

# **STOP THE TRAIN!**

A BOARD GAME ADVENTURE



*Es ist November 1942 und der 19.05 Express nach Paris  
rast mit einer BOMBE an Bord auf sein Ziel zu. Um eine  
Katastrophe abzuwenden, habt ihr und eure Mitreisenden  
nur eine Hoffnung: den Saboteur in dieser außer Kontrolle  
geratenen Höllemaschine zu finden, ihn rauszuwerfen und  
**DEN ZUG ZU STOPPEN!***



BOARD GAMES

# **STOP THE TRAIN!**

## **SPIELANLEITUNG**

### **INHALT**

**16x Schienenstücke**

**2x Zugfiguren**

**2x Plättchen „Freifahrkarte“**

**1x Plättchen „Geschwindigkeitsrekord“**

**1x Plättchen „Aktiver Spieler“**

**1x Kartenablage mit Tachometer**

**1x Spielanleitung**

**2x Rundenablaufkarten**

**11x Charakterkarten**

**6x Charakterübersichten**

**18x Stellwerk-Abstimmungskarten**

**30x Interventionskarten**

**66x Effektkarten**

### **SPIELVORBEREITUNG**

#### **DIE CHARAKTERKARTEN VORBEREITEN**

- (1) Nehmt die **CHARAKTERKARTEN** und legt die **Saboteur**-Karte verdeckt beiseite.
- (2) Wenn ihr zum ersten Mal spielt, empfehlen wir euch, den **Racheengel**, den **Kontrolleur** und den **Stuntman** aus dem Spiel zu lassen und in die Schachtel zurückzulegen.
- (3) Wenn ihr mit weniger als 6 Spielern spielt, entfernt die **Racheengel**-Karte und legt sie in die Schachtel zurück.
- (4) Mischt die verbleibenden **CHARAKTERKARTEN** und fügt verdeckt so viele Karten zum verdeckten **Saboteur** hinzu, dass ihr es pro Spieler eine Karte habt. In einem Spiel mit 5 Spielern würdet ihr beispielsweise zum **Saboteur** 4 weitere **CHARAKTERKARTEN** hinzufügen.
- (5) Ihr habt nun euer **CHARAKTERDECK** vorbereitet und müsst nur noch die übrigen **CHARAKTERKARTEN** verdeckt in die Schachtel zurücklegen.

#### **DEN SPIELPLAN VORBEREITEN**

- (1) Baut die **STRECKE** zusammen, indem ihr alle 16 Teile zusammensetzt (orientiert euch an den Buchstaben) und eine **ZUG**-Figur an der weißen **START**-Schwelle platzieren.
- (2) Legt die **KARTENABLAGE** aus und:
  - Stellt den **TACHOMETER** auf **120 km/h** ein.
  - Legt das **GESCHWINDIGKEITSREKORD**-Plättchen mit der **X**-Seite nach oben aus.
  - Legt 2x **FREIFAHRKARTE**-Plättchen auf die **KARTENABLAGE**.
  - Lege das Plättchen **AKTIVER SPIELER** vor den Startspieler.
  - (das ist die Person, die zuletzt in einem Zug war).

## **DIE KARTEN AUSTEILEN**

- (1) 1 Mischt:
  - a. *DIE EFFEKTKARTEN*
  - b. *DIE CHARAKTERKARTEN*
  - c. *DIE INTERVENTIONSKARTEN*
- (2) 2 Legt den Stapel mit den *EFFEKTKARTEN* verdeckt auf den *DRAW*-Bereich der *KARTENABLAGE*.
- (3) 3 Gebt jedem *Spieler*:
  - a. 1x *CHARAKTERKARTE* (verdeckt) vom *CHARAKTERDECK*, die nur der Spieler selbst ansehen darf, um seine Missionen zu verstehen.
  - b. 1x *CHARAKTERÜBERSICHTSKARTE* – diese Karte hilft beim Verständnis der Missionen der anderen *Spieler*.
  - c. Je 3x *ABSTIMMUNGSKARTEN* – eine für jede Bahnstrecke (*Scenic Route, Fast Track, Viaduct Route*).
  - d. 3x *INTERVENTIONSKARTEN* (verdeckt).
- (4) 4 Jeder Spieler wählt dann aus seinen 3 *INTERVENTIONSKARTEN* zwei Karten aus, die er für das Spiel behält – dabei ist es hilfreich, sich bei der Entscheidung auf seine *Charaktermissionen* zu beziehen. Die übrige Karte muss zurück in den Stapel mit den *INTERVENTIONSKARTEN* gemischt werden, der dann neben der *STRECKE* abgelegt wird.

## **ÜBERBLICK**

**Stop The Train!** ist ein semikooperatives Brettspiel mit Social Deduction, bei dem die **Spieler** abwechselnd die Geschwindigkeit eines außer Kontrolle geratenen Zuges kontrollieren, der mit einer **BOMBE** an Bord in Richtung **Paris** rast! Um zu **GEWINNEN**, muss jeder **Spieler** 2 Ziele erreichen – seine **Charaktermission** erfüllen und verhindern, dass der Zug im Bahnhof explodiert. Aber einer oder mehrere der anderen **Spieler** arbeiten heimlich gegen euer Team – eure einzige Hoffnung besteht darin, sie zu identifizieren, herauszuwerfen und **DEN ZUG ZU STOPPEN!**

## **GEWINNEN & VERLIEREN**

Die Spieler **GEWINNEN**, wenn sie beide Ziele auf ihrer *CHARAKTERKARTE* erreichen:

- (1) **DEN ZUG ZU STOPPEN** vor dem Ende der *STRECKE* durch Leeren des *EFFEKTSTAPELS*.
- (2) Ihre persönliche *Charaktermission* erfüllen.

Dies ist bei allen bis auf 2 *CHARAKTERE* der Fall – dem **Saboteur** und dem **Racheengel**.

### **Wenn der Zug stoppt:**

- *Spieler*, die ihre *Charaktermission* erfüllt haben oder eine *FREIFAHRKARTE* (siehe Abschnitt *Tunnel/Freifahrkarten* auf Seite 5) vorweisen können, werden als Helden gefeiert und **GEWINNEN** das Spiel.
- *Spieler*, die keine *FREIFAHRKARTE* haben oder ihre *Charaktermission* nicht erfüllt haben, **VERLIEREN** das Spiel.
- Der **Saboteur** und der **Racheengel** **VERLIEREN** das Spiel.

## **Wenn der Zug explodiert:**

- **VERLIEREN** die Spieler.
- Außer dem **Saboteur**, der **GEWINNT**.
- Der **Racheengel GEWINNT** ebenfalls, sofern sie auch ihre zweite *Charaktermission* abgeschlossen hat.

## **CHARAKTERE**

Eine kurze Zusammenfassung jedes *CHARAKTERS* finden Sie auf der *CHARAKTERÜBERSICHTSKARTE*.

Beim Erlernen des Spiels hilft euch diese Karte, die Motive und Aktionen anderer *Spieler* nachzuvollziehen.

Details zu euren spezifischen *Charaktermission* findet ihr auf eurer *CHARAKTERKARTE*, lest den Text unter *Mission 2*, um zu verstehen, was ihr tun müsst, um zu **GEWINNEN**.

Denkt daran, dass der **Saboteur** der einzige *CHARAKTER* mit nur einer *Mission* ist. Eine detaillierte Zusammenfassung der *CHARAKTERE* findet ihr im *Anhang* auf Seite 9.

## **ZUGGESCHWINDIGKEIT**

Wenn das Spiel beginnt, ist der *TACHOMETER* auf *120 km/h* eingestellt. Beim Ausspielen einer *EFFEKTKARTE* wird der Zeiger des *TACHOMETERS* entsprechend eingestellt. Jede Geschwindigkeit gibt an, wie viele Felder der *ZUG* entlang der Strecke vorrückt. Am Ende jeder Runde fährt der *ZUG* entsprechend seiner aktuellen Geschwindigkeit weiter. Der *ZUG* rückt zwischen 1 und 6 Feldern vor. Die Geschwindigkeit des *ZUGS* darf weder *180 km/h* überschreiten noch *30 km/h* unterschreiten.

## **EFFEKTKARTEN**

*EFFEKTKARTEN* beschleunigen, bremsen oder halten die aktuelle Zuggeschwindigkeit. Beim Ausspielen einer *EFFEKTKARTE* wird der *TACHOMETER* entsprechend der Anweisung auf der Karte eingestellt. Es gibt 7 Arten von *EFFEKTKARTEN*:

- **BESCHLEUNIGEN** – +30km/h
- **GAS GEBEN** – +60km/h
- **VOLLGAS VORAUSS** – Geschwindigkeit auf 180 km/h erhöhen
- **GESCHWINDIGKEIT BEIBEHALTEN** – bei der aktuellen Geschwindigkeit bleiben
- **SANFT BREMSEN** – -30km/h
- **STARK BREMSEN** – -60km/h
- **VOLLBREMSUNG** – Geschwindigkeit auf 30 km/h reduzieren

Wenn die aktuelle Geschwindigkeit des *ZUGS* beispielsweise *60 km/h* beträgt und eine **Beschleunigungskarte** gespielt wird, steigt der *TACHOMETER* (um *30 km/h*) auf *90 km/h* und der *ZUG* bewegt sich +3 Felder entlang der *STRECKE*.

Im *EFFEKTSTAPEL* befinden sich außerdem **ODER-KARTEN** – werden sie ausgespielt, muss der aktive *Spieler* eine der Optionen wählen. Mit **Taschenspielertrick** kannst du beispielsweise die Geschwindigkeit beibehalten **ODER** eine *FREIFAHRKARTE* stehlen, auf Kosten einer Erhöhung der *ZUG*-Geschwindigkeit um *30 km/h*.

Ist der *EFFEKTSTAPEL* leer, stoppt der *ZUG* und das Spiel endet.

## **SPIELABLAUF**

Beginnend mit dem *Spieler*, der zuletzt mit einem Zug gefahren ist, wechseln sich die *Spieler* im Uhrzeigersinn ab.

- (1) Der *Startspieler* zieht 3x *EFFEKTKARTEN* vom *Zugstapel* auf der *Kartenablage* und legt 1 davon verdeckt auf den *Ablagestapel* ab.
- (2) Die restlichen 2x *EFFEKTKARTEN* gibt er verdeckt an den *Spieler* zu seiner Linken weiter, der damit zum *aktiven Spieler* wird und sich das Plättchen „*Aktiver Spieler*“ nimmt.
- (3) Der *aktive Spieler* legt verdeckt 1x *EFFEKTKARTE* auf den *Ablagestapel* und spielt die verbleibende *EFFEKTKARTE* offen aus, indem er sie auf den *PLAY-Bereich* der *Kartenablage* legt.
- (4) Der *TACHOMETER* wird entsprechend der Anweisungen auf der gespielten *EFFEKTKARTE* eingestellt und der *ZUG* wird entlang der Strecke bewegt.
- (5) *Sonderereignisse* (siehe Abschnitt unten) werden ausgelöst – falls vorhanden.
- (6) Die Runde endet und das Spiel wird mit dem *aktiven Spieler* fortgesetzt, der wieder bei *Schritt 1* beginnt (Ziehen von 3x *EFFEKTKARTEN* usw.).

Bei Bedarf können die *Spieler* während des Spiels die *RUNDENABLAUF*-Karten konsultieren.

## **SONDEREREIGNISSE**

Bestimmte Abschnitte der *STRECKE* wirken sich auf die Geschwindigkeit des *ZUGS* aus oder erfordern, dass die *Spieler* gemeinsam eine Entscheidung treffen.

### **GEFÄLLE/GESCHWINDIGKEITSREKORD**

Die *Gefälle*-Abschnitte der *STRECKE* sind durch eine entsprechende Beschilderung gekennzeichnet. Diese Abschnitte der *STRECKE* sind für die *Rekordjägerin* von Bedeutung.

Um ihre zweite *Charaktermission* zu erfüllen, muss sich das vordere Ende der *ZUG*-Figur am Ende des Zuges eines Spielers auf einem *Gefälle*-Abschnitt der *STRECKE* befinden und der *TACHOMETER* muss auf 180km/h stehen – in diesem Fall ist der *Geschwindigkeitsrekord* gebrochen.

Um die Identität der *Rekordjägerin* nicht zu verraten, obliegt es dem *aktiven Spieler* zu verkünden, dass der *Geschwindigkeitsrekord* gebrochen wurde und das Plättchen „*Geschwindigkeitsrekord*“ auf der *Kartenablage* umzudrehen.

### **TUNNEL/FREIFAHRKARTEN**

Wenn der *ZUG* durch einen *TUNNEL* fährt, kann sicher der *aktive Spieler* eine *FREIFAHRKARTE* von der *Kartenablage* nehmen oder von einem anderen *Spieler* stehlen!

