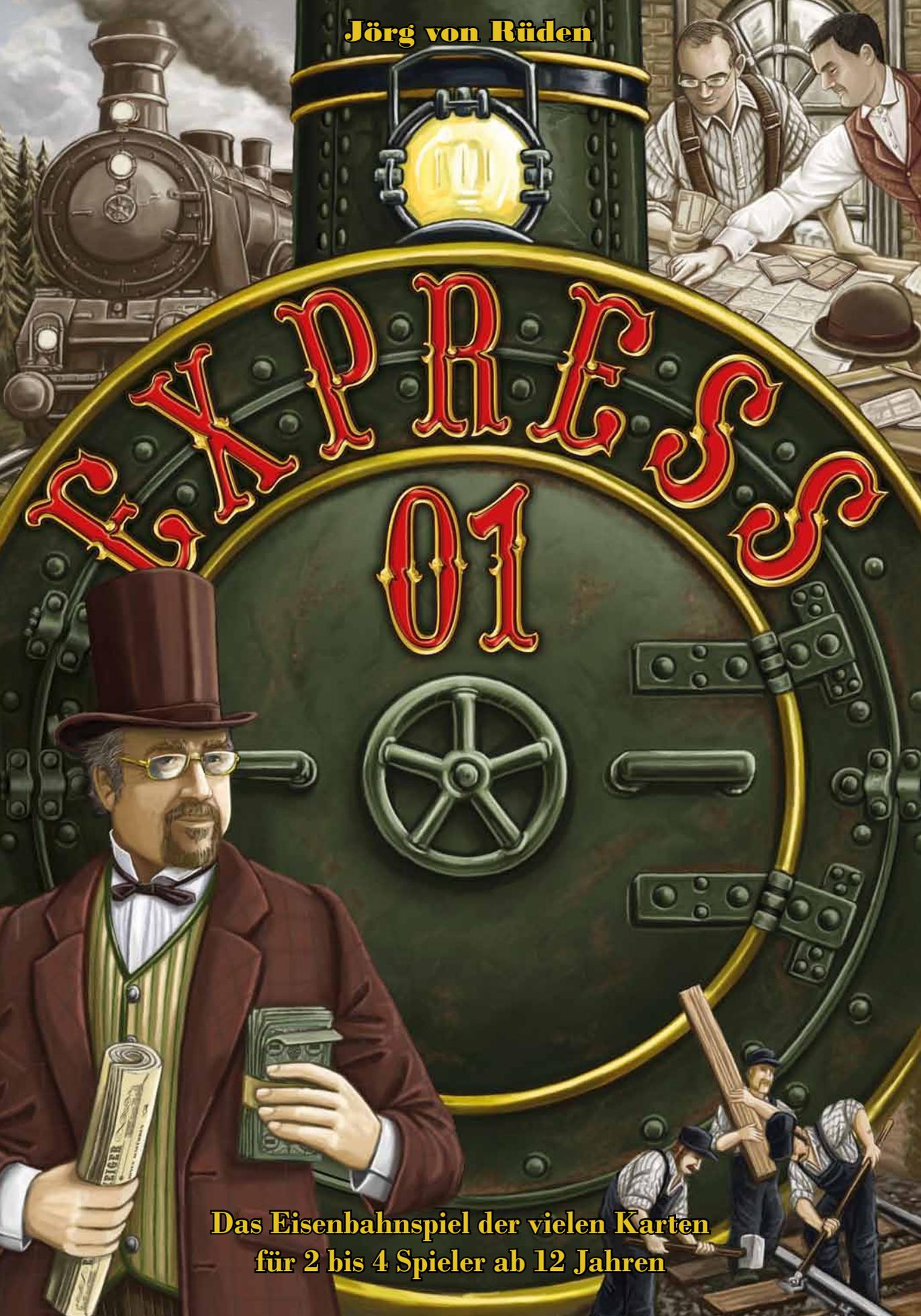


Jörg von Rügen



**Das Eisenbahnspiel der vielen Karten
für 2 bis 4 Spieler ab 12 Jahren**

SPIELZIEL

Vor euch liegt Deutschlands unberührter Boden. Kein Gleis durchschneidet seine Ebenen, kein Bahnhof kündigt vom großen industriellen Fortschritt. Doch ihr werdet das ändern! Ihr investiert in den Bau und Ausbau von Eisenbahnstrecken und errichtet für verschiedene Gesellschaften Bahnhöfe. Wer einen solchen Bahnhof ausbaut, kann ihn gegebenenfalls einer anderen Gesellschaft zuweisen.

Euer Hauptinteresse gilt dem Erwerb von Gesellschaftsanteilen, und sobald Anteile ausgegeben sind, können im Auftrag der Gesellschaften Züge fahren. Dadurch werden Prämien an die Anteilseigner aus-

geschüttet und ihr bekommt neues Kapital. Da heißt es, die anderen Spieler im Auge zu behalten, um kräftig mitzuverdienen oder ihnen Möglichkeiten zu verbauen.

Das Spiel endet mit Ablauf der Runde, in der eine festgelegte Anzahl an Basiskarten ausgebaut bzw. eine festgelegte Anzahl an Kartenstapeln aufgebaut wurde.

Dann entscheiden die Höhe des Kapitals, der eigene Beitrag zum Ausbau des Streckennetzes sowie die erworbenen Anteilsscheine darüber, wer der erfolgreichste Eisenbahnmagnat wird.

SPIELMATERIAL

4 Spielertableaus
mit Übersicht und
Kapitalleiste



35 Basiskarten
(Deutschlandplan),
Nummern 001-035



4 Positionskarten
für die Angabe der
Spielerreihenfolge (1 bis 4)



1 Karte
„Die Schwarze Lok“



149 Ausbaukarten

(in 3 farbigen Ausbaustufen):

gelb: 1. Ausbaustufe

rot: 2. Ausbaustufe

blau: 3. Ausbaustufe

85 Streckenkarten:

24 der 1. Ausbaustufe, Nummern 101-108
25 der 2. Ausbaustufe, Nummern 121-145
36 der 3. Ausbaustufe, Nummern 201-236



18 Kopf-/Sackbahnhöfe:

10 der 1. Ausbaustufe, Nummern 401-410
6 der 2. Ausbaustufe, Nummern 431-436
2 der 3. Ausbaustufe, Nummern 461-462



33 Durchgangsbahnhöfe:

12 der 1. Ausbaustufe, Nummern 501-512
16 der 2. Ausbaustufe, Nummern 531-546
5 der 3. Ausbaustufe, Nummern 561-565



13 Hauptstadtbahnhöfe:

6 der 1. Ausbaustufe, Nummern 601-606
6 der 2. Ausbaustufe, Nummern 630-635
1 der 3. Ausbaustufe, Nummer 665



4 braune Holzloks



USA-Erweiterung

(wird für das Grundspiel nicht benötigt;
Karten erkennbar an roter
Rückseite mit der Aufschrift )

30 Basiskarten



17 Ausbaukarten



1 Holzstäbchen



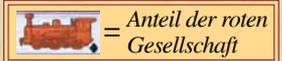
ALLGEMEINES

Express 01 ist ein reines Kartenspiel. Dadurch haben viele Karten mehrere Funktionen.
(Zur Erläuterung der Symbole und Karten siehe Abschnitt „Kartenerläuterung“ auf Seite 12.)

Die **Basiskarten** bilden zu Anfang den Spielplan, werden aber nach ihrem Ausbau Teil eures *passiven Kapitals*.

Die **Ausbaukarten** sind in Streckenkarten und Bahnhofskarten unterteilt und können wie folgt eingesetzt werden:

1. Sie werden benutzt um die **Strecke auszubauen**.
2. Sie bilden als **Handkarten** euer *aktives Kapital*, mit dem ihr Aktionen und Gesellschaftsanteile bezahlt.
3. Die Streckenkarten, die in der unteren Ecke eine farbige Lok zeigen, fungieren außerdem als **Gesellschaftsanteile** und zählen nach dem Erwerb zu eurem *passiven Kapital*.



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt mit den **Basiskarten** (Nummern 001 bis 035) den Spielplan so aus, dass er als „Deutschlandplan“ in der Tischmitte liegt. Dabei werden die Karten aufsteigend nach ihrer Nummer von Nordwesten nach Südosten ausgelegt.

Legt zuerst die Nummern 001 bis 004 in einer Reihe nebeneinander aus.

Beginnt die zweite Reihe mit der Nummer 005, die ihr nach links versetzt unterhalb der Nummer 001 platziert. Dann vervollständigt die zweite Reihe mit den Nummern 006 bis 010.

Die dritte Reihe beginnt mit der Nummer 011, die nach links versetzt unterhalb der Nummer 005 platziert wird, usw.

2. Jeder Spieler nimmt sich ein **Spielertableau** und legt es vor sich ab. Außerdem nimmt sich jeder eine **braune Lok** und stellt diese auf die 0 der Kapitalleiste auf seinem Spielertableau.



3. Sortiert die Ausbaukarten nach Typ sowie innerhalb des Typs nach Ausbaustufe (Farbe) und bildet hierfür je einen Stapel (12 Stapel insgesamt):



Mischt die einzelnen Stapel kurz durch und legt an jeder Ecke des Spielplans die 3 Stapel **eines Typs** offen bereit.



4. Nehmt nun noch einmal die **36 Streckenkarten der 3. Ausbaustufe** (blau) und verteilt an jeden Spieler verdeckt **6 zufällige Karten**. Diese bilden das Startkapital jedes Spielers und werden auf die Hand genommen. Die restlichen Ausbaukarten kommen wieder als offener Stapel an ihren Platz.
5. Jetzt wird die Spielerreihenfolge festgelegt. Dafür wählt jeder von euch eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald jeder eine Karte vor sich zu liegen hat, dreht eure Karten gleichzeitig um. Der Spieler mit der höchsten Kartenummer wird Startspieler und erhält die **Positionskarte** mit der 1.



Der Spieler mit der zweithöchsten Kartenummer erhält die Positionskarte mit der 2 usw. Die Positionskarten legt ihr so vor euch ab, dass die Lok nach oben zeigt. Die Streckenkarten, die ihr zur Ermittlung der Spielerreihenfolge benutzt habt, nehmt ihr nun wieder auf die Hand.

SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden. Jede Runde beginnt mit der Vergabe der **Staatlichen Subvention**. Danach ist jeder von euch, in der Reihenfolge seiner Positionskarte, mit seinem Spielzug an der Reihe. Wer an die Reihe kommt, wählt eines von 3 möglichen **Aktionspaaren** und dreht am Ende seines Spielzugs seine Positionskarte auf die Rückseite.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Eine Runde endet, wenn alle Positionskarten auf der Rückseite liegen. Nach jeder Aktion eines Spielers wird zudem geprüft, ob eine der beiden Spielbedingungen eingetreten ist (siehe „Spielende“). Wurde während der Runde keine Spielbedingung erreicht, beginnt eine neue Runde.

STAATLICHE SUBVENTION

Ermittelt zu Beginn jeder Runde, wie viel Kapital jeder Spieler besitzt. Derjenige von euch, der über das geringste Kapital verfügt, erhält eine Subvention.

