

The Grand Trunk Journey



SPIELANLEITUNG



The Grand Trunk Journey

Ein Spiel von
Claude Sirois
für 2-4 Spieler

INHALT

| | |
|---|----|
| 01. EINFÜHRUNG..... | 2 |
| 02. DAS SPIELPRINZIP | 2 |
| 03. DAS SPIELMATERIAL | 2 |
| 04. DER SPIELAUFBAU | 4 |
| 05. DER SPIELABLAUF | 6 |
| 06. DAS SPIELLENDE UND DIE WERTUNG..... | 13 |
| 07. DIE AUFGABEN | 14 |
| 08. ANDERE STARTSTÄDTE | 15 |

01 EINFÜHRUNG

Die Grand Trunk Railway wurde Mitte des 19. Jahrhunderts gegründet. Ihr erstes Ziel war eine Eisenbahnverbindung zwischen Montréal und Toronto. Die Bahngesellschaft expandierte rasch nach Westen, Osten und Süden, indem sie kleinere Firmen wie die St. Lawrence und Atlantic Railway oder die Central Vermont Railway erwarb. Sie operierte hauptsächlich in den kanadischen Provinzen von Québec und Ontario sowie in den amerikanischen Staaten Maine, New Hampshire, Vermont, Massachusetts und Connecticut*.

Jeder Spieler fungiert als Manager einer kleineren Eisenbahngesellschaft, die gerade von der Grand Trunk Railway gekauft wurde. Jeder Spieler ist aber auch Visionär mit der Ambition, der nächste CEO der Gesellschaft zu werden und ihr Schicksal zu leiten. Zuvor müssen die Spieler dem Aufsichtsrat jedoch beweisen, dass sie in der Lage sind, eine so große Firma zu führen. Es ist ihre Aufgabe, Güter so effizient wie möglich durch das Streckensystem zu leiten und die richtigen Investitionen zu tätigen. Sie stehen dabei in direkter Konkurrenz zu den Mitspielern, die ebenfalls Güter transportieren, neue Bahnhöfe bauen und die Gesellschaft verbessern wollen.

***HINWEIS:** Aus Gründen der Spielbalance zeigt *The Grand Trunk Journey* auch Städte, die von anderen Bahngesellschaften als der Grand Trunk Railway angesteuert wurden, wie z.B. der New York Central Railway.

02 DAS SPIELPRINZIP

The Grand Trunk Journey zeigt 12 Städte und vier Häfen im östlichen Kanada und den USA. Diese Orte bieten drei Arten von Gütern an und benötigen entweder Kohle, Eisen, Holz oder Stahl. Als Manager einer Tochter der Grand Trunk Railway setzen die Spieler die Karten in ihrem persönlichen Deck ein, die aus Eisenbahnausrüstung (Lokomotiven und Waggons) und Orten (Städte und Häfen) bestehen, um ihre Züge zwischen den Städten

und Häfen zu bewegen und die nachgefragten Güter abzuliefern. Die Bewegung der Züge wird auf der Zeitleiste festgehalten, die aufführt, wie viele Tage die Spieler bisher „ausgegeben“ haben. Je effizienter die Spieler die Güter über kurze Distanzen transportieren können, umso mehr Lieferungen können sie ausführen.

Da es das Ziel der Spieler ist, der neue CEO der Grand Trunk Railway zu werden, ist es vorteilhaft, alle Güterarten in vielen unterschiedlichen Städten abzuliefern. In bestimmten Fällen ist das Abliefern einer bestimmten Güterart die Voraussetzung dazu, die eigene Ausrüstung zu verbessern. Zusätzlich zu „normalen“ Lieferungen sollten die Spieler Sonderlieferungen vornehmen, die besonders profitabel sind. Dabei müssen die Spieler das geforderte Gut im richtigen Ort zum korrekten Zeitpunkt abliefern! Was auch immer die Art der Lieferung ist – die Spieler müssen in der zur Verfügung stehenden Zeit so viele Lieferungen wie möglich ausführen.

Der Zug eines Spielers besteht aus mehreren Karten, die offen vor ihm ausgelegt werden: einem Ort, der anzeigt, wo sich der Zug befindet (die Holzlokomotive ist an entsprechender Stelle auf dem Spielbrett), einer Lokomotive, die anzeigt, wie viele Waggons sie ziehen kann, sowie einen bis vier Waggons unterschiedlicher Art, die verschiedene Güter aufnehmen. Um seinen Zug zu bewegen, muss der Spieler zunächst die Ortskarte gegen eine neue tauschen. Er darf Waggons von seinem Zug abkoppeln und neue ankoppeln, je nach Bedarf, da bestimmte Güterarten auch nur von bestimmten Waggons geladen werden können.

Die Stadtkarten, die ein Spieler im Deck hat, bewegen den Zug von Stadt zu Stadt und beinhalten alle Städte mit Güterbahnhof. Im Laufe des Spiels werden neue Bahnhöfe gebaut, so gelangen auch neue Stadtkarten ins Deck. Jede Stadtkarte zeigt zudem zusätzlich entweder einen Waggon oder eine Sonderfähigkeit, die der Spieler nutzen kann. Baut ein Spieler einen Güterbahnhof, können auch alle Mitspieler Güter zu dieser Stadt liefern. Der Erbauer erhält aber die Siegpunkte. Außerdem wird er in einer besseren Position für eine Erste-Lieferung an diese Stadt sein und so zusätzliche Siegpunkte bekommen können.

03 DAS SPIELMATERIAL

Jedes *The Grand Trunk Journey*-Exemplar enthält:

- 1 Spielbrett
- 80 Spielerkarten, bestehend aus:
 - 8 doppelseitigen Lokomotivkarten (je zwei in den vier Spielerfarben)
 - 40 Startkarten (je 10 in den vier Spielerfarben, einschließlich den vier Startstadtkarten)
 - 32 Stadtkarten (je acht in den vier Spielerfarben)
- 4 Lokomotiven aus Holz (je eine in den vier Spielerfarben)
- 12 Markierungsscheiben für die Leisten (je 3 in den vier Spielerfarben)

- 4 Schnellzug-Plättchen (je eins in den vier Spielerfarben)
- 16 Fortschrittskarten
- 10 Aufgabenkarten
- 12 Güterbahnhofsmarker
- 8 Erste-Lieferungs-Plättchen
- 12 Stadt-Güterplättchen (vier für die Startstädte, acht für die anderen Städte)
- 3 Hafen-Güterplättchen
- 125 Güter-Würfel (je 30x Kohle, Eisen und Holz, 35x Stahl)
- 22 Sonderlieferungsplättchen (4x „4 Tage“, je 6x „3 Tage“, „2 Tage“, „1 Tag“)
- 8 Spielübersichten (je 4 in Deutsch und in Englisch in den vier Spielerfarben)
- 2 Regelhefte (in Deutsch und in Englisch)

DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt 12 Städte und vier Häfen im Osten Kanadas und den USA, die durch Eisenbahnlinien verbunden sind **A**. Jede Stadt hat vier Felder für das Güterbahnhofsplättchen **B**, das Stadt-Güterplättchen **C**, das Erste-Lieferungs-Plättchen **D**, sowie das Stahlfeld, das bis zu vier Stahl-Würfel aufnehmen kann **E**. Die Häfen besitzen ein Feld für das Hafen-Güterplättchen **F**. Die Ausnahme ist Hamilton, dessen Nachfrage auf dem Spielbrett aufgedruckt ist **G**.

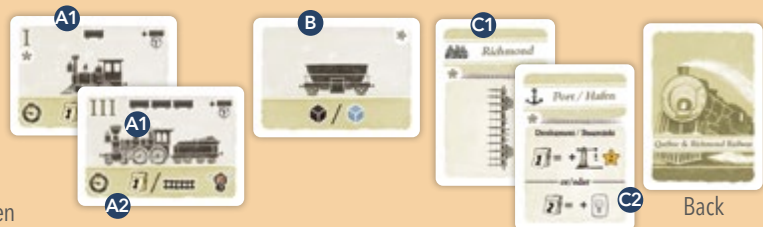
Oben und an der rechten Seite des Spielbretts befindet sich die Zeitleiste **H**, darunter Felder für Sonderlieferungsplättchen **I**. Links sowie unten auf dem Spielbrett liegt die Siegpunkteleiste **J**.

Die Holzleiste schließlich ist in der Ecke unten links zu finden **K**.



DIE SPIELERKARTEN

Jeder Spieler verfügt über einen eigenen Satz von 20 Karten, die jeweils eine unterschiedliche Zuordnung der Waggon und Aktionen aufweisen. Die beiden Lokomotivkarten zeigen die Antriebskraft **A1** und die Geschwindigkeit **A2** des Zugs des Spielers. Die anderen Karten bilden das Deck des Spielers und bestehen aus Waggon **B** und Stadt- und Hafenkarten, die entweder Orte **C1** oder Waggon und Aktionen sein können **C2**.



DAS PERSÖNLICHE MATERIAL DES SPIELERS

Jeder Spieler verfügt über einen Zugmarker aus Holz **A**, um die Position des Zugs auf dem Spielbrett anzuzeigen. Außerdem besitzt er drei Marker **B**, um die verbrauchte Zeit, die Anzahl der gelieferten Holzwürfel und die im Laufe des Spiels erzielten Siegpunkte festzuhalten. Schließlich hat jeder Spieler ein Schnellzug-Plättchen **C**.

GÜTERBAHNHOFSMARKER, GÜTERWÜRFEL UND ERSTE-LIEFERUNGS-PLÄTTCHEN



Rückseite Die Spieler können ihre Züge nur zu Städten bewegen, die Güterbahnhöfe haben. Jedes Mal, wenn sie einen neuen Güterbahnhof bauen,

markieren sie ihn mit einem der 12 Güterbahnhofsplättchen **A**.

The Grand Trunk Journey enthält 125 Güterwürfel – je 30x Kohle **B**, Eisen **C** und Holz **D** sowie 35x Stahl **E**. Die Spieler laden die Güterwürfel auf die Waggons ihrer Züge, um sie an Städte und Häfen zu liefern.

Mit Ausnahme der vier Startstädte weist jede andere Stadt eines der acht Erste-Lieferungs-Plättchen auf **F**, das 1 oder 2 Siegpunkte für den Spieler einbringt, der hier zuerst das geforderte Gut abliefern.

STADT-GÜTER- & HAFEN-GÜTERPLÄTTCHEN



Die Stadt-Güter- **A** und Hafen-Güterplättchen **B** zeigen die Güter an, die in den Städten und Häfen nachgefragt und vorhanden sind. Die vier Startstadt-Güterplättchen **C** mit dem Symbol werden in den Startstädten platziert.

DIE SONDERLIEFERUNGS-PLÄTTCHEN



Die Sonderlieferungplättchen befinden sich unterhalb und links von der Zeitleiste und zeigen die besondere Nachfrage bestimmter Städte. Die Spieler müssen die entsprechenden Güterwürfel zum richtigen Zeitpunkt (während eines Zeitraums von einem bis vier Tagen) abliefern, um die zusätzlichen Siegpunkte zu erhalten.

DIE FORTSCHRITTSKARTEN



Die Spieler können einzelne der 16 Fortschrittscarten erwerben, um so ihre Gesellschaft zu verbessern.

Rückseite

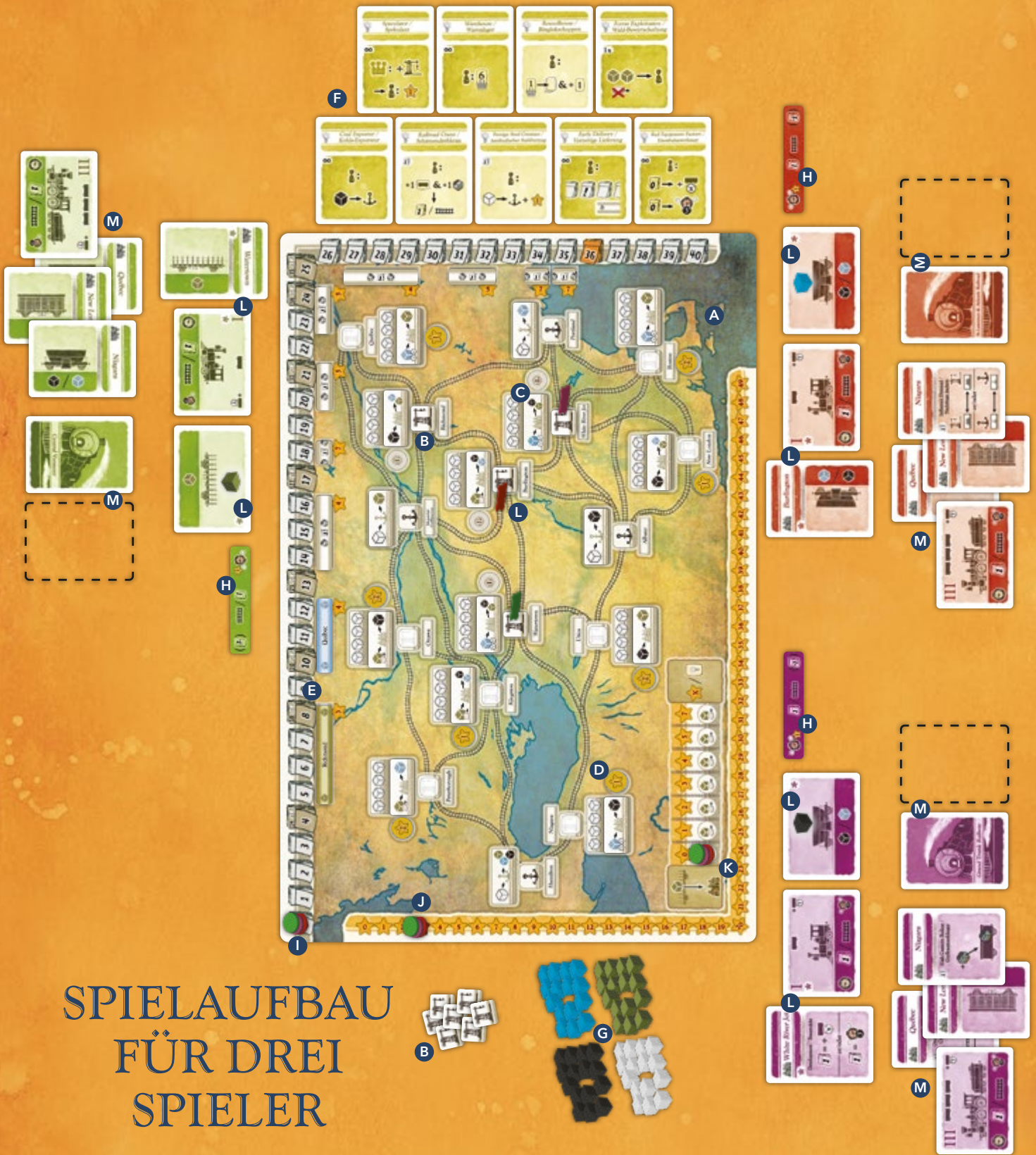
DIE AUFGABENKARTEN (OPTIONAL)



Wenn die Spieler die 10 Aufgabekarten verwenden, fügen sie eine weitere Herausforderung zum Spiel, die ihnen weitere Siegpunkte einbringt.

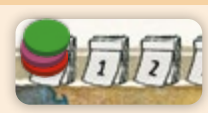
04 DER SPIELAUFBAU

- A** Ein Spieler platziert das **Spielbrett** zentral auf dem Tisch, so dass es leicht von allen Spielern erreicht werden kann.
- B** Ein Spieler legt die vier **Güterbahnhofsplättchen** auf die Güterbahnhofsfelder der vier Startstädte: Burlington, Richmond, Watertown und White River Jct. Die acht weiteren Güterbahnhofsplättchen werden links vom Spielbrett abgelegt.
- C** Ein Spieler platziert die vier **Startstadt-Plättchen** mit dieser Rückseite zufällig, mit der Vorderseite nach oben, auf die Nachfragefelder der vier Startfelder. Er legt die acht **Stadt-Güterplättchen** mit dieser Rückseite zufällig, mit der Vorderseite nach oben, auf Nachfragefelder der übrigen Städte. Schließlich legt er die drei **Hafen-Güterplättchen** zufällig, mit der Vorderseite nach oben, auf die Nachfragefelder von Montréal-Griffintown, Albany und Portland. Es wird kein Plättchen auf den Hafen von Hamilton gelegt, da dieser seine Güter auf das Spielbrett aufgedruckt hat.
- D** Ein Spieler nimmt die acht **Erste-Lieferungs-Plättchen** und legt sie zufällig, mit der Vorderseite nach oben, auf die Erste-Lieferungs-Felder der acht anderen Städte. Die Erste-Lieferungs-Felder der vier Startstädte bleiben leer.
- E** Ein Spieler teilt die **Sonderlieferungplättchen** nach Länge in Tagen (4, 3, 2 und 1), mischt jede Gruppe und legt die notwendige Anzahl an Plättchen zufällig, mit der Rückseite nach oben, auf die Sonderlieferungsfelder: ein 4-Tage-Plättchen und je drei 3-Tage-, 2-Tage- und 1-Tages-Plättchen. Anschließend dreht er die beiden ersten Plättchen auf der Zeitleiste auf die Vorderseite (das 4-Tage-Plättchen und das erste 3-Tages-Plättchen). Nicht verwendete Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.
- F** Ein Spieler mischt die 16 **Fortschrittskarten**. Er zieht drei Karten pro Spieler (also 6/9/12 Karten bei 2/3/4 Spielern) und legt sie neben dem Spielbrett ab. Nicht verwendete Fortschrittscarten wandern zurück in die Schachtel. In den ersten Partien sollten die Spieler die 10 **Aufgabekarten** zurück in die Schachtel legen. Wir schlagen vor, sie erst mit etwas Spielerfahrung zu verwenden.
- G** Ein Spieler sortiert die **Güterwürfel** nach Farben und legt sie als Vorrat neben dem Spielbrett bereit.
HINWEIS: Die Anzahl der Güter im Spiel ist nicht durch die in der Schachtel vorhandenen Würfel begrenzt. Sollten einmal Güter einer Sorte fehlen, können die Spieler sie mit beliebigen anderen Materialien, die sie zur Hand haben, ersetzen.
- H** Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl: **20 Spielerkarten**, **1 Zugmarker**, **1 Schnellzug-Plättchen**, **3 Markierungsscheiben** und das **Übersichtsblatt seiner Gesellschaft**.
- I** Die Spieler bestimmen zufällig den Startspieler – von ihm ausgehend wird im Uhrzeigersinn gespielt.



SPIELAUFBAU FÜR DREI SPIELER

Nun legen alle Spieler eine Markierungsscheibe auf das Feld „0“ der Zeitleiste. Die Reihenfolge, in der die Scheiben gestapelt sind, ist wichtig. Der Spieler, dessen Scheibe *unten* liegt, zieht *zuerst*, der Spieler, dessen Scheibe *oben* liegt, zieht *zuletzt*. Die Zugreihenfolge wird im Spiel ständig wechseln, da die Scheiben auf der Zeitleiste nach vorne bewegt werden.



Beispiel: Marion spielt Rot und ist Startspielerin, Angelika spielt Lila und ist Zweite, Nicole spielt Grün und ist Dritte.

- J** Alle Spieler platzieren eine Markierungsscheibe auf dem Feld „3“ der Siegpunkteleiste. Immer, wenn ein Spieler einen Siegpunkt gewinnt oder verliert, bewegt er die Scheibe auf der Leiste in die entsprechende Richtung.
- K** Alle Spieler platzieren eine Markierungsscheibe auf dem Feld „0“ der Holzleiste.
- L** Der Startspieler mischt seine vier Startstadtarten (Burlington, Richmond, Watertown, White River Jct) und teilt dann zufällig jedem Spieler eine Karte zu. Dies ist die Startstadt des Spielers,

wo der Zug des Spielers beginnen wird. Der Startspieler nimmt anschließend seine Karten zurück.

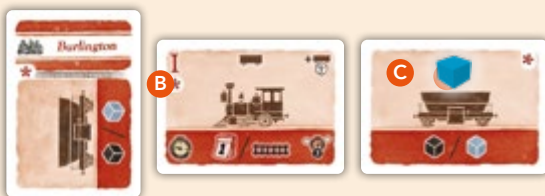
Jetzt platzieren die Spieler ihren Zugmarker auf den zugewiesenen Startstädten.


Jeder Spieler legt seine Start-Lokomotivkarte (I) vor sich ab und platziert seine jeweilige Startstadtkarte aus seinem Vorrat links von seiner Lokomotive.

Zusätzlich wählt jeder Spieler eine seiner drei Start-Waggon-Karten, die eines der beiden in der Startstadt vorhandenen Güter transportieren kann. Sie platzieren die Karte rechts von der Lokomotive und legen das gewählte Gut auf den Waggon, indem sie den entsprechenden Güterwürfel (Kohle, Holz oder Eisen) aus dem Vorrat nehmen.

Beispiel: Marion ist Startspielerin und mischt ihre vier Startstadtkarten. Sie zieht Burlington für sich, White River Jct. für Angelika und Watertown für Nicole.

Marion legt ihren Zugmarker auf dem Spielbrett nach Burlington **A** und ihre Start-Lokomotiv- und Burlington-Karten vor sich ab **B**. Anschließend wählt sie den Güter-Waggon, um ein Eisen zu laden **C** und legt einen Eisenwürfel aus dem Vorrat auf dem Waggon ab **C**. Angelika und Nicole folgen ihr mit ihren Zügen in White River Jct. und Watertown.



M Schließlich mischt jeder Spieler sein persönliches Startdeck, das aus acht Karten besteht  (die Startstadt- und die Waggon-Karte, die sich links und rechts von der Lokomotive befinden, werden nicht gemischt). Jeder Spieler zieht die obersten fünf Karten, die seine Starthand bilden. Der Rest des Startdecks wird verdeckt auf dem Tisch abgelegt (darauf achtend, dass genügend Platz für den Ablagestapel bleibt). Das Schnellzug-Plättchen, das Übersichtsblatt und die weiteren Karten (die zweite Lokomotive und acht Stadtkarten) werden von den Spielern beiseitegelegt. Diese Karten werden nicht gemischt.

THE GRAND TRUNK JOURNEY KANN NUN BEGINNEN!

05 DER SPIELABLAUF

In **The Grand Trunk Journey**, führen die Spieler Spielzüge gemäß der Position ihrer Scheibe auf der Zeitleiste aus. Der Spieler, dessen Scheibe sich auf dem Feld mit der **niedrigsten** Ziffer befindet, ist **aktiver Spieler**. Liegt mehr als eine Scheibe auf einem Feld, ist derjenige Spieler aktiv, dessen Scheibe im Stapel unten ist.

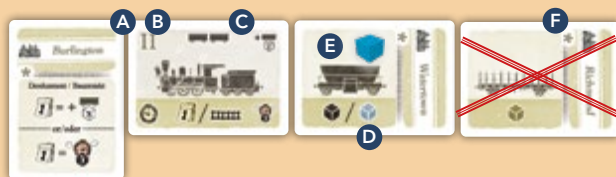
Das Bewegen des Zugs und einige Aktionen haben Kosten, die in Tagen abgerechnet werden. Wenn er seinen Spielzug ausführt, muss der Spieler seine Scheibe auf der Zeitleiste die entsprechende Anzahl an Tagen vorbewegen. Endet die Scheibe auf einem Feld, in dem sich andere Scheiben befinden, legt er sie **oben auf**.

Wenn am Ende des Spielzugs die Scheibe auf der Zeitleiste das Feld 36 erreicht oder überschritten hat, führt der aktive Spieler keinen weiteren Zug aus – für ihn ist das Spiel beendet (siehe die **Wertung am Spielende** auf Seite 13).

Der Zug eines Spielers besteht, von links nach rechts, aus einer Stadt- oder Hafenkarte, die die Position des Zugs anzeigt (der Zugmarker befindet sich in demselben Ort auf dem Spielbrett) **A**, einer Lokomotivkarte **B** (die niemals ins Deck eingemischt wird) und ein bis vier Waggon-Karten (die jeweils normalerweise einen Güterwürfel transportieren).

Wenn ein Spieler mit seinem Zug Güter transportiert, muss er folgende Regeln beachten:

- Die römische Ziffer links oben auf der Lokomotivkarte und die Anzahl der Waggon-Symbole oben in der Mitte zeigen die Zahl der Waggon, die von der Lokomotive gezogen werden können. Dies ist die Antriebskraft der Lokomotive **C**.
- Die Farbe der auf der Waggonkarte angezeigten Güter repräsentiert die Güterart(en), die der Waggon transportieren kann **D**.
- Der Spieler kann normalerweise nur einen Güterwürfel pro Waggon laden **E**.
- Ein Zug zieht niemals leere Waggon. Zudem darf ein Spieler seinen Spielzug nicht mit leeren Waggon beenden **F**.



Der aktive Spieler wählt immer eine der beiden folgenden Optionen:

- **Option 1: Mit dem Zug fahren (Güter aufnehmen und abliefern);**
- **Option 2: Instandhaltung (Karten abwerfen und ziehen).**

Wählt der aktive Spieler Option 1, muss er den Zug zu einem anderen Ort bewegen. Kann oder will der aktive Spieler seinen Zug nicht zu einem neuen Ort bewegen, muss er Option 2 wählen.



Hat der aktive Spieler einen Zug beendet, wird der Spieler, dessen Scheibe auf der Zeitleiste im Feld mit der niedrigsten Ziffer ist, aktiver Spieler usw. - bis zum Spielende. Ein Spieler kann mehrere Spielzüge nacheinander ausführen, solange seine Scheibe auf der Zeitleiste im Feld mit der niedrigsten Ziffer ist.

OPTION 1: MIT DEM ZUG FAHREN (GÜTER AUFNEHMEN UND ABLIEFERN)

Im Kern besteht das Spiel aus Spielzügen, in denen die Spieler ihren Zug von einer Stadt mit Güterbahnhof zu einer anderen Stadt mit Güterbahnhof oder einem Hafen bewegen und dabei Güter abliefern, um Siegpunkte zu gewinnen.

Wählt der aktive Spieler Option 1, muss er die folgenden sechs Schritte in Reihenfolge absolvieren. Dabei darf er so viele Aktionen ausführen, wie er mag. Aktionen dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spielzug gespielt werden, indem die entsprechende Aktionskarte abgeworfen oder die passende Fortschrittskarte genutzt wird.

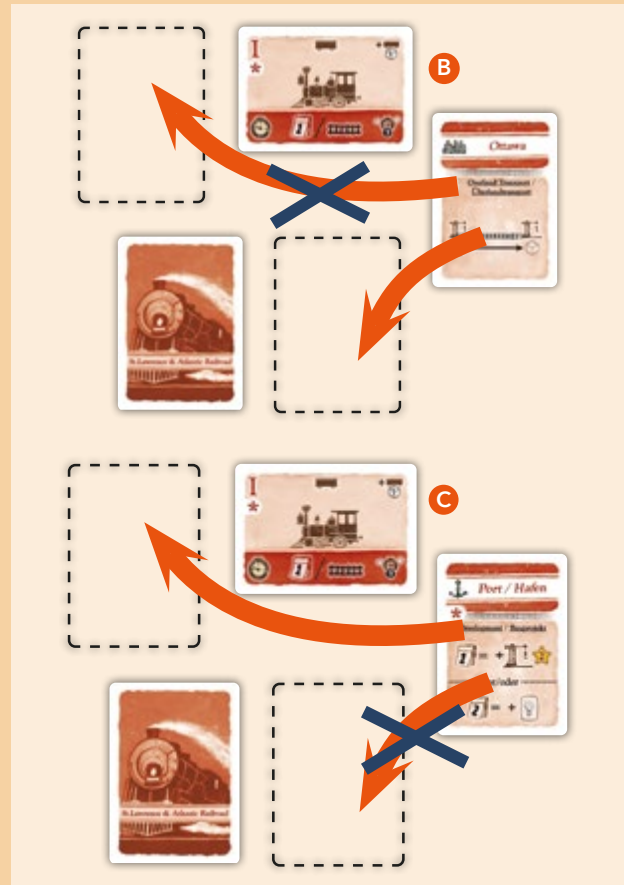
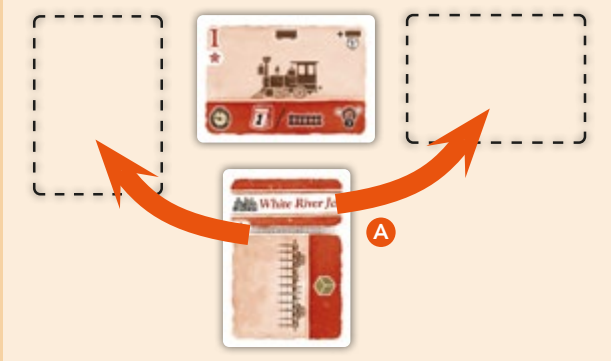
Neben den drei Waggonkarten hat ein Spieler zwei Hafenkarten und bis zu 12 Stadtkarten in seinem persönlichen Deck. Diese korrespondieren mit den Güterbahnhöfen, die in Städten gebaut wurden. Eine Stadt- oder Hafenkarte kann für eine dieser beiden Optionen gespielt werden:

- Als Ort, um den Zug zu der genannten Stadt oder zu einem der vier Häfen zu bewegen.
- Als besondere Funktion, die unterhalb des Ortsnamens aufgeführt ist. Dies kann beinhalten:
 - einen zusätzlichen Waggon, den der Spieler an seinen Zug hängen kann, um Güter zu transportieren;
 - als Aktion, die der Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Spielzugs (durch Abwerfen der Karte) spielen kann. Einige Aktionen kosten einen oder zwei Tage Zeit, wie auf der Karte   angezeigt.

Beispiel: Marion kann die White River Jct-Karte dazu nutzen, ihren Zug nach White River Jct zu bewegen ODER als Waggon, um einen Holzwürfel zu laden **A**.

Verwendet sie die Ottawa-Karte, um die Überlandtransport-Aktion auszuführen, wirft sie die Karte ab und kann sie nicht dazu nutzen, ihren Zug nach Ottawa zu bewegen **B**.

Nutzt Marion ihre Hafenkarte, um ihren Zug zu einem Hafen zu bewegen, kann sie sie nicht abwerfen, um eine der beiden Entwicklungsaktionen (Bau eines neuen Güterbahnhofs oder Kauf einer Fortschrittskarte) auszuführen **C**.



SCHRITT 1: DER SPIELER FÄHRT DEN ZUG ZU EINEM ANDEREN ORT (KOSTEN: 1 TAG PRO SCHIENENVERBINDUNG + MODIFIZIERUNGEN) PFLICHT

Um den Zug zu bewegen, muss der aktive Spieler die Stadt- oder Hafenkarte, die links von der Lokomotive liegt, abwerfen. Er ersetzt sie mit einer anderen Stadt- oder Hafenkarte aus der Hand. Dies ist der Ort, zu dem der aktive Spieler seinen Zug bewegen will. Um den Zug zu einem Hafen (Albany, Portland, Hamilton oder Montréal-Griffintown) zu bewegen, muss der aktive Spieler eine Hafenkarte spielen.

Anschließend zieht er seinen Zugmarker auf dem Spielbrett von seinem gegenwärtigen zum neuen, von der Karte angezeigten, Ort. Dabei verwendet er die *geringstmögliche* Anzahl an Schienenverbindungen. Jede genutzte Schienenverbindung kostet 1 Tag.

Die Gesamtkosten in Tagen werden durch folgende Situationen modifiziert:

- Spielt der aktive Spieler seine **Grand Trunk Jct**-Karte, um seinen Zug zu einer beliebigen Stadt mit Güterbahnhof oder zu einem Hafen zu bewegen, muss er zu den Gesamtbewegungskosten einen Tag *hinzufügen*.
- Ist die Geschwindigkeit des Zugs **schnell**, darf der aktive Spieler die Gesamtbewegungskosten um einen Tag *reduzieren* (er muss jedoch immer mindestens einen Tag ausgeben). Diese Reduzierung ist optional.

Beispiel: Marion möchte ihren Zug von Burlington nach Watertown bewegen. Sie wirft die Burlington-Karte ab **A** und ersetzt sie mit der Watertown-Karte **B**. Anschließend bewegt sie ihren Zugmarker nach Watertown **C**. Dies kostet einen Tag (nur eine Schienenverbindung). Deshalb bewegt Marion ihre Scheibe auf der

Zeitleiste um ein Feld nach vorne **D**. Alternativ hätte Marion ihre Grand Trunk Jct.-Karte verwenden können, um nach Watertown zu fahren. Das hätte sie aber einen zusätzlichen Tag gekostet.



SCHRITT 2: DER SPIELER LÄDT GÜTER VOM ZUG AB (KOSTEN: 0 TAGE) OPTIONAL

Diese Aktion erlaubt es dem Spieler, Güter von seinem Zug in einer Stadt oder in einem Hafen abzuladen. Dies ist freiwillig; der Spieler kann also eine beliebige Anzahl an geladenen Gütern auf seinen Waggons für zukünftige Spielzüge behalten.

Es gibt drei Möglichkeiten, Güter abzuladen.

- I. Abladen eines oder mehrerer Güter in einer **Stadt oder einem Hafen, wo Nachfrage besteht** (eine Güterart, die auf der linken Seite des Stadt- oder Hafen-Güterplättchens zu finden ist).
- II. Abladen eines Guts, um eine **Sonderlieferung auszuführen** (die Güterart, die auf dem Sonderlieferungsplättchen an der Zeitleiste zu finden ist).
- III. Abladen eines oder mehrerer Güter in einer **Stadt oder einem Hafen, wo keine Nachfrage besteht** (eine Güterart, die auf der linken Seite des Stadt- oder Hafen-Güterplättchens *nicht* zu finden ist).

Der aktive Spieler darf alle drei Möglichkeiten im selben Spielzug wählen. Eine Option muss für jedes abgeladene Gut gewählt werden.

I. Abladen eines oder mehrerer Güter in einer Stadt oder einem Hafen, wo Nachfrage besteht

Die Städte benötigen bestimmte Güterarten, um ihre lokalen Industrien anzukurbeln. Der wichtigste Auftrag der The Grand Trunk Railway ist deshalb der Transport dieser Güter über das Schienennetz des Landes.

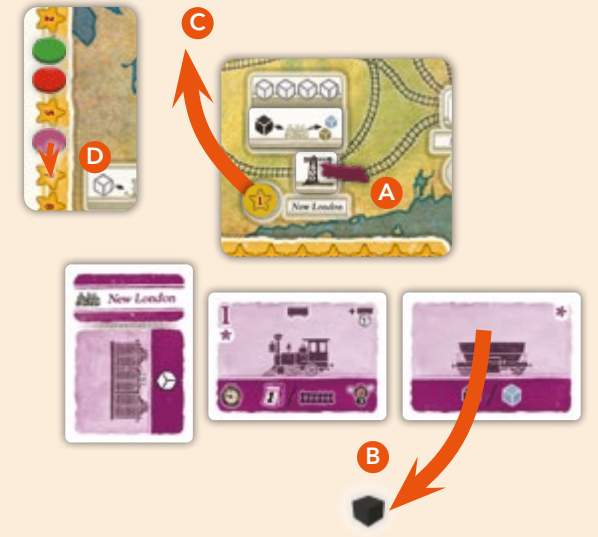


Die Güterart, die von der Stadt oder dem Hafen nachgefragt wird, wird durch einen nach unten weisenden Pfeil, der sich auf der linken Seite des Stadt- oder Hafen-Güterplättchens befindet, angezeigt.

Um ein oder mehrere nachgefragte Güter abzuladen, entfernt sie der aktive Spieler von seinem Zug und legt sie vor sich ab. Diese abgeladenen Güter werden am Ende des Spiels Siegpunkte einbringen oder sofort Effekte auslösen (s.u. sowie den Abschnitt **Wertung am Spielende** auf S. 13). Befindet sich das Erste-Lieferungs-Plättchen noch in der Stadt, entfernt es der aktive Spieler

und erhält, wie auf dem Plättchen angegeben, 1 oder 2 Siegpunkte. Die Scheibe auf der Siegpunkteleiste wird entsprechend angepasst.

Beispiel: Angelikas Zug trifft in New London ein **A**. Sie kann hier ihren Kohlewürfel abladen und platziert ihn vor sich **B**. Da sie in dieser Stadt die erste Lieferung ausgeführt hat, entfernt sie das Erste-Lieferungs-Plättchen **C** und bekommt 1 Siegpunkt **D**.



Abhängig vom gelieferten Gut können folgende Effekte eintreten:

Kohle: Wird Kohle abgeladen, passiert nichts Besonderes. Allerdings wird Kohle benötigt, um die Geschwindigkeit der Lokomotive des Spielers zu erhöhen.

Holz: Wird Holz abgeladen, zieht der aktive Spieler seine Scheibe auf der Holzleiste ein Feld nach rechts. Das Feld der Holzleiste, auf der sich die Spielerscheibe am Spielende befindet, bestimmt die Anzahl der Siegpunkte, die der Spieler pro Fortschrittkarte in seinem Besitz erhält.



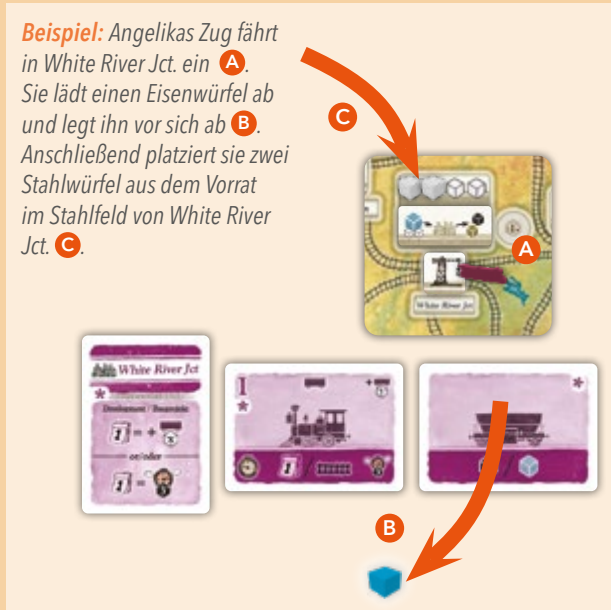
Beispiel: Marions Zug trifft in Burlington ein **A**. Sie lädt zwei Holzwürfel ab und platziert diese vor sich **B**. Sie zieht ihre Scheibe auf der Holzleiste um zwei Felder nach rechts **C**.



