



PIONEERS

Ein Spiel von
Emanuele Ornella
für 2–4 Spieler
ab 8 Jahren

Spielmaterial



- **1 Spielplan** – Doppelseitig:
Eine Seite für 4 Spieler ...



... und eine für 2 und 3 Spieler

- **24 Kutschen**



- **4 Startkutschen**
(diese sind länger
als die anderen
24 Kutschen)



- **1 Startspielermarker**



- **49 Pionierplättchen** – jedes 7×
Bieten eine permanente Sonderaktion



Bieten eine sofortige Sonderaktion



- **8 Abdeckplättchen**



- **10 Goldnuggets**
6× 3 Siegpunkte,
3× 4 Siegpunkte,
1× 5 Siegpunkte



- **45 Dollar**
27× 1 Dollar,
18× 2 Dollar



In Spielerfarbe (Blau, Grün, Rot und Gelb):

- **4 Spielertableaus** (je 1)



- **80 Pioniere** (je 20)



- **60 Straßen** (je 15)



- **4 Punktemarker** (je 1)



- **4 Einkaufsplättchen** (je 1)



- **1 Postkutsche**



- **1 Spielanleitung**

Spielübersicht und Spielziel

Von überall her strömen die Menschen in die „Neue Welt“ Amerika, um dort ein neues Leben zu beginnen. Von der Ostküste aus machen sie sich als Pioniere auf, die Weiten des Landes zu erschließen und zu besiedeln...

In **Pioneers** fahren die Spieler ihre Pioniere in Kutschen durch Amerika und siedeln sie in den Städten auf dem Spielplan an. Jeder Pionier geht einem bestimmten Beruf nach, der festlegt, in welcher Stadt er siedeln kann. Denn jede Stadt benötigt nur genau einen der Berufe. Sind alle Pioniere einer Kutsche in Städten untergebracht, erhält der Spieler dafür Siegpunkte und 1 Dollar.

Zusätzlich können die Spieler Straßen zwischen den Städten bauen, um ihr Straßennetz zu vergrößern und Geld von anderen Spielern zu erhalten, sofern diese über die eigenen Straßen reisen. Wer seine Straßen clever ausbaut und möglichst viele Städte mit eigenen Pionieren mittels des eigenen Straßennetzes verbindet, erhält am Spielende weitere Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner!

Spielaufbau

1. Der **Spielplan** wird mit der für die Spieleranzahl passenden Seite nach oben in die Mitte des Tisches gelegt.



Nur **im Spiel zu zweit** werden die **Abdeckplättchen** gemäß der Abbildung auf Stadtfelder am Spielplanrand gelegt. Die abgedeckten Felder werden in dieser Partie nicht benutzt (die Postkutsche darf nicht auf oder über diese Felder gezogen werden).



Hinweis: Die Spieler können sich auch entscheiden, die Abdeckplättchen auf beliebige Stadtfelder zu legen.

2. Aus den **Pionierplättchen** werden je nach Spieleranzahl folgende Plättchen aussortiert:

- **Im Spiel zu zweit** werden je zwei Pionierplättchen von jeder Sorte aussortiert und in die Schachtel gelegt.
- **Im Spiel zu dritt** wird je ein Pionierplättchen von jeder Sorte aussortiert und in die Schachtel gelegt.
- **Im Spiel zu viert** werden keine Pionierplättchen aussortiert.

Die nicht aussortierten Pionierplättchen werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt und durchgemischt. Dann wird auf jedes Stadtfeld verdeckt je ein Plättchen gelegt und anschließend aufgedeckt.

Die übriggebliebenen Pionierplättchen werden in dieser Partie nicht benötigt und in die Schachtel gelegt.

!!! Achtung: Sollten einmal zwei gleiche Pionierplättchen auf den beiden vom **Startfeld** zu erreichenden Stadtfeldern liegen, wird eines davon gegen ein übriges Plättchen ausgetauscht.

Allgemeiner Hinweis: Immer wenn Spieler **Geld erhalten**, ist dies auf dem Spielmaterial durch die Abbildung von 1 und 2 Dollar als Münzen gekennzeichnet.



Immer wenn **Geld bezahlt werden muss**, ist dies als Betrag mit Dollarzeichen dargestellt.



3. Ein Startspieler wird zufällig bestimmt und erhält den **Startspielermarker**.

Die **Dollar** werden als Vorrat neben dem Spielplan platziert.

Die **Goldnuggets** werden verdeckt gemischt und neben den Spielplan gelegt.

Die **Postkutsche** wird auf das **Startfeld** gesetzt.



4. Alle **Kutschen** mit Ausnahme der Startkutschen (länger als die anderen Kutschen) werden verdeckt gemischt und als Stapel unter das entsprechende Feld gelegt. Nun wird, je nach Spieleranzahl, folgende Menge Kutschen vom Stapel ungedeckt in die Schachtel gelegt:

Spieleranzahl	2	3	4
Kutschen	12	6	2

Die **Kutschenauslage** wird aufgefüllt, indem von links nach rechts jeweils eine Kutsche an jeden Platz gelegt und aufgedeckt wird.

Zuletzt werden die **4 Startkutschen** verdeckt gemischt. An jeden Spieler wird eine verteilt. Diese legt er offen vor sich ab. Überzählige Startkutschen werden zurück in die Schachtel gelegt.

5. Jeder Spieler nimmt sich ein **Spielertableau** in der Farbe seiner Wahl und erhält **2 Dollar** aus dem Vorrat. Zudem nimmt sich jeder das **Einkaufsplättchen**, die **Pioniere**, **Straßen** und den **Punktmarker** in der Farbe des gewählten Spielertableaus.

Das Spielertableau regelt das *Einkommen* (Bereich 1), den *Einkauf* (Bereich 2) und zeigt eine Übersicht über *Bewegung* und *Siedeln*, die dritte Phase des Spielzugs (Bereich 3).

Das **Einkaufsplättchen** wird auf das erste Feld im **Bereich 2: Einkauf** des Spielertableaus gelegt.

Jeder Spieler stellt einen Pionier auf das **Startfeld** des Spielplans sowie je einen auf jeden Platz seiner **Startkutsche**. Die übrigen Pioniere und Straßen verbleiben neben dem Spielertableau. Sie bilden den persönlichen Vorrat.

Jeder Spieler setzt seinen Punktmarker auf das Feld 0 der Punktezählleiste.

Feld 0 der
Punkte-
zählleiste

Bereich 1:
Einkommen

Bereich 2:
Einkauf

Bereich 3:
Bewegen und Siedeln

Spielablauf

Pioneers wird über mehrere Runden gespielt. Der Startspieler führt als Erster seinen Spielzug aus, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler alle seine Straßen gebaut hat und/oder die letzte Kutsche des Stapels aufgedeckt wurde. Dann folgt die Endwertung.

Ein Spielzug im Detail

Ein Spielzug gliedert sich in drei Phasen, die der Spieler nacheinander ausführt:

Phase 1: ■ Einkommen

Phase 2: ■ Einkauf

Phase 3: ■ Bewegen und Siedeln

Der Spieler erhält Geld, tätigt Einkäufe und bewegt die Postkutsche auf ein Stadtfeld mit einem Pionierplättchen. Er setzt einen zum Plättchen passenden Pionier von einer seiner Kutschen auf das Feld und darf die spezielle Sonderaktion des Pioniers nutzen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Phase 1: ■ Einkommen

Der Spieler nimmt sich sein Einkommen in Dollar aus dem Vorrat.

Die Höhe des Einkommens kann der Spieler auf seinem Spielertableau im **Bereich 1: Einkommen** ablesen.

Das Grundeinkommen beträgt **3 Dollar**.

Erlangt ein Spieler im Laufe des Spiels ein Bankier-Plättchen, so legt er dieses auf ein freies Feld im **Bereich 1: Einkommen** seines Spielertableaus. Für jedes Bankier-Plättchen, das der Spieler besitzt, erhält er jede Runde 1 Dollar zusätzlich als Einkommen. Ein Spieler darf maximal zwei Bankier-Plättchen auf seinem Spielertableau ablegen.



Bill (grün) erhält zu Beginn seines Zuges \$4: \$3 Grundeinkommen und \$1 zusätzlich für das Bankier-Plättchen auf seinem Tableau.

Phase 2: ■ Einkauf

Der Spieler nutzt sein Einkaufsplättchen, um Straßen oder eine neue Kutsche zu kaufen.