Euer Kapital berechnet ihr wie folgt:

- a) Jede **Handkarte** zählt **1 Punkt** (aktives Kapital).
- b) Jeder **Gesellschaftsanteil** in der eigenen Auslage zählt so viele Punkte, wie Bahnhöfe der Gesellschaft im Streckennetz vorhanden sind (passives Kapital).
- c) Jedes ungleiche **Paar von Basiskarten** (welches aus einer Strecken- **und** einer Bahnhofskarte besteht) in der eigenen Auslage zählt je **1 Punkt** (passives Kapital).
- d) Sollte einer von euch die **schwarze Lok** besitzen, zählt diese für ihn **2 zusätzliche Punkte**.

Seine Gesamtsumme zeigt jeder von euch auf seiner Kapitalleiste an, indem er seine braune Lok auf den entsprechenden Betrag stellt.

Hinweis: Die Kapitalleiste dient nur zur besseren Übersicht und wird nur am Anfang jeder Runde und am Spielende an das aktuelle Kapital angepasst. (Werte über 30 Punkte könnt ihr z.B. dadurch anzeigen, dass ihr die Lok hinlegt.)



Der Spieler mit dem geringsten Kapital erhält als Subvention die Karte „Die schwarze Lok“ (siehe „Kartenerläuterung: Die schwarze Lok“). Falls mehrere Spieler über **gleich wenig** Kapital verfügen, erhält derjenige mit der **niedrigeren Positionsnummer** die Subvention. Da ihr in der ersten Runde alle über gleich viel Kapital verfügt, erhält hier also derjenige die schwarze Lok, der die Positionskarte 1 besitzt.

Beispiel:

a) 5 Handkarten = 5 Punkte



b) 2 rote Anteile (bei 2 roten Bahnhöfen) = 4 Punkte



c) 1 Paar ungleiche Basiskarten (aus 1 Strecken- und 1 Bahnhofskarte) = 1 Punkt



(die 2 weiteren Streckenkarten zählen nichts)

d) Die schwarze Lok = 2 Punkte



insgesamt **= 12 Punkte**



DER EIGENE ZUG

Wenn du mit deinem Spielzug an die Reihe kommst, wählst du **eines** von 3 möglichen **Aktionspaaren**:

1. Aktionspaar

- A) Streckennetz ausbauen
und danach
- B) Anteile erwerben

2. Aktionspaar

- B) Anteile erwerben
und danach
- A) Streckennetz ausbauen

3. Aktionspaar

- C) Eine Prämienzahlung auslösen
und danach
- D) Position verändern

Grundsätzlich gilt:

- Wenn eine Aktion kostenpflichtig ist, musst du sie mit deinem aktiven Kapital (deinen Handkarten) bezahlen. Jede Handkarte, die du dabei zum Bezahlen einsetzt, legst du **offen** zurück **auf** den Stapel ihres Typs. Dann führst du die gewählte Aktion durch. Das heißt, auch deine als Bezahlung abgelegten Karten können direkt wieder für den Streckenausbau oder Anteilserwerb genutzt werden.
- Der Startspieler (der Spieler mit der Positionskarte 1) **muss** in seinem allerersten Spielzug einen Bahnhof bauen. Von diesem aus erfolgt dann der Ausbau des weiteren Streckennetzes. Wir empfehlen, in der ersten Partie entweder Berlin (Nummer 009) oder Hannover (Nummer 013) auszubauen.
- Bei jedem Ausbau wird eine vorhandene Karte des Spielplans gegen eine andere ausgetauscht. So liegen immer genau 35 Karten als Spielplan aus.
- Manche Aktionen erlauben es, eine Karte aus den Stapeln herauszusuchen. Die Reihenfolge der restlichen Karten in den Stapeln darf dabei jedoch nicht verändert werden.
- Es ist erlaubt, nur eine Aktion des gewählten Aktionspaares auszuführen oder ganz auf den Zug zu verzichten.

A) Streckennetz ausbauen

Diese Aktion ist kostenpflichtig. Für **jeweils eine Handkarte**, die du offen auf den jeweiligen Stapel legst, darfst du wahlweise:

bis zu **zwei** Streckenkarten  *oder* **eine** Bahnhofskarte  ausbauen.

Dazu suchst du dir die jeweils passende Karte aus einem Stapel heraus und tauschst diese gegen eine Karte des Spielplans aus. Handelt es sich bei der ausgetauschten Karte um eine Basiskarte, legst du diese **umgedreht** vor dir ab. Handelt es sich um eine farbige Ausbaukarte, legst du diese **offen zurück auf** den Stapel ihres Typs.

Diese Aktion kannst du auch **mehrfach** hintereinander ausführen, solange du sie bezahlst.

Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Du darfst **keine** Ausbaustufe überspringen. Das heißt, Basiskarten kannst du nur mit Karten der 1. Ausbaustufe (gelb) ausbauen, Karten der 1. Ausbaustufe nur mit solchen der 2. Ausbaustufe (rot) und diese wiederum nur mit Karten der 3. Ausbaustufe (blau).
- Ein Ausbau kann nur mit einer gültigen Karte erfolgen. Das heißt, die Nummer der Ausbaukarte **muss** auf der Karte, die ausgebaut werden soll, aufgeführt sein.
- Mit dieser Aktion erweiterst du stets das vorhandene Streckennetz.

Baust du eine Basiskarte aus, **muss** die neue (gelbe) Karte mindestens **ein** angrenzendes Gleis fortführen (Ausnahme: Startbahnhof im allerersten Spielzug).

Baust du eine farbige Ausbaukarte weiter aus, **muss** die neue Karte alle **bestehenden Gleise** der alten Karte beibehalten. Das heißt, ein einmal gebautes Gleis kann beim Ausbau **nicht** wieder verschwinden. Es kann nur durch zusätzliche Gleise erweitert werden.

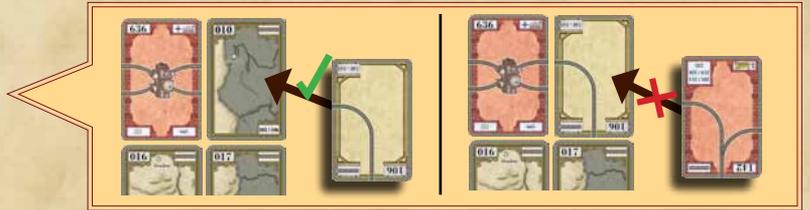


- Du darfst die zu bauende Karte auch auf den Kopf **gedreht** hinlegen, sofern alle übrigen Voraussetzungen stimmen.

Beachte aber: Auf manchen Karten ist ein Wasserturm eingezeichnet. Wird eine solche Karte ausgebaut, muss der **Wasserturm** auf der neuen Karte die **gleiche Ausrichtung** haben wie auf der ausgebauten Karte.



- Am **Spielplanrand** sind **keine** offenen Gleise erlaubt. Du darfst eine Karte also nur so legen, dass kein offenes Gleisende aus dem Spielplan **hinausführt** (ins Meer oder in ein Nachbarland).



Innerhalb des Spielplans sind offene Gleisenden hingegen erlaubt.



B) Anteile erwerben

Diese Aktion ist kostenpflichtig.

Für jeden Gesellschaftsanteil, den du erwerben willst, musst du die Kosten des Anteils bezahlen, indem du die entsprechende Anzahl Handkarten abgibst und offen auf ihre jeweiligen Stapel legst.

Die **Kosten eines Gesellschaftsanteils** entsprechen immer der **Anzahl** der im Streckennetz befindlichen **Bahnhöfe dieser Gesellschaft**.

Beispiel: Wenn sich momentan 3 rote Bahnhöfe im Streckennetz befinden, kostet ein Anteil an der roten Gesellschaft 3 Handkarten.

Danach suchst du dir den Gesellschaftsanteil aus einem der Streckenkartenstapel heraus und legst diesen vor dir ab. Als Gesellschaftsanteil gilt jede Streckenkarte, die links unten eine Lok in der Farbe der entsprechenden Gesellschaft aufweist.

Achtung: Jede Karte mit Lok gilt stets als ein einzelner Anteil. Die Zahl neben der Lok dient nur zur Orientierung, wie viele Anteile dieser Gesellschaft im entsprechenden Stapel insgesamt vorhanden sind.



Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Es können nur Anteile an solchen Gesellschaften erworben werden, die mit **mindestens einem Bahnhof** im Streckennetz vertreten sind.
 - Sollte kein Anteil der gewünschten Gesellschaft in den Stapeln vorhanden sein (und **nur dann**), darfst du einen Anteil dieser Gesellschaft aus der Auslage eines Mitspielers nehmen. In diesem Fall werden die Handkarten zur Bezahlung nicht auf die Stapel gelegt, sondern an diesen Mitspieler weitergegeben. Ist der Anteil der gewünschten Gesellschaft weder in den Stapeln noch in der Auslage eines Mitspielers vorhanden, kannst du keinen Anteil dieser Gesellschaft erwerben.
- Wichtig:** Dem Besitzer der schwarzen Lok kann **nie** ein Anteil weggenommen werden (siehe Abschnitt „Kartenerläuterung: Die schwarze Lok“).

Danach darfst du auf die gleiche Weise noch **weitere** Anteile erwerben, solange du sie bezahlst.

C) Eine Prämienzahlung auslösen

Diese Aktion ist kostenlos. Du darfst sie nur einmal pro Spielzug ausführen. Du wählst **eine** Gesellschaft, die einen Zug auf Reisen schickt und ermittelst dann die Route, auf der der Zug fahren soll. Dafür zahlt die Gesellschaft eine Prämie an alle Anteilseigner und schüttet so frisches Kapital an euch aus.

AUSWAHL DER GESELLSCHAFT

- Du darfst nur eine Gesellschaft auswählen:
- von der du mindestens **einen Anteil** besitzt
- und
- die mit mindestens **einem Bahnhof** im Streckennetz vertreten ist.

AUSWAHL DER ROUTE

Danach legst du die Route fest, die der Zug fahren soll. Die Entfernung, die ein Eisenbahnzug dabei überwinden kann, wird anhand **aller** ausliegenden Anteile dieser Gesellschaft ermittelt: **Für jeden Anteil** dieser Gesellschaft in den Auslagen **aller** Spieler darf der Zug genau **eine Karte** des Spielplans weit fahren.

Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Du musst die optimale Route wählen, also die Strecke, die die größtmögliche Prämienauszahlung bringt (siehe „Auszahlung der Prämie“). Bei der Ermittlung dieser optimalen Route dürfen dir die anderen Anteilseigner der Gesellschaft helfen.

- Die Route muss immer an einem Bahnhof anfangen und an einem **anderen** Bahnhof enden. (Die Anzahl der Zwischenbahnhöfe ist nicht begrenzt.)
- Innerhalb der Route **muss mindestens ein Bahnhof der gewählten Gesellschaft** angefahren werden. Es ist egal, ob das der Start- oder Zielbahnhof oder ein Bahnhof auf der Strecke ist.
- **Kein** Bahnhof darf innerhalb der Route mehrfach angefahren werden.
- Ein Gleisabschnitt darf hingegen beliebig oft befahren werden.

AUSZAHLUNG DER PRÄMIE

Die Prämie wird von der Gesellschaft in Form von Handkarten an die Anteilseigner ausgezahlt. Die Höhe der Prämie ergibt sich wie folgt:

- Jeder Bahnhof auf der Strecke zählt grundsätzlich 1. 
- Manche Bahnhöfe bringen **zusätzlich** einen Bonus, der rechts oben im Bahnhofssymbol der Karte vermerkt ist. 

Zunächst wird die Reihenfolge ermittelt, in der die Spieler ihren Prämienteil erhalten. In der ermittelten Reihenfolge nimmt sich dann jeder Anteilseigner jeweils **eine** Karte auf die Hand. Er kann sich dafür eine beliebige Karte aussuchen, die als **oberste Karte auf einem der Stapel** liegt. Dies geht in dieser Reihenfolge so lange, bis die gesamte Prämie ausgezahlt ist.

Reihenfolge der Auszahlung

Die Auszahlung der Prämie an die Gesellschafter erfolgt in Reihenfolge der Positionskarten, allerdings nicht zwingend von 1 bis 4; vielmehr **fängt immer derjenige von euch an, der die Aktion gewählt hat**.

Im Anschluss folgt der Anteilseigner mit der **nächsthöheren** Positionsnummer. Spieler, die eine niedrigere Positionsnummer haben als der auslösende Spieler, sind entsprechend später an der Reihe.

Beispiel: Im Spiel zu viert löst der Spieler an Position 3 die Aktion aus. Alle Spieler haben Anteile an der fahrenden Gesellschaft. Die Verteilungsreihenfolge sieht dann wie folgt aus:



Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Wer keinen Anteil an der Gesellschaft besitzt, erhält natürlich auch keine Prämienzahlung (außer er setzt die schwarze Lok als Anteil ein - siehe „Kartenerläuterung: Die schwarze Lok“).
- Jeder Anteilseigner bekommt **maximal so viele Handkarten** als Prämie ausbezahlt, **wie er Anteile an der Gesellschaft** besitzt. Sollte dadurch ein Teil der Prämie übrig bleiben, fällt sie dem Spieler zu, der die Aktion ausgelöst hat.
- Es wird **maximal** der ermittelte Gesamtbetrag als Prämie ausgezahlt. Ist also die auszahlende Prämie niedriger als die Anzahl der Anteilseigner, gehen hintensitzende Anteilseigner auch schon mal komplett leer aus.



Beispiel Prämienauszahlung:

Auswahl der Gesellschaft:

Peter ist an der Reihe und möchte einen Zug der roten Gesellschaft fahren lassen.

Auswahl der Route:

Insgesamt liegen 5 Anteile der roten Gesellschaft aus: Der Zug kann also 5 Karten weit auf dem Spielplan fahren und muss dabei mindestens einen roten Bahnhof anfahren.

Auszahlung der Prämie:

Die optimale Route (maximal 5 Karten lang) weist 3 Bahnhöfe auf und einen Bonus von +1.

Somit werden insgesamt 4 Karten als Prämie ausgezahlt.

Peter fängt an und nimmt sich als Erster die oberste Karte vom Stapel seiner Wahl. Martina nimmt sich als Zweite eine Karte, Philipp als Dritter. Obwohl Peter nun wieder an der Reihe ist, darf er keine weitere Karte nehmen, da er nur einen roten Anteil besitzt. Die letzte Karte fällt somit Martina zu, die 2 rote Anteile besitzt und vor Philipp an der Reihe ist.

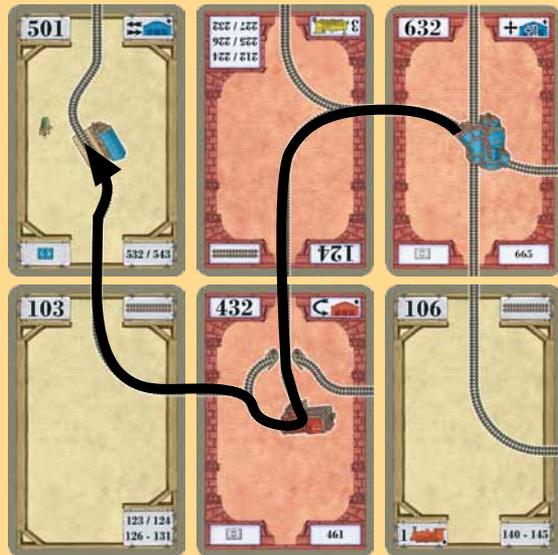
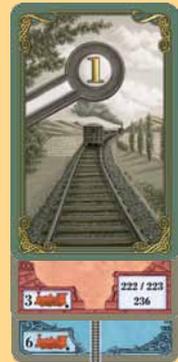
Peter



Martina



Philipp



D) Position verändern

Diese Aktion ist kostenlos. Du darfst damit deine Position in der Spielerreihenfolge verändern. Dazu tauschst du einfach deine Positionskarte mit dem Spieler, der die von dir gewünschte Position innehat.

Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Tauschst du mit einem Spieler, dessen Positionskarte vor dem Tausch die Vorderseite (mit der Lok) zeigt, muss seine neue Positionskarte ebenfalls auf die Vorderseite gedreht werden, da er in dieser Spielrunde noch am Zug ist. 
- Tauschst du mit einem Spieler, dessen Positionskarte vor dem Tausch die Rückseite („Der Zug ist abgefahren“) zeigt, muss seine neue Positionskarte ebenfalls auf die Rückseite gedreht werden, da er in dieser Spielrunde bereits am Zug war. 

Wichtig: Hast du deine Position nach hinten verändert, kommst du natürlich in der gleichen Runde nicht noch einmal an die Reihe. Es folgen nur die Spieler, deren Positionskarten nach deinem Zug noch **nicht** auf der Rückseite liegen.

ENDE DES EIGENEN ZUGES

Sobald du deinen Spielzug abgeschlossen hast, drehst du deine Positionskarte auf die Rückseite („Der Zug ist abgefahren“). Nach dir führt der Spieler seinen Zug aus, dessen Positionskarte die niedrigste Nummer aufweist und der noch nicht an der Reihe war. 

ENDE EINER SPIELRUNDE

Nachdem auch der Letzte von euch seine Positionskarte auf die Rückseite gedreht hat, endet die Runde. Wurde in der Spielrunde eine der beiden Spielendbedingungen erfüllt (siehe „Spielende“), geht es jetzt weiter mit der Ermittlung des Siegers. Ansonsten werden die Positionskarten wieder auf die Vorderseite gedreht und eine neue Runde beginnt mit der „Staatlichen Subvention“.

SPIELENDE

Express 01 kann als Kurz- oder Langspiel gespielt werden. Sinnvoller Weise solltet ihr vor jeder Partie absprechen, welche der beiden Varianten ihr spielen wollt.

Das **Kurzspiel** endet mit der Runde, in der **eine** der folgenden zwei Spielendbedingungen eingetreten ist:

mindestens **12 Basiskarten** wurden ausgebaut *oder* **3 Kartenstapel** wurden aufgebraucht.

Das **Langspiel** endet mit der Runde, in der **eine** der folgenden zwei Spielendbedingungen eingetreten ist:

mindestens **24 Basiskarten** wurden ausgebaut *oder* **4 Kartenstapel** wurden aufgebraucht.

Überprüft am Ende **jeder Aktion**, ob durch die Aktion eine der beiden Spielendbedingungen eingetroffen ist. Ist tatsächlich eine Spielendbedingung eingetroffen, wird die aktuelle Runde noch bis zum Ende durchgespielt, so dass jeder von euch gleich häufig am Zug war. Danach wird der Sieger ermittelt.

ERMITTLUNG DES SIEGERS

Ermittelt den Sieger, indem jeder von euch sein gesamtes Kapital (aktiv und passiv) zusammenrechnet. Euer Kapital berechnet ihr analog zum Punkt „Staatliche Subvention“:

- Jede **Handkarte** zählt **1 Punkt** (aktives Kapital).
- Jeder **Gesellschaftsanteil** in der eigenen Auslage zählt so viele Punkte, wie Bahnhöfe der Gesellschaft im Streckennetz vorhanden sind (passives Kapital).
- Jedes ungleiche **Paar von Basiskarten** (welches aus einer Strecken- **und** einer Bahnhofskarte besteht) in der eigenen Auslage zählt je **1 Punkt** (passives Kapital).
- Sollte einer von euch die **schwarze Lok** besitzen, zählt diese für ihn **2 zusätzliche Punkte**.

Es gewinnt derjenige von euch, der über das höchste Kapital (die meisten Punkte) verfügt. Bei Gleichstand gewinnt von den beteiligten Spielern derjenige, der insgesamt mehr Gesellschaftsanteile besitzt. Sollte es auch hier noch einen Gleichstand geben, gibt es mehrere Sieger.

Beispiel:

a) 10 Handkarten = 10 Punkte



b) 2 rote Anteile (bei 3 roten Bahnhöfen) = 6 Punkte



3 blaue Anteile (bei 2 blauen Bahnhöfen) = 6 Punkte



1 gelber Anteil (bei 0 gelben Bahnhöfen) = 0 Punkte



c) 2 Paare ungleiche Basiskarten (aus 1 Strecken- und 1 Bahnhofskarte) = 2 Punkte



d) Die schwarze Lok = 2 Punkte



insgesamt = 26 Punkte



DAS SPIEL MIT DER USA-ERWEITERUNG

Entfernt folgende Karten aus dem Grundspiel und legt sie zurück in die Schachtel:

- die 35 Deutschland-Basiskarten (Nummern 001-035)
- die 18 Kopf-/Sackbahnhöfe (400er Nummern)
- die 13 Hauptstadtbahnhöfe (600er Nummern)

Anstelle dieser Karten kommen nun die **USA-Karten** ins Spiel:

- die 30 USA-Basiskarten (Nummern 051-080)
- die 17 Doppelbahnhöfe (Nummern 301-303 / 331-338 / 361-366).

Spielvorbereitung

Geht bei der Spielvorbereitung so vor, wie auf Seite 3 und 4 beschrieben, jedoch mit folgenden Änderungen:

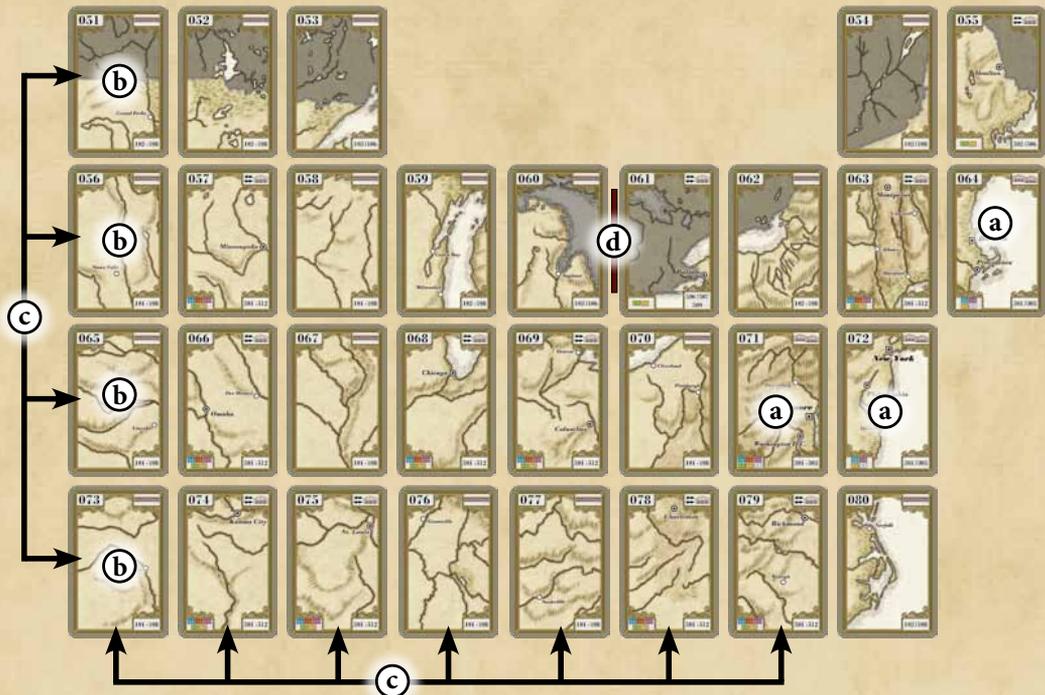
- Legt mit den **USA-Basiskarten** (Nummern 051 bis 080) den Spielplan so aus, dass er als Karte des nord-östlichen Teils der USA in der Tischmitte liegt. Dabei werden die Karten aufsteigend nach ihrer Nummer von Nordwesten nach Südosten ausgelegt.
- Legt das braune Holzstäbchen senkrecht zwischen die Basiskarten 060 und 061.
- Sortiert die Ausbaukarten nach Typ sowie innerhalb des Typs nach Ausbaustufe (Farbe) und bildet dafür je einen Stapel (9 Stapel insgesamt):

	die Streckenkarten	
	die Durchgangsbahnhöfe	
	die Doppelbahnhöfe	

Spielablauf

Der Spielablauf bleibt weitgehend unverändert. Folgende Regelbesonderheiten sind jedoch zu beachten:

- a** Der Ausbau beginnt an der Ostküste. Daher muss der Startspieler in seinem ersten Zug eine der folgenden 3 Basiskarten an der Ostküste ausbauen: 064 oder 071 oder 072.
- b** Der Spieler, der zuerst den Westen erreicht (also zuerst eine der Basiskarten 051, 056, 065 oder 073 ausbaut), erhält dafür sofort als Bonus **eine** Karte auf die Hand, die er von einem beliebigen Stapel zieht.
- c** Bei den Karten, die im Westen und Süden den Spielplanrand bilden, dürfen offene Gleise in westlicher bzw. südlicher Richtung nach außen weisen (da sie weder ins Meer, noch in ein Nachbarland führen).
- d** Da zwischen den Basiskarten 060 und 061 sowohl das Nachbarland Kanada als auch Wasser liegt, ist zwischen diesen beiden Karten kein verbindendes oder offenes Gleis erlaubt (markiert durch das Holzstäbchen). Das heißt, es darf kein Gleis direkt in das Holzstäbchen führen.



IMPRESSUM

Autor: Jörg von Rügen | **Illustration und Grafik:** Dennis Lohausen | **Spielanleitung und Layout:** Alfred Viktor Schulz

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg. Alle Rechte vorbehalten. | www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg. | www.pegasus.de



Express 01 wurde nur durch die Unterstützung der Spieleszene überhaupt erst möglich. In einer beispiellosen Aktion haben Hunderte von Spielbegeisterten dabei geholfen, die Produktion dieses Spiels über die Spieleschmiede von Spiele-Offensive.de zu finanzieren. Jörg von Rügen, eggertspiele und Spiele-Offensive.de danken allen Spieleschmiedern für ihre Unterstützung.

Unser besonderer Dank gilt dabei diesen Sponsoren:

Aaron Haag
Alexander Petkovski
Alexander Spahr
André Ilievics
André Missing
André Brück
Andreas Scholz
Andreas Jost
Andreas Sturm
Andreas Kopp
Anja Lange
Antonius Haase
Armin Eckstein
Arne Kuhnert
Benjamin Brannics
Benjamin Krohn
Benjamin Lilienthal
Bernd Zieme
Bernd Nossem
Bernhard Heinisch
Bernhard Baumgartner
Bert Jeswein
Birgit Czeslik
Carmen Schuster
Carsten Rothe
Chris Johannes Voornhout
Christian Lutzke
Christian Blanz
Christian Plate
Christoph Hummel
Christoph Kalchreuter
Christoph Kainrath
Christopher Zotta
Claudia Greiner
Dagmar Storz
Daniel Witt
Daniel Reinsch
Daniel Hallmann
Daniel Greiner
Daniel Oliver Wolf
Daniela Schmitt
Daniela Wolfangel
David Fleschutz
David Ruddat
Dennis Egbers
Dennis Schulz
Dirk Vahlenkamp
Dirk Graf
Dirk Bosawe
Dominik Baltasar Wüst
Erwin Fleischmann

Frank Rudloff
Frank Hendrych
Frank Ziegler
Frank Scholtz
Frank Gasper
Frank Ükermann
Gaston Lamaitre
Gerd Volberg
Gero Rathgeb
Gerold Strauss
Guenter Kral
Günter Kempen
Hans Mumme
Harald Scholl
Hauke Brockmann
Heiko Grasse
Heiko Weiß
Helfried Lackinger
Holger Kiesel
Iwen Kobow
Jens Fuchs
Joachim Lotz
Johannes Wolf
Jörg Thies
Jörg Herzig
Jörn Gerdes
Jürgen Mader-Focks
Jutta Zuber-Weber
Kai Tiedge
Karlheinz Frank
Katharina Quehenberger
Kathrin Plate
Konrad Dreier
Lars Jeske
Lars D. Hellwig
Leo LEOnhardy
Lukas Biele
Malte Kühle
Manfred Schröder
Manfred Koemling
Manuel Siebert
manuel stolz
Marc Rohroff
Marc Schmid
Marco Perlbach