Der *aktive Spieler* darf eine *FREIFAHRKARTE* erst nehmen/stehlen, **NACHDEM** sich der *ZUG* in seinem Zug bewegt hat. Eine *FREIFAHRKARTE* kann auch dann genommen/gestohlen werden, wenn sich nur ein Teil des *ZUGS* in einem *TUNNEL* befindet.

### **„Wofür brauche ich eine FREIFAHRKARTE?“**

Wenn der *ZUG* gestoppt ist, du aber nicht deine zweite *Charaktermission* erfüllt hast, kannst du trotzdem **GEWINNEN**, wenn du im Besitz einer *FREIFAHRKARTE* bist (siehe *Charakterausnahmen*, *Anhang* auf Seite 9).

Wenn ein *Spieler* aus dem *ZUG* geworfen wurde, wird seine *FREIFAHRKARTE* aus dem Spiel entfernt.

## **STELLWERKABSTIMMUNG**

Am *STELLWERK*, kurz bevor sich die *STRECKE* in drei Routen aufteilt, kommt der *ZUG* zum Stehen. Er stoppt hier auch dann, wenn der *TACHOMETER* anzeigt, dass er noch weiterfahren würde.

Der *TACHOMETER* wird nicht verändert und der *ZUG* fährt in der nächsten Runde mit der aktuellen Geschwindigkeit weiter.

Hier stimmen die Spieler mit ihren *STELLWERKABSTIMMUNGSKARTEN* über die Route ab, die der Zug nehmen wird:

- Scenic Route
- Fast Track
- Viaduct Route

Jeder Spieler gibt eine *STELLWERKABSTIMMUNGSKARTE* an den *aktiven Spieler* weiter; sofern keine überstimmende *INTERVENTIONSKARTE* (siehe Seite 9) gespielt wird, ist diese Abstimmung *geheim*.

Der *aktive Spieler* mischt die erhaltenen Karten und deckt die Ergebnisse der *Stellwerkabstimmung* auf.

Bei einem *Gleichstand* wird die kürzere Route gewählt, *es sei denn*, es wird eine überstimmende *INTERVENTIONSKARTE* gespielt.

Sobald die *STELLWERKABSTIMMUNG* abgeschlossen ist, ist die Runde beendet und das Spiel wird mit dem Ziehen von 3 neuen *EFFEKTKARTEN* fortgesetzt.

## **BRÜCKEN & VIADUKTE/KRISENTREFFEN**

Wenn sich das *vordere Ende* des *ZUGS* auf einer *Brücke* oder einem *Viadukt* befindet, **MUSS** der *aktive Spieler* ein *KRISENTREFFEN* einberufen. Hier diskutieren die *Spieler* und stimmen dann öffentlich ab, wer aus dem *ZUG* geworfen werden soll!

Es werden keine Karten verwendet und die Abstimmung wird vom *aktiven Spieler* geleitet. Beginnend mit dem *Spieler* zu seiner *Linken* kann jeder seine Gedanken darüber mitteilen, wer der **Saboteur** ist und wie er oder sie sich verdächtig gemacht hat. Denkt daran, dass das Hinauswerfen des richtigen *Spielers* euch helfen wird, den *ZUG* zu verlangsamen, da derjenige dann nicht mehr gegen euch arbeiten kann!

Als angemessene Zeit für das *KRISENTREFFEN* schlagen wir 5 Minuten vor. Spätestens ab diesem Zeitpunkt sollte der *aktive Spieler* zur *endgültigen Abstimmung* auffordern, beginnend mit dem *Spieler* zu seiner Linken.

**Wenn ein *Spieler* aus dem *ZUG* geworfen wird:**

- Nimmt dieser nicht weiter am Spiel teil, es sei denn, er wird sofort durch eine *INTERVENTIONSKARTE* gerettet
- Gibt dieser seine *CHARAKTERKARTE* **NICHT** preis
- Werden dessen *FREIFAHRKARTEN* (sofern er welche hat) aus dem Spiel entfernt
- Kann dieser für den Rest des Spiels keine *INTERVENTIONS-* oder *EFFEKTKARTEN* spielen

**Bei *STIMMENGLEICHHEIT* wird niemand aus dem *ZUG* geworfen.**

## Regeln für Krisentreffen:

- Der *aktive Spieler* kann nur dann ein *KRISENTRIEFFEN* einberufen, *nachdem* sich der *ZUG* in seinem Zug bewegt hat und sich das vordere Ende des *ZUGS* auf einer *Brücke/einem Viadukt* befindet. Es ist egal, wo sich das hintere Ende des *ZUGS* befindet
- Die einzigen Informationen, die während der Diskussion **nicht** weitergeben werden darf, ist die eigene *Charakteridentität*
- Jeder **muss** abstimmen, es sei denn, eine *INTERVENTIONSKARTE* schreibt etwas anderes vor
- *Spieler* können sich *nicht* selbst aus dem *ZUG* wählen
  - In jeder Runde, in der sich das vordere Ende des *ZUGS* auf einer *Brücke/einem Viadukt* befindet, muss ein *KRISENTRIEFFEN* einberufen werden - dies kann zu mehreren *KRISENTRIEFFEN* während einer Partie führen
- Wenn nur noch zwei *Spieler* im *ZUG* sind, findet **kein** *KRISENTRIEFFEN* statt

## INTERVENTIONSKARTEN

Als Teil der *Spielvorbereitung* erhält jeder *Spieler* 3x *INTERVENTIONSKARTEN*, von denen er 2 behält und 1 ablegt. Die Karten verschaffen den *Spielern* entweder Vorteile oder behindern andere *Spieler*. Sie sind selbsterklärend, aber Erläuterungen (z. B. welche Karten andere überstimmen) gibt es im *Anhang* (siehe Seite 11).

### Wann können *INTERVENTIONSKARTEN* gespielt werden?

- Die meisten Karten sind mit *Sonderereignissen* verknüpft, die während des Spiels auftreten, und weisen die *Spieler* auf den genauen Zeitpunkt hin, zu dem sie gespielt werden können, z.B. wenn die *STELLWERKABSTIMMUNG* bekannt gegeben wird oder nachdem die *KRISENTRIEFFEN-ABSTIMMUNG* durchgeführt wurde.
- Ausgenommen hiervon sind die folgenden Karten, die *jederzeit* gespielt werden können:
  - **Waffe an den Kopf**
  - **Ticket-Upgrade**
  - **Brenne**
  - **Steuerung blockieren**
  - **Schaffner**

## AKTIVER SPIELER-PLÄTTCHEN

Das *Aktiver-Spieler-Plättchen* ist als Erinnerung dafür vorgesehen, wer der *aktive Spieler* ist. Die Verwendung ist optional, kann aber hilfreich sein, wenn die Gruppe beispielsweise mit einer *STELLWERKABSTIMMUNG* oder einem *KRISENTRIEFFEN* beschäftigt ist.

## ENDE DES SPIELS

### Das Spiel endet, wenn entweder:

Der Stapel mit den *EFFEKTKARTEN* leer ist, wodurch der *ZUG* stoppt, *bevor* er *Paris* erreicht.

### ODER

Der *ZUG* im *Pariser Bahnhof* eintrifft und explodiert (das vordere Ende des *ZUGS* hat die letzte gelb-schwarze Schwelle auf der *STRECKE überfahren* – wenn er auf dem letzten Feld davor steht, ist er noch nicht explodiert).

An diesem Punkt offenbaren alle *Spieler* ihre *CHARAKTERE* und stellen fest, ob sie ihre jeweiligen *Siegbedingungen* erfüllt haben (siehe Abschnitt *GEWINNEN & VERLIEREN* auf Seite 3.).

# SPIELSPIELERWEITERUNG

## DER GÜTERZUG

Ihr könnt mit einer zusätzlichen Zugfigur spielen – *DEM GÜTERZUG* – der den *19:05 nach Paris* jagt. Der GÜTERZUG erhöht die Schwierigkeit, *DEN ZUG ZU STOPPEN*.

Nachdem der *19:05 nach Paris* 2 Runden absolviert hat, wird der GÜTERZUG am *STARTPUNKT* platziert. In jeder weiteren Runde fährt er mit einer konstanten Geschwindigkeit von *120 km/h* (4 Felder) vorwärts. Dies geschieht, nachdem der *19:05 nach Paris* bewegt wurde, während Punkt 5 des *SPIELABLAUFS*.