Eisen: Lädt der aktive Spieler Eisen ab, nimmt er pro abgeladenem Eisenwürfel **zwei Stahlwürfel** aus dem Vorrat und platziert sie im Stahlfeld der Stadt. Das Eisen wird zu Stahl verarbeitet. Diese Stahlwürfel sind nicht für den Spieler „reserviert“, der das Eisen geliefert hatte, sondern können von allen Spielern zu den Häfen transportiert werden, wo Stahl nachgefragt wird. Jedes Stahlfeld kann maximal vier Stahlwürfel aufnehmen. Befinden sich im Feld bereits vier Stahlwürfel, kann in dieser Stadt kein weiteres Eisen abgeladen werden. Sind dort drei Stahlwürfel, kann der aktive Spieler einen einzelnen Eisenwürfel abladen und fügt dann nur einen Stahlwürfel zum Stahlfeld.

Am Spielende bringt jeder Satz aus einem Kohle-, einem Holz- und einem Eisenwürfel 3 Siegpunkte.

Beispiel: Angelikas Zug fährt in White River Jct. ein **A**. Sie lädt einen Eisenwürfel ab und legt ihn vor sich ab **B**. Anschließend platziert sie zwei Stahlwürfel aus dem Vorrat im Stahlfeld von White River Jct. **C**.



Stahl: Wenn der aktive Spieler Stahl in einem Hafen ablädt, erhält er pro abgeladenem Würfel sofort 3 Siegpunkte. Stahl wird benötigt, um die Antriebskraft der Lokomotive eines Spielers zu erhöhen.

Hat der aktive Spieler ein Gut abgeladen, muss er entweder den leeren Waggon vom Zug entfernen und in Schritt 3 die Karte auf seinen Ablagestapel legen *oder* muss in Schritt 5 den Waggon mit einem neuen Gut beladen (s.u.).

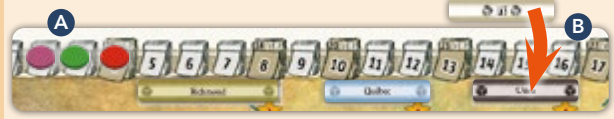
II. Abladen eines Guts, um eine Sonderlieferung auszuführen

Einige der Städte haben einen besonderen Bedarf nach einer bestimmten Güterart, um Projekte abzuschließen. Sollte ein Spieler diese Güterart termingerecht liefern können, erhält er eine große Menge an Siegpunkten.

Die Sonderlieferungsaufträge benennen eine Stadt und eine bestimmte Güterart. Die Zeitleiste zeigt an, zu welchem Zeitpunkt das Gut in der Stadt abgeladen werden muss. Das Erfüllen eines Sonderlieferungsauftrags ist meist profitabler als eine „normale“ Lieferung.

Zu Spielbeginn liegen nur die ersten beiden Sonderlieferungsaufträge aufgedeckt unterhalb der Zeitleiste. Immer, wenn ein dunkles Feld **6** auf der Zeitleiste zum ersten Mal von einer Scheibe erreicht oder passiert wird, wird das nächste Sonderlieferungsauftragsplättchen auf der Zeitleiste auf die Vorderseite gedreht (wie im dunklen Feld angezeigt).

Beispiel: Als sie Feld „4“ der Zeitleiste zuerst erreicht **A**, dreht Marion den dritten Sonderlieferungsauftrag auf der Zeitleiste auf die Vorderseite **B** (dies ist das zweite 3-Tage-Plättchen).



Nur ein Spieler kann einen Sonderlieferungsauftrag erfüllen. Dazu muss der aktive Spieler das nachgefragte Gut in der korrekten Stadt zum richtigen Zeitpunkt (wenn sich die eigene Scheibe auf der Zeitleiste im „Zeitraumen“ des Plättchens befindet – zwischen 1 oder 4 Tagen). Der Spieler lädt dann das Gut von seinem Zug ab und legt es in den Vorrat (*nicht* vor sich selbst ab), legt das Sonderlieferungsauftragsplättchen vom Spielbrett zurück in die Schachtel und addiert die auf dem Spielbrett angegebenen Siegpunkte zu seiner Summe auf der Siegpunkteleiste.

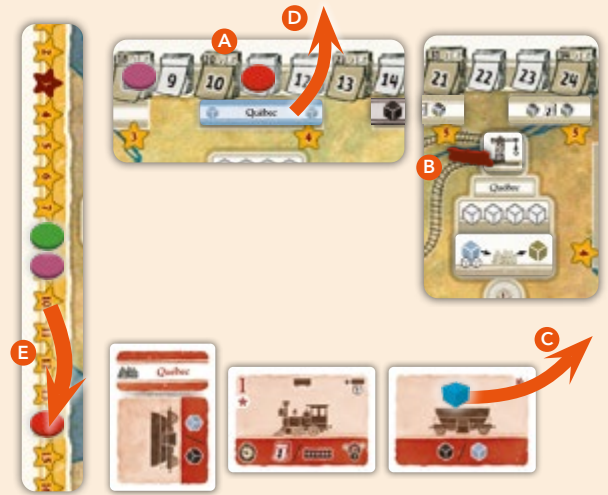
AUSNAHME: Wird mit den Aufgabenkarten gespielt, legt der aktive Spieler erfüllte Sonderlieferungsauftragsplättchen vor sich ab (siehe die **Aufgaben** auf S. 14).

HINWEIS: Weist das Sonderlieferungsauftragsplättchen dieselbe Güterart auf wie das Stadt-Güterplättchen, muss der aktive Spieler entscheiden, welche Nachfrage er befriedigt. Er kann nicht beides mit einem einzelnen Würfel machen! Liefert er aber zwei Würfel derselben Güterart, erfüllt er auch den Bedarf des Stadt-Güterplättchens und darf den zweiten Würfel vor sich ablegen.

Befindet sich das Erste-Lieferungs-Plättchen noch in der Stadt, wenn der Spieler seine Sonderlieferung ausführt, entfernt er das Plättchen aus dem Spiel und erhält, je nach Plättchen, 1 oder 2 Siegpunkte. Er passt seine Scheibe auf der Siegpunkteleiste entsprechend an.

Da beim Erfüllen eines Sonderlieferungsauftrages der Würfel zurück in den Vorrat gelegt wird, wird seine Scheibe auf der Holzleiste bei einer Holzlieferung nicht bewegt. Beim Liefern eines Eisenwürfels werden ebenso keine Stahlwürfel platziert.

Beispiel: Marions Scheibe auf der Zeitleiste befindet sich in Feld 11 **A**, als sie in Québec ankommt **B**. Sie lädt einen Eisenwürfel in Québec ab, um einen Sonderlieferungsauftrag zu erfüllen **C**. Sie legt den Eisenwürfel zurück in den Vorrat und entfernt den Auftrag vom Spielplan **D**. Marion erhält dafür 4 Siegpunkte **E**. Wäre ihr Zug in Québec in Feld 9 (oder früher) oder in Feld 13 (oder später) eingetroffen, hätte Marion den Sonderlieferungsauftrag nicht erfüllen können. Da sie ihn erfüllt hat, kann sie das Eisen nicht vor sich ablegen, obwohl Québec auch Nachfrage nach Eisen via dem Stadt-Güterplättchen hat.



Auch hier gilt, dass der aktive Spieler entweder den leeren Waggon vom Zug entfernen und in Schritt 3 die Karte auf seinen Ablagestapel legen oder in Schritt 5 den Waggon mit einem neuen Gut beladen muss (s.u.).

III. Abladen eines oder mehrerer Güter in einer Stadt oder einem Hafen, wo keine Nachfrage besteht

Ab und an kann es notwendig sein, andere Güter aufzuladen als die bereits in den Waggons befindlichen. Deshalb müssen dann die nicht benötigten Güter an einem Güterbahnhof mit Verlust abgeladen werden.

Der aktive Spieler entfernt von seinem Zug eins oder mehrere Güter, die nicht auf der linken Seite des Stadt- oder Hafen-Güterplättchens angezeigt werden. Er legt sie zurück in den Vorrat (nicht vor sich ab!) und verliert 1 Siegpunkt pro Würfel. Dies wird sofort auf der Siegpunkteleiste vermerkt.

Es gilt, dass der aktive Spieler entweder leere Waggons vom Zug entfernen und in Schritt 3 die Karte(n) auf seinen Ablagestapel legen oder in Schritt 5 die Waggons mit einem neuen Gut beladen muss (s.u.).

SCHRITT 3: DER SPIELER ENTFERNT LEERE WAGGONS VOM ZUG (KOSTEN: 0 TAGE) PFLICHT, WENN DIE WAGGONS IN SCHRITT 5 NICHT MIT GÜTERN BELADEN WERDEN KÖNNEN

Wenn der aktive Spieler weiß, dass er nicht in der Lage sein wird, in Schritt 5 ein passendes Gut in einen oder mehrere seiner leeren Waggons zu laden (oder es nicht möchte), muss er alle leeren Waggons vom Zug entfernen. Er legt alle Karten anschließend auf den Ablagestapel (und nicht auf die Hand).

Um einen Waggon vom Zug zu entfernen, muss der aktive Spieler in Schritt 2 Güterwürfel entfernt haben. Es ist nicht erlaubt, Waggons zu entfernen, die noch Güter aufweisen!

HINWEIS: Der aktive Spieler kann seinen Spielzug nicht beenden, wenn er leere Waggons hat. Zudem kann er seinen Zug nicht mit leeren Waggons fahren.

