

Beispielhafter Spielablauf der Reise „Dresden - Stuttgart“

Anne, Bernd, Chris und Doris spielen zusammen.

1. Runde

Anne kauft sich eine **BahnCard** und wählt das **ICE/IC/EC-Ticket**. Sie bezahlt **185 EURO** (130 für die BahnCard und 55 für das ICE/IC/EC-Ticket) und stellt ihren **Reisenden** auf das Haus unter ICE/IC/EC auf ihrer **Starttafel**.

Bernd kauft sich ebenfalls eine **BahnCard** und wählt das **IR-Ticket**. Er bezahlt **175 EURO** (130 für BahnCard und 45 für das IR-Ticket) und stellt seinen **Reisenden** auf das Haus unter IR seiner **Starttafel**.

Chris wählt den **PKW**, bezahlt **150 EURO** und stellt seinen **Reisenden** auf das Haus unter PKW seiner **Starttafel**.

Doris nimmt das **Flugzeugticket**, bezahlt **240 EURO** und stellt ihren **Reisenden** auf das Haus unter Flugzeug ihrer **Starttafel**.

2. Runde

Anne muß zunächst von der Wohnung zum Bahnhof, sie setzt ihren **Reisenden** vom Haus auf den darunterliegenden **Bahnhof** ihrer **Starttafel**. Bernd setzt ebenfalls seinen **Reisenden** vom Haus auf den **Bahnhof** seiner **Starttafel**.

Chris steigt zu Hause direkt in sein Auto. Er nimmt seinen **Reisenden** vom Haus zurück, stellt seine **PKW-Figur** neben die schwarze **Startfahne**, würfelt und zieht mit seiner **PKW-Figur** in Richtung **Zielort**.

Doris muß von der Wohnung zum Flughafen; sie nimmt ihren **Reisenden**, stellt ihn neben die **Startfahne** auf den **Spielplan**, würfelt und zieht mit ihm in Richtung **Flughafen Dresden** (entlang einer beliebigen Linie, in diesem Fall der gelben Linie). Sie benötigt dazu lediglich eine „1“. Hat sie mehr Augen gewürfelt, verfallen die restlichen.

3. Runde

Anne nimmt ihren **Reisenden** zurück und stellt dafür ihre **ICE/IC/EC-Figur** auf den **Spielplan** neben den Ort **Dresden**, würfelt und zieht ihre **ICE/IC/EC-Figur** in Richtung **Stuttgart**.

Bernd nimmt seinen **Reisenden** ebenfalls vom Bahnhof zurück, setzt seine **IR-Figur** neben die **Startfahne** bei **Dresden**, würfelt ebenfalls und zieht seine **IR-Figur** in Richtung **Stuttgart**. Chris würfelt erneut und zieht weiter mit seiner **PKW-Figur** entsprechend der gewürfelten Zahl entlang der gelben Linien in Richtung **Stuttgart**. Doris darf jetzt ins **Flugzeug** einsteigen, sie nimmt ihren **Reisenden** zurück und setzt dafür

ihre **Flugzeug-Figur** auf den **Flughafen**, würfelt (z.B. eine „3“) und zieht mit ihrer **Flugzeug-Figur** von dem grünen **Planquadrat**, in dem **Dresden** liegt, waagrecht bzw. senkrecht in die nächsten **Planquadrate** in Richtung **Stuttgarter Flughafen** (mit der gewürfelten „3“ kann sie ihre **Flugzeug-Figur** bis in das **Planquadrat** setzen, in dem **Nürnberg** liegt).

Folgerunden

Anne, Bernd und Chris würfeln und ziehen entsprechend weiter.

Doris würfelt (z.B. eine „2“) und kann mit ihrer **Flugzeug-Figur** bis auf den **Stuttgarter Flughafen** ziehen (eine „1“ hätte ihr auch genügt). Sie darf sofort ihre **Flugzeug-Figur** vom **Spielplan** zurücknehmen und dafür ihren **Reisenden** auf den **Flughafen Stuttgart** stellen. Anne, Bernd und Chris würfeln und ziehen weiter in Richtung **Stuttgart**.

