

HELMUT OHLEY TRAMBAHN

München zum Ende des 19. Jahrhunderts: Die neu eingeführte Trambahn ist erfolgreich und soll weiter ausgebaut werden. Neue Linien werden errichtet, Haltestellen angelegt und auf den bestehenden Linien werden dort, wo große Nachfrage besteht, weitere Bahnen in Betrieb genommen.

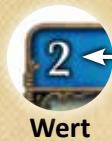
Gleichzeitig macht der technische Fortschritt auch vor den Bahnen nicht Halt: Aus von Pferden gezogenen Bahnen werden erst mit Dampf betriebene, dann elektrische Bahnen. Die Spieler sind Betreiber konkurrierender Gesellschaften. Aber letztendlich kann es in München nur eine Straßenbahn-Gesellschaft geben. Wer wird es schaffen, den Konkurrenten zu besiegen?

Spielmaterial



8 Schaffner

diese sind Joker und können zu jeder Linie gelegt werden, allerdings bringen sie keine Spielpunkte ein.



Wert



112 Haltestellen-Karten

jeweils 28 Karten in 4 Farben (die Farben entsprechen jeweils einer Linie), pro Linie je 2x die Werte 1 und 10 und je 3x die Werte 2 bis 9



Spielpunkte

Linie

SPIELER	
FAHRT	1
FAHRT	2
FAHRT	3
FAHRT	4
FAHRT	5
FAHRT	6
FAHRT	7
FAHRT	8
FAHRT	9
FAHRT	10
SONDERFAHRT	
GESAMT	

16 Trambahnkarten

5x Pferdebahn (Wert: 2),
4x Dampfbahn (Wert: 3) und
7x elektrische Bahn (Wert: 4)



4 Karten „Endstation“

2 Übersichtskarten
in 4 Sprachen

1 Wertungsblock und
Diese Spielregeln

Die Haltestellen-Karten

Diese Karten haben alle drei verschiedene Funktionen.
Beim Ausspielen jeder Karte entscheidest du,
wie du sie einsetzt:

als eine **Haltestelle** einer bestimmten Linie

oder

als **Fahrgäste** einer bestimmten Linie

oder

als **1.000 Mark** zum Bezahlen von neuen Trambahnen



Karten, die **offen** ausliegen,
sind entweder **Haltestellen**
oder **Fahrgäste**.



Karten, die **verdeckt** aus-
liegen, sind **Geldscheine**.

Spielziel

Es gewinnt, wer bei **10 Wertungen** und eventuellen **Sonderfahrten** möglichst **viele Siegpunkte** erreicht.

Dazu bauen die Spieler an einer Straßenbahnlinie, indem sie Karten dieser Farbe in aufsteigender Reihenfolge ausspielen und sammeln (siehe „Spielablauf“ Punkt 2). Damit eine Linie gewertet werden kann, muss ihr eine Trambahn-Karte gekauft und zugeordnet werden (siehe „Spielablauf“ Punkt 4). Wertungen werden ausgelöst, wenn entweder 4 Fahrgäste der entsprechenden Farbe warten (siehe „Spielablauf“, Punkt 1 und „Wertung“) oder eine Linie acht Haltestellen hat (siehe „Sonderfahrt“).

Spielvorbereitung



A) Die Spieler mischen alle **Haltestellen-Karten** sehr gründlich mit den Schaffner-Karten und bilden daraus einen Nachziehstapel, der in der Mitte des Tisches platziert wird. Die Karten liegen dabei verdeckt, die Geldseite zeigt nach oben.

B) Die **Trambahnkarten** werden nach dem aufgedruckten **Multiplikator** sortiert und als Stapel hingelegt. Oben liegen die Trambahnen mit dem Wert **x2**, darunter die **x3** und ganz unten die **x4**. Die oberen 3 Karten des Stapels werden offen ausgelegt, sie bilden das Angebot der derzeit erhältlichen Trambahnen.

C) **Wer zuletzt eine Straßenbahn genutzt hat, beginnt das Spiel.**

Er nimmt vom gemischten Nachziehstapel **12 Karten** und legt sie als Geldstapel verdeckt vor sich ab. Die Vorderseiten dürfen dabei nicht angesehen werden. Dies sind 12.000 Mark, die dieser Spieler nur zum Bezahlen von neuen Trambahnen nutzen kann.

Der andere Spieler erhält **15 Karten** als verdeckten Stapel, hat also ein Startkapital von 15.000 Mark. Auch hier dürfen die Vorderseiten nicht angesehen werden.

Jeder Spieler erhält **6 Karten** vom Nachziehstapel als **Handkarten**. Diese Karten können sie verschieden einsetzen (*als Fahrgast, als Haltestelle oder als Geld*), daher dürfen sie diese mit den Vorderseiten zu sich aufnehmen und vor dem Mitspieler verborgen halten.



12 Karten (12.000 Mark)
Startkapital des Startspielers

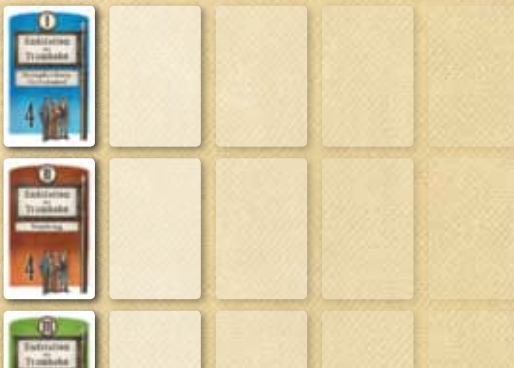


15 Karten (15.000 Mark)
Startkapital des zweiten Spielers



6 Handkarten

D) In der Tischmitte wird etwas Platz benötigt für die Auslage der Fahrgäste. Die 4 **Endstation-Karten** werden so ausgelegt, dass an jede der 4 Karten eine Reihe von 4 Karten gelegt werden kann.



E) Weiterhin benötigt jeder Spieler etwas Platz, um seine Kartenreihen der einzelnen Linien auszulegen. (*Dabei ist es egal, ob die Kartenreihen platzsparend untereinander gelegt werden oder nebeneinander.*)

F) Der Startspieler wird zum Schriftführer ernannt und erhält den Wertungsblock. Jetzt fehlt nur noch ein Stift, um die Ergebnisse einzutragen, dann kann das Spiel starten.

SPIELER			
FAHRT	1		
FAHRT	2		
FAHRT	3		
FAHRT	4		
FAHRT	5		
FAHRT	6		
FAHRT	7		
FAHRT	8		
FAHRT	9		
FAHRT	10		

Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der Spieler am Zug führt folgende Aktionen in der genannten Reihenfolge aus:

1.) Fahrgäste auslegen

Der Spieler **muss 1 oder 2 Handkarten als Fahrgäste ausspielen**. Die Karten werden in die Auslage in die Tischmitte zu den farblich passenden Endstation-Karten gelegt. Es dürfen auch Karten unterschiedlicher Farbe gespielt werden. Schaffner dürfen zu jeder Linie als Fahrgast gelegt werden.

Achtung! Sobald die **vierte** Karte als Fahrgäste einer Linie ausgelegt wurde, werden sofort alle Bahnen der entsprechenden Linie gewertet! (siehe „Wertung“)



Beispiel: Der Spieler legt einen Schaffner und eine rote Karte. Beide legt er als Fahrgäste der roten Linie in die Auslage. Da dort schon 2 Fahrgäste der roten Linie waren, wird dadurch sofort eine Wertung ausgelöst.

2.) Haltestellen auslegen

Der Spieler kann **beliebig viele seiner Handkarten in die eigene Auslage legen**. Karten derselben Farbe werden in eine Reihe gelegt. Die Karten müssen immer den Kartenwerten nach aufsteigend platziert werden, wobei Werte ausgelassen werden dürfen. Ist es nicht möglich aufsteigend anzulegen, muss eine neue Reihe begonnen werden. Eine Reihe ist abgeschlossen, wenn die Haltestelle mit dem Wert 10 ausgelegt wird.

Schaffner dürfen jeder noch nicht abgeschlossenen Reihe zugeordnet werden und werden vor einer Reihe platziert. Sie bringen keine Siegpunkte ein. Ihr einziger Nutzen ist, Sonderfahrten zu ermöglichen. Es dürfen auch beliebig viele Schaffner einer Reihe zugeordnet werden.

Wer die **achte** Karte in eine Reihe legt (*egal ob Haltestelle oder Schaffner; Trambahn-Karten zählen nicht mit*), löst damit eine Sonderfahrt aus. (siehe *Sonderfahrt*)



Beispiel: Der Spieler legt eine grüne 3 und beginnt damit eine neue grüne Reihe. Seine grüne Reihe mit 4-7-9 kann er damit nicht verlängern.

Weiterhin spielt er einen Schaffner und eine rote 6 und verlängert damit seine rote Reihe 2-3-5 mit Schaffner und 6. Er beabsichtigt damit eine Linie mit 8 Karten auszulegen, um so eine Sonderfahrt auszulösen.



Achtung! Die Spieler dürfen mehrere Reihen derselben Linie besitzen, allerdings muss zu jeder Reihe eine Trambahn-Karte gelegt werden!

3.) Einkommen

Der Spieler darf beliebig viele Handkarten verdeckt auf seinen Geldstapel legen und damit sein Kapital erhöhen. Jede Karte zählt als 1.000 Mark.

4.) Trambahn kaufen

Der Spieler darf **eine oder mehrere** der ausliegenden **Trambahn-Karten** zu den aufgedruckten Kosten kaufen. Er bezahlt mit den Karten seines Geldstapels. Handkarten oder ausliegende Haltestellen können nicht als Geld genutzt werden. Die genutzten Karten kommen auf einen Ablagestapel.

Jede Trambahn-Karte muss **sofort** einer ausliegenden Linie zugeordnet werden, allerdings darf keiner Linie mehr als eine zugeordnet werden. Einmal platziert dürfen die Trambahn-Karten auch nicht mehr versetzt werden.

Die Auslage wird erst am Ende des Zuges wieder auf drei ergänzt, es wird also nicht sofort nach dem Kauf nachgelegt.



Beispiel: Es liegen zwei Pferdebahnen und eine Dampfbahn aus. Der Spieler braucht 2 Trambahn-Karten, da er in diesem Zug 2 neue Linien ausgelegt hat. Eigentlich möchte er diese mit Dampfbahnen ausstatten, allerdings liegt nur eine solche in der Auslage. Daher kauft er eine Pferdebahn und eine Dampfbahn und legt dafür 15 Karten seines Geldstapels auf den Ablagestapel.

5.) Handkarten nachziehen

Liegen jetzt noch Reihen ohne Trambahn-Karten in der eigenen Auslage, werden diese Karten abgeräumt und als Geld auf den Geldstapel des Spielers gelegt. Abschließend ergänzt der Spieler seine Handkarten mit Karten des Nachziehstapels wieder auf 6.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, muss jeder Spieler die Hälfte seines Geldes abgeben. Diese Karten werden mit den Karten des Ablagestapels gemischt und daraus ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Wertung & Sonderfahrt

Sobald ein Spieler die vierte Karte als Fahrgäste einer Linie auslegt, findet sofort eine **Wertung** der entsprechenden Linie statt. Alle Reihen dieser Linie bei beiden Spielern werden gewertet. Dazu werden die Siegpunkte der Haltestellen-Karten dieser Reihe addiert und mit dem Wert der dazugehörigen Trambahn-Karte multipliziert. Die Ergebnisse werden auf dem Wertungsblock notiert.

Die vier Fahrgäste dieser Linie werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Linien bleiben in der eigenen Auslage und werden nicht abgelegt!

Sobald eine **Reihe aus 8 Karten** (*Schaffner und/oder Haltestellen*) besteht, kommt es zu einer Wertung dieser Reihe. Das Ergebnis wird auf dem Wertungsblock unter der Rubrik „**Sonderfahrt**“ notiert. Jede Reihe kann nur einmal eine Sonderfahrt durchführen, die neunte und jede weitere Karte in einer Reihe lösen also keine Sonderfahrten mehr aus.

Spielende

Mit der 10. Wertung endet das Spiel sofort, auch wenn durch das Auslegen einer weiteren Handkarte noch eine Wertung ausgelöst werden könnte.

Die Punkte der einzelnen Wertungen und Sonderfahrten werden zusammengezählt, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im seltenen Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit dem größeren Geldstapel.

Spieler A



Spieler B



Beispiel: Der 4. Fahrgast der blauen Linie wird ausgelegt. Dies führt sofort zur Wertung aller blauen Reihen. Spieler A erhält 12 Punkte für seine Reihe 1-2-5-6 mit einer Dampfbahn (Wert 3), Spieler B insgesamt 24 Punkte. Die Reihe Schaffner-2-3-4-7 mit einer Pferdebahn ergibt 10 Punkte, die Reihe 3-5-8-10 und ebenfalls einer Pferdebahn (Wert 2) ergibt 14 Punkte.

Die historischen Abbildungen auf den Karten stammen von wikimedia.org und aus dem Archiv des Verlags.

Ein besonderer Dank gilt Klaus Onnich und dem Archiv des MVG-Museums München für die Bereitstellung der Trambahn- und Schaffner-Abbildungen.

Autor: Helmut Ohley

Redaktion: Stefan Stadler

Gestaltung: Klemens Franz | atelier198



Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.



www.lookout-spiele.de