Ingo Laubvogel



Marcus Spang
Marcus Rehbein
Maria Kühne
Marinho Tobolla
Markus Behrschmidt
Martin Superobelix Kosub
Martin Nickel
Martin Glos
Mathias UsLAR
Mathias Zimmermann
Matthias Bär
Matthias Kälin
Matthias Seul
Matthias Wendler
Matthias Simon Zaugg
michael hoeskuldr neumann
Michael Stemmler
Michael Schlindwein
Michael Lehmann
Michael Stadler
Michael Szelinski-Döring
Michael Schirdewahn
Michael Welsch
Michael Schalles
Nando Koerner
Oliver Konz
Oliver Riesen
Oliver Klaus
Oliver Oesterwind
Oliver Kupski
Oliver Mayer
Ortwin Boenke
Partho Banerjea
Pascal von Engelbrechten
Paul Zänger
Peter Sielaff
Philipp Nelles
R. van Leeuwen
Rainer Knoop
Ralf Arnold
Ralf Kollock
Rebecca Gottschick
Reinhard Ott-Schindele
Rene Danne
Robert Bluege

Roman Straub



Roland Mueller
Rudolf Liedler
Sabine Weber
Sarah Rengers
Sascha Werner
Schnexe Sandra Greifelt
Sebastian Stöber
SEBASTIAN BARTSCH
Silke Hückesfeld
Stefan Seis
Stefan Heinrich
Stefan Ifland
Stefan Adamek
Stefanie Menck
Stephanie Bartsch
Susanne Glinka
Sven Siebeneicher
Thomas Busch
Thomas Sommer
Thomas Fickert-Guenther
Thomas Katzner
Thomas Linzert
Thomas Puske
Thomas Ringhof
Thomas Hebein
Timo Hoja
Timo Bullinger
Timo Schopinski
Tobias Hartwig
Torsten Techmann
Ulrich Hegemann
Ulrich Hilverkus
Uwe Faschian
Uwe Zemke
Volker Hendrix
Volker Nickel
Waldemar Blask
Werner Horlamus
Wolf-Eckehard Treptow
Wolfgang Pieth
Wolfgang Juhre
Wolfgang Porger
Yannick Suter
Yves Nagel

Florian Kastner



KARTENERLÄUTERUNG



Nummer der Karte



Die Karte darf nur durch Karten mit diesen Nummern ausgebaut (ersetzt) werden.



Streckenkarte (ohne Bahnhof)



Farbige Lok = Gesellschaftsanteil: Diese Streckenkarte fungiert als ein Anteil der grünen Gesellschaft. Die linke Zahl zeigt an, wie viele Anteile im jeweiligen Stapel der Streckenkarten vorhanden sind, um unnötiges Suchen zu ersparen.



Neutraler Kopf-/Sackbahnhof mit +1 Bonus bei Prämienzahlung (weiße Bahnhöfe gehören keiner Gesellschaft, bringen aber Boni)



Durchgangsbahnhof der roten Gesellschaft



Hauptstadtbahnhof der blauen Gesellschaft (mit +1 Bonus bei Prämienzahlung)



Doppelbahnhof (USA-Erweiterung) mit einem Bahnhof der grünen Gesellschaft und einem neutralen Bahnhof (der +1 Bonus gilt nur für den neutralen Bahnhof)



Dieser Bahnhof kann bei einem Ausbau nur durch einen neutralen Bahnhof (weiß) oder einen Bahnhof der grünen Gesellschaft ersetzt werden (da unter den in Frage kommenden Ausbaukarten nur diese Bahnhöfe vertreten sind).

Die schwarze Lok kann von ihrem Besitzer in seinem Zug eingesetzt werden. Hat der Besitzer die Karte in seinem Zug nicht eingesetzt, zählt sie für ihn bei der „Staatlichen Subvention“ bzw. am Spielende als zusätzliches Kapital.



1. Sicherung der eigenen Gesellschaftsanteile

Solange die schwarze Lok im Besitz eines Spielers ist, sind dessen Gesellschaftsanteile vor dem Zugriff anderer Spieler geschützt (siehe „Anteile erwerben“).

2. Als Handkarte nutzen

Die schwarze Lok kann zum Bezahlen einer Aktion genutzt werden. Sie entspricht dabei immer dem Wert **einer** normalen Handkarte. Weitere Kosten müssen natürlich durch zusätzliche Handkarten bezahlt werden. Die schwarze Lok muss nach der Aktion **abgegeben** werden. Das heißt, bis zur nächsten „Staatlichen Subvention“ gehört die schwarze Lok keinem Spieler.

3. Als Gesellschaftsanteil nutzen

Im Rahmen einer Prämienauszahlung kann die schwarze Lok als ein **zusätzlicher Anteil** der ausschüttenden Gesellschaft genutzt werden. Das gilt ausschließlich für die Auszahlung der Prämie. Die schwarze Lok kann weder bei der Auswahl der fahrenden Gesellschaft noch bei der Festlegung der Route als Anteil eingesetzt werden.

Will der Besitzer die schwarze Lok bei der Auszahlung der Prämie einsetzen, gibt er dies einfach bekannt. Nachdem er die Zahlung erhalten hat, muss er die schwarze Lok **abgeben**.

4. Eigenes Kapital

Wurde die schwarze Lok in der vorhergehenden Runde nicht eingesetzt, ist sie für den Besitzer bei der Ermittlung des Kapitals 2 zusätzliche Punkte wert (siehe „Staatliche Subvention“ und „Ermittlung des Siegers“).

Zusammenbau des Sortiereinsatzes:

