT ÜBER GENAU 7 DURCHGÄNGE À 3 RUNDEN:

1 ERSTER DURCHGANG

- ✦ Fahrkarte ziehen
- ✦ Aktionsplättchen nehmen
- ✦ Arbeiter anheuern
- ✦ Erste Runde
- ✦ Zweite Runde
- ✦ Dritte Runde

2 ZWEITER DURCHGANG

- ✦ Fahrkarte ziehen
- ✦ Aktionsplättchen nehmen
- ✦ Arbeiter anheuern
- ✦ Erste Runde
- ✦ Zweite Runde
- ✦ Dritte Runde

3 DRITTER DURCHGANG

↓ ...

7 SIEBTER DURCHGANG

8 SCHLUSSWERTUNG

Zu Beginn eines Durchgangs wird ermittelt, in welcher Reihenfolge die Spieler an der Reihe sind. Wer auf der Pionierleiste am weitesten vorne bzw. oben liegt, ist der Startspieler und erhält die rote Schaffnermütze. Die nachfolgenden Spieler (also diejenigen, deren Marker sich weiter hinten bzw. unten befinden) erhalten die Schaffnermützen „2.“ / „3.“ / „4.“. Die ermittelte Reihenfolge gilt unverändert für den gesamten Durchgang.



FAHRKARTE ZIEHEN

Alle Fahrkarten des jeweiligen Durchgangs – also diejenigen, die verdeckt links unter dem Spielplan liegen – werden vom Startspieler auf die Hand genommen.

Er überlegt, welchen Passagier er befördern möchte und legt die entsprechende Karte **unter** seinen Passagierwagen. Die übriggebliebenen Karten gibt er dann an den zweiten Spieler weiter. So entscheidet sich jeder Spieler nacheinander für eine Fahrkarte und legt sie unter seinen Passagierwagen.

Hinweis: Steht man mit seiner Dampflokomotive bereits im Startbahnhof (siehe unten), wird sofort ein Passagier auf den Passagierwagen gelegt. Je nachdem, ob der Fahrgast ein Mann oder eine Frau ist, kommt das Plättchen mit der passenden Seite nach oben auf den Wagen.

Mit der übrig gebliebenen Fahrkarte wird der Ablagestapel begonnen.



NAME DES PASSAGIERS

Startbahnhof

Zielbahnhof

Belohnung für die Beförderung (Siegpunkte, Aktionssteine, Münzen)

Am Zielbahnhof hat der Zug einen längeren Aufenthalt und es dürfen dort Güter verkauft werden.

Am Zielbahnhof können keine Güter verkauft werden.

Ohne Plättchen:
Der Passagier ist noch nicht zugestiegen.

Mit Plättchen:
Der Passagier ist bereits zugestiegen.

Jeder Spieler hat zu Spielbeginn lediglich Platz für eine Fahrkarte. Somit kann er nur einen Passagier befördern.

Sobald der Spieler im Spielverlauf eine neue Fahrkarte zieht, für die er keinen freien Platz hat, muss er eine Fahrkarte von seinem Zug entfernen (ggf. mit Passagierplättchen) und durch die soeben gezogene Fahrkarte ersetzen. Als Strafe verliert er drei Siegpunkte. Man kann maximal fünf Punkte ins Minus kommen.



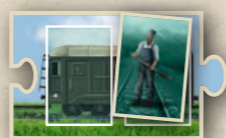
AKTIONSPLÄTTCHEN NEHMEN

Die Aktionsplättchen (zur Erinnerung: 3 je Spieler) werden mit der Rückseite nach oben auf dem Ablagefeld der Würfeltafel gestapelt. Die Anzahl der dort liegenden Plättchen zeigt an, wie oft die Spieler während eines Durchgangs noch an der Reihe sind. Die Vorderseite der Plättchen hat keine Bedeutung.



ARBEITER ANHEUERN

Als Nächstes **kann** jeder Spieler so viele Arbeiter anheuern, wie Platz auf den Arbeiterwaggonen ist (zu Spielbeginn also maximal zwei). Werden Arbeiter angeheuert, werden diese von der Auslage genommen und auf dem Arbeiterwagon mit der farbigen Seite nach oben platziert. Sie können später eingesetzt werden, um Transportgüter von einem Gütergebäude auf einen Güterwagon zu verladen, und müssen am Ende des Durchgangs mit je einer Silbermünze entlohnt werden. **Hinweis:** Bei der ersten Partie empfiehlt es sich, im ersten Durchgang noch keine Arbeiter anzuheuern, um sich zunächst mit dem Spielablauf vertraut zu machen.



RUNDENABLAUF

Wer an der Reihe ist (also zuerst der Startspieler, dann der 2./3./4. Spieler, dann wieder der Startspieler, etc.), nimmt das obere Aktionsplättchen von der Würfeltafel und legt es auf den Führerstand seines Zugs. Jetzt entscheidet sich der Spieler für

eine Aktion auf der Würfeltafel. Es stehen ausschließlich Aktionen aus den Bereichen zur Verfügung, die mit einem oder mehreren Würfeln belegt sind. Die Aktionen sind:



Lokführer:
Erhalte 2 beliebige Aktionssteine (AS)
+ 2 schwarze AS

Bahnhofsvorsteher:
Erhalte 1 hellviolette Bahnhofsgebäude
+ 1 schwarzen AS

Lagerist:
Erhalte 1 Gütergebäude
+ 2 Güterplättchen

Reisende:
Erhalte 1 Silbermünze
+ 1 schwarzen AS

Baumeister:
Erhalte 1 beliebige Wagenhalle

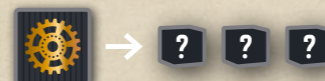
Der Spieler nimmt sich die genannten Objekte von der allgemeinen Auslage und verwendet sie wie auf den folgenden Seiten beschrieben. Können nicht alle erhaltenen Plättchen sofort auf dem Tableau platziert werden, verbleiben die überzähligen im Vorrat. **Unabhängig von der gewählten Aktion bekommt man immer einen schwarzen Aktionsstein zusätzlich (sofern verfügbar).**



Beispiel:
Ingo wählt die Aktion „Bahnhofsvorsteher“. Er nimmt ein hellviolette Bahnhofsgebäude vom Spielplan und platziert es auf ein freies Feld des Bahnhofs Lauda auf seinem Tableau (s. Seite 8, „Gebäude platzieren“). Den schwarzen Aktionsstein legt er auf den Kohlewagon.

Entscheidet sich der Spieler für eine Aktion aus einem Bereich, in dem sich eine Münze befindet, bekommt er diese hinzu. Anschließend würfelt der Spieler mit allen Würfeln aus dem soeben „benutzten“ Bereich und legt sie den Regeln entsprechend ab. Liegen in einem Bereich drei oder vier Würfel, kommt eine Silbermünze dorthin. Eine [3] muss in einen bereits mit Würfeln belegten Bereich platziert werden. Findet ein Spieler nach einer Runde die gleiche Würfelverteilung vor, so kann er vor seinem Spielzug neu würfeln (die Münzen werden in diesem Fall abgeräumt).

Möchte oder kann der Spieler keine Würfelaktion nutzen, kann er sich stattdessen drei Aktionssteine in beliebiger Farbe vom Vorrat aussuchen und auf den Kohlewagon legen. Den schwarzen „Bonusstein“ gibt es ebenfalls dazu (sofern verfügbar).



Auf dem Kohlewagon dürfen sich max. 8 Aktionssteine befinden. Bei Platzknappheit werden überzählige zurück in den Vorrat gelegt. Im Besitz befindliche Aktionssteine oder Münzen können – ggf. auch nach einer Würfelaktion – beliebig eingesetzt werden für die Bewegung der Lok, zum Bau von Gebäuden, etc. Der Spieler kann jederzeit seinen Spielzug beenden und übrig gebliebene Aktionssteine in die nächste Runde mitnehmen.

Hinweis: Die Kapazität des Kohlewaggonen kann durch das Bahnhofsgebäude „Wagenwerkstatt“ erweitert werden.

1 DAMPFLOK BEWEGEN



Um die eigene Dampflok auf dem Tableau in eine andere Stadt zu bewegen, können sowohl schwarze als auch farbige Aktionssteine eingesetzt werden. Man darf nicht auf freier Strecke stehen bleiben. Der Spieler muss seinen Spielzug immer in einer Stadt beenden.

Beispiel: Stefans Dampflok befindet sich in Frankfurt. Er legt zwei beliebigfarbige Aktionssteine (z.B. einen schwarzen und einen gelben) in den Vorrat zurück und bewegt seine Dampflok über Miltenberg nach Wertheim.

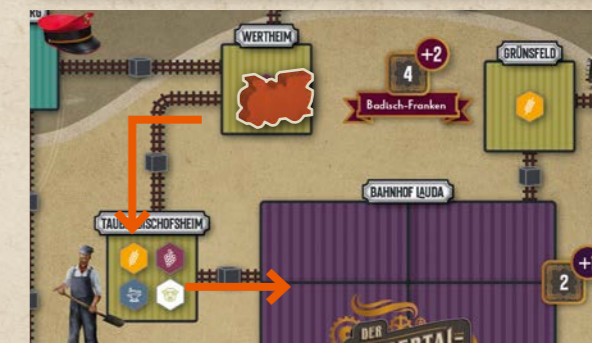


Immer dann, wenn sich ein Spieler mit seiner Dampflok in einer Stadt befindet, in der ein Passagier zusteigen möchte, wird das Passagierplättchen auf den Wagon gelegt.

Erreicht der Spieler den Zielbahnhof eines Passagiers, kann die Fahrkarte auf den Ablagestapel gelegt werden (das Passagierplättchen kommt in den allgemeinen Vorrat zurück) und der Spieler erhält die aufgedruckte Belohnung. Handelt es sich um Siegpunkte, rückt der Spieler auf der Siegpunktleiste um die entsprechende Punktezahl voran. Münzen und Aktionssteine werden aus dem allgemeinen Vorrat genommen.



Beispiel: In Wertheim nimmt Stefan einen Fahrgast mit. Er legt das Passagierplättchen auf seinen Passagierwagon und zeigt dadurch an, dass sich der Passagier an Bord befindet und zu seinem Zielbahnhof Lauda befördert werden möchte. Stefan setzt nun zwei weitere Aktionssteine (z.B. einen blauen und einen gelben) ein, um seine Dampflok von Wertheim über Tauberbischofsheim nach Lauda zu bewegen. Für die Beförderung erhält Stefan einen Siegpunkt und einen blauen Aktionsstein, den er nun für beliebige weitere Spielzüge einsetzen kann.



2 FAHRKARTE NEHMEN



Neben der Fahrkarte, die jeder Spieler zu Beginn eines Durchgangs erhält, können weitere Fahrkarten genommen werden, die offen auf dem Spielplan ausliegen. Befindet man sich in einer Stadt, in der ein Passagier wartet, kann der Passagier mitgenommen werden. Die entsprechende Karte wird in diesem Fall vom Spielplan genommen und unter einen freien Passagierwagon gelegt. Das Passagierplättchen kommt obendrauf. Man kann sich auch eine Fahrkarte sichern, wenn man nicht auf dem Startbahnhof eines Passagiers steht. In diesem Fall muss der entsprechende Aktionsstein entrichtet werden und die Karte kommt – jedoch ohne Passagierplättchen – unter einen freien Passagierwagon. In beiden Fällen wird danach eine neue Karte vom Nachziehstapel auf das frei gewordene Feld gelegt. Ist im Spielverlauf der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel neu gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.



3 GEBÄUDE PLATZIEREN



Gebäudeplättchen bieten dem Spieler unterschiedliche Vorteile:



Mit den **Bahnhofsgebäuden** baut der Spieler auf dem Tableau seinen Bahnhof Lauda aus und erzielt je nach Gebäude einen bestimmten Effekt. Hellviolette Gebäude erhält man entweder mit der Würfelaktion „Bahnhofsvorsteher“ oder indem man drei Aktionssteine abgibt. Dunkelviolette Gebäude können nur mit Münzen erworben werden.



Durch den Bau von **Wagenhallen** für vier Aktionssteine oder mit der Würfelaktion „Baumeister“ erweitert der Spieler seinen Zug mit zusätzlichen Waggons



Durch den Bau von **Gütergebäuden** (Weide, Fabrik, Getreidespeicher, Weingut) kann der Spieler in den entsprechenden Städten Güter (Schaf, Werkzeug, Getreide, Wein) zum Transport bereitstellen. Ein Gütergebäude kostet zwei Aktionssteine oder kann mit der Würfelaktion „Lagerist“ gebaut werden. Um ein Gebäude auf dem Tableau zu platzieren, muss sich der Spieler nicht mit seiner Dampflok in der jeweiligen Stadt befinden.



Welche farbigen Aktionssteine bzw. wie viele Münzen für welches Gebäude abgegeben, d.h. in den Vorrat zurückgelegt werden müssen, verraten die Angaben auf dem Spielplan.

Hat ein Spieler ein Gebiet (z.B. Badisch-Franken, Württembergisch-Franken, Bahnhof Lauda) vollständig mit Gebäuden belegt, erhält er dafür Siegpunkte. Hat er dies als Erster geschafft, erhält er zusätzliche Siegpunkte.

Beispiel: Belegt der Spieler Frankfurt, Heidelberg und Mosbach (= Gebiet „Rhein-Main-Neckar“) mit Gebäuden, erhält er zwei Siegpunkte. Wenn er dies vor seinen Mitspielern schafft, erhält er zusätzlich zwei Siegpunkte.

Im Folgenden wird die Funktion der einzelnen Gebäude erklärt:

BAHNHOFSGEBÄUDE

Der Bau von Bahnhofsgebäuden sichert dem Spieler bestimmte Vorteile – entweder einmalig, dauerhaft oder am Spielende. Welche Bahnhofsgebäude mit welchem Vorteil verbunden sind, wird auf der letzten Seite der Spielanleitung ausführlich beschrieben. Der Vorteil wird auch auf beiden Seiten des jeweiligen Plättchens erklärt (für „Einsteiger“ in Textform, für „Kenner“ anhand einer Grafik).

Immer dann, wenn der Spieler ein Bahnhofsgebäude baut, rückt er auf der Pionierleiste um ein Feld voran. Ist das Feld belegt, wird der Pioniermarker obendrauf gesetzt.

Sind alle Felder des Bahnhofs Lauda belegt, kann der Spieler ein bestehendes Bahnhofsgebäude überbauen, indem das neue Gebäudeplättchen darüber gelegt wird. In diesem Fall steht der frühere Vorteil ab sofort nicht mehr zur Verfügung und der Spieler rückt auf der Pionierleiste an die Spitze (d.h. auf dem letzten Feld ganz nach oben) vor.

Jedes Bahnhofsgebäude, auch ein überbautes, darf nur einmal auf dem Bahnhof Lauda vorhanden sein.



WAGENHALLEN

Platziert der Spieler eine Wagenhalle auf seinem Tableau (Farbe beachten!), wird dort ein Waggon zur Abholung bereitgestellt:



Braune Wagenhalle:
Bei Ankunft erhält der Spieler einen zusätzlichen Güterwaggon mit Platz für zwei Transportgüter.

Hinweis: Ausschließlich durch das Bahnhofsgebäude „Lagerhaus“ erhält der Spieler die Möglichkeit, einen Güterwaggon mit bis zu drei Transportgütern zu beladen.



Türkisfarbene Wagenhalle:
Bei Ankunft erhält der Spieler einen zusätzlichen Passagierwaggon oder Arbeiterwaggon.

Nach der Ankunft wird der entsprechende Waggon angekuppelt und die Wagenhalle umgedreht.



Beispiel 1)

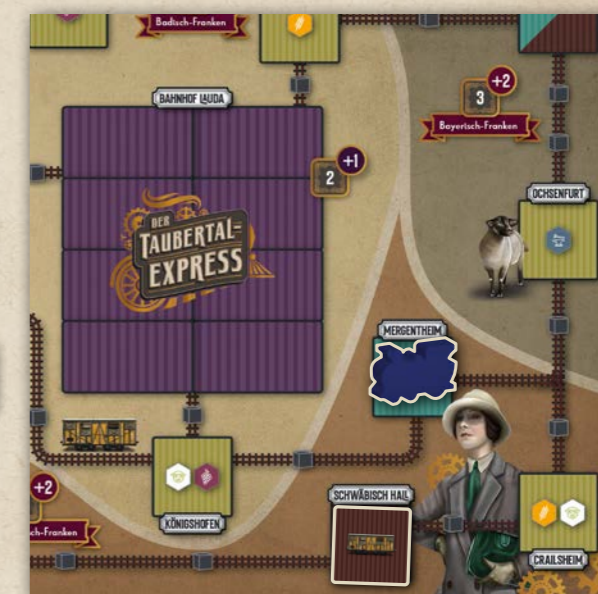


Beispiel 2)

Beispiel 1: Benno befindet sich in Mergentheim. Er gibt die entsprechenden Aktionssteine ab und platziert eine braune Wagenhalle in Schwäbisch Hall. Durch die Abgabe von zwei weiteren Aktionssteinen bewegt er seine Dampflok nach Schwäbisch Hall. Jetzt nimmt er sich den Güterwaggon von der Auslage, kuppelt ihn an seinen Zug an und dreht die Wagenhalle um.

Beispiel 2: Im weiteren Spielverlauf platziert Benno eine türkisfarbene Wagenhalle in Würzburg. Bei Ankunft entscheidet er sich für einen zusätzlichen Arbeiterwaggon. Er kuppelt ihn wie im Bild gezeigt an seinen Zug an und kann zu Beginn des nächsten Durchgangs nun bis zu vier Arbeiter anheuern.

Hinweis: Zu Spielbeginn verfügen die Spieler noch nicht über einen Güterwaggon, sodass keine Güter transportiert (und verkauft) werden können. Daher empfiehlt es sich, möglichst rasch durch den Bau einer braunen Wagenhalle einen Güterwaggon zu erwerben.



GÜTERGEBÄUDE

Platziert der Spieler auf seinem Tableau ein Gütergebäude, kann er dort im weiteren Spielverlauf Güter für den Transport bereitstellen. Die Symbole auf den Städten geben vor, welche Gütergebäude in welchen Städten platziert werden dürfen.

Beispiel: In Königshofen darf sich entweder eine Weide oder ein Weingut befinden.

Im Gegensatz zu Bahnhofsgebäuden können Wagenhallen und Gütergebäude nicht überbaut werden!



4 GÜTER BEREITSTELLEN, VERLADEN UND VERKAUFEN

GÜTER BEREITSTELLEN

Für den entsprechenden gleichfarbigen Aktionsstein kann ein Güterplättchen vom Spielplan genommen und auf das entsprechende Gütergebäude des Tableaus gelegt werden (siehe Beispiel rechts). Auf einem Gebäude kann immer nur ein Güterplättchen liegen.

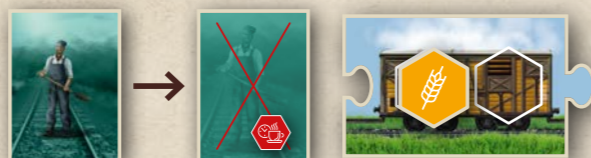
Beispiel: Carla gibt einen lilafarbenen Aktionsstein ab und platziert ein Güterplättchen „Wein“ auf dem Weingut in Königshofen. Für die Abgabe von zwei weißen Aktionssteinen platziert sie ein Güterplättchen „Schaf“ auf der Weide in Boxberg-Wölchingen und ein weiteres auf der Weide in Heilbronn.

Mit der Würfelaktion „Lagerist“ lassen sich zwei beliebige Güterplättchen direkt auf die passenden Gebäude platzieren.



GÜTER VERLADEN

Um ein Transportgut zu verladen, muss sich der Spieler in der jeweiligen Stadt befinden. Er lädt das Güterplättchen auf einen freien Platz seines Güterwaggons und dreht dann den Arbeiter auf dem Arbeiterwaggon um (er ist nun „im Feierabend“).



GÜTER VERKAUFEN

Immer dann, wenn ein Passagier zu seinem Zielbahnhof befördert wurde und der Zug dort einen längeren Aufenthalt hat (siehe Fahrkarte), können alle Güter, die sich auf den eigenen Güterwaggons befinden, verkauft werden. Der Verkauf läuft so ab:

- ✦ Für die erste Warensorte erhält man eine Silbermünze pro
- ✦ Für die zweite Warensorte – falls vorhanden – erhält man zwei Silbermünzen pro
- ✦ Für die dritte und vierte Warensorte – falls vorhanden – erhält man drei Silbermünzen pro

Dabei gilt: Zuerst muss die am häufigsten vorhandene Warensorte verkauft werden, danach die zweithäufigste, etc.

Zusätzlich gibt es zwei Siegpunkte pro

Beispiel: Franziska kommt am Zielbahnhof an und besitzt 2 × Wein, 1 × Schaf und 1 × Getreide auf ihren Güterwaggons. Da am meisten Wein vorhanden ist, muss diese Warensorte zuerst verkauft werden. Pro gibt es gemäß der obigen Erklärung eine Silbermünze, also insgesamt zwei Silbermünzen.

Von Schaf und Getreide ist jeweils ein vorhanden. Hier spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge verkauft wird. Somit gibt es zwei Silbermünzen für die eine Ware und drei Silbermünzen für die andere.

Insgesamt erhält Franziska also sieben Münzen.



Hinweis: Das Spielgeld kann nie ausgehen. Sollte der seltene Fall eintreten, dass nicht mehr ausreichend Münzen vorhanden sind, muss jeder Spieler so viele abgeben, bis er nur noch Geld im Wert von 15 Silbermünzen besitzt. Jede abgegebene Silbermünze wird dann in einen Siegpunkt umgewandelt. Goldmünzen bringen entsprechend fünf Siegpunkte ein.

Zusätzlich erhält sie pro verkauftem zwei Siegpunkte, insgesamt also acht. Franziska rückt also um acht Punkte auf der Siegpunkteleiste voran.

Nach dem Verkauf kommen die zurück auf die Vorratsfelder des Spielplans.

+50 Erzielt ein Spieler im Spielverlauf mehr als 50 bzw. 100 Siegpunkte, legt er das Siegpunktplättchen seiner Farbe entsprechend vor sich ab.

ENDE EINES DURCHGANGS

Nach drei Runden endet ein Durchgang. Auf Kommando des Schaffners (Startspieler) wird der „Zahltag“ eingeleitet:

Alle im zurückliegenden Durchgang angeheuerten Arbeiter erhalten als Lohn jeweils eine Münze. Dabei müssen auch die Arbeiter entlohnt werden, die zwar angeheuert, aber nicht eingesetzt wurden. Kann ein Arbeiter nicht entlohnt werden, erhält der Spieler drei Strafpunkte pro Arbeiter! Nach dem Zahltag kommen die Arbeiter zurück in die Auslage.

Beispiel: Max besitzt fünf Münzen. Er hat im zurückliegenden Durchgang drei Arbeiter angeheuert, konnte aber nur zwei zum Verladen nutzen. Dennoch muss er alle angeheuerten Arbeiter entlohnen und legt somit drei Münzen in den Vorrat zurück.



VORBEREITUNG DES NÄCHSTEN DURCHGANGS

Die Auslage der Gütergebäude und hellvioletten Bahnhofsgebäude wird aufgefüllt.

Ein neuer Durchgang beginnt (siehe Seite 5).

AUSLAGE PRÜFEN!



In seltenen Fällen kann es gegen Ende einer Partie vorkommen, dass ein Spieler keine Gütergebäude mehr auf seinem Tableau platzieren kann, weil die Plättchenauslage zu einseitig ist. In diesem Fall werden alle Gütergebäude auf dem Spielplan abgeräumt und einmalig durch neue ersetzt.

SPIELLENDE

Das Spiel endet nach sieben Durchgängen. Es folgt die **Schlusswertung**. Zunächst bringt das Restmaterial noch Punkte: Für jede vorhandene Münze sowie für je zwei Aktionssteine gibt es einen Siegpunkt. Dann werden die Siegpunkte der Bahnhofsgebäude ermittelt. Wer nun die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der auf der Pionierleiste am weitesten vorne bzw. oben steht.

IMPRESSUM

Spielautor: Christoph Kraus
Redaktion und Regellektorat: Christoph Zschau
Layout und Illustration: Starfountain Design
Realisierung: Stadt Lauda-Königshofen, Wirtschaftsförderungsgesellschaft Lauda-Königshofen GmbH

Der Autor bedankt sich insbesondere bei Christoph Zschau für die vielen Anregungen und Ideen bei den unzähligen Testpartien.

LIEBE SPIELER!

„Der Taubertal-Express“ ist ein anspruchsvolles Strategiespiel, das eng an die Geschichte der Eisenbahnstadt Lauda angelehnt ist. Die vorliegende Erweiterung sorgt für zusätzliche Dynamik.

Historische Hintergründe und vieles mehr unter:
www.lauda-koenigshofen.de/taubertal-express





DIE BAHNHOFSGEBÄUDE

KIOSK 



Sofort mit dem Bau des Kiosks nimmt sich der Spieler drei beliebige Aktionssteine vom Vorrat. Dabei muss nur der Platz auf dem Kohlewaggon beachtet werden.

KANTINE 



Sofort mit dem Bau der Kantine nimmt sich der Spieler einen Arbeiter und legt ihn auf einen freien Platz eines Arbeiterwaggons. Der Arbeiter muss am Ende des Durchgangs regulär entlohnt werden.

POLZEIPOSTEN 



Sofort mit dem Bau des Polizeipostens darf eine beliebige Fahrkarte (ggf. mitsamt Passagier) abgeworfen, d.h. auf den Ablagestapel zurückgelegt werden. Dies kann manchmal nützlich sein, um Strafpunkte zu vermeiden.

KOHLNLAGER 





Der Besitzer des Kohlenlagers erhält bei jeder Runde nicht nur einen schwarzen Aktionsstein dazu, sondern zwei. Der Vorteil tritt ab der nächsten Runde in Kraft.

BAHNMEISTEREI 



Sofort mit dem Bau der Bahnmeisterei nimmt sich der Spieler eine beliebige Wagenhalle vom Spielplan und platziert diese auf seinem Tableau. Der jeweilige Waggon steht dann zur Abholung bereit.