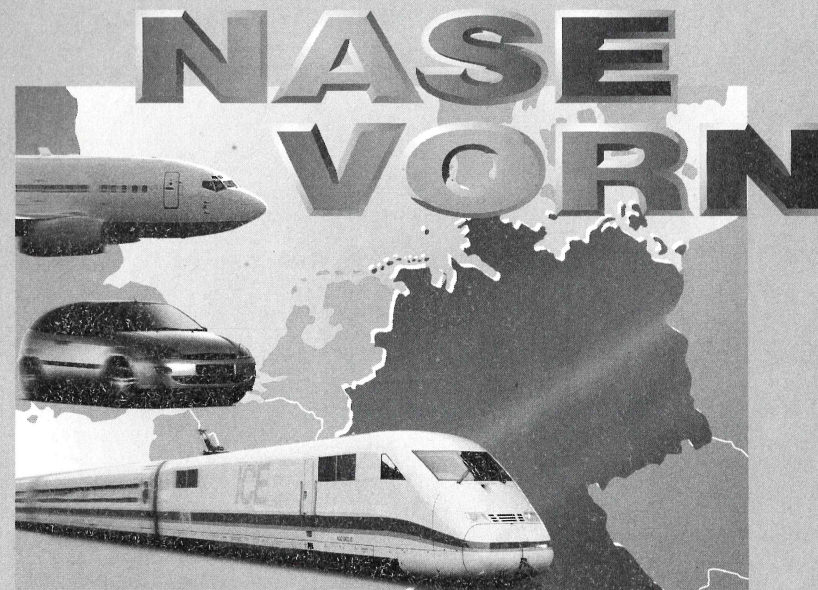
Doris würfelt ebenfalls und zieht mit ihrem **Reisenden** vom **Flughafen** direkt bis **Stuttgart** und läßt ihn neben der weißen **Zielfahne** stehen (sie benötigt dazu lediglich eine „1“). Sie darf jetzt sofort ihren **Zeitstein** auf dem **Zeitpfad** 3 Felder vorsetzen (für die Reise **Dresden-Stuttgart** gibt es einmalig 3 Punkte für jeden Spieler, gemäß Punktzahl auf der **Städtekarte** rechts oben).

Anne würfelt, zieht und erreicht mit ihrer **ICE/IC/EC-Figur** **Stuttgart** (überzählige **Würfelpunkte** verfallen). Sie darf jetzt die **ICE/IC/EC-Figur** zurücknehmen und ihren **Reisenden** neben die **Zielfahne** stellen (auf dem **Zeitpfad** darf sie ihren **Zeitstein** jetzt 3 Felder vorsetzen).

Bernd und Chris würfeln und ziehen. Doris hat ihren **Reisenden** bereits in **Stuttgart**. Sie würfelt und darf ihren **Zeitstein** auf dem **Zeitpfad** zusätzlich so viele Felder vorsetzen, wie die **Würfelzahl** beträgt. Anne würfelt und setzt ihren **Zeitstein** auf dem **Zeitpfad** entsprechend vor.

Bernd und Chris würfeln und erreichen mit der gewürfelten Zahl ebenfalls **Stuttgart** und dürfen ihre **IR-Figur** bzw. ihre **PKW-Figur** sofort gegen ihre **Reisenden** austauschen. Außerdem setzen sie jetzt ihre **Zeitsteine** jeweils um 3 Felder vor.

Damit befinden sich **alle Spieler** mit ihren **Reisenden** am **Zielort** und die Reise ist beendet.



Mit Bahn, Auto und Flugzeug quer durch Deutschland.
Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 9 Jahren.

