

Gemeinsam ans Ziel **Switch & Signal**

Spielen ohne Regellesen
Mit der Kosmos Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose „Erklär-App“ herunter.



Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Gemeinsam steuert ihr den Zugverkehr in Mitteleuropa oder Nordamerika, je nachdem, auf welcher Spielplanseite ihr spielt. In verschiedenen Städten müsst ihr Waren abholen und zum Zielhafen transportieren. Dazu stehen euch unterschiedlich schnelle Züge zur Verfügung, die durch Würfel bewegt werden. Mit Hilfe eurer Aktionskarten stellt ihr Weichen und setzt Signale und lasst die Züge wie gewünscht fahren. Helfer, die es auf jedem Spielplan gibt, unterstützen euch mit ihren besonderen Fähigkeiten.

Zu Beginn jedes Spielzugs wird eine Fahrweisung aufgedeckt, die bestimmt, ob neue Züge eingesetzt werden und welche Züge fahren. Je mehr Züge ins Spiel kommen, desto besser müsst ihr das Geschehen im Blick haben. Wurde die letzte Fahrweisung aufgedeckt, habt ihr nur noch den aktuellen Spielzug, um das Ziel zu erreichen.

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald ihr alle Waren im Zielhafen abgeliefert habt.

SPIELMATERIAL

1 zweiseitiger Spielplan



Mitteleuropa

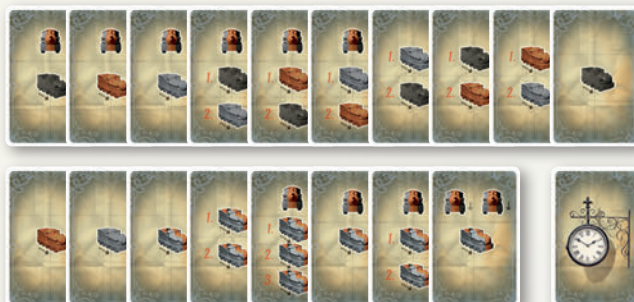
Nordamerika

100 Spielkarten, davon:
81 Aktionskarten (je 27 x)



Signal setzen Weiche stellen Zug bewegen Rückseite

18 Fahrweisungen



Rückseite



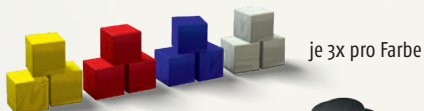
9 Züge



2 Einsetzwürfel

3 Bewegungswürfel

12 Warensteine



je 3x pro Farbe



10 Signalscheiben



30 Weichenscheiben

1 Startkarte



Rückseite

10 Zeitplättchen



11 Ortsplättchen



3 Abdeckplättchen



SPIELVORBEREITUNG

In eurem ersten Spiel verwendet ihr die Spielplanseite, die Mitteleuropa zeigt. In späteren Partien könnt ihr die Spielplanseite wählen. Die Regeln für den Nordamerika-Plan sind weitgehend die gleichen wie für Mitteleuropa. Die Änderungen findet ihr auf Seite 7 dieser Anleitung.

Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Rahmen. Die achteckigen Ortsplättchen benötigt ihr nur für die Variante.

1. Im ersten Spiel platziert ihr die **26 Weichen- und 8 Signalscheiben wie in der Abbildung**: jeweils 1 **Weichenscheibe** kommt auf jeden Knotenpunkt mit 3 zusammentreffenden Gleisstrecken. Jeweils 2 Weichenscheiben werden auf Knotenpunkte gelegt, an denen sich 4 Gleisstrecken treffen.
2. **8 grüne Signalscheiben** werden auf rote Signalfelder gesetzt: auf jede Stadt 1, auf den Strecken 3.
3. **8 Warensteine**, je 2 pro Farbe, werden auf die 4 farblich passenden Warenstädte gelegt.
4. **7 Zeitplättchen** werden auf die Bahnhofsuhr gelegt.

HINWEIS: Übrige Weichen- und Signalscheiben, Warensteine und Zeitplättchen kommen zurück in die Schachtel.

5. Die **9 Züge** werden in ihr Depot auf die farblich passenden Felder gestellt.
6. Die **2 Einsetzwürfel** und **3 Bewegungswürfel** werden bereitgelegt.
7. Die **3 Abdeckplättchen** werden neben die 3 Helfer gelegt.
8. Die **18 Fahrplanweisungen** werden gemischt, 2 Karten werden zufällig unbesehen gezogen und in die Schachtel zurückgelegt. Die verbliebenen **16 Fahrplanweisungen** werden verdeckt auf das zugehörige Spielplanfeld gelegt. Auf diesen Nachziehstapel kommt obenauf verdeckt die **Startkarte**.
9. Die **81 Aktionskarten** werden verdeckt gemischt und an jeden von euch **5 Aktionskarten** verteilt, die ihr auf die Hand nehmt. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.
10. Wer zuletzt wegen eines Güterzugs warten musste, beginnt. Musste das niemand, beginnt der älteste Spieler und wird erster **aktiver Spieler**.

HINWEIS: Ihr dürft während des Spiels über eure Handlungen diskutieren. Könt ihr euch nicht einigen, entscheidet der jeweilige aktive Spieler.

WICHTIG: In späteren Spielen könnt ihr die **Weichen- und Signalscheiben beliebig platzieren**. Auf jeden 3er-Knotenpunkt kommt 1 Weichenscheibe, auf jeden 4er-Knotenpunkt kommen 2. Auf jede Stadt (egal ob Waren- oder Hafenstadt) wird 1 Signalscheibe gesetzt, die übrigen 3 Scheiben könnt ihr auf den Strecken beliebig auf rote Signalfelder setzen.





HINWEIS: Aus spieltechnischen Gründen befinden sich die Orte auf den Spielplänen nicht überall genau an den Positionen, an denen es sie in Wirklichkeit gibt. Die Schienenverbindungen stellen nicht immer reale Gleisverläufe dar.

SPIELABLAUF

Ablauf eines Spielzugs

Der aktive Spieler führt immer diese 3 Handlungen in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. **Fahrplanweisung aufdecken**
2. **Aktionskarten spielen**
3. **Neue Aktionskarten ziehen**

1. Fahrplanweisung aufdecken



Der Spieler deckt die **oberste Fahrplanweisung** auf und legt sie vor sich aus. Dann führt er von oben nach unten die Symbole aus. Die Fahrplanweisungen geben an, welche Zugfarben ihr bewegen müsst.

Es müssen von der abgebildeten Farbe immer **alle** Züge bewegt werden, die sich auf dem Schienennetz befinden. Dazu zählen auch Züge in den Städten und Startorten. Züge, die sich noch im Depot befinden, fahren nicht. Auf vielen Fahrplanweisungen ist zusätzlich angegeben, dass **zuerst** ein neuer Zug aus dem Depot eingesetzt werden muss.



Zug einsetzen

Ist oben auf der Karte ein Zug von vorn abgebildet, **müsst** ihr einen neuen Zug einsetzen.

Gemeinsam entscheidet ihr, welche Farbe dieser Zug hat.

Anschließend würfelt der aktive Spieler mit den beiden **Einsetzwürfeln** und addiert die Würfelaugen. Das Ergebnis gibt den **Startort** für diesen Zug an. Der Spieler setzt den Zug in Fahrtrichtung auf den Startort. Sollte sich auf diesem Startort bereits ein Zug befinden, wird **kein** neuer Zug eingesetzt. Stattdessen müsst ihr **2 Zeitplättchen** von der Bahnhofsuhr nehmen.

Falls ihr einen Zug einsetzen müsst und sich keiner mehr im Depot befindet, müsst ihr ebenfalls 2 Zeitplättchen entfernen. Je mehr Zeitplättchen ihr verliert, desto schwieriger wird es für euch, das Spiel zu gewinnen. Mehr dazu auf Seite 6 „Die Zeitplättchen“.

HINWEIS: Auf einer Karte sind 2 Züge abgebildet, die eingesetzt werden. Hierfür müsst ihr Züge von 2 verschiedenen Farben wählen.

WICHTIG: Der erste aktive Spieler deckt die **Startkarte** auf, wodurch von jeder Farbe ein Zug wie beschrieben von oben nach unten eingewürfelt wird – zuerst ein schwarzer, dann ein brauner und zuletzt ein grauer Zug.



Züge bewegen

Alle Züge der abgebildeten Farben müssen durch Würfeln des farblich passenden Bewegungswürfels gefahren werden.

Gibt es mehrere Züge in dieser Farbe, bestimmt der aktive Spieler in welcher Reihenfolge die Züge fahren. Für jeden Zug muss er **einzel**n würfeln.

Ist ein **mehrfarbiger Zug** abgebildet, dürft ihr **entscheiden**, von welcher Farbe ihr alle Züge bewegen wollt. Sind **zwei mehrfarbige Züge** abgebildet, müsst ihr **zwei verschiedene Zugfarben** wählen, von denen ihr alle Züge bewegt. Das kann auch eine Farbe sein, von der sich noch alle Züge im Depot befinden. Ihr entscheidet, welche Farbe zuerst gefahren wird.

HINWEIS: Eine Karte zeigt 3 mehrfarbige Züge. Hierbei müsst ihr alle Züge auf den Gleisen, Warenstädten und Startorten bewegen. Der aktive Spieler bestimmt die Reihenfolge der Farben.

WICHTIG: Für jede Zugfarbe gibt es einen Würfel mit besonderer Zahlenverteilung, wodurch die Züge unterschiedlich schnell fahren:



Schwarz ist der schnelle Zug (Zahlen 2, 3, 3, 4, 4, 5)



Braun ist der normale Zug (Zahlen 1, 2, 2, 3, 3, 4)



Grau ist der langsame Zug (Zahlen 1, 1, 1, 2, 2, 3)

Wurden alle Züge der abgebildeten Farben bewegt, legt der aktive Spieler die Fahrplanweisung auf den Ablagestapel und darf Aktionskarten spielen.

2. Aktionskarten spielen

Der aktive Spieler spielt **beliebig viele** seiner Aktionskarten aus. Er darf alle Karten spielen (was häufig vorkommt) oder sogar keine Karte (was eher selten vorkommt). Folgende Aktionen gibt es:



Signal setzen

Der Spieler schaltet ein rotes Signal auf Grün. Dazu versetzt er eine Signalscheibe auf dem Spielplan auf ein rotes Signalfeld und schaltet so die Strecke frei.

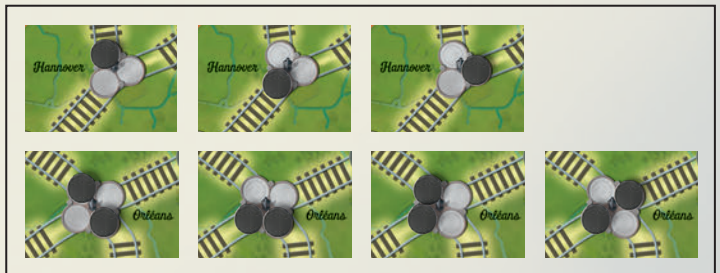
WICHTIG: In jeder Stadt muss sich immer **mindestens 1 Signalscheibe** befinden.



Weiche stellen

Der Spieler stellt eine Weiche um. Dazu darf er an einem 3er-Knotenpunkt die eine Weichenscheibe beliebig versetzen und an einem 4er-Knotenpunkt **beide** Weichenscheiben. Er versetzt die Scheiben so, dass die Strecke in die gewünschte Richtung freigeschaltet wird.

Beispiele: So können die Weichen durch Ausspielen einer Aktionskarte gestellt werden:



Zug bewegen

Der Spieler bestimmt **einen** beliebigen Zug (außer Zügen im Depot), den er bewegen möchte. Dazu würfelt er mit dem farblich passenden Bewegungswürfel und fährt den Zug entsprechend der Bewegungsregeln vorwärts (siehe Seite 5 „Die Bewegungsregeln“).



Beliebige Aktion

Durch die Abgabe von **2 beliebigen** Aktionskarten darf der aktive Spieler eine beliebige der 3 genannten Aktionen durchführen.



Zug beladen

Steht ein **unbeladener** Zug in einer Stadt mit Warensteinen, kann der aktive Spieler durch Abgabe **einer beliebigen** Aktionskarte eine Ware in diesen Zug laden.

WICHTIG: Es können nur leere Züge beladen werden. Es ist nicht möglich, einen Zug in einer Warenstadt zu entladen und dort eine neue Ware aufzuladen.

Die ausgespielten Aktionskarten werden offen auf einem Ablagestapel neben dem Nachziehstapel gesammelt.

3. Neue Aktionskarten ziehen

Am Ende seines Zuges zieht der aktive Spieler **5 Aktionskarten** vom Nachziehstapel. Sollte er Karten zurückbehalten haben, startet er mit entsprechend mehr Karten, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist. Es gilt ein **Handkartenlimit von 10** Karten. Gegebenenfalls dürft ihr weniger bzw. gar keine Karten ziehen.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und deckt die oberste Fahrplanweisung auf.

DIE BEWEGUNGSREGELN

- Ein Zug kann aus zwei Gründen bewegt werden: entweder aufgrund einer Fahrplanweisung oder einer gespielten Aktionskarte „Zug bewegen“.
- In beiden Fällen würfelt der aktive Spieler den farblich zugehörigen Bewegungswürfel. Die gewürfelte Zahl gibt die **Bewegungspunkte** an und damit, wie weit der Zug gefahren werden **muss**. Jedes Gleisstück und jede Stadt zählen 1 Bewegungspunkt. Signalfelder und Knotenpunkte werden nicht mitgezählt.
- Sollten nicht alle Bewegungspunkte genutzt werden können, müsst ihr **für jeden verfallenen Bewegungspunkt 1 Zeitplättchen** von der Uhr entfernen.
- Ein Zug fährt **immer in Fahrtrichtung**. Steht er in einer Stadt, dürft ihr den Zug in beliebiger Richtung herausfahren – sofern in dieser Richtung das Signal auf Grün steht.



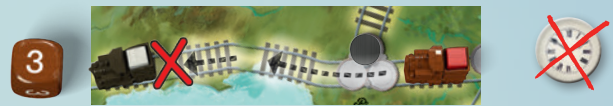
- Auf Gleisstücken, Städten und Startorten darf **immer nur 1 Zug** stehen.
- Der Zug fährt an **Weichen** nur in die **freigeschaltete Richtung**, Weichenscheiben blockieren die Fahrt.



- Ihr dürft nur **über grüne Signalscheiben hinwegfahren** und müsst **vor roten Signalfeldern anhalten**.



- Ein Zug darf **nicht auf andere Züge auffahren**, sondern muss **auf dem Gleisstück davor anhalten**.



- In **Warenstädten** und in der **Hafenstadt** muss ein Zug **anhalten**. Verfallen dabei Bewegungspunkte, verliert ihr **keine** Zeitplättchen.
- Erreicht ein Zug die Hafenstadt**, kommt er sofort ins Depot zurück. War der Zug beladen, wird er zuvor **entladen** und die Ware wird auf das farblich passende Ablagefeld des Hafens gelegt.



- Sollten **2 Züge frontal aufeinander** fahren, müsst ihr für jeden verfallenen Bewegungspunkt 2 Zeitplättchen von der Bahnhofsuhr entfernen. Der Zug, der gefahren ist, wird ins Depot zurückgestellt. Sollte er beladen sein, kommt die Ware in die zugehörige Stadt zurück.
- Fährt ein **Zug auf einen Startort**, verliert ihr **2 Zeitplättchen**, unabhängig davon, ob und wie viele Bewegungspunkte verfallen. Der Zug wird anschließend ins Depot zurückgestellt und eine aufgeladene Ware wieder in die zugehörige Stadt gelegt.



HINWEIS: Auf Seite 8 findet ihr ein ausführliches Beispiel für einen Spielzug.

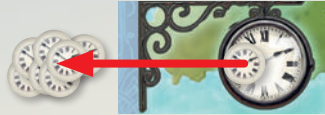
Die Zeitplättchen

- Ihr müsst Zeitplättchen von der Uhr entfernen
- für jeden verfallenen Bewegungspunkt: 1
- wenn ihr einen Zug nicht einsetzen könnt: 2
- wenn ihr einen Zug auf einen Startort fahrt: 2



Sobald das **letzte** Zeitplättchen von der Bahnhofsuhr entfernt wurde, wird das Spiel kurz unterbrochen. Jetzt müsst ihr die **oberste**, noch verdeckt liegende **Fahrplanweisung** vom Nachziehstapel

nehmen und unbesehen **in die Schachtel** zurücklegen. Damit habt ihr eine Fahrplanweisung weniger zur Verfügung. Anschließend kommen alle Zeitplättchen wieder auf die Bahnhofsuhr zurück.



WICHTIG: Sollten weniger Zeitplättchen auf der Bahnhofsuhr gelegen haben, als ihr entfernen müsst, werden für die fehlenden Plättchen entsprechend weniger Zeitplättchen auf die Bahnhofsuhr zurückgelegt. **Beispiel:** Es liegen noch 2 Zeitplättchen auf der Uhr, ihr müsst 3 Plättchen entfernen. Dann entfernt ihr die 2 Zeitplättchen und legt anschließend nur 6 auf die Uhr zurück.

Die Helfer

In der oberen Ecke jedes Spielplans sind 3 Personen abgebildet. Jede bringt einen Vorteil, der allerdings **nur einmal** im gesamten Spiel genutzt werden darf. Der aktive Spieler darf in seinem Spielzug entscheiden, einen oder sogar mehrere Helfer in Anspruch zu nehmen. Da ihr jeden Helfer nur einmal nutzen könnt, solltet ihr euch gut absprechen.

Nachdem ihr einen Helfer genutzt habt, legt ihr auf sein Symbolfeld ein Abdeckplättchen. Dieser Helfer steht euch in diesem Spiel nicht mehr zur Verfügung.

Helfer in Mitteleuropa



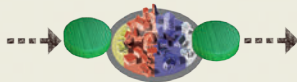
Logistiker

Ein **geworfener Bewegungswürfel** gilt nicht. Stattdessen würfelt der aktive Spieler erneut. Dieses Ergebnis zählt jetzt.



Disponentin

In diesem Spielzug dürfen die Züge **durch alle Städte hindurchfahren**, sofern die Signale dafür auf Grün gestellt sind. Aber ihr dürft auch weiterhin in einer Stadt anhalten, wenn das besser in eure Planung passt, z. B. weil das Signal nicht an dem Gleis auf Grün steht, an dem ihr die Stadt verlassen wollt. Es ist aber nicht erlaubt, mit **einer** Karte „Zug bewegen“ durch eine Stadt durchzufahren und dabei eine Ware aufzuladen.



Zugführer

Alle Züge einer Farbe, die auf der gerade gezogenen Fahrplanweisung abgebildet ist, **fahren nicht**.

Beispiel: Es sind 3 schwarze Züge auf der Strecke. Ihr könnt entscheiden, dass kein schwarzer Zug fährt. Es ist aber nicht möglich, dass 2 schwarze Züge stehen bleiben und nur 1 schwarzer Zug fährt.



SPILENDE

Sobald ihr die 8. und damit letzte Ware in den Hafen gebracht habt, endet das Spiel sofort und ihr habt **gemeinsam gewonnen**.

Wurde die letzte Fahrplanweisung ausgeführt und der aktive Spieler schafft es in seinem Spielzug nicht, die letzte Ware zum Hafen zu bringen, habt ihr das Spiel **gemeinsam verloren**. Probiert es gleich noch einmal. Solltet ihr es dann noch immer nicht schaffen, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad anpassen und es euch etwas leichter machen.

Anpassung des Schwierigkeitsgrads

Die Erleichterung

Sollte es euch – eventuell nach mehreren Partien – nicht gelingen zu gewinnen, dann könnt ihr zu Beginn einer Partie 1 zusätzliche Signalscheibe auf dem Spielplan einsetzen. Außerdem könnt ihr entscheiden, zu Beginn nur 1 oder sogar keine Fahrplanweisung aus dem Spiel zu entfernen. Solltet ihr dann noch immer nicht gewinnen, könnt ihr die Anzahl der Zeitplättchen, die ihr zur Verfügung habt, bevor ihr eine Fahrplanweisung verliert, erhöhen. Legt dazu 8, 9 oder sogar 10 Zeitplättchen auf die Bahnhofsuhr.

Die Herausforderung

Habt ihr das Spiel gewonnen und empfindet es als zu leicht, könnt ihr zu Beginn einer Partie entscheiden, 1 Fahrplanweisung mehr in die Schachtel zurückzulegen. Seid ihr dann immer noch erfolgreich, könnt ihr 2, 3 oder mehr Fahrplanweisungen zufällig auszusortieren.

Ihr könnt zusätzlich vor dem Spiel entscheiden, dass ihr nicht 8 sondern **10 Waren** ins Ziel bringen müsst. Dazu werden zu Beginn auf jede Warenstadt 3 Waren der zugehörigen Farbe gelegt. Um zu gewinnen, müsst ihr weiterhin 2 Waren jeder Farbe in den bzw. die Zielhäfen bringen. Zusätzlich müsst ihr jedoch 2 weitere, beliebige Waren anliefern. Auf dem Nordamerika-Spielplan muss davon in jeden Hafen eine gebracht werden.

Spielvariante „Die Ortsplättchen“



Variable Startorte

Ihr könnt die Zahlen für die Startorte zufällig festlegen. Dazu mischt ihr zu Beginn einer Partie die 11 Ortsplättchen, legt sie verdeckt auf die Orte und deckt sie auf. Die Ortsplättchen bleiben im ganzen Spiel auf diesen Orten liegen. Auf diese Weise haben die Startorte nun ganz andere Chancen, dass dort Züge eingesetzt werden.

Verzicht auf Einsetzwürfel

Wollt ihr den Zufall beim Einsetzen neuer Züge reduzieren? Dann lasst die beiden Einsetzwürfel in der Schachtel.

Zu Beginn werden die 11 Ortsplättchen gemischt und einzeln drei davon zufällig gezogen. Diese bestimmen nacheinander die Startorte für einen schwarzen, braunen und grauen Zug.

Anschließend werden alle 11 Ortsplättchen erneut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Muss aufgrund einer Fahrplanweisung ein Zug eingesetzt werden, wird das oberste Ortsplättchen aufgedeckt und **dadurch** der Startort für diesen Zug festgelegt. Dies geschieht, nachdem ihr euch für eine Zugfarbe entschieden habt.

Besondere Regeln für den Nordamerika-Spielplan

Anders als auf dem Spielplan von Mitteleuropa gibt es auf dem Nordamerika-Plan 2 Hafenstädte. Ihr müsst 1 Ware jeder Farbe zum Hafen von San Francisco und 1 Ware jeder Farbe zum Hafen von New York bringen.

WICHTIG: Auf diesem Spielplan dürfen eure Züge grundsätzlich **durch alle Städte hindurchfahren**, sofern die Signale dafür auf Grün gestellt wurden.

Ihr dürft aber auch weiterhin in einer Stadt anhalten, wenn das besser in eure Planung passt, z. B. um dort eine Ware aufzuladen. Es ist jedoch nicht erlaubt, durch eine Stadt hindurchzufahren und dazwischen eine Ware aufzuladen. Dafür müssen zwei Aktionskarten „Zug bewegen“ und eine beliebige Karte fürs Aufladen gespielt werden.

WICHTIG: Anders als auf dem Mitteleuropa-Plan dürft ihr mit **unbeladenen** Zügen in den Hafenstädten anhalten oder bei grünen Signalen durch sie hindurchfahren.

Zu Beginn des Spiels werden 9 Signalscheiben platziert (6 bei den Waren- und Hafenstädten und 3 auf den Strecken). Verwendet im ersten Spiel den unten abgebildeten Spielaufbau.

Alle weiteren vom Spielplan „Mitteleuropa“ bekannten Spielregeln gelten auch auf der Nordamerika-Seite.



Helfer in Nordamerika



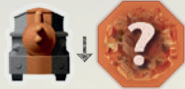
Streckenwart

Die gezogene **Fahrweisung** wird vollständig ignoriert. Schiebt die Karte verdeckt **unter den Nachziehstapel** und deckt die nächste Fahrweisung auf. Diese müsst ihr nun befolgen.