**Es gelten dann folgende Regeln:**

- Wenn der GÜTERZUG zu irgendeinem Zeitpunkt dasselbe Feld wie der *19:05 nach Paris* erreicht, entgleisen beide ZÜGE und alle **VERLIEREN** das Spiel, außer dem **Racheengel**.
- Die *Mission* des **Rachengels** wird angepasst. Die Katastrophe, die sie verursachen will, kann entweder in *Paris* oder durch eine Kollision mit dem GÜTERZUG stattfinden.
- Wenn der GÜTERZUG das *STELLWERK* erreicht, nimmt er immer den *FAST TRACK*.
- Wenn der *19:05 nach Paris* anhält, hält auch der GÜTERZUG an.

## OPTIONALE SPIELVARIANTEN

Sobald ihr mit dem Spiel und den *CHARAKTEREN* vertraut seid, könnt ihr die folgenden Varianten verwenden, um die Schwierigkeit zu *erhöhen*, den *ZUG ZU STOPPEN*:

- Zu Spielbeginn kann der ZUG mit einer *höheren* Geschwindigkeit losfahren.
- Während der *CHARAKTERKARTEN*-Vorbereitung könnt ihr sicherstellen, dass ruchlosere *CHARAKTERE* anwesend sind oder solche, die mehr Chaos stiften: **Racheengel**, **Stuntman**, **Rekordjägerin** und **Kontrolleur**.
- Lasst den ZUG zu Spielbeginn um bis zu 12 Felder näher an *Paris* starten.
- Nehmt den GÜTERZUG ins Spiel (siehe oben).

Verwendet eine der folgenden Varianten, um die Schwierigkeit zu *verringern*, den *ZUG ZU STOPPEN*:

- Zu Spielbeginn kann der ZUG mit einer *niedrigeren* Geschwindigkeit losfahren.
- Während der *CHARAKTERKARTEN*-Vorbereitung könnt ihr den **Racheengel** und/oder den **Stuntman** ausschließen (ihr müsst den **Saboteur** beibehalten, um sicherzustellen, dass der **Geheimagent** und die **Widerstandskämpferin** ihre Missionen erfüllen können).
- Reduziert während der Vorbereitung den *EFFEKTSTAPEL* um 3 oder 6 Karten (entfernt hierbei Karten, die den ZUG beschleunigen)

Unsere Empfehlung für ein ausgewogenes Spiel: Bei der *CHARAKTERKARTEN*-Vorbereitung für...

- *4 Spieler*: 1 **Saboteur**; den **Racheengel** ausschließen
- *5 Spieler*: 1 **Saboteur**; schließt den **Racheengel** aus, aber nehmt den **Stuntman** oder die **Rekordjägerin** oder beide ins Spiel
- *6 Spieler*: 1 **Saboteur**; nehmt entweder den **Racheengel** ODER den **Stuntman** und die **Rekordjägerin** ins Spiel



## ANHANG

### ERLÄUTERUNGEN DER SIEG-/NIEDERLAGEBEDINGUNGEN

Möglicherweise möchten ihr diese während eines Spiels einsehen, aber es ist nicht notwendig sie durchzulesen, um das Spiel zu erlernen.

<b>CHARAKTER</b>	<b>SIEG</b>	<b>NIEDERLAGE</b>
<b>Saboteur</b>	<b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> explodiert, unabhängig davon, ob er aus dem Zug geworfen wurde.	<b>VERLIERT</b> nur, wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde.
<b>Kriegsgefangener</b>	<b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde <b>UND</b> den <i>FAST TRACK</i> genommen hat.  <b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde und er eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.  <b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde und er aus dem <i>ZUG</i> geworfen wurde (der Charakter überlebt und entkommt zu Fuß).	<b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> explodiert.  <b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde, ohne den <i>FAST TRACK</i> genommen zu haben <b>UND</b> er auch keine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.
<b>Sängerin</b>	<b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde <b>UND</b> den <i>FAST TRACK</i> genommen hat.  <b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde und sie eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.	<b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> explodiert.  <b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde, ohne den <i>FAST TRACK</i> genommen zu haben <b>UND</b> sie auch keine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.  <b>VERLIERT</b> , wenn sie aus dem <i>ZUG</i> geworfen wurde.
<b>Ingenieurin</b>	<b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde <b>UND</b> die <i>VIADUCT ROUTE</i> genommen hat.  <b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde und sie eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.	<b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> explodiert.  <b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde, ohne die <i>VIADUCT ROUTE</i> genommen zu haben <b>UND</b> sie auch keine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.  <b>VERLIERT</b> , wenn sie aus dem <i>ZUG</i> geworfen wurde.
<b>Fotografin</b>	<b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde <b>UND</b> die <i>SCENIC ROUTE</i> genommen hat.  <b>GEWINNT</b> wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde und sie eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.	<b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> explodiert.  <b>VERLIERT</b> , wenn der <i>ZUG</i> gestoppt wurde, ohne die <i>SCENIC ROUTE</i> genommen zu haben <b>UND</b> sie auch keine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.  <b>VERLIERT</b> , wenn sie aus dem <i>ZUG</i> geworfen wurde.

