

DIE MODULE

In jeder Partie „First Class“ sucht ihr euch genau 2 Module heraus, die ihr zusätzlich zum Basismaterial benötigt. Alle Module sind miteinander kombinierbar.

Jedes Modul ist auf der Vorder- und Rückseite einer Karte mit seinem Buchstaben gekennzeichnet. So könnt ihr sie am Ende einer Partie leicht aussortieren.

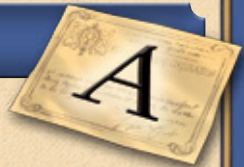
Für eure **erste Partie** „First Class“ nehmt ihr bitte **Modul A und B**. Wenn ihr das Spiel mit diesen beiden Modulen kennengelernt habt, dann fallen euch die anderen Module sicherlich nicht schwer.

UNSERE MODULVORSCHLÄGE FÜR WEITERE SPIELE:

2. Spiel: **Modul A** - Die Aufträge und **Modul C** - Wer ist der Mörder?
3. Spiel: **Modul B** - Berühmtheiten und Postkarten und **Modul E** - Weichen und Mechaniker
4. Spiel: **Modul C** - Wer ist der Mörder? und **Modul D** - Passagiere und Gepäck
5. Spiel: Nun kennt ihr alle Module und könnt sie nach Belieben kombinieren.

MODUL A - Die Aufträge

Wie Aufträge allgemein funktionieren, habt ihr bereits auf Seite 9 der Regel kennengelernt. Modul A ist ein Auftragsmodul, d.h., hier findet ihr fast nur Aufträge als zusätzliche Aktionskarten. Was die einzelnen Symbole der Aufträge bedeuten, erklären wir im nächsten Abschnitt.

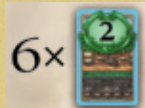


SYMBOLE - Was bedeuten sie im Einzelnen?

Grundsätzlich: Es gilt nach wie vor, dass du Aufträge auch immer „übererfüllen“ kannst. Die Voraussetzung kann bei dir also schon besser sein, als auf dem Auftrag angegeben. So war ein 12er-Waggon bereits ein 0er-, 1er-, 2er-Waggon usw. Er zählt also genauso wie diese Waggon. Oft wird bei den Aufträgen eine bestimmte Anzahl und/oder Position von bestimmten Waggon gefordert.



Dieser Auftrag erfordert **mindestens 6 Waggon** die mindestens zu einem 2er-Waggon aufgewertet wurden. Hier musst du nur die Anzahl in deinen beiden Zügen haben, es spielt dabei keine Rolle in welchem Zug sich die einzelnen Waggon befinden.



Beispiel:

Du hast 2 2er-Waggon im oberen und 2 4er-Waggon sowie 2 2er-Waggon im unteren Zug liegen = **Auftrag erfüllt**.



Dieser Auftrag erfordert mindestens einen 4er-, 2er- und 1er-Waggon **hintereinander**. Die Waggon müssen also in dieser Anordnung entweder im oberen oder unteren Zug bestehen.



Dieser Auftrag erfordert mindestens 2 1er-Waggon im oberen **und** mindestens 2 1er-Waggon im unteren Zug.

Wenn du dieses Symbol siehst, dann musst du **beide Postwaggonkarten** (6. Karte) gelegt haben.



Bei diesem Auftrag musst du **beide Postwaggonkarten** (6. Karte) gelegt haben. Zusätzlich musst du mit **beiden Schaffnern** deine **Postwaggonkarten erreicht** oder überschritten haben.

Bei diesem Symbol zählst du alle deine bereits **erfüllten Aufträge** zusammen. Der Auftrag, den du gerade erfüllen willst, zählt bereits mit. Du nimmst dir den Bonus dieses Auftrags je 1-mal für jeden deiner erfüllten Aufträge. **Zur Erinnerung:** Deine erfüllten Aufträge liegen links neben dem Spielertableau bei den verbrauchten Aktionskarten.



MODUL B - Berühmtheiten und Postkarten



Alle Berühmtheiten und Postkarten bringen euch **in der Wertungsphase** zusätzliche Punkte oder Boni ein. Dabei verdoppeln die Berühmtheiten die Punkte der Waggon und die Postkarten die Boni der Streckenkarten.

BERÜHMTHEITEN ZÄHLEN DOPPELT

- Die Berühmtheiten steigen in deinen Zug ein, was bedeutet, dass du sie in einen Waggon setzen willst. Sobald du sie aus der Auslage nimmst, musst du sie immer in den **ersten, freien** Waggon setzen. Ein freier Waggon ist nicht durch eine andere Karte belegt. In diesem Waggon bleibt sie dann die gesamte Partie über.
- Du kannst eine Berühmtheit immer entweder in den oberen oder unteren Zug setzen.
- Du schiebst die Berühmtheit immer bis zur **Hälfte unter den Waggon**, um zu markieren, welchem Waggon sie zugeordnet ist.
- In jeder Wertungsphase bringt ein Waggon mit einer Berühmtheit ab sofort den **doppelten Punktwert** ein. *Je besser die Klasse, desto mehr zahlt eine Berühmtheit.*



Beispiel:



Du hast eine Berühmtheit an deinem 1. Waggon deines oberen Zugs angelegt. Dieser ist ein 7er-Waggon. In der Wertungsphase bringt dieser Waggon ab sofort statt 7 Punkte 14 Punkte ein. Vorausgesetzt natürlich, der Schaffner steht auf dem Waggon oder hat ihn bereits überschritten, siehe Wertungsphase auf den Seiten 13 und 14 in der Spielregel.

Achtung: Hast du keinen freien Waggon, so kannst du die Berühmtheit nur ablehnen und eine Aufwertung eines Waggon deiner Wahl durchführen, siehe Spielregel Seite 7.

POSTKARTEN AUF DER STRECKE

- Die Postkarten symbolisieren die bedeutenden Städte, die deine Züge anfahren. Nimmst du dir eine Postkarte, musst du sie sofort einer deiner **freien** Streckenkarten zuordnen. Sie verbleiben für den Rest der Partie dort.





Hinweis: Du kannst die Postkarten einer bereits gelegten Streckenkarte deiner Wahl zuordnen. Du musst die Postkarte also nicht an deine erste Streckenkarte anlegen.

- Du schiebst die Postkarte immer von oben bis zur **Hälfte unter die Streckenkarte**, um zu markieren, welcher Streckenkarte sie zugeordnet ist.
- In jeder Wertungsphase bekommst du für die Streckenkarte mit einer Postkarte den Bonus **2-mal**.



Beispiel:



Du hast eine Postkarte an deiner 2. Streckenkarte. Bisher hat *dir* diese Streckenkarte in der Wertungsphase folgenden Bonus eingebracht:  Mit der Postkarte bringt *dir* die Streckenkarte den Bonus 2-mal ein, also: 

Achtung: Hast du keine freie Streckenkarte, so kannst du die Postkarte nur ablehnen und eine Aufwertung eines Waggon deiner Wahl durchführen, siehe Regel Seite 7.

Achtung: Du kannst Postkarten nur **Streckenkarten** zuordnen. Die Bonusstadt auf deinem Spielertableau kannst du nicht verdoppeln.

SPEZIFISCHE AUFTRÄGE



Dieser Auftrag erfordert mindestens 2 Berühmtheiten und/oder Postkarten, die du in deinen Waggon bzw. in deinen Streckenkarten hast. Es spielt dabei keine Rolle, ob du 2 der gleichen Art oder jeweils 1 Berühmtheit und 1 Postkarte hast.



Dieser Auftrag erfordert mindestens **1 Lokomotivenplättchen** (10. „Karte“) und **1 Schaffner**, der sich darauf befindet.



Dieses Symbol haben wir bereits in Modul A erklärt. Lies dazu auf Seite 1 dieses Beiblattes nach.



Dieser Auftrag erfordert entweder eines **oder** beide Lokomotivenplättchen. Je nachdem, wann du den Auftrag erfüllst, bekommst du Folgendes:

Du hast **1 Lokomotivenplättchen** gelegt, dann bekommst du **1 Spielendekarte**.

Du hast **2 Lokomotivenplättchen** gelegt, dann bekommst du **2 Spielendekarten**.