Rangierer

Anstatt mit den Einsetzwürfeln zu würfeln, dürft ihr den **Startort selbst bestimmen**, auf dem ihr einen neuen Zug einsetzt.



Fahrdienstleiterin

Ein **einzelner Zug**, der auf der gerade gezogenen Fahrweisung abgebildet ist, **fährt nicht**. Sind z. B. 2 schwarze Züge auf den Gleisen, könnt ihr entscheiden, dass einer der beiden **stehen bleibt**. Den anderen schwarzen Zug müsst ihr aber bewegen.



HINWEIS: Im Spiel sind mehr Weichenscheiben enthalten, als ihr benötigt. Diese dienen euch jetzt als Ersatz. Sie werden für spätere Erweiterungs-Spielpläne verwendet.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Zuerst wird die oberste Fahrweisung aufgedeckt. Die Karte zeigt, dass ein neuer Zug eingesetzt werden muss. Die Farbe dieses Zugs bestimmt ihr gemeinsam. Ihr entscheidet euch für einen schnellen schwarzen Zug.



A Der aktive Spieler würfelt eine 6 und setzt einen schwarzen Zug aus dem Depot nach Calais (Startort 6). Hätte dort bereits ein Zug gestanden, würde kein neuer Zug eingesetzt und stattdessen würden 2 Zeitplättchen von der Bahnhofsuhr entfernt. Anschließend wird, wie die Fahrweisung vorgibt, zunächst für alle schwarzen und dann für alle grauen Züge einzeln gewürfelt.

B Für den neu eingesetzten schwarzen Zug wird eine 4 gewürfelt. Da das Signal auf Grün steht, kann der Zug mit 3 Bewegungspunkten in die Stadt hineinfahren. Für den verfallenen vierten Bewegungspunkt müsst ihr kein Zeitplättchen entfernen: in einer Stadt müsst ihr immer anhalten, ohne Verlust von Zeitplättchen.



Nachdem alle Züge auf der Fahrweisung bewegt wurden, führt der aktive Spieler seine Aktionen durch. In seinem letzten Spielzug hatte er 1 Karte nicht gespielt. Daher hat er nun 6 Karten zur Verfügung.



1. Zunächst belädt er den schwarzen Zug in Paris, indem er eine beliebige Aktionskarte ausspielt. Er verwendet dafür eine seiner Karten „Zug bewegen“.
2. Dann versetzt er eine grüne Signalscheibe nach Paris. Dabei muss er darauf achten, dass in jeder Stadt mindestens 1 grünes Signal erhalten bleibt.
3. Als nächstes verstellt der Spieler die Weiche, so dass der schwarze Zug nun freie Fahrt hat.
4. Danach spielt er eine Karte „Zug bewegen“, würfelt für den schwarzen Zug eine 3 und fährt 3 Gleisstücke entlang der freien Strecke.
5. Anschließend verstellt er die gerade passierte Weiche.
6. Er würfelt für den braunen Zug eine 4, um die er den Zug bewegt. Da er am roten Signal anhalten muss, muss 1 Bewegungspunkt verfallen und dafür 1 Zeitplättchen entfernt werden.

Zum Abschluss zieht der Spieler 5 neue Aktionskarten vom Nachziehstapel. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn neuer aktiver Spieler und deckt die oberste Fahrweisung auf.



Der Autor: David Thompson, geboren 1979, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Dayton, Ohio. Er arbeitet als Intelligence Analyst für das Verteidigungsministerium der USA, was sich in seinen bisherigen Veröffentlichungen widerspiegelt, die häufig historische Konflikte zum Thema haben. Dass er auch ganz anders kann, beweist er mit seinem originellen kooperativen Spiel „Switch & Signal“ das er für gemeinsame Spielrunden seiner Eltern entwickelt hat, die Eisenbahnspiele lieben.



„Für meine Eltern Warren und Carol Thompson“

Redaktion: Wolfgang Lüttke
Entwicklung und Beratung: Michael Rieneck
Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer
Technische Produktentwicklung: Garsten Engel
Illustration: Claus Stephan
Grafik: Antje und Claus Stephan

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
 info@kosmos.de, **kosmos.de**

Alle Rechte vorbehalten.
 MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 694265