<b>CHARAKTER</b>	<b>SIEG</b>	<b>NIEDERLAGE</b>
<b>Rekordjägerin</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> der <i>GESCHWINDIGKEITSREKORD</i> gebrochen wurde (selbst wenn sie aus dem ZUG geworfen wurde).</p> <p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde und sie eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.</p> <p><b>Optionale Regel:</b> (muss gemeinsam vor Spielbeginn beschlossen werden)</p> <p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> der <i>GESCHWINDIGKEITSREKORD</i> an <b>mehr als</b> 1 Gefälle gebrochen wurde, egal ob der ZUG gestoppt wurde oder explodiert.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG explodiert.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG gestoppt wurde, ohne dass der <i>GESCHWINDIGKEITSREKORD</i> gebrochen wurde <b>UND</b> sie auch keine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn sie aus dem ZUG geworfen wurde.</p>
<b>Geheimagent</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> der <i>Saboteur</i> an Bord ist.</p> <p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde und er eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG explodiert.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn der <i>Saboteur</i> aus dem ZUG geworfen wurde, egal ob der ZUG gestoppt wurde oder explodiert.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn er aus dem ZUG geworfen wurde.</p>
<b>Widerstandskämpferin</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> der <i>Saboteur</i> aus dem ZUG geworfen wurde.</p> <p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde und sie eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG explodiert.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG gestoppt wurde und der <i>Saboteur</i> noch an Bord ist, außer sie besitzt eine <i>FREIFAHRKARTE</i>.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn sie aus dem ZUG geworfen wurde.</p>
<b>Stuntman</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> er aus dem ZUG geworfen wurde (er kann dabei einer von mehreren sein, die aus dem ZUG geworfen wurden).</p> <p>Es ist schwierig, mit dem <i>Stuntman</i> zu <b>GEWINNEN</b>.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn er <b>NICHT</b> aus dem ZUG geworfen wurde (eine <i>FREIFAHRKARTE</i> hilft ihm nicht).</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG explodiert.</p>
<b>Racheengel</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG explodiert <b>UND</b> alle an Bord sind.</p> <p>Es ist schwierig, mit dem <i>Racheengel</i> zu <b>GEWINNEN</b>.</p> <p>Beim Spiel mit dem <i>GÜTERZUG</i> gewinnt sie auch, wenn beide Züge kollidieren <b>UND</b> alle an Bord sind.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG gestoppt wurde.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn jemand aus dem ZUG geworfen wurde.</p>

<b>CHARAKTER</b>	<b>SIEG</b>	<b>NIEDERLAGE</b>
<b>Kontrollleur</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> er kein anderer <i>Spieler FREIFAHRKARTEN</i> besitzt.</p> <p>Die <i>FREIFAHRKARTEN</i> müssen entweder in seinem Besitz sein, auf der <i>Kartenablage</i> liegen, mit einer <i>INTERVENTIONS-KARTE</i> verbrannt worden sein oder im Besitz eines <i>Spielers</i> sein, der aus dem ZUG geworfen wurde.</p> <p>Es ist schwierig, mit dem <b>Kontrollleur</b> zu <b>GEWINNEN</b>.</p> <p>Beim Spiel mit dem <i>GÜTERZUG</i> gewinnt sie auch, wenn beide Züge kollidieren <b>UND</b> alle an Bord sind.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> ein anderer <i>Spieler</i> eine <i>FREIFAHRKARTE</i> besitzt.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn jemand aus dem ZUG geworfen wurde, egal ob der ZUG gestoppt wurde oder welcher <i>Spieler</i> <i>FREIFAHRKARTEN</i> besitzt.</p>
<b>Bürgermeister von Paris</b>	<p><b>GEWINNT</b> wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> alle an Bord sind.</p> <p>Wenn der ZUG gestoppt wurde <b>UND</b> alle an Bord sind, benötigt kein <i>Spieler</i> eine <i>FREIFAHRKARTE</i>, um zu gewinnen.</p>	<p><b>VERLIERT</b>, wenn der ZUG gestoppt wurde.</p> <p><b>VERLIERT</b>, wenn jemand aus dem ZUG geworfen wurde.</p>

## **ERLÄUTERUNGEN ZU INTERVENTIONSKARTEN & PRIORITÄT**

### **STELLWERKKARTEN**

- **Offene Abstimmung**, **Vorläufige Festnahme** und **Streckenschaden** müssen gespielt werden, bevor **ABSTIMMUNGSKARTEN** abgelegt wurden.
- **Zweite Wahl**, **Entscheidende Stimme** und **Über Rot Fahren** müssen gespielt werden, nachdem die **STELLWERKABSTIMMUNG** durchgeführt wurde.
- **Über Rot Fahren** hat Vorrang vor allen anderen **INTERVENTIONSKARTEN** am **STELLWERK** (außer **Schaffner**).
- Wenn **Zweite Wahl** nach **Über Rot Fahren** gespielt wird, hat sie keine Auswirkung. **Über Rot Fahren** gilt *nicht* als demokratische Abstimmung. **Zweite Wahl** kann **Entscheidende Stimme** überstimmen, wenn sie danach gespielt wird.
- Wenn **Entscheidende Stimme** gespielt wird, bezieht sich dies auf die *erste* Wahl, es sei denn, **Zweite Wahl** wurde gespielt.

## **ERLÄUTERUNGEN ZU INTERVENTIONSKARTEN & PRIORITÄT** (Fortsetzung)

### **KRISENTREFFENKARTEN**

- **Türen Schließen, Besetzt** und **Passagier Erster Klasse** können zu Beginn eines **KRISENTREFFENS** gespielt werden, aber es ist auch erlaubt, diese Karten während eines **KRISENTREFFENS**, jedoch vor der endgültigen Abstimmung, auszuspielen.
- **Bleib Dran!** kann nur verwendet werden, um sich selbst zu retten (*nicht* einen anderen *Spieler*).
- **Die Hand Reichen** kann nur verwendet werden, um einen anderen Spieler (und *nicht* sich selbst) zu retten.
- **Du Kommst Mit!** kann nur verwendet werden, wenn du aus dem **ZUG** geworfen wurdest.
- Wenn du **Du Kommst Mit!** spielst und anschließend mit **Die Hand Reichen** gerettet wirst, kannst du wählen, ob du diesen Spieler beim Versuch, dich zu retten, aus dem **ZUG** ziehen willst (ihr verlasst beide den **ZUG**) oder seine Rettung akzeptierst (ihr bleibt im **ZUG**).
- **Zweites Krisentreffen** muss direkt *nach* einem **KRISENTREFFEN** gespielt werden, während der **ZUG** noch über eine *Brücke* fährt. Wenn beim erste Treffen Stimmengleichheit herrschte, wird unabhängig davon ein **ZWEITES KRISENTREFFEN** einberufen, in der Hoffnung auf einen anderen Ausgang.
- Sobald ein *Spieler* aus dem **ZUG** geworfen wurde, kann er keine **INTERVENTIONSKARTEN** spielen, außer **Du Kommst Mit!**, **Bleib Dran!** oder **Schaffner**. Es ist zu spät, um **Türen Schließen, Besetzt** oder **Passagier Erster Klasse** oder irgendwelche **JEDERZEIT SPIELBAREN INTERVENTIONSKARTEN** zu spielen.
- **Schaffner** kann nur die zuletzt gespielte **INTERVENTIONSKARTE** aufheben, solange noch keine neue Spielrunde begonnen hat.

### **JEDERZEIT SPIELBARE INTERVENTIONSKARTE**

- Wenn **Ticket-Upgrade** gespielt wird, kannst du *eine beliebige INTERVENTIONSKARTE* aus dem Stapel wählen (einschließlich nicht ausgeteilter Karten und abgelegter Karten aus der Spielvorbereitung).
- **Brenne** kann nicht mehr gespielt werden, wenn du aus dem **ZUG** geworfen wurdest.
- **Schaffner** setzt die zuletzt ausgespielte **INTERVENTIONSKARTE** außer Kraft und das Spiel kehrt zu dem Zustand zurück, den es vor dem Ausspielen der letzten **INTERVENTIONSKARTE** hatte.