

AMERICAN RAILROADS



Autoren:
Helmut Ohley
Leonhard Orgler

Illustration:
Claus Stephan



© 2016
Cundco.de
Birnauer Str. 15
80809 München
info@cundco.de



ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!



WARNING! Not suitable for
children under 36 months.
Contains small parts that could
be swallowed or inhaled.
CHOKING HAZARD - Small parts.

LFCABG243





MATERIAL UND AUFBAU - COMPONENTS AND SETUP

Diese Regel ist zweisprachig. In der linken Spalte jeder Seite ist die deutsche Regel, in der rechten Spalte die englische Version. Die Abbildungen gelten für beide Sprachen.

Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, verwendet ihr das gesamte auf diesen beiden Seiten aufgeführte Material. Der Spielaufbau ist bis auf die folgenden Änderungen identisch mit dem Grundspiel.



SPIELERTABLEAUS

(ab Seite 4)

4 USA-Tableaus

Statt des Spielertableaus aus dem Grundspiel nimmt sich jeder Spieler das USA-Tableau in seiner Farbe.

*Das Tableau des
Blauen Spielers*

8 achteckige Geröllplättchen

4 dieser Plättchen zeigen auf der Rückseite ein Gleisfeld mit der Nummer 8. Jeder Spieler nimmt sich eines davon und legt es wie abgebildet, mit der Geröllseite nach oben, auf das Feld 8 der unteren Strecke.

Die anderen 4 Plättchen zeigen auf der Rückseite das Industriefeld mit 15 Punkten. Auch hiervon nimmt sich jeder Spieler eines und legt es ebenfalls wie abgebildet auf das weiß umrandete Industriefeld mit den 15 Punkten.

So lange ein Geröllplättchen dort liegt, darfst du weder ein Gleis, noch einen Industriemarker auf das Feld oder darüber ziehen.

4 Plättchen „Golden Spike“

Jeder Spieler nimmt sich eines der Plättchen und legt es zu seinem sonstigen Material.

12 Erledigt-Marker

Jeder Spieler nimmt sich 3 der Erledigt-Marker und legt diese ebenso vor sich bereit.

8 ?-Plättchen

Nun nimmt sich jeder Spieler noch jeweils eines der beiden abgebildeten ?-Plättchen und legt diese zu seinen anderen.

This rule book is bilingual. In the left column you will find the German rules, in the right column the English ones. Illustrations apply to both languages.

Should you play with this expansion, you use all the components listed below. Game setup is identical to the base game except for the following changes.



PLAYER BOARDS

(from page 4)

4 USA boards

Instead of the player board from the base game, each player takes the USA board in their color.

*The player board for
the blue player*

8 octagonal boulder - tokens

4 of these tokens show a space with the number 8 on the back. Each player takes one of these and places it – as depicted – on space number 8

on the bottom track.

The other 4 tokens show the space on the industry track with 15 points on the back. Each player takes one of these, too, and places it – as depicted – on the space of the industry track with the white outline and 15 points.

As long as the boulder - token is laying there, you may not advance a track or industry marker onto the space or beyond it.

4 “Golden Spike” - tiles

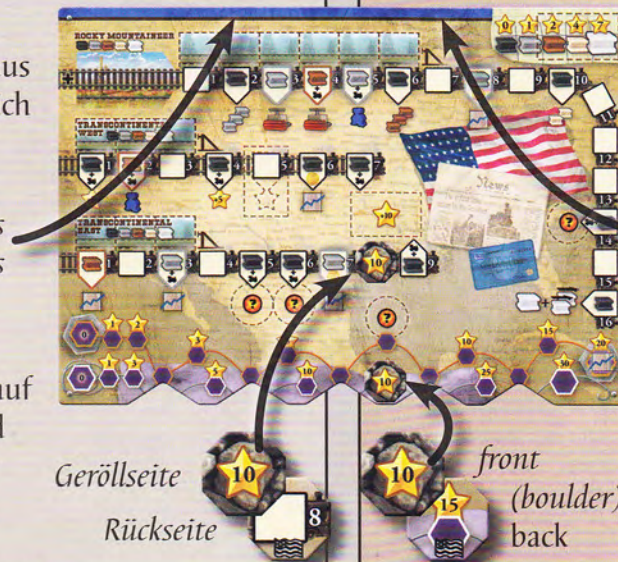
Each player takes one of these tiles and places it with the rest of their components.

12 “Done” - markers

Each player takes 3 “Done”- markers and places them with the rest of their components.

8 ? - tokens

Finally, each player takes one of each of the new ?-tokens pictured and places them with their other ?-tokens.



Geröllseite

Rückseite

front

(boulder)

back



Industriemarker (aus dem Grundspiel)
Ihr beginnt das Spiel mit **beiden Industriemarkern** aus dem Grundspiel. Stellt einen davon jeweils auf das Feld „0“ der beiden Industrieleisten.

Das -Plättchen für den 2. Industriemarker benötigt ihr in diesem Spiel nicht. Legt dieses zurück in die Schachtel.



Industry marker (from the base game)
You start the game with **both industry markers** from the base game. Place one of each on each of the “0” - spaces of the two industry tracks.

The - token for the second industry marker is not used in this game. Put it back in the box.

AKTIENMARKT (ab Seite 6)

1 Aktientableau

Legt das Aktientableau neben dem Spielplan für alle Spieler sichtbar bereit.

4 Kursmarker

Jeder Spieler legt den Kursmarker in seiner Farbe auf das unterste Feld des Aktientableaus.

8 Dividendenplättchen

Jedes dieser Plättchen zeigt einen weißen Stern auf der Rückseite und einen Vorteil auf der Vorderseite.

Legt die 8 Dividendenplättchen neben dem Aktientableau aus, so dass die Vorteile sichtbar sind.

Rückseite back
Vorderseite front



3 Stahlwerke

Jedes der 3 Stahlwerke zeigt auf der Vorderseite eine bestimmte Lokomotive und ein -Zeichen.

Auf der Rückseite ist das Stahlwerk einer Fabrik ähnlich.

Legt nach dem Spieldaufbau jedes der drei Stahlwerke, wie abgebildet, rechts neben den auf dem Stahlwerk abgebildeten Lokstapel.



Die meisten Teile dieser Erweiterung sind mit diesem Symbol markiert (das „Golden Spike“-Plättchen, die Kursmarker und die Spielertableaus sind nicht markiert).

STOCK MARKET (from page 6)

1 Stocks board

Place the stocks board next to the game board so that it is visible to all players.

4 Stock price markers

Each player places the stock price marker in their color on the bottom of the stocks board.

8 Dividend - tokens

Each of the dividend - tokens shows a white star on the front and an advantage on the back.

Place the 8 dividend - tokens next to the stocks board with the advantages face up.

3 Steelworks

Each of the 3 steelworks shows a certain locomotive and a - symbol on the front.

On the back, the steelworks looks similar to a factory.

After game setup, place each of the steelworks right next to its corresponding locomotive pile that is pictured on the front of the steelworks (as shown below).

Almost all of the components from this expansion have been marked with this symbol , except: the “Golden Spike” - tile, the stock price markers and the USA player boards.



SPIELERTABLEAUS

-

PLAYER BOARDS

Das USA-Tableau ist grundsätzlich aufgebaut, wie das Spielertableau aus dem Grundspiel. Wir gehen hier auf die Besonderheiten des USA-Tableaus ein.

THE ROCKY MOUNTAINEER

Die Hauptstrecke wird, bis auf einige neue Vorteile die wir im Anschluss erklären, prinzipiell behandelt wie die Hauptstrecke im Grundspiel.

Sprengungen

Erfüllst du die Bedingung für eines der beiden Felder, so entfernst du sofort eines der beiden Geröllplättchen von deinem Tableau und legst es zurück in die Schachtel. Du nimmst dir dafür sofort 10 Punkte. Auf das „freigeräumte“ Feld darfst du später, wie üblich, ein Gleis bzw. den Industriemarker ziehen.

Erfüllst du die Bedingung für das andere Feld so entfernst du auch das zweite Geröllplättchen, wie oben beschrieben, vom Tableau.

Besondere Felder mit Münze

3 Felder auf dem Spielertableau zeigen, neben dem Gleis einer bestimmten Farbe, eine Münze als zusätzliche Bedingung.

Bedingung mit Münze

Sobald du eines dieser Felder mit dem Gleis der abgebildeten Farbe erreichst, **darfst** du eine Münze bezahlen und nimmst dir den abgebildeten Vorteil (in diesem Fall ein Aktienschnitt, siehe Seite 6).

Du darfst dies auch in einem späteren Zug noch machen.

Nachdem du die Münze bezahlt und dir den Vorteil genommen hast, legst du einen deiner 3 Erledigt-Marker auf den Vorteil, um anzuzeigen, dass du diesen bereits genommen hast. Du darfst wie üblich jeden abgebildeten Vorteil nur einmal nehmen.

Den Vorteil dieser Felder erklären wir auf Seite 6.

Hinweis: Die Erledigt-Marker benötigt ihr nur für die Felder mit den Münzen. Die übrigen besonderen Felder auf dem Spielertableau müsst ihr sofort ausführen, sobald ihr die angegebene Bedingung erfüllt habt.

The USA boards have the same setup as the player boards from the base game. We will highlight only the changes for the USA board.

THE ROCKY MOUNTAINEER

The main track is treated the same as in the base game except for a few new advantages which we will explain below.

Detonations

When you fulfill the prerequisites for one of these two spaces, you remove one of the two boulder - tokens immediately and place it back in the box. You score 10 points immediately.

You will be able to advance a track or an industry marker onto the “freed” space as usual later.

When you fulfill the prerequisites for the other space, you remove the second boulder - token from the board, as described above.

Special spaces depicting coins

3 spaces on the player board show - next to a track in a certain color - a coin as additional prerequisite.

Prerequisite including a coin

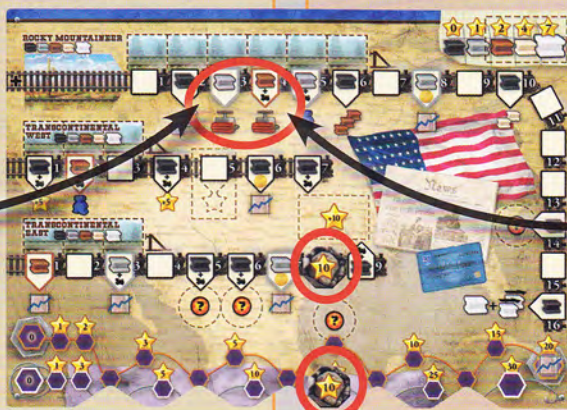
As soon as you reach one of these spaces with the track in the color shown, **you may** pay a coin and receive the depicted advantage. (In the example shown: one stocks advancement, see page 6).

You may do this in a later turn.

After you have paid the coin and have received the advantage, you place one of your 3 “Done”-markers onto the symbol of the advantage to show that you have already received it. As usual, you may only receive each advantage once.

The advantages are explained on page 6.

Attention: the “Done” - markers are only needed for the prerequisites including a coin. All other special spaces on the player board have to be resolved as soon as the depicted condition is met.





TRANSCONTINENTAL EAST UND WEST

Die transkontinentale Eisenbahnstrecke wurde gleichzeitig von Osten und von Westen aus gebaut, um sich in Utah zu treffen. An der Verbindung der beiden Strecken wurde der „Golden Spike“ eingeschlagen.

Jede der beiden kürzeren Strecken stellt einen der beiden Teile dieser Strecke dar.

Achtung: Das bedeutet nicht, dass die Strecken verbunden sind. Die Transcontinental East endet bei Feld 7, West endet bei Feld 9.

Das schwarze Gleis kann nicht über diese Felder hinaus gezogen werden.

An dem Punkt, an dem sich beide Strecken treffen, befindet sich ein gestrichelt umrandetes Feld mit einem Bonus von +10 Punkten. Erfüllst du die Bedingung für das letzte Feld einer dieser beiden Strecken, so erhältst du bei jeder Streckenwertung 10 zusätzliche Punkte. Erfüllst du die Bedingung **beider Felder**, so erhältst du auch den Bonus **zweimal**.

GOLDEN SPIKE

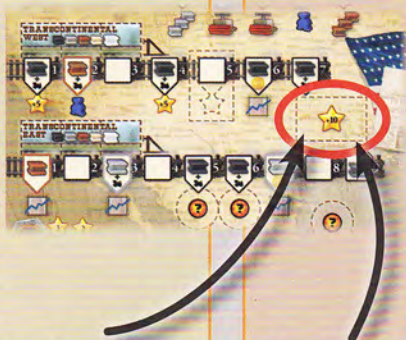
Wenn du das ?-Plättchen „Golden Spike“ wählst, legst du das „Golden Spike“-Plättchen in den gestrichelten Rahmen. Du erhältst dann, bei der Wertung den erhöhten Bonus von +25 Punkten für jedes der beiden Felder für die du die Bedingung erfüllst.

GLEISFARBEN

Du darfst auf jeder der 3 Strecken auf dem USA-Tableau Gleise in allen Farben bauen. Allerdings hast du, genau wie im Grundspiel, nur 2 naturfarbige und 1 weißes Gleis zur Verfügung. Du musst dich also entscheiden, auf welchen Strecken du diese Gleise bauen möchtest.

VERDOPPLER

Die Strecken Transcontinental East und West zeigen jeweils 3 Verdopplerfelder, auf die du, genau wie bei der Hauptstrecke, Verdopplerplättchen legen darfst.



TRANSCONTINENTAL EAST AND WEST

Building of the Transcontinental Railroad was started at the same time in the east and the west to meet in Utah. Where the two tracks joined, the „Golden Spike“ was driven in.

Each of the two shorter tracks represents one part of this railroad.

Attention: this does not mean that the two tracks are connected. The Transcontinental East ends on space 7, the Transcontinental West on space 9. The black track cannot be moved beyond these spaces.

The space where the two tracks meet has a dashed outline and a +10 points advantage. When you fulfill the conditions of the last space for one of the two tracks you receive 10 additional points during each railroad scoring phase. When you fulfill the conditions of the last space for **both tracks** you also receive the advantage **twice**.

GOLDEN SPIKE

When you choose the ?-token „Golden Spike“, you place the token within the dashed outline. You will then gain the additional advantage of +25 points during the railroad scoring phase for each of the two spaces for which you fulfill the conditions.

TRACK COLORS

You may build tracks of all colors on all the railroads on the USA board.

You only have – like in the base game – 2 natural colored tracks and 1 white colored track available though. Thus you will have to choose on which railroads you want to build the natural colored tracks.

DOUBLERS

The Transcontinental East and West railroads show 3 dashed spaces for doublers where you may place doublers, just like on the main railroad.





SPIELERTABLEAUS

-

PLAYER BOARDS

SPIELERTABLEAUS - PLAYER BOARDS

2 INDUSTRIELEISTEN

Das USA-Tableau zeigt 2 Industrieleisten. Du darfst Industrieschritte mit einem Industriemarker deiner Wahl ausführen und auch frei auf beide Leisten aufteilen. Für die untere Industrieleiste gelten die Regeln wie im Grundspiel. Auf der oberen Industrieleiste darfst du auch auf Lücken und darüber hinweg ziehen. Statt, wie üblich auf eine Fabrik zu ziehen, rückst du den Industriemarker auf das Industriefeld oberhalb der Lücke. Liegt dort eine Fabrik, so musst du die Funktion dieser Fabrik sofort ausführen. Liegt dort noch keine Fabrik, so passiert auf dem Feld nichts.

Hinweis: Falls du eine Fabrik in eine Lücke legst, über der der Industriemarker bereits steht, so darfst du die Funktion der Fabrik nicht nutzen, da der Industriemarker bereits zuvor dort war.

Jeder Industriemarker ist fest einer bestimmten Industrieleiste zugeordnet.

Ihr dürft also nicht die „Spur wechseln“.



2 INDUSTRY TRACKS

The USA board has two industry tracks.

Advancements on the industry track can be made with an industry marker of choice and also split freely between both tracks. The industry track on the bottom has the same rules as the base game.

On the top industry track you may advance onto gaps and even skip them. Instead of advancing onto the factory as usual you move the industry marker onto the space above the gap. If the gap is occupied by a factory, you have to use the function of the factory immediately. If the gap is not occupied yet, nothing happens.

Attention: should you place a factory in a gap with a factory marker above it, you may not use the factory because the industry marker has reached it before the factory was placed.

Each industry marker belongs to its own track. You may not “change tracks”.

AKTIENMARKT

-

STOCKMARKET

AKTIENMARKT - STOCKMARKET

AKTIENSCHRITT

Jedes Mal, wenn du auf deinem Spielertableau die Bedingung für ein Feld mit diesem Symbol erfüllst, rückst du mit deinem Kursmarker auf dem Aktientableau um eine Ebene nach oben.

Erreichst du als erster Spieler eine neue Ebene, so legst du deinen Kursmarker in der neuen Ebene ganz nach links. Dann wählst du eines der ausliegenden Dividendenplättchen und legst es auf das Feld mit dem Stern dieser Ebene. Dann darfst du dir **sofort den Vorteil nehmen**, den dieses Plättchen zeigt.

Hinweis: Der erste Spieler, der eine neue Ebene erreicht, bestimmt also den Vorteil für diese Ebene.

Erreichst du eine Ebene, in der bereits Kursmarker von einem oder mehreren Spielern liegen, so legst du deinen Kursmarker rechts daneben. Dann darfst du dir den Vorteil nehmen, den das Dividendenplättchen dieser Ebene zeigt.



STOCKS ADVANCEMENT

Each time you fulfill the prerequisite for a space with this symbol, you advance your stock price marker one level up.

When you are the first player to reach a new level, you move your stock price marker to the very left. Then you choose one of the displayed dividend tokens and place it on this level onto the space showing the white star. Then you may receive the advantage this token shows immediately.

Attention: so the first player to reach a new level is the one who chooses the advantage for this level.

Should you reach a level where stock price markers from one or more players have been placed already, you place your stock price marker to the right of those. Then you may receive the advantage of the dividend token of this level.

Sonderfall: Bist du bereits auf der obersten Ebene und erhältst einen Aktienfortschritt, lässt du deinen Kursmarker an seiner Position liegen. Du bekommst jedoch sofort eine **persönliche Ausschüttung**.

PERSÖNLICHE AUSSCHÜTTUNG

Du nutzt die **Vorteile der Ebene auf der sich dein Kursmarker befindet und aller Ebenen darunter**. Du darfst die Vorteile in beliebiger Reihenfolge nutzen und auch ganz oder teilweise auf die Vorteile verzichten.

Beispiel: Im oben abgebildeten Fall bekommt **Blau** 5 Punkte, 1 Münze, 2 Industrieschritte und jeweils 1 schwarzen, braunen und naturfarbigen Schritt.

DAS STAHLWERK

Nimmst du die letzte Lok von einem der Stapel neben dem ein Stahlwerk liegt, so nimmst du dir zusätzlich zur Lok noch das Stahlwerk. Du darfst das Stahlwerk umdrehen und wie eine normale Fabrik in eine Lücke in deiner Industrieleiste einbauen. Du darfst es jedoch auch zurück in die Schachtel legen. Dann führst du den Rest deines Zuges wie üblich aus.

Das Stahlwerk ist eine etwas schwächere Fabrik. Ziehst du einen Industriemarker auf das Stahlwerk, machst du einen Schritt mit einem schwarzen Gleis.

Achtung: Wenn du eine neue Fabrik baust, darfst du ein Stahlwerk gegen die neue Fabrik austauschen, auch wenn noch nicht alle 5 Lücken deiner Industrieleiste gefüllt sind. Das Stahlwerk legst du dann zurück in die Schachtel.

Nachdem du diesen Zug beendet hast, führt ihr eine **allgemeine Ausschüttung** aus.

ALLGEMEINE AUSSCHÜTTUNG

Der Spieler, der das Stahlwerk genommen hat beginnt. Er nimmt sich, **genau wie bei der persönlichen Ausschüttung** die Vorteile, die er bereits auf dem Aktientableau erreicht hat.

Danach folgen seine Mitspieler in der Reihenfolge, in der sie auf der Reihenfolgeleiste stehen und erhalten ebenfalls alle Vorteile, die sie bisher mit ihrem Kursmarker erreicht haben.



Special case: If you are on the top level already and receive a further advancement on the stock market, you leave your stock price marker in place. Instead you receive a **personal payout** immediately.

PERSONAL PAYOUT

You receive the **advantages of the level where your stock price marker is and of all the levels below it**. You may use them in any order and also decline to receive an advancement in parts or entirely.

Example: in the example shown above, **blue** scores 5 points and receives: 1 coin, 2 advancements on the industry track and 1 advancement each on the black track, the brown track and the natural track.

STEELWORKS

When you take the last locomotive from a pile next to a steelworks, you also take the steelworks.

You may flip the steelworks and place it like a regular factory in a gap in your industry track. Also, you may place it back in the box. In that case proceed with your turn as usual.

The steelworks is a slightly weaker factory. When you advance an industry marker onto the steelworks you then receive one black track advancement.

Attention: When you build a new factory, you may replace the steelworks with the new factory, even if not all 5 gaps of your industry track are filled yet. The steelworks is placed back in the box.

After you have finished this turn, you proceed with **general payout**.

GENERAL PAYOUT

The player who took the steelworks goes first. They receive the same advantages they have already reached, **just like for the personal payout**.

After, all other players follow in turn order and receive all advantages they have reached with their stock price marker so far.



AKTIENMARKT

Beispiel: **Rot** nimmt die letzte 4er-Lok und das rechts daneben liegende Stahlwerk. Nach seinem Zug löst er eine allgemeine Ausschüttung aus.

Rot bekommt 1 Münze und 1 Industrieschritt.

Grün ist auf der Reihenfolgeleiste an erster Position. Er bekommt einen Industrieschritt.

Blau ist auf Position 2 und bekommt nun seine Ausschüttung (1 Münze und je 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis und einem Industriemarker).

Auf Position 3 ist **Rot**. Er hat seine Ausschüttung bereits bekommen und wird übersprungen.

Zuletzt bekommt noch **Gelb** seine Ausschüttung (1 Münze und 1 Industrieschritt).



DAS - PLÄTTCHEN

Wenn du dieses  -Plättchen wählst, rückst du **zuerst** deinen Kursmarker um eine Ebene nach oben und nimmst dir den Vorteil der neuen Ebene. **Zusätzlich** erhältst du sofort eine persönliche Ausschüttung, wie auf Seite 7 beschrieben.

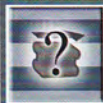
DIE VORTEILE DER DIVIDENDENPLÄTTCHEN



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis machen.



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem braunen und 1 Schritt mit einem naturfarbigen Gleis machen.



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem Gleis deiner Wahl machen.



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem deiner Industriemarker machen.



Nimm dir sofort 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm dir sofort 5 Punkte.

BONUS BEI SPIELENDENDE

Der Spieler, dessen Kursmarker auf dem Aktientableau am weitesten oben steht, erhält 20 Punkte. Derjenige auf der zweiten Position erhält 10 Punkte.

Bei Gleichstand bekommt der Spieler, der weiter links steht, die Punkte.



STOCKMARKET

Example: **Red** takes the last no. 4-locomotive and the steelworks right next to it. After their turn they trigger a general payout. **Red** receives 1 coin and 1 advancement on the industry track.

Green is first on the turn order track. They receive 1 advancement on the industry track.

Blue is in second place and receives 1 coin and 1 advancement with the black track and with the industry marker each.

Red is in third place. They received their payout already and are skipped.

Lastly, **Yellow** receives their payout (1 coin and 1 advancement on the industry track).

THE - TOKEN

Should you choose this  - token you **first** advance your stock price marker one level up and receive the advantage of the new level.

Additionally you receive a personal payout as described on page 7.

ADVANTAGES OF THE DIVIDENDS TOKENS



You may immediately advance 1 black track by 1 space.



You may immediately advance 1 brown track and 1 natural track by 1 space each.



You may immediately advance 1 track of your choice by 1 space.



You may immediately advance 1 of your industry markers by 1 space.



Immediately receive 1 coin from the supply.



Immediately score 5 points.

GAME END BONUS

The player whose stock price marker is at the top of the board scores 20 points. The player in second place scores 10 points. In case of a tie, the player whose stock price marker is farther to the left scores the points.