

SPIELVARIANTE (Empfehlung des Autors)

LIEBE SPIELER!

„Der Taubertal-Express“ ist ein komplexes Strategiespiel mit vielfältigen Möglichkeiten. Mit der vorliegenden Spielvariante kommt der Autor dem vielfach geäußerten Wunsch nach einem schnelleren Spielablauf, insbesondere bei Partien zu dritt oder viert, gerne nach. **Viel Spaß!**

BESTANDTEILE

1 Aktionstafel (wird je nach Spielerzahl mit der entsprechenden Seite nach oben auf den Spielplan gelegt und überdeckt die bisher sichtbaren Felder).



DIE REGELN DES BASISSPIELS BLEIBEN BESTEHEN MIT FOLGENDEN ÄNDERUNGEN

- ✦ Bei 2 bzw. 4 Spielern werden 12 Aktionsplättchen mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan bereitgelegt, bei 3 Spielern 9 Plättchen. Die übrigen Aktionsplättchen werden nicht benötigt.
- ✦ In der Phase „Aktionsplättchen nehmen“ nimmt sich jeder Spieler 3 Aktionsplättchen und legt sie mit der Rückseite nach oben auf den Führerstand seiner Lok. Die Vorderseite hat keine Bedeutung.
- ✦ Bei 2 Spielern werden 6 schwarze Aktionssteine aussortiert, bei 3 Spielern 3 schwarze Aktionssteine. Nur bei 4 Spielern wird mit allen 12 schwarzen Aktionssteinen gespielt.



RUNDENABLAUF

Wer an der Reihe ist, entscheidet sich für eine der 12 bzw. 15 Aktionen auf der Aktionstafel. Der Spieler darf sich die dort genannten Gütergebäude, Güterplättchen, Bahnhofsgebäude, Aktionssteine, Münzen und/oder Wagenhallen von der allgemeinen Auslage nehmen und sie wie im Basisspiel für seine Spielzüge einsetzen. Um anzuzeigen, was er sich genommen hat, legt er eines seiner Aktionsplättchen auf das entsprechende Feld der Tafel. Die gewählte Aktion steht den Mitspielern vorübergehend nicht mehr zur Auswahl. **Wie im Basisspiel erhält man zusätzlich einen schwarzen Aktionsstein!**

Beispiel:

Der Spieler nimmt sich ein beliebiges **Gütergebäude** (z.B. eine Weide) sowie ein **Güterplättchen** (z.B. ein Schaf) vom Spielplan und erhält **1 schwarzen Aktionsstein + 1 weiteren** vom Vorrat. Anschließend kommt ein Aktionsplättchen auf das Feld.



- ✦ Bei Aktionen mit Aktionssteinen gilt: Stehen im allgemeinen Vorrat schwarze Aktionssteine zur Verfügung, dürfen keine farbigen genommen werden. Erst wenn es keine schwarzen mehr gibt, darf sich der Spieler farbige Steine in beliebiger Farbe nehmen.
- ✦ Besitzt der Spieler Aktionssteine oder Münzen, kann er diese wie im Basisspiel für beliebige Spielzüge einsetzen.

Möchte oder kann der Spieler keine noch freie Aktion nutzen, kann er stattdessen 3 Aktionssteine in beliebiger Farbe erhalten. Auch in diesem Fall wird ein Aktionsplättchen auf ein beliebiges Feld der Aktionstafel platziert. Den schwarzen „Bonusstein“ (sofern verfügbar) gibt es auch hier hinzu.

Ein Durchgang endet wie gewohnt, wenn jeder Spieler 3 Mal an der Reihe war. Dann erhält jeder Spieler wieder 3 Aktionsplättchen zurück und ein neuer Durchgang beginnt. Bei 2 Spielern verbleiben die Aktionsplättchen immer für die Dauer von 2 Durchgängen auf der Aktionstafel.

DIE BAHNHOFSGEBÄUDE



KIOSK Sofort mit dem Bau des Kiosks nimmt sich der Spieler drei beliebige Aktionssteine vom Vorrat. Dabei muss nur der Platz auf dem Kohlewaggon beachtet werden.



KANTINE Sofort mit dem Bau der Kantine nimmt sich der Spieler einen Arbeiter und legt ihn auf einen freien Platz eines Arbeiterwaggons. Der Arbeiter muss am Ende des Durchgangs regulär entlohnt werden.



POLZEIPOSTEN Sofort mit dem Bau des Polizeipostens darf eine beliebige Fahrkarte (ggf. mitsamt Passagier) abgeworfen, d.h. auf den Ablagestapel zurückgelegt werden. Dies kann manchmal nützlich sein, um Strafpunkte zu vermeiden.



KOHLENLAGER Der Besitzer des Kohlenlagers erhält bei jeder Runde einen weiteren schwarzen Aktionsstein hinzu (sofern vorhanden!). Der Vorteil tritt ab der nächsten Runde in Kraft.



BAHNMEISTEREI Sofort mit dem Bau der Bahnmeisterei nimmt sich der Spieler eine beliebige Wagenhalle vom Spielplan und platziert diese auf seinem Tableau. Der jeweilige Waggon steht dann zur Abholung bereit.



SIGNALMEISTEREI Immer wenn der Besitzer der Signalmeisterei alle Aktionssteine verbraucht (und der Spielzug somit endet), erhält er einen schwarzen Stein, den er dann in der nächsten Runde einsetzen kann.



EMPFANGSHALLE Sobald die Empfangshalle gebaut wurde, schiebt der Spieler die Fahrkarten beförderter Passagiere unter sein Tableau. Am Spielende gibt es pro befördertem Passagier einen Siegpunkt.



MAGAZINGEBÄUDE Der Besitzer des Magazingebäudes erhält am Spielende einen Siegpunkt pro Gütergebäude, das sich auf seinem Tableau befindet.



LOKSCHUPPEN Am Spielende erhält der Besitzer des Lokschuppens je nach Spielerzahl 3/2/1 Siegpunkte (bei 2/3/4 Spielern) für jedes von den Mitspielern nicht belegte Feld des Bahnhofs Lauda.



POSTAMT Der Besitzer des Postamts erhält am Spielende (ganz am Ende der Schlusswertung) einen Siegpunkt für je fünf Siegpunkte.



ELEKTRIZITÄTWERK Sofort mit dem Bau des Elektrizitätswerks erhält der Spieler drei Siegpunkte und rückt entsprechend auf der Siegpunktleiste voran.



ZOLLAMT Nach jedem seiner Verkäufe legt der Besitzer des Zollamts ein beliebiges Güterplättchen auf das Zollamt. Am Spielende erhält er pro Plättchen, das sich dort befindet, einen Siegpunkt.



LAGERHAUS Der Besitzer des Lagerhauses darf einen Güterwaggon mit bis zu drei Gütern beladen. Um dies anzuzeigen, wird der Güterwaggon umgedreht.



LACKIEREREI Der Besitzer der Lackiererei darf beliebig oft zwei schwarze Aktionssteine gegen einen beliebigen farbigen Aktionsstein tauschen
Beispiel: 2 x Schwarz → 1 x Gelb



STELLWERK Immer wenn der Besitzer des Stellwerks durch Lauda fährt oder dort seinen Zug beendet, erhält er einen schwarzen Aktionsstein.



WAGENWERKSTATT Die Ladekapazität des Kohlewaggons vergrößert sich auf zehn Aktionssteine. Um dies anzuzeigen, wird der Kohlewaggon umgedreht.



UMSCHLAGPLATZ Der Besitzer des Umschlagplatzes darf einmal pro Runde einen beliebigen Aktionsstein (ausgenommen schwarz) gegen eine Silbermünze tauschen.



DienstWOHNHAUS Immer wenn der Besitzer des Dienstwohnhauses zwei oder mehr Arbeiter angeheuert hat, muss einer von ihnen am Ende des Durchgangs nicht entlohnt werden.



GÜTERSCHUPPEN Anstatt ein erhaltenes Güterplättchen auf ein Gütergebäude zu legen, kann es der Spieler auch auf den Güterschuppen platzieren. Befinden sich dort drei , werden sie abgeräumt und man erhält vier Siegpunkte.



WAGENMEISTEREI Am Spielende erhält der Besitzer der Wagenmeisterei fünf Siegpunkte, wenn Heidelberg, Schwäbisch Hall, Würzburg, Miltenberg und Mergentheim mit Wagenhallen belegt sind.



BANKHAUS Der Besitzer des Bankhauses bezahlt eine Münze weniger für ein Bahnhofsgebäude, sofern er bereits mindestens vier Bahnhofsgebäude gebaut hat.



WASSERTURM Der Besitzer des Wasserturms erhält am Spielende einen Siegpunkt für je zwei Bahnhofsgebäude.



Sofortiger, einmaliger Vorteil



Dauerhafter Vorteil



Vorteil am Spielende