SCHRITT 4: DER SPIELER FÜGT WAGGONS ZUM ZUG HINZU (KOSTEN: 0 TAGE) OPTIONAL

Der aktive Spieler darf eine oder mehrere Waggonkarten aus seiner Hand ausspielen und sie rechts von der Lokomotive auslegen. Hat die Lokomotive bereits die maximale Anzahl an Waggons angehängt (siehe die Anzeige oben in der Mitte der Lokomotivkarte), können keine weiteren Waggons angehängt werden. Die Reihenfolge der anzuhängenden Waggons spielt keine Rolle. Wenn der aktive Spieler einen Waggon an den Zug gehängt hat, muss er ihn in Schritt 5 mit einem Gut beladen.

SCHRITT 5: DER SPIELER LÄDT GÜTER AUF DEN ZUG (KOSTEN: 0 TAGE) PFLICHT, WENN DER ZUG LEERE WAGGONS AUFWEIST

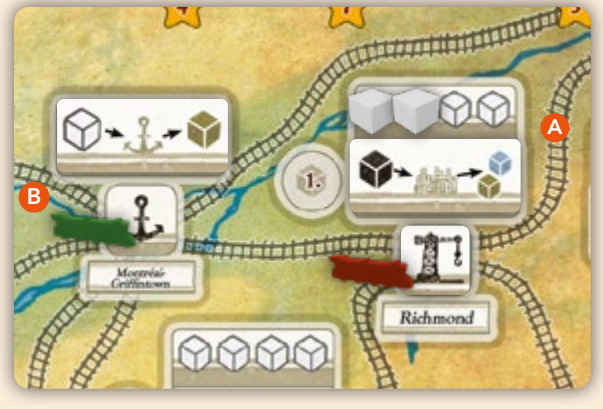


Diese Aktion erlaubt dem aktiven Spieler, Güter, die in der Stadt oder dem Hafen vorhanden sind, auf leere und passende Waggons seines Zugs aufzuladen. Die Art der Güter, die in dem Ort vorhanden sind, werden durch einen nach oben weisenden Pfeil auf der rechten Seite des Stadt- oder Hafen-Güterplättchens angezeigt.

Der aktive Spieler kann so viele angebotene Güter laden, wie er mag. Natürlich muss sein Zug die entsprechende Zahl an leeren Waggons haben.

HINWEIS: In jedem Waggon ist nur Platz für einen Güterwürfel.

Beispiel: Marion kann in Richmond durch das Stadt-Güterplättchen Holz und Eisen sowie bis zu 2 Stahl aus dem Stahlfeld laden **A**. Im Hafen von Montréal-Griffintown kann Nicole Holz laden **B**.



Um Güter zu laden, nimmt der aktive Spieler die richtige Güterart (Kohle, Holz, Eisen) aus dem Vorrat und legt sie auf die passenden, leeren Waggonkarten seines Zugs. Um dagegen Stahl zu laden, nimmt der aktive Spieler einen Stahlwürfel aus dem Stahlfeld der Stadt.

Jetzt muss der aktive Spieler nochmals sicherstellen, dass sich keine leeren Waggons in seinem Zug befinden. Sollte dies doch der Fall sein, muss er sie vom Zug entfernen und auf den Ablagestapel legen.

SCHRITT 6: DER SPIELER ZIEHT NEUE KARTEN (KOSTEN: 0 TAGE) PFLICHT

Der aktive Spieler zieht Karten von seinem Deck, um seine Hand auf 5 aufzufüllen. Sollte das Deck leer sein, wenn eine Karte gezogen werden muss, nimmt er seinen Ablagestapel, mischt ihn und legt ihn, mit der Rückseite nach oben, als nächstes Deck ab. Von diesem Deck zieht er dann neue Karten.

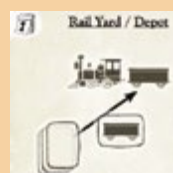
DIE AKTIONEN

Während des eigenen Spielzugs kann der aktive Spieler eine beliebige Anzahl an Aktionen ausführen. Dazu spielt er eine Stadt-, Hafen- oder Fortschrittskarte, die Aktionen aufweist. Anschließend führt er die Aktion aus und legt sie auf ihren Ablagestapel. Eine Karte kann nicht als Aktion ausgespielt werden, wenn die gewählte Aktion nicht ausgeführt werden kann.

HINWEIS: Wenn der aktive Spieler eine Fortschrittskarte für die gelistete Aktion nutzt, bleibt sie vor dem Spieler liegen.

Der aktive Spieler kann so viele Aktionen während seines Zugs ausführen, wie er möchte. Sind mit der Aktion Kosten in Tagen verknüpft, wird die Scheibe die entsprechende Anzahl an Tagen auf der Zeitleiste weitergeschoben.

Jeder Spieler hat seinen persönlichen Kartensatz. Jeder Kartensatz hat eine unterschiedliche Verteilung derselben Aktionen. Solange bestimmte Güterbahnhöfe noch nicht gebaut wurden, kann es sein, dass ein Spieler keinen Zugang zu bestimmten Aktionen hat.



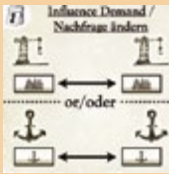
DEPOT

Der aktive Spieler fügt einen Waggon seiner Wahl vom Ablagestapel zu seinem Zug hinzu. Er kann keine Karte aus seiner Hand nehmen.



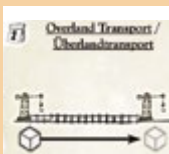
GROSSRAUMANHÄNGER

Der aktive Spieler darf in Schritt 5 seines Spielzugs eine zweite Kohle, ein zweites Holz oder ein zweites Eisen zu einem Waggon seines Zugs hinzufügen. In dem gewählten Waggon können nur zwei Güter derselben Art sein.



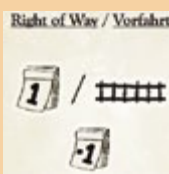
NACHFRAGE ÄNDERN

Der aktive Spieler tauscht zwei beliebige Stadt- oder Hafen-Güterplättchen zwischen zwei Städten oder zwei Häfen. Diese beiden Orte müssen nicht benachbart zueinander sein. Der Spieler kann jedoch kein Stadt- mit einem Hafen-Plättchen austauschen.



ÜBERLANDTRANSPORT

Der aktive Spieler bewegt einen Stahl zwischen zwei direkt miteinander verbundenen Städten. Die Stadt, die den Stahl erhält, muss Platz für ihn haben.

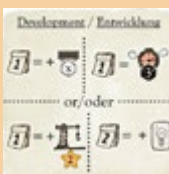


VORFAHRT

Der aktive Spieler reduziert die Gesamtbewegungskosten um einen Tag. Ist der Zug schnell, kann der aktive Spieler die Gesamtbewegungskosten um zwei Tage reduzieren.



Allerdings sind die Minimumbewegungskosten, wenn der Zug fährt, immer mindestens ein Tag.

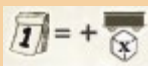


ENTWICKLUNG

Wenn er seine Gesellschaft ausbaut, kann der aktive Spieler eine der Entwicklungsaktionen der Karte ausführen. Abhängig von der Karte, hat der Spieler die Wahl zwischen zwei oder zwischen allen vier folgenden Möglichkeiten:

- Die Antriebskraft der Lokomotive erhöhen (Kosten: 1 Tag)
- Die Geschwindigkeit der Lokomotive erhöhen (Kosten: 1 Tag)
- Einen neuen Güterbahnhof bauen (Kosten: 1 Tag)
- Eine Fortschrittskarte erwerben (Kosten: 2 Tage)

a) Die Antriebskraft der Lokomotive erhöhen (Kosten: 1 Tage)



Um die Antriebskraft der Lokomotive auf II/III/IV zu erhöhen, muss der aktive Spieler 1/2/3 Stahl geliefert haben.

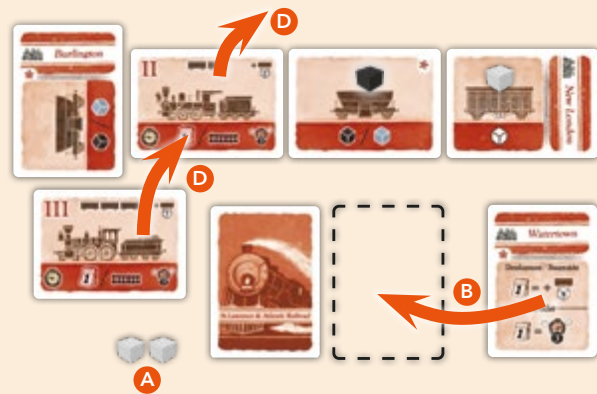


Das Symbol oben rechts auf der Lokomotivkarte zeigt die benötigte Stahlmenge.

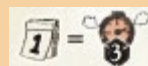
Kann der Spieler die Mindestvoraussetzungen erfüllen, schiebt er seine Scheibe auf der Zeitleiste um einen Tag nach vorne und erhöht die Antriebskraft der Lokomotive um 1. Beim ersten Mal wird die Lokomotivkarte auf die Rückseite gedreht und zeigt nun Antriebskraft II. Beim zweiten Mal wird die Lokomotivkarte durch die beim Aufbau beiseitegelegte Karte ersetzt (Antriebskraft III); beim letzten Mal wird diese Karte auf Antriebskraft IV gedreht. Es ist nicht möglich, mit dieser Aktion direkt zwei oder drei Stufen „vorzuspringen“, selbst wenn die Voraussetzungen erfüllt sind.

Erreicht die Lokomotive Antriebskraft IV, erhält der Spieler sofort 5 Siegpunkte.

Beispiel: Marion möchte ihre Lokomotive von Antriebskraft II auf III erhöhen. Sie hat bereits 2 Stahl geliefert **A**. Daher spielt sie die Entwicklungsaktion **B**, „verbraucht einen Tag“ **C** und ersetzt ihre Lokomotivkarte mit der Lokomotivkarte, die Antriebskraft III anzeigt **D**. Jetzt kann Marions Lokomotive drei Waggons ziehen.



b) Die Geschwindigkeit der Lokomotive erhöhen (Kosten: 1 Tag)



Das Erhöhen der Geschwindigkeit der Lokomotive erlaubt dem Spieler, zukünftig Orte schneller zu erreichen.



Um die Geschwindigkeit der Lokomotive von langsam auf schnell zu ändern, muss der aktive Spieler mindestens 3 Kohle geliefert haben. Das Symbol unten rechts auf der Karte zeigt die benötigte Kohlenmenge an.

Verfügt der Spieler über mindestens drei Kohle, schiebt er seine Scheibe auf der Zeitleiste um einen Tag nach vorne und legt das Schnellzugplättchen auf die Lokomotivkarte. Das Schnellzugplättchen bleibt bis zum Spielende beim Spieler und wird bei Erhöhung der Antriebskraft stets mitgenommen.

Wird seine Lokomotive schnell, erhält der Spieler sofort 1 Siegpunkt. Von nun an „verbraucht“ der Spieler zwar weiterhin einen Tag pro Schienenverbindung, wenn er seinen Zug zu einem Ort bewegt; er darf jedoch die Gesamtbewegungskosten des Zugs um einen Tag reduzieren. Ein Spieler „verbraucht“ immer mindestens einen Tag an Kosten, wenn er seinen Zug bewegt.



Beispiel: Marion erhöht die Geschwindigkeit ihrer Lokomotive auf schnell **A**. Dann bewegt sie ihren Zug nach Québec **B**. Dies würde normalerweise drei Tage dauern und sie würde den Sonderlieferungsauftrag nicht erfüllen können. So kann sie jedoch die Kosten auf zwei Tage senken und rechtzeitig Québec anfahren **C**, um 7 Siegpunkte für das Erfüllen des Sonderlieferungsauftrags zu bekommen.



c) Einen neuen Güterbahnhof bauen (Kosten: 1 Tag)

Wird ein neuer Güterbahnhof gebaut, erweitern die Spieler ihr Streckennetz und fügen eine neue Stadtkarte zu ihrem Deck.

Um einen neuen Güterbahnhof zu errichten, schiebt der aktive Spieler seine Scheibe auf der Zeitleiste um einen Tag nach vorne, wählt eine Stadt ohne Güterbahnhof aus und legt ein Güterbahnhofsplättchen auf das entsprechende Feld des Spielbretts. Der Spieler erhält sofort 2 Siegpunkte.

Anschließend sucht der aktive Spieler die passende Stadtkarte aus den zu Beginn beiseitegelegten Karten heraus und entscheidet dann, ob er sie auf den Ablagestapel oder oben auf sein Deck legt.

Alle Mitspieler suchen die entsprechende Stadtkarte aus den zu Beginn beiseitegelegten Karten heraus und legen sie auf ihre Ablagestapel.

Von nun an haben die Spieler die Möglichkeit, ihren Zug zu dieser Stadt zu fahren, um dort Güter auf- und abzuladen.

d) Eine Fortschrittscarte erwerben (Kosten: 2 Tage)

Mit dem Erwerb von Fortschrittscarten bekommen die Spieler persönliche Vorteile zur Verbesserung ihrer Gesellschaften.

Um eine der ausliegenden Fortschrittscarten zu erwerben, schiebt der aktive Spieler seine Scheibe auf der Zeitleiste um zwei Tage nach vorne. Anschließend legt er die gewählte Fortschrittscarte aufgedeckt vor sich ab. Der Effekt der Karte ist sofort verwendbar.

Während der Wertung am Spielende erhält jeder Spieler pro Fortschrittscarte im eigenen Besitz eine Anzahl an Siegpunkten – abhängig von der Position der eigenen Scheibe auf der Holzleiste. Folgende Fortschrittscarten können während des Spiels erworben werden:

Dauerhaft: Die folgenden sieben Fortschrittscarten geben dem Besitzer einen permanenten Vorteil, den er jederzeit einsetzen kann, wenn der Vorteil anwendbar ist.

Eisenbahnwerkstatt: Der Spieler verbraucht keine Zeit auf der Zeitleiste, wenn er die Antriebskraft oder die Geschwindigkeit seiner Lokomotive erhöht.

Holz-Experteur: Der Spieler darf Kohle an Häfen liefern. Geschieht dies, legt er das gelieferte Holz ganz normal vor sich ab. Die Scheibe auf der Holzleiste wird um ein Feld nach rechts verschoben.

Kohle-Experteur: Der Spieler darf Kohle an Häfen liefern. Geschieht dies, legt er die gelieferte Kohle ganz normal vor sich ab.

Spekulant: Der Spieler erhält einen Siegpunkt, wenn ein anderer Spieler einen Güterbahnhof baut. Er erhält den Siegpunkt nicht, wenn er selbst den Güterbahnhof errichtet.

Vorzeitige Lieferung: Der Spieler darf einen Sonderlieferungsauftrag einen Tag vor der Frist erfüllen.

Verspätete Lieferung: Der Spieler darf einen Sonderlieferungsauftrag einen Tag nach der Frist erfüllen.

Beispiel: Der Sonderlieferungsauftrag für Kohle in Utaca muss an den Tagen 14 bis 16 auf der Zeitleiste erfüllt werden. Mit der Fortschrittscarte Vorzeitige Lieferung kann der Spieler ihn an den Tagen 13 bis 16 erfüllen. Mit der Fortschrittscarte Verspätete Lieferung kann der Spieler ihn an den Tagen 14 bis 17 erfüllen.





Warenlager:

Am Ende seines Spielzugs füllt der Spieler seine Hand auf 6 und nicht auf 5 Karten auf.



Einmal: Die folgenden drei Fortschritte verwendet der Besitzer nur einmal – sofort, wenn er die Karte erwirbt.



Eisenerzmine:

Der Spieler nimmt sofort zwei Eisen aus dem Vorrat und legt sie vor sich zu den anderen gelieferten Gütern ab. Der aktive Spieler legt keinen Stahl auf das Spielbrett.



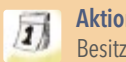
Kohlenmine:

Der Spieler nimmt sofort zwei Kohle aus dem Vorrat und legt sie vor sich zu den anderen gelieferten Gütern ab.



Wald-Bewirtschaftung:

Der Spieler nimmt sofort zwei Holz aus dem Vorrat und legt sie vor sich zu den anderen gelieferten Gütern ab. Die Scheibe auf der Holzleiste wird *nicht* bewegt!



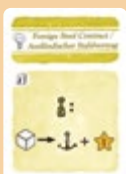
Aktionen: Die folgenden sechs Fortschritte erlauben dem Besitzer Aktionen, die er einmal pro Spielzug verwenden darf (wie die Aktionen auf Stadt- und Hafenkarten seines Decks).



Abstellgleis:

Der Spieler darf einen Waggon auf dieser Karte „als Reserve“ platzieren. Der Waggon kann aus der Hand oder vom Zug kommen (wenn er vom Zug entfernt wird).

Der Spieler „verbraucht“ einen Tag, wenn er den Waggon in Schritt 4 nimmt und an den Zug hängt (er darf ihn nicht auf die Hand nehmen). Der Waggon kann alternativ, ohne einen Tag zu „verbrauchen“, auf den Ablagestapel gelegt werden.



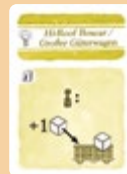
Ausländischer Stahlvertrag:

Der Spieler „verbraucht“ einen Tag, um 1 Siegpunkt zu erhalten, wenn er Stahl an einen Hafen liefert. Liefert er mehr als einen Stahl ab, bekommt er dennoch nur 1 Siegpunkt.



Eisenbahnsignale:

Der Spieler legt eine Karte aus seiner Hand auf den Ablagestapel.



Großer Güterwagen:

Der Spieler „verbraucht“ einen Tag, um in Schritt 5 des Spielzugs einen zweiten Stahl in einen passenden Waggon zu laden. Er kann den zweiten Stahl in der Stadt, in der er den ersten Stahl auflud, hinzunehmen oder in einer anderen Stadt.



Ringlokschuppen:

Der Spieler legt eine Karte aus seiner Hand auf den Ablagestapel und zieht eine neue Karte von seinem Deck.



Schienendrehkran:

Bevor der Spieler seinen Zug bewegt, kann er einen Tag „verbrauchen“, um einen Waggon aus der Hand an den Zug zu hängen und mit einem Gut zu beladen. Er muss die Regeln zur Antriebskraft der Lokomotive beachten.

OPTION 2: INSTANDHALTUNG (KARTEN ABWERFEN UND ZIEHEN)

Wählt er Option 2, kann der aktive Spieler lediglich so viele Karten aus seiner Hand abwerfen, wie er möchte. Anschließend zieht er Karten von seinem Deck, bis er wieder fünf auf der Hand hat.

Wählt der aktive Spieler diese Option, schiebt er seine Scheibe auf der Zeitleiste um einen Tag nach vorne. Er kann bei dieser Option keine Aktionen spielen.

06 DAS SPIELENDE UND DIE WERTUNG

Das Spielende wird eingeläutet, wenn die erste Scheibe auf der Zeitleiste Feld 36 am Ende eines Spielzugs erreicht oder überquert.

Geschieht dies, *darf* jeder andere Spieler weitere Spielzüge ausführen, bis seine Scheibe auf der Zeitleiste Feld 36 am Ende eines Spielzugs erreicht oder überquert. Alternativ kann der aktive Spieler entscheiden, keine weiteren Spielzüge auszuführen und das Spiel zu beenden, wenn er am Zug ist. So bekommt er am Spielende gemäß seiner Position auf der Zeitleiste Siegpunkte (siehe die **Wertung am Spielende** unten).

Haben alle Spieler Feld 36 auf der Zeitleiste erreicht oder überquert, findet die Wertung am Spielende statt.

Ein Spieler kann niemals weiter als Feld 40 auf der Zeitleiste rücken!

WERTUNG AM SPIELENDE

Zeitleiste: Die Spieler erhalten Siegpunkte gemäß ihrer Position auf der Zeitleiste. Der Spieler, „der am meisten Zeit verbraucht hat“ (dessen Scheibe auf der Zeitleiste am weitesten vorne ist), erhält



keine Punkte. Alle anderen Spieler erhalten 1 Siegpunkt pro Tag, den sie *weniger* verbraucht haben.

Sätze von Kohle-Holz-Eisen-Würfeln: Jeder Spieler erhält 3 Punkte pro Satz von Kohle-Holz-Eisen-Würfeln, die er während des Spiels geliefert hat.

Fortschrittskarten: Jeder Spieler erhält 0 bis 7 Punkte pro Fortschrittskarte, die er während des Spiels erworben hat. Die Anzahl der Punkte hängt von der Position der Scheibe des Spielers auf der Holzleiste ab. Der Spieler multipliziert die Zahl seiner Fortschrittskarten mit der Zahl der Siegpunkte im Feld, die die Scheibe erreicht hat.

Beispiel: Marion läutet das Spielende ein, indem sie das Feld 36 auf der Zeitleiste am Ende ihres Spielzugs erreicht. Nicole spielt einen letzten Zug und erreicht Feld 37. Angelika entscheidet, zu passen und ihr Spiel auf Feld 34 zu beenden. Die Wertung am Spielende beginnt nun.

Nicole erhält für die Zeitleistenposition keine Punkte, Marion 1 Siegpunkt und Angelika 3 Siegpunkte **A**.

Marion hat 3 Sätze von Kohle-Holz-Eisen-Würfeln gesammelt. Daher erhält sie 9 Siegpunkte **B**.

Marion hat zudem 3 Fortschrittskarten erworben; ihre Scheibe befindet sich im 4-Siegpunkte-Feld der Holzleiste. Sie bekommt 12 Siegpunkte für ihre Fortschrittskarten **C**.



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner.

Im Falle eines Unentschiedens, wird der Gewinner mit diesen Tie-Breakern ermittelt (in dieser Reihenfolge):

- Die meisten gelieferten Stahl-Würfel
- Die meisten gelieferten Güter (aller Arten)

Gibt es immer noch ein Unentschieden, gibt es mehrere Gewinner.

07 AUFGABEN

Nach einigen **The Grand Trunk Journey**-Partien können die Spieler Aufgabekarten zum Spiel fügen, die weitere Herausforderungen und Siegpunkte bieten.

AUFBAU

Während des Spelaufbaus mischt ein Spieler die 10 Aufgabekarten. Er zieht drei Karten und legt sie, mit der Vorderseite nach oben, auf den Tisch. Die anderen Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

SPIELABLAUF

Erwerb von Aufgabekarten: Um eine Aufgabekarte während seines Zug zu erwerben, muss der aktive Spieler eine beliebige Entwicklungsaktionskarte spielen, seine Scheibe auf der Zeitleiste um ein Feld nach vorne ziehen und die auf der Karte genannten Mindestanforderungen erfüllen.

Der Spieler erhält – je nach Karte – sofort die gelisteten oder zu errechnenden Siegpunkte. Einige Aufgabekarten geben eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten, andere eine Anzahl an Siegpunkten, die abhängig ist von den Leistungen, die der Spieler zu diesem Zeitpunkt erreicht hat.

Folgende Aufgabekarten können im Spiel erworben werden:



Eisenerzdepot

Anforderung: Der Spieler hat drei oder mehr Eisen geliefert.

Wertung: 1 Siegpunkt pro Eisen



Frachtstation

Anforderung: Der Spieler hat sechs oder mehr beliebige Güter geliefert.

Wertung: 2 Siegpunkte pro Satz von drei Gütern



Gewöhnliche Lieferungen

Anforderung: Der Spieler hat jeweils mindestens drei Kohle, drei Eisen und drei Holz geliefert. Zudem hat seine Lokomotive mindestens Antriebskraft III.

Wertung: 5 Siegpunkte



Holzdepot

Anforderung: Der Spieler hat drei oder mehr Holz geliefert.

Wertung: 1 Siegpunkt pro Holz



Kohledepot

Anforderung: Der Spieler hat drei oder mehr Kohle geliefert.

Wertung: 1 Siegpunkt pro Kohle



Nationales Eisenbahnzertifikat

Anforderung: Der Spieler hat 10 oder mehr beliebige Güter geliefert plus zwei oder mehr Sonderlieferungsaufträge erfüllt. Zudem hat seine Lokomotive Antriebskraft IV und ist „schnell“.

Wertung: 7 Siegpunkte



Schwerlastzug

Anforderung: Der Spieler hat vier oder mehr beliebige Güter auf seinen Zug geladen.

Wertung: 3 Siegpunkte



Spediteur des Jahres

Anforderung: Der Spieler hat vier oder mehr Sonderlieferungsaufträge erfüllt.

Wertung: 5 Siegpunkte



Spezialisierte Lieferungen

Anforderung: Der Spieler hat sechs oder mehr von einer der vier Güterarten geliefert.

Wertung: 5 Siegpunkte



Stahl-Warenlager

Anforderung: Der Spieler hat drei oder mehr Stahl geliefert.

Wertung: 1 Siegpunkt pro Stahl

Beispiel: Um das Kohledepot zu erwerben, muss Marion mindestens drei Kohle geliefert haben. Anschließend erhält sie dann 1 Siegpunkt pro bisher gelieferten Kohlewürfeln. Später im Spiel gelieferte Kohle bringt keine weiteren Siegpunkte.

Um das Nationale Eisenbahnzertifikat zu kaufen, muss Marion mindestens 10 beliebige Güter geliefert und zwei Sonderlieferungsaufträge erfüllt haben, ihre Lokomotive muss außerdem „schnell“ sein und Antriebskraft IV haben. Sie erhält 7 Siegpunkte.

08 ANDERE STARTSTÄDTE

Erfahrene Spieler können zusätzliche Abwechslung und Würze ins Spiel bringen, indem sie **The Grand Trunk Journey** mit unterschiedlichen Startstädten spielen.

Dazu wählen die Spieler eines der unten aufgeführten Szenarien aus. Diese listen vier Startstädte und die Gesellschaften, die sie mit diesen Städten heranziehen sollten, um ein ausgeglichenes Spiel zu ermöglichen.

Die Szenarien funktionieren nur mit bestimmten maximalen Spielerzahlen (2, 3, 4); weniger Spieler sind immer möglich.

Beispiel: Nennt ein Szenario drei Gesellschaften, können es auch zwei Spieler spielen, indem sie zwei der drei Eisenbahngesellschaften auswählen.

Die meisten Szenarien können auf zwei Komplexitätsleveln (Fortgeschritten und Experte) gespielt werden, einige nur auf einem.

Wird auf dem Fortgeschritten-Niveau gespielt, haben alle Gesellschaften im Startdeck eine Karte, die ihnen erlaubt, die Antriebskraft oder die Geschwindigkeit ihrer Lokomotive zu erhöhen. Auf Experten-Niveau haben die Gesellschaften eine solche Karte nicht im Startdeck und müssen erst einen Güterbahnhof errichten, um sie zu erhalten.

AUFBAU

Während des Spielaufbaus passen die Spieler ihr Startdeck an. Dazu tauschen sie die vier Startstädte mit den unten in der Tabelle aufgeführten Stadtkarten aus.

Zudem legen sie die Nachfrageplättchen der Startstädte zufällig auf die Felder der nun gewählten Startstädte. Die Erste-Lieferungs-Plättchen wandern auf die Felder der anderen acht Städte.



| Szenarien | Startstädte | Gesellschaften: Fortgeschrittene | Gesellschaften: Experten |
|------------------------------------|---|--|---|
| Adirondacks | Burlington Kingston Utica Watertown | Central Vermont Grand Trunk Railway Québec & Richmond St. Lawrence & Atlantic | - |
| Den Erie Canal vervollständigen | Boston New London Niagara Utica | Grand Trunk Railway St. Lawrence & Atlantic | Central Vermont Québec & Richmond |
| East Coast | Boston Québec Richmond White River Jct | Central Vermont Grand Trunk Railway Québec & Richmond St. Lawrence & Atlantic | - |
| Lake Ontario | Kingston Niagara Utica Watertown | Central Vermont Grand Trunk Railway St. Lawrence & Atlantic | - |
| New England | Boston Burlington New London White River Jct | Grand Trunk Railway Québec & Richmond St. Lawrence & Atlantic | - |
| Ontario | Kingston Niagara Ottawa Peterborough | - | Grand Trunk Railway Québec & Richmond St. Lawrence & Atlantic |
| Québec-Ontario Gateway | Ottawa Peterborough Québec Richmond | Central Vermont Québec & Richmond | Grand Trunk Railway St. Lawrence & Atlantic |

Der Autor dankt allen Testern: François Bédard, Jeremy Brakenberry, Scott DeBres-tian, Jean-Christophe Gareau, Pierre-Alain Jacques, Amira Keddou, Seth Kruse, Antoine Lefebvre, Mark Lyon, Rose Morford, Jean Noël, Steve Passmore, Adam Pastuzyn, Francis Perron, Shirley Tardif, Chuck Thomas, Steven Tremblay und Al Wilson.
Vielen Dank auch an Andrew Long und Ian Zang.

Ein besonderer Dank geht an Peter C. Hayward und Joe Pastuzyn.

Autor: Claude Sirois | **Entwicklung:** Uli Blennemann, Henning Kröpke
Graphik: Harald Lieske | **Layout:** Gamerock Studio, s. r. o. • www.gamerock.eu

Copyright 2020 Spielworxx, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

