

JUSTIN JURA

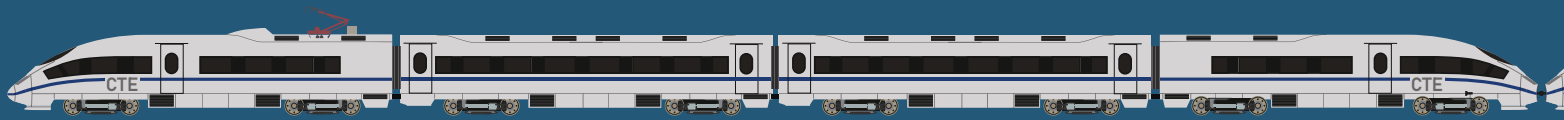


TRAINS OF EUROPE



SPIELANLEITUNG
DEUTSCH





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 nachhaltig wie möglich zu wirtschaften.

Dazu müsst ihr beispielsweise um Streckenlizenzen ringen, nötige Züge beschaffen 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?

Wurden **mindestens 3 Verträge voll erfüllt**, gewinnt die Person mit dem wirtschaftlich nachhaltigsten Unternehmen. Am Spielende werden neben dem Gewinn, den eure Unternehmen erwirtschaften, weitere Faktoren wie Nachhaltigkeitsaspekte berücksichtigt. Das Spiel bietet euch zudem an verschiedenen Punkten die Möglichkeit, **Fortgeschrittenen-Varianten** zu spielen, die ihr **unabhängig voneinander** ergänzen könnt.

2. Spielvorbereitung

! Achtung! Trotz größter Sorgfalt sind uns bei der Finalen Kontrolle der Druckdateien für die Vertragskarten in dieser Version (v4-3) einige Fehler durchgerutscht. Deshalb müsst ihr vor dem ersten Spiel die fehlerhaften Karten gegen die aus dem Korrekturpack austauschen. Im ungemischten Kartenstapel findet ihr diese, indem ihr beginnend bei den grünen Startverträgen abzählt. Die falschen Karten sind:
5, 15, 30, 31, 33, 34, 37, 42, 50, 55, 61, 73, 75, 76, 78, 79.

Platziert den Spielplan in der Tischmitte. Nehmt jetzt die Vertragskarten (blaue Rückseite) aus ihrem Fach in der Spielebox und mischt sie gut durch. Legt den Stapel über oder neben den Spielplan und deckt 5 Vertragskarten auf. Die Loks kommen nun in das Fach, wo ihr die Karten herausgenommen habt, die Wagen bleiben in ihrem Fach, das sind die jeweiligen Vorräte. Mischt die Fahrzeuge (Loks und Wagen) in ihren Fächern gut durch. Zieht jetzt je 5 Loks und Wagen, während ihr

in eine andere Richtung schaut, und legt diese offen auf dem Spielplan auf die entsprechenden Felder. Wenn mehr als 2 identische Fahrzeuge liegen, werden die überflüssigen zurückgelegt und dafür neue aufgedeckt. Jetzt bekommt ihr euer Spielmaterial zum Start.

Außerdem könnt ihr euch noch die Kurzregel-Karten bereitlegen, um bei Bedarf nachzulesen, was in welcher Phase zu tun ist.

Alle Mitspielenden erhalten jeweils

- 1 Spielstein und 48 Trassenstäbchen einer Farbe
- 100.000 € in gemischten Scheinen wie dargestellt
- 1 Lokomotive und 2 Wagen vom Vorrat (werden zufällig reihum ausgegeben)



Die restlichen Geldscheine verbleiben bei der Bank, sie werden nach Nennwerten sortiert im großen Fach in der Spielebox aufbewahrt. Auf Seite 3 seht ihr, wie ihr die Spielebox am besten als Bank nutzen könnt.

! Hinweis: Wählt eine Person aus, die sich um die Bank sowie um die Fahrzeuge (Loks und Wagen) kümmert. Diese erhält die „Bank“-Karte.

Die euch zugeteilten Fahrzeuge (1 Lok und 2 Wagen) legt ihr offen vor euch hin. Stellt eure Spielsteine auf das schwarze „Start“-Feld auf der Jahresgewinnleiste am Rand des Spielplans. Nun bestimmt ihr, wer den ersten „Vorsitz“ erhält.

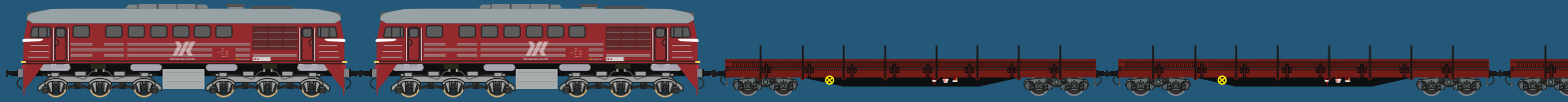
! Hinweis: Ihr könnt knobeln, indem ihr „Schere-Stein-Papier“ („Schnick-Schnack-Schnuck“) spielt.

Alternativ könnt ihr auch mit Lokomotivkarten auslösen. 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 alle ziehen verdeckt je einen Vertrag, beginnend beim „Vorsitz“. Die übrigen Startverträge sind aus dem Spiel und werden beiseite gelegt.





werden zurückgelegt, der Gewinn wird als Bargeld ausgeschüttet (alles zu Gewinn und Bargeld in Kapitel 5) und die nächste Runde startet beim neuen Vorsitz mit dem Ausrufen der ersten Phase.

Im **Konferenzraum** könnt ihr z.B. neue Verträge abschließen und beim **Ortstermin** könnt ihr euch durch die Zahlung von Trassengebühren Lizenzen zur Nutzung bestimmter Streckenabschnitte sichern. Bei der **Fahrzeugmesse** kauft ihr geeignete Lokomotiven sowie Wagen und im **Auktionshaus** versteigert ihr untereinander eure überflüssigen Fahrzeuge und ungenutzten Streckenlizenzen. Bei finanziellen Schwierigkeiten kann die EU mit der **Erschließungsprämie** aushelfen, bei der ihr für angeschlossene Städte belohnt werdet, oder ihr erhaltet über die **Staatshilfen** großzügig kostenlos eine Lokomotive oder einen Wagen. Alles zu den Phasen findet ihr in Kapitel 8.

Das Spiel endet, wenn eine Person eine vorher festgelegte Anzahl von Verträgen 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 abzuschließender 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 Jahresgewinn von 500k auf dem Spielplan erreicht.

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

5. Gewinn und Bargeld

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

Es gibt bei Trains of Europe zwei Ebenen des Geldes: den Jahresgewinn und das Bargeld.

Euer **Bargeld** wird in der Geschäftswelt auch Liquidität genannt. Eure Unternehmen sind liquide, also flüssig, solange ihr genug Bargeld besitzt, um die Loks, Wagen und Streckenlizenzen zu kaufen, die ihr für eure Verträge braucht sowie um eventuelle Schulden am Ende des Geschäftsjahres (der Runde) zu begleichen.

Der **Jahresgewinn** hingegen wird auf der Jahresgewinnleiste

auf dem Rand des Spielplans nachverfolgt. Er ist die Differenz aus euren **jährlichen Einnahmen und Ausgaben**. Am Ende jedes Geschäftsjahres (jeder Runde) erhaltet ihr Bargeld in Höhe eures Jahresgewinns. Solltet ihr jedoch im Minus stehen (Verlustbereich), müsst ihr die entsprechende Summe einzahlen.

Jährliche Einnahmen sind in grün und Ausgaben in rot dargestellt, **+30k** bedeutet **Einnahmen von 30.000 € pro Jahr**, **-70k** bedeutet **Ausgaben von 70.000 € pro Jahr**. Hier erhaltet oder zahlt ihr kein Bargeld, sondern verschiebt euren Spielstein auf der Jahresgewinnleiste, **ein Feld entspricht 10k, also 10.000 € pro Jahr**.

Alle Beträge, die die Liquidität, also euer Bargeld betreffen, werden immer ausgeschrieben, z.B. „Henry“ kostet **20.000 €**. Ausgeschriebene Beträge zahlt oder erhaltet ihr immer in Bargeld.

Das Spiel gewinnt, wer am Ende das nachhaltigste Unternehmen hat. Zur Bewertung werden neben dem Jahresgewinn weitere Nachhaltigkeitsaspekte mit einbezogen (s. Kapitel 9).

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 negativ auf den Jahresgewinn auswirken, eure Unternehmen aber langfristig nach vorn bringen.

6. Ablauf eines Geschäftsjahres (Runde)

Variante für 3-4 Personen

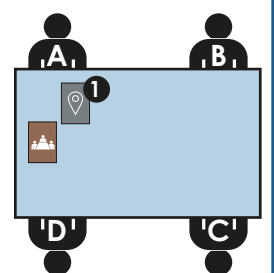
Die Person, welche die „Vorsitz“-Karte hat, beginnt das Geschäftsjahr. Sie ruft eine Phase aus, indem sie sich eine der auf dem Spielplan liegenden Phasenkarten nimmt. Anschließend darf sie selbst als erste die entsprechende Phase ausführen.

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

Beispiel:

Anna (A) hat den „Vorsitz“. Sie ruft eine Phase aus **1** (Ortstermin), führt diese aus und erhält den Vorteil (hier: 3 Streckenabschnitte statt 2).

Bob (B), Chloé (C) und David (D) 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

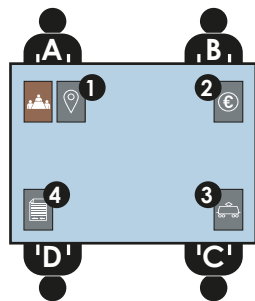


im Uhrzeigersinn ausführen dürfen, bis alle einmal dran waren. Die Phasen sind in Kapitel 8 ausführlich erklärt. Eine kurze Übersicht findet ihr außerdem auf den Kurzregel-Karten.

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

Beispiel:

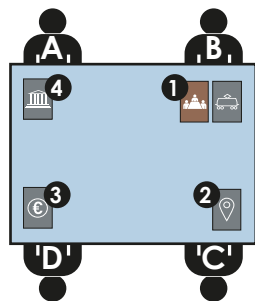
Nachdem alle den von Anna ausgerufenen Ortstermin ausgeführt haben, ruft **Bob (B)** die nächste Phase **2** aus, führt diese aus und erhält den Vorteil.
Chloé (C), David (D) und Anna (A) führen danach reihum ebenfalls die Phase **2** aus oder setzen aus. Nun ruft Chloé die nächste Phase **3** aus usw.



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. Beachtet hierzu die Informationen in Kapitel 9 sowie die Informationskarte „Checkliste Rundenende“.

Beispiel:

Nachdem **David (D)** als letztes eine Phase ausgerufen hat und **Anna (A), Bob (B) und Chloé (C)** diese ebenfalls ausgeführt haben, endet die Runde (das Geschäftsjahr). **Bob (B)** erhält den „Vorsitz“ und ruft als erstes eine Phase in der neuen Runde aus.



Variante für 2 Personen

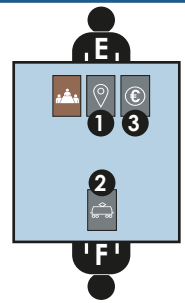


Hier läuft die Runde analog zur Variante für 3-4 Personen ab, allerdings ruft die Person mit dem „Vorsitz“ vor dem Rundenende noch eine dritte Phase aus.

Wählt für die 2-Personen-Variante aus den Startverträgen nur solche aus, die nahe beieinanderliegen. So geht ihr sicher, dass eure Streckennetze nicht zu weit voneinander entfernt sind und ihr trotzdem um Streckenlizenzen konkurrieren müsst.

Beispiel:

Elena (E) hat den „Vorsitz“. Sie ruft als erste eine Phase **1** aus. Beide führen sie aus.
Frederic (F) ruft nun Phase **2** aus. Am Ende ruft **Elena (E)** die letzte Phase **3** aus.
 Der „Vorsitz“ geht nun an **Frederic (F)**.



Außerdem werden auf dem Spielplan für die Fahrzeugmesse jede Runde nur jeweils 4 Lokomotiven und Wagen aufgedeckt.

7. Verträge und Jahresgewinn

Zuggattung —
 maximaler Jahresgewinn (Differenz aus Ausgaben und Einnahmen)
 Minikarte —
 jährliche Ausgaben („tax“) —
 Teilstrecken und jährl. Einnahmen —
 jährliche Einnahmen pro Fahrzeug —
 Bonusbedingung —
 erforderliche Fahrzeuge

Die Ausgaben („tax“, in rot) werden jährlich für alle Verträge fällig, außer für Startverträge. Sobald ein Vertrag angenommen wurde, muss der Spielstein auf der Jahresgewinnleiste um diesen Betrag zurückgesetzt werden (+/-10k entspricht einem Feld).

Jede erfüllte Vertragsbedingung bringt jährlich (pro Runde) Einnahmen in der angegebenen Höhe ein (in grün). Die Einnahmen können angerechnet werden, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:



Lokomotive + Teilstrecke: Ist einem Vertrag mindestens eine Lokomotive zugeordnet und besitzt ihr die Streckenlizenzen zu mindestens einer Teilstrecke, so werden der grün markierte Betrag für die Teilstrecke sowie die Fahrzeuge angerechnet.

Weitere Teilstrecken: Wenn ihr Streckenlizenzen für weitere Teilstrecken erworben habt, könnt ihr diese sofort für alle betreffenden Verträge anrechnen. Geht mit dem Spielstein auf der Jahresgewinnleiste um den grün markierten Betrag nach vorn.



Die Teilstrecken müssen nicht in der auf der Vertragskarte dargestellten Reihenfolge erschlossen werden. So könnt ihr bereits vorhandene Streckenlizenzen nutzen und kombinieren, auch wenn das einen Umweg bedeutet.



Wagen können gutgeschrieben werden, **wenn** dem Vertrag mindestens eine Lokomotive zugeordnet ist und mindestens eine Teilstrecke erfüllt wurde.

Beachtet, dass manchmal für 3 oder mehr Wagen auch 2 gleiche Lokomotiven benötigt werden. Die Zugkräfte beider Loks werden addiert.



Bonus-Bedingungen können erst angerechnet werden, wenn alle Teilstrecken erfüllt und dem Vertrag alle erforderlichen Fahrzeuge (dazu zählen Lokomotiven und Wagen) zugewiesen sind.

Es können folgende Eigenschaften gefordert sein:



Geschwindigkeit

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



Nachtzug

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

Sobald eine Vertragsbedingung erfüllt wurde, rückt ihr euren Spielstein auf der Gewinnleiste pro 10k (Einnahmen von 10.000 € pro Geschäftsjahr) um ein jeweils 1 Feld vor.

Ein Vertrag ist abgeschlossen, wenn sämtliche Vertragsbedingungen erfüllt sind. Dann legt ihr die dem Vertrag zugewiesenen Lokomotiven und Wagen auf die Ablagestapel in der Box (wodurch sie später zurück ins Spiel kommen). Die Vertragskarte dreht ihr um, sodass alle sehen können, dass der Vertrag abgeschlossen wurde.

Wurde ein Vertrag durch einen oder mehrere Subventions-Chips subventioniert, verbleiben diese Chips bei dir, um jederzeit den Jahresgewinn überprüfen zu können (max. Jahresgewinn + Wert des Chips).

Es empfiehlt sich, rechtzeitig (auch vor Abschluss der bisherigen Verträge) während der **Konferenzraum-Phase** neue Verträge anzunehmen, damit ihr euer Unternehmen weiter ausbauen könnt. Wenn bereits abzusehen ist, dass das Spiel bald endet (eine Person ist kurz davor, den letzten benötigten Vertrag abzuschließen), solltet ihr allerdings gut überlegen, ob sich ein neuer Vertrag noch lohnt.

8. Die Phasen



Hinweis: In der großen Beispielrunde ab Seite 13 wird die Anwendung der Phasen ausführlich am Beispiel erklärt.

Es gibt die folgenden Phasen:



Ortstermin

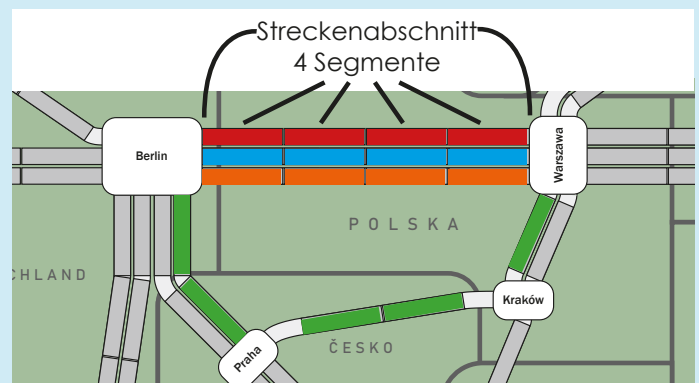
Erwerb von Streckenlizenzen

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

Eine Route ist in **Streckenabschnitte** unterteilt, die sich auf die Verbindung zwischen zwei Städten bezieht. Jeder Streckenabschnitt besteht aus einem oder mehreren **Segmenten**. Ihr könnt pro Phase die Lizenzen für bis zu zwei Streckenabschnitte erwerben. Dabei müsst ihr die Lizenzen für alle Segmente eines Streckenabschnitts auf einmal kaufen (bis zu fünf; wie bspw. von Narvik nach Stockholm).

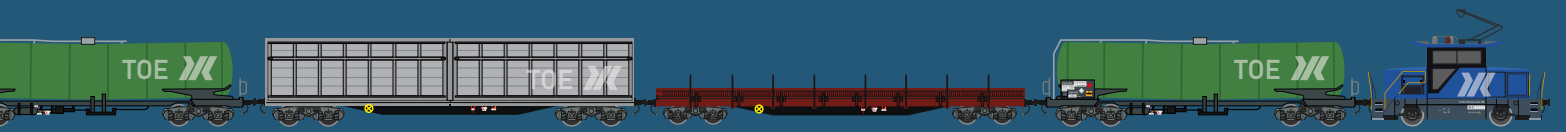
Bonus: Wer diese Phase ausruft, darf Lizenzen für drei (statt zwei) Streckenabschnitte (Verbindungen zwischen 2 Städten) erwerben.

Für den Erwerb der Lizenz für einen Streckenabschnitt zahlt ihr einmalig 20.000 € in bar pro **Segment** an die Bank, die Segmente markiert ihr mit den Trassenstäbchen eurer jeweiligen Farbe (s. Darstellung). Bei einem Streckenabschnitt mit zwei oder mehr Trassen (die also von mehreren Unternehmen gleichzeitig genutzt werden können, 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 **Trassengebühren (Lizenzgebühren)** bezahlt ihr **einmalig aus eurem Bargeld**. Ihr behaltet die Lizenzen für den Rest des Spiels und könnt sie für beliebige viele





Verträge nutzen. Ihr könnt sie aber im Auktionshaus untereinander versteigern.

Ende der Phase: Habt ihr nun neue Teilstrecken eurer Verträge erfüllt und ist diesen bereits mindestens eine Lokomotive pro Vertrag zugewiesen, könnt ihr euren Spielstein auf der Jahresgewinnleiste entsprechend nach vorn verschieben. Beachtet: In dieser Phase können **keine** Lokomotiven oder Wagen zu Verträgen zugewiesen werden.



Fahrzeugmesse

Neue Fahrzeuge kaufen



Auf der Fahrzeugmesse stellt euch die Schienenfahrzeugindustrie ihre neuesten Modelle von Lokomotiven und Wagen vor, die ihr hier kaufen und anschließend euren Verträgen zuweisen könnt.

Ihr dürft **bis zu 2 Fahrzeuge** (Lokomotiven und/oder Wagen) kaufen, beginnend mit der Person, welche die Phase ausruft. Die Kaufpreise sind auf der jeweiligen Fahrzeugkarte angegeben.

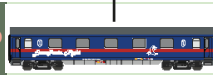

Bonus: Wer diese Phase ausruft, darf insgesamt **bis zu 3 Fahrzeuge** kaufen.

Falls nichts Passendes im Angebot ist, könnt ihr auch zufällige Fahrzeuge vom Vorrat kaufen. Verdeckte Lokomotiven kosten euch pauschal **50.000 €**, verdeckte Wagen **30.000 €**. Greift dazu ohne hinzusehen in den jeweiligen Vorrat.

Lokomotiven

Bezeichnung: Taurus
 Kaufpreis: 30.000 €
 Höchstgeschwindigkeit: 3
 Zugkraft (max. Anzahl Wagen): 4
 Abbildung: 
 Traktionsart/Kategorie: 

Wagen

Bezeichnung: WLA0mz
 Kaufpreis: 60.000 €
 Höchstgeschwindigkeit: 2
 ggf. Schlafwagen-Bonus
 Abbildung: 
 Kategorie: 

Für die während der Phase gekauften offen liegenden Fahrzeuge werden keine neuen Fahrzeugkarten aufgedeckt. Sie werden erst am Rundenende erneuert (siehe Kapitel 9).

ETN EuroTrain Night

+50k Profit

-60k Tax

+10k Berlin
 +20k Praha
 +20k Budapest

Hinweis: Schiebt eure zugewiesenen Lokomotiven und Wagen platzsparend wie links dargestellt unter die Verträge. Wenn ihr die Vertragskarte anhebt, könnt ihr schnell erkennen, ob die darunter liegenden zugewiesenen Fahrzeuge alle Anforderungen erfüllen.










Fahrzeuge können nur dann angerechnet werden, wenn dem Vertrag mindestens eine Lokomotive zugewiesen ist und ihr mindestens die Lizenz für eine Teilstrecke besitzt. Außerdem können nur so viele Wagen hinzugefügt werden, wie die zugewiesene(n) Lokomotive(n) auch ziehen können.

Hinweis: Bei Triebzügen (Elektro-Triebwagen und Elektro-Steuerwagen) dürfen auch verschiedene Fahrzeuge kombiniert werden.






Wenn ein Vertrag 2 Lokomotiven erfordert, müsst ihr 2 identische Einheiten zuweisen. Die Zugkräfte beider Lokomotiven werden dabei addiert.

Beispiel: Du weist zweimal die Lokomotive „Lady“ mit einer Zugkraft von 3 Wagen zu. Zusammen können sie jetzt 6 Wagen ziehen.

Traktionsarten/Kategorien

-  Elektro-Lokomotive (Triebfahrzeug)
-  Diesel-Lokomotive (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

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





Ende der Phase: Ihr könnt jetzt alle Fahrzeuge, die ihr besitzt, euren aktiven Verträgen zuweisen oder austauschen. Das geht nur in dieser und in der **Auktionshaus-Phase**.

Wenn alle die Möglichkeit hatten, Fahrzeuge zu kaufen und/oder zuzuweisen, ist die Phase beendet. Die Fahrzeuge auf dem Spielplan werden erst am **Ende der Runde** erneuert (s. Kapitel 9).

Denkt daran, den Spielstein entsprechend auf der Gewinnleiste zu verschieben, sollte sich dadurch etwas an den Einnahmen eurer Verträge ändern.



Konferenzraum

Neue Verträge annehmen

Im Konferenzraum wählt ihr neue, für eure Eisenbahnunternehmen passende Verkehrs- und Transportverträge.

Bonus: Wer diese Phase ausruft, darf bis zu 2 Verträge annehmen. Alle anderen erhalten maximal 1 Vertrag in dieser Phase.

Die jährlichen Ausgaben („Tax“) müsst ihr sofort auf der Jahrgewinnleiste anrechnen (geht um den entsprechenden Betrag zurück). Ist ein Vertrag subventioniert, bleiben die zugehörigen Subventions-Chips auf dem Vertrag (mehr dazu in Kapitel 9). Der Betrag wird sofort angerechnet (1 Schritt pro Chip wieder 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 10k (1 Subventions-Chip). Zudem erhaltet ihr einen Sofortbonus von 50.000 € in bar von der Bank.

Ende der Phase: Wurden Verträge aufgenommen, müssen diese entsprechend auf der Jahrgewinnleiste angerechnet werden. Neue Verträge und Subventionschips werden **nicht jetzt**, sondern am Ende einer Runde (Geschäftsjahr) ergänzt (s. Kapitel 9).



Auktionshaus

Fahrzeuge und Streckenlizenzen versteigern

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

Bonus: Wer diese Phase ausruft, darf zuerst auf ein angebotenes Fahrzeug bzw. eine Streckenlizenz 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) diese Streckenabschnitte nutzt, auch wenn der Vertrag bereits abgeschlossen ist.

Beispiel:



Der Neupreis des Wagens beträgt 30.000 €. Das Mindestgebot beträgt **20.000 €**.

Der Neupreis der Lokomotive beträgt 50.000 €. Das Mindestgebot liegt jetzt bei **30.000 €**.

Wer die Phase ausgerufen hat, gibt das erste Gebot ab. 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. Danach darf die im Uhrzeigersinn nächste Person auf ein ausliegendes Fahrzeug bieten.

Beispiel 1: Bob bietet für ein Fahrzeug von Anna den Startpreis von 20.000 €, Chloé erhöht auf 30.000 € und David passt. Bob bietet ebenfalls nicht höher. Chloé erhält den Zuschlag für 30.000 €.





Beispiel 2: Anna bietet auf ein Fahrzeug von David den Startpreis von 30.000 €. Bob und Chloé passen. Anna erhält den Zuschlag für 30.000 €.

Wenn niemand mehr bieten will oder alle angebotenen Fahrzeuge versteigert wurden, ist die Phase zu Ende.

Ende der Phase: Ihr könnt jetzt genau wie bei der **Fahrzeugmesse** alle Fahrzeuge, die ihr besitzt, Verträgen zuweisen oder austauschen. Das geht nur in diesen beiden Phasen.

Denkt daran, euren Spielstein entsprechend zu verschieben, wenn sich die Einnahmen eurer Verträge geändert haben.

Fahrzeuge, auf die nicht geboten wurde, verbleiben bei euch.



Erschließungsprämie

Bargeld 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.

Für jede Stadt, die in eurem Streckennetz mit mindestens einer anderen Stadt verbunden ist, erhaltet ihr 10.000 € in bar.

Bonus: Wer diese Phase ausruft, erhält zusätzlich Bargeld in Höhe von 20.000 €.



Staatshilfen

Ihr erhaltet kostenfrei Fahrzeuge von der EU

Die EU überlässt euch Fahrzeuge aus dem Bestand staatlicher Bahnunternehmen, die nicht länger gebraucht werden.

Bonus: Wer diese Phase ausruft, darf zuerst wählen.

Wer die „Bank“ verwaltet, zieht 2 Lokomotiven und so viele Wagen vom Vorrat, wie Personen im Spiel sind. Sollten zwei identische Fahrzeuge dabei sein, wird eins davon ausgetauscht. Wer die Phase ausgerufen hat, darf sich als erstes eine Lokomotive oder einen Wagen davon aussuchen. Dann werden die verbleibenden Fahrzeuge der Auswahl im Uhrzeigersinn weitergegeben, bis alle eine Karte genommen haben. Zwei Karten bleiben übrig.

Beispiel: Drei Personen spielen. Anna ruft die Phase aus. Sie bekommt von Chloé, die die Bank verwaltet, zwei Lokomotiven und drei Wagen. Sie sucht sich eine der Karten aus, dann wählt Bob und Chloé als Letzte an der Reihe.

Sollten in der Auswahl einmal zwei identische Fahrzeuge enthalten sein, wird eins gegen ein zufälliges anderes ausgetauscht.

Ende der Phase: Die restlichen Fahrzeuge werden in die entsprechenden Ablagefächer in der Spielbox gelegt.

Wichtig: In dieser Phase können keine Fahrzeuge einem Vertrag zugewiesen werden! Außerdem müsst ihr euch zwingend ein Fahrzeug aussuchen.

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.

Schaut auf der Jahresgewinnleiste, wo euer Unternehmen finanziell steht. Der in dieser Runde erwirtschaftete **Gewinn** wird euch in bar ausgezahlt. Die **Obergrenze liegt bei 200.000 €**, alles darüber hinaus müsst ihr als Körperschaftssteuer abführen und wird direkt von der Bank einbehalten..

Bei **Verlust** (negativem Gewinn) haben die Ausgaben die Einnahmen überstiegen. In diesem Fall müsst ihr die Verluste in bar an die Bank zahlen.

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

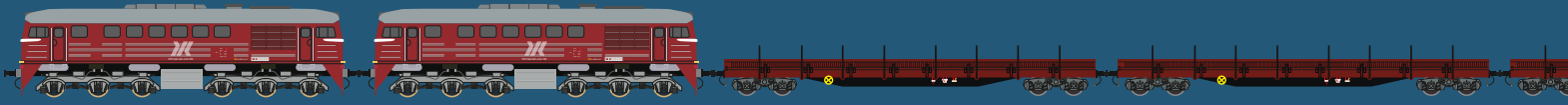
Beispiel: Der Spielstein steht bei **230k**, es werden also **200.000 €** in bar von der Bank ausgezahlt.

Beispiel: Der Spielstein steht bei **-50k**, es müssen **50.000 €** in bar an die Bank eingezahlt werden.

Fehlt es euch an ausreichend Bargeld, um euren Verlust auszugleichen, zahlt ihr so viel ein, wie ihr noch an Bargeld übrig habt. Euch bleibt ein weiteres Geschäftsjahr (eine Runde), um euer Unternehmen zu sanieren (s. Kapitel 12).

Jetzt wird die **nächste Runde** (das nächste Geschäftsjahr) vorbereitet. Zuerst werden alle ausliegenden Verträge, die noch nicht angenommen wurden, mit **10k subventioniert**. Dazu legt ihr auf jeden Vertrag einen Subventions-Chip. Befinden sich bereits 2 Chips auf einem Vertrag, gilt dieser als unattraktiv für eure Unternehmen und wird unter den Nachziehstapel gelegt. Danach werden ggf. neue Verträge vom Stapel aufgedeckt, sodass zum Beginn einer neuen Runde insgesamt immer **5 Vertragskarten** ausliegen.





Die „**Vorsitz**“-Karte wird im Uhrzeigersinn weitergegeben und alle **Phasenkarten** werden zurück auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan gelegt.

Alle **Fahrzeuge**, die noch auf dem Spielplan liegen, kommen in die Ablagefächer in der Spielebox und werden nach spätestens vier Runden in den Vorrat eingemischt. Mischt nun die Wagen und Loks gut durch und zieht jeweils fünf neue Loks und Wagen. Dies gilt auch, wenn die Fahrzeugmesse in der vergangenen Runde nicht ausgerufen wurde. Sollten drei identische Fahrzeuge liegen, wird auch hier eins ausgetauscht.

Nun beginnt die nächste Runde (das nächste Geschäftsjahr). Wer jetzt die „Vorsitz“-Karte hat, darf als erstes eine Phase ausrufen.

10. Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn eine Person die vorher festgelegte Anzahl von Verträgen (mindestens drei) **vollständig** erfüllt (abgeschlossen) hat.

Ihr könnt euch aber auch, wenn es gerade so viel Spaß macht, dass ihr noch nicht aufhören wollt, im Verlauf des Spiels auf eine **neue Anzahl von abzuschließenden Verträgen** einigen. Zum Beispiel: „Lasst uns spielen, bis jemand 5 Verträge abgeschlossen hat.“

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

Das Hauptspiel dauert (nach etwas Übung) nur etwa 60 Minuten und **ihr habt die Wahl, 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 **500k** erreicht hat.

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

In diese fließen neben eurem Jahresgewinn auch andere Faktoren mit ein.

Unternehmensbewertung:

Die TOE bewertet alle ihre Mitgliedsunternehmen. Hierzu werden neben dem Jahresgewinn auch weitere Aspekte eures wirtschaftlichen Handels nach einem Punktesystem bewertet. Dies soll euch dazu motivieren, nachhaltigere Strategien zu verfolgen, die von der EU geförderte Umweltpolitik umzusetzen und der Bevölkerung die bestmögliche Infrastruktur zu bieten.

Während Geld häufig als „**harter Faktor**“ bezeichnet wird, gelten andere Aspekte als „**weiche Faktoren**“. Am Spielende 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 Gesamtanzahl an Bewertungspunkten hat, gewinnt.

Die Bewertungspunkte werden wie folgt vergeben:

- **+1: pro angefangene 100k Jahresgewinn**
(Beispiele: 90k= 1 Punkt; 210k = 3 Punkte)
- **+2: pro abgeschlossenem Vertrag**
- **+1: pro teilweise abgeschlossenem Vertrag**
(mindestens 1 Lokomotive und 1 Teilstrecke)
- **+1: pro angefangene 5 verbundene Städte**
(bis einschl. 5 Städte: **+1**; ab 6 Städte: **+2**, usw.)

Zusätzlich werden folgende Sonderboni vergeben (nur einmal):

- **+2: für das größte zusammenhängende Streckennetz**
Zählt hierzu die Anzahl der zusammenhängenden Segmente. Es zählt nur das größte Teilnetz pro Person, dafür aber mit allen Verästelungen.
- **+2: für die höchste Anzahl der durchfahrenen Länder**
Es zählen alle Länder, in denen durch eure Streckenabschnitte Städte angeschlossen wurden.

Folgende Faktoren führen zu Punktabzug:

- **-1: für jeden Vertrag ohne erfüllte Bedingungen**
=> Horten von Verträgen, damit andere sie nicht bekommen
- **-1: für je 3 ungenutzte Fahrzeuge** (3 Fahrzeuge frei)
bis zu 3 Fahrzeuge: kein Abzug, 4-6 Fahrzeuge: **-1**;
7-9 Fahrzeuge: **-2** usw.)
=> Fahrzeuge verrotten, Ressourcen werden verschwendet, negative Umweltbilanz
- **-1: pro angefangene 100.000 € Restbargeld**
(300.000 € frei)
bis einschl. 300.000 €: kein Abzug,
310.000- 400.000 €: **-1** usw.)
=> Horten von Bargeld zur Zweckentfremdung, möglicherweise Finanzmarktspekulation, Gefährdung des Kerngeschäfts

Ihr könnt eure Bewertungspunkte mit eurem Spielstein auf der Jahresgewinnleiste nachverfolgen. Geht einfach für jeden Punkt vom Startfeld je ein Feld nach vorn, für jeden Minuspunkt analog ein Feld zurück.



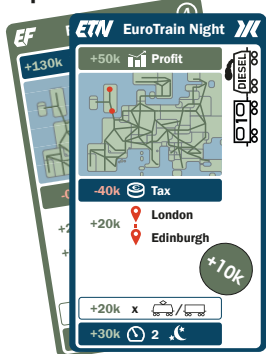
11. Steuerprüfung

Am Ende des Spiels könnt ihr, bevor es zur finalen Bewertung kommt, euren Jahresgewinn überprüfen. Hierzu prüft ihr jeweils die Geschäftszahlen der links neben euch sitzenden Person.

Zuerst wird der **maximale Jahresgewinn** aller abgeschlossenen Verträge addiert. Dieser ist jeweils über der Minikarte in **grüner** Schrift angegeben (Profit).

Anschließend zieht ihr die **Steuerbeträge** (Tax) aller nicht abgeschlossenen Verträge ab und nehmt wiederum die **jährlichen Einnahmen** für alle bereits erfüllten Vertragsbedingungen der nicht abgeschlossenen Verträge hinzu. Am Ende addiert ihr noch pro Subventions-Chip jeweils 10k.

Beispiel:

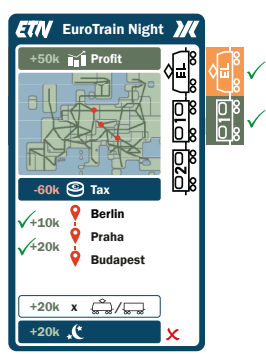


Vertrag 1+2: Diese Verträge sind abgeschlossen, alle Bedingungen inkl. Boni sind erfüllt. Hier könnt ihr einen Gesamtgewinn von **130k** und **50k** zusammenrechnen. Der Subventions-Chip wird zudem mit **10k** angerechnet.

Korrekte Geschäftszahlen für alle Verträge:

Jahresgewinn Vertrag 1 (**130k**) + Vertrag 2 (**50k**) - Steuerbeträge (Tax) Vertrag 3 (**-60k**) + Einkünfte Vertrag 3 (**70k**) + Subventions-Chip (**10k**) = Jahres-Unternehmensgewinn von **200k**.

Hinweis: Geht am besten mit dem Spielstein auf der Jahresgewinnleiste die entsprechende Anzahl Felder vor oder zurück.



Vertrag 3: Hier zieht ihr die Steuern (**-60k**) ab, die Umsätze für die beiden Teilstrecken (**10k** und **20k**) sowie für die beiden Fahrzeuge (je **20k**) rechnet ihr hinzu. Bei diesem teilerfüllten Vertrag beträgt der Jahresgewinn derzeit: **10k**.



Fortgeschrittenen-Variante: Solltest du im Spielverlauf den Verdacht haben, dass die Geschäftszahlen einer anderen Person nicht stimmen, dann darfst du am Rundenende (vor der Auszahlung des Jahresgewinns) eine außerordentliche Steuerprüfung bei dieser Person durchführen. Bei Abweichungen erhältst du von dieser dann den Differenzbetrag in bar als Entschädigung.

12. Insolvenz

Sollte dein Spielstein einmal im roten Bereich der Gewinnleiste stehen, machst du Verluste, das heißt, deine jährlichen Ausgaben sind höher als deine jährlichen Einnahmen. Am Ende eines Geschäftsjahres (Runde) musst du den Verlustbetrag in bar an die Bank zahlen.

Sollte dein Bargeld nicht ausreichen, musst du alles einzahlen, was du hast. Die restlichen Schulden werden dir einmalig erlassen und müssen später nicht nachgezahlt werden. Du hast jetzt ein Geschäftsjahr (Runde) Zeit, wieder aus dem roten Bereich zu gelangen oder genug Bargeld einzunehmen, um einen Verlustbetrag im nächsten Geschäftsjahr (Runde) **vollständig** ausgleichen zu können.

Lege eines deiner Trassenstäbchen auf die Vorsitzkarte (auch wenn diese gerade nicht bei dir liegt), damit ihr euch beim nächsten Rundenende erinnert, dass deine Schulden bereits einmal erlassen wurden.

Solltest du jedoch auch **im zweiten Jahr** (dein Trassenstäbchen liegt bereits auf der Vorsitzkarte) deine Verluste nicht oder nicht vollständig einzahlen können, bist du insolvent. In diesem Fall scheidest du aus dem Spiel aus. Du erhältst am Spielende alle Bewertungspunkte, die dir zustehen (siehe Ende des Spiels, Kapitel 9).

Du kannst allerdings auch eine Insolvenz in Eigenregie durchführen und solange Vermögenswerte deines Unternehmens versteigern, bis du deine Verluste ausgleichen kannst (s. Fortgeschrittenen-Variante auf Seite 12).



Fortgeschrittenen-Variante: Insolvenz in Eigenregie

Statt auszuscheiden, kannst du so viele Vermögenswerte verkaufen, wie nötig, um im Spiel zu bleiben.

Alle können, analog zum Auktionshaus, auf deine Vermögenswerte – also **nicht zugewiesene** Fahrzeuge und **nicht verwendete** Streckenabschnitte – bieten. Hier steht alles zum Verkauf, was nicht zu einem Vertrag gehört. Außerdem kannst du auch **nicht abgeschlossene Verträge** zum Verkauf anbieten.

Die Auktion funktioniert analog zum Auktionshaus, die Person rechts von dir darf als erstes bieten.

Verträge werden immer einschließlich der zugewiesenen Fahrzeuge und Subventions-Chips versteigert.

Das Mindestgebot für Verträge einschließlich der zugewiesenen Fahrzeuge entspricht dem max. Jahresgewinn des jeweiligen Vertrages („Profit“ in grün über der Minikarte) minus 20.000 €, jedoch mindestens 20.000 €.

War ein Gebot erfolgreich, wechselt der Vertrag den Besitz und beide Beteiligten müssen ihn direkt auf der Jahrewertragstreife anrechnen, d.h. du gehst um den Steuerbetrag nach vorn und anschließend um den Betrag aller eventuellen Einnahmen sowie Subventions-Chips zurück. Wer den Vertrag ersteigert hat, muss um den Steuerbetrag zurückgehen und darf dann Subventions-Chips sowie eventuelle Einnahmen durch Teilstrecken und Fahrzeuge wieder anrechnen, d.H. um den entsprechenden Betrag nach vorn gehen.

Der Kaufpreis geht in bar an dich, du musst aber eventuell noch bestehende Schulden direkt davon begleichen.

Hinweis: Streckenlizenzen werden nicht zusammen mit dem Vertrag verkauft. Dadurch hilft dir ein verkaufter unrentabler Vertrag, deine Geschäftszahlen zu stabilisieren. Ein verkaufter profitabler Vertrag führt hingegen zu höheren Verlusten.

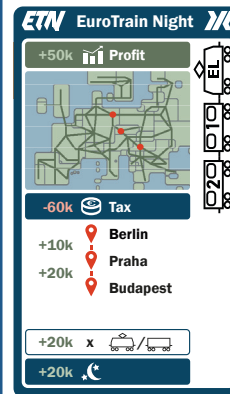
Für nicht zugewiesene Fahrzeuge gelten dieselben Regeln wie im Auktionshaus, nur dass grundsätzlich auf alle ungenutzten Fahrzeuge der insolventen Person geboten werden kann. Streckenabschnitte kosten mindestens 10.000 € pro Segment und müssen komplett abgekauft werden (alle Segmente).

Schafft ihr es so, eure Schulden zu begleichen oder eure Geschäftszahlen aus dem Verlustbereich zu bringen, bleibt ihr im Spiel. Sobald eine dieser Bedingungen eintritt, endet die Insolvenz und damit auch die Versteigerung von Vermögenswerten.

Beispiel:

Dein Spielstein steht bei **-50k** und du konntest schon letzte Runde deine Verluste nicht ausgleichen, weshalb dein Trassenstäbchen auf der Vorsitzkarte liegt.

Du verfügst nur über **20.000 €** in bar.



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 **-60k** verantwortlich.

Um deinen Verlust auszugleichen, müsstest du 50.000 € in Bar an die Bank zahlen, dafür fehlen dir jedoch 30.000 €. Da dein Bargeld ein wieder nicht ausreicht, bist du nun **insolvent** und entscheidest dich für eine Insolvenz in Eigenregie.

Du bietest diesen Vertrag zum Verkauf an.

Anna möchte diesen Vertrag ersteigern und gibt ein Mindestgebot von **30.000 €** ab (max. Jahresgewinn von **50k** (50.000 € pro Jahr) minus **20.000 €**). Bob interessiert sich ebenfalls für diesen Vertrag und erhöht das Gebot um **10.000 €** auf **40.000 €**, Chloé passt. Anna erhöht ihrerseits auf **50.000 €**.

Bob passt, somit hat Anna für **50.000 €** den Zuschlag erhalten.

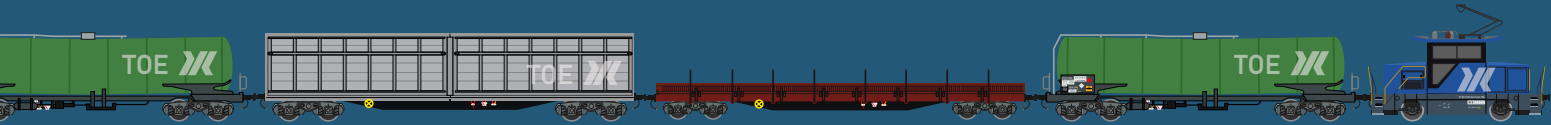
Der Vertrag wandert einschließlich der zugewiesenen Lokomotive zu Anna und du erhält den Verkaufserlös von **50.000 €** in bar. Danach darfst du den Spielstein wieder um 6 Felder vorrücken, da du die Steuern (Tax) für diesen Vertrag nicht mehr zahlen musst.

Dein Spielstein steht jetzt wieder bei **+10k**, du bist nicht mehr insolvent und bleibst im Spiel.

Das Insolvenzverfahren in Eigengerie endet und es können keine weiteren Gebote mehr auf deine Vermögenswerte abgegeben werden.

Da der Vertrag einschließlich der zugewiesenen Lokomotive (**+20k**) ersteigert wurde und Bob bereits die Lizenz für die Teilstrecke Praha-Budapest (**+20k**) besitzt, darf er beides direkt anrechnen. Er schiebt den Spielstein daher nur um 2 Felder zurück.





13. Schnelleinstieg mit Beispielrunden (3 Personen)

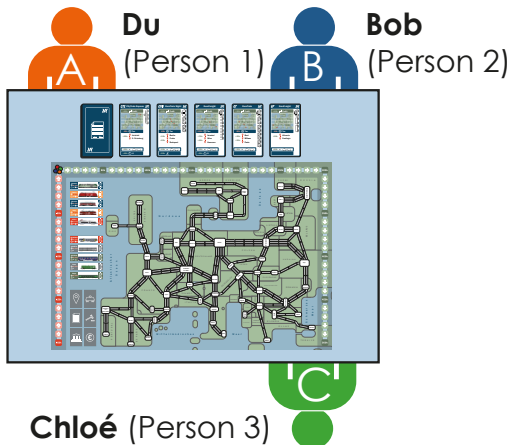
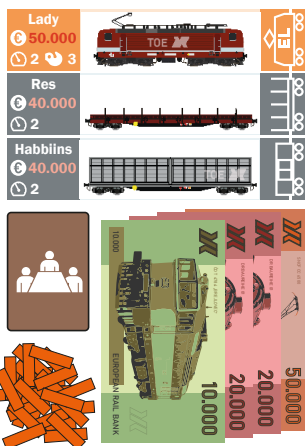
Spielvorbereitung

Du bist als letztes in eurer Spielrunde Zug gefahren und hast deshalb die „Vorsitz“-Karte.

Du erhältst die abgebildeten Fahrzeuge, damit du den Spielverlauf wie in der Beispielrunde nachvollziehen kannst.

Beachte auch, dass Person C (in der Beispielrunde Chloé) einen geschlossenen Güterwagen (Habbiins) bekommen muss, damit die Beispielrunde funktioniert.

Für diese Beispielrunde bietet es sich an, zu dritt zu spielen, da ihr so alle sechs verschiedenen Phasen einmal spielt.

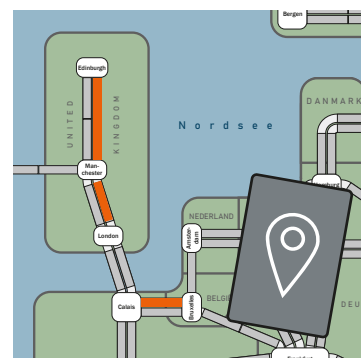
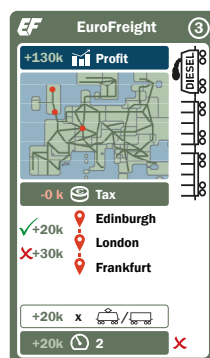


Du darfst also als erstes einen Startvertrag ziehen. Wähle Vertrag Nr. 3 (s. Abb.) aus und lege ihn vor dir ab. Danach ziehen die anderen verdeckt je einen Startvertrag.

1. Phase (Ortstermin)

Da du den Vorsitz besitzt, darfst du die erste Phase ausrufen und wählst den **Ortstermin**. Als Bonus für das Ausrufen dieser Phase darfst du die Lizenzen für bis zu drei für Streckenabschnitte erwerben. Du kaufst **Edinburgh-Manchester**, **Manchester-London** und **Calais-Bruxelles**. Pro Segment musst du **20.000 €** zahlen, also insgesamt **80.000 €**. Dir bleiben also noch **20.000 €** von deinem Startgeld übrig. Danach sind Bob und Chloé dran, die links von dir sitzen. Sie dürfen nur je zwei Streckenlizenzen erwerben.

Du kannst die Strecke noch nicht auf der Gewinnleiste anrechnen, weil dem Vertrag bisher keine Fahrzeuge zugewiesen sind.



2. Phase (Erschließungsprämie)

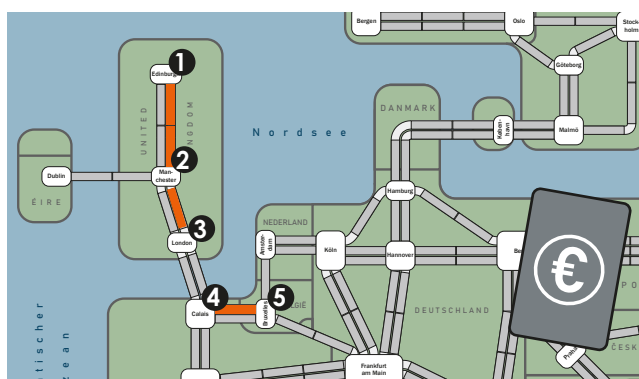
Da Bob nicht genug Geld hat, um sich die erforderlichen Fahrzeuge zu kaufen, ruft er die **Erschließungsprämie** aus.

Er hat drei Städte durch Streckenabschnitte verbunden (=erschlossen). 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.

Er bekommt **10.000 €** für jede dieser 3 Städte, also insgesamt **30.000 €**. Da er die Phase ausgerufen hat, zahlt ihm die Bank zusätzlich **20.000 €** als Bonus.

Du bekommst für deine fünf Städte **50.000 €** und Chloé hat wie Bob drei Städte erschlossen, bekommt aber keinen Bonus und deshalb nur **30.000 €**.

Du besitzt jetzt insgesamt **70.000 €**.





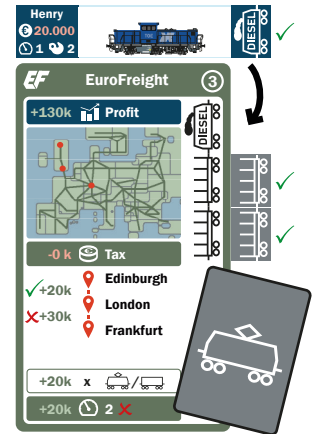
3. Phase (Fahrzeugmesse)

Chloé ruft jetzt die Fahrzeugmesse aus. Weil sie die Phase ausgerufen hat, darf sie als Bonus insgesamt drei Fahrzeuge kaufen. Als sie fertig ist, kaufst du eine Diesel-Rangierlok für 20.000 € und noch einen Flachwagen für 40.000 €. Einen weiteren Flachwagen besitzt du bereits. Nach dir ist Bob an der Reihe und kauft ebenfalls zwei Fahrzeuge.

Während der Fahrzeugmesse darfst du alle deine Fahrzeuge zuweisen, austauschen oder abziehen.

Du weist die Diesel-Rangierlok und die beiden Flachwagen deinem Vertrag zu.

Nun darfst du die Teilstrecke Edinburgh - London mit +20k und die drei zugewiesenen Fahrzeuge mit jeweils +20k anrechnen. Dein Jahresgewinn erhöht sich so insgesamt um 80k. Schiebe deinen Spielstein entsprechend um 8 Felder auf der Jahresgewinnleiste vor. Jetzt fehlt dir noch eine Teilstrecke (London - Frankfurt) sowie die Bonusbedingung, um den Vertrag abzuschließen.



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

Rundenende (s. Kapitel 9)

Ein **neues Geschäftsjahr** beginnt und ihr bekommt alle euren Jahresgewinn (in deinem Fall 80k, also 80.000 € pro Jahr) ausgezahlt.

Alle **Fahrzeuge**, die noch auf dem Spielplan liegen, werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt und neue vom Vorrat aufgedeckt.

Außerdem müsst ihr auf alle **Verträge**, die noch offen liegen, je einen Subventions-Chip legen.

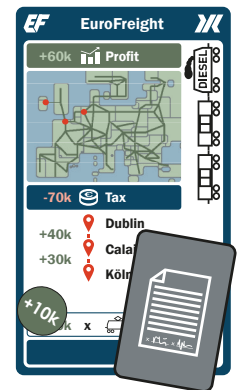
Die **Phasenkarten** gehen zurück auf die jeweiligen Felder auf dem Spielplan und der **Vorsitz** wird weitergegeben.

1. Phase (Konferenzraum)

Bob ist im Besitz der „**Vorsitz**“-Karte und ruft den Konferenzraum aus. Er wählt einen Vertrag, der zu seinem Streckennetz passt. Als Bonus für das Ausrufen darf er einen zweiten Vertrag wählen. Er muss die Steuern sofort von seinem Jahresgewinn abziehen (s. unten). Danach ist Chloé an der Reihe und darf einen Vertrag auswählen. Auch sie muss die Steuern sofort abziehen.

Jetzt bist du an der Reihe und wählst den **abgebildeten Vertrag**. Suche ihn für diese Beispielrunde ggf. aus dem Vorratsstapel heraus und lege dafür einen anderen Vertrag unter den Stapel. Dieser passt gut zu deinem Streckennetz, außerdem hast du schon einen geschlossenen Güterwagen, den du dafür brauchst.

Jetzt musst du sofort die **Steuern für den Vertrag anrechnen**, in diesem Fall -70k. Da der Vertrag schon die zweite Runde ausliegt, wurde er mit +10k subventioniert, du musst also insgesamt -60k von deinem Jahresgewinn abziehen. Laufe mit deinem Spielstein auf der Gewinnleiste also 6 Felder zurück, sodass du bei 20k stehst.



2. Phase (Staatshilfen)

Als nächste ruft Chloé die Staatshilfen aus. Sie zieht 2 Lokomotiven und 3 Wagen (entsprechend der Anzahl der Spieler) vom jeweiligen Vorrat, entscheidet sich für eine Lokomotive und gibt die Auswahl an dich weiter. Du nimmst die abgebildete Lok, weil sie gut zu deinem Startvertrag passt (Nimm sie ggf. vom Vorrat und lege eine andere weg), darfst sie jedoch in dieser Phase noch nicht zuweisen. Jetzt darf Bob noch ein Fahrzeug auswählen, die restlichen gehen auf die entsprechenden Ablegestapel.





3. Phase (Auktionshaus)

Nun bist du an der Reihe, eine Phase auszurufen, und entscheidest dich für das Auktionshaus. Du siehst, dass Chloé einen geschlossenen Güterwagen (Habbiins) herauslegt, den du für deinen Vertrag benötigst.

Du legst deinerseits die Elektrolokomotive (Lady) heraus. Bob legt einen Wagen heraus, den niemand benötigt.

Weil du die Phase ausgerufen hast, darfst du als erstes ein Gebot abgeben. Du bietest den Mindestpreis von 20.000 € (Neupreis minus 20.000 €) auf Chloés geschlossenen Güterwagen. Bob erhöht das Gebot auf 30.000 €. Du erhöhst deinerseits auf 40.000 € und Bob möchte nicht höher bieten und passt. Somit erhältst du den Zuschlag für **40.000 €**. Du gibst Chloé das Geld und bekommst von ihr den Wagen.

Jetzt ist Bob mit einem Gebot an der Reihe. Er bietet 30.000 € (Neupreis minus 20.000 €) auf deine Elektrolok. Chloé erhöht das Gebot um 10.000 € auf 40.000 €. Bob passt und Chloé erhält den Zuschlag für **40.000 €**. Ihr könnt jetzt, genau wie bei der Fahrzeugmesse, Loks und Wagen zuweisen, abziehen oder austauschen. Du tauschst jetzt sofort bei deinem Startvertrag Henry gegen Mascha aus. Deinem zweiten Vertrag kannst du jetzt Henry sowie die zwei Habbiins zuweisen.

Da du noch keine neuen Streckenabschnitte erschlossen hast, kannst du noch keine neuen Einkünfte auf deinen Jahresgewinn anrechnen. Dein Spielstein bleibt bei **20k**.

Das Geschäftsjahr ist zu Ende, der „Vorsitz“ geht an Chloé. Ihr erhaltet alle euren Jahresgewinn ausgezahlt, in deinem Fall sind das **20.000 €**.

Du

Bob

Chloé

Lady
€ 50.000
🕒 2 🗨️ 3

Neupreis: 50.000 €
minus 20.000 €
Mindestgebot: 30.000 €

Bomz
€ 20.000
🕒 2

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

Habbiins
€ 40.000
🕒 2

Neupreis: 40.000 €
minus 20.000 €
Mindestgebot: 40.000 €

Mascha
€ 50.000
🕒 2 🗨️ 3

Henry
€ 20.000
🕒 1 🗨️ 2

✓

✓

Henry
€ 20.000
🕒 1 🗨️ 2

Mascha
€ 50.000
🕒 2 🗨️ 3

EuroFreight ③

+130k Profit

-0k Tax

✓ +20k Edinburgh
✗ +30k London
✗ +30k Frankfurt

+20k x 🚂/🚃
+20k 🕒 2

↻

EuroFreight ③

+60k Profit

-70k Tax

✗ +40k Dublin
✗ +30k Calais
✗ +30k Köln

+20k x 🚂/🚃

Jetzt habt ihr einen Überblick über alle Phasen des Spiels sowie den Aufbau der Runden (Geschäftsjahre) erhalten. Ich könnt nun entweder die Beispielrunde weiterspielen oder das Spiel noch einmal von vorn beginnen.

Auf der Informationskarte „Kurzregel“ sind noch einmal alle Phasen mit ihren entsprechenden Boni für das Ausrufen aufgeführt.

Die Informationskarte „Rundenende“ (Vorderseite) bzw. „Spielende“ (Rückseite) bietet euch eine Checkliste, was am Ende der Runde zu tun ist, damit ihr nichts vergesst, sowie eine Auflistung aller Plus- und Minuspunkte für die Abrechnung am Ende des Spiels.

Solltet ihr euch mal nicht sicher sein, könnt ihr auch jederzeit in der Anleitung nachlesen oder euch auf eine Auslegung der Regeln einigen. Wir wünschen euch viel Spaß mit Trains of Europe.



13. Fragen und Antworten:

2. Spielmaterial

Frage:

Kann ich auch Spielmaterial nachbestellen?

Antwort:

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

4. Spielverlauf

Frage:

Gibt es auch eine Variante für eine Person?

Antwort:

Derzeit nicht. Solltest du allerdings eine Idee für eine solche Regel haben, teile sie uns gerne mit.

Frage:

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

Antwort:

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. Alle Fortgeschrittenen-Varianten sind unabhängig voneinander.

5. Geschäftsjahr, Gewinn 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. Ihr könnt eure Liquidität in euer Streckennetz oder in schnelle Fahrzeuge investieren und so die Bank wieder auffüllen. Ist die Bank zum Rundenende immer noch leer, endet das Spiel.

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 mancher Phasen könnt ihr allerdings aussetzen.

7. Verträge und Jahresgewinn

Frage:

Können weitere Fahrzeuge für noch mehr Jahresumsatz ergänzt werden?

Antwort:

Nein, es können ausschließlich die rechts auf der Vertragskarte angegebenen Fahrzeuge zugewiesen und angerechnet werden.

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 dabei, dass alle Verträge aufeinander abgestimmt sind, damit sie zueinander fair im Ausgleich stehen und das Spiel gut ausbalanciert ist. Es wird in Zukunft auch Erweiterungen für Trains of Europe mit weiteren Verträgen und Fahrzeugen geben.

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:

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. Entscheidend ist hier das Symbol für die Fahrzeug-Kategorie. Für den Bonus musst du die Fahrzeuge dann aber entsprechend austauschen.

Frage:

Kann ich bei der Fahrzeugmesse auch ausschließlich zufällige Fahrzeuge kaufen?

Antwort:

Ja, du kannst dich entscheiden, ob du offen liegende oder zufällige Fahrzeuge kaufst.

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.

9. Ende des Geschäftsjahres (Rundenende)

Frage:

Wann genau muss ich mich Insolvent melden?

Antwort:

Wenn du zwei Runden hintereinander Verluste (negativen Gewinn) gemacht hast und diese auch beim zweiten Mal nicht durch Bargeld ausgleichen kannst. Beim ersten Mal gibst du einfach alles, was du an Bargeld hast, den Rest „vergisst“ die Bank aus Kulanz.

10. Ende des Spiels

Frage:

Wie definiert sich das längste zusammenhängende Streckennetz am Spielende?

Antwort:

Zählt alle Streckensegmente, die ohne Lücke dazwischen miteinander verbunden sind. Falls ihr mehrere Teilnetze habt, zählt das mit den meisten Segmenten.

11. Steuerprüfung

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 zu eurem Bargeld. In der Fortgeschrittenen-Variante der Insolvenz wird der Chip zusammen mit dem Vertrag verkauft und muss angerechnet werden (+10k).

12. Insolvenz

Frage:

Darf ich auch nach einer Runde Zahlungsunfähigkeit Teile meines Unternehmens versteigern?

Antwort:

Nein, nach der ersten Verlust-Runde zahlst du nur, was du an Bargeld übrig hast (falls es für den ganzen Betrag nicht reicht). Solltest du nach der nächsten Runde (Geschäftsjahr) insolvent sein, kannst du Teile deines Unternehmens versteigern, um im Spiel zu bleiben.

Du hast weitere Fragen?

Dann schreib uns gerne: toe@jsp-berlin.de

Autor: Justin Jura

Grafik und Design: Justin Jura, Janka L. Jura, Aleksandra Jura

Redaktion: 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 die uns in unzähligen Testspielen wertvolle Anregungen und positives Feedback gegeben haben.

Erschienen bei
JSP Berlin GmbH
Hultschiner Damm 132
12623 Berlin

+49 30 12 08 91 88
info@jsp-berlin.de

Schaut euch auch unsere anderen Spiele an unter:
www.jsp-berlin.de

© 2025 JSP Berlin GmbH

v4-5DE

