



☽ Saashi ☽ Monsieur Z

GET ON BOARD

SPIELANLEITUNG

Wenn es langsam dunkel wird und die Straßenlaternen erleuchten, sind alle Reisenden schon längst mit ihren Abendplänen beschäftigt. Sonnenuntergang - und ab in die U-Bahn!

Das Rumpeln der Bahn und die vorbeifliegenden Stationen fragen uns: Sollen wir in ein Konzert oder lieber erst etwas Essen gehen? Die Gedanken schweifen durch die Stadt und lassen sich von der romantischen Atmosphäre einfangen. Welche Verbindungen werden wir eingehen und wohin führt uns der Weg durch die Nacht?

Diese Spielanleitung führt die Regeln für 2 bis 5 Personen auf. Die Änderungen im Solospiel sind auf einem zusätzlichen Blatt beigelegt.



SPIELMATERIAL

- 1 doppelseitiger Spielplan
1 Seite Paris
1 Seite Rom
- 50 Spielerbögen (beidseitig bedruckt)
- 160 Streckenmarker
- 5 Startstationen
- 5 Stifte
- 12 Bahnticket-Karten
- 6 allgemeine Aufgabenkarten
- 10 persönliche Aufgabenkarten
- 5 Karten Paris
5 Karten Rom
- 1 Spielstein Schaffnerkappe
- 1 Beiblatt für die Solo-Variante
- 2 Verkehrskarten (für die Solo-Variante)

SPIELZIEL

Ihr habt **12 Runden**, um die **beste Bahnlinie der Stadt zu erschaffen**. In jeder Runde deckt ihr eine neue Bahnticket-Karte auf, die allen Spielern die Streckenform zeigt, die sie auslegen müssen. Bringt die Fahrgäste an ihre gewünschten Zielorte, entwickelt eure Linie bestmöglich und sammelt die meisten Siegpunkte (SP)!

SPIELAUFBAU

- 1 Wähle eine Spielerfarbe und lege alles zugehörige Material vor dir ab: **32 Streckenmarker** und **1 Startstation**.

Mit den Streckenmarkern legst du deine Bahnlinie auf dem Spielplan aus.

- 2 Nimm dir einen **Spielerbogen** und einen **Stift**. Stelle sicher, dass der obere Teil des Spielerbogens bei allen Mitspielenden unterschiedlich ist (der Rest sollte gleich sein).

Auf deinem Spielerbogen trägst du ein, wer in deiner Bahn entlang deiner Strecke eingestiegen ist und an welchen Orten du gehalten hast. Beides bringt dir Siegpunkte (SP).

- 3 Legt den Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Im Spiel mit 2 oder 3 Spielern verwