

Lookout GmbH
 Elsheimer Straße 23
 D-55270 Schwabenheim
 an der Selz,
 Deutschland

www.lookout-spiele.de
 Unseren Kundenservice
 erreichen Sie per eMail
 unter
ersatzteile@lookout-spiele.de

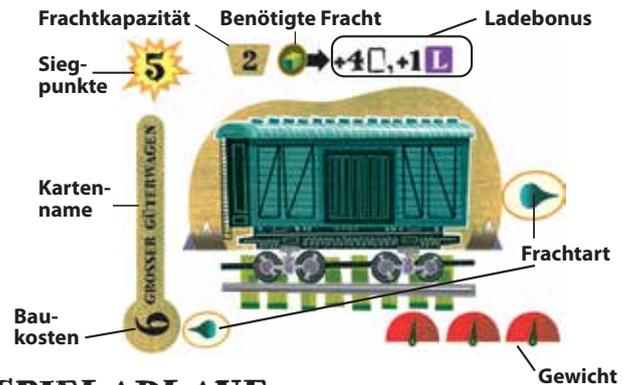
2-4 Spieler • 30-60 Minuten

Auf einer kleinen Insel wetteifern die Spieler darum, als Lokführer den besten Zug zusammenzustellen und Waren an verschiedene Orte zu bringen. Dabei können die Spielkarten zu verschiedenen Zwecken genutzt werden: Sie können entweder als Wagen oder Gebäude den Zug verbessern, als Bezahlmittel für das Ausspielen anderer Karten genutzt werden oder als Fracht auf passende Wagen geladen werden. Wer den Zug eines Mitspielers belädt, erhält sofort einen Bonus oder eine Zusatzaktion! Wer bei Spielende die meisten Punkte durch den eigenen Zug und das Erfüllen von Lieferaufträgen gesammelt hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU

- 1) Jeder Spieler erhält eine **Einfache Lok**, die er offen vor sich auslegt.
- 2) Die 6 Auftragskarten werden so auf dem Tisch ausgelegt, dass die Erstaufträge zu sehen sind. Sie bilden zusammen eine Landkarte, können aber auch anders angeordnet werden.
- 3) Mischt dann die restlichen Karten und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Ziehstapel.
- 4) Der Spieler, der zuletzt mit der Bahn gefahren ist, wird Startspieler.

AUFBAU EINER KARTE



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, genau 2 Aktionen nacheinander aus. Es stehen zur Auswahl:

- 1) **Karte ziehen:** Die oberste Karte des Ziehstapels nehmen. Ist der Ziehstapel leer, wird der Abwurfstapel gemischt und zum neuen Ziehstapel.
- 2) **Bauen:** 1 Karte aus der Hand ausspielen und dafür so viele Karten auf den Ablagestapel legen, wie die Baukosten betragen. Wagen werden an die Lok angehängt, Gebäude neben den eigenen Zug gelegt.
- 3) **Laden:** 1 Karte aus der Hand an einen Wagen eines beliebigen Spielers anlegen, wenn dieser Wagen noch Kapazität für die auf der rechten Seite der Karte angezeigte Fracht hat.
- 4) **Zuliefern:** Frachtkarten aus deinem Zug auf den Ablagestapel legen, um dafür Aufträge zu erfüllen und/oder neue Karten zu ziehen.

Es ist möglich, zweimal die gleiche Aktion durchzuführen – oder auch zwei unterschiedliche. Nicht durchführbare Aktionen können nicht gewählt werden.

Nachdem beide Aktionen durchgeführt wurden, darf der Spieler maximal 5 Karten auf der Hand haben und wirft überzählige Karten ab.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

BEI SPIELANFANG



BAUEN

- Vor dem Bauen darf ein Wagen aus dem eigenen Zug abgeworfen werden (aber nicht die Lok).
- Überprüfe, ob die Zugkraft der Lok  ausreicht, um nach dem Bauen **alle** Wagen ziehen zu können. Wagen können nicht gebaut werden, wenn die Zugkraft geringer als das Gesamtgewicht  der Wagen ist. Zum Beispiel kann die Einfache Lok mit Zugkraft **+1**  Wagen mit einem Gesamtgewicht von     ziehen.
- Wagen können durch einen Wagen der gleichen Art aufgerüstet (ersetzt) werden (zum Beispiel ein Kesselwagen durch einen Superkesselwagen). Loks können durch bessere Loks ersetzt werden.
- Beim Aufrüsten muss nur die Differenz der Baukosten der beiden Karten bezahlt werden. Die alte Karte kommt auf den Ablagestapel.
- Mit einer Bau-Aktion können auch beliebig viele Wagen aus dem Zug entfernt werden (aber nicht die Lok). In diese Wagen geladene Fracht wird ebenfalls abgeworfen.
- Züge können mehr als einen Dienstwagen haben.
- Jeder Zug kann nur eine Lok haben.
- Jeder Spieler kann nur ein Gebäude ausliegen haben.
- Gebäude können nicht aufgerüstet werden. Sie können ersetzt werden, indem sie abgeworfen werden, und dann ein neues Gebäude mit vollen Baukosten gebaut wird.

LADEN

- Beim Laden wird eine Karte aus der Hand des Spielers hinter einen Wagen gelegt, der die passende Fracht laden kann (zum Beispiel muss eine Karte mit dem Frachttyp  auf einen Schütter geladen werden). Einige Karten sind dabei Joker   und können als beliebige Fracht geladen werden.
- Fracht kann nicht geladen werden, wenn dadurch die Kapazität des Wagens () überschritten würde.
- Wird Fracht auf einen Wagen eines anderen Spielers geladen, erhält der ladende Spieler den angezeigten Bonus (zum Beispiel ermöglicht   **+2** , **+1**  dem ladenden Spieler, 2 Karten zu ziehen und dann eine zusätzliche Bauaktion auszuführen).
- Nach dem Laden werden erst die Karten gezogen, dann die zusätzliche Aktion ausgeführt. Wenn diese nicht dann sofort durchgeführt wird, geht sie verloren.
- Karten, die durch den Bonus **+1**  und **+1**  geladen werden, müssen auf die eigenen Wagen des Spielers geladen werden.
- Beim Laden in eigene Wagen erhält der Spieler NICHT den entsprechenden Bonus.
- **Beim Laden kann der Spieler eine Karte aus der Hand abwerfen, um eine andere Karte (verdeckt) als beliebige Fracht zu laden.**

VARIANTE

- Beim Spielaufbau werden die obersten drei Karten des Ziehstapels offen daneben ausgelegt. Beim Ziehen kann jeder Spieler bei jeder Karte entscheiden, ob es eine verdeckte oder eine offene sein soll.
- Dieser offene Ziehstapel wird am Ende jeder Aktion wieder aufgefüllt; falls eine Aktion also das Ziehen von 4 Karten erlaubt, können das bis zu 3 aus der offenen Auslage sein, der Rest kommt dann vom verdeckten Stapel. Nach dem Ziehen wird die Auslage wieder auf 3 Karten aufgefüllt.

ZULIEFERN

- Beim Zuliefern kann eine beliebige Anzahl an Fracht aus dem Zug des Spielers zugeliefert werden.
- Fracht kann beim Zuliefern verwendet werden, um einen Auftrag zu erfüllen und/oder um pro Frachtkarte 2 neue Karten zu ziehen.
- Spieler können mit derselben Zuliefer-Aktion einen Erstauftrag erfüllen und für weitere Fracht Karten ziehen.
- Um einen Auftrag zu erfüllen, muss der Spieler die geforderte Fracht komplett in seinem Zug geladen haben. Er wirft die Frachtkarten ab, nimmt sich dafür den Auftrag und legt ihn links neben der Lok ab.
- Auf der Rückseite jeder Auftragskarte befinden sich zwei unterschiedliche Folgeaufträge. Nur einer von beiden kann erfüllt werden. Wenn dieser erfüllt wird, schiebt der Spieler die Auftragskarte so unter seine Lok, dass der erfüllte Auftrag sichtbar ist
- Jeder Spieler kann erst dann einen neuen Auftrag erfüllen, wenn er einen der Folgeaufträge seines bisherigen Auftrags erfüllt hat.

SPIELENDENDE

- Das Spielende wird ausgelöst, wenn am Ende des Zugs eines Spielers weder Karten im Ziehstapel noch im Abwurfstapel sind ODER wenn eine von der Spieleranzahl abhängige Anzahl von Auftragskarten erfüllt wurden:

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
4 Aufträge	5 Aufträge	6 Aufträge

- Wenn das Spielende ausgelöst wird, beendet der aktive Spieler seinen Spielzug. Danach erhalten alle Spieler (auch er selbst) einen letzten Spielzug.

WERTUNG

Danach zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen. Folgende Dinge bringen Punkte:

- **Zug:** Lok und Wagen haben jeweils einen Punktwert.
- **Erfüllte Aufträge:** Die Aufträge haben einen Punktwert. Bei Folgeaufträgen ist der Wert des Erstauftrags schon mit eingerechnet.
- **Gebäude:** Die Gebäude geben eine variable Anzahl an Siegpunkten (zum Beispiel ist das Zollhaus bei Spielende 2 Punkte pro Kiste auf erfüllten Aufträgen wert).
- **Geladene Fracht:** Jede Frachtkarte, die noch in deinem Zug geladen ist, ist 1 Punkt wert.

Nachdem alle Spieler ihre Punkte zusammengezählt haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Zug die meisten Punkte hat.

WENN DER ZIEHSTAPEL LEER IST

Immer wenn der Ziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und daraus ein neuer Ziehstapel gebildet.

Wenn ein Spieler Karten ziehen muss und sowohl der Ziehstapel als auch der Abwurfstapel leer sind, kann er die „Phantomkarten“ ziehen, die nur als Bezahlung für Bau-Aktionen oder zum Abwerfen beim Laden einer „beliebigen“ Fracht verwendet werden können.

Sind am Ende des Zuges eines Spielers der Ziehstapel und der Abwurfstapel immer noch leer, löst dieser Spieler das Spielende aus.

KARTENÜBERSICHT



Einfache Lok (4)
+4 Zugkraft



Mittlere Lok (4)
+6 Zugkraft



Große Lok (3)
+8 Zugkraft



Schüttgutwagen(4)
Ziehe 3 Karten und wirf danach 1 Karte ab



Trichterschütter (3)
Ziehe 2 Karten, dann zusätzliche Bauaktion



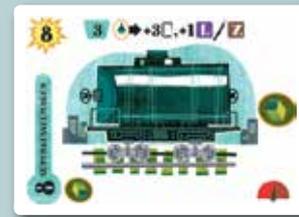
Mega-schütter (2)
Ziehe 2 Karten, dann beliebige Bonusaktion



Kesselwagen (4)
Ziehe 3 Karten



Knickkesselwagen(3)
Ziehe 3 Karten, dann zusätzliche Zulieferaktion



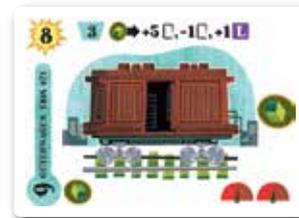
Superkesselwagen(2)
Ziehe 3 Karten, dann zusätzliche Lade- oder Zulieferaktion



Güterwagen (4)
Ziehe 4 Karten



Großer Güterwagen (3)
Ziehe 4 Karten, dann zusätzliche Ladeaktion



Güterwagen Tbis 871(2)
Ziehe 5 Karten und wirf danach 1 Karte ab, dann zusätzliche Ladeaktion



Dienstwagen 1 (1)
+1 Karte nach jeder Zulieferaktion (egal ob Karten oder Auftrag)



Dienstwagen 2 (1)
+1 Karte nach dem Laden von Kohle (auch beim Laden des eigenen Zugs)



Dienstwagen 3 (1)
Der Besitzer kann hier mit einer Ladeaktion eine beliebige Fracht laden



Dienstwagen 4 (1)
Der Besitzer darf 2 Gebäude besitzen, solange der Dienstwagen 4 an seinen Zug angekoppelt ist



Dienstwagen 5 (1)
Alle Eisenbahnkarten kosten 1 Karte weniger (Loks, Wagen und Dienstwagen)



Dienstwagen 6 (1)
Die Zugkraft der Lok ist um +2 erhöht



Kokerei (1)
Bei Spielende 2 SP pro Kohle auf erfüllten Aufträgen



Raffinerie (1)
Bei Spielende 2 SP pro Öl auf erfüllten Aufträgen



Zollhaus (1)
Bei Spielende 2 SP pro Kiste auf erfüllten Aufträgen



Hauptbahnhof (1)
Bei Spielende 8 SP



Bank (1)
Bei Spielende 2 zusätzliche SP für jede noch geladene Fracht auf deinem Zug



Depot (1)
Bei Spielende 2 SP pro Wagen und Dienstwagen in deinem Zug

REGELÜBERSICHT

AKTIONEN

KARTE ZIEHEN: Nimm die oberste Karte des Ziehstapels auf deine Hand.

BAUEN: Baue eine Karte aus deiner Hand, indem du ihre Kosten in Karten auf den Ablagestapel legst.

LADEN: Lade Fracht auf einen Wagen, indem du eine Karte aus deiner Hand spielst und sie unter den Wagen schiebst.

ZULIEFERN: Entlade Fracht aus deinem Zug und erhalte dafür den passenden Auftrag oder ziehe Karten.

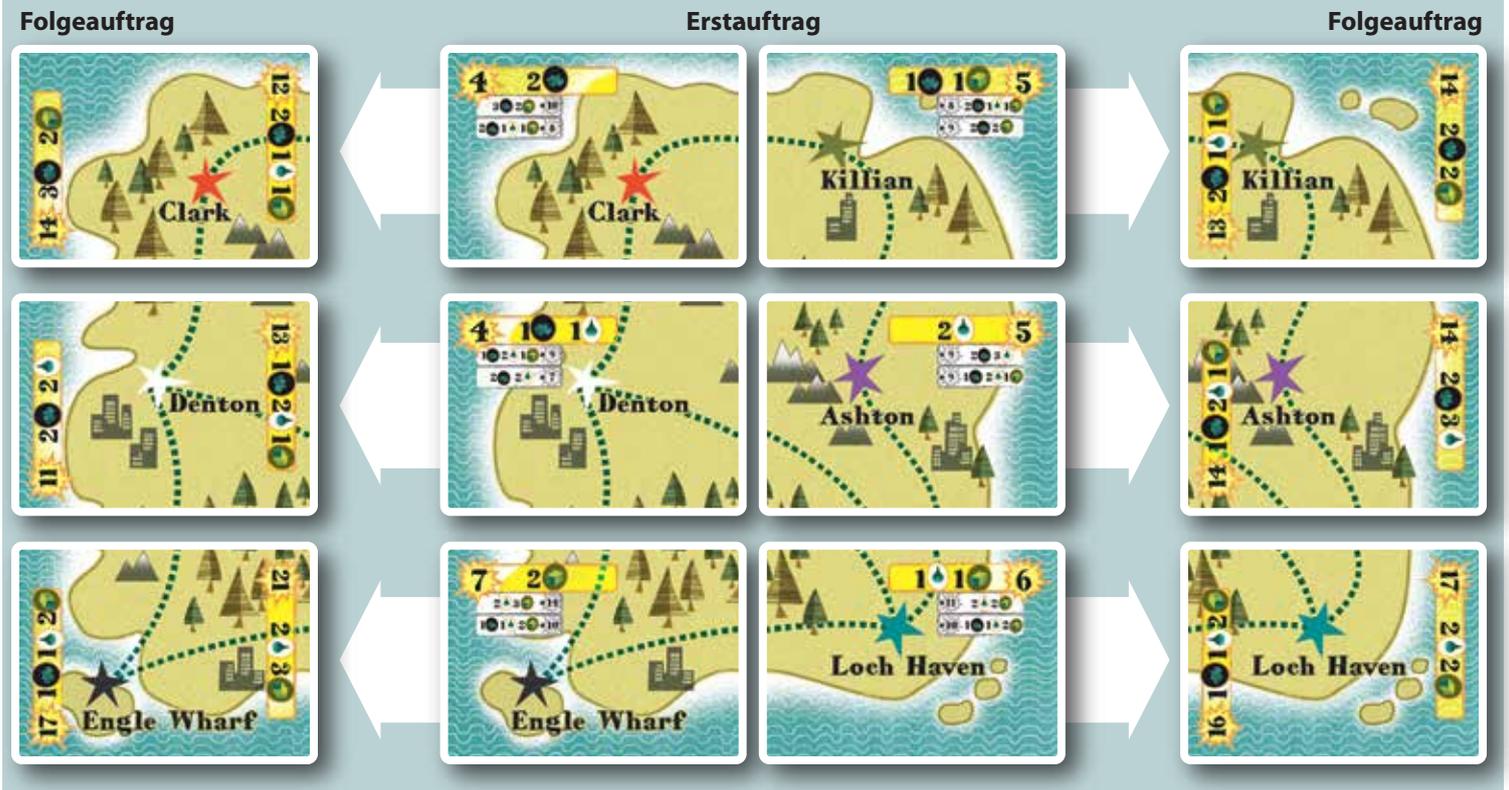
BAUEN

- Du kannst vor dem Bauen 1 Wagen abwerfen (keine Lok).
- Überprüfe, ob die Lok genügend Zugkraft hat.
- Du kannst auch passende Wagen aufrüsten, indem du die Differenz der Kosten bezahlst.
- Du kannst immer nur 1 Lok und 1 Gebäude haben; mehrere Dienstwagen sind dagegen erlaubt.
- Gebäude können nicht aufrüstet werden; du kannst sie aber abwerfen und danach ersetzen.

LADEN

- Frachtart muss zu dem Wagen passen.
- Überprüfe, ob der Wagen noch Ladekapazität hat.
- Wenn du eine Bonusaktion bekommen hast, musst du sie sofort nach dem Ziehen ausführen, sonst verlierst du sie.
- Bonus-Ladeaktionen musst du auf deinen eigenen Zug verwenden.
- Wenn du deinen eigenen Zug belädst, erhältst du keinen Bonus dafür.
- Du kannst 1 Karte abwerfen, um eine andere Karte als beliebige Fracht zu laden.

LIEFERAUFTRÄGE



WERTUNGSBEISPIEL

geladene Fracht

Zugwert 23

Erfüllte Aufträge 27

geladene Fracht 3

Frachtgebäude 12

gesamt 65

1 erfüllter Folgeauftrag

Erstauftrag

Gebäude

Engle Wharf (Erstauftrag)

Engle Wharf (Folgeauftrag)

Zähle die Kisten auf Vorderseite und Rückseite aller erfüllten Aufträge zusammen

Loch Haven (Erstauftrag)