Achtung: Wenn ihr **Modul B:** „Berühmtheiten und Postkarten“ zusammen mit **Modul D:** „Passagiere und Gepäck“ spielen wollt, dann beachtet bitte die Hinweise auf Seite 6 dieses Beiblattes.

MODUL C - Wer ist der Mörder?



Zum „Orient Express“ gehört natürlich auch ein Krimi! Mit diesem Modul spielt ihr eben jenen Krimi. Dabei ist einer von euch der Mörder. Aber ob die Polizei am Ende den Richtigen schnappt, ist bei weitem nicht gesagt.



4 „Wer ist der Mörder?“-Karten

26 Beweise

Für dieses Modul benötigt ihr nicht nur die zugehörigen **24 Aktionskarten**, sondern zusätzlich noch die **26 Beweise** und die **4 „Wer ist der Mörder?“-Karten**.

Die Beweise mischt ihr verdeckt und legt sie als allgemeinen Vorrat für jeden zugänglich bereit.

Zu **Beginn der Partie** zieht jeder Spieler **verdeckt eine „Wer ist der Mörder?“-Karte**. Nur du selbst darfst dir die Karte ansehen und solltest nicht zu erkennen geben, „wer“ du bist. Nur ein Spieler von euch kann die Mörderkarte haben, alle anderen sind unschuldig.

Vorerst gibt es keinen Unterschied im Spiel und ihr könnt loslegen. In der Schlusswertung wird es jedoch noch mal interessant (siehe nächste Seite).



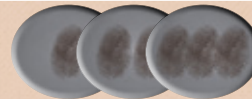
Mörderkarte

Unschuldige

Achtung: Im **2- und 3-Personenspiel** zieht ihr trotzdem von **allen 4 „Wer ist der Mörder?“-Karten**. Es kann hier also vorkommen, dass in diesem Spiel keiner von euch die Mörderkarte besitzt. Die nach dem Ziehen übrigen Karten legt ihr unbesehen in die Schachtel zurück.

BEWEISE

Beweise sammelt ihr während des Spiels **verdeckt** vor euch (mit der Lupenseite nach oben). Ihr wertet Beweise erst am Spielende aus (siehe nächste Seite). Auf der Vorderseite der Beweise sind 1–3 Fingerabdrücke, Punkte oder „Beweise abgeben“ abgebildet.



1–3 Fingerabdrücke
(12×1, 7×2, 2×3)



Punkte
(1×2, 1×3, 1×5)



Beweise abgeben (2×)

WIE BEKOMMST DU BEWEISE?

Hinweis: Beweise sind meist schlecht und können gegen dich verwendet werden, du willst also eigentlich gar keine Beweise. Es gibt 2 Kartentypen, die dir Beweise einbringen.



Sich selbst verdächtig machen

Nimmst du dir eine Aktionskarte mit diesem Symbol, so musst du **dir selbst** einen verdeckten Beweis aus dem Vorrat nehmen. Den Rest der Karte behandelst du wie eine normale Aktionskarte.



Alle anderen verdächtigen

Nimmst du dir eine Aktionskarte mit diesem Symbol, so muss sich **jeder deiner Mitspieler** (dich ausgeschlossen) verdeckt einen Beweis aus dem Vorrat nehmen. Den Rest der Karte behandelst du wie eine normale Aktionskarte.



WIE WIRST DU BEWEISE WIEDER LOS?

Da auf Beweisen meistens Fingerabdrücke abgebildet sind und du davon nicht zu viele haben willst, gibt es Möglichkeiten diese wieder los zu werden:

1. „Beweise abgeben“



Du kannst Glück beim Ziehen von Beweisen haben. Es gibt Beweise, auf denen befindet sich kein Fingerabdruck, sondern es ist ein **durchgestrichener** Beweis abgebildet. Dies erlaubt dir am Ende des Spiels, einen deiner weiteren Beweise zu entfernen. Mehr dazu später.

2. „Beweise vernichten“-Karten



Es gibt in jedem Stapel Aktionskarten, die wir „Beweise vernichten“-Karten nennen. Nimmst du dir eine solche Aktionskarte, dann legst du diese **offen** neben dein Spielertableau. **Am Spielende** darfst du für **1 „Beweise vernichten“-Karte** genau **1 Beweis** in die Schachtel zurücklegen. Hast du sogar **2 „Beweise vernichten“-Karten**, darfst du **3 Beweise** und bei **3 „Beweise vernichten“-Karten** sogar **5 Beweise** in die Schachtel zurücklegen. **Achtung:** Hast du mehr als 3 dieser Karten, vernichtet jede weitere Karte nur 1 Beweis.



SPEZIFISCHE AUFTRÄGE



Diese Art Auftrag kannst du erfüllen, wenn du die abgebildete **Aktionskarte** „Sich selbst verdächtig machen“ oder „Alle anderen verdächtigen“ bereits in deinem Ablagestapel hast. Um den Auftrag zu erfüllen, musst du die passende Karte vorzeigen.



Diese Art Auftrag kannst du erfüllen, sobald du **2 „Beweise vernichten“-Karten** vor dir ausliegen hast.

AM SPIELENDENDE

- Nachdem ihr die Spielendekarten ausgewertet habt und alle Spieler ihre Punkte abgetragen haben, muss sich der Spieler unter euch, der die **Mörderkarte** besitzt, zu erkennen geben. Er nimmt sich nun **2 Beweise** aus dem Vorrat.
- Dann dreht jeder von euch alle seine Beweise um. Habt ihr auf diesen Punkte oder ein „Beweise abgeben“ abgebildet, so führt ihr dies nun aus.
- Habt ihr „Beweise vernichten“-Karten, so führt ihr sie jetzt aus.
- Anschließend zählt jeder von euch die **Fingerabdrücke** auf seinen Beweisen. **Wer hat denn nun die meisten Fingerabdrücke hinterlassen?**

Der Spieler mit den meisten Fingerabdrücken wird verhaftet und scheidet aus dem Spiel aus. Er kann nicht mehr gewinnen. Bei Gleichstand scheiden alle am Gleichstand beteiligten Spieler aus.

WURDE DER MÖRDER ERWISCHT?

Hat der Spieler mit der Mörderkarte auch die meisten Fingerabdrücke, so ist dieser aus dem Spiel ausgeschieden. Er konnte seine Spuren nicht ausreichend verwischen und wird festgenommen.

WURDE DER MÖRDER NICHT ERWISCHT?

Hat der Spieler mit der Mörderkarte **nicht** die meisten Fingerabdrücke, so ist ein anderer Spieler aus dem Spiel ausgeschieden. Der Mörder konnte seine Spuren ausreichend verwischen.

Der Spieler mit der Mörderkarte bekommt als „Belohnung“ **20 Punkte**.

MODUL D - Passagiere und Gepäck



In diesem Modul steigen bei euch Passagiere zu und mit ihnen bekommt ihr Gepäck, das ihr in eure Züge einladen könnt. Dabei wollt ihr möglichst viele Passagiere und/oder Gepäck einladen. Je mehr ihr mitnehmt, desto besser wird dies bezahlt.

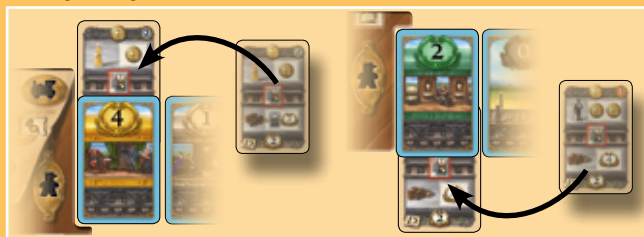


BEIM LEGEN MUSST DU FOLGENDES BEACHTEN:

- Die meisten der Aktionskarten dieses Moduls zeigen sowohl Passagiere (*am oberen Bahnsteig*) als auch Gepäck (*am unteren Bahnsteig*). Wenn du eine solche Aktionskarte nimmst, musst du dich entscheiden, ob du sie als Passagier **oder** als Gepäck in deinem Zug mitnehmen möchtest.
- Passagiere fahren immer im **oberen Zug** und Gepäck immer im **unteren Zug** mit.



- Die Passagiere und das Gepäck, musst du (wie die Berühmtheiten auch, Modul B) immer an den **ersten, freien Waggon** anlegen.
- Die Passagiere und das Gepäck fühlen sich dort wohl, wo sie eingestiegen sind bzw. verladen wurden und verbleiben daher dort bis zum Ende des Spiels.
- Beim Nehmen der Aktionskarte schiebst du die Karte halb (*Schienen noch sichtbar*) unter den Waggon. Einen Passagier schiebst du von oben unter den Waggon, ein Gepäck von unten.



- Einen **Bonus** bringen Passagiere und Gepäck erst dann ein, wenn sie **einsteigen** bzw. **verladen** werden.

Achtung: Hast du keinen freien Waggon, so kannst du den Passagier/das Gepäck nur ablehnen und eine Aufwertung eines Waggon deiner Wahl durchführen, siehe Regel Seite 7.

WANN STEIGEN PASSAGIERE EIN UND WANN WIRD GEPÄCK VERLADEN?

Damit ein Passagier einsteigt oder ein Gepäck verladen werden kann, musst du Folgendes erfüllt haben. (Auf den Schienen in der Mitte dieser Aktionskarten ist dies als Erinnerung grafisch dargestellt und mit einem **!** gekennzeichnet):



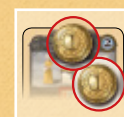
- Du musst den Waggon, in dem sie sich befinden, mindestens auf einen **1er-Waggon** aufgewertet haben.
- Dein **Schaffner** muss den Waggon mit dem Passagier oder dem Gepäck erreicht oder überschritten haben.

Hast du **beide Voraussetzungen** erfüllt, so nimmst du dir **sofort** den Bonus. Hier unterscheiden wir zwischen Passagieren und Gepäck.

DIE PASSAGIERE

Sobald ein Passagier in deinen Zug **einsteigt**, bekommst du:

- immer **einmalig** Münzen. Du bekommst so viele Münzen, wie in diesem Moment auf der Karte sichtbar sind (*hier: 2 Münzen*).
- Manche Passagiere geben außerdem einen **einmaligen Bonus** (*im Rahmen angegeben, hier: einen 0er-Waggon*). Diesen nimmst du dir ebenfalls in dem Moment, in dem der Passagier in den Zug **einsteigt**.
- Zusätzlich bringen **alle Passagiere**, die bereits in deinem Zug eingestiegen sind, jeweils **1 zusätzliche Münze** ein (*hier: 2 Münzen*).
- Nachdem ein Passagier eingestiegen ist, schiebst du ihn bis zur oberen Münze unter deinen Waggon.



Beispiel: Du nimmst dir einen Passagier und legst diesen in deinen 2. Waggon (im 1. Waggon ist bereits ein Passagier eingestiegen).

Du legst deinen Passagier bereits in einen 1er-Waggon. Dein Schaffner befindet sich auf deinem 3. Waggon. D.h., der Passagier steigt gleich ein. Du nimmst dir den abgebildeten Bonus von **3 Münzen** (rot umrandet) für den aktuell zusteigenden Passagier sowie **1 weitere Münze** (blau umrandet) für den bereits eingestiegenen Passagier (1. Karte). Dann schiebst du den Passagier unter den Waggon, sodass die obere Münze sichtbar bleibt.



Achtung: Steigen **mehrere Passagiere** gleichzeitig ein (z.B. weil dein Schaffner mehrere Waggon weiter geht), dann bekommst du alle Münzen auf einmal.

DAS GEPÄCK

Ein Gepäck wird nach dem gleichen Prinzip verladen, wie ein Passagier einsteigt. Sobald ein Gepäck in deinem Zug verladen wird, bekommst du:

- immer **einmalig** Punkte. Du bekommst so viele Punkte, wie in diesem Moment auf der Karte sichtbar sind (*hier: 4 Punkte*).
- Die meisten Gepäckstücke geben außerdem einen **einmaligen** Bonus (*im Rahmen angegeben, hier: einen 0er-Waggon*). Diesen nimmst du dir ebenfalls in dem Moment, in dem das Gepäck in deinen Zug **verladen wird**.
- Zusätzlich bringen **alle Gepäckstücke**, die bereits in deinem Zug verladen sind, jeweils **2 zusätzliche Punkte** ein (*hier: 4 Punkte*).
- Nachdem ein Gepäck verladen ist, schiebst du es bis zu den unteren Punkten unter deinen Waggon.



Beispiel: Du nimmst dir ein Gepäck und legst dieses unter deinen 1. Waggon (ein 0er-Waggon).



Der Schaffner steht zwar bereits auf dem 2. Waggon, aber du hast den Waggon mit Gepäck noch nicht auf einen 1er-Waggon aufgewertet.

D.h., das Gepäck kann **nicht** sofort verladen werden. Sobald du diesen 0er-Waggon zu einem 1er-Waggon aufwertest, wird das Gepäck sofort verladen.

Erst dann bekommst du auch deine **2 Punkte** und die ebenfalls abgebildete **Aufwertung** eines Waggons deiner Wahl.



SPEZIFISCHE AUFTRÄGE



Diese Art Auftrag kannst du dann erfüllen, wenn du mindestens so viele Passagiere oder Gepäck in deinen Zügen hast, wie auf dem Auftrag angegeben (*hier: 4 Gepäck oder 4 Passagiere*).

HINWEISE MODUL B UND D

Wenn du **Modul B** zusammen mit **Modul D** spielen willst, musst du Folgendes beachten:

Jede dieser Karten (Berühmtheiten, Passagiere und Gepäck) darfst du nur an einen **freien** Waggon anlegen.

Zur Erinnerung: Ein freier Waggon ist einer, der noch keine Karte bei sich liegen hat. Folglich darf nur 1 Karte pro Waggon angelegt werden.

MODUL E - Weichen und Mechaniker (Zwischenkarten)

Bei den Weichen und den Mechanikern wird nun der Zwischenraum zwischen euren beiden Zügen wichtig. Denn sowohl die Weichen als auch die Mechaniker beziehen sich immer auf deine beiden Züge.

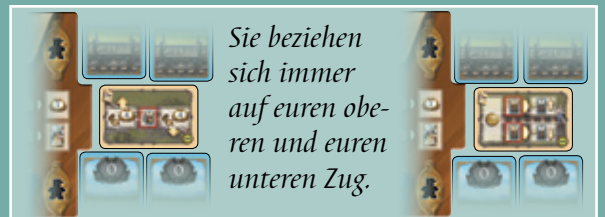


Weiche und Mechaniker



BEIM LEGEN MUSST DU FOLGENDES BEACHTEN:

- Weichen- und Mechanikerkarten darfst du **nur** in den Zwischenraum deiner beiden Züge legen. Daher nennen wir diese auch **Zwischenkarten**.
- Ihre Funktionen beziehen sich immer auf deine beiden Züge.
- Willst du eine Zwischenkarte legen, so legst du deine **1. Zwischenkarte** immer an die Position zwischen deinen 1. und 2. Waggon beider Züge. Deine 2. Zwischenkarte legst du an die Stelle zwischen den 3. und 4. Waggon usw. Es spielt dabei keine Rolle, ob du bereits Waggons an den beiden Positionen liegen hast oder nicht.
- Wenn du dir eine neue Zwischenkarte nimmst, darfst du eine bereits liegende Zwischenkarte mit der neuen überdecken. Ab diesem Moment zählt nur noch die oberste Zwischenkarte.
Achtung: Du kannst Zwischenkarten niemals nur teilweise überdecken.



WEICHEN

Weichen bringen dir in jeder Wertungsphase Punkte ein, wenn du die Voraussetzungen dafür erfüllst. Diese Voraussetzungen sind in der Mitte der Weichenkarte dargestellt (mit einem **!** markiert) und gelten für beide Pfeile gleichermaßen:

- Die Voraussetzungen im **oberen Zug** beziehen sich immer auf den **linken Waggon** oberhalb und im **unteren Zug** auf den **rechten Waggon** unterhalb der Weiche, wie es die Pfeile darstellen.
- Der **Schaffner** muss diesen Waggon bzw. diese Waggonen **erreicht oder überschritten** haben.
- Der jeweilige Waggon, auf den sich die Weiche bezieht, muss mindestens auf den **abgebildeten Waggon** aufgewertet sein (hier: 1er-Waggon).



- Hast du die Voraussetzungen für einen Pfeil erfüllt, bekommst du in der Wertungsphase die Punkte, die auf dem Pfeil abgebildet sind.

Achtung: Eine Weiche kann dir in jeder Wertungsphase 1-mal für den oberen und 1-mal für den unteren Zug Punkte einbringen.

Beispiel:



Du hast eine Weiche zwischen den 1. und 2. Waggon gelegt. Im oberen Zug hast du die **Voraussetzungen erfüllt**. Für die Weiche im oberen Zug bekommst du also in der Wertungsphase **5 Punkte**.

Im unteren Zug hat der Schaffner zwar den 2. Waggon bereits erreicht, allerdings ist dieser noch nicht auf einen 1er-Waggon aufgewertet. Daher bekommst **du** dafür keine Punkte.

MECHANIKER

Nimmst du dir eine Mechanikerkarte aus der Auslage, so bekommst du sofort den im Rahmen abgebildeten Bonus (hier: 2 Münzen).

Ein Mechaniker ist eine Art Miniauftrag für den oberen und den unteren Zug. Diese Miniaufträge sind immer gleich aufgebaut und werden für die beiden Züge unabhängig voneinander erfüllt:

- Auf dem Mechaniker findest du links eine Voraussetzung (mit einem **!** markiert) abgebildet. Dies ist immer die Waggonstufe, auf die du den linken Waggon **mindestens** aufwerten musst (hier: 2er-Waggon).

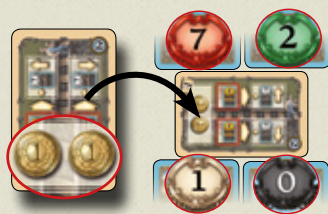
Achtung: Für diese Voraussetzung wird **kein Schaffner** benötigt.

- Sobald du diese Stufe erreicht hast, bekommst du **sofort und einmalig** eine Aufwertung um eine Stufe für den **Waggon rechts daneben** (hier: der 1er-Waggon wird auf einen 2er-Waggon aufgewertet).
- Du behandelst beide Züge unabhängig voneinander, d.h., wenn du die benötigte Stufe des Waggons im oberen Zug erreichst, bekommst du die Aufwertung auch nur im oberen Zug. Im unteren Zug bekommst du die Aufwertung erst, wenn du dort ebenfalls die benötigte Stufe erreicht hast.
- Hast du in beiden Zügen die Voraussetzung erfüllt, so drehst du die Karte um, um zu markieren, dass du diese Karte bereits erfüllt hast.



Beispiel:

- 1** Du nimmst dir diese Mechanikerkarte und damit sofort den Bonus von 2 Münzen. Dann legst du den Mechaniker zwischen deine beiden Züge.



- 2** Der 1. Waggon in deinem oberen Zug ist ein 7er-Waggon, d.h., du hast die benötigte Voraussetzung (4er-Waggon) erfüllt. Du wertest nun deinen Waggon rechts daneben um 1 Stufe auf, von einem 2er-Waggon auf einen 4er-Waggon.



- 3** Dein 1. Waggon im unteren Zug ist nur ein 1er-Waggon. Um die Voraussetzung (4er-Waggon) zu erfüllen, müsstest du noch 2 Aufwertungen (auf 2er und auf 4er) durchführen. Dann bekommst du auch für deinen unteren Zug eine Aufwertung deines 2. Waggons.



Hinweis: Du musst weiterhin die Regeln für das Waggonaufwerten beachten. D.h., hat der Waggon rechts die **gleiche Stufe** wie der Waggon links, so kannst du den rechten **nicht aufwerten**, sonst wäre dieser eine Stufe höher als der linke. Dies ist nicht erlaubt.

SONDERFÄLLE - Dies musst du nur lesen, wenn im Spiel Fragen auftauchen.

WOFÜR SIND EIGENTLICH DIESE QUADER GUT?

Du kannst die Quader nutzen um zu markieren welche Aktionen du bereits genutzt hast, damit du den Überblick nicht verlierst.

Außerdem legst du immer dann, wenn du die 50 der Zähltafel überschreitest einen Quader deiner Farbe dort ab. Du zeigst dadurch an, dass du bereits 50 Punkte hast.

Wenn du die 50 erreichst oder überschreitest:



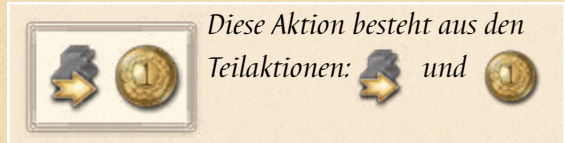
KETTENREAKTIONEN

In „First Class“ kann es häufiger zu großen Kettenreaktionen kommen. Dies haben wir beabsichtigt, ein Spieler soll also bewusst darauf spielen können. Jedoch kann dies einige Fragen aufwerfen.

In welcher Reihenfolge muss ich Aktionen abhandeln, wenn ich mehrere auf einmal bekomme?

Als vereinfachte Anschauung sagen wir, dass du ein Konto mit Aktionen anfüllst. Dieses musst du nutzen, solange du an der Reihe bist, nicht genutzte Aktionen verfallen danach. Du musst dabei Folgendes beachten:

- Du darfst die Aktionen grundsätzlich in einer **Reihenfolge** deiner Wahl durchführen.
- Willst du eine Aktion durchführen, musst du **alle abgebildeten (Teil-)Aktionen** ganz oder teilweise ausführen. Wir definieren dabei eine Aktion als alle (Teil-)Aktionen, die du in einem der weißen Aktionsrahmen findest. Erst, wenn du einen Aktionsrahmen abgeschlossen hast, kannst du einen neuen beginnen. Du kannst eine angefangene Aktion also **nicht unterbrechen**, eine Teilaktion nutzen, etwas anderes machen und dann eine weitere Teilaktion nutzen.
- Es kann vorkommen, dass du während einer Aktion weitere Aktionen erhältst, z.B. durch Schritte mit der Lok oder dem Schaffner. Nachdem du die Ausgangsaktion beendet hast, darfst du alle angehäuften Aktionen wieder in einer Reihenfolge deiner Wahl durchführen.
- Erhältst du mehrere Münzen durch mehrere Passagiere, die innerhalb 1 Aktion in deinen Zug einsteigen (z.B. der Schaffner bewegt sich mehrere Schritte), so musst du diese Münzen alle zusammen auf dein Spielertableau legen.
- Münzen **ausgeben** (Regel: Seite 11 und 12) definieren wir hierbei auch als eine Aktion. Du musst diese Aktion in dem Moment durchführen, in dem du die Münzen aus gibst. Erst danach kannst du dich anderen Aktionen widmen.



Beispiel 1: Du legst diesen Postwaggon.

Du gibst noch eine deiner Münzen aus Spalte 1 aus, um einen 0er-Waggon (7. Karte im oberen Zug) zu legen. Danach kannst du beide Schaffner um 2 Waggons weiter ziehen.



Beispiel 2: Du würdest durch eine Aktion 4 Münzen bekommen. Willst du diese Aktion nutzen, musst du die Münzen komplett auf dein Spielertableau legen, bevor du etwas anderes machen darfst.

Du hast aber nur 2 freie Plätze (rot umrandet). Du gibst also 1 und dann noch 1 Münze aus (blau umrandet), um Platz zu schaffen. D.h., dass du für die beiden Münzen jeweils eine Aktion bekommst, die du sofort ausführst.

Erst dann nutzt du die Aktion, die dir 4 Münzen bringt, und legst die Münzen ab.



- Erhalten Spieler Aktionen, während du an der Reihe bist, beendest du deinen Spielzug wie üblich. Dann erhalten die Spieler im Uhrzeigersinn diese Aktionen und führen diese jeweils sofort aus. Erst nachdem jeder Spieler diese Aktionen komplett ausgeführt hat, geht das Spiel normal weiter.

Achtung: Dabei ist es möglich, dass z.B. durch den Postwaggon weitere Aktionen hinzukommen, die der Spieler sofort ausführen muss. Es ist dem Spieler nicht erlaubt, in diesem Moment Münzen auszugeben oder Aufträge zu erfüllen, da er selbst nicht an der Reihe ist.