

DAN KELTNER &
SETH JAFFEES

INSEL EXPRESS

der KLEINE GROBE ENGINE-BUILDER



🌀 Spielanleitung 🌀

DAN KELTNER &
SETH JAFFEES

INSEL EXPRESS

der KLEINE GROBE ENGINE-BUILDER

Einleitung

Willkommen auf der Eisenbahn-Insel!

In diesem spannenden Spiel baut ihr unter Volldampf euren eigenen Insel-Express und fahrt mit ihm quer über die Insel. Dabei müsst ihr immer ein Auge auf die Konkurrenz haben und ihr hier und da sogar helfen, um am Ende selbst den Sieg einzufahren!

Ziel

Ihr wollt Siegpunkte sammeln. Dazu baut ihr wertvolle Loks und Wagen, wetteifert um Fracht und Reisende und liefert sie an ihrem Zielort ab. Wer am Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Spielmaterial



7 Inselkarten



71 Spielkarten
Loks, Wagen und Gebäude



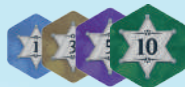
4 Spielhilfen



1 Holzlok



1 Beutel



24 Siegpunktmarker (SP-Marker)
Diese Marker sind nicht begrenzt.
Sollten sie euch ausgehen, nutzt
bitte einen geeigneten Ersatz.



6 Ortstafeln



6 Ticketafeln



18 Figuren



1 Gleis

Aufbau

1. Legt mit den abgebildeten **7 Inselkarten** die Insel in der Mitte des Spielbereichs aus. Die **Forschungsstation** benötigt ihr aber **nur im Spiel zu viert**. Die hellere, bunte Seite zeigt jeweils nach oben.
2. Legt die **6 Ortstafeln** neben die gleichnamigen Inselkarten. Mischt die **Tickettafeln** und legt je 1 zufällige unter jede Ortstafel. (Zur Forschungsstation im Spiel zu viert legt ihr keine Ortstafel und keine Tickettafel.)
3. Legt das **Gleis** bereit und stellt die **Holzlok** neben Feld 1.
4. Sucht aus den Spielkarten die **Stufe 1 Loks** heraus und gebt allen jeweils 1 davon. Legt die ungenutzten Stufe 1 Loks zurück zu den anderen Spielkarten.
5. Mischt die **Spielkarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Teilt an alle von euch **5 Karten** aus. Das sind eure Handkarten. Legt 3 Karten vom Stapel als offene Auslage neben dem Stapel aus. Lasst Platz für einen offenen Abwurfstapel.
6. Füllt alle **Figuren** in den **Beutel** und schüttelt sie gut durch. Zieht alle jeweils **2 zufällige Figuren** und legt sie in euren eigenen Vorrat neben eurer Lok.
7. Legt die **SP-Marker** für alle gut erreichbar bereit. Mit ihnen haltet ihr Siegpunkte (★) fest, die ihr im Laufe des Spiels erhaltet.



Hinweis: Mit „SP-Marker“ sind später immer SP-Marker im Wert von 1 gemeint.

Führe in deinem Zug 2 Aktionen (**A**) aus der folgenden Liste aus. Du darfst zweimal dieselbe Aktion oder zwei unterschiedliche Aktionen ausführen.

- **Nehmen:** Ziehe 1 Karte aus der offenen Auslage oder vom Nachziehstapel **ODER** ziehe 1 zufällige Figur aus dem Beutel.
- **Bauen:** Baue 1 Karte von deiner Hand, indem du sie offen vor dir auslegst und ihre Kosten zahlst.
- **Platzieren:** Lege 1 Karte von deiner Hand als Fracht **ODER** 1 Figur aus deinem Vorrat an einen verfügbaren Platz in deinem Insel-Express oder dem Insel-Express einer anderen Person.
- **Liefiern:** Liefere an einem Zielort Fracht und/oder Figuren aus deinem Insel-Express ab, um Aufträge zu erfüllen oder Belohnungen zu erhalten.

Erfüllst du die Voraussetzungen einer Aktion nicht, kannst du diese Aktion nicht wählen. Hast du z. B. nicht genügend Karten, um die Bauaktion zu bezahlen, kannst du diese Aktion nicht wählen.

Nehmen

Ziehe 1 Karte **ODER** 1 Figur:

ZIEHE 1 KARTE

Ziehe 1 Karte aus der offenen Auslage oder vom Nachziehstapel auf die Hand.

Ziehst du eine Karte aus der Auslage, fülle diese erst **am Ende deines Zuges** wieder auf.

Ist der Nachziehstapel leer, wenn du eine Karte von ihm ziehen möchtest, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Hinweis: Du darfst Karten immer vom verdeckten Nachziehstapel und/oder aus der offenen Auslage ziehen.

ZIEHE 1 FIGUR

Ziehe 1 zufällige Figur aus dem Beutel und lege sie in deinen Vorrat.

Ist der Beutel leer, wenn du eine Figur daraus ziehen möchtest, nimm dir stattdessen 1 SP-Marker.



B Bauen

Baue 1 Karte von deiner Hand, indem du die Karte offen vor dir auslegst und ihre Kosten zahlst.

Führe dazu die folgenden Schritte aus.

Wichtig: Baust du ein Gebäude 🏠, führe nur Schritt 3 aus.

SCHRITT 1: VERLÄNGERN ODER AUFWERTEN?

Baust du eine Karte, entscheide, ob du:

- deinen Insel-Express verlängerst, indem du einen neuen Wagen rechts an deine Lok oder bereits vorhandene Wagen anlegst, **ODER**
- eine bereits vorhandene Karte in deinem Insel-Express aufwertest, indem du sie durch eine neue Karte ersetzt. Du darfst eine Karte nur durch eine Karte derselben Art ersetzen – du darfst deine Lok zum Beispiel durch eine andere Lok ersetzen, einen Kohlewagen durch einen Kohlewagen und so weiter. (Die einzelnen Arten von Karten werden ab Seite 20 erklärt.)

Insel-Express verlängern:

Kosten = 4



Vorhandene Karte aufwerten:

Kosten = 3



SCHRITT 2: ÜBERPRÜFE DEINE ZUGKRAFT.

Würde das Bauen deiner Karte dazu führen, dass das **Gesamtgewicht** deines Insel-Expresses die **Zugkraft** deines Insel-Expresses übersteigt, kannst du sie nicht bauen.

Optional: Bevor du baust, darfst du 1 Wagen (nicht deine Lok!) von deinem Insel-Express abwerfen, um das Gesamtgewicht zu reduzieren. Bereits dort platzierte Karten wirfst du auf den Abwurfstapel, Reisende legst du zurück in den Beutel.



Deine Lok und „Begleitwagen 6“ erhöhen deine Zugkraft.



Andere Wagen erhöhen das Gewicht deines Insel-Expresses.



Übersteigt das Gewicht deine Zugkraft nicht, darfst du die Bauen-Aktion ausführen.



Übersteigt das Gewicht deine Zugkraft, kannst du die Bauen-Aktion nicht ausführen.

SCHRITT 3: ZAHLE DIE KOSTEN DER BAUEN-AKTION.

Baust du eine neue Karte, findest du die Kosten auf der Karte.



Wertest du eine vorhandene Karte auf, ziehst du die Kosten der Karte, die du ersetzt, von den Kosten der neuen Karte ab. Du zahlst also nur die Differenz.

Wirf so viele Karten von deiner Hand ab, wie die Kosten der Bauen-Aktion betragen.

SCHRITT 4: ZIEHE FIGUREN.

Durch manche Karten erhältst du Figuren, sobald du sie baust. Ziehe die abgebildete Anzahl zufälliger Figuren aus dem Beutel und lege sie in deinen Vorrat.



Zur Erinnerung: Ist der Beutel leer, wenn du eine Figur daraus ziehen möchtest, nimm dir stattdessen 1 SP-Marker.

WEITERE REGELN FÜR DIE BAUEN-AKTION:

- Wertest du eine Karte auf, wirf die Karte, die du ersetzt, ab. Bereits platzierte Fracht und Figuren überträgst du von der ersetzten Karte auf die neue.
- Wertest du eine Karte auf, darfst du sie direkt von Stufe 1 zu Stufe 3 aufwerten.
- Du darfst Stufe 2 und Stufe 3 Wagen auch direkt bauen, ohne den Stufe 1 Wagen dieser Art gebaut zu haben.
- Gebäude und Begleitwagen kannst du nicht aufwerten. Daher entsprechen die Kosten immer denen auf der Karte.
- Du darfst mehrere Begleitwagen haben.
- Du kannst immer nur 1 Lok haben.
- Du kannst immer nur 1 Gebäude haben. Du darfst ein zuvor gebautes Gebäude abwerfen und ein neues bauen, musst aber die vollen Kosten des neuen Gebäudes zahlen.
- Du darfst den gleichen Wagen mehrfach in deinem Insel-Express haben.
- Du darfst deine Wagen beliebig anordnen, um einen besseren Überblick zu behalten.




1. Ida möchte einen „Stufe 1 Personenwagen“ zu einem „Stufe 3 Personenwagen“ aufwerten. Diese Aufwertung ist erlaubt, da es Wagen derselben Art sind.
2. Die Zugkraft von Idas Insel-Express ist 6. Nach der Bauen-Aktion hat ihr Insel-Express ein Gesamtgewicht von 2, sie darf also bauen.
3. Ida muss für die Aufwertung die Differenz zwischen den Kosten der beiden Wagen zahlen, also 6. Ida wirft daher 6 Karten von ihrer Hand ab.
4. Weil sie den „Stufe 3 Personenwagen“ baut, erhält Ida 3 Figuren aus dem Beutel. Ihren „Stufe 1 Personenwagen“ wirft sie ab.

P Platzieren

Lege 1 Karte von deiner Hand als Fracht oder 1 Figur aus deinem Vorrat an einen verfügbaren Platz in deinem Insel-Express oder dem Insel-Express einer anderen Person.

Führe dazu die folgenden Schritte aus:

1. Wähle 1 Karte mit einem verfügbaren Platz in deinem Insel-Express oder dem Insel-Express einer anderen Person, der zu dem passt, was du platzieren möchtest (Fracht oder Figur). Ein Platz ist verfügbar, solange weniger Fracht oder Figuren unter/auf der Karte liegen, als ihr gesamtes Fassungsvermögen () zeigt.
2. **Platzierst du Fracht**, schiebe 1 Karte von deiner Hand mit der passenden Art Fracht unter die Karte mit dem verfügbaren Platz. Schiebe deine Karte hochkant darunter, sodass das Frachtsymbol weiterhin sichtbar ist.

Hinweis: Manchmal zeigt eine Karte alle Arten von Fracht. Du darfst sie als eine beliebige Fracht platzieren. Einmal platziert, zählt sie nur noch als die Fracht, die der Art von Wagen entspricht, unter den du sie geschoben hast.

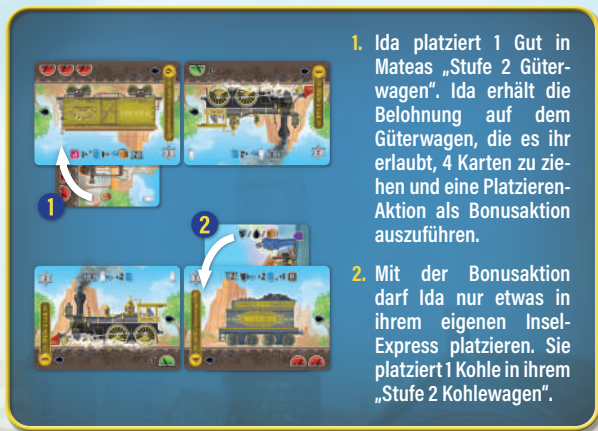
Platzierst du eine Figur, wähle 1 Figur aus deinem Vorrat und lege sie auf die Karte mit dem verfügbaren Platz.

Platzierst du Fracht oder eine Figur im Insel-Express einer **anderen** Person, erhältst du sofort die Belohnung, die auf der Karte mit dem verfügbaren Platz abgebildet ist. **Platzierst du Fracht oder eine Figur in deinem eigenen Insel-Express, erhältst du keine Belohnung!**



WEITERE REGELN FÜR DIE PLATZIEREN-AKTION:

- Du erhältst Belohnungen immer von links nach rechts.
- Erhältst du durch eine Belohnung Karten und Bonusaktionen, ziehst du zuerst die Karten.
- Kannst du eine Bonusaktion nicht in dem Moment ausführen, in dem du sie erhältst, verfällt sie.
- Fracht und Figuren, die du durch eine **+A** oder **+P Bonusaktion** platzierst, musst du in deinem **eigenen** Insel-Express platzieren.
- Platzierst du Fracht, darfst du 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um die Fracht als eine beliebige Art Fracht zu platzieren. Drehe die platzierte Karte dabei auf die Rückseite. Einmal platziert, zählt sie nur noch als die Fracht, die der Art von Wagen entspricht, unter den du sie geschoben hast.
- Du darfst Bonusaktionen (**+A**, **+P**, **+B** und **+L**) zusätzlich zu den 2 Aktionen in deinem Zug ausführen.



1. Ida platziert 1 Gut in Mateas „Stufe 2 Güterwagen“. Ida erhält die Belohnung auf dem Güterwagen, die es ihr erlaubt, 4 Karten zu ziehen und eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion auszuführen.

2. Mit der Bonusaktion darf Ida nur etwas in ihrem eigenen Insel-Express platzieren. Sie platziert 1 Kohle in ihrem „Stufe 2 Kohlewagen“.

L Lieferrn

Liefere an einem Zielort Fracht und/oder Figuren aus deinem Insel-Express ab, um Aufträge zu erfüllen oder Belohnungen zu erhalten.

Wähle genau 1 Zielort für deine Lieferr-Aktion aus. Ein Zielort ist ein benannter Ort, wie z. B. Schneeheim.

An jedem Zielort darfst du aus 4 Lieferr Optionen wählen:

- einen Hauptauftrag erfüllen
- einen Folgeauftrag erfüllen
- Figuren abliefern
- eine Sonderzustellung machen

Innerhalb einer Lieferr-Aktion darfst du 1 oder mehrere dieser Lieferr Optionen wählen.

Inselkarten



Ortstafeln

Schneeheim

Ticketafeln

Belohnung



EINEN HAUPTAUFTRAG ERFÜLLEN:

1. Liefere die Fracht, die auf dem Hauptauftrag abgebildet ist, aus deinem Insel-Express ab. Wirf die abgelieferte Fracht ab. Du musst die gesamte benötigte Fracht auf einmal aus deinem Insel-Express abliefern können, um diese Option zu nutzen. (Wer sie in deinem Insel-Express platziert hat, spielt dabei keine Rolle.)
2. Nimm die Inselkarte des Zielorts und lege sie neben deine Lok.
3. Schiebe die Holzlok auf dem Gleis 1 Feld vorwärts.

Hinweis: Du kannst einen Hauptauftrag nur erfüllen, sofern du noch keine Inselkarte neben deiner Lok liegen hast. Liegt bereits eine Inselkarte neben deiner Lok, musst du zuerst einen der Folgeaufträge darauf erfüllen, bevor du eine neue Inselkarte nehmen darfst. Hast du eine Inselkarte genommen, darf niemand außer dir einen der Folgeaufträge darauf erfüllen.

EINEN FOLGEAUFTRAG ERFÜLLEN:

1. Liefere die Fracht, die auf **einem** der Folgeaufträge auf der Inselkarte neben deiner Lok abgebildet ist, aus deinem Insel-Express ab. Wirf die abgelieferte Fracht ab. Du musst die gesamte benötigte Fracht auf einmal aus deinem Insel-Express abliefern können, um diese Option zu nutzen. (Wer sie in deinem Insel-Express platziert hat, spielt dabei keine Rolle.)
2. Drehe die Inselkarte auf die Rückseite und schiebe sie hochkant so unter deine Lok, dass der gerade erfüllte Folgeauftrag zu sehen ist.

FIGUREN ABLIEFERN:

1. Liefere 1 oder mehrere Figuren **in der Farbe des Zielortes** aus deinem Insel-Express ab.
2. Stelle jede Figur jeweils auf das erste freie Ticket von links auf der Ticketafel und erhalte die abgebildete Belohnung. Auf jedem Ticket ist Platz für 1 Figur.
3. Stellst du eine Figur auf das letzte Ticket des Zielorts, schiebe die Holzlok auf dem Gleis 1 Feld vorwärts.

Hinweis: Bei der Forschungsstation kannst du keine Figuren abliefern.

EINE SONDERZUSTELLUNG MACHEN:

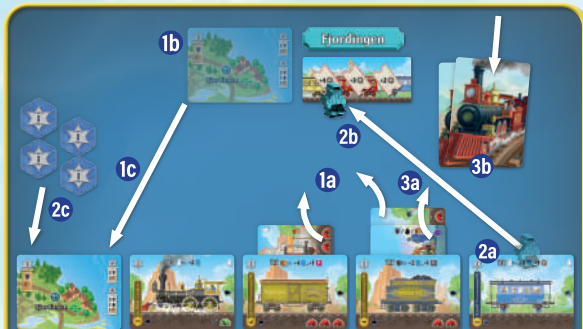
Durch eine Sonderzustellung kommst du an Karten.

1. Liefere beliebig viel Fracht und/oder beliebig viele Figuren aus deinem Insel-Express ab und lege sie zunächst beiseite. Es dürfen beliebige Arten von Fracht und beliebig farbige Figuren sein.
2. Ziehe 2 Karten für jede abgelieferte Fracht und für jede abgelieferte Figur.
3. Wirf die abgelieferte Fracht ab. Lege die abgelieferten Figuren zurück in den Beutel.

WEITERE REGELN FÜR DIE LIEFERN-AKTION:

- Du darfst eine beliebige Menge Fracht und Figuren innerhalb einer Liefere-Aktion abliefern, aber du musst alles am selben Zielort abliefern.
- Fracht und Figuren, die du durch eine **+P Bonusaktion** einer Ticketafel platzierst, musst du in deinem **eigenen** Insel-Express platzieren.
- Du darfst Bonusaktionen von Ticketafeln (**+P** und **+B**) zusätzlich zu den 2 Aktionen in deinem Zug ausführen.

Sobald du eine Inselkarte nimmst oder eine Figur auf das letzte Ticket einer Ticketafel stellst, schiebe die Holzlok auf dem Gleis 1 Feld vorwärts.



Matea wählt Fjordingen als ihren Zielort.

1. Sie liefert 1 Gut und 1 Kohle ab (1a), um den Hauptauftrag (1b) zu erfüllen, und legt die Inselkarte neben ihre Lok (1c). Dann schiebt sie die Holzlok auf dem Gleis 1 Feld vorwärts.
2. Sie liefert außerdem 1 Figur ab (2a) und stellt sie auf die Ticketafel für Fjordingen (2b). Dafür erhält sie 4 SP-Marker (2c).
3. Sie entscheidet sich dafür, auch noch eine Sonderzustellung zu machen. Dabei liefert sie 1 Öl ab (3a) und zieht 2 Karten (3b).

Ende deines Zuges

Sobald du 2 Aktionen (A) ausgeführt hast, führe folgende Schritte aus:

1. Hast du 6 oder mehr Karten auf der Hand, wirf auf 5 Handkarten ab.
2. Hast du Karten aus der offenen Auslage genommen, fülle diese wieder auf, sodass wieder 3 Karten offen ausliegen.
3. Prüfe, ob du das Spielende auslöst. Das Spielende wird auf 1 von zwei Arten ausgelöst:
 - Die Holzlok hat das vorgegebene Feld auf dem Gleis erreicht (abhängig davon, zu wievielt ihr spielt),
 - **ODER** der Nachziehstapel und der Abwurfstapel sind beide leer.



zu zweit zu dritt zu viert

Löst du das Spielende aus, weil die Holzlok in deinem Zug das vorgegebene Feld auf dem Gleis erreicht hat, nimm dir die Holzlok. Sie ist 1 ⚡ wert. Ihr seid alle noch einmal am Zug, einschließlich dir. Danach endet das Spiel und ihr geht zur **Wertung** über.

Löst du das Spielende aus, weil der Nachziehstapel und Abwurfstapel beide leer sind, seid ihr alle noch einmal am Zug, einschließlich dir. Danach endet das Spiel und ihr geht zur **Wertung** über. In diesem Fall nimmt niemand die Holzlok, es sei denn, jemand schiebt die Holzlok noch auf das vorgegebene Feld. Das löst aber nicht noch einmal das Spielende und somit keine weiteren Züge aus.

Löst du das Spielende nicht aus, geht das Spiel ganz normal im Uhrzeigersinn weiter.

Zur Erinnerung: Ist der Nachziehstapel leer, wenn du eine Karte von ihm ziehen möchtest, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Nur wenn der Nachziehstapel und Abwurfstapel am Ende deines Zuges **beide** leer sind, löst du das Spielende aus.

Wertung

Zählt jeweils eure Siegpunkte (⚡). Du erhältst:

die ⚡ von deinen **SP-Markern**, die du während des Spiels gesammelt hast,

die ⚡ von den **gebauten Karten** in deinem Insel-Express,

die ⚡ von deinen **erfüllten Aufträgen** (Folgaufträge zeigen bereits die Gesamtsumme aus Haupt- und Folgeauftrag),

1 ⚡ für **jede platzierte Fracht** und **jede platzierte Figur** in deinem Insel-Express,

1 ⚡ für die **Holzlok**

und die ⚡ von deinem Gebäude (*siehe „Gebäude“ auf Seite 16*).

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer den längsten Insel-Express hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt von ihnen, wer die meisten Siegpunkte von der Lok und den Wagen des eigenen Insel-Expresses erhalten hat. Herrscht erneut Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Teilt unter dem
Hashtag #inselexpress
eure Erfolge mit der
Brettspiel-Community!





Matea hat am Spielende insgesamt 54 Siegpunkte:

- 10 ★ für die SP-Marker, die sie während des Spiels gesammelt hat.
- 13 ★ für die gebauten Karten in ihrem Insel-Express.
- 21 ★ für ihre erfüllten Aufträge.
- 3 ★ für die Fracht und Figuren in ihrem Insel-Express.
- 1 ★ für die Holzlok.
- 6 ★ für ihr Gebäude. (Die „Bank“ bringt Matea zusätzlich 2 ★ je Fracht und Figur in ihrem Insel-Express.)

SOLO

Einleitung

In der Solo-Variante gibt es zwei Modi: Im **Herausforderungsmodus** versuchst du, eine vorgegebene Anzahl an Siegpunkten zu erreichen. Im **Missionsmodus** versuchst du, Missionen abzuschließen, mit denen dich die Menschen auf der Insel beauftragen.

Anders als im Standardspiel erhältst du in der Solo-Variante die Belohnungen auf den Karten in deinem **eigenen** Insel-Express.

Spiele am besten zuerst den **Herausforderungsmodus**, bevor du dich am **Missionsmodus** versuchst. (Die Missionen findest du auf Seite 13-15.)

Aufbau

Der Aufbau ist derselbe wie im Standardspiel, aber du benötigst das Gleis und die Holzlok nicht. Spielst du den **Missionsmodus**, beachte mögliche Sonderregeln für den Aufbau.



Ablauf

In der Solo-Variante besteht dein Zug aus 2 Phasen und verläuft ähnlich wie im Standardspiel:

1. Tag

2. Nacht

Phase 1 – Tag

Führe 2 Aktionen (A) aus. Die Aktionen sind dieselben wie im Standardspiel, mit den folgenden Änderungen:

P PLATZIEREN

Lege 1 Karte von deiner Hand als Fracht oder 1 Figur aus deinem Vorrat an einen verfügbaren Platz in deinem Insel-Express.

Die Platzieren-Aktion funktioniert ähnlich wie im Standardspiel. Da du Fracht und Figuren aber nur in deinem eigenen Insel-Express platzieren kannst, erhältst du in der Solo-Variante die Belohnungen auf den Karten in deinem eigenen Insel-Express.

Du erhältst jedoch nach wie vor **keine Belohnung** für Fracht und Figuren, die du durch eine +A oder +P **Bonusaktion** platzierst.

1. Du platzierst 1 Gut in deinem „Stufe 2 Güterwagen“ und erhältst die Belohnung auf dem Güterwagen: Du darfst 4 Karten ziehen und eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion ausführen.
2. Du entscheidest dich, mit der Bonusaktion 1 Kohle in deinem „Stufe 2 Kohlewagen“ zu platzieren. Durch diese Bonusaktion erhältst du jedoch nicht die dort abgebildete Belohnung.

Hast du 2 Aktionen in Phase 1 ausgeführt, fahre mit Phase 2 fort.

Phase 2 – Nacht

Hast du 6 oder mehr Karten auf der Hand, wirf auf 5 Handkarten ab.

Hast du Karten aus der offenen Auslage genommen, fülle diese wieder auf, sodass am Ende deines Zuges wieder 3 Karten offen ausliegen.

Wirf die oberste Karte des Nachziehstapels offen auf den Abwurfstapel ab.

Wichtig: Du darfst jederzeit die oberste Karte vom Abwurfstapel zurück auf den Nachziehstapel legen. Dazu musst du pro Karte, die du zurück auf den Stapel legst, 3 SP-Marker abwerfen. Du darfst mehrere Karten zurück auf den Stapel legen, solange du für jede davon genügend SP-Marker abwerfen kannst.

Spielende

Wichtig: Mische in der Solo-Variante niemals den Abwurfstapel, um ihn als neuen Nachziehstapel bereitzulegen.

Herausforderungsmodus

Sobald der Nachziehstapel leer ist, endet das Spiel sofort.

Zähle deine Siegpunkte und sieh in der Tabelle unten nach, wie gut du abgeschnitten hast.

Siegpunkte	Ergebnis
0–49	War das deine Jungfernfahrt?
50–59	Die Weichen sind gestellt.
60–69	Du nimmst Fahrt auf.
70–79	Volldampf voraus!
80+	Du hast abgeliefert!

Missionsmodus

SO GEWINNST DU

Erfülle das Ziel deiner gewählten Mission. Erfüllst du das Ziel, gewinnst du das Spiel sofort. Du gewinnst auch, falls der Nachziehstapel leer ist und du bei der Wertung das Ziel erfüllst.

SO VERLIERST DU

Du verlierst das Spiel, falls der Nachziehstapel leer ist und du das Ziel nicht erfüllt hast.

Missionen

KAPITEL 1: WILLKOMMEN AUF DER INSEL

„Willkommen! Wie schön, ein neues Gesicht zu sehen. In Fjordingen und am Kieselstrand wartet man bereits ungeduldig auf deine Lieferung. Erfülle die Aufträge dort so schnell wie möglich!“

Ziel:

Erfülle jeweils den Haupt- und Folgeauftrag für **Fjordingen** und den **Kieselstrand**.

Sonderregeln:

Keine.



KAPITEL 2: SOLIDES FUNDAMENT

„Die Bauunternehmen auf der Insel warten darauf, mit den Arbeiten an vier neuen Gebäuden zu beginnen. Sie brauchen unsere Hilfe bei der Fertigstellung der Gebäude.“

Ziel:

Baue 4 Gebäude.

Sonderregeln:

Die Anzahl an Gebäuden, die du bauen darfst, ist unbegrenzt.



KAPITEL 3: ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN

„Hallo! Wir sind gerade auf dieser Insel angekommen und haben zu Hause ein paar tolle Dinge über sie gehört. Wir würden gerne mehr von ihr sehen. Macht es Ihnen etwas aus, wenn wir mitfahren, während Sie Ihrer täglichen Arbeit nachgehen?“

Ziel:

Erreiche mindestens 60 Siegpunkte.

Sonderregeln:

Keine.



KAPITEL 5: ALLES EINSTEIGEN!

„Du musst meine Schicht übernehmen. Meine Lok muss repariert werden, also fallen meine Fahrten aus. Es warten aber eine Menge Reisende darauf, über die ganze Insel gefahren zu werden. Könntest du sie für mich abholen und an ihr Ziel bringen?“

Ziel:

Fülle mindestens 5 Tickettafeln vollständig mit ihren zugehörigen Figuren.

Sonderregeln:

Keine.



KAPITEL 4: FESTZUG

„Guten Tag. Wir hätten eine ungewöhnliche Bitte: Heute findet das alljährliche Eisenbahnfest statt, und der Bürgermeister hat verlangt, dass wir der Insel dieses Jahr etwas wirklich Einzigartiges bieten. Könnten Sie so viele Festwagen wie möglich rund um die Insel fahren lassen?“

Ziel:

Baue einen Insel-Express, an dem mindestens 13 Wagen hängen.

Sonderregeln:

Keine.



KAPITEL 6: TOUR DURCH DEN NORDEN

„Wir führen ein Familienunternehmen und möchten uns nun auch im Norden der Insel ansiedeln. Könnten Sie uns dabei helfen, geschäftliche Beziehungen zu den Standorten bei Schneeheim, der Sandstadt und der Forschungsstation aufzubauen?“

Ziel:

Erfülle jeweils den Haupt- und Folgeauftrag für **Schneeheim**, die **Sandstadt** und die **Forschungsstation**.

Sonderregeln:

Legt beim Aufbau auch die Forschungsstation aus.



KAPITEL 7: KAPITALISIEREN

„Die Insel blüht jetzt richtig auf, aber wir sind noch lange nicht fertig. Wir müssen für unsere Architektur genauso weltberühmt werden wie für unser großartiges Eisenbahnnetz.“

Ziel:

Erreiche mindestens 50 Siegpunkte durch Gebäude.

Sonderregeln:

Die Anzahl an Gebäuden, die du bauen darfst, ist unbegrenzt.



KAPITEL 9: GROB UND STARK

„Entschuldigen Sie bitte. Meine kleine Tochter ist fasziniert von Ihren Zügen, und sie fände es toll, einen großen modernen Zug an uns vorbeirauschen zu sehen. Könnten Sie etwas fahren, das sie beeindrucken würde?“

Ziel:

Baue eine „Stufe 3 Lok“ und 4 verschiedene Arten von Stufe 3 Wagen.

Sonderregeln:

Wirf 2 SP-Marker ab statt 3, um die oberste Karte vom Abwurfstapel zurück auf den Nachziehstapel zu legen.



KAPITEL 8: WEIT GEREIST

„Ich habe auf der Insel schon alles gesehen und wollte am Ende meiner Reise Skifahren gehen. Leider habe ich wohl überall Teile meiner Ausrüstung liegen gelassen. Könnten Sie mir helfen, alles wieder einzusammeln?“

Ziel:

Erfülle die Hauptaufträge aller 7 Inselkarten.

Sonderregeln:

Lege beim Aufbau auch die Forschungsstation aus. Du kannst keine Folgeaufträge erfüllen. Erfülle nur Hauptaufträge.




KAPITEL 10: IHR RUF EILT VORAUSS

„Ich habe bemerkenswerte Dinge über Sie gehört. Als Bürgermeister dieser Insel möchte ich sehen, wozu Sie fähig sind. Also los, beeindrucken Sie mich, wenn Sie können.“

Ziel:

Erreiche mindestens 70 Siegpunkte.

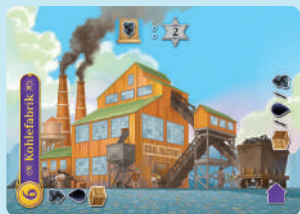
Sonderregeln:

Du verlierst 1  für jeden deiner SP-Marker.



Gebäude

Am Spielende erhältst du Siegpunkte, falls du die Voraussetzungen des Gebäudes erfüllst.



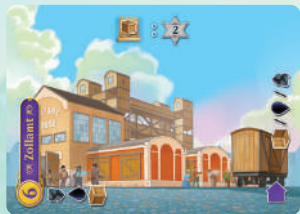
KOHLEFABRIK

Erhalte 2 ⭐ für jede Kohle, die du für deine erfüllten Haupt- und Folgeaufträge abliefern musstest. Folgeaufträge zeigen bereits die Gesamtsumme aus Haupt- und Folgeauftrag.



ÖLRAFFINERIE

Erhalte 2 ⭐ für jedes Öl, das du für deine erfüllten Haupt- und Folgeaufträge abliefern musstest. Folgeaufträge zeigen bereits die Gesamtsumme aus Haupt- und Folgeauftrag.



ZOLLAMT

Erhalte 2 ⭐ für jedes Gut, das du für deine erfüllten Haupt- und Folgeaufträge abliefern musstest. Folgeaufträge zeigen bereits die Gesamtsumme aus Haupt- und Folgeauftrag.



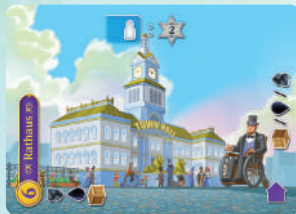
BANK

Erhalte zusätzlich 2 ⭐ für jede platzierte Fracht und jede platzierte Figur in deinem Insel-Express.



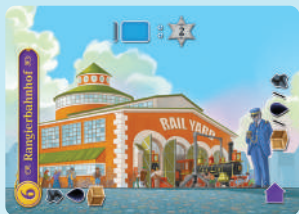
HAUPTBAHNHOF

Erhalte 8 ⭐.
(Keine Voraussetzungen)



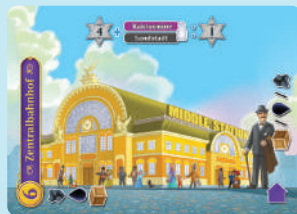
RATHAUS

Erhalte 2 ⭐ für jede gebaute Karte in deinem Insel-Express, auf der das Figursymbol zu sehen ist.



RANGIERBAHNHOF

Erhalte 2 ⚡ für jeden Wagen
deines Insel-Expresses (nicht
für deine Lok).



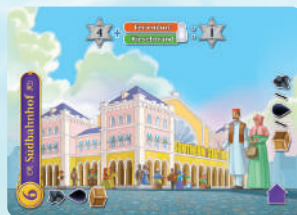
ZENTRALBAHNHOF

Erhalte 4 ⚡. Zusätzlich
erhältst du 1 ⚡ für jede
Figur, die bei der Kaktusmine
oder in der Sandstadt
abgeliefert wurde (egal von
wem).



NORDBAHNHOF

Erhalte 4 ⚡. Zusätzlich
erhältst du 1 ⚡ für jede
Figur, die in Schneeheim
oder Fjordingen abgeliefert
wurde (egal von wem).



SÜDBAHNHOF

Erhalte 4 ⚡. Zusätzlich
erhältst du 1 ⚡ für jede
Figur, die im Feriendorf
oder am Kieselstrand abgeliefert
wurde (egal von wem).



Begleitwagen

Diese einzigartigen Wagen bringen dir selbst dauerhafte Vorteile, sobald du sie gebaut hast. Hat ein Begleitwagen eine Voraussetzung, darfst du seine Belohnung jedes Mal nutzen, wenn du die Voraussetzung erfüllst (egal ob durch eine normale Aktion oder eine Bonusaktion).



BEGLEITWAGEN 1

Führst du die Liefern-Aktion aus, ziehe 1 Karte.



BEGLEITWAGEN 4

Du darfst 1 weiteres Gebäude haben.



BEGLEITWAGEN 2

Platzierst du 1 Kohle (egal ob in deinem Insel-Express oder dem einer anderen Person), ziehe 1 Karte.



BEGLEITWAGEN 5

Verlängerst du deinen Insel-Express, kosten die Karten, die du baust, 1 Karte weniger. Beim Aufwerten von Karten erhältst du diesen Vorteil nicht.



BEGLEITWAGEN 3

Du darfst 1 beliebige Art Fracht in diesem Wagen platzieren. Platzierst du eine Karte in diesem Wagen, die alle Arten Fracht zeigt, darfst du sie beim Liefern zu einer Fracht deiner Wahl machen.



BEGLEITWAGEN 6

Deine Zugkraft erhöht sich um 2.



BEGLEITWAGEN 7

Einmal pro Liefers-Aktion darfst du beim Erfüllen eines Auftrags eine beliebig farbige Figur als eine beliebige Art Fracht abliefern. Lege diese Figur zurück in den Beutel.



BEGLEITWAGEN 8

Platzierst du eine Figur (egal ob in deinem Insel-Express oder dem einer anderen Person), ziehe 2 Karten.



BEGLEITWAGEN 9

Führst du die Liefers-Aktion aus, darfst du zusätzlich 1 Figur an einem beliebigen anderen Zielort abliefern.

Die Figur muss der Farbe des Zielorts entsprechen, an dem du sie ablieferst.



BEGLEITWAGEN 10

Führst du die Liefers-Aktion aus, darfst du zusätzlich 1 Figur am Zielort abliefern, die nicht seiner Farbe entspricht.

Du erhältst dann die Belohnung vom ersten freien Ticket von links.

Stelle die Figur aber nicht auf das Ticket, sondern lege sie zurück in den Beutel.



Loks

Loks bestimmen die Zugkraft deines Insel-Expresses. In Loks musst du Figuren platzieren, um die Belohnung zu erhalten.



STUFE 1 LOK

+4 Zugkraft

Hier ist Platz für 1 Figur.

Platzierst du eine Figur in dieser Lok, ziehe 2 Karten.



STUFE 2 LOK

+6 Zugkraft

Hier ist Platz für 1 Figur.

Platzierst du eine Figur in dieser Lok, ziehe 2 Karten.



STUFE 3 LOK

+8 Zugkraft

Hier ist Platz für 1 Figur.

Platzierst du eine Figur in dieser Lok, ziehe 2 Karten.

Kohlewagen

In dieser Art von Wagen musst du Kohle platzieren, um die Belohnung zu erhalten.



STUFE 1 KOHLEWAGEN

Hier ist Platz für 1 Kohle.

Platzierst du Kohle in diesem Wagen, ziehe 3 Karten und wirf 1 Karte ab (es muss keine der drei Karten sein, die du gerade gezogen hast).



STUFE 2 KOHLEWAGEN

Hier ist Platz für 2 Kohle.

Platzierst du Kohle in diesem Wagen, ziehe 2 Karten. Du darfst danach eine Bauern-Aktion als Bonusaktion ausführen.



STUFE 3 KOHLEWAGEN

Hier ist Platz für 3 Kohle.

Platzierst du Kohle in diesem Wagen, ziehe 2 Karten. Du darfst danach eine beliebige Aktion als Bonusaktion ausführen.

Ölwagen

In dieser Art von Wagen musst du Öl platzieren, um die Belohnung zu erhalten.



STUFE 1 ÖLWAGEN

Hier ist Platz für 1 Öl.

Platzierst du Öl in diesem Wagen, ziehe 3 Karten.



STUFE 3 ÖLWAGEN

Hier ist Platz für 3 Öl.

Platzierst du Öl in diesem Wagen, ziehe 3 Karten. Du darfst danach eine Liefer- oder Platzieren-Aktion als Bonusaktion ausführen.



STUFE 2 ÖLWAGEN

Hier ist Platz für 2 Öl.

Platzierst du Öl in diesem Wagen, ziehe 3 Karten. Du darfst danach eine Liefer- oder Platzieren-Aktion als Bonusaktion ausführen.



Güterwagen

In dieser Art von Wagen musst du Güter platzieren, um die Belohnung zu erhalten.