SIGNALMEISTEREI 



Immer wenn der Besitzer der Signalmeisterei alle Aktionssteine verbraucht (und der Spielzug somit endet), erhält er einen schwarzen Stein, den er dann in der nächsten Runde einsetzen kann.

EMPFANGSHALLE 



Sobald die Empfangshalle gebaut wurde, schiebt der Spieler die Fahrkarten beförderter Passagiere unter sein Tableau. Am Spielende gibt es pro beförderter Passagier einen Siegpunkt.

MAGAZINGEBÄUDE 



Der Besitzer des Magazingebäudes erhält am Spielende einen Siegpunkt pro Gütergebäude, das sich auf seinem Tableau befindet.

LOKSCHUPPEN 



Am Spielende erhält der Besitzer des Lokschuppens je nach Spielerzahl 3/2/1 Siegpunkte (bei 2/3/4 Spielern) für jedes von den Mitspielern nicht belegte Feld des Bahnhofs Lauda.

POSTAMT 



Der Besitzer des Postamts erhält am Spielende (ganz am Ende der Schlusswertung) einen Siegpunkt für je fünf Siegpunkte.

ELEKTRIZITÄTWERK 



Sofort mit dem Bau des Elektrizitätswerks erhält der Spieler drei Siegpunkte und rückt entsprechend auf der Siegpunktleiste voran.

ZOLLAMT 




Nach jedem seiner Verkäufe legt der Besitzer des Zollamts ein beliebiges Güterplättchen auf das Zollamt. Am Spielende erhält er pro Plättchen, das sich dort befindet, einen Siegpunkt.

LAGERHAUS 



Der Besitzer des Lagerhauses darf einen Güterwaggon mit bis zu drei Gütern beladen. Um dies anzuzeigen, wird der Güterwaggon umgedreht.

LACKIEREREI 



Der Besitzer der Lackiererei darf beliebig oft zwei schwarze Aktionssteine gegen einen beliebigen farbigen Aktionsstein tauschen
Beispiel: 2 x Schwarz → 1 x Gelb

STELLWERK 



Immer wenn der Besitzer des Stellwerks durch Lauda fährt oder dort seinen Zug beendet, erhält er einen schwarzen Aktionsstein.


WAGENWERKSTATT 



Die Ladekapazität des Kohlewaggons vergrößert sich auf zehn Aktionssteine. Um dies anzuzeigen, wird der Kohlewaggon umgedreht.

UMSCHLAGPLATZ 



Der Besitzer des Umschlagplatzes darf einmal pro Runde einen beliebigen Aktionsstein  (ausgenommen schwarz) gegen eine Silbermünze tauschen.



Dienstwohnhaus 



Immer wenn der Besitzer des Dienstwohnhauses zwei oder mehr Arbeiter angeheuert hat, muss einer von ihnen am Ende des Durchgangs nicht entlohnt werden.

GÜTERSCHUPPEN 





Gegen Abgabe des entsprechenden Aktionssteins (z.B.  → Schaf) legt der Spieler das Güterplättchen auf den Güterschuppen. Befinden sich dort drei  werden sie abgeräumt und man erhält vier Siegpunkte.

WAGENMEISTEREI 





Am Spielende erhält der Besitzer der Wagenmeisterei fünf Siegpunkte, wenn Heidelberg, Schwäbisch Hall, Würzburg, Miltenberg und Mergentheim mit Wagenhallen belegt sind.

BANKHAUS 






Der Besitzer des Bankhauses bezahlt eine Münze weniger für ein Bahnhofsgebäude, sofern er bereits mindestens vier Bahnhofsgebäude gebaut hat.

Wasserturm 



Der Besitzer des Wasserturms erhält am Spielende einen Siegpunkt für je zwei Bahnhofsgebäude.

 Sofortiger, einmaliger Vorteil  Dauerhafter Vorteil
 Vorteil am Spielende