Es gibt drei Einkaufsaktionen, die im **Bereich 2: Einkauf** des Spielertableaus abgebildet sind:



Eine Straße aus dem persönlichen Vorrat für **2 Dollar** kaufen und direkt auf dem Spielplan platzieren.



Zwei Straßen aus dem persönlichen Vorrat für **5 Dollar** kaufen und direkt auf dem Spielplan platzieren.



Eine der vier **Kutschen** aus der Auslage für den auf dem Spielplan **angezeigten Preis** kaufen.

Um eine der drei Einkaufsaktionen zu nutzen, legt der Spieler sein Einkaufsplättchen auf die jeweilige Abbildung und führt die entsprechende Aktion aus.

Erlangt ein Spieler im Laufe des Spiels ein Händlerinnen-Plättchen, so legt er dieses auf ein freies Feld im **Bereich 2: Einkauf** seines Spielertableaus. Für jedes Händlerinnen-Plättchen, das der Spieler besitzt, darf er in seinem Zug eine weitere Einkaufsaktion nutzen. Dazu legt er das Plättchen auf eine in diesem Zug noch nicht genutzte Einkaufsaktion und führt sie aus.

Ein Spieler darf zusätzlich zu seinem Einkaufsplättchen maximal zwei Händlerinnen-Plättchen auf seinem Spielertableau ablegen.

!!! Wichtig: Eine Einkaufsaktion, die schon abgedeckt ist, kann in diesem Zug nicht noch einmal genutzt werden!

Bereich 2: Einkauf



Katie (gelb) legt ihr Einkaufsplättchen links auf das Straßen-Symbol, bezahlt \$2 und platziert sofort eine Straße aus ihrem Vorrat auf dem Spielplan. Das Händlerinnen-Plättchen legt sie rechts auf das Kutschen-Symbol und kauft für \$3 die dritte Kutsche der Auslage.

Die Einkaufsaktionen im Detail



Straßen kaufen und platzieren:

Der Spieler bezahlt den entsprechenden Betrag in den Vorrat und verbaut die Straße(n) aus seinem Vorrat auf dem Spielplan. Straßen dürfen auf **jede noch nicht besetzte** Verbindungslinie zwischen zwei Stadtfeldern gebaut werden. Liegt schon eine Straße auf einer Verbindungslinie, darf dort keine weitere Straße platziert werden. (Ausnahme: Sergeant-Sonderaktion, siehe S.6)



Annie (rot) hat für \$5 zwei Straßen gekauft. Eine platziert sie direkt vor der Postkutsche; die andere platziert sie an einer Stelle, von der sie hofft, später davon profitieren zu können.



Kutsche aus der Auslage kaufen:

Der Spieler entscheidet sich für eine der vier Kutschen aus der Auslage und bezahlt den darüber auf dem Spielplan angezeigten Dollar-Betrag in den Vorrat. Dann legt er die Kutsche vor sich ab und setzt aus seinem Vorrat einen Pionier auf jeden freien Platz der Kutsche.

!! Achtung: Hat ein Spieler nicht mehr genug Pioniere im Vorrat, um auf jeden Platz in der Kutsche einen Pionier zu stellen, so darf er die Kutsche **nicht** kaufen!

!! Wichtig: Besitzt ein Spieler zu Beginn seines Zuges nur noch leere Kutschen, so **muss** er eine Einkaufsaktion dazu verwenden, um eine Kutsche aus der Auslage zu kaufen. In dem seltenen Fall, dass sich nur noch Kutschen in der Auslage befinden, die mehr Plätze haben, als der Spieler Pioniere besitzt, darf der Spieler seine Einkaufsaktionen in dieser Runde nur für den Straßenkauf nutzen.

Phase 3: ■ Bewegen und Siedeln führt der Spieler nicht aus.

Anschließend wird die Kutschenauslage aufgefüllt: Die verbliebenen Kutschen rücken nach links auf, damit das vierte Feld der Auslage frei wird. Dieses wird mit der obersten Kutsche des Kutschenstapels aufgefüllt.



Jim (blau) kauft für \$2 die zweite Kutsche aus der Auslage, legt sie vor sich ab und setzt einen Pionier auf jeden Platz der Kutsche.



Anschließend wird die Kutschenauslage aufgefüllt.

Ein Spieler kann auch passen und direkt weiter zu **Phase 3: ■ Bewegen und Siedeln** übergehen, es sei denn, er hat zu Beginn seines Zuges nur noch leere Kutschen – in diesem Fall muss er eine Kutsche kaufen.

Phase 3: ■ Bewegen und Siedeln

a) Postkutsche bewegen



Der Spieler muss die Postkutsche zu einem Stadtfeld mit Pionierplättchen bewegen, zu dem er einen passenden Pionier auf einer seiner Kutschen besitzt. Dazu zieht er die Postkutsche entlang der Verbindungslinien von Stadtfeld zu Stadtfeld. Jede Bewegung über eine Verbindungslinie kostet **1 Dollar**.

- Liegt auf der Verbindungslinie **noch keine Straße**, so zahlt er 1 Dollar in den **Vorrat**.
- Liegt auf der Verbindungslinie **eine fremde Straße**, so zahlt er 1 Dollar an den **Besitzer der Straße**.
- Liegt auf der Verbindungslinie **eine eigene Straße**, so ist die Bewegung **kostenlos**.



Katie (gelb) bewegt die Postkutsche drei Felder weit: Sie bezahlt erst \$1 in den Vorrat, dann \$1 an Annie (rot). Zuletzt fährt sie über ihre eigene Straße: Dieser Schritt ist kostenlos.

!!! Wichtige Bewegungsregeln:

- Die Postkutsche darf **nicht** über ein mit einem **Pionierplättchen** belegtes Stadtfeld **hinwegziehen**!
- Ein Spieler **muss** die Postkutsche bewegen, wenn er ein Stadtfeld mit einem Pionierplättchen erreichen kann, zu dem er einen passenden Pionier auf einer seiner Kutschen besitzt. Hat der Spieler keinen passenden Pionier oder kein Geld mehr, um für die Bewegung zu zahlen, so **muss er passen** und darf die Postkutsche nicht bewegen.
- Bewegt ein Spieler die Postkutsche, darf er die Bewegung **nicht** auf einem Stadtfeld **ohne Pionierplättchen beenden**.

b) Pionier ansiedeln

Der Spieler hat die Bewegung der Postkutsche auf einem Stadtfeld mit Pionierplättchen beendet: Er nimmt das Pionierplättchen von dem Stadtfeld und platziert einen zum Plättchen passenden Pionier von einer seiner Kutschen auf dem Stadtfeld.

Handelt es sich um das **Hotel-Plättchen**, so darf der Spieler einen **beliebigen Pionier** von einer seiner Kutschen auf das Stadtfeld setzen.



Annie (rot) bewegt die Postkutsche auf das Feld mit dem Sergeant-Plättchen, nimmt es vom Spielplan und setzt den passenden Pionier von ihrer Kutsche darauf.

c) Sonderaktionen

Das gerade erhaltene Pionierplättchen bringt dem Spieler spezielle Vorteile in Form von Sonderaktionen ein. Es gibt permanente und sofortige Sonderaktionen:



Permanente Sonderaktionen:



Bankier: Das Plättchen wird auf ein freies Feld im **Bereich 1: Einkommen** des Spielertableaus gelegt. Ab seinem nächsten Zug erhält der Spieler in der **Phase 1: ■ Einkommen** jede Runde 1 Dollar zusätzlich. Ein Spieler kann nicht mehr als zwei Bankier-Plättchen auf sein Spielertableau legen. Erhält er ein weiteres Bankier-Plättchen, legt er es zurück in die Schachtel.



Händlerin: Das Plättchen wird auf ein freies Feld im **Bereich 2: Einkauf** des Spielertableaus gelegt. Ab seinem nächsten Zug kann der Spieler in der **Phase 2: ■ Einkauf** eine weitere Einkaufsaktion nutzen. Ein Spieler kann nicht mehr als zwei Händlerinnen-Plättchen zusätzlich zu seinem Einkaufsplättchen im **Bereich 2: Einkauf** seines Spielertableaus benutzen. Erhält er ein weiteres Händlerinnen-Plättchen, legt er es zurück in die Schachtel.



