

# RAILROAD EVOLUTION - BEIBLATT

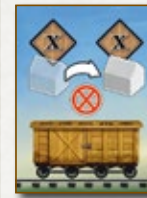
## WAGONS UND TENDER



Zahle 300 \$, um einen Arbeiter deiner Wahl aus dem **allgemeinen Vorrat** zu nehmen und ihn sofort zu befördern. Falls du keinen entsprechenden Meilenstein hast, kannst du den Arbeiter nicht nehmen.



Du erhältst 1 Aktie. Außerdem kannst du alle Arbeiter von deinem Spielertableau nehmen und in deinen eigenen Vorrat zurücksetzen.



Versetze 1 deiner gebauten Bahnhöfe in eine andere Stadt. Du musst diese Stadt nicht angeschlossen haben. Du zahlst keine Kosten und erhältst keinerlei Belohnung (Hauptbelohnung oder Bonus für den „Ersten Bahnhof“). Bereits erreichte Meilensteine sind nicht davon betroffen, aber noch zu erreichende Meilensteine können betroffen sein, wenn ein erforderlicher Bahnhof aus/in eine dafür relevante Stadt versetzt wird.



Zahle 250 \$, um 1 der 2 abgebildeten Arbeiter aus dem **allgemeinen Vorrat** zu nehmen.



Zahle 100 \$, um 1 Fortschrittspunkt zu erhalten oder 200 \$, um 2 Fortschrittspunkte zu erhalten.

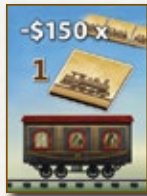


Versetze 1 deiner gebauten Gleise auf ein anderes verfügbares Gleisfeld. Du zahlst keine Kosten und es wird kein Handel ausgelöst.

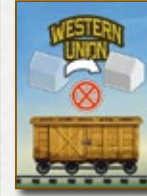
Gleise mit diesem Bonus zu versetzen kann bedeuten, dass du eine bestimmte Gruppe von Städten nicht mehr angeschlossen hast oder dass Gleise nicht mehr auf Feldern mit bestimmten Symbolen sind.

Bereits erreichte Meilensteine sind nicht davon betroffen, aber noch zu erreichende Meilensteine können betroffen sein, wenn ein dafür erforderliches Gleis versetzt wird.

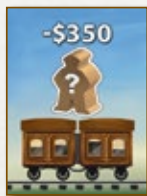
Achtung - durch Nutzung dieses Bonus' kann es passieren, dass deine Gleise kein einziges ununterbrochenes Netzwerk mehr bilden. Für alle relevanten Zwecke bleibst du aber an eine Stadt angeschlossen, solange mindestens 1 deiner Gleise an diese Stadt anschließt.



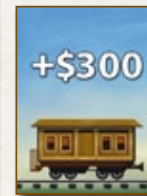
Zahle 150 \$ je vor dir liegende Lokomotive, um 1 Lokomotive nach den üblichen Regeln zu nehmen.



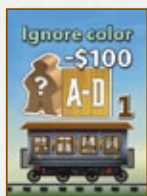
Versetze 1 deiner gebauten Telegrafengebäude in einen anderen Telegrafengebäudebereich. Du erhältst keine Aktien und auch nicht den Bonus eines Telegrafengebäudes.



Zahle 350 \$, um einen Arbeiter deiner Wahl aus dem **allgemeinen Vorrat** zu nehmen.



Du erhältst 300 \$.

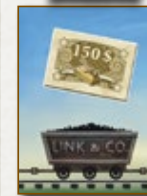


Zahle 100 \$, um 1 Arbeiter zu befördern. Du kannst die von dem Meilenstein verlangte Farbe ignorieren. *Beispiel: Der Meilenstein verlangt 1 orange Arbeiter.*

*Du zahlst 100 \$ und beförderst stattdessen 1 weißen Arbeiter.*



### Tender



Du erhältst 1 Aktie. **HINWEIS:** Alle Tender sind gleich.



# ERRUNGENSCHAFTSPLÄTTCHEN

**HINWEIS:** Es darf nicht vergessen werden, die für jedes Plättchen berechneten SP (wie unten erklärt) gegebenenfalls mit dem SP-Multiplikator neben der Reihe zu multiplizieren (s. Regelheft, Seite 6).



Berechne die angezeigte Anzahl SP je eigenes Gleis auf Gleisfeldern mit dem angezeigten Symbol.



Berechne die angezeigte Anzahl SP je eigenen Bahnhof in Städten der angezeigten Gruppe.



Berechne die angezeigte Anzahl SP je eigenen erreichten Meilenstein der angezeigten Buchstaben.



Berechne 3 SP je 2 Lokomotiven, die vor dir liegen, gleichgültig ob offen oder verdeckt.



Berechne 3 SP je 3 eigene Gleise auf Gleisfeldern.  
**HINWEIS:** Gleise im Handelsbereich zählen nicht.



Berechne 2 SP je eigenen Bahnhof in Städten, die an einem Ozean liegen.  
**HINWEIS:** Duluth und Chicago liegen an einem Binnensee, zählen also nicht hierfür.



Berechne 4 SP je eigenen Bahnhof in Städten, deren Hauptbelohnung der Gewinn von Fortschrittspunkten ist.



Berechne 2 SP je unterschiedlicher Gruppe, in denen du Bahnhöfe hast.  
*Beispiel: Ein Spieler hat 2 Bahnhöfe in Städten der Gruppe 1, 1 Bahnhof in einer Stadt der Gruppe 3 und 2 Bahnhöfe in Städten der Gruppe 5. Er hat Bahnhöfe in Städten aus 3 unterschiedlichen Gruppen, berechnet also 6 SP (gegebenenfalls multipliziert mit dem SP-Multiplikator).*



Berechne 2 SP je eigenen Bahnhof auf einem Feld „Erster Bahnhof“.