

AUTOBAHN

von Fabio Lopiano & Nestore Mangone



14+ 1-4 90-120

FAMILIE KENNER EXPERTE



STROHMANN
GAMES

Überblick

In diesem Spiel für 1 bis 4 Autobahnisten seid ihr Vorstandsmitglieder der für die deutsche Bundesautobahn zuständigen Behörde. Über mehrere Epochen hinweg seid ihr vom Ende des Zweiten Weltkriegs bis zum heutigen Tag verantwortlich für die Entwicklung des Autobahnnetzes.

Indem ihr euch an der Entwicklung der Autobahnen beteiligt, gewinnt ihr Sitze in verschiedenen Bauämtern der Bundesautobahn. Im Verlauf der Partie werden einige eurer Angestellten in den verschiedenen Abteilungen der Verwaltung in angesehenere Positionen aufsteigen.

Am Ende der Partie gewinnt, wer die prestigeträchtigsten Sitze innerhalb der Verwaltungsgremien innehat.

Neben dem Bauen von Straßen fördert ihr außerdem den Transport von Waren aus Deutschland zu dessen Nachbarländern und den Bau von Tankstellen. Dadurch erhöht ihr euer verfügbares Budget und erhaltet zusätzliche Gelegenheiten für Beförderungen.

Material

Übersichtsbereich



1 Spielplan

Lieferprämienfelder

Bauprämienfelder

1 Verwaltungstableau

Abteilungen

3. Etage

2. Etage

1. Etage

Eingangshalle



Bauämter

Entwicklungsleiste

1 Bauamtstableau





6 Liefertableaus

41 Karten:



7 Routenkarten

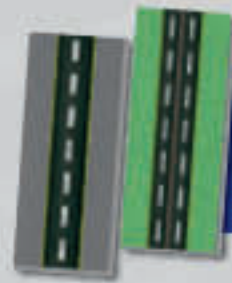


14 Fortschrittliche Aktionskarten

20 Verbesserte Aktionskarten



97 Plättchen:



52 Straßenabschnitte
(doppelseitig: einspurige/
zweispurige Fahrbahnen)



40 Prämienplättchen

5 Straßensperrungen



152 Marker:



16 Warenmarker

4 Haushaltsgeräte, 4 Automobile,
4 Chemikalien, 4 Pharmazeutika



38 Liefermarker

57 x Spielmaterial in je 4 Farben:



1 Spielertableau



4 Aktionsplättchen



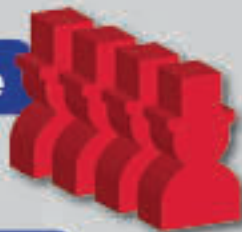
34 Stadtmarker

(zweiseitig: 16 x 2/4, 16 x 6/8, 2 x 10/12)



7 Basisaktionskarten

25 Arbeitskräfte



8 Tankstellen



9 Schlüsselmarker



1 Entwicklungsmarker



2 LKWs



Für Soloregeln und -material siehe S. 17

Für Bonusmaterial und zugehörige Regeln siehe S. 24

Vorbereitung

Tableaus und Marker

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte und das **Verwaltungs- und Bauamtstableau** daneben.
- 2 Legt alle **Straßenabschnitte, Warenmarker, Liefermarker, Stadtmarker** und **DM-Münzen** neben dem Spielplan in einen gemeinsamen Vorrat.
- 3 Mischt die **Prämienplättchen** verdeckt und legt sie wie folgt:
 - Legt jeweils 1 Plättchen offen auf jedes der **11 Bauprämienfelder** auf Straßenabschnitten am Rand der Karte.
 - Abhängig von eurer Anzahl legt ihr Plättchen offen auf die **Lieferprämienfelder**.
 - Zu viert legt ihr eine Prämie auf jedes der 3 Felder aller 8 Nachbarländer.
 - Zu dritt legt ihr keine Prämien auf die mit „4“ markierten Felder.
 - Zu zweit legt ihr keine Prämien auf die mit „3+“ und „4“ markierten Felder.
 - Legt die übrigen Prämienplättchen zurück in die Schachtel.

Straßen, Städte und Straßensperrungen

- 4 Nehmt **6 Straßenabschnitte** aus dem Vorrat (mit der einspurigen Seite nach oben). Legt je einen auf jeden der 6 einzelnen Abschnitte entlang der schwarzen Straße zwischen den folgenden Städten des Spielplans: Hamburg – Hannover – Bad Hersfeld – Würzburg – Crailsheim.
- 5 Nehmt **36 Straßenabschnitte** aus dem Vorrat. Teilt sie in Stapel mit 10, 12 und 14 Straßenabschnitten und legt sie auf die drei markierten Bereiche des **Übersichtsbereichs**.
- 6 Nehmt **5 Stadtmarker** mit Wert „2“ und legt je einen auf jede der 5 Städte entlang der schwarzen Straße: Hamburg – Hannover – Bad Hersfeld – Würzburg – Crailsheim.
- 7 Legt die **5 Straßensperrungen** auf die abgebildeten Straßenabschnitte des Spielplans: direkt östlich von Hamburg, Hannover und Bad Hersfeld, und direkt nördlich und östlich von Nürnberg.

Karten

- 8 Mischt die **7 Routenkarten** und deckt eurer Anzahl plus 1 entsprechend viele auf (z. B. 4 Karten, falls ihr zu dritt seid).
- 9 Mischt die **20 Verbesserten Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Legt 5 der Karten als Auslage offen neben den Stapel.
- 10 Mischt die **14 Fortschrittlichen Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den

Spielplan. Zu Beginn der Partie sind diese Karten noch nicht verfügbar.

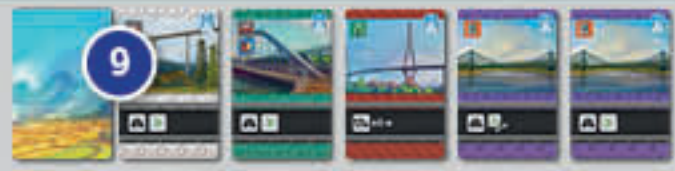
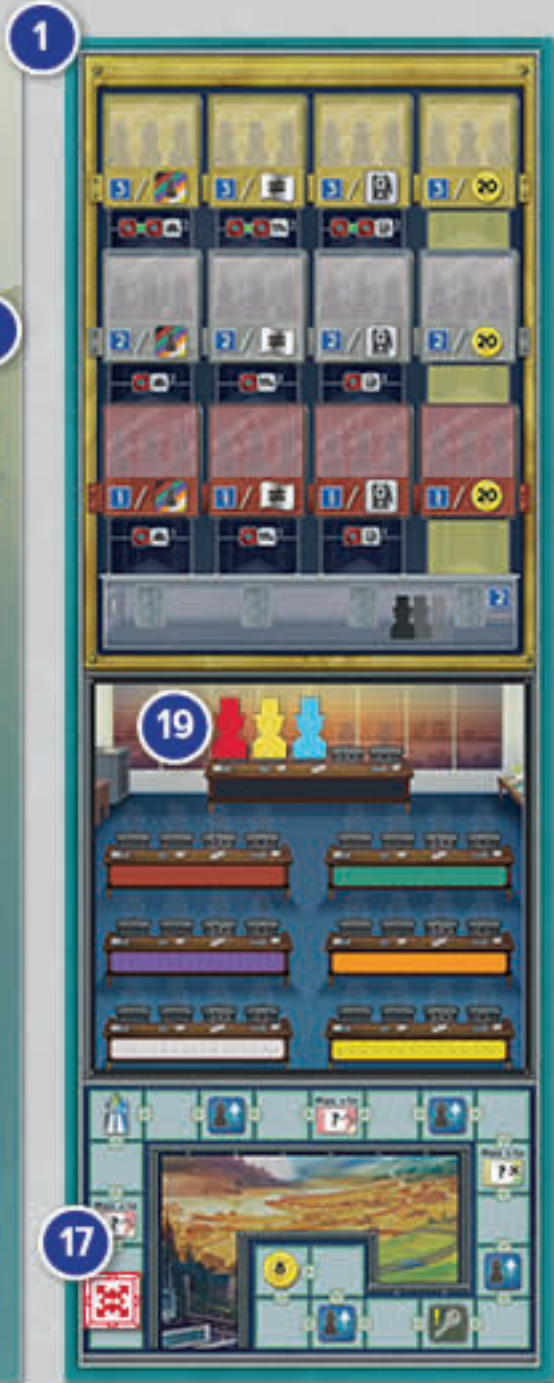
Euer Spielbereich

Nehmt euch je einen kompletten Satz Spielmaterial: 1 Spielertableau, 1 Übersichtskarte, 4 Aktionsplättchen, 9 Schlüsselmarker, 7 Basisaktionskarten und alle Holzfiguren in eurer Farbe (25 Arbeitskräfte, 8 Tankstellen, 2 LKWs und 1 Entwicklungsmarker).

- 11 Legt euer **Spielertableau** in euren Spielbereich.
- 12 Legt eure **4 Aktionsplättchen** so auf die zugehörigen Felder am oberen Rand eures Spielertableaus, dass die **Seite mit den zwei Verkehrshütchen** sichtbar ist.
- 13 Mischt die **6 Liefertableaus** und nehmt euch je eins davon. Legt euer Liefertableau neben euer Spielertableau. Legt die übrigen Liefertableaus zurück in die Schachtel.
- 14 Nehmt eure **gelben Basisaktionskarten** und legt sie beiseite. Die gelben Karten benötigt ihr erst in der dritten Epoche. Die übrigen **6 Basisaktionskarten** (schwarz, rot, grün, violett, grau und orange) bilden eure Starthand.
- 15 Stellt eure **25 Arbeitskräfte** als Vorrat neben euer Spielertableau.
- 16 Platziert eure **9 Schlüsselmarker, 8 Tankstellen** und **2 LKWs** auf den zugehörigen Feldern eures Spielertableaus.
- 17 Legt euren **Entwicklungsmarker** auf das 1. Feld der Entwicklungsleiste. Legt eure Entwicklungsmarker übereinander. Die Reihenfolge der Marker im Stapel spielt keine Rolle.
- 18 Nehmt **DM-Münzen** im Wert von 48 DM und teilt sie gleichmäßig untereinander auf.
 - **Zu viert:** Ihr erhaltet je 12 DM.
 - **Zu dritt:** Ihr erhaltet je 16 DM.
 - **Zu zweit:** Ihr erhaltet je 24 DM.

Arbeitskräfte und Routenkarten

- 19 Wählt zufällig, wer anfängt. Wer anfängt, nimmt eine Arbeitskraft aus dem eigenen Vorrat und stellt sie auf den 1. (linken) Sitz im **schwarzen Bauamt**. Im Uhrzeigersinn stellt ihr je eine Arbeitskraft von links nach rechts auf die weiteren Sitze des schwarzen Bauamts, bis dort so viele Arbeitskräfte stehen wie ihr seid.
- 20 Nehmt euch nacheinander **gegen den Uhrzeigersinn** je eine offene Routenkarte und legt sie neben euer Spielertableau. Wer zuletzt eine Arbeitskraft in das schwarze Bauamt gestellt hat, wählt zuerst. (Nachdem ihr euch je **1 Routenkarte** genommen habt, legt ihr die übrigen zurück in die Schachtel.)



Euer Ziel

Konkurriert und kollaboriert, um das Autobahnnetz im Westdeutschland der Nachkriegszeit aufzubauen. Dann nutzt das geschaffene Netzwerk, um westdeutsche Exportgüter in Nachbarländer zu liefern. Nach der Wiedervereinigung im Jahr 1990 könnt ihr euer Straßennetz nach Ostdeutschland erweitern und dadurch neue Möglichkeiten eröffnen.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Überblick

Bevor wir die Regeln im Detail erklären, bringen wir euch einige der grundlegenden Elemente des Spiels näher. Diese werden euch helfen, die verschiedenen Aktionen besser zu verstehen.

Drei Epochen

Eine Partie besteht aus drei Epochen, die jeweils mehrere Jahrzehnte der Entwicklung des Autobahnnetzes repräsentieren. Am Ende jeder Epoche erhaltet ihr ein Baubudget basierend auf eurem Beitrag zur Entwicklung des Straßennetzes.

Der Übersichtsbereich hilft euch, die drei Epochen, Kosten für den Straßenbau, die Geschwindigkeit von LKWs und andere Informationen zu verfolgen.

Erste Epoche (1946–1965)

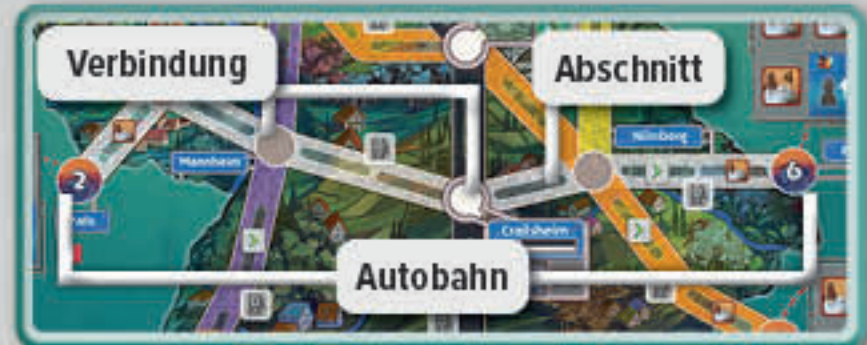
Zweite Epoche (1966–1990)

Dritte Epoche (1991–2020)

Nach der zweiten Epoche findet die Deutsche Wiedervereinigung statt. Ihr entfernt die Straßensperrungen und dürft das Straßennetz nach Osten erweitern.

Autobahnen, Verbindungen und Abschnitte

Eine **Autobahn** ist eine Straße einer bestimmten Farbe, die mehrere deutsche Städte miteinander verbindet und auch Städte in Nachbarländern erreichen kann. Jeder Teil einer Straße, der zwei Städte miteinander verbindet, heißt **Verbindung**. Jede Verbindung besteht aus 1 oder 2 (**Straßen-**)**Abschnitten**.



Tankstellen

Jede Verbindung, die aus zwei Abschnitten besteht, bietet Platz für eine **Tankstelle**. Wenn du eine Tankstelle auf einer Verbindung gebaut hast, erhältst du jedes Mal eine Bonusaktion oder DM-Münzen, sobald ein LKW die Verbindung benutzt.

Zweispurige Fahrbahnen

Sobald eine Verbindung mit einspurigen Fahrbahnen vollendet ist, könnt ihr sie zu einer zweispurigen Fahrbahn erweitern. Zweispurige Fahrbahnen erhöhen die Werte von Städten, die sie verbinden, und ermöglichen es LKWs, schneller zu fahren.

Das Autobahnnetzwerk

Die Karte zeigt Deutschlands grundlegendes Autobahnnetzwerk.

Zu Beginn der Partie ist die A7 (schwarze Autobahn) bereits teilweise gebaut, aber Verbindungen zur A9/A14/A24 (gelbe Autobahn) werden durch Straßensperrungen verhindert. Diese Straßenabschnitte können erst in der dritten Epoche, nach der Wiedervereinigung, gebaut werden.

A1 (rot): Saarbrücken – Köln – Dortmund – Hamburg – København

A2 (grün): Oberhausen – Dortmund – Hannover – Magdeburg – Berlin – Warszawa

A3 (orange): Amsterdam – Oberhausen – Köln – Frankfurt – Würzburg – Nürnberg – Wien

A4/A5 (violett): Basel – Mannheim – Frankfurt – Bad Hersfeld – Jena – Dresden

A6 (weiß): Paris – Saarbrücken – Mannheim – Crailsheim – Nürnberg – Praha

A7 (schwarz): Århus – Hamburg – Hannover – Bad Hersfeld – Würzburg – Crailsheim – Milano

A9/A14/A24 (gelb): Nürnberg – Jena – Berlin – Dresden – Warszawa – Schwerin – Hamburg

Stadtwerte

Jede deutsche Stadt hat einen Wert, der davon abhängt, wie viele der angeschlossenen Autobahnen sie mit einer Nachbarstadt verbinden. Ihr benutzt die Stadtmarker, um die veränderten Werte von Städten festzuhalten, sobald ihr neue Straßen baut.

Arbeitskräfte, Ämter und die Verwaltung

Sobald du einen Straßenabschnitt baust, stellst du eine deiner Arbeitskräfte auf den 1. freien Sitz (von links) des zugehörigen Bauamts.

Arbeitskräfte in Ämtern können in die Verwaltung versetzt werden. Sobald sie dort sind, musst du dafür sorgen, dass sie in die richtigen Abteilungen befördert werden, um deine Schlusswertung zu maximieren.

Waren liefern

Sobald ihr das Straßennetz in Nachbarländer erweitert, dürft ihr Waren in diese Länder liefern, um euch Bonusaktionen und DM-Münzen zu verdienen.

Haushaltsgeräte, Chemikalien und Automobile

Haushaltsgeräte, Chemikalien und Automobile werden in den Städten entlang der schwarzen Autobahn A7 produziert und müssen über Straßen in Nachbarländer transportiert werden.

Ihr habt eure eigenen, individuellen Liefertableaus, die angeben, welches Land welche Waren möchte und welche Belohnungen ihr erhaltet.



Pharmazeutika

Die vierte Warenart sind Pharmazeutika. Pharmazeutika werden nur in Berlin produziert. Sie sind ab der dritten Epoche, sobald Berlin an das Straßennetzwerk angeschlossen ist, verfügbar.

Routenkarten

Am Ende jeder Epoche überprüft ihr eure Routenkarte. Falls die Städte miteinander verbunden sind, egal auf welchem (Um-)Weg, erhaltet ihr DM-Münzen und Beförderungen, je nach **Status** der Verbindung.



Der Status einer Verbindung ergibt sich aus der Anzahl der **Straßenabschnitte**, die die Städte verbinden (Länge der Route), **minus** der Anzahl **zweispuriger Verbindungen** und **Tankstellen** entlang der Route.

Der bestmögliche Wert ist 0. Dann erhältst du **alle** Belohnungen auf der Routenkarte. Höhere Statuswerte bringen euch weniger Belohnungen und bedeuten, dass ihr die Verbindung zwischen den Städten verbessern solltet.

Ablauf

Wer zuletzt auf einer Autobahn gefahren ist, beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Jeder Zug besteht aus 4 Phasen, die auf den folgenden Seiten beschrieben werden:

- 1 Lieferprämie abholen (S. 8)**
Du darfst genau eine noch nicht abgeholte Lieferprämie abholen, falls du eine besitzt.
- 2 Aktion ausführen (S. 8)**
Du musst eine Aktion ausführen: Eine Karte ausspielen, deine Hand auffüllen oder Geldmittel erhalten. Du darfst in dieser Phase genau ein Prämienplättchen benutzen, das du besitzt.
- 3 LKW bewegen (S. 12)**
Falls du eine Karte ausgespielt hast, darfst du womöglich einen deiner LKWs bewegen.
- 4 Ende des Zugs (S. 14)**
Falls du alle deine Karten ausgespielt hast, nimm alle zurück auf die Hand.

Eine Partie besteht aus drei Epochen. Sobald ihr zusammen eine bestimmte Anzahl Straßenabschnitte gebaut habt, löst ihr das Ende der aktuellen Epoche aus:

Erste Epoche (1946–65): Die erste Epoche endet, sobald ihr insgesamt 10 Straßenabschnitte gebaut habt. Ihr erhaltet neue Geldmittel abhängig von eurer Beteiligung am Straßennetz.

Zweite Epoche (1966–90): Die zweite Epoche endet, sobald ihr 12 weitere Straßenabschnitte gebaut habt. Ihr erhaltet neue Geldmittel und die Wiedervereinigung findet statt. Danach dürft ihr das Straßennetz nach Osten erweitern.



Dritte Epoche (1991–2020): Ihr löst das Ende der dritten Epoche aus, sobald ihr 14 weitere Straßenabschnitte gebaut habt. Alle, auch wer das Ende der Epoche ausgelöst hat, führen noch genau einen weiteren Zug durch. Danach endet die Partie. Ihr erhaltet ein letztes Mal Geldmittel, bevor ihr die Schlusswertung durchführt.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie.

Phase 1: Lieferprämie abholen

Falls du eine besitzt, darfst du **genau 1** bisher nicht beanspruchte Lieferprämie abholen. (Siehe S. 13 „Bevorzugte Waren“.) Wähle 1 Liefermarker auf einem Warensymbol deines Liefertableaus und schiebe ihn so nach rechts, dass er sein Prämiensymbol überdeckt. Führe dann die zugehörige Bonusaktion aus. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)



Phase 2: Aktion ausführen

Du musst eine der folgenden Aktionen ausführen:

- A: Eine Aktionskarte ausspielen**
- B: Deine Hand auffüllen**
- C: Geldmittel erhalten**



Zusätzlich darfst du jederzeit während dieser Phase, aber höchstens einmal pro Zug, ein Prämienplättchen in deinem Spielbereich wählen, die zugehörige Aktion ausführen und das Plättchen abwerfen. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.) Du kannst Prämienplättchen nicht in anderen Phasen nutzen.

Aktion A: Eine Aktionskarte ausspielen

Wähle 1 Karte von deiner Hand und spiele sie offen über einem der 5 Aktionsfelder deines Spielertableaus aus. Führe dann die zugehörige Aktion aus.

Die Farbe der Karte bestimmt, wo du deine Aktion auf dem Spielplan ausführen darfst und ob du deinen LKW bewegen darfst, falls er in Phase 3 deines Zugs Waren geladen hat.

Auf jedes Aktionsfeld darfst du nur eine bestimmte Anzahl Karten spielen, bis du wieder Platz schaffst und alle Karten wieder aufnimmst. Das Maximum ist auf dem Feld oder dem Plättchen angegeben. Zu Beginn der Partie ist das Maximum auf jedem Feld 1 Karte, mit Ausnahme des Aktionsfelds „Straßenabschnitt bauen“, auf das 3 Karten gespielt werden dürfen.

Falls du die Kosten einer Aktion nicht vollständig bezahlen kannst, kannst du die Aktion nicht ausführen und musst eine andere wählen.



Straßenabschnitt bauen

Baue 1 neuen Straßenabschnitt. Befolge diese 4 Schritte der Reihe nach:

1. Straßenabschnitt platzieren

Nimm genau 1 Straßenabschnitt vom Stapel der aktuellen Epoche im Übersichtsreich und lege ihn auf einen leeren Abschnitt des Spielplans, der zu der Autobahn gehört, deren Farbe mit deiner ausgespielten Karte übereinstimmt.

Lege den Straßenabschnitt mit der **einspurigen** Seite nach oben. Der Straßenabschnitt muss das Netzwerk bereits gebauter Straßen **erweitern**. D. h., er muss zu einem gebauten Straßenabschnitt oder einer Stadt, die an mindestens 1 gebauten Straßenabschnitt angrenzt, benachbart sein.

(In der ersten und zweiten Epoche verhindern Straßensperrungen, dass ihr Straßenabschnitte direkt östlich von Hamburg, Hannover und Bad Hersfeld und direkt nördlich und östlich von Nürnberg bauen könnt. Vor dem Beginn der dritten Epoche entfernt ihr alle Straßensperrungen.)



Falls du einen Straßenabschnitt auf einem Feld mit einem Entwicklungs-Symbol baust, rückst du deinen Entwicklungsmarker um 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhältst die Prämien, auf denen du landest. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)



Falls du einen Straßenabschnitt auf einem Feld mit einem Prämienplättchen baust, nimm das Plättchen und lege es offen in deinen Spielbereich.

2. Baukosten bezahlen

Bezahle DM-Münzen im Wert der Kosten eines einspurigen Straßenabschnitts. Die Kosten seht ihr im Übersichtsbereich. Sie hängen von der aktuellen Epoche ab und davon, ob der Abschnitt Teil einer Verbindung mit 1 oder 2 Abschnitten ist.



In der ersten Epoche (1946–65) kostet das Bauen eines Straßenabschnitts einer Verbindung, die aus 1 Abschnitt besteht, 6 DM. Das Bauen eines Abschnitts einer Verbindung, die aus 2 Abschnitten besteht, kostet 4 DM.

3. Arbeitskraft einsetzen

Stelle eine Arbeitskraft aus deinem Vorrat auf den 1. freien Sitz (von links ausgehend) des Amts, dessen Farbe mit deiner ausgespielten Karte übereinstimmt. Zu viert benutzt ihr alle Sitze. Zu dritt benutzt ihr die mit „4“ markierten Sitze nicht. Zu zweit benutzt ihr die mit „3+“ und „4“ markierten Sitze nicht.

Falls es keine freien Sitze mehr gibt, ist das Amt voll. In diesem Fall verschiebst du die ganz links im Amt platzierte Arbeitskraft auf die Eingangshalle der Verwaltung.



Rücke alle anderen Arbeitskräfte des Amts um einen Sitz nach links und stelle dann deine Arbeitskraft auf den frei gewordenen Sitz.



Deine Arbeitskräfte sind begrenzt. Falls du nach dem Bau eines Straßenabschnitts keine mehr in deinem Vorrat hast, tue stattdessen Folgendes:

- Nimm genau 3 deiner Arbeitskräfte von der Eingangshalle und stelle sie in deinen Vorrat.

- Stelle eine der Arbeitskräfte auf den 1. freien Sitz (von links) des Amts, dessen Farbe mit deiner ausgespielten Karte übereinstimmt.
- Befördere 1 Arbeitskraft. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)

4. Stadtwerte aktualisieren

Stellt der von dir gebaute Straßenabschnitt eine Verbindung zwischen zwei Städten her, dann aktualisiere die Werte der verbundenen Städte, falls nötig.

Jede Autobahn mit mindestens 1 fertiggestellten einspurigen Verbindung zu der Stadt trägt 2 zu ihrem Wert bei. Zähle nur die Anzahl unterschiedlicher Autobahnen mit mindestens 1 Verbindung und nicht die Anzahl fertiggestellter Verbindungen. (Siehe S. 10 „Beispiel für Stadtwerte“.)

Die Werte der Handelsstädte in Nachbarländern (die Städte an den Enden der Autobahnen, die Lieferungen erhalten können) sind festgelegt und ändern sich niemals.



Verbindung ausbauen

Baue 1 fertiggestellte einspurige Verbindung zu einer zweispurigen Verbindung aus.

Befolge diese 4 Schritte der Reihe nach:

1. Drehe Straßenabschnitte um

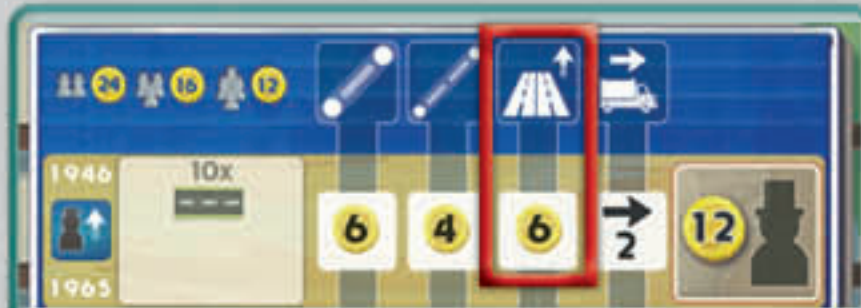
Wähle 1 fertiggestellte Verbindung aus 1 oder 2 einzelnen Straßenabschnitten, die zur Autobahn mit der Farbe der von dir ausgespielten Karte gehört.

Drehe die Straßenabschnitte der Verbindung um, sodass die **zweispurige** Seite oben ist. Du kannst nur fertiggestellte einspurige Verbindungen ausbauen. Du musst alle Straßenabschnitte einer Verbindung gleichzeitig ausbauen.



2. Baukosten bezahlen

Zahle DM-Münzen im Wert der Ausbaurkosten eines einzelnen Straßenabschnitts **multipliziert** mit der Anzahl von Abschnitten der Verbindung. Der Übersichtsbereich zeigt die Ausbaurkosten der aktuellen Epoche.



In der ersten Epoche (1946–65) kostet das Ausbauen eines Abschnitts einer fertiggestellten Verbindung 6 DM. Falls du eine Verbindung aus 2 Straßenabschnitten ausbauen möchtest, musst du beide Abschnitte gleichzeitig ausbauen und 12 DM bezahlen.

3. Arbeitskraft einsetzen

Stelle eine Arbeitskraft aus deinem Vorrat auf den 1. freien Sitz (von links ausgehend) des Amtes in der Farbe der von dir ausgespielten Karte. Folge dabei den gleichen Regeln wie im Abschnitt „Straßenabschnitt bauen“ (S. 9).

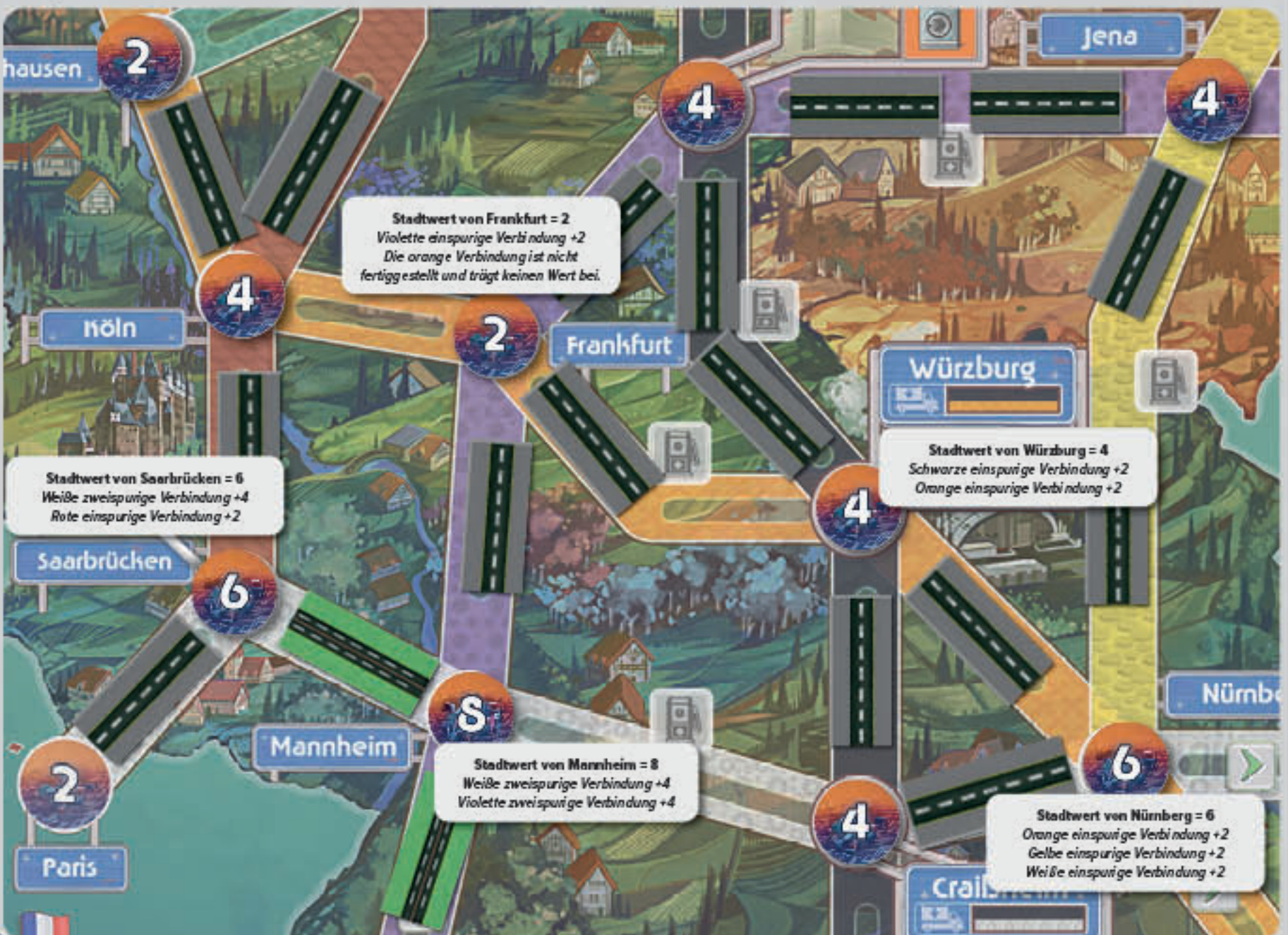
Setze immer nur 1 Arbeitskraft ein, auch wenn du eine Verbindung aus 2 Abschnitten ausbaust.

4. Stadtwerte aktualisieren

Überprüfe die Werte der an die Verbindung angeschlossenen Städte und aktualisiere sie, falls nötig. Denke daran, dass die Werte von Städten in Nachbarländern sich niemals ändern.

Jede Autobahn mit mindestens 1 **ausgebauten zweispurigen Verbindung** zu einer Stadt trägt weitere 2 zum Wert der Stadt bei, zusätzlich zu den 2 für die ursprüngliche Verbindung der Autobahn mit der Stadt. Zählt nur die Anzahl unterschiedlicher Autobahnen, die mindestens 1 ausgebaute Verbindung zu der Stadt besitzen, nicht die Anzahl ausgebaute Verbindungen selbst. (Siehe unten „Beispiel für Stadtwerte“.)

Beispiel für Stadtwerte:





LKWs beladen

Stelle einen deiner LKWs auf ein Depot entlang der Autobahn, deren Farbe der von dir ausgespielten Karte entspricht. Nimm 1 Warenmarker, der dem Depot entspricht, aus dem Vorrat (Haushaltsgeräte, Chemikalien, Automobile und Pharmazeutika) und stelle ihn auf die Ladefläche des LKWs. Du darfst den LKW in Phase 3 bewegen.



Depot mit Chemikalien

Jeder LKW kann nur 1 Warenmarker transportieren. Der Vorrat der Warenmarker ist nicht begrenzt. Falls sie ausgehen, dürft ihr geeignete Alternativen benutzen.

Falls du keinen verfügbaren LKW besitzt, darfst du einen deiner sich bereits unterwegs befindlichen LKWs einem neuen Depot zuordnen, ohne die Lieferung abzuschließen. In diesem Fall legst du seinen Warenmarker zurück in den Vorrat.

Du beginnst die Partie mit 1 LKW, kannst aber einen zweiten freischalten. Falls du 2 LKWs hast, darfst du beide gleichzeitig auf dem Spielplan haben.



Tankstellen bauen

Nimm die 1. verfügbare Tankstelle (von links) von deinem Spielertableau und stelle sie auf ein leeres Tankstellenfeld entlang der Autobahn mit der Farbe der von dir ausgespielten Karte.

Die Verbindung mit dem Tankstellenfeld muss nicht fertiggestellt sein, aber mindestens 1 der beiden Straßenabschnitte muss bereits gebaut sein. Du bezahlst für das Bauen von Tankstellen keine DM-Münzen.



Technologie freischalten

Nimm 1 Schlüsselmarker von dem Feld deines Spielertableaus, dessen Farbe der von dir ausgespielten Karte entspricht, und lege ihn auf das unterste leere Schloss einer der drei Technologiespalten deines Spielertableaus.







Das Freischalten von Technologien hat 2 Effekte: Du erhältst die permanente Fähigkeit oder die einmalige Bonusaktion, die über dem Schloss abgebildet ist. Du erhältst außerdem Zugang zur zugehörigen Etage der entsprechenden Abteilung in der Verwaltung und darfst Arbeitskräfte dorthin befördern. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)

Die obersten beiden Prämien jeder Spalte darfst du in beliebiger Reihenfolge freischalten. Du musst aber **beide** freischalten, um Zugang zur 3. Etage der zugehörigen Abteilung zu erhalten.

Mit einer schwarzen Karte kannst du keine Technologie freischalten. Die 3 zusätzlichen Schlüsselmarker auf dem untersten Feld gehören keiner Farbe an und können nur durch Lieferprämien oder die Entwicklungsleiste freigeschaltet werden.

Technologien

	Erhalte 1 Aktionskarte. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Führe eine Aktion „Verbindung ausbauen“ an einem beliebigen Ort aus. (Du musst die Kosten bezahlen.)
	Wann immer du die Aktion „Verbindung ausbauen“ ausführst, zahlst du 2 DM weniger für jeden Straßenabschnitt.
	Wann immer du die Aktion „Verbindung ausbauen“ ausführst, rückst du deinen Entwicklungsmarker 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhältst die Prämien, auf denen du landest. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Erhalte 1 Aktionskarte. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Führe die Aktion „LKW beladen“ aus und bewege den LKW um 2 Schritte auf beliebigen Autobahnen. (Der LKW darf sich in Phase 3 erneut bewegen.)
	Du darfst von nun an deinen 2. LKW verwenden. Wann immer du einen LKW beladest, darfst du entscheiden, welchen deiner beiden LKWs du beladest.
	Wann immer du die Aktion „LKW beladen“ ausführst, rückst du deinen Entwicklungsmarker 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhältst die Prämien, auf denen du landest. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)

	Erhalte 1 Aktionskarte. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Führe eine Aktion „Tankstelle bauen“ an einem beliebigen erreichbaren Ort auf dem Spielplan aus.
	Wann immer du die Aktion „Tankstelle bauen“ ausführst, erhältst du sofort die Prämie unter dem zugehörigen Tankstellenfeld deines Spielertableaus. Falls die Prämie aus DM-Münzen besteht, erhältst du den höheren Wert. (Siehe rechts „Phase 3: LKW bewegen“ für Details dieser Bonusaktion).
	Wann immer du die Aktion „Tankstelle bauen“ ausführst, rückst du deinen Entwicklungsmarker 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhältst die Prämien, auf denen du landest. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Sobald du die zweite Technologie in allen drei Technologiespalten freischaltest, befördere 1 Arbeitskraft. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Sobald du die erste Technologie in allen drei Technologiespalten freischaltest, ersetze 1 Aktionskarte. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)

Aktion B: Hand auffüllen

Anstatt eine Karte auszuspielen, darfst du alle offenen Karten, die du oberhalb deines Spielertableaus ausgespielt hast, wieder aufnehmen. In diesem Fall **erhältst du 1 DM für jede Karte**, die du aufnimmst.



Aktion C: Geldmittel erhalten

Anstatt eine Karte auszuspielen, darfst du eine Arbeitskraft auf das Geldmittelfeld der aktuellen Epoche im Übersichtsbereich stellen, falls du das in dieser Epoche noch nicht getan hast. Du erhältst den angegebenen Wert in DM (12 DM in der ersten Epoche, 16 DM in der zweiten und 24 DM in der dritten).



Du darfst diese Aktion nur einmal pro Epoche ausführen.

Phase 3: LKW bewegen

Falls du in diesem Zug eine Karte ausgespielt hast und dein LKW auf einem Depot oder einem Straßenabschnitt derselben Farbe steht, darfst du deinen LKW bewegen. Falls du deinen 2. LKW bereits freigeschaltet hast, gilt für ihn das gleiche.

Wie im Übersichtsbereich angegeben, darfst du jeden deiner LKWs in der ersten Epoche um bis zu 2 und in der zweiten und dritten Epoche um bis zu 3 Schritte bewegen.

Obwohl deine LKWs auf einem Depot mit der Farbe deiner ausgespielten Karte **beginnen** müssen, darfst du ihre Schritte nutzen, um sie über eine beliebige Folge verbundener Straßenabschnitte und über beliebige Autobahnen zu bewegen. Ein LKW kann seine Bewegung nicht auf einem Straßenabschnitt mit einem anderen LKW beenden.

Jeder Schritt bezieht sich auf einen Straßenabschnitt.

Zweispurige Fahrbahnen

Falls dein LKW seine Bewegung auf einer zweispurigen Straße **beginnt**, darfst du ihn in diesem Zug um **1 zusätzlichen Schritt** bewegen. Du erhältst keine zusätzlichen Schritte, falls du ihn auf oder über einen zweispurigen Straßenabschnitt bewegst.






Deine Tankstellen

Falls **deine LKWs** eine deiner **eigenen** Tankstellen passieren, wähle 1 der Prämien unterhalb der Felder der bereits gebauten Tankstellen auf deinem Spielertableau. Falls deine LKWs mehr als eine deiner Tankstellen im selben Zug passieren, musst du **unterschiedliche** Prämien wählen. Du kannst pro Zug für jede Tankstelle nur einmal eine Prämie erhalten.



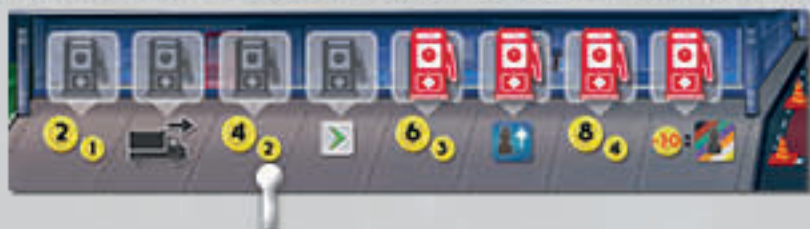
Rot hat bereits 4 Tankstellen gebaut und ihr LKW hat gerade eine davon passiert. Rot darf eine der Prämien unterhalb der ersten 4 Tankstellenfelder ihres Spielertableaus wählen.

Prämien der Tankstellen

	Erhalte DM-Münzen entsprechend des größeren angegebenen Werts. Nimm sie aus dem Vorrat und lege sie in deinen persönlichen Vorrat neben deinem Spielertableau.
	Bewege deinen LKW (einen von beiden, falls du beide besitzt) sofort um 1 Schritt (unabhängig von der Farbe).
	Rücke deinen Entwicklungsmarker um 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhalte die Prämien, auf denen du landest. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Befördere 1 Arbeitskraft. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)
	Du darfst 10 DM bezahlen, um eine Arbeitskraft in das Bauamt der Autobahn zu stellen, zu der die Tankstelle, die dein LKW passiert hat, gehört. Folge den üblichen Regeln zum Einsetzen neuer Arbeitskräfte, die in Schritt 3 der Aktion „Straßenabschnitt bauen“ angegeben sind (S. 9).

Fremde Tankstellen

Falls dein LKW eine **fremde** Tankstelle passiert, suche auf dem Spielertableau der Person, der die Tankstelle gehört, die DM-Prämie mit dem höchsten Wert unterhalb der Felder gebauter Tankstellen. Wem die Tankstelle gehört, erhält DM im Wert der kleineren bei der Prämie angegebenen Zahl aus dem Vorrat. (Z. B.: 1 DM bei 1 oder 2 gebauten Tankstellen und 4 DM bei 7 oder 8 gebauten Tankstellen.)



Rot hat bereits 4 Tankstellen gebaut und Blaus LKW hat gerade eine rote Tankstelle passiert. Rot erhält 2 DM.

Waren liefern

Sobald du einen deiner LKWs 1 Schritt **hinter** eine Handelsstadt in einem Nachbarland bewegst (am Ende einer Autobahn), hast du erfolgreich Waren in dieses Land geliefert. Gehe für jede Warenart wie folgt vor:

- Nimm **1 Prämienplättchen** von den Lieferprämienfeldern des Landes, falls dort noch welche liegen, und lege es offen in deinen Spielbereich. Du darfst das Prämienplättchen in Phase 2 eines späteren Zugs benutzen. Du kannst in Phase 3 oder 4 deines Zugs keine Prämienplättchen benutzen.



- Lege den **Warenmarker** zurück in den Vorrat, nimm **1 Liefermarker** und stelle deinen LKW zurück auf dein **Spielertableau**. Befolge dann die nachstehenden Anweisungen. Der Vorrat der Liefermarker ist nicht begrenzt. Falls sie ausgehen, dürft ihr geeignete Alternativen benutzen.

Haushaltsgeräte, Automobile und Chemikalien

Jedes Land hat eine bevorzugte Warenart, die auf deinem Liefertableau angegeben ist.

- **Bevorzugte Waren:** Falls du eine bevorzugte Ware geliefert hast, lege den Liefermarker auf das Warensymbol des Landes. Du darfst in Phase 1 eines späteren Zugs die zugehörige Lieferprämie nutzen und die Bonusaktion ausführen.
- **Andere Waren:** Falls du eine andere Warenart geliefert hast, lege den Liefermarker auf das DM-Symbol des Landes und erhalte sofort den angegebenen Wert in DM.

Jedes Land auf deinem Liefertableau hat zwei mögliche Prämien. Du kannst jede der Prämien nur einmal pro Partie erhalten.

	Falls du Chemikalien nach Dänemark lieferst, darfst du in Phase 1 eines deiner späteren Züge die Bonusaktion „Entwickeln“ ausführen. Falls du eine andere Warenart lieferst, erhältst du 2 DM.
	Falls du Haushaltsgeräte in die Niederlande lieferst, darfst du in Phase 1 eines deiner späteren Züge die Bonusaktion „Aktionskarte ersetzen“ ausführen. Falls du eine andere Warenart lieferst, erhältst du 4 DM.

Pharmazeutika

Falls du als Erster Pharmazeutika in ein Land lieferst, lege den Liefermarker auf das Prämienfeld für Pharmazeutika des betreffenden Landes auf dem Spielplan und erhalte sofort die zugehörige Bonusaktion.

Falls jemand anderes bereits Pharmazeutika in dieses Land geliefert hat, darfst du den Liefermarker auf das DM-Symbol des Landes auf deinem Liefertableau legen und die Prämie erhalten, falls das Feld noch frei ist. Andernfalls lege den Liefermarker zurück in den Vorrat, ohne etwas für diese Lieferung zu erhalten.

Beispiel für Lieferungen



Rot spielt eine schwarze Karte und führt die Aktion „LKW beladen“ aus. Sie stellt ihren LKW auf das schwarze Depot in Hamburg und belädt ihn mit einem Chemikalienmarker (A).

Da sie eine schwarze Karte ausgespielt hat und sich ihr LKW auf einem schwarzen Feld befindet, darf sie ihn um 2 Schritte bewegen (es ist die erste Epoche). Sie bewegt ihn entlang der roten Autobahn nach Dortmund.

Sie passiert eine ihrer eigenen Tankstellen (B) und erhält eine Prämie von ihrem Spielertableau. Sie wählt die Prämie für zusätzliche Bewegung und darf ihren LKW um einen weiteren Schritt in Richtung Oberhausen bewegen (C).

In einem späteren Zug spielt Rot eine grüne Karte aus, um die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ auszuführen und den Abschnitt westlich von Hannover zu bauen (D).

Da sie eine grüne Karte ausgespielt hat und ihr LKW seine Bewegung auf einem grünen Straßenabschnitt beginnt, darf sie ihn um 2 Schritte bewegen. Dadurch kann sie ihn hinter Amsterdam bewegen und eine Lieferung in die Niederlande abschließen (E).

Phase 4: Ende des Zugs

Falls deine Hand am Ende deines Zugs leer ist und du alle deine Karten oberhalb deines Spielertableaus ausgespielt hast, nimm sie wieder auf die Hand. In diesem Fall erhältst du **keine** DM-Münze pro aufgenommenener Karte.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn weiter, es sei denn, du hast durch den Bau des letzten Straßenabschnitts das Ende der aktuellen Epoche ausgelöst.

Ende einer Epoche

Ihr spielt weiter, bis ihr zusammen eine bestimmte Anzahl Straßenabschnitte gebaut habt. Dadurch löst ihr das Ende der aktuellen Epoche aus.

- **Erste Epoche:** Sobald ihr 10 Abschnitte gebaut habt, beendet ihr noch den aktuellen Zug und pausiert die Partie dann für eine Verwaltungsphase.
- **Zweite Epoche:** Sobald ihr weitere 12 Abschnitte gebaut habt, beendet ihr noch den aktuellen Zug und pausiert die Partie dann für eine Verwaltungsphase.
- **Dritte Epoche:** Sobald ihr weitere 14 Abschnitte gebaut habt, beendet ihr noch den aktuellen Zug. Danach führen alle, auch wer das Ende der Partie ausgelöst hat, **1 weiteren Zug** durch. Führt eine letzte Verwaltungsphase durch. Beendet dann die Partie und führt die Schlusswertung durch. (Siehe S. 16.).

Ihr dürft weitere Straßenabschnitte bauen, nachdem das Ende einer Epoche ausgelöst wurde. Nehmt die benötigten Abschnitte aus dem Vorrat der folgenden Epoche oder, falls ihr in der dritten Epoche seid, aus dem Vorrat neben dem Spielplan. Es gelten weiterhin die Baukosten der aktuellen Epoche.

Verwaltungsphase

Am Ende jeder Epoche führt ihr eine Verwaltungsphase wie folgt durch:

- Baubudget
- Beförderung
- Routenkarte

Baubudget

Für jedes Bauamt mit mindestens 1 besetzten Sitz addiert ihr die Stadtwerte aller Städte entlang der zugehörigen Autobahn, die mit dem gebauten Straßennetz **verbunden** sind. Dazu zählen auch Städte in Nachbarländern, falls sie verbunden sind.

Teilt den Gesamtwert der Städte durch die Anzahl der Arbeitskräfte im Bauamt und rundet ab. Alle erhalten jeweils diesen Wert in DM aus dem Vorrat für **jede ihrer Arbeitskräfte** im Bauamt.

Beförderung

Wer den Straßenabschnitt gebaut hat, durch den das Ende der Epoche ausgelöst wurde, führt 1 Beförderung aus. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.)

Routenkarte

Ihr überprüft eure Routenkarten im Uhrzeigersinn. Wer das Ende der Epoche ausgelöst hat, beginnt. Falls die beiden Städte auf deiner Routenkarte durch eine Folge gebauter Straßenabschnitte miteinander verbunden sind, erhältst du DM-Münzen und Beförderungen abhängig vom **Status** der Verbindung.

Der Status der Verbindung ist die Anzahl **Straßenabschnitte**, die die Städte miteinander verbinden (Länge der Route), **minus** der Anzahl **ausgebauter Verbindungen** und **Tankstellen** entlang der Route. Der bestmögliche Status ist 0. Diesen erreicht ihr, falls alle Verbindungen der Route ausgebaut und alle ihre Tankstellen gebaut wurden.

Verwaltungsphase – Beispiel für Baubudget



Alle Städte entlang der orangen Autobahn tragen zum Baubudget bei, da sie mit einer gebauten Straße verbunden sind. Milano trägt nichts zur schwarzen Autobahn bei, da es noch nicht mit einem gebauten Straßenabschnitt verbunden ist.

Erhalte die Prämien, die neben dem Status der Route auf deiner Routenkarte angegeben sind und alle Prämien oberhalb des Status. (Siehe S. 25 „Bonusaktionen“.) Falls es zwei oder mehr verschiedene Routen zwischen den Städten gibt, wähle diejenige, die die meisten Prämien bringt.



Blau besitzt die Routenkarte Nürnberg–Paris. Es gibt eine fertiggestellte Straßenverbindung zwischen den Städten, also berechnet Blau den Status der Route. Die Route besteht aus 6 Straßenabschnitten. Die Anzahl ausgebaute Verbindungen beträgt 2 (Würzburg–Frankfurt und Köln–Saarbrücken) und die Anzahl Tankstellen entlang der Route beträgt 1 (zwischen Würzburg und Frankfurt).

Der Status der Route ist daher $6 - (2 + 1) = 3$.
Blau erhält 1 Beförderung und 10 DM.

Ende der Partie

Nach der Verwaltungsphase der dritten Epoche führen alle die Schlusswertung wie folgt durch:

Du erhältst nur Punkte für die Position deiner Arbeitskräfte in der Verwaltung.

2	Jede Arbeitskraft in der Eingangshalle ist 2 Punkte wert.
1	Jede Arbeitskraft in der Netzwerkabteilung ist 1, 2 oder 3 Punkte für jede deiner Arbeitskräfte in Bauämtern wert.
1	Jede Arbeitskraft in der Handelsabteilung ist 1, 2 oder 3 Punkte für jedes Land wert, in das du mindestens eine Ware geliefert hast.
1	Jede Arbeitskraft in der Dienstleistungsabteilung ist 1, 2 oder 3 Punkte für jede von dir gebaute Tankstelle wert.
1	Jede Arbeitskraft in der Finanzabteilung ist 1, 2 oder 3 Punkte für je 20 DM (abgerundet) wert, die du noch in deinem Vorrat hast.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Falls es einen Gleichstand gibt, gewinnt, wer die meisten Arbeitskräfte in der Verwaltung hat. Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnt, wer mehr Arbeitskräfte auf höheren Etagen hat. Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, teilt ihr euch den Sieg.

Wiedervereinigung

Führt am Ende der zweiten Epoche diese zusätzlichen Schritte aus:

- Entfernt die 5 Straßensperrungen vom Spielplan.
- Alle nehmen ihre gelbe Basisaktionskarte (die zu Beginn der Partie beiseite gelegt wurde) auf die Hand.
- Nehmt die Verbesserten Aktionskarten aus der Auslage und den Stapel der Verbesserten Aktionskarten und legt sie beiseite. Mischt den Stapel der Fortschrittlichen Aktionskarten. Legt 5 der Karten als Auslage offen neben den Stapel. Wann immer ihr in der dritten Epoche Aktionskarten erhaltet oder ersetzt, wählt ihr diese aus der Auslage der Fortschrittlichen Aktionskarten.

Partie fortsetzen

Beginnt nun die nächste Epoche. Hast du das Ende der letzten Epoche ausgelöst, beginnt, wer links von dir sitzt. Am Ende der dritten Epoche beendet ihr die Partie.

Solomodus

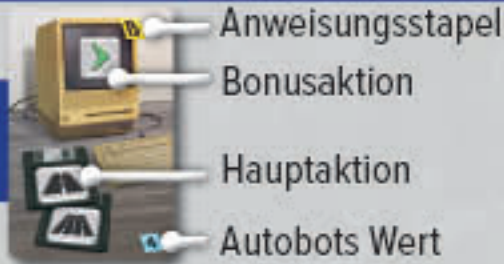
Im Solomodus tretet ihr gegen Autobot an, einen automatisierten Widersacher mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

Zusätzliches Spielmaterial



1 Solotableau
(in 2 Schwierigkeitsgraden,
jeweils auf der Rückseite eines
Spielertableaus)

8 Anweisungskarten
(5x „A“, 3x „B“)



Vorbereitung

Bereite alles wie in einer Partie zu zweit vor. Hinzu kommt Autobots Material und Spielbereich wie folgt:

- 1 Lege das **Solotableau** in Autobots Spielbereich. Wähle entweder die *leichte* oder *schwere* Seite des Solotableaus. Siehe S. 24 „Autobots Schwierigkeitsgrad“ für mehr Informationen zum Schwierigkeitsgrad.
- 2 Teile die **Anweisungskarten** in 2 Stapel (A und B) und mische jeden Stapel einzeln.
 - a Lege den Stapel „A“ als verdeckten **Anweisungstapel** neben das Solotableau.
 - b Lege die 3 „B“-Karten als **Fortschrittlichen Anweisungstapel** verdeckt neben die Entwicklungsleiste.

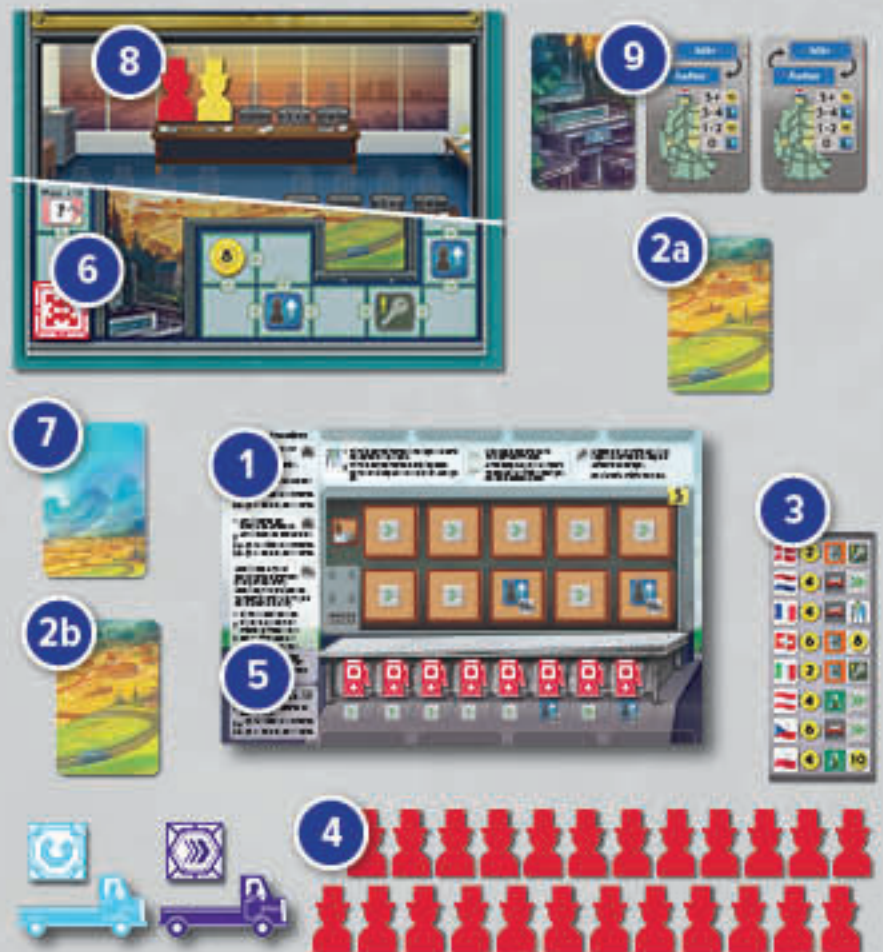
Wähle eine Farbe für Autobot. Autobot benutzt die **25 Arbeitskräfte**, **8 Tankstellen**, **1 Entwicklungsmarker** und **7 Basisaktionskarten** (inklusive der gelben) dieser Farbe. Anstatt sich einen LKW in seiner Farbe zu nehmen, nimmt sich Autobot **1 LKW** und **1 Entwicklungsmarker** in jeder der anderen, ungenutzten Farben.

- 3 Wähle ein zufälliges **Liefertableau** für Autobot und lege es neben sein Solotableau.
- 4 Stelle Autobots **25 Arbeitskräfte** neben sein Solotableau.
- 5 Stelle Autobots **8 Tankstellen** auf die zugehörigen Felder seines Solotableaus.
- 6 Lege Autobots **Entwicklungsmarker** auf das 1. Feld der Entwicklungsleiste.

7 Lege Autobots **gelbe Basisaktionskarte** beiseite und mische Autobots **6 Basisaktionskarten**, um einen verdeckten „**Farbstapel**“ zu bilden. (Du verwendest diesen Stapel nur, um die Farbe von Autobots Zügen zu bestimmen.)

- 8 Autobot beginnt die Partie. Stelle also 1 von Autobots **Arbeitskräften** auf den ersten Sitz (von links) des schwarzen Bauamts. Stelle 1 deiner Arbeitskräfte auf den nächsten Sitz.
- 9 Bereite deinen Spielbereich wie üblich vor und decke **2 Routenkarten** vom Stapel auf. Wähle eine davon für dich und wirf die andere ab. Lege die ungenutzten Routenkarten zurück in die Schachtel.

Autobot verfügt über ein unbegrenztes Budget. Du musst sein Einkommen und seine Ausgaben nicht verfolgen. Autobot hat keine Routenkarte.



Ablauf

Ihr spielt wie üblich und führt eure Züge abwechselnd durch. Autobot bestimmt seine Aktionen durch eine Kombination von Farb- und Anweisungskarten.

Viele von Autobots Aktionen bieten mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. In diesen Fällen gibt es im Folgenden jeweils einen Abschnitt, der Autobots Prioritäten vorgibt. Nutze Autobots Prioritäten, um Möglichkeiten auszuschließen, bis nur noch eine übrig bleibt. Falls einer der aufgeführten Punkte die Möglichkeiten nicht eingrenzt, überspringe ihn und fahre mit dem nächsten fort.

Autobot Phase 1

Aktionen von Autobot

Autobot bestimmt seine Aktion für den Zug mit diesem Verfahren:

Schritt 1

In Autobots Zug drehst du die oberste Karte seines **Farbstapels** um und legst sie offen auf das erste freie Feld für Farbkarten. Es gibt zwei Reihen von Feldern für Farbkarten, eine oberhalb und eine unterhalb des Solotableaus. Autobot füllt zuerst die obere und danach die untere Reihe von links nach rechts.

Die Karte bestimmt die „**aktuelle Farbe**“ für Autobots Zug. Ignoriere alle Prämien auf Autobots Farbkarten.

Schritt 2

Falls es eine **Warteschlange** gibt, nimm die Karte mit einer zulässigen Aktion, die den höchsten Wert hat, aus der Warteschlange (siehe rechts „Zulässige Aktionen“). Schritt 3 entfällt in diesem Fall.

Falls es keine Warteschlange gibt oder keine Karte mit einer zulässigen Aktion in der Warteschlange ist, gehe zu Schritt 3.

Schritt 3

Decke die oberste Karte des **Anweisungsstapels** auf und führe die Hauptaktion in der unteren Hälfte der Karte aus, falls sie zulässig ist (siehe rechts „Zulässige Aktionen“).

Wann immer du eine Karte aufdecken musst und der Anweisungsstapel leer ist, nimm alle benutzten Anweisungskarten außer der mit dem höchsten Wert in der Warteschlange auf. Mische sie, um einen neuen, verdeckten Anweisungsstapel zu bilden. Dann ziehe eine Karte von diesem Stapel.

Falls Autobot die Hauptaktion nicht ausführen kann, lege die Karte in die **Warteschlange** und ziehe einen Ersatz.

Wiederhole Schritt 3, bis Autobot eine zulässige Aktion hat.

In seltenen Fällen gibt es **keine zulässige Aktion** im gesamten Anweisungsstapel. Falls dies geschieht, folge diesen Schritten:

- 1 Nimm alle **Farbkarten** und alle **Anweisungskarten** auf. Mische die Farb- und Anweisungskarten getrennt und lege sie neben das Solotableau.
- 2 Überspringe Autobots Zug.

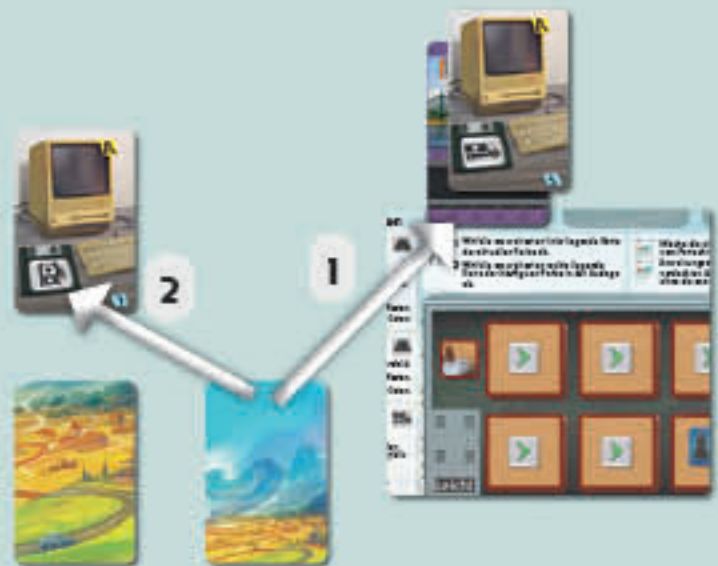
Optional: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, rücke Autobots Entwicklungsmarker um 1 Schritt nach vorne, sobald dies geschieht.

Zulässige Aktionen

Die Hauptaktion ist zulässig, wenn sie auf der Straße der aktuellen Farbe ausgeführt werden kann. Falls die aktuelle Farbkarte gelb ist, siehe S. 22 „Gelbe Karten“ (NUR dritte Epoche) für weitere Informationen zur Bestimmung zulässiger Aktionen.

Falls die Hauptaktion zulässig ist, lege die Anweisungskarte auf die aktuelle Farbkarte. Falls die Anweisungskarte zusätzlich eine Bonusaktion zeigt, führe diese zuerst aus. (siehe S. 19 „Autobots Bonusaktionen“.) Führe dann die Hauptaktion mit der aktuellen Farbe aus. (siehe S. 19 „Autobots Hauptaktionen“.)

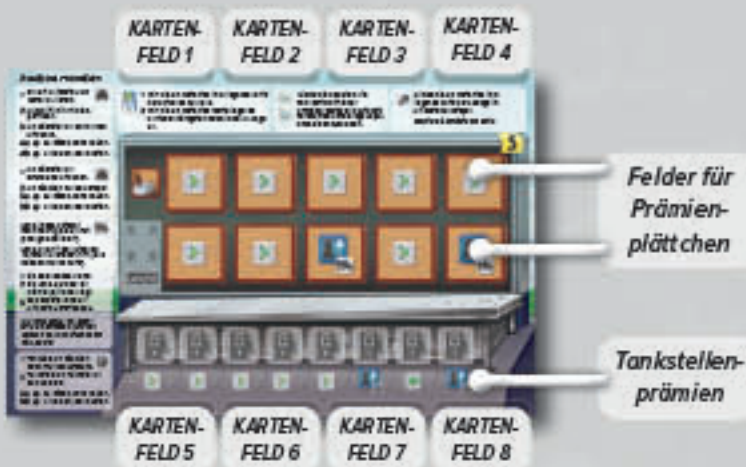
In seinem ersten Zug zieht Autobot eine violette Karte von seinem Farbstapel und legt sie auf sein Solotableau. Dann zieht Autobot eine Anweisungskarte mit der Hauptanweisung „Tankstelle bauen“. Da auf keinem der Tankstellenfelder gebaut werden kann, ist die Aktion unzulässig. Die Anweisungskarte wird in die Warteschlange gelegt.



Autobot zieht eine zweite Anweisungskarte, die die Hauptaktion „LKW beladen“ zeigt. Die Aktion ist zulässig und Autobot führt seinen Zug durch.

In seinem nächsten Zug zieht Autobot eine schwarze Karte von seinem Farbstapel. Autobot überprüft zuerst, ob er die Hauptaktion „Tankstelle bauen“ der Anweisungskarte in der Warteschlange ausführen kann, bevor er eine neue Karte vom Anweisungsstapel zieht.

Autobots Solotableau



Prämien



Wann immer Autobot ein Prämienplättchen erhält, legt er es auf das nächste freie Feld seines Solotableaus und erhält den dort angegebenen Bonus anstelle des auf dem Plättchen gezeigten. Er beginnt in der oberen Reihe des Tableaus von links nach rechts und fährt in der zweiten Reihe ebenfalls von links nach rechts fort.

Tankstellen



Wann immer Autobot eine Tankstelle baut, erhält er sofort die unter der Tankstelle auf dem Solotableau angegebene Prämie.

Boni des Solotableaus



Entwickeln

Wie in „Autobots Bonusaktionen“ beschrieben.



Befördern

Beförderungen, die Autobot auf diese Weise erhält, sollten, falls möglich, in der angegebenen Abteilung ausgeführt werden. Falls eine Beförderung in der angegebenen Abteilung nicht möglich ist, folgt Autobot den üblichen Prioritäten in „Autobots Beförderungen“.



Tankstelle bauen

Autobot führt sofort eine Aktion „Tankstelle bauen“ aus, wie in „Autobots Bonusaktionen“ beschrieben.



Straßenabschnitt bauen

Autobot führt sofort eine Aktion „Straßenabschnitt bauen“ aus, wie in „Autobots Bonusaktionen“ beschrieben.



Verbindung ausbauen

Autobot führt sofort eine Aktion „Verbindung ausbauen“ aus, wie in „Autobots Bonusaktionen“ beschrieben.



Arbeitskraft einsetzen

Autobot stellt 1 Arbeitskraft auf das Amt seiner aktuellen Farbe.

Autobots Bonusaktionen

Abwerfen

Autobot wirft 1 Aktionskarte aus der Auslage ab. Danach rückt er alle verbleibenden Karten nach rechts und zieht 1 neue Karte, die er links danebenlegt.



Karten abwerfen: Autobots Priorität

1. Die am weitesten links liegende Karte der aktuellen Farbe.
2. Die am weitesten rechts liegende Karte der Farbe, die am häufigsten in der Auslage auftaucht.



Entwickeln

Rücke Autobots Entwicklungsmarker 1 oder 2 Schritte auf der Entwicklungsleiste nach vorne.

Max + 1x



Nimm die oberste Karte vom **Fortschrittlichen Anweisungsstapel** und mische sie verdeckt in den Anweisungsstapel ohne sie anzuschauen.

Max + 1x



Befördere 1 von Autobots Arbeitskräften, wie in „Autobots Beförderungen“ erklärt.

Nimm die am weitesten links liegende Karte der Auslage und mische sie in Autobots Farbstapel. Dadurch erhält er eine zusätzliche Farbkarte.



Hinweis: Die spezielle Prämie der Karte wird von Autobot immer ignoriert.

Autobots Hauptaktionen



Straßenabschnitt bauen oder Verbindung ausbauen



Autobot baut den nächsten Straßenabschnitt der Autobahn mit der aktuellen Farbe. Falls alle verfügbaren Straßenabschnitte bereits gebaut wurden, baut Autobot stattdessen eine fertiggestellte Verbindung aus.

Straßenabschnitt bauen: Autobots Priorität

- 1 Der Straßenabschnitt, der es einem von Autobots LKWs erlauben würde, einen Warenmarker in Richtung seines Bestimmungslands zu bewegen. Bei Gleichstand wähle das Land, das weiter oben auf Autobots Liefer tableau steht.
- 2 Ein Straßenabschnitt mit einem Prämienplättchen.
- 3 Der Straßenabschnitt, der der schwarzen Autobahn am nächsten ist (wenigste Straßenabschnitte entfernt).
- 4 In der **ersten und zweiten Epoche** der südlichste Abschnitt, dann der westlichste. In der **dritten Epoche** der nördlichste Abschnitt, dann der östlichste.



Autobot spielt eine orange Karte aus und führt die Aktion „Straßenabschnitt bauen oder ausbauen“ aus.

Autobot hat einen LKW, der Waren nach Amsterdam liefern möchte, also baut er den Straßenabschnitt Oberhausen–Amsterdam.

Falls er den LKW nicht hätte, würde er ebenfalls diesen Straßenabschnitt bauen, da ein Prämienplättchen auf ihm liegt.

Falls Autobot in einem späteren Zug erneut einen orangenen Straßenabschnitt baut, so würde er den Abschnitt westlich von Würzburg wählen, da er der schwarzen Autobahn am nächsten ist.

Falls Autobot dann nochmals einen orangenen Abschnitt baut, würde er den Abschnitt südlich von Nürnberg wählen, da er genauso weit von der schwarzen Autobahn entfernt ist wie der Abschnitt östlich von Frankfurt, sich aber weiter südlich befindet und somit Priorität hat.

Verbindung ausbauen: Autobots Priorität

- 1 Die Verbindung, die der schwarzen Autobahn am nächsten ist (wenigste Straßenabschnitte entfernt).
- 2 Die Verbindung, die Bad Hersfeld am nächsten ist.

- 3 In der **ersten und zweiten Epoche** die südlichste Verbindung, dann die westlichste. In der **dritten Epoche** die nördlichste Verbindung, dann die östlichste. Sind alle Straßenabschnitte (aus)gebaut, ist diese Aktion nicht zulässig. Lege die Karte in die Warteschlange.



Autobot spielt eine schwarze Karte aus. Autobot baut in der ersten Epoche die Verbindung zwischen Bad Hersfeld und Würzburg aus (am nächsten zu Bad Hersfeld und am südlichsten).

Wann immer Autobot einen Straßenabschnitt baut oder eine Verbindung ausbaut, stellt er eine seiner Arbeitskräfte ins zugehörige Amt. Autobot bezahlt nie Baukosten.



Wann immer Autobot einen Straßenabschnitt auf einem Feld mit dem Symbol „Entwickeln“ baut, erhält er die Prämie wie in „Autobots Bonusaktionen“ angegeben.



Wann immer Autobot einen Straßenabschnitt auf einem Feld mit einem Prämienplättchen baut, erhält er die Prämie wie in „Autobots Bonusaktionen“ angegeben.



LKW beladen

Wann immer Autobot die Aktion „LKW beladen“ ausführt, wählt er ein Zielland für die Lieferung und ein Depot, um Waren aufzuladen.

Als Zielland wählt Autobot ein Nachbarland, in das er noch keine Waren geliefert hat und aktuell keine Waren liefert. In der ersten und zweiten Epoche ignoriert Autobot Polen und die Tschechische Republik.

Autobot wählt das Land von seinem Liefer tableau, das die geladene Warenart bevorzugt. Gibt es kein Land, das Autobot noch nicht beliefert hat und das die geladene Warenart bevorzugt, kann er diese Hauptaktion nicht ausführen. Lege die Anweisungskarte in die Warteschlange.

Autobot darf immer beide seiner LKWs benutzen. Falls Autobot keinen verfügbaren LKW mehr hat, kann er diese Hauptaktion nicht ausführen. Lege die Anweisung in die Warteschlange.

Beladen auf der roten, grünen, violetten, orangen und weißen Autobahn

Wähle das Depot, das der aktuellen Farbe entspricht, und lade den zugehörigen Warenmarker. Lege den Warenmarker auf einen verfügbaren LKW und stelle den LKW auf das Depot.

Beladen auf der schwarzen Autobahn

Falls die aktuelle Farbe Schwarz ist, wählt Autobot zuerst ein Zielland und danach die von diesem Land bevorzugte Warenart von seinem Liefer tableau.

Nachdem Autobot ein Land gewählt hat, wählt er die Warenart, die das Land bevorzugt, von seinem Liefer tableau.

Lege den Warenmarker auf einen verfügbaren LKW und stelle den LKW auf das zugehörige Depot. Falls Automobile oder Chemikalien gewählt wurden, wähle das Depot, das dem Ziel am nächsten ist.

Land auswählen: Autobots Priorität

- 1 Ein Land, das mit dem Autobahnnetz verbunden ist.
- 2 Ein Land, auf dem ein Prämienplättchen liegt.
- 3 Ein Land mit den wenigsten noch zu bauenden Straßenabschnitten.
- 4 Das oberste Land auf Autobots Liefer tableau.

Lege den Entwicklungsmarker in der Farbe des von Autobot beladenen LKWs neben das gewählte Land auf seinem Liefer tableau. Dadurch markiert er das gewählte Zielland für den LKW.



Autobot zieht eine schwarze Karte von seinem Farbstapel und eine Aktion „LKW beladen“ von seinem Anweisungstapel.

Es gibt zwei Handelsstädte, die bereits mit dem Straßennetz verbunden sind, Århus und Amsterdam. Auf beiden Orten liegt ein Prämienplättchen.

Da Autobot eine schwarze Karte ausgespielt hat, darf er jede Warenart aufladen. Daher stimmt die verfügbare Warenart mit der bevorzugten Warenart beider Orte auf seinem Liefer tableau überein.

Autobot wählt Århus, da es das weiter oben auf seinem Liefer tableau abgebildete Ziel ist.

Da Autobot Århus als sein bevorzugtes Ziel gewählt hat, belädt er seinen LKW mit einem Automobilmarker. Er belädt seinen LKW in Hannover, da es näher an Århus liegt.

Beladen mit Pharmazeutika

Falls die aktuelle Farbe Grün oder Gelb ist, wählt Autobot in der dritten Epoche Pharmazeutika als Warenart

(statt Automobile).

Anstatt der üblichen Auswahlkriterien, wählt Autobot ein Land, das mit dem Straßennetz verbunden ist und an das noch keine Pharmazeutika geliefert wurden. Er beginnt mit Österreich (Wien) und wählt dann im Uhrzeigersinn.

Falls du vor Autobot Pharmazeutika in das gewählte Land lieferst, bewege den Entwicklungsmarker zum nächsten Land im Uhrzeigersinn, das mit dem Straßennetz verbunden ist und an das noch keine Pharmazeutika geliefert wurden.

Falls Autobot die Lieferung abschließt, erhält er die Prämie für Pharmazeutika wie üblich.



Autobot versucht, Pharmazeutika nach Milano zu liefern. In deinem Zug schaffst du es, vorher Pharmazeutika dorthin zu liefern. Autobot muss sein Ziel ändern. Autobot wählt das nächste mit dem Netz verbundene Land im Uhrzeigersinn. Er überspringt Basel und bewegt seinen Marker nach Paris.



Tankstelle bauen

Autobot baut eine Tankstelle auf dem nächsten verfügbaren Tankstellenfeld der Autobahn seiner aktuellen Farbe.

Tankstelle bauen: Autobots Priorität

- 1 Die Tankstelle, die der schwarzen Autobahn am nächsten ist (wenigste Straßenabschnitte entfernt).
- 2 In der **ersten und zweiten Epoche** die südlichste, dann die westlichste Tankstelle. In der **dritten Epoche** die nördlichste, dann die östlichste Tankstelle.
- 3 Falls Autobot eine Tankstelle an der schwarzen Autobahn baut, wählt er das Feld, das Bad Hersfeld am nächsten ist. Bei Gleichstand wählt er in der **ersten und zweiten Epoche** das südlichste und in der **dritten Epoche** das nördlichste Feld.

Falls kein Tankstellenfeld in der aktuellen Farbe mit dem Autobahnnetz verbunden ist, lege die Anweisungskarte in die Warteschlange.

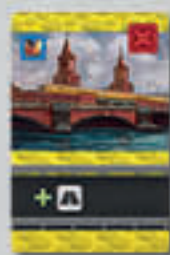
Wie üblich kann Autobot während der ersten beiden Epochen keine Tankstellen in Ostdeutschland bauen.

Wann immer Autobot eine Tankstelle baut, erhält er sofort die unter ihr auf „Autobots Solotableau“ abgebildete Prämie.



Autobot spielt in der dritten Epoche eine grüne Karte mit der Hauptaktion „Tankstelle bauen“ aus. Autobot baut eine Tankstelle zwischen Hannover und Magdeburg.

Da dies Autobots 6. Tankstelle ist, führt er laut seinem Solotableau eine Beförderung aus.



Gelbe Karten (NUR dritte Epoche)

Falls Autobot eine gelbe Aktionskarte vom Farbstapel zieht, führt er in diesem Zug eine **zusätzliche** Aktion „Straßenabschnitt bauen“ aus. Das Abhandeln dieser Bonusaktion hängt von Autobots Hauptaktion ab.

Falls Autobot die Hauptaktion „Straßenabschnitt bauen“ ausführt, baut er, sofern möglich, 2 Straßenabschnitte, die eine neue Stadt mit dem Straßennetz verbinden.

Falls Autobot eine andere Hauptaktion ausführt, führt er zuvor eine einzelne Aktion „Straßenabschnitt bauen“ aus.

Falls Autobots Hauptaktion noch nicht zulässig ist, überprüfe, ob sie durch die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ zulässig werden könnte. Falls das der Fall ist, führt Autobot die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ so aus, dass die Hauptaktion zulässig wird. Würde Autobots Hauptaktion nicht zulässig, ziehe eine neue Anweisungskarte und wiederhole die Überprüfung der Hauptaktion.

Hinweis: Autobot nutzt die Bonusaktion „Straßenabschnitt bauen“ gelber Karten, aber er ignoriert alle anderen Prämien.

Autobot Phase 2

Tankstellen und Bewegung von LKWs

Falls Autobot LKWs auf dem Spielplan hat, bewegt er jeden seiner LKWs eine bestimmte Anzahl Schritte in Richtung seines Ziellandes. (Siehe S. 20 „LKW beladen“ in *Autobots Hauptaktionen*, um zu sehen, wie Länder gewählt werden.)

Die Anzahl Schritte wird wie üblich durch die aktuelle Epoche vorgegeben.

Optional: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, bewegt Autobot jeden LKW um einen weiteren Schritt.

Autobot darf seine LKWs auch dann bewegen, falls sie sich auf Straßenabschnitten befinden, die nicht mit der aktuellen Farbe übereinstimmen. Falls sich ein LKW aus irgendeinem Grund nicht weiterbewegen kann (z. B. ein nicht gebauter Straßenabschnitt), dann bleibt er stehen.

Wann immer einer von Autobots LKWs eine seiner Tankstellen passiert, erhält er die aufgedeckte Prämie seines Solotableaus, die sich am weitesten rechts befindet.

Wann immer einer von Autobots LKWs eine deiner Tankstellen passiert, erhältst du Münzen aus dem Vorrat wie üblich. Autobot erhält nichts, falls einer deiner LKWs eine seiner Tankstellen passiert.

Optional: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, rückt Autobot einen Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne, wann immer einer deiner LKWs eine seiner Tankstellen passiert.

Wann immer einer von Autobots LKWs sein Zielland erreicht, schließt er die Lieferung seiner Ware ab.

Wann immer Autobot eine Lieferung abschließt, lege einen Liefermarker auf das zugehörige Feld auf Autobots Liefertableau.

Falls die Warenart der von dem Land bevorzugten entspricht, rückt Autobot seinen Entwicklungsmarker einen Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne. Autobot erhält niemals die auf dem Liefertableau angegebenen Prämien.

Falls Autobot Pharmazeutika liefert, erhält er die zugehörige Lieferprämie wie üblich.

Falls ein Lieferprämienplättchen auf dem gewählten Land liegt, legt Autobot es verdeckt auf das nächste freie Feld seines Solotableaus und erhält die zugehörige Prämie, wie in „Autobots Solotableau“ beschrieben.

Wie üblich kann Autobot in der ersten und zweiten Epoche keine Waren nach Polen (Warszawa) und in die Tschechische Republik (Praha) liefern.

Autobot Phase 3

Ende des Zugs

Falls Autobot noch Karten in seinem Farbstapel hat, endet sein Zug sofort.

Falls Autobot keine Karten mehr in seinem Farbstapel hat, füllt er seinen Farb- und seinen Anweisungsstapel auf. Nimm alle Farbkarten und alle **Anweisungskarten** auf, außer der Anweisungskarte mit dem höchsten Wert in der Warteschlange. Mische die Farb- und Anweisungskarten getrennt, um einen neuen **Farbstapel** und einen neuen **Anweisungsstapel** zu bilden. Lege beide Stapel neben das Solotableau.

Autobots Beförderungen

Autobots Beförderungen sind je nach Epoche begrenzt. In der ersten Epoche kann Autobot seine Arbeitskräfte nur bis in die 1. Etage befördern. In der zweiten Epoche kann er sie bis in die 2. Etage befördern. In der dritten Epoche kann Autobot seine Arbeitskräfte in jede Etage befördern. Diese Einschränkung gilt auch, falls Autobots Arbeitskräfte am Ende der Epoche befördert werden.

Außer, falls die Prämie eine bestimmte Abteilung vorgibt, befördert Autobot immer diejenige seiner Arbeitskräfte, die die höchste verfügbare Etage erreichen kann, unabhängig von deren Abteilung. Falls mehrere Arbeitskräfte die gleiche höchste Etage erreichen können, befördert er die Arbeitskraft in der Abteilung, die weiter links liegt.



Ende der Epoche

Baubudget

Zähle bei der Berechnung des Baubudgets für Bauämter Autobots Arbeitskräfte mit. Allerdings erhält Autobot keinen Teil des Baubudgets.

Denk daran, dass Autobot über unbegrenzte Geldmittel verfügt. Du musst sein Einkommen und seine Ausgaben nicht verfolgen.

Beförderung

Falls Autobot das Ende der Epoche auslöst, erhält er wie üblich eine Beförderung.

Routenkarte

Autobot hat keine Routenkarte. Stattdessen erhält er immer automatisch die folgenden Beförderungen:

	Erste Epoche	Zweite Epoche	Dritte Epoche
	0	1	1
<i>Optional: Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, führt Autobot stattdessen die folgenden automatischen Beförderungen aus:</i>			
	Erste Epoche	Zweite Epoche	Dritte Epoche
	1	1	2
	1	2	2

Wiedervereinigung

Lege Autobots **gelbe Basisaktionskarte** am Ende der zweiten Epoche verdeckt oben auf sein Farbdeck.

Ende der Partie

Am Ende der Partie erhält Autobot wie üblich Punkte für seine Arbeitskräfte in der Eingangshalle und in den ersten drei Abteilungen.

Falls du mehr Punkte erreichst als Autobot, gewinnst du die Partie!

Autobots Schwierigkeitsgrad

Die Seiten des Solotableaus haben die Schwierigkeitsgrade *leicht* und *schwer*. Außerdem gibt es zusätzliche Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Wir empfehlen, dass du mit dem *leichten* Solotableau beginnst und einige dieser Möglichkeiten ausprobierst, bevor du das *schwere* Solotableau benutzt. Du kannst die nachfolgend genannten Möglichkeiten auch zusammen mit dem *schweren* Solotableau nutzen, um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen:

- Autobots LKWs bewegen sich in jedem Zug um 1 weiteren Schritt.
- Autobot rückt 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne, wann immer einer deiner LKWs eine seiner Tankstellen passiert.
- Autobot rückt 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne, wann immer er seinen Zug überspringt.
- Autobot erhält mehr Beförderungen am Ende jeder Epoche (2 zusätzliche Schwierigkeitsgrade).

Bonusmaterial

Während der Kickstarter-Kampagne von Autobahn wurde das folgende Bonusmaterial freigeschaltet.

Das Bonusmaterial ist für das Spiel nicht zwingend erforderlich. Ihr könnt es komplett oder teilweise in eurer Spielrunde nach den hier beschriebenen Regeln verwenden.



8 Zweifarbige Fortschrittliche Aktionskarten

Mischt während der Vorbereitung diese 8 Fortschrittlichen Aktionskarten in den Stapel der 14 Verbesserten Aktionskarten des Basisspiels.

Diese Karten können in jeder ihrer beiden Farben ausgespielt werden. Diese Karten haben beide Farben und deine LKWs dürfen sich in Phase 3 deines Zugs bewegen, falls sie sich auf einem Abschnitt in einer der Farben befinden.

Die Bonusaktion der Karte darf ebenfalls auf einer Autobahn in einer der beiden Farben ausgeführt werden.



4 Prämienplättchen

Mischt während der Vorbereitung diese 4 Prämienplättchen in den Vorrat der 36 Prämienplättchen des Basisspiels.

Arbeitskraft anwerben:



Nimm 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat und stelle sie in die Eingangshalle.

Aktionskarte verschieben:



Nimm 1 bereits ausgespielte Aktionskarte oberhalb deines Spielertableaus und rücke sie um mindestens 1 Feld nach links. Du kannst mit dieser Aktion keine Karte über das Feld „Technologie freischalten“ deines Spielertableaus hinaus verschieben.



Doppelseitig bedrucktes Abteilungstableau

Legt dieses Tableau während der Vorbereitung neben das Verwaltungstableau.

Das Tableau verdeckt keine der Abteilungen.

Wann immer du eine Arbeitskraft beförderst, darfst du sie aus der Eingangshalle auch in diese neue Abteilung versetzen. Du musst die 1., 2. oder 3. Reihe einer Technologiespalte auf deinem Spielertableau freischalten, um Zugriff auf die entsprechende Etage der neuen Abteilung zu erhalten.



Jede Arbeitskraft in der Planungsabteilung ist 1, 2 oder 3 Punkte für jede Verbesserte oder Fortschrittliche Aktionskarte auf deiner Hand wert.



Jede Arbeitskraft in der Zollabteilung ist 1, 2 oder 3 Punkte für jedes Prämienplättchen wert, das du während der Partie erhalten hast.

Falls ihr mit dieser Seite des Abteilungstableaus spielt, legt ihr genutzte Prämienplättchen verdeckt neben euer Spielertableau, anstatt sie abzuwerfen.

Bonusaktionen



Entwickeln

Rücke deinen Entwicklungsmarker 1 oder 2 Schritte auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhalte alle Prämien, auf denen du landest oder die du passierst.



Erhalte DM-Münzen



Erhalte DM-Münzen im angegebenen Wert. Nimm sie aus dem gemeinsamen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat neben deinem Spielertableau.

Arbeitskraft befördern

Führe 1 oder 2 Beförderungen aus. Versetze für jede Beförderung eine deiner Arbeitskräfte entweder von der Eingangshalle in die 1. Etage einer Abteilung oder von einer Etage einer Abteilung in die darüberliegende.

Um eine Arbeitskraft in die darüberliegende Etage zu versetzen, muss es dort einen freien Sitz geben, auf den du die Arbeitskraft stellen kannst. Du darfst auf jeder Etage einer Abteilung höchstens 1 Arbeitskraft haben. Jede Etage einer Abteilung hat Platz für höchstens 3 Arbeitskräfte.



Du musst die 1., 2. oder 3. Reihe einer Technologiespalte auf deinem Spielertableau freischalten, um Zugriff auf die entsprechende Etage der zugehörigen Abteilung zu erhalten. Du musst keine Technologien freischalten, um Zugriff auf die vierte Abteilung zu erhalten. Du musst **beide** der obersten Prämien einer Technologiespalte freischalten, um Zugriff auf die 3. Etage der zugehörigen Abteilung zu erhalten.



Falls du durch eine Prämie 2 Beförderungen ausführen darfst, führe jede einzeln aus. Du darfst zwei verschiedene Arbeitskräfte je einmal befördern oder eine einzige Arbeitskraft zweimal. Falls du eine einzelne Arbeitskraft zweimal beförderst, muss es auf beiden Etagen, die die Arbeitskraft erreicht, einen verfügbaren freien Sitz geben.

Falls du keine Arbeitskraft befördern kannst, stelle stattdessen eine Arbeitskraft aus deinem Vorrat in die Eingangshalle.

Aktionskarte erhalten

Wähle 1 der 5 Aktionskarten in der Auslage und nimm sie auf die Hand.



Decke danach die oberste Karte vom aktuellen Aktionskartenstapel auf und lege sie in die Auslage. In der ersten und zweiten Epoche enthält die Auslage Verbesserte Aktionskarten. In der dritten Epoche enthält sie Fortschrittliche Aktionskarten.

Aktionskarte ersetzen

Wähle 1 deiner Basisaktionskarten, entweder aus deiner Hand oder aus den bereits ausgespielten Karten oberhalb deines Spielertableaus, und wirf sie ab (entferne sie aus dem Spiel). Ersetze sie, indem du 1 der 5 Aktionskarten aus der Auslage nimmst.

Falls du eine Karte aus deiner Hand ersetzt, nimm die neue Karte auf die Hand. Falls du eine ausgespielte Karte oberhalb deines Spielertableaus ersetzt, lege die neue Karte an die vorige Position der abgeworfenen Karte. Das zählt nicht als Ausspielen der Karte und erlaubt dir nicht, sofort eine Aktion auszuführen.



Falls du eine Karte ersetzt, müssen die Farben der abgeworfenen und der neuen Karte nicht übereinstimmen.

Decke danach die oberste Karte vom aktuellen Aktionskartenstapel auf und lege sie in die Auslage. In der ersten und zweiten Epoche enthält die Auslage Verbesserte Aktionskarten. In der dritten Epoche enthält sie Fortschrittliche Aktionskarten.

Straßenabschnitt bauen



Führe eine Aktion „Straßenabschnitt bauen“ auf einer Autobahn beliebiger Farbe aus und beachte dabei die üblichen Regeln für den Bau. Du musst trotzdem die Baukosten bezahlen.

Verbindung ausbauen



Führe eine Aktion „Verbindung ausbauen“ auf einer Autobahn beliebiger Farbe aus und beachte dabei die üblichen Regeln für den Ausbau. Du musst trotzdem die Baukosten bezahlen.

Tankstelle bauen



Führe eine Aktion „Tankstelle bauen“ auf einer Autobahn beliebiger Farbe aus und beachte dabei die üblichen Regeln für den Bau.



LKW beladen

Führe eine Aktion „LKW beladen“ auf einem beliebigen Depot aus. Der LKW bewegt sich in Phase 3 wie üblich, falls das Depot mit der Farbe deiner ausgespielten Karte übereinstimmt.



Technologie freischalten

Führe eine Aktion „Technologie freischalten“ aus. Verwende 1 deiner 3 zusätzlichen Schlüsselmarker (nimm keinen Schlüsselmarker von den farbigen Feldern deines Spielertableaus).



LKW bewegen

Bewege einen deiner LKWs um 2 Schritte entlang des gebauten Straßennetzes. Der LKW bewegt sich in Phase 3 erneut wie üblich, falls das Straßensegment, auf dem er sich befindet, mit der Farbe deiner ausgespielten Karte übereinstimmt.



Karte austauschen

Tausche 1 Aktionskarte in deiner Hand mit 1 deiner bereits ausgespielten Aktionskarten oberhalb deines Spielertableaus.



Kartenfarbe ändern

Ändere die Farbe der ausgespielten Aktionskarte bis zum Ende des Zugs in Rot, Grün, Violett, Orange oder Weiß (nicht in Schwarz oder Gelb).

Aktionsplättchen umdrehen

Drehe eines deiner Aktionsplättchen von der Seite, die 2 Verkehrshütchen zeigt, auf die Seite, die 1 Verkehrshütchen zeigt. Dadurch erhöhst du das Limit der Karten, die du auf diesem Aktionsfeld ausspielen darfst.

Max + 1x



Für die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ erhöhst du das Limit von 3 auf 4. Für die Aktionen „Verbindung ausbauen“, „Tankstelle bauen“ und „LKW beladen“ erhöhst du das Limit von 1 auf 2.

Aktionsplättchen entfernen

Entferne eines deiner Aktionsplättchen, das nur 1 Verkehrshütchen zeigt, und decke das Feld darunter auf, das kein Verkehrshütchen zeigt. Dadurch erhöhst du das Limit der Karten, die du auf diesem Aktionsfeld ausspielen darfst.

Max + 1x



Für die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ erhöhst du das Limit von 4 auf 5. Für die Aktionen „Verbindung ausbauen“, „Tankstelle bauen“ und „LKW beladen“ erhöhst du das Limit von 2 auf 3.



Arbeitskraft anwerben

Stelle 1 Arbeitskraft aus deinem Vorrat in die Eingangshalle.



Aktionskarte verschieben

Nimm 1 bereits ausgespielte Aktionskarte oberhalb deines Spielertableaus und rücke sie um mind. 1 Feld nach links. Du kannst mit dieser Aktion keine Karte über das Feld „Technologie freischalten“ deines Spielertableaus hinaus verschieben.

Aktionskarten

Auch bei den Aktionen der Aktionskarten bestimmt die Farbe der Karte, wo du diese Aktion auf dem Spielplan ausführen darfst.

Verbesserte Aktionskarten



Falls du mit dieser Karte die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ ausgeführt hast, rücke deinen Entwicklungsmarker 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhalte die Prämien, auf denen du landest.



Falls du mit dieser Karte die Aktion „Verbindung ausbauen“ ausgeführt hast, rücke deinen Entwicklungsmarker für jeden Abschnitt der ausgebauten Verbindung 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste nach vorne und erhalte die Prämien, auf denen du landest.



Falls du mit dieser Karte die Aktion „LKW beladen“ ausgeführt hast, bewege den LKW, den du gerade beladen hast, in Phase 3 deines Zugs um 1 zusätzlichen Schritt.



Du darfst zusätzlich die Aktion „Tankstelle bauen“ unter Berücksichtigung der üblichen Regeln ausführen. Führe deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.

Gelbe Aktionskarten



Du darfst zusätzlich die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ unter Berücksichtigung der üblichen Regeln ausführen. Führe deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.

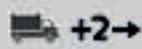
Fortschrittliche Aktionskarten



Falls du mit dieser Karte die Aktion „Verbindung ausbauen“ ausgeführt hast, darfst du ebenfalls die Aktion „LKW beladen“ ausführen und umgekehrt.



Du darfst genau 10 DM bezahlen, um deinen Entwicklungsmarker 2 Schritte auf der Entwicklungsleiste nach vorne zu rücken und alle Prämien zu erhalten, auf denen du landest oder die du passierst.



Die Bewegung deines LKWs in Phase 3 deines Zugs ist um 2 Schritte erhöht.



Falls du mit dieser Karte die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ ausgeführt hast, darfst du stattdessen 2 Straßenabschnitte auf einmal bauen (mit den üblichen Regeln) und für jeden Abschnitt die Baukosten um 5 DM verringern.



Du erhältst zusätzlich 12 DM.



Du darfst deinen Marker auf der Entwicklungsleiste zusätzlich 1 Schritt nach vorne rücken und erhältst die Prämien, auf denen du landest.



Du darfst zusätzlich die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ unter Berücksichtigung der üblichen Regeln ausführen.



Falls du mit dieser Karte die Aktion „Verbindung ausbauen“ ausgeführt hast, darfst du ebenfalls die Aktion „LKW beladen“ ausführen und umgekehrt. Du darfst deine Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.



Du darfst zusätzlich die Aktion „Straßenabschnitt bauen“ unter Berücksichtigung der üblichen Regeln ausführen.



Falls du mit dieser Karte in diesem Zug mindestens 1 Straßenabschnitt baust, befördere 1 Arbeitskraft.



Diese Karte ist eine schwarze Basisaktionskarte. Sie hat keine zusätzliche Bonusaktion.



Diese Karte darfst du als rote, grüne, orange oder weiße Basisaktionskarte ausspielen (**aber nicht als schwarze oder gelbe**). Die Karte hat alle 5 dieser Farben und deine LKWs dürfen sich in Phase 3 deines Zugs bewegen, falls sie sich auf einer Straße in einer der 5 Farben befinden.



STROHMANN
GAMES

Mitwirkende

Autoren: Fabio Lopiano und Nestore Mangone

Entwicklung: David Digby

Autoren des Solomodus: Fabio Lopiano und Nestore Mangone

Entwicklung des Solomodus: David Digby

Chefredaktion: Liam Millard

Redaktion: Caezar Al-Jassar und Simon Milburn

Illustration und Grafik: Javier Inkgolem

Produktdesign: Florentyna Butler

Design des Holzmaterials: Sebastián Koziner

Redaktion der Anleitung: Brett J. Gilbert, Simon Milburn, David Digby und Marcel Straub (deutsche Version)

Deutsche Übersetzung: Laura Renau

Lektorat: Ralf Rothenberger, Michael Csorba (die spieletexter), Gerhard Tischler und Patrick Fresow

Originalversion:

Copyright Alley Cat Games Ltd 2022. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Version:

Copyright Strohmännchen Games 2022 – Marcel Straub, Schnellweider Str. 54, 51067 Köln, unter Lizenz von Alley Cat Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Danksagungen

Fabios und Nestores besonderer Dank gilt:

Tommaso Alisonno, Francesco Binetti, Luigi DeFeo, Anthony Howgego, Dean Morris, Barbara Parutto, David Spada und Ian Zhabjaku

Sie möchten sich außerdem bei den vielen Freiwilligen bedanken, die geholfen haben, Autobahn auf seinem Weg zur endgültigen veröffentlichten Version zu testen.

David Digby möchte den folgenden Spieletestern danken:

Olly Pilsworth, Tom Fox, David Ellis, Richard Woods, Katie Bain und Samuli Raninen

Strohmännchen Games sagt vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.

www.strohmännchen-games.de

Zugübersicht

Lieferprämie

Erhalte max. 1x Lieferprämie



Hauptphase

Karte ausspielen



Führe die gewählte Aktion in Kartenfarbe aus

ODER

Hand auffüllen



Erhalte 1 DM pro Karte

ODER

Geldmittel erhalten



1x pro Epoche, sende 1 Arbeitskraft für Geldmittel

Jederzeit



1x Nutze 1 Prämienplättchen und wirf es ab

Ende des Zugs



Bewege deinen LKW von einer Straße in der Farbe deiner ausgespielten Karte



Bewege ihn 1 zusätzlichen Schritt, falls er auf ausgebauter Verbindung startet



Hast du alle Karten ausgespielt, fülle deine Hand auf, aber erhalte keine DM

Ende der Epoche / Verwaltungsphase

- Epoche endet mit Bau des letzten Straßenabschnitts
- Nur letzte Epoche: Alle haben 1 zusätzlichen Zug (Straßenabschnitte aus Vorrat)

1. Baubudget für jedes Bauamt verteilen
2. Wer letzten Abschnitt gebaut hat, befördert 1 Arbeitskraft
3. Routenkarten auswerten (in Zugfolge)

Regelreferenz

Aktionen:

- S. 8 Straßenabschnitt bauen
- S. 9 Verbindung ausbauen
- S. 11 LKW beladen
- S. 11 Tankstelle bauen
- S. 11 Technologie freischalten

LKW bewegen:

- S. 12 Tankstellen passieren
- S. 13 Waren liefern

Symbole:

- S. 11/12 Technologie-Symbole
- S. 16 Schlusswertung
- S. 25 Bonusaktionen
- S. 26 Kartenboni

Solomodus – S. 17

Übrige Themen und Beispiele:

- S. 9 keine Arbeitskräfte verfügbar
- S. 10 Stadtwerte aktualisieren
- S. 15 Baubudget berechnen
- S. 15 Arbeitskräfte befördern