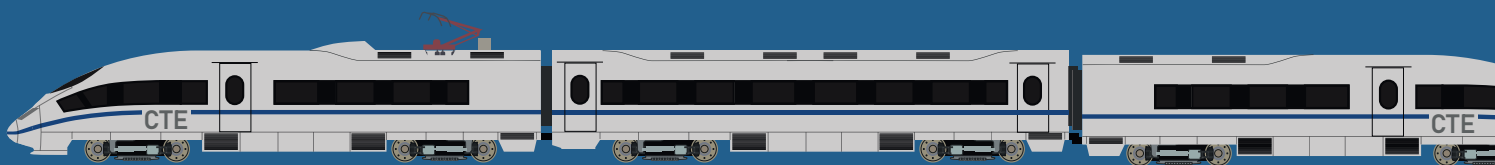


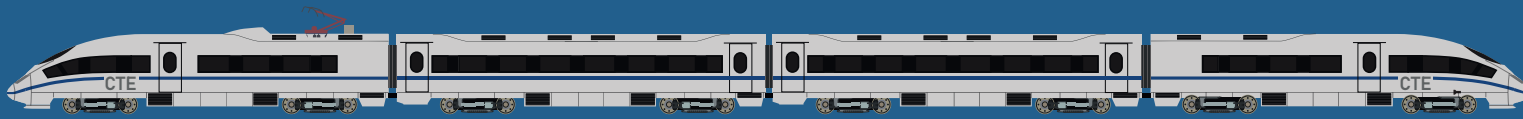
# TRAINS OF EUROPE



VON JUSTIN JURA



Spielanleitung



# Trains of Europe von Justin Jura

## 1. Ziel des Spiels

Europa braucht euer Eisenbahnunternehmen, denn immer mehr Menschen nutzen wieder die Bahn! In Trains of Europe schreibt die Europäische Union (EU) neue Bahnverbindungen für Personen und Güter europaweit aus. Dabei setzt sie auf Wettbewerb: Eure privaten Eisenbahnunternehmen streiten um die besten Verträge, die geeignetsten Züge und das ideale Streckennetz, um dabei so viel Gewinn wie möglich zu erzielen.

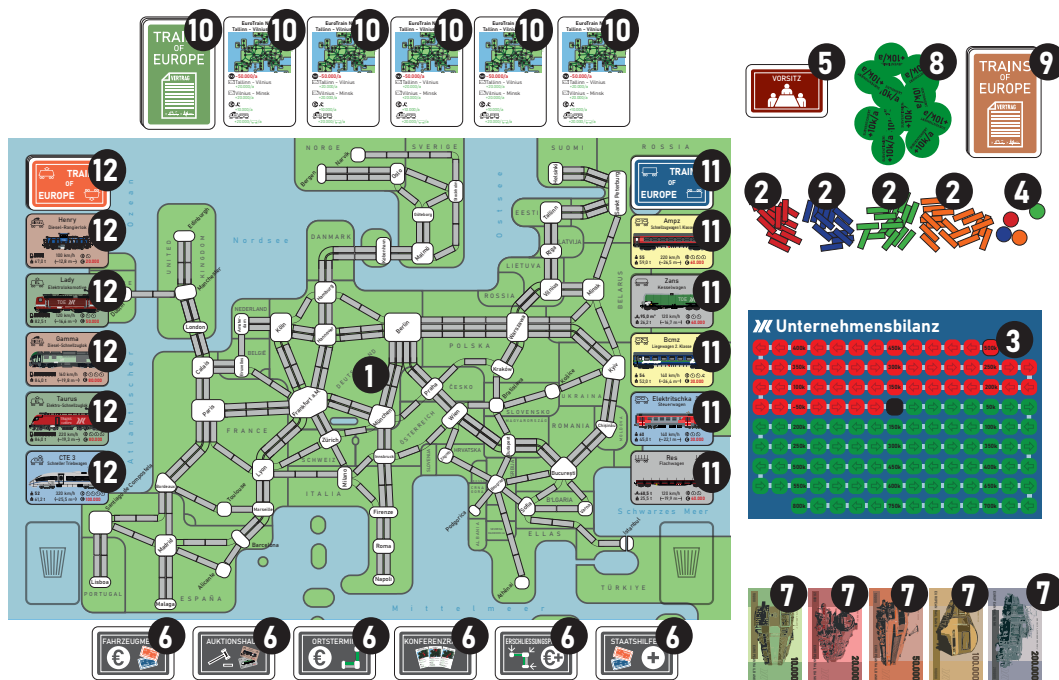
Dazu müsst ihr beispielsweise um Streckenlizenzen ringen, mit den Zugerstellern handeln und euch auch um die ein oder andere Staatshilfe bemühen. Das erfordert derart viel

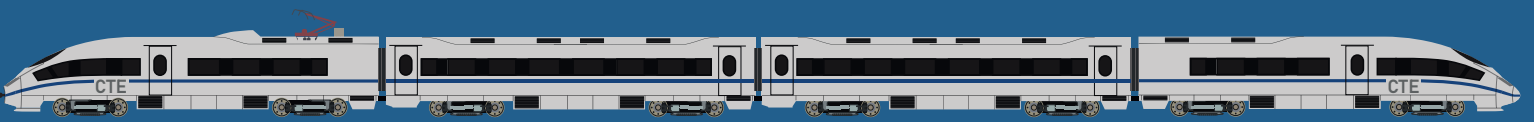
Abstimmungen, dass ihr euch in der **Union of Trains of Europe (TOE)** zusammengeschlossen habt. In der TOE bestimmt ihr abwechselnd, welche der 6 möglichen Aufgaben (die **Phasen** genannt werden) ihr im jeweiligen Geschäftsjahr (das **Runde** genannt wird) gemeinsam ausführen wollt. Dadurch ist strategisches Handeln, geschicktes Kooperieren und auch immer eine Prise Risiko gefragt. Was wird euer Stil sein: Schnelles Wachstum oder langfristiger Masterplan?

Wer von euch nach **mindestens 3 abgeschlossenen Verträgen** den höchsten Gewinn auf der Unternehmensbilanz vorweisen kann, gewinnt das Spiel. Das Spiel bietet euch zudem an verschiedenen Punkten die Möglichkeit, **Fortgeschrittenen-Varianten** zu spielen, die ihr **unabhängig voneinander** ergänzen könnt. So berücksichtigt bspw. das **Fortgeschrittene Ende** weitere Faktoren, sowie auch herausfordernde, umweltbewusste Nachhaltigkeitsaspekte.

## 2. Spielmaterial

- 1 Spielplan:** Europakarte, auf der ihr mit euren Trassenstäbchen die Streckenabschnitte markiert, für die ihr Trassengebühren entrichtet habt (dient außerdem zur Ablage der Lokomotiv- und Wagenkarten)
- 2 192 Trassenstäbchen:** Jeweils 48 Stäbchen in rot, grün, orange und blau
- 3 4 Bilanzbretter:** Dienen zur Nachverfolgung der Unternehmensbilanz (Gewinn) des Geschäftsjahres
- 4 4 Spielsteine:** jeweils in rot, grün, orange und blau, um den Gewinn auf dem Bilanzbrett zu verfolgen
- 5 1 „Vorsitz“-Karte:** Zeigt an, wer im aktuellen Geschäftsjahr (Runde) den Vorsitz über die TOE hat
- 6 6 Phasenkarten:** Fahrzeugmesse, Ortstermin, Konferenzraum, Auktionshaus, Erschließungsprämie, Staatshilfen
- 7 100 Geldscheine:** 32x 10.000 €, 32x 20.000 €, 16x 50.000 €, 10x 100.000 €, 10x 200.000 €
- 8 35 Subventions-Chips:** Zur Subventionierung bisher nicht angenommener Verträge
- 9 74 Vertragskarten:** **9** 8 Startverträge sowie **10** 66 Verkehrs- und Frachtverträge
- 11 113 Fahrzeugkarten:** **11** 75 Wagenkarten und **12** 38 Lokomotivkarten



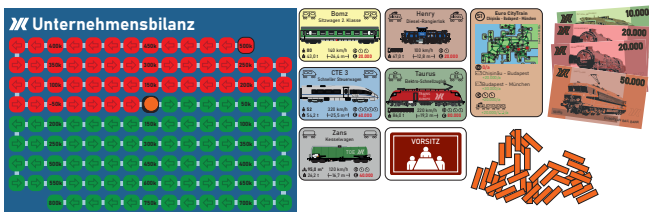


### 3. Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Lokomotiv-, Wagen- sowie Vertragskarten müssen gut durchgemischt und zusammen mit den Phasenkarten entsprechend der Abbildung auf Seite 2 ausgelegt werden. Wenn mehr als 2 identische Fahrzeuge liegen, werden die überflüssigen auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt und dafür neue aufgedeckt.

#### Alle Mitspielenden erhalten jeweils:

- 1 Bilanzbrett
- 1 Spielstein und 48 Trassenstäbchen je Farbe
- €100,000 in gemischten Scheinen wie dargestellt
- 2 Lokomotiv- und 3 Wagenkarten vom Stapel (werden reihum ausgegeben)



Die restlichen Geldscheine verbleiben bei der Bank, sie werden nach Nennwerten sortiert auf dem Tisch abgelegt.

**Hinweis:** Es spielt sich besser, wenn eine Person während des Spiels für die Bank zuständig ist.

Die Fahrzeugkarten legt ihr offen vor euch hin.



**Fortgeschrittenen-Variante:** Ihr könnt die Fahrzeugkarten auch verdeckt auf der Hand halten.

Platziert eure Bilanzbretter vor euch und legt eure Spielsteine auf die schwarzen Felder bei „0“. Dann legt ihr fest, wer den ersten „Vorsitz“ hat.

**Hinweis:** Ihr könnt knobeln, indem ihr „Schere-Stein-Papier“ („Schnick-Schnack-Schnuck“) spielt.

Alternativ könnt ihr auch mit Lokomotivkarten auslosen. Nehmt dazu eine Elektrolokomotive und addiert so viele Diesellokomotiven, wie es Mitspielende gibt. Wer dann die Elektrolokomotive verdeckt zieht, bekommt die „Vorsitz“-Karte. Legt die Lokomotiven dann auf den Ablagestapel.