SPIELANLEITUNG

Das Deutsche Bahn Spiel **DB**

Impressum

Herausgeber: **DB** Deutsche Bahn AG,
Dienstleistungszentrum Bildung,
60486 Frankfurt am Main

Spielidee: Wolfgang Kramer,
Horst-Rainer Rösner

Design: Schulteß & Suchy, Neuss

Ein Produkt von
Ravensburger
Ravensburger Freizeit- und Promotion-Service

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Städten, Verkehrsverbindungen und Zeitpfad
- 46 Städtekarten
- 20 Ereigniskarten
- 24 Verkehrsmittel-Figuren:
6 ICE/IC/EC-Züge, 6 IR-Züge,
6 PKWs, 6 Flugzeuge
- 24 Aufstellfüße (je 4 pro Spielerfarbe)
- 6 Reisende (Halmakegel)
in den Spielerfarben
- 6 Zeitsteine (zur Anzeige der Punkte
auf dem Zeitpfad) in den Spielerfarben
- 1 Spezialwürfel (mit 1, 2, 2, 3, !, !)
- 8 Reisetickets (je 2 für ICE/IC/EC,
IR, PKW, Flugzeug)
- 6 BahnCards
- 6 Start- und Zieltafeln
in den Spielerfarben
- 1 schwarze Startfahne und
1 weiße Zielfahne
- 1 Startspielerstein (schwarz)
- 40 Geldscheine im Wert 5 Euro
40 Geldscheine im Wert 10 Euro
40 Geldscheine im Wert 50 Euro
40 Geldscheine im Wert 100 Euro

Spielziel

Im Spiel reisen die Spieler innerhalb Deutschlands mit der Bahn, dem PKW oder dem Flugzeug.

Es wird immer eine Städtekarte mit Start- und Zielort ausgelegt. Auf dieser Karte sind die alternativen Routen, Zeitdauer und Kosten für Bahn (getrennt für ICE/IC/EC und IR), PKW und Flugzeug vermerkt. Bei jeder Reise stehen die Verkehrsmittel im direkten Vergleich.

Die Spieler müssen unterschiedliche Verkehrsmittel wählen und möglichst schnell den Zielort erreichen. Für das Erreichen der Zielorte erhalten die Spieler Punkte, die sie auf dem Zeitpfad vorwärts ziehen dürfen. Je eher ein Spieler am Zielort eintrifft, desto mehr zusätzliche Zeitpunkte gewinnt er. Das Spiel endet nach 6 Reisen.

Sieger wird der Spieler, der auf dem Zeitpfad vorne liegt.

Spielplan

Der Spielplan zeigt eine **Deutschlandkarte** mit dem **Streckennetz** der DB für ICE/IC/EC- und IR-Züge, Autostraßen, Flughäfen sowie ein **Streckenraster** für Flugzeuge.

Jedem Verkehrsmittel ist eine Farbe zugeordnet:

- „rot“ für ICE/IC/EC-Züge,
- „blau“ für IR-Züge,
- „gelb“ für PKW,
- „grün“ für Flugzeuge.

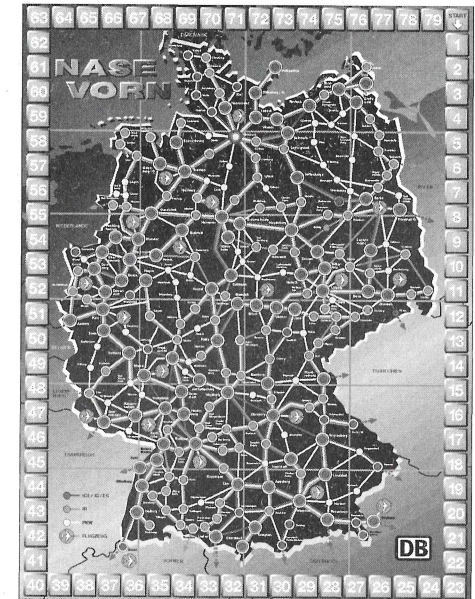
Die Strecken zwischen zwei Städten sind als **farbige Linien**, die Städte selbst als **farbige Felder** dargestellt. Jede Strecke zwischen zwei Feldern, in denen der selbe Farbkreis vorhanden ist, kann mit der betreffenden Verkehrsmittel-Figur mit einem Würfelpunkt überwunden werden. Zwischen einzelnen Städten können sich bei größeren Entfernungen zusätzliche Felder befinden. Die Haltepunkte und Bahnhöfe entsprechen weitestgehend der Realität, können aber aus spieltaktischen Gründen abweichen oder fehlen.

Beispiel: Steht eine ICE/IC/EC-Figur in Stuttgart, so kann ein Spieler, wenn er eine „2“ würfelt, seine ICE/IC/EC-Figur direkt bis Frankfurt/M. ziehen (1. Feld Mannheim, 2. Feld Frankfurt/M.).

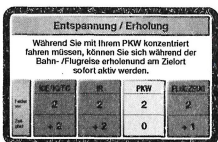
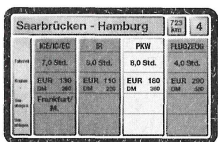
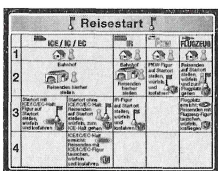
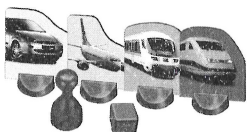
Flugzeuge werden ausgehend von einem Flughafen mit jeweils einem Würfelpunkt von einem Planquadrat in das nächste (senkrecht oder waagrecht angrenzende, nicht diagonale) Planquadrat bewegt.

Beispiel: Steht eine Flugzeug-Figur auf dem Stuttgarter Flughafen und der Spieler würfelt eine „3“, so kann er seine Flugzeug-Figur direkt in das Planquadrat ziehen, in dem Hannover liegt. Falls er in Hannover landen will, kann er seine Flugzeug-Figur sofort auf den Flughafen stellen, falls er jedoch non-stop nach Hamburg will, setzt er sie zunächst mitten in das Planquadrat und zieht im nächsten Spielzug weiter.

Am Rand des Spielplans befindet sich der **Zeitpfad**, auf dem die gewonnenen **Zeitpunkte** der einzelnen Spieler angezeigt werden.



Spielvorbereitung



- Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und erhält in dieser Farbe: **1 Reisenden** (Halmakegel), **1 Zeitstein** und **4 Aufstellfüße** mit jeweils einer **ICE/IC/EC-Figur**, einer **IR-Figur**, einer **PKW-Figur** und einer **Flugzeug-Figur**. Die Zeitsteine aller Spieler werden auf das **rote Startfeld des Zeitpfades** gesetzt.
- Als **Startkapital** erhält jeder Spieler Geldscheine im Wert von **750 EURO**. Die restlichen Geldscheine bilden die Kasse und werden im Kunststoffeinsatz als Bank verwaltet.
- Zusätzlich bekommt jeder Spieler in seiner gewählten Farbe eine **Start- und Zieltafel**, auf der die Spielzüge beim Start bzw. am Ziel einer Reise nach Verkehrsmitteln getrennt, aufgeführt sind.
- Die **Städtekarten** werden gemischt. Vom gemischten Stapel werden die obersten **6 Karten** abgezählt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Städtekarten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Die **Reisetickets** werden einzeln und offen neben den Stapel mit den 6 Städtekarten gelegt; und zwar bei **2 oder 3 Spielern** je 1 ICE/IC/EC-, IR-, PKW- und Flugticket; bei **4, 5 oder 6 Spielern** je 2 ICE/IC/EC-, IR-, PKW- und Flugtickets.
- Die **BahnCards** werden als offener Stapel ebenfalls neben den Spielplan gelegt.
- Die **Ereigniskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel auf eine freie Fläche des Spielplans gelegt.
- Ein **Startspieler** wird bestimmt. Er erhält den **schwarzen Startspielerstein**.

Spielablauf

Es werden gemeinsam von allen Spielern **sechs Reisen** nacheinander durchgeführt. Der Spielablauf für eine Reise erfolgt immer in **drei Phasen**:

- Aufdecken einer Städtekarte und Auswahl der Verkehrsmittel
- Einsetzen und Bewegen der Verkehrsmittel-Figuren
- Ankunft am Zielort und Ziehen mit dem Zeitstein.

Aufdecken der Städtekarte und Auswahl der Verkehrsmittel

- Der Startspieler deckt die oberste Städtekarte auf, liest Start- und Zielort vor und stellt die schwarze Startfahne und die weiße Zielfahne auf die betreffenden Städte.
- Er wählt sich nun aus den **Verkehrsmitteln** dasjenige aus, mit dem er die Reise durchführen will.
- Er nimmt sich das betreffende **Reiseticket** und legt es offen vor sich ab.
- Seinen **Reisenden** stellt er auf seine **Starttafel** und zwar auf das erste Feld (Haus) unter dem gewählten Verkehrsmittel.
- Danach bezahlt er den **Betrag** in die Kasse, der auf der **Städtekarte** unter dem Verkehrsmittel angegeben ist, das er gewählt hat.
- Jeder Spieler darf sich, wenn er an der Reihe ist, eine **BahnCard** kaufen, die ab sofort bis zum Spielende Gültigkeit hat. Er muß dann bei allen Bahnreisen nur den halben Betrag bezahlen.

Nachdem der Startspieler sein Reiseticket ausgewählt und bezahlt hat, wählen die anderen Spieler für dieselbe Reise reihum eines der übrigen Reisetickets aus, setzen ihren Reisenden auf das entsprechende Feld ihrer Starttafel und bezahlen den jeweiligen Preis.

Kein Geld

Ein Spieler, der nicht mehr genügend Geld besitzt, um das von ihm ausgewählte Reiseticket zu bezahlen, kann sich jederzeit Geld aus der Kasse gegen Abgabe von Zeitpunkten nehmen; dabei entspricht ein Feld auf dem Zeitpfad einem Geldwert von 50 EURO. Benötigt ein Spieler z.B. 150 EURO, so setzt er seinen Zeitstein um 3 Felder zurück.

Beispiel einer Städtekarte

	• Startort	• Zielort	• Entfernung	
	Saarbrücken - Hamburg		723 km	4
				• Punkte für den Zeitpfad
				• Verkehrsmittel
				• Dauer der Reise*
				• Kosten der Reise*
				• Umsteigebahnhof
Fahrzeit	ICE/IC/EC	IR	PKW	FLUGZEUG
	7,0 Std.	8,0 Std.	8,0 Std.	4,0 Std.
Kosten	EUR 130 DM 260	EUR 110 DM 220	EUR 180 DM 360	EUR 290 DM 580
Umsteigen	Frankfurt/M.			
Umsteigen				

* Dauer und Kosten beinhalten die Fahrten zum Bahnhof bzw. Flugplatz und basieren auf näherungsweisen Durchschnittswerten. Die Umrechnung EURO zu DM erfolgt mit Faktor 2.

Die **Städtekarte** enthält in der obersten Zeile den **Startort** der Reise (Saarbrücken), den **Zielort** der Reise (Hamburg), die **Entfernungskilometer der Bahn** (723), die **Zeitpunkte** (4), die jeder Spieler erhält, der am Zielort mit seinem Reisenden ankommt.

Darunter stehen die vier **Verkehrsmittel**, mit denen die Reise durchgeführt werden kann. In der Zeile unter den Verkehrsmitteln steht die ungefähre **Dauer der Reise** in Stunden (diese Angabe hat keine Bedeutung für das Spiel, sondern dient nur zur Orientierung bei der Auswahl des Verkehrsmittels).

Darunter sind die **Kosten der Reise** angegeben. Den jeweiligen Betrag muß der Spieler in die Kasse bezahlen. Bei Reisen mit der Bahn muß der Besitzer einer BahnCard nur die Hälfte des Betrages, der auf der Karte angegeben ist, bezahlen.

In den beiden letzten Zeilen sind **Umsteigebahnhöfe** für die Bahnreisen angegeben, d.h. der Spieler muß auf jeden Fall diese Orte anfahren.

Nachdem jeder Spieler ein Reiseticket ausgewählt, seinen Reisenden auf die Starttafel gestellt und den Preis für das Verkehrsmittel bezahlt hat, beginnt die eigentliche Reise.

Einsetzen und Bewegen der Verkehrsmittel

Alle Spieler haben in der 1. Runde (Wahl der Verkehrsmittel) ihre **Reisenden** (Halmafigur) auf das Feld mit dem Haus unter dem gewählten Verkehrsmittel auf ihre Starttafel gestellt.

Je nachdem, welches Verkehrsmittel sie gewählt haben, unterscheiden sich die nächsten Runden der einzelnen Spieler voneinander.

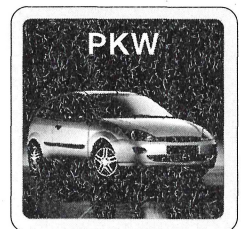
	ICE/IC/EC	IR	PKW	FLUGZEUG
1				
2	Bahnhof Reisenden hierher stellen	Bahnhof Reisenden hierher stellen	PKW-Figur auf Startort stellen, würfeln und losfahren	Reisenden auf Startort stellen, würfeln und zum Flugplatz gehen
3	Startort mit ICE/IC/EC-Halt: Figur auf Startort stellen, würfeln und losfahren	Startort ohne ICE/IC/EC-Halt: Reisenden auf Startort stellen, würfeln, zum ICE-Halt gehen	IR-Figur auf Startort stellen, würfeln und losfahren	Flugplatz erreicht: Reisenden mit Flugzeug-Figur tauschen, würfeln, losfliegen
4	ICE/IC/EC-Halt erreicht: Reisenden mit ICE/IC/EC-Figur tauschen, würfeln und losfahren			

Die **Start- und Zieltafel** zeigt die Unterschiede und den Ablauf im Einzelnen.

Der Startspieler beginnt jede Runde, danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Reisestart

- Wer das Verkehrsmittel **PKW** gewählt hat, nimmt, wenn er wieder an die Reihe kommt, seinen **Reisenden zurück**, stellt seine **PKW-Figur** neben die schwarze Startfahne, würfelt und zieht mit der PKW-Figur um die entsprechende Würfelzahl vom Startort aus auf den **gelben Linien** in Richtung Zielort. In den Folgerunden würfelt er jeweils und zieht, solange bis er den Zielort erreicht hat.



- Wer das Verkehrsmittel **IR** gewählt hat, stellt, wenn er wieder an die Reihe kommt (2. Runde), seinen **Reisenden** vom Haus-Feld auf das **Bahnhofs-Feld seiner Starttafel**. In der nächsten Runde (3. Runde) nimmt er seinen **Reisenden zurück**, stellt seine **IR-Figur** neben die schwarze Startfahne, würfelt und zieht mit der IR-Figur entsprechend der Würfelzahl auf den **blauen Linien** in Richtung Zielort. In den weiteren Runden würfelt er ebenfalls und zieht, bis er den Zielort erreicht hat.



Einsetzen und Bewegen der Verkehrsmittel



- Wer das Verkehrsmittel **ICE/IC/EC** gewählt hat, setzt, wenn er wieder an die Reihe kommt (2. Runde), seinen **Reisenden** vom Haus-Feld auf das **Bahnhofs-Feld seiner Starttafel**. In der 3. Runde (falls der Startort ein ICE/IC/EC-Halt ist) stellt er seine **ICE/IC/EC-Figur** neben die schwarze Startfahne, würfelt und zieht mit der ICE/IC/EC-Figur entsprechend der Würfelzahl auf den **roten Linien** in Richtung Zielort.

Falls der Startort **kein ICE/IC/EC-Halt (roter Kreis)** ist, nimmt er in der **3. Runde** seinen Reisenden, setzt ihn neben die schwarze Startfahne, würfelt und zieht mit ihm auf einer **beliebigen Linie** in Richtung des nächstgelegenen **ICE/IC/EC-Haltepunktes**.

Hat er mit seinem Reisenden den nächsten **ICE/IC/EC-Halt** erreicht, nimmt er in der darauf folgenden Runde seinen Reisenden zurück und setzt dafür seine **ICE/IC/EC-Figur** ein, würfelt und zieht mit seiner ICE/IC/EC-Figur in Richtung Zielort.



- Wer das Verkehrsmittel **Flugzeug** gewählt hat, nimmt, wenn er wieder an die Reihe kommt (2. Runde), seinen **Reisenden** vom Haus-Feld, stellt ihn neben die schwarze Startfahne, würfelt und zieht mit ihm auf einer **beliebigen Linie** in Richtung des nächstliegenden **Flugplatzes (grüner Punkt)**.

Hat er den Flugplatz erreicht, nimmt er in der **darauf folgenden Runde** seinen Reisenden vom Spielplan zurück und setzt dafür seine **Flugzeug-Figur** ein, würfelt und zieht mit seiner Flugzeug-Figur innerhalb der **grünen Planquadrate** in Richtung des Flughafens, der dem Zielort am nächsten liegt.

Einsetzen und Bewegen der Verkehrsmittel

Alle Spieler, die in den einzelnen Runden bereits mit der gewählten Verkehrsmittel-Figur unterwegs sind, würfeln jeweils, wenn sie an der Reihe sind und ziehen mit ihrer PKW-Figur, ihrer IR-Figur, ihrer ICE/IC/EC-Figur bzw. ihrer Flugzeug-Figur entsprechend den Würfelaugen in Richtung Ziel.

Jeder Spieler dreht, nachdem er seine Verkehrsmittel-Figur das erste Mal auf dem Spielplan eingesetzt hat, seine **Starttafel** um, so dass nun die **Zieltafel** zu sehen ist.

Umsteigen

Wer mit der **Bahn** reist, muß die Fahrstrecke seines ICE/IC/EC- bzw. IR-Zuges so wählen, dass sie über die auf der **Städtekarte** angegebenen **Umsteigebahnhöfe** führt.

Wer mit dem **ICE/IC/EC** fährt und eine Zahl würfelt, die größer ist als die restlichen Strecken zum Umsteigebahnhof, darf die volle Würfelzahl über den **Umsteigeort hinaus** ziehen.

Wer mit dem **IR** fährt, darf seinen Zug in diesem Fall nur **bis zum Umsteigeort** ziehen (die restlichen Würfelpunkte verfallen). Wenn er wieder an die Reihe kommt, darf er ganz normal wieder würfeln und weiterziehen.

Fliegen

Mit dem **Flugzeug** kann man mit einem Würfelpunkt von einem **Planquadrat** in ein **horizontal** oder **vertikal** angrenzendes Planquadrat gelangen. Das Flugzeug wird immer mitten in das Planquadrat auf freies Land (nicht eine Stadt) gesetzt, außer es befindet sich auf dem **Start- bzw. Landeflughafen**.

Ereigniskarte

Wer ein „!“ würfelt und mit seiner ICE/IC/EC-, IR-, PKW- oder Flugzeug-Figur unterwegs ist, deckt die oberste Ereigniskarte vom Stapel auf und befolgt sofort deren Anweisung.

Ereigniskarten beschleunigen bzw. verlangsamen das Vorwärtkommen des Spielers. Er darf mit seiner Figur auf dem Spielplan so viele Felder vorziehen, wie unter dem Verkehrsmittel angegeben ist, mit dem er die Reise durchführt. Die Ereigniskarte gilt nur für den Spieler, der sie aufgedeckt hat. Auf die anderen Spieler hat sie keine Auswirkung.

Entspannung / Erholung				
Während Sie mit Ihrem PKW konzentriert fahren müssen, können Sie sich während der Bahn-/Flugreise erholen und am Zielort sofort aktiv werden.				
Felder vor	ICE/IC/EC	IR	PKW	FLUGZEUG
	2	2	2	2
Zeitpfad	+ 2	+ 2	0	+ 1

Beispiel: Ein Spieler ist mit dem ICE/IC/EC unterwegs, würfelt ein „!“ und deckt danach die Ereigniskarte „Entspannung / Erholung“ auf.

Der Spieler darf seine ICE/IC/EC-Figur zwei Felder vor ziehen (ICE/IC/EC: Felder vor: 2).