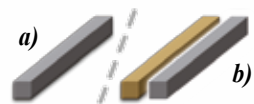
Sofortige Sonderaktionen:

Diese Aktionen müssen sofort ausgeführt werden. Anschließend wird das Plättchen zurück in die Schachtel gelegt.



Sergeant: Der Spieler darf kostenlos eine Straße aus seinem Vorrat auf dem Spielplan platzieren:

- oder
- a) auf einer beliebigen freien Verbindungslinie
 - b) auf einer Verbindungslinie, auf der schon **genau eine** Straße eines Mitspielers liegt



Bewegt ein Spieler die Postkutsche über diese mit zwei Straßen belegte Verbindungslinie, so muss er **2 Dollar** zahlen, jeweils 1 Dollar an jeden Besitzer. Gehört ihm selbst eine der Straßen, so ist die Bewegung weiterhin kostenlos.



Annie (rot) nutzt die sofortige Sonderaktion ihres Sergeant-Plättchens: Sie platziert eine Straße parallel zu einer schon liegenden Straße.

!!! **Achtung:** Es dürfen **nie mehr als zwei Straßen** auf der selben Verbindungslinie platziert werden!



Barkeeper: Der Spieler darf sich einen beliebigen anderen Pionier auf einer seiner Kutschen aussuchen und diesen zurück in seinen persönlichen Vorrat legen. Besitzt er keine weiteren Pioniere, verfällt die Aktion.



Jim (blau) zieht auf ein Stadtfeld mit Barkeeper-Plättchen: Er setzt einen entsprechenden Pionier auf das Stadtfeld und einen beliebigen weiteren Pionier zurück in seinen Vorrat.



Goldgräber: Der Spieler nimmt sich eins der Goldnuggets aus dem Vorrat, darf sich dessen Vorderseite ansehen und legt es dann verdeckt vor sich ab.



Katie (gelb) zieht auf ein Stadtfeld mit Farmer-Plättchen: Sie setzt insgesamt 3 Farmer von ihren Kutschen auf das Stadtfeld.



Farmer: Der Spieler darf bis zu zwei weitere Farmer von seinen Kutschen mit auf das Stadtfeld setzen (insgesamt also bis zu drei Farmer in einem Zug auf das Stadtfeld stellen).



Annie (rot) zieht die Postkutsche auf das Hotel und entscheidet sich, den Sergeant anzusiedeln. Anschließend erhält sie \$3 aus dem Vorrat.



Hotel: Der Spieler erhält 3 Dollar aus dem Vorrat.



!!! Achtung: Mit Hilfe des Hotels darf in Phase 3b) **Pionier ansiedeln** ein beliebiger Pionier auf das Stadtfeld gesetzt werden. Der Spieler darf aber **nicht** die Sonderaktion dieses Pioniers nutzen!

Leere Kutschen

Sobald ein Spieler während des Spiels eine seiner Kutschen komplett geleert hat, rückt er mit seinem Punktemarker sofort um die auf der Kutsche angegebene **Siegpunktzahl** auf der Siegpunktleiste vor. Dann dreht er die Kutsche auf die Rückseite und erhält sofort **1 Dollar** aus dem Vorrat.



Katie (gelb) hat zwei ihrer Kutschen geleert: Sie erhält einmal 7 und einmal 4 Siegpunkte.

Sie dreht beide Kutschen um und erhält für sie je \$1 aus dem Vorrat.

d) Fremden Pionier ansiedeln

Zuletzt hat **genau ein anderer Spieler** die Chance, ebenfalls **einen** Pionier mit auf das gerade besiedelte Stadtfeld zu setzen: Der Spieler am Zug fragt seine Mitspieler nacheinander im Uhrzeigersinn, ob sie für **2 Dollar** ebenfalls einen zum entfernten Pionierplättchen passenden Pionier von einer ihrer Kutschen mit auf das Stadtfeld setzen möchten. Sobald ein Spieler zustimmt, zahlt er die 2 Dollar an den Spieler am Zug und setzt seinen Pionier mit auf das Stadtfeld. Er **darf nicht die Sonderaktion** des Pionierplättchens ausführen. Danach wird kein weiterer Spieler mehr gefragt. Es ist auch möglich, dass kein Mitspieler einen Pionier dazusetzen möchte oder kann.