Wenn ihr in wechselnden Gruppen spielt, könnt ihr auch einfach fragen, wer zuletzt Zug gefahren ist.

Die 8 Startverträge werden gemischt und verdeckt ausgeteilt, einer pro Person, beginnend beim „Vorsitz“. Die übrigen Startverträge sind aus dem Spiel.

### 4. Verlauf des Spiels

Trains of Europe hat zwei Ebenen: **Runden** und **Phasen**. Eine Runde ist ein Geschäftsjahr, in dem ihr, beginnend beim „Vorsitz“, nacheinander verschiedene Phasen ausruft. Jede Phase wird von allen gespielt, wobei es für das Ausrufen einer Phase einen leichten, phasenspezifischen Bonus gibt.

Es gibt 6 Phasen zur Auswahl, aber es werden nur 3 oder 4 Phasen (je nachdem, ob 2, 3 oder 4 Personen spielen) ausgespielt - also wählt mit Bedacht. Nachdem diese 3 oder 4 Phasen durchgespielt wurden, ist die Runde (das Geschäftsjahr) zu Ende, der „Vorsitz“ wandert im Uhrzeigersinn, alle Phasen werden zurückgesetzt, der Gewinn wird ausgeschüttet, was die Liquidität erhöht (alles zu Geschäftsjahr, Gewinn und Liquidität in Kapitel 5), und die Phasen beginnen von neuem, beginnend mit dem neuen „Vorsitz“.

Im **Konferenzraum** könnt ihr z. B. neue Verträge abschließen, beim **Ortstermin** könnt ihr euch Lizenzen zur Nutzung bestimmter Streckenabschnitte sichern, indem ihr die erforderlichen Trassengebühren entrichtet. Bei der **Fahrzeugmesse** kauft ihr geeignete Lokomotiven und Wagen für eure Unternehmen und im **Auktionshaus** versteigert ihr untereinander eure ungewollten Fahrzeuge und freien Streckenlizenzen. Bei finanziellen Schwierigkeiten kann die EU aushelfen, indem ihr entweder die **Erschließungsprämie** ausruft, in der es eine Prämie entsprechend der Anzahl der angeschlossenen Städte gibt, oder die **Staatshilfe**, in der ihr großzügig kostenlos eine Lokomotive oder einen Wagen erhaltet.

Das Spiel endet, wenn eine Person eine vorher festgelegte Anzahl von Verträgen zu 100% abgeschlossen hat:

- 3 Verträge: Spielzeit ca. 60 min
- 4-5 Verträge: Spielzeit ca. 90 min
- 6 oder mehr Verträge: Spielzeit 100+ min

Bei 2 Personen beträgt die Spielzeit ca. 45 / 60 / 75+ min.



#### Fortgeschrittenen-Variante:

Ihr könnt auch spielen, ohne vorher eine Anzahl zu erfüllender Verträge festzulegen. In diesem Fall endet das Spiel, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Eine Person hat keine Trassenstäbchen mehr
- oder -
- eine Person hat den höchstmöglichen Profit von 800k/a auf dem Bilanzbrett erreicht.

In jedem Fall wird die aktuelle Runde (Geschäftsjahr) immer bis zum Ende der letzten Phase gespielt.





## 5. Geschäftsjahr, Gewinn und Liquidität

Trains of Europe ist im Kern eine Wirtschaftssimulation. Planung und Buchführung sind entscheidend und Geld ist nicht gleich Geld.

Vielmehr müssen eure Unternehmen drei Aspekte des Geldes berücksichtigen: Geschäftsjahr, Gewinn und Liquidität.

Ein Jahr in der Wirtschaft ist kein Kalenderjahr und endet daher auch nicht am 31. Dezember. Es handelt sich vielmehr um ein **Geschäftsjahr**, welches endet, wenn alle Geschäfte abgeschlossen sind, in unserem Fall am Ende einer Runde, wenn die geforderte Anzahl von Phasen gespielt wurde.

Am Ende eines jeden Geschäftsjahres (Runde) könnt ihr euren **Gewinn** betrachten, der auf eurem Bilanzbrett festgehalten wird. Euer Gewinn ist die Differenz aus euren Einnahmen und Ausgaben.

Bei Trains of Europe ist jeder Vertrag profitabel, sobald die meisten oder alle Bedingungen erfüllt sind. Aber: Solange ihr keine der Bedingungen erfüllt habt, müsst ihr dennoch Ausgaben („tax“) bezahlen, was zu einem Verlust („negativem Gewinn“) führen kann.

Das Spiel gewinnt, wer zum Ende den höchsten Jahresgewinn hat. Im **Fortgeschrittenen-Ende** werden zudem sogenannte „weiche Faktoren“ mit einbezogen (wird noch erklärt).

Um das zu erreichen, müsst ihr Fahrzeuge kaufen, Lizenzen zur Streckennutzung erwerben und gegebenenfalls euren Verlust ausgleichen. Und dafür braucht ihr Bargeld, oder wie es in der Geschäftswelt heißt: **Liquidität**. Denn es sorgt dafür, dass euer Unternehmen liquide, also „flüssig“ bleibt.

Am Ende eines Geschäftsjahres (Runde) erhaltet ihr Bargeld entsprechend eures Jahresgewinns in Form von Liquidität, der auf dem Bilanzbrett ausgewiesen ist.

Zudem könnt ihr Bargeld bei den Phasen **Erschließungsprämie** oder **Auktionshaus** bekommen, etwa für die Anbindung von möglichst vielen Städten, für den Verkauf von Fahrzeugen und/oder Streckenlizenzen (wird noch erklärt).

Aber: Um für stabile Unternehmen, eine stabile Wirtschaft sowie eine stabile Währung zu sorgen, hat die EU im Einvernehmen mit der TOE und den Banken verschiedene Regeln für einen fairen Wettbewerb aufgestellt (wird ebenso noch erklärt).

Diese sollen Anreize für eure Unternehmen sein, sich nicht auf dem Erfolg auszuruhen, sondern weiter in die europäische Infrastruktur zu investieren und Risiken bei neuen, vielleicht sogar größeren Aufträgen einzugehen, die sich zunächst immer erst einmal negativ auf den Jahresgewinn auswirken.

## 6. Ablauf eines Geschäftsjahres (einer Runde)

### Variante für 3-4 Personen

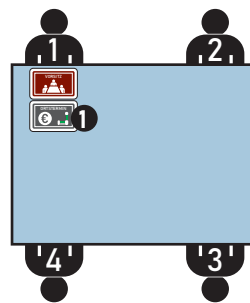
Die Person mit der „Vorsitz“-Karte beginnt das Geschäftsjahr. Sie ruft eine Phase aus, indem sie sich eine der unterhalb des Spielplans liegenden Phasenkarten nimmt. Anschließend darf sie selbst als erstes die entsprechende Phase ausführen.

Nun dürfen die anderen im Uhrzeigersinn die Phase ausführen oder aussetzen, bis alle einmal dran waren. Die „Vorsitz“-Karte verbleibt bei der entsprechenden Person.

#### Beispiel:

**Anna (1)** hat den „Vorsitz“. Sie ruft eine Phase aus **1** (Ortstermin), führt diese durch und erhält den Vorteil (hier: halbe Trassengebühren).

**Bob (2), Chloé (3) und David (4)** führen nun reihum ebenfalls die Phase (Ortstermin) aus oder setzen aus.



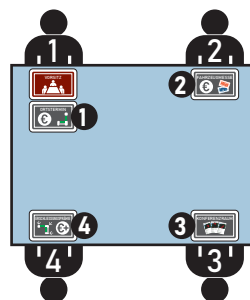
Jetzt darf die im Uhrzeigersinn nächste Person eine der übrigen Phasen ausrufen, die wiederum alle anderen im Uhrzeigersinn ausführen oder aussetzen dürfen, bis alle einmal dran waren.

Während einer Runde (Geschäftsjahr) müssen alle je eine Phase ausrufen. Ein Verzicht auf die Wahl einer der sechs möglichen Phasen ist nicht möglich. Die Phasenkarten bleiben bis zum Ende jeder Runde (Geschäftsjahr) bei den Personen, welche die Phase ausgerufen haben.

#### Beispiel:

Nachdem alle bei Annas Ortstermin teilgenommen haben, ruft **Bob (2)** die nächste Phase **2** aus, führt diese durch und erhält den Vorteil.

**Chloé (3), David (4) und Anna (1)** führen danach reihum ebenfalls die Phase **2** durch oder setzen aus. Nun ruft Chloé die nächste Phase **3** aus usw.

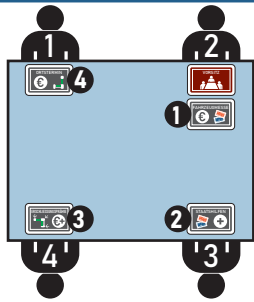


Wenn alle je eine Phase ausgerufen haben, endet die Runde (das Geschäftsjahr). Nun werden die Phasenkarten zurückgelegt und die „Vorsitz“-Karte wird an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben.



### Beispiel:

Nachdem **David (4)** als letztes eine Phase ausgerufen hat und **Anna (1)**, **Bob (2)** und **Chloé (3)** diese ebenfalls durchgeführt haben, endet die Runde (das Geschäftsjahr). **Bob (2)** erhält den „Vorsitz“ und ruft als erstes eine Phase in der neuen Runde (Geschäftsjahr) aus.



### Variante für 2 Personen

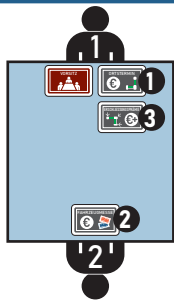
Die Runde läuft analog zur Variante für 3-4 Personen ab, allerdings ruft die Person mit dem **2** „Vorsitz“ vor dem Rundenende noch eine dritte Phase aus.

### Beispiel:

**Elena (1)** hat den „Vorsitz“. Sie ruft als erste eine Phase **1** aus. Beide führen sie durch.

**Frederic (2)** ruft nun Phase **2** aus. Am Ende ruft **Elena (1)** die letzte Phase **3** aus.

Der „Vorsitz“ geht nun an **Frederic (2)**.



Runde) den Gewinn in der angegebenen Höhe ein (in grün). Der Gewinn kann angerechnet werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:



**Teilstrecke + Lokomotive:** Ist einem Vertrag mindestens eine Lokomotive zugeordnet und besitzt ihr die Streckenlizenzen zu mindestens einer Teilstrecke, so wird der grün markierte Betrag für die Teilstrecke sowie die Fahrzeuge in der Bilanz addiert.

**Zusätzliche Teilstrecken:** Sind diese Bedingungen erfüllt, könnt ihr die Streckenlizenzen für weitere Teilstrecken des Vertrages erwerben, um den grün markierten Betrag zu addieren.

Die Teilstrecken müssen nicht direkt miteinander verbunden sein. So kann z.B. die Strecke Berlin - Warszawa entweder direkt oder von Berlin über Praha, Kraków und dann nach Warszawa verbunden werden, wodurch ihr bspw. die Möglichkeit bekommt, die Streckenlizenzen zu nutzen, die ihr schon besitzt.



**Wagen** können zusätzlich gutgeschrieben werden, wenn mindestens eine Lokomotive dem Vertrag zugeordnet ist und mindestens eine Teilstrecke abgeschlossen wird.

Beachtet, dass manchmal für 3 oder mehr Wagen auch 2 Lokomotiven benötigt werden. Zugkräfte werden dann addiert, die Lokomotiven müssen gleich sein.



**Bonus-Bedingungen** werden als letztes angerechnet und auch nur, wenn alle Teilstrecken und alle Fahrzeuge erfüllt sind, sowie alle Fahrzeuge die geforderten (oder bessere!) Eigenschaften haben.

Zur Erfüllung von Bonus-Bedingungen können die folgenden zwei Eigenschaften gefordert sein:



### Geschwindigkeit

Alle dem Vertrag zugewiesenen Fahrzeuge müssen **mindestens** die geforderte Geschwindigkeit erreichen.

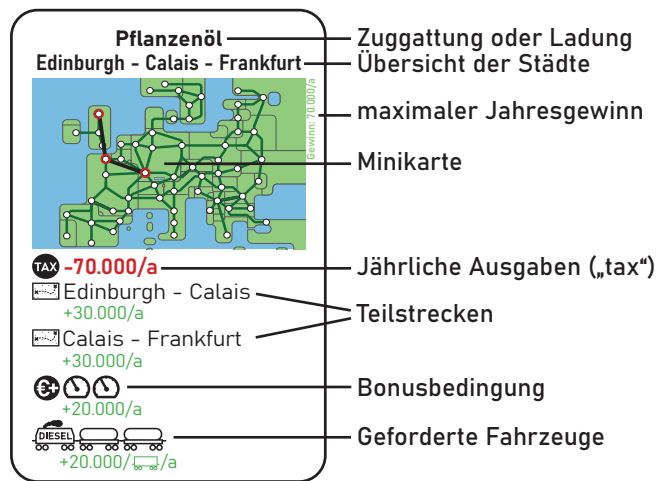


### Nachtzug

Alle Wagen müssen Schlaf- oder Liegewagen sein (gilt **nicht** für Lokomotiven).

Wenn eine Vertragsbedingung erfüllt wird, rückt ihr euren Spielstein in der Bilanz pro +10.000 €/a (a = Geschäftsjahr = Runde) um ein Feld (10k) vor.

## 7. Verträge und Bilanz



Die Ausgaben („tax“, in rot) werden jährlich (auf dem Bilanzbrett) für alle Verträge fällig, außer für Startverträge. Sobald ein Vertrag angenommen wurde, muss der Spielstein auf dem Bilanzbrett um diesen Betrag zurückgesetzt werden (10.000 €/a entspricht einem Feld).

Jede erfüllte Vertragsbedingung bringt jährlich (pro



Ein Vertrag ist abgeschlossen, wenn alle Vertragsbedingungen erfüllt sind. Sobald ein Vertrag erfüllt ist, legt ihr die dem Vertrag zugewiesenen Lokomotiv- und Wagenkarten auf ihren jeweiligen Ablagestapel auf dem Spielplan (wodurch sie zurück ins Spiel kommen). Die Vertragskarte dreht ihr um, sodass ihr alle sehen könnt, dass der Vertrag erfüllt wurde.

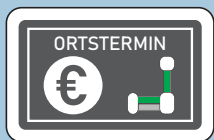
Wurde ein Vertrag durch einen oder mehrere Subventions-Chips subventioniert, verbleiben diese Chips auf dem Bilanzbrett, um jederzeit den Kontostand überprüfen zu können.

Neue Verträge können während des **Konferenzraums** angenommen werden.

## 8. Die Phasen

**Hinweis:** In der großen Beispielrunde ab Seite 12 wird die Anwendung der Phasen ausführlich dargestellt.

Es gibt die folgenden Phasen:



**Ortstermin**  
Erwerb von Streckenlizenzen

Hier habt ihr die Möglichkeit, gegen Zahlung von Trassengebühren die Streckenlizenzen für Streckenabschnitte zu erwerben, die ihr zur Erfüllung eurer Verträge benötigt.

**Bonus:** Wer diese Phase ausruft, zahlt 10.000 € pro Segment, statt der üblichen 20.000 €.

Eine Route ist in **Streckenabschnitte** unterteilt, die sich auf die Verbindung zwischen zwei Städten bezieht. Jeder Streckenabschnitt hat ein oder mehrere **Segmente**. Ihr könnt bis zu zwei Streckenabschnitte pro Phase ausbauen. Außerdem müsst ihr die Lizenzen für einen kompletten Streckenabschnitt vollständig kaufen, d. h. alle Segmente in einer Phase (bis zu fünf – wie bspw. von Narvik nach Stockholm).

Für die Entwicklung eines Streckenabschnitts zahlt ihr 20.000 € pro **Segment** an die Bank, die Segmente müssen mit den Trassenstäbchen eurer jeweiligen Farbe markiert werden (s. Darstellung). Bei einem Streckenabschnitt mit zwei oder mehr Gleisen (z. B. von Berlin nach Warszawa) verdoppelt sich der Preis für die **zweite Trasse** und vervierfacht sich für die **dritte Trasse**. Aus diesem Grund könnt ihr auch einen **„Umweg“**, nehmen, etwa wie hier gezeigt über Praha und Kraków, auch als Anreiz der EU, kleinere Städte anzubinden.

Die **Streckennutzungsgebühren** werden nur einmal bezahlt, ihr behaltet die Lizenzen für den Rest des Spiels! Ihr könnt sie aber im Auktionshaus untereinander versteigern.



**Nach der Phase:** Überprüft, ob Teilstrecken eurer Verträge abgeschlossen sind und mindestens eine Lokomotive pro Vertrag zugewiesen wurde, um euren Spielstein auf dem Bilanzbrett zu verschieben. Beachtet: In dieser Phase können keine Lokomotiven oder Wagen zu Verträgen zugewiesen werden.



**Fahrzeugmesse**  
Neue Fahrzeuge kaufen

Auf der Fahrzeugmesse stellen euch die Herstellenden von Schienenfahrzeugen ihre neuesten Modelle von Lokomotiven und Wagen vor, die ihr hier kaufen und anschließend euren Verträgen zuordnen könnt.

**Bonus:** Wer diese Phase ausruft, erhält kostenlos eine Lokomotive oder einen Wagen, verdeckt vom Stapel.

Ihr dürft insgesamt **bis zu 2 Fahrzeuge** (1-2 Lokomotive(n) und/oder Wagen) kaufen, beginnend mit der Person, welche die Phase ausruft (das kostenlose Fahrzeug erhält diese zusätzlich, also insgesamt bis zu 3 Fahrzeuge). Die Kaufpreise sind auf der jeweiligen Karte angegeben.

Es ist auch möglich, verdeckte Fahrzeuge vom Nachziehstapel zu kaufen. Verdeckte Lokomotiven kosten euch pauschal **50.000 €**, verdeckte Wagen **30.000 €**.

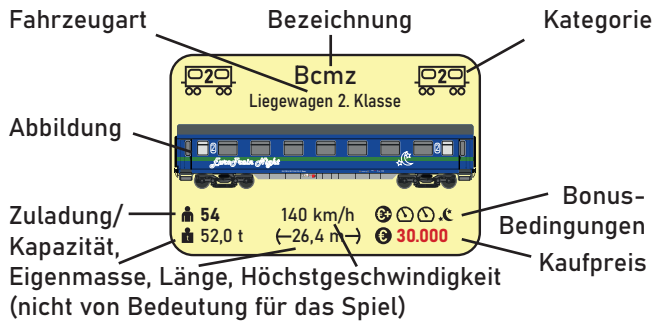
### Lokomotivkarten

| Fahrzeugart   | Bezeichnung                      | Traktionsart/<br>Kategorie     |
|---|----------------------------------|--------------------------------|
| Abbildung   | Taurus<br>Elektro-Schnellzuglok  |                                |
| Zugkraft<br>(max. Anzahl Wagen)   | 220 km/h<br>86,0 t<br>(←19,3 m→) | Bonus-Bedingungen<br>Kaufpreis |
| Eigenmasse, Länge, Höchstgeschwindigkeit<br>(nicht von Bedeutung für das Spiel) |                                  |                                |





## Wagenkarten



Wurden während der Phase offen liegende Lokomotiven oder Wagen gekauft, werden bis zum Ende der Phase keine neuen Fahrzeugkarten aufgedeckt (siehe „Nach der Phase“ rechts).

**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

Gewinn: 70.000 €

**Hinweis:**  
So ordnet ihr eure Lokomotiven und Wagen unter die Verträge, sodass ihr schnell erkennen könnt, ob ihr alle Anforderungen erfüllt.

Fahrzeuge können nur dann gutgeschrieben werden, wenn dem Vertrag mindestens eine Lokomotive zugewiesen ist und mindestens eine Teilstrecke erschlossen wurde. Außerdem können nur so viele Wagen hinzugefügt werden, wie die zugewiesene(n) Lokomotive(n) auch ziehen können.

Wenn ein Vertrag 2 Lokomotiven erfordert, müsst ihr 2 identische Einheiten zuweisen. Die Anzahl der zu ziehenden Wagen wird dabei addiert.

## Traktionsarten/Kategorien

- Elektrolokomotive (Triebfahrzeug)
- Diesellokomotive (Triebfahrzeug)
- Elektro-Triebwagen (Triebfahrzeug)
- Elektro-Steuerwagen (Wagen)
- Reisezugwagen 1. Klasse
- Reisezugwagen 2. Klasse
- Kessel-Güterwagen (für Flüssigkeiten)
- Geschlossener Güterwagen (für Stückgut)
- Offener Güterwagen (für sperrige Ladung)

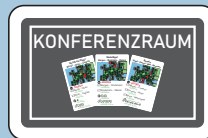
## Bonus-Bedingungen

- Mindestens zugelassen für 80 km/h
- Mindestens zugelassen für 120 km/h
- Mindestens zugelassen für 160 km/h
- Mindestens zugelassen für 250 km/h
- Für den Nachtreiseverkehr geeignete Wagen

**Nach der Phase:** Jedes neue oder bereits erworbene Fahrzeug könnt ihr hier euren aktiven Verträgen zuweisen. Nur hier und im **Auktionshaus** könnt ihr euren Verträgen Fahrzeuge zuordnen.

Wenn ein Vertrag abgeschlossen ist, wird der Spielstein auf dem Bilanzbrett entsprechend nach vorne verschoben. Wenn alle die Möglichkeit hatten, Fahrzeuge zu kaufen, werden die verbleibenden offenen Fahrzeuge auf den Ablagestapel gelegt und 5 neue Lokomotiv- sowie 5 neue Wagenkarten vom Stapel aufgedeckt.

Liegen mehr als 2 gleiche Fahrzeuge offen aus, werden die überzähligen auf den Ablagestapel gelegt und stattdessen neue aufgedeckt (wie auch zu Beginn).



## Konferenzraum

Neue Verträge aushandeln

Im Konferenzraum verhandeln eure Eisenbahnunternehmen mit der EU über neue Verkehrs- und Transportverträge.

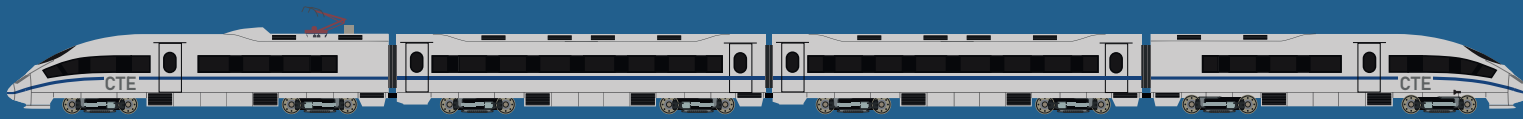
**Bonus:** Wer diese Phase ausruft, darf sich bis zu 2 Verträge aussuchen. Alle anderen erhalten maximal 1 Vertrag pro Phase.

Die Ausgaben („tax“) müsst ihr sofort auf dem Bilanzbrett anrechnen (geht um den entsprechenden Betrag zurück). Ist ein Vertrag subventioniert, nehmt ihr euch die zugehörigen Subventions-Chips, legt sie auf eurem Bilanzbrett ab und rechnet den Betrag sofort an (1 Schritt pro Chip nach vorne gehen).

Es besteht auch die Möglichkeit, verdeckt einen zufälligen Vertrag vom Nachziehstapel anzunehmen. Da es sein kann, dass ihr einen Vertrag erhaltet, der überhaupt nicht zu euch passt, subventioniert die EU diesen zufälligen Vertrag sofort mit 10.000 €/a (1 Subventions-Chip). Zudem erhaltet ihr außerdem einen Sofortbonus von 50.000 € in bar von der Bank für eure Liquidität (nicht (!) für die Bilanz).

**Nach der Phase:** Wurden Verträge aufgenommen, müssen diese entsprechend auf dem Bilanzbrett angerechnet werden. Neue Verträge werden **nicht jetzt**, sondern am Ende einer Runde (Geschäftsjahr) aufgedeckt.





### Auktionshaus

Fahrzeuge und Streckenlizenzen versteigern

Hier könnt ihr ungenutzte Lokomotiven und Wagen sowie ungenutzten Streckenlizenzen zum Verkauf anbieten.

**Bonus:** Wer diese Phase ausruft, darf zuerst auf Fahrzeuge bzw. Streckenlizenzen bieten.

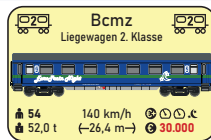
Ihr müsst mindestens eines eurer nicht zugewiesenen Fahrzeuge zum Verkauf anbieten. Wer keine ungenutzten Lokomotiven oder Wagen hat, kann natürlich nichts anbieten.

Wer zudem Streckenlizenzen zum Verkauf anbieten möchte, muss dies ankündigen. Diese werden zuerst versteigert.

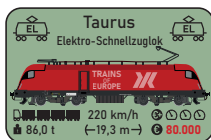
Das Mindestgebot ist der auf der Fahrzeugkarte angegebene Kaufpreis abzüglich 20.000 €, bei einem gleichzeitigen Minimum von 20.000 €. Bei Streckenlizenzen liegt das Mindestgebot bei 10.000 € pro Segment, wobei immer die Lizenzen für komplette Streckenabschnitte (zwei verbundene Städte) erworben werden müssen.

**Hinweis:** Ihr könnt keine Streckenlizenzen verkaufen, wenn ein Vertrag (teilweise oder vollständig) Streckenabschnitte nutzt.

**Beispiel:** Der Neupreis des Wagen beträgt 30.000 €. Das Mindestgebot beträgt **20.000 €**.



**Beispiel:** Der Neupreis der Lokomotive beträgt 80.000 €. Das Mindestgebot liegt jetzt bei **60.000 €**.



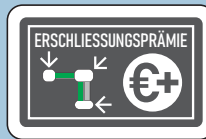
Nun können alle Mitspielenden reihum das Gebot in 10.000-€-Schritten erhöhen oder passen. Sobald alle bis auf eine Person gepasst haben, erhält diese den Zuschlag. Erhöht nach Abgabe des Mindestgebotes niemand, bleibt es auch beim Mindestgebot

**Beispiel:** Startpreis ist 20.000 €, Person 2 erhöht auf 30.000 €, Personen 3 und 4 passen. Person 2 erhält den Zuschlag für 30.000 €.

Wenn niemand mehr bieten will oder keine Fahrzeuge mehr vorhanden sind, ist die Phase zu ende.

**Nach der Phase:** Jedes neue oder bereits im Besitz befindliche Fahrzeug könnt ihr jetzt aktiven Verträgen zuweisen. Diese und die **Fahrzeugmesse** sind die einzigen beiden Phasen, in denen das erlaubt ist.

Sind alle Vertragsbedingungen erfüllt (einschließlich Teilstrecken durch erworbene Streckenlizenzen), wird der Spielstein auf dem Bilanzbrett entsprechend verschoben. Fahrzeuge, die für niemanden von Interesse waren und auf die nicht geboten wurde, gehen zurück zu den Vorbesitzenden.



### Erschließungsprämie

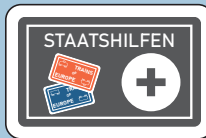
Liquidität für angeschlossene Städte

Hier belohnt euch die EU für den Anschluss möglichst vieler Städte mit zusätzlichem Geld, was eine gute Gelegenheit ist, eure Liquidität zu verbessern.

**Bonus:** Wer diese Phase ausruft, erhält zusätzlich 20.000 € in bar für die Liquidität.

Für jede Stadt, die durch eure Streckenabschnitte mit mindestens einer anderen Stadt verbunden ist, erhaltet ihr 10.000 € in bar für eure Liquidität.

**Nach der Phase:** Ihr könnt prüfen, ob einige Geldscheine umgetauscht werden können (z. B. einige kleinere in einen großen Schein oder umgekehrt).



### Staatshilfen

Die EU schenkt euch Fahrzeuge

Die EU stellt eigene Fahrzeuge zur Verfügung, um den Ausbau des Bahnverkehrs zu unterstützen.

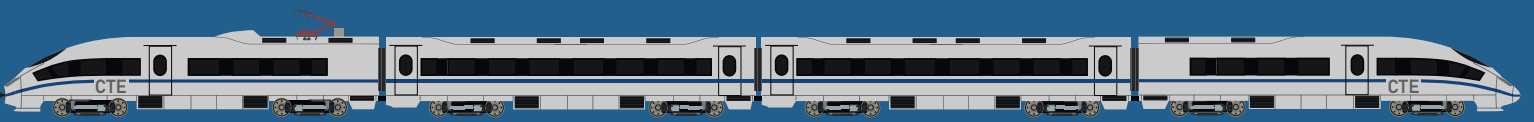
**Bonus:** Wer diese Phase ausruft, darf zuerst wählen.

Wer den „Vorsitz“ hat, zieht 2 Lokomotiv- und so viele Wagenkarten vom jeweiligen Nachziehstapel, wie Personen im Spiel sind. Ihr dürft euch eine Lokomotive oder einen Wagen aussuchen, es beginnt, wer die Phase ausgerufen hat. Dann wird die Auswahl im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis alle eine Karte genommen haben.

**Beispiel:** Drei Personen spielen. Person 1 ruft die Phase aus und zieht zwei Lokomotiven sowie drei Wagen. Sie zeigt allen die Karten und wählt das Wunschfahrzeug. Person 2 (neben Person 1) ist dran und wählt ebenso, Person 3 wiederum möchte keine Karte. Die Phase ist beendet.

**Nach der Phase:** Die restlichen Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Wichtig: **In dieser Phase können keine Fahrzeuge zugewiesen werden!**





## 9. Ende eines Geschäftsjahres (Rundenende)

Wenn die Anzahl der möglichen Phasen (3-4) ausgerufen wurde, endet die Runde (das Geschäftsjahr). Das bedeutet auch **immer**, dass 2-3 Phasen nicht ausgerufen werden.

Nutzt jetzt die Gelegenheit, euch auf eurem Bilanzbrett anzusehen, wo euer Unternehmen steht. Bei **Gewinn** bekommt ihr den Überschuss in bar ausgezahlt, was zu eurer Liquidität beiträgt. Wie bereits erwähnt, ist dies staatlich geregelt, die **Obergrenze liegt bei 200.000 €** Auszahlung pro Geschäftsjahr (Runde).

Bei **Verlust** (negativem Gewinn) haben die Ausgaben die Einnahmen überstiegen. In diesem Fall müsst ihr die Verluste aus eurer Liquidität ausgleichen, was zu einer Rückzahlung an die Bank in bar führt.

**Beispiel:** Der Spielstein steht bei **70k** (70.000 €/a), es werden also **70.000 €** in bar von der Bank ausgezahlt.

**Beispiel:** Der Spielstein steht bei **230k** (230.000 €/a), es werden also **200.000 €** in bar von der Bank ausgezahlt.

**Beispiel:** Der Spielstein steht bei **-50k** (-50.000 €/a), es müssen **50.000 €** in bar von der Liquidität an die Bank eingezahlt werden.

Fehlt es euch an ausreichender Liquidität, um euren negativen Profit auszugleichen, zahlt ihr alles ein, was ihr bar noch übrig habt und euch bleibt ein weiteres Geschäftsjahr (Runde) lang Zeit, um euer verlustbringendes Unternehmen zu sanieren.

Könnt ihr zwei Jahre hintereinander nicht zahlen, müsst ihr **Insolvenz** anmelden und das Spiel ist für euch zu Ende.



**Fortgeschrittenen-Variante:** Wer zwei Jahre hintereinander zahlungsunfähig ist, kann seine Vermögenswerte (Streckenabschnitte, Verträge und Fahrzeuge) vor Beginn der nächsten Runde (Geschäftsjahr) an die Mitspielenden versteigern, um wieder zahlungsfähig zu werden (siehe "Insolvenz", S. 11).

Wenn ihr euch mal nicht sicher seid, ob eine Bilanz eines der Unternehmen korrekt ist, überprüft sie jetzt. ("Bilanzprüfung", siehe S. 10).



**Fortgeschrittenen-Variante:** Wenn ihr feststellt, dass die Bilanz einer anderen Person falsch ist, muss diese ihre Bilanz entsprechend korrigieren und der überprüfenden Person die Differenz in bar auszahlen (siehe "Bilanzprüfung", S. 10). Eine Bilanzprüfung muss vor einer neuen Runde (Geschäftsjahr) ausgerufen / durchgeführt werden.

In Fortsetzung der **Vorbereitung der nächsten Runde** (Geschäftsjahr) werden alle Verträge, die noch nicht angenommen wurden, mit **10.000 €/a** (a = Geschäftsjahr = Runde) **subventioniert**. Dazu legt ihr auf jeden Vertrag einen Subventions-Chip. Befinden sich bereits 2 Chips auf einem Vertrag, gelten diese als unattraktiv für eure Unternehmen und werden unter den Stapel für Verträge gelegt. Danach werden ggf. neue Verträge vom Stapel hingelegt, sodass insgesamt immer **5 Vertragskarten** vor jeder neuen Runde aufgedeckt sind.

Die **„Vorsitz“-Karte** wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die **verbrauchten Fahrzeugkarten** kommen zudem jedes Mal ins Spiel zurück, sobald der "Vorsitz" einmal rumgegangen ist (also alle 3-4 Runden). Dann werden dazu die Karten der Ablagestapel mit denen der Nachziehstapel gemischt und wieder auf die jeweiligen Nachziehstapel gelegt.



**Hinweis:** Bei 2 Spielenden werden die Stapel nach Ablauf von 4 Runden neu gemischt.

Nun beginnt die nächste Runde (Geschäftsjahr) bei der Person, die nun die „Vorsitz“-Karte hat.

## 10. Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine Person die vorgegebene Anzahl von Verträgen **vollständig** erfüllt hat.

Es kann aber auch vorkommen, dass ihr das Gefühl habt, dass das Spiel "gerade erst spannend geworden ist". Dann könnt ihr euch auf eine **neue Anzahl von abgeschlossenen Verträgen** einigen. Zum Beispiel: "Lasst uns spielen, bis 5 Verträge abgeschlossen sind."

**Oder:** Ihr wollt lieber herausfinden, wie es mit einer ganz anderen Strategie laufen würde und fangt gleich wieder von vorne an.

Genau deshalb haben wir Trains of Europe so konzipiert, dass das Hauptspiel (nach etwas Übung) nur etwa 60 Minuten dauert und **ihr die Wahl habt, wie lange, wie komplex und wie interaktiv ihr spielen möchtet**.

In jedem Fall endet das Spiel, wenn eine Person **keine Trassenstäbchen** mehr hat oder den **höchstmöglichen Jahresgewinn** von **800.000 €/a** erreicht hat.

Eine aktuelle Runde (Geschäftsjahr) wird aber **immer zu Ende gespielt**. Das heißt: Alle, die in dieser Runde noch keine Phase ausgerufen haben, können dies noch tun. So haben alle die Chance, ihr Unternehmen auf die unvermeidliche finale Unternehmensbewertung vorzubereiten.

Wer den höchsten Profit hat, gewinnt, gefolgt vom zweithöchsten Profit, usw. **Herzlichen Glückwunsch!**





**Fortgeschrittenes Ende:** Um euch für nachhaltigere Strategien und die von der EU geförderte Umweltpolitik sowie die bestmögliche Infrastruktur zu motivieren, werden weitere Faktoren berücksichtigt.

Während Geld häufig als **„harter Faktor“** bezeichnet wird, gelten andere Aspekte als **„weiche Faktoren“**. Im Fortgeschrittenen Ende von Trains of Europe werden harte und weiche Faktoren nach einem Punktesystem bewertet. Ihr könnt sowohl Punkte gewinnen als auch verlieren. Wer von euch die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

**Die Bewertungspunkte werden wie folgt vergeben:**

- **+1 Punkt:** pro angefangene 100.000 €/a Jahresprofit auf dem Bilanzbrett (Beispiele: 90k= 1 Punkt; 210k= 3 Punkte)
- **+2 Punkt:** pro abgeschlossenem Vertrag
- **+1 Punkt:** pro teilweise abgeschlossenem Vertrag (mindestens 1 Lokomotive und 1 Teilstrecke)
- **+1 Punkt:** pro 5 angefangenen verbundenen Städten (bis einschl. 5 Städte: **+1 Punkt**; ab 6 Städte: **+2 Punkt**, etc.)

Zusätzlich können folgende einmalige Punkte vergeben werden (bitte vor dem Spiel die Bedingungen untereinander absprechen):

- **+2 Punkt:** für das größte zusammenhängende Streckennetz
- **+2 Punkt:** für die höchste Anzahl der durchfahrenen Länder

**Folgende Punkte werden von der Wertung abgezogen:**

- **-1 Punkt:** für jeden erworbenen Vertrag ohne jegliche abgeschlossene Bedingung  
=> Horten von Verträgen, um andere davon abzuhalten, sie zu nutzen
- **-1 Punkt:** für je 3 ungenutzte Fahrzeuge ab einer Freigrenze von 3 Fahrzeugen (bis zu 3 Fahrzeuge: kein Abzug, 4-6 Fahrzeuge: **-1 Punkt**; 7-9 Fahrzeuge: **-2 Punkte**, usw.)  
=> neue Fahrzeuge verrotten lassen, Ressourcen verschwenden und eine negative Umweltbilanz haben
- **-1 Punkt:** pro angefangene 100.000 € Restbargeld mit einem Freibetrag von 300.000 € (bis einschl. 300.000 €: kein Abzug, 310.000- 400.000 €: **-1 Punkt**, usw.)  
=> Horten von Bargeld zur Zweckentfremdung, möglicherweise Finanzmarktspekulation, Gefährdung des Kerngeschäfts

## 11. Bilanzprüfung

Eure Bilanzen werden grundsätzlich am Ende des Spiels geprüft, bevor es zur finalen Bewertung kommt (Fortgeschrittenes Ende: die Bewertungspunkte vergeben werden). Hierzu prüft ihr jeweils die Bilanzen der links neben euch sitzenden Person.

Zuerst werden alle abgeschlossenen Verträge gezählt. Rechts neben der Minikarte ist in **grüner** Schrift der maximale Jahresgewinn des jeweiligen Vertrags angegeben. Diese Jahresgewinne werden addiert.

Anschließend zieht ihr die Steuerbeträge aller nicht abgeschlossenen Verträge ab und nehmt wiederum die Umsätze für alle bereits erfüllten Vertragsbedingungen der nicht abgeschlossenen Verträge hinzu. Am Ende addiert ihr noch pro Subventions-Chip jeweils 10.000 €/a.

**Hinweis:** Ihr könnt das Bilanzbrett zur Hilfe nehmen, indem ihr mit dem Finger darauf abzählt. Ihr könnt auch ein Blatt Papier oder eine Notiz-App auf eurem Handy nehmen.

### Beispiel:

**Caledonian Sleeper**  
London - Edinburgh

Gewinn: 40.000 €/a

**TAX** -50.000/a  
London - Edinburgh +20.000/a

**+** 20.000/a

**+** 10.000/a

**+** 20.000/a

**Subventions-Chip** +10k/a

**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

Gewinn: 70.000 €/a

**TAX** -70.000/a

Edinburgh - Calais +30.000/a ✓

Calais - Frankfurt +30.000/a ✓

**+** 20.000/a

**+** 20.000/a

**+** 20.000/a

**Vertrag 1+2:** Diese Verträge sind abgeschlossen, alle Bedingungen inkl. Boni sind erfüllt. Hier könnt ihr einen Gesamtgewinn von **130.000 €/a** und **40.000 €/a** zusammenrechnen. Der Subventions-Chip wird zudem mit **10.000 €/a** angerechnet.

**Vertrag 3:** Hier zieht ihr die Steuern (**-70.000 €/a**) ab, die Umsätze für die beiden Teilstrecken (je **30.000 €/a**) sowie für die beiden Fahrzeuge (je **20.000 €/a**) rechnet ihr hinzu. Bei diesem teilerfüllten Betrag beträgt der Jahresgewinn derzeit: **30.000 €/a**.

**Korrekte Bilanz (Verträge 1-3):**  
 Jahresgewinn Vertrag 1 (**130.000 €/a**) + Vertrag 2 (**40.000 €/a**) - Kosten Vertrag 3 (**-70.000 €/a**) + Gewinn Vertrag 3 (**100.000 €/a**) + Subventions-Chip (**10.000 €/a**) = Gesamtbilanz von **210.000 €/a**.



## 12. Insolvenz

Sollte euer Spielstein einmal im roten Bereich des Bilanzbrettes stehen, macht ihr Verluste (negativen Gewinn). Am Ende eines Geschäftsjahres (Runde) müsst ihr euren Verlustbetrag aus eurer Liquidität an die Bank zahlen.

Sollte euer Bargeld nicht ausreichen, müsst ihr alles einzahlen, was ihr habt. Ihr habt jetzt ein Geschäftsjahr (Runde) Zeit, wieder aus dem roten Bereich zu gelangen oder genug Liquidität einzunehmen, um einen Verlustbetrag des nächsten Geschäftsjahres (Runde) **vollständig** ausgleichen zu können.

**Fehlbeträge aus den Vorjahren werden von den Banken verziehen (als kalkuliertes Risiko) und müssen nicht nachgezahlt werden.**

Solltet ihr jedoch **zwei Jahre in Folge** eure Verluste nicht oder nicht vollständig einzahlen können, seid ihr insolvent. In diesem Fall scheidet ihr aus dem Spiel aus. Spielt ihr mit dem fortgeschrittenen Ende, erhaltet ihr alle Bewertungspunkte, die euch zustehen (siehe Ende des Spiels, S. 9).

### Fortgeschrittene Variante:



Wenn ihr keine Liquidität mehr habt, um euren Verlust zum zweiten Mal an die Bank zu zahlen, könnt ihr so viele Vermögenswerte verkaufen, wie ihr benötigt, um im Spiel zu bleiben.

Alle anderen können, analog zum Auktionshaus, auf die Aktiva – also **nicht zugewiesenen** Fahrzeuge, **nicht abgeschlossenen** Verträge sowie auf **nicht verwendete** Streckenabschnitte – bieten.

Dazu bieten sie im Vorfeld der nächsten Runde (Geschäftsjahr) reihum auf die Aktiva, bis niemand mehr das Gebot erhöhen möchte. Ihr könnt dann entscheiden, ob ihr das Verkaufsangebot annehmt.

Das Mindestgebot für Verträge entspricht dem max. Jahresgewinn des jeweiligen Vertrages (in **grün** rechts neben der Minikarte) minus 20.000 €, jedoch mindestens 20.000 €.

Verträge werden immer einschließlich der zugewiesenen Fahrzeuge und Subventions-Chips versteigert und sofort angerechnet, aber ihr erhaltet kein zusätzliches Bargeld dafür (der Verkaufserlös geht an die Bank/Gläubigende).

Wechselt ein Vertrag den Besitz, müsst ihr ihn komplett aus eurer Bilanz herausrechnen (Ausgaben sowie ggf. Teilstrecken und Fahrzeuge). Bitte beachtet, dass die Streckenlizenzen nicht zusammen mit dem Vertrag verkauft werden. Dadurch hilft euch ein verkaufter unrentabler Vertrag mehr, euren Gesamtprofit zu stabilisieren, dem gegenüber schadet ein verkaufter profitabler Vertrag eurem Gesamtgewinn.

Für nicht zugewiesene Fahrzeuge gelten dieselben Regeln wie im Auktionshaus, nur dass grundsätzlich auf alle ungenutzten Fahrzeuge geboten werden kann. Streckenabschnitte kosten mindestens 10.000 € pro Segment und müssen komplett abgekauft werden (alle Segmente).

Schafft ihr es so, genug Geld einzunehmen oder eure Bilanz aus dem Verlustbereich zu bringen, bleibt ihr im Spiel.

### Beispiel:

Du bist insolvent, deine Bilanz beträgt **-50.000 €/a** (Spielstein bei **-50k**). Du verfügst nur über **20.000 €** in bar.

**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

**TAX -70.000/a**

Edinburgh - Calais  
**+30.000/a**

Calais - Frankfurt  
**+30.000/a**

**+20.000/a**

**+20.000/a**

Beim letzten Konferenzraum hast du den abgebildeten Vertrag gewählt. Es ist eine Lokomotive zugewiesen, jedoch keine Teilstrecke erfüllt. Dieser Vertrag ist für einen Jahresverlust von **-70.000 €/a** verantwortlich.

Du zahlst **20.000 €** an die Bank und spielst eine weitere Runde (Geschäftsjahr). Nach dieser weiteren Runde hast du aber immer

noch einen Verlust (negativen Gewinn) von **-50.000 €/a**.

Die anderen wollen nun diesen Vertrag ersteigern.

Dazu gibt Anna ein Mindestgebot von **50.000 €** ab (max. Jahresgewinn von **70.000 €** minus **20.000 €**). Bob erhöht das Gebot um **10.000 €** auf **60.000 €**, Chloé passt. Anna erhöht ihrerseits auf **70.000 €**, Bob auf **80.000 €**.

Anna passt, somit hat Bob für **80.000 €** den Zuschlag erhalten.

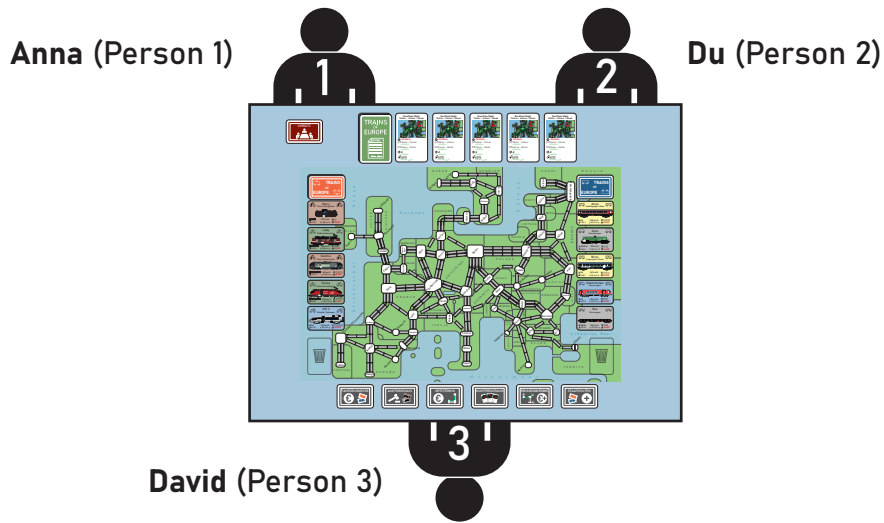
Der Vertrag wandert einschließlich der zugewiesenen Lokomotive zu Bob, der Verkaufserlös von **80.000 €** in bar geht über die Bank an deine Gläubigende. Du darfst den Spielstein wieder um 7 Felder vorrücken, da du die Ausgaben für diesen Vertrag nicht mehr zahlen musst.

Bob ist es im Zuge der Verhandlungen als Anreiz ausnahmsweise erlaubt, seine Lokomotive (**20.000 €/a**) sofort zuzuweisen und seine Teilstrecke Edinburgh-Calais (**30.000 €/a**) anrechnen. Er schiebt den Spielstein daher nur um 2 Felder zurück.

Deine Bilanz liegt nun bei **+20.000 €/a**, (Spielstein bei **+20k**), du bist nicht mehr insolvent. Du bleibst im Spiel.



### 13. Beispielrunde (3 Personen)



#### Konferenzraum

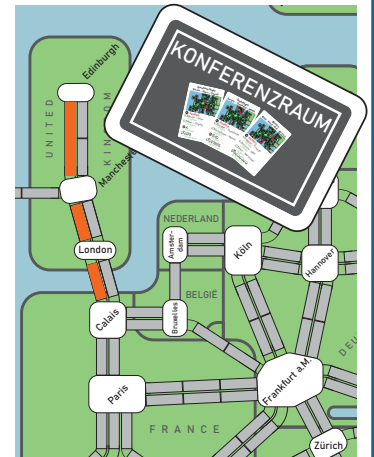
Anna sitzt rechts von dir und hat die „Vorsitz“-Karte. Sie ruft den **Konferenzraum** aus. Nachdem sie sich für einen Vertrag entschieden hat, suchst du dir diesen Vertrag aus (s. Abb.) und legst ihn offen vor dich hin. Danach ist David dran, der links von dir sitzt.

Für den Vertrag werden jedes Jahr **-70.000 €/a** Ausgaben fällig, deshalb musst du deinen Spielstein auf dem Bilanzbrett sofort um 7 Felder zurückschieben.

Du hast bereits für einen anderen Vertrag den Streckenabschnitt Edinburgh - Calais erschlossen. Diesen darfst du jedoch noch nicht anrechnen, weil bisher keine Fahrzeuge zugewiesen sind.

**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

|     |                    |   |
|-----|--------------------|---|
| TAX | -70.000/a          |   |
| ✎   | Edinburgh - Calais | +30.000/a <input checked="" type="checkbox"/> |
| ✎   | Calais - Frankfurt | +30.000/a <input checked="" type="checkbox"/> |
| 🚂   | +20.000/a          | <input checked="" type="checkbox"/>           |
| 🚛   | 20.000/a           | <input checked="" type="checkbox"/>           |
| 🚚   | 20.000/a           | <input checked="" type="checkbox"/>           |



#### Erschließungsprämie

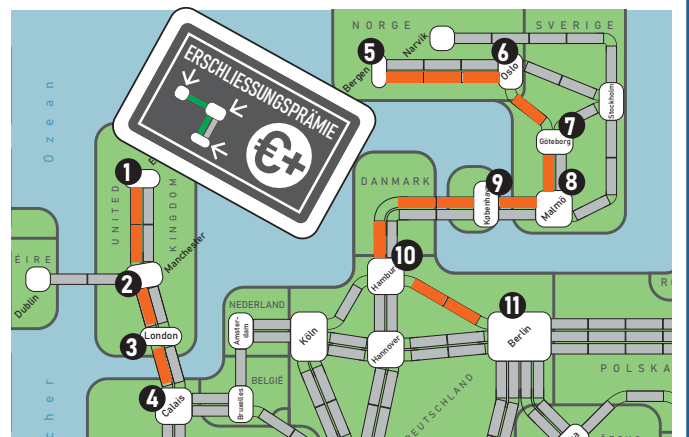
Da du nicht genug Geld hast, um dir die notwendigen Fahrzeuge zu kaufen und die fehlende Teilstrecke zu erschließen, rufst du die **Erschließungsprämie** aus.

Du hast insgesamt 11 Städte durch Streckenabschnitte verbunden. Jede Stadt wird einmal gezählt und muss mit mindestens einer anderen Stadt verbunden sein. Verschiedene Streckennetze **müssen nicht miteinander verbunden sein**, um gezählt werden zu dürfen.

Du hast Anspruch auf 10.000 € für jede dieser 11 Städte, also auf insgesamt 110.000 €. Da du die Phase ausgerufen hast, zahlt dir die Bank zusätzlich 20.000 € als Bonus.

Insgesamt bekommst du also **130.000 €/a**.

Anna und David bekommen von der Bank je 10.000 € pro erschlossener Stadt ausgezahlt.





## Beispielrunde

### Fahrzeugmesse

David ruft jetzt die Fahrzeugmesse aus. Deshalb bekommt er kostenlos ein verdecktes Fahrzeug vom Nachziehstapel. Nachdem er sich noch zwei Fahrzeuge gekauft hat, ist Anna an der Reihe. Als sie fertig ist, kaufst du eine Diesel-Rangierlok für **20.000 €** und noch einen Kesselwagen für **40.000 €**. Einen Kesselwagen besitzt du bereits.

Während der Fahrzeugmesse darfst du alle deine Fahrzeuge zuweisen, austauschen oder abziehen. Du weist die Diesel-Rangierlok und die beiden Kesselwagen deinem Vertrag zu.

Nun darfst du deinen Streckenabschnitt mit 30.000 €/a und die drei zugewiesenen Fahrzeuge mit jeweils 20.000 €/a anrechnen. Dein jährlicher Profit erhöht sich so insgesamt um **90.000 €/a**. Schiebe deinen Spielstein entsprechend um **9 Felder** auf dem Bilanzbrett vor.

Die Runde (Geschäftsjahr) endet, (siehe "Ende eines Geschäftsjahres", S. 9). Du erhältst den „Vorsitz“.

**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

TAX **-70.000/a**

- Edinburgh - Calais +30.000/a ✓
- Calais - Frankfurt +30.000/a ✗
- +20.000/a ✗
- +20.000/a ✗

**Henry**  
Diesel-Rangierlok

100 km/h  
(-12,8 m) **20.000**

**Zans**  
Kesselwagen

95,0 m³ 120 km/h  
26,2 t (-16,7 m) **40.000**

**Zans**  
Kesselwagen

95,0 m³ 120 km/h  
26,2 t (-16,7 m) **40.000**

### Ortstermin

Ein neues Geschäftsjahr ist gestartet und du bist im Besitz der „Vorsitz“-Karte. Du rufst den Ortstermin aus und darfst jetzt die Nutzungsrechte für zwei Streckenabschnitte erwerben. Du entscheidest dich für die Abschnitte **Calais-Bruxelles** (1 Segment à 20.000 €) und **Bruxelles-Frankfurt** (2 Segmente à 20.000 €) für zusammen 60.000 €. Da du den Ortstermin ausgerufen hast, zahlst du allerdings nur die Hälfte, also insgesamt **30.000 €/a**.

Nach dir ist David dran, danach Anna. Beide zahlen den vollen Preis von **20.000 €** pro Segment.

Somit hast du auch die zweite Teilstrecke deines Vertrags (Calais-Frankfurt) erfüllt und darfst dafür 30.000 €/a anrechnen. Dein Jahresprofit erhöht sich so um weitere **30.000 €/a**, du darfst also deinen Spielstein um weitere 3 Felder vorwärts schieben.

Du hast jetzt alle Bedingungen bis auf den Bonus erfüllt. Der Vertrag ist somit **noch nicht** abgeschlossen.

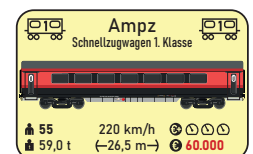
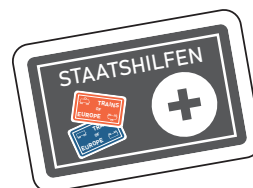
**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

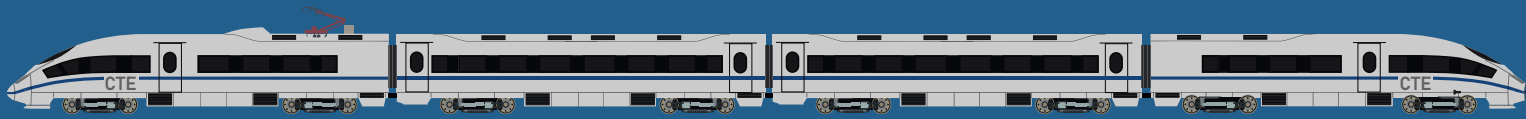
TAX **-70.000/a**

- Edinburgh - Calais +30.000/a ✓
- Calais - Frankfurt +30.000/a ✓
- +20.000/a ✗
- +20.000/a ✗

### Staatshilfen

Als nächster ruft David die Staatshilfen aus. Er zieht 2 Lokomotiv- und 3 Wagenkarten vom jeweiligen Nachziehstapel, entscheidet sich für eine Lokomotive und gibt die Auswahl weiter. Anna nimmt einen Wagen und du nimmst dir die verbliebene Lok aus der Auswahl.





### Auktionshaus

Nun ist Anna an der Reihe eine Phase auszurufen und entscheidet sich für das Auktionshaus. Sie legt eine Diesel-Schnellzuglokomotive zum Verkauf heraus, die du für deinen Geschwindigkeitsbonus benötigst.

Du legst deinen Schnellzugwagen 1. Klasse heraus, den du während der Staatshilfe erhalten hast. David legt einen Wagen heraus, den niemand benötigt.

Anna darf jetzt als erste ein Gebot abgeben. Sie bietet den Mindestpreis von 40.000 € (Neupreis minus 20.000 €) auf deinen Schnellzugwagen. David ist nicht interessiert und passt. Somit erhält Anna den Zuschlag für 40.000 €. Sie gibt dir das Geld und du ihr den Wagen.

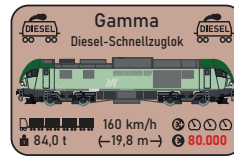
Jetzt bist du mit einem Gebot an der Reihe. Du bietest 60.000 € (Neupreis minus 20.000 €) auf Annas Diesel-Schnellzuglokomotive. David erhöht das Gebot um 10.000 € auf 70.000 €. Da du diese Lokomotive zum Abschließen deines Vertrages benötigst, erhöhst du deinerseits auf 80.000 €. David passt und du erhältst den Zuschlag für 80.000 €.

Du kannst jetzt sofort deine Diesel-Rangierlok gegen diese Lok austauschen, genau wie bei der Fahrzeugmesse.

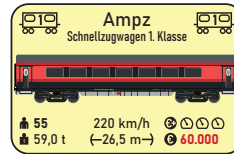
Da alle Bedingungen (Teilstrecken und Fahrzeuge) erfüllt sind, kann jetzt auch der Bonus (mind. 2 Geschwindigkeitspunkte bei allen Fahrzeugen) mit 20.000 €/a angerechnet werden.

Außerdem ist der Vertrag jetzt abgeschlossen. Drehe ihn um und lege die Fahrzeuge auf die entsprechenden Ablagestapel.

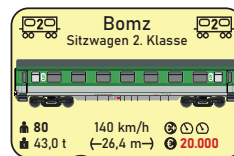
Das Geschäftsjahr ist zu Ende, der „Vorsitz“ geht an David.



Neupreis: 80.000 €  
minus 20.000 €  
**Mindestgebot: 60.000 €**



Neupreis: 60.000 €  
minus 20.000 €  
**Mindestgebot: 40.000 €**



Neupreis: 20.000 €  
minus 20.000 €, jedoch  
nicht unter 20.000 €  
**Mindestgebot: 20.000 €**



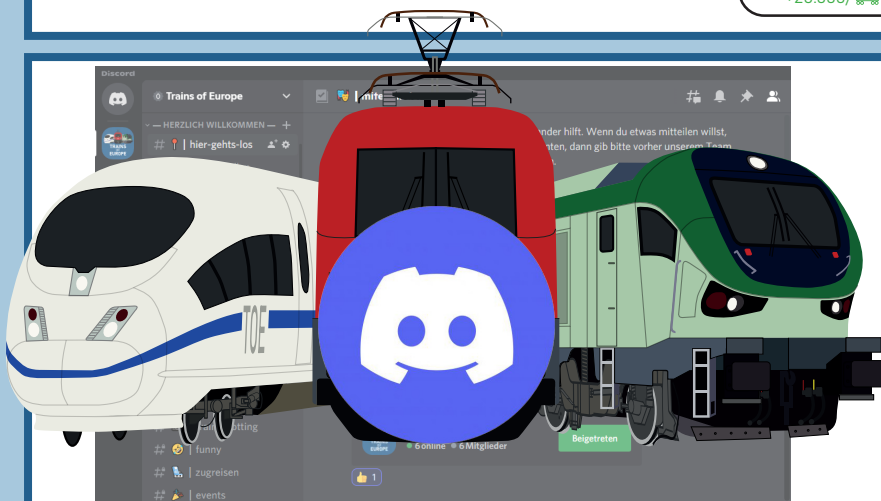
**Pflanzenöl**  
Edinburgh - Calais - Frankfurt

TAX -70.000/a  
Edinburgh - Calais +30.000/a ✓  
Calais - Frankfurt +30.000/a ✓  
+20.000/a ✓  
+20.000/1200/a

**Gamma**  
Diesel-Schnellzuglokomotive

**Zans**  
Kesselwagen

**Zans**  
Kesselwagen



### Dir fehlen noch Mitspielende?

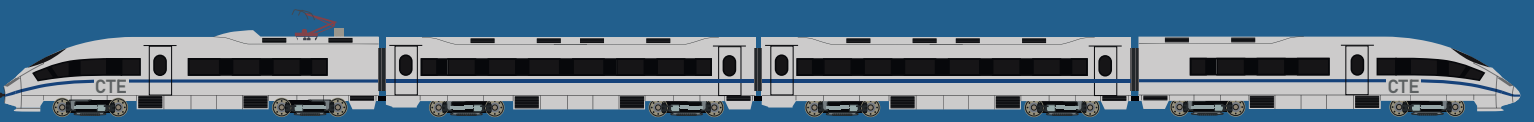
Werde jetzt Teil unserer Community!

Trage dich ein unter:  
[www.toe-game.de](http://www.toe-game.de)

Trage dich kostenfrei ein in den  
exklusiven Mitglieder-Bereich.

Hier findest du u.a. alle Infos, wie du dich  
mit anderen vernetzen, austauschen  
und mit ihnen online spielen kannst!





## 13. Fragen und Antworten:

### 1. Ziel des Spiels

**Frage:**

Können wir auch mehrere Bahnunternehmen parallel führen?

**Antwort:**

Es bietet sich an, immer nur ein Bahnunternehmen zu führen. Werdet gerne Teil unseres Discord-Servers und lernt weitere Mitspielende kennen.

### 2. Spielmaterial

**Frage:**

Kann ich auch Spielmaterial nachbestellen?

**Antwort:**

Ja, gerne kannst du dich an uns wenden, falls mal etwas fehlt oder kaputt ist.

### 3. Spielvorbereitung

**Frage:**

Gibt es eine feste Anordnung der Spielelemente?

**Antwort:**

Nein, du kannst sie beliebig an deinem Platz anordnen und wirst sie unter Umständen im Verlauf des Spiels auch anpassen müssen.

### 4. Spielverlauf

**Frage:**

Gibt es auch eine Einzelspielende-Variante?

**Antwort:**

Derzeit nicht. Schließe dich aber jederzeit unserer Community auf Discord an und lerne Mitspielende kennen.

**Frage:**

Ich spiele sehr oft Brettspiele, sollte ich gleich die Fortgeschrittenen-Varianten spielen?

**Antwort:**

Nicht unbedingt. Das Kernspiel ist sehr gut für Einsteigende wie auch Fortgeschrittene geeignet. Jede Runde ist anders, ihr werdet immer wieder neue Entscheidungen und Strategien probieren. Die Fortgeschrittenen-Varianten dienen eher dazu, dem ganzen noch mehr Tiefe zu verleihen, wenn ihr mögt. Daher spielt ruhig erst einmal ein paar „normale“ Runden, lernt das Spiel kennen und schaut dann, wo ihr tiefer reingehen wollt.

**Frage:**

Wenn ich mich für das Fortgeschrittene Ende entscheide, muss ich dann alles auf „Fortgeschritten“ spielen?

**Antwort:**

Nein, alle Fortgeschrittenen-Varianten sind Vorschläge und **nicht voneinander abhängig**. Sie sind dazu da, um euch mehr Abwechslung sowie Tiefgang zu bieten. Sprecht euch gerne im Vorfeld ab, wie ihr spielen wollt.

### 5. Geschäftsjahr, Profit und Liquidität

**Frage:**

Es sind keine Banknoten mehr übrig, die Bank ist leer – was können wir tun?

**Antwort:**

Wir müssen an dieser Stelle davon ausgehen, dass ihr sehr viele Verträge gespielt habt, weit über die 3-6 hinaus. Nutzt in diesem Fall unbedingt das Ende für Fortgeschrittene und investiert die Liquidität etwa im Wettstreit um das längste Streckennetz oder nehmt weiterhin neue Verträge auf, etwa auch verdeckt vom Stapel.

### 6. Ablauf eines Geschäftsjahres (einer Runde)

**Frage:**

Müssen alle Mitspielenden eine Phase ausrufen oder können sie hier ebenso aussetzen?

**Antwort:**

Alle Mitspielenden müssen eine Phase ausrufen. Innerhalb der Phase können sie allerdings aussetzen.

### 7. Verträge und Bilanz

**Frage:**

Können weitere Fahrzeuge für noch mehr Jahresumsatz ergänzt werden?

**Antwort:**

Nein, es können ausschließlich nur die Fahrzeuge, wie ganz unten auf der Vertragskarte angegeben, ergänzt und verrechnet werden. Auch bezüglich des Endes für Fortgeschrittene können nicht weitere Fahrzeuge bei Verträgen zugeordnet werden, etwa um dafür nicht Minuspunkte zu riskieren.

**Frage:**

Können wir uns weitere Verträge ausdenken und mit diesen spielen?

**Antwort:**

Grundsätzlich freuen wir uns über jede Idee und natürlich könnt ihr das Spiel ganz zu eurem Spiel machen. Bedenkt bitte nur, dass alle Verträge von uns in relativ komplexen Berechnungen aufeinander abgestimmt sind, damit sie zueinander fair im Ausgleich stehen. Nutzt auch gerne unsere Community auf Discord zum Austausch.

**Frage:**

Die Bonus-Bedingungen wie Geschwindigkeit oder Nachtzug müssen nicht erfüllt werden, um schon Gewinne zu machen, korrekt?

**Antwort:**

Ja, du kannst zunächst bspw. zu langsame Lokomotiven oder normale Wagen nutzen und schon Gewinne sowohl für Teilstrecken als auch Fahrzeuge anrechnen. Für den Bonus musst du die Fahrzeuge dann aber entsprechend austauschen.





## 8. Die Phasen

### Frage:

Müssen Städte eines Vertrags direkt miteinander verbunden sein?

### Antwort:

Sie können direkt verbunden sein, es kann aber auch ein „Umweg“ genommen werden (siehe S. 6).

### Frage:

Kann ich auch zwei Fahrzeuge kaufen, wenn ich die Fahrzeugmesse ausgerufen und ein kostenfreies Fahrzeug erhalten habe?

### Antwort:

Ja, du kannst deinem Fuhrpark in dieser Phase bis zu 3 Fahrzeuge hinzufügen, wenn du die Phase ausgerufen hast.

### Frage:

Müssen alle Bonus-Bedingungen erfüllt werden, damit ein Vertrag als abgeschlossen gilt?

### Antwort:

Ja. Der Bonus kann erst als Letztes angerechnet werden, nachdem zuvor alle anderen Anforderungen erfüllt wurden.

### Frage:

Kann ich auch einzelne Streckensegmente verkaufen?

### Antwort:

Nein, es können nur ganze Streckenabschnitte verkauft werden und auch nur, wenn dort kein Vertrag (teilweise oder ganz erfüllt) drauf verkehrt.

## 9. Ende des Geschäftsjahres (Rundenende)

### Frage:

Wann genau muss ich mich Insolvent melden?

### Antwort:

Wenn du zwei Runden hintereinander einen negativen Profit hast und diesen beim zweiten Mal nicht durch Liquidität ausgleichen kannst. Beim ersten Mal gibst du einfach alles, was du an Liquidität hast, den Rest „vergisst“ die Bank aus Kulanz.

**Autor, Gestaltung:** Justin Jura

**Unterstützung:** Sven Kindervater, Jonathan Jura

Der Autor und der Verlag danken allen Mitwirkenden für ihre großartige Arbeit, ohne die es „Trains of Europe“ nicht geben würde.

Außerdem danken wir allen Testspielenden für ihre wertvollen Anregungen und das positive Feedback.

Die Entstehung dieses Spiels ist ein laufender Prozess. Wenn auch ihr daran teilhaben wollt, werdet Teil der Community unter [www.toe-game.de](http://www.toe-game.de)

v 3.2 DE

## 10. Ende des Spiels

### Frage:

Wie definiert sich das längste zusammenhängende Streckennetz in der Variante für Fortgeschrittene?

### Antwort:

Das bestimmt ihr gemeinsam vor dem Spiel, entweder geht es rein um direkt verbundene Streckenabschnitte oder ihr erlaubt auch, verbundene „Abzweigungen“ mit einzubeziehen.

## 11. Bilanzprüfung

### Frage:

Sind die Subventions-Chips an einen bestimmten Vertrag gebunden?

### Antwort:

Der Subventions-Chip verbleibt solange auf dem zugehörigen Vertrag, bis dieser abgeschlossen ist. Wird die Vertragskarte nach der vollständigen Erfüllung umgedreht, legt ihr den Chip der besseren Übersichtlichkeit halber auf eurem Bilanzbrett ab. In der Fortgeschrittenen-Variante der Insolvenz wird der Chip beim Vertragsverkauf mitverschickt und darf angerechnet werden (+10k).

## 12. Insolvenz

### Frage:

Kann ich auch bereits nach dem ersten Rundenende mit Verlust und nicht ausreichender Liquidität anfangen, Teile meines Unternehmens zu versteigern?

### Antwort:

Nein, nach der ersten Verlust-Runde zahlst du nur, was du an Liquidität übrig hast (falls es für den ganzen Betrag nicht reicht). Erst nach der nächsten Runde (Geschäftsjahr) kannst du Teile deines Unternehmens versteigern.

**Du hast weitere Fragen?**

Dann schreib uns gerne: [toe@alexsa-verlag.de](mailto:toe@alexsa-verlag.de)



Erschienen im  
**Alexsa-Verlag Berlin**  
Hultschiner Damm 132  
12623 Berlin

+49 30 12 08 91 88

[info@alexsa-verlag.de](mailto:info@alexsa-verlag.de)

Schaut euch auch unsere anderen Spiele an unter:

[www.alexsa-verlag.de/shop](http://www.alexsa-verlag.de/shop)

© 2021 Justin Jura

© 2021 Alexsa-Verlag Berlin