Wenn ein Spieler eine Ereigniskarte nimmt, auf der (unter der Zeile „Felder

vor“) auch in der Zeile „Zeitpfad“ in der Spalte seines Verkehrsmittels eine Zahl angegeben ist, darf er seinen Zeitstein auf dem Zeitpfad zusätzlich um die angegebene Anzahl Felder vorsetzen. In diesem Beispiel darf der Spieler zusätzlich zwei Felder auf dem Zeitpfad vorrücken (ICE/IC/EC: Zeitpfad: +2).

Aufgedeckte Ereigniskarten werden auf einen offenen Ablagestapel gelegt. Sollten im Verlauf des Spiels alle Ereigniskarten aufgedeckt worden sein, wird der offene Ablagestapel erneut gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Wer ein „!“ würfelt, aber in diesem Moment mit seinem Reisenden unterwegs ist (z.B. ein Flugreisender auf dem Weg vom bzw. zum Flughafen), darf keine Ereigniskarte ziehen, sondern muß seinen Reisenden 1 Feld vorwärtsziehen.

Ankunft am Zielort und Ziehen mit dem Zeitstein

Wer mit seiner PKW-, IR- oder ICE/IC/EC-Figur den Zielort erreicht hat (überzählige Würfelpunkte verfallen), nimmt sofort seine Verkehrsmittel-Figur vom Spielplan und setzt dafür seinen Reisenden neben die weiße Zielfahne. Er setzt sofort seinen Zeitstein auf dem Zeitpfad um so viele Felder vor, wie Punkte auf der Städtekarte oben rechts angegeben sind (z.B. bei der Reise Saarbrücken - Hamburg um 4 Felder).

Ankunft am Zielort und Ziehen mit dem Zeitstein

Wer mit der Flugzeug-Figur auf einem Flugplatz in der Nähe des Zielortes landet, nimmt sofort seine Flugzeug-Figur vom Spielplan und setzt dafür seinen Reisenden auf dem Flugplatz ein. In der nächsten Runde darf er würfeln und mit seinem Reisenden entsprechend der Würfelzahl auf einer beliebigen Linie in Richtung Zielort ziehen. In der Runde, in der er den Zielort erreicht hat (überzählige Punkte verfallen), läßt er seinen Reisenden neben der weißen Zielfahne stehen und setzt sofort seinen Zeitstein um die auf der Reisekarte angegebene Anzahl Felder vor.

Wer an die Reihe kommt und sich mit seinem Reisenden bereits am Zielort befindet, darf würfeln und seinen Zeitstein jeweils so viele Felder auf dem Zeitpfad vorsetzen, wie die Würfelzahl anzeigt. Würfelt er ein „!“, darf er seinen Zeitstein um 1 Feld vorsetzen. Dies gilt so lange, bis der letzte Spieler seinen Reisenden am Zielort stehen hat. Auch dieser Spieler darf seinen Zeitstein noch um die auf der Reisekarte angegebene Punktzahl vorsetzen. Danach ist diese Reise für alle Spieler beendet.

Alle Spieler nehmen ihre Reisenden wieder vom Spielplan zu sich und geben ihre Reisetickets ab. Die Reisetickets werden wieder offen neben den Städtekartenstapel gelegt, so dass für die nächste Reise alle Verkehrsmittel wieder zur Verfügung stehen.

Startspieler für die nächste Reise wird der Spieler, der auf dem Zeitpfad am weitesten hinten steht. Er erhält den Startspielerstein und deckt die nächste Städtekarte auf. Sollten zwei oder mehr Spieler auf demselben Feld hinten stehen, so wird derjenige von ihnen Startspieler, der ausgehend vom bisherigen Startspieler im Uhrzeigersinn gesehen als Nächster kommt.

Spielende

Das Spiel endet nach der sechsten Reise, wenn alle Spieler mit ihrem Reisenden das Reiseziel erreicht haben.

Sieger ist der Spieler, der mit seinem Zeitstein auf dem Zeitpfad am weitesten vorne steht. Sollten zwei oder mehr Spieler auf dem selben Feld vorne stehen, so gewinnt derjenige von ihnen, der noch am meisten Geld hat. Ansonsten hat das Geld, das die Spieler bei Spielende noch besitzen, keine Bedeutung.

Viel Spaß!