STUFE 1 GÜTERWAGEN

Hier ist Platz für 1 Gut.

Platzierst du ein Gut in diesem Wagen, ziehe 4 Karten.



STUFE 2 GÜTERWAGEN

Hier ist Platz für 2 Güter.

Platzierst du ein Gut in diesem Wagen, ziehe 4 Karten. Du darfst danach eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion ausführen.



STUFE 3 GÜTERWAGEN

Hier ist Platz für 3 Güter.

Platzierst du ein Gut in diesem Wagen, ziehe 5 Karten und wirf 1 Karte ab (es muss keine der fünf Karten sein, die du gerade gezogen hast). Du darfst danach eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Personenwagen

In dieser Art von Wagen musst du Figuren platzieren, um die Belohnung zu erhalten.



STUFE 1 PERSONENWAGEN

Hier ist Platz für 1 Figur.

Platzierst du eine Figur in diesem Wagen, ziehe 3 Karten und nimm dir 1 SP-Marker.



STUFE 2 PERSONENWAGEN

Hier ist Platz für 2 Figuren.

Platzierst du eine Figur in diesem Wagen, ziehe 3 Karten und nimm dir 2 SP-Marker.



STUFE 3 PERSONENWAGEN

Hier ist Platz für 3 Figuren.

Platzierst du eine Figur in diesem Wagen, ziehe 3 Karten und nimm dir 3 SP-Marker.

Tickettafeln

Lieferst du eine Figur auf einer Tickettafel ab, erhältst du die Belohnung des Tickets.



- Belohnung 1:** Ziehe 5 Karten.
- Belohnung 2:** Ziehe 4 Karten.
- Belohnung 3:** Ziehe 3 Karten.



- Belohnung 1:** Ziehe 5 Karten.
- Belohnung 2:** Ziehe 2 Karten und nimm dir 2 SP-Marker.
- Belohnung 3:** Nimm dir 2 SP-Marker.



- Belohnung 1:** Ziehe 2 Karten und führe eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion aus.
- Belohnung 2:** Ziehe 1 Karte und führe eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion aus.
- Belohnung 3:** Führe eine Platzieren-Aktion als Bonusaktion aus.



- Belohnung 1:** Nimm dir 4 SP-Marker.
- Belohnung 2:** Nimm dir 3 SP-Marker.
- Belohnung 3:** Nimm dir 2 SP-Marker.



- Belohnung 1:** Nimm dir 4 SP-Marker.
- Belohnung 2:** Ziehe 2 Karten und nimm dir 2 SP-Marker.
- Belohnung 3:** Ziehe 3 Karten.



- Belohnung 1:** Ziehe 2 Karten und führe eine Bauen-Aktion als Bonusaktion aus.
- Belohnung 2:** Ziehe 1 Karte und führe eine Bauen-Aktion als Bonusaktion aus.
- Belohnung 3:** Führe eine Bauen-Aktion als Bonusaktion aus.

Mitwirkende

Idee: Dan Keltner und Seth Jaffe

Entwicklung: Ayden Lowther und Simon Milburn

Solo-Variante: Ayden Lowther

Illustration: Denis Martynets

Gestaltung des Logos: Rory Muldoon

Grafikdesign, Holzlok-Gestaltung: Sebastian Koziner

Gestaltung der Figuren: Rory Muldoon

Layout der Spielanleitung: Sebastian Koziner und Magalfi Reyes

Spielanleitung: Simon Milburn

Deutsche Ausgabe

Umsetzung: Daniel Theuerkauf

Übersetzung: Felina Haun

Lektorat: Lisa Prohaska

Redaktion: Frank Thuro, Lisa Prohaska



©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkauf, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland, unter der Lizenz von Dranda Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Reproduktion und/oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Service & Support: Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzservice verwende bitte das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service – wir helfen dir gerne weiter.

Regelübersicht

Führe in deinem Zug 2 Aktionen (A) aus (gleiche oder unterschiedliche):

Nehmen

Ziehe 1 Karte oder 1 Figur.

B Bauen

Baue 1 Karte von deiner Hand, indem du sie offen vor dir auslegst und ihre Kosten zahlst.

Wichtig: Baust du ein Gebäude, führe nur Schritt 3 aus.

1. Verlängern oder aufwerten?

3. Kosten zahlen

2. Zugkraft überprüfen

4. Figuren ziehen

P Platzieren

Lege 1 Karte von deiner Hand als Fracht oder 1 Figur aus deinem Vorrat an einen verfügbaren Platz in deinem Insel-Express oder dem Insel-Express einer anderen Person. Platzierst du etwas im Insel-Express einer anderen Person, erhältst du die Belohnung, die auf der Karte mit dem verfügbaren Platz abgebildet ist.

L Liefern

Liefere an einem Zielort Fracht und/oder Figuren aus deinem Insel-Express ab, um Aufträge zu erfüllen oder Belohnungen zu erhalten. Wähle genau 1 Zielort und führe 1 oder mehrere dieser Lieferoptionen aus:

- **einen Hauptauftrag erfüllen** (falls du noch keine Inselkarte neben deiner Lok hast)
- **einen Folgeauftrag erfüllen**
- **Figuren abliefern**
- **eine Sonderzustellung machen**

Sobald du eine Inselkarte nimmst oder eine Figur auf das letzte Ticket einer Ticketafel stellst, schiebe die Holzlok auf dem Gleis 1 Feld vorwärts.



Wertung

- SP-Marker
- Gebaute Karten in deinem Insel-Express
- Gebäude
- Platzierte Fracht und Figuren in deinem Insel-Express
- Erfüllte Aufträge
- Holzlok



Ortstafeln

Schneeheim

Ticketafel

Belohnung

Inselkarten