!!! Wichtig: Hat der Spieler am Zug durch das **Hotel-Plättchen** einen Pionier einer Sorte seiner Wahl auf das Stadtfeld gesetzt, so muss der Mitspieler einen Pionier der selben Sorte dazustellen.



Bill (grün) zieht auf ein Stadtfeld mit Hotel-Plättchen und setzt einen Bankier von seiner Kutsche darauf. Annie (rot) links neben ihm hat keinen Bankier auf ihren Kutschen. Jim (blau) hat kein Geld übrig, um einen Pionier dazu zu setzen. Katie (gelb) bezahlt \$2 an Bill und setzt einen Bankier mit auf das Stadtfeld.

Zuletzt legt der Spieler sein Einkaufsplättchen und alle in diesem Zug benutzten Händlerinnen-Plättchen wieder auf die oberen Felder im **Bereich 2: Einkauf** seines Spielertableaus.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende und Endwertung

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler **alle seine Straßen gebaut** und/oder die **letzte Kutsche** des Stapels **aufgedeckt** und in die Auslage gelegt wurde: Es wird weitergespielt, bis der rechte Nachbar des Startspielers seinen Zug beendet hat. Dann folgt die Endwertung.

In der Endwertung erhalten die Spieler folgende Punkte:

1. Leere Kutschenplätze – Für jeden **leeren Platz** in allen ihren nicht komplett geleerten Kutschen erhalten die Spieler jeweils **1 Siegpunkt**.



Annie (rot) erhält 2 SP.

2. Goldnuggets – Für jedes **Goldnugget** erhalten die Spieler die auf der Vorderseite abgedruckten Siegpunkte.



Für ihre Goldnuggets erhält Annie 9 SP.

3. Größtes Straßennetz –

Die Spieler erhalten für **jeden Pionier** innerhalb ihres **größten zusammenhängenden Straßennetzes 2 Siegpunkte**.

Ein Pionier zählt als zum Straßennetz zugehörig, wenn das Stadtfeld, auf dem er steht, über eine Straße an das eigene Straßennetz angeschlossen ist. Dabei muss nicht auf jedem Stadtfeld im Straßennetz ein eigener Pionier stehen. Es reicht, wenn die Straßen eine durchgängige Verbindung von einem Pionier zum nächsten bilden. Abzweigungen sind erlaubt und erweitern das Straßennetz.

!!! Achtung: Das größte Straßennetz ist jenes, welches die meisten eigenen Pioniere beinhaltet, nicht unbedingt das mit den meisten Straßen.



Annie (rot) hat zwei Straßennetze: Das obere besteht aus 6 Straßen und verbindet 8 Pioniere. Das untere besteht aus 3 Straßen und 4 Pionieren. Sie erhält 16 SP für das obere Straßennetz.

Der Spieler, der nun die meisten Siegpunkte besitzt, ist der Sieger von **Pioneers**.

Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der mehr Dollar übrig hat.

Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



💡 Tipps und Tricks:

- Einem Mitspieler 2 Dollar zu zahlen, um in dessen Zug einen eigenen Pionier mit auf ein Stadtfeld zu setzen, kann sehr lukrativ sein:
 - ➔ Die eigene Kutsche wird schneller leer, was Geld und Siegpunkte einbringt.
 - ➔ Liegen keine oder nur noch wenige entsprechende Pionierplättchen auf Stadtfeldern, ist dies eine gute Gelegenheit, den Pionier abzusetzen.

- Befinden sich Pioniere auf einer Kutsche, für die kein entsprechendes Plättchen mehr auf einem Stadtfeld liegt, gibt es dennoch zwei Möglichkeiten, sie abzusetzen:
 - ➔ Über das Hotel kann ein beliebiger Pionier abgesetzt werden.
 - ➔ Über die Sonderaktion des Barkeepers kann man einen beliebigen Pionier von einer seiner Kutschen zurück in den Vorrat legen.

- Das Straßennetz auszubauen bringt am Spielende Siegpunkte – aber auch während des Spiels Geld, nämlich wenn andere Spieler diese Straßen nutzen. Zusätzlich erlaubt es einem, lange Strecken kostenlos über eigene Straßen zu fahren. Dadurch ist man besonders im letzten Drittel des Spiels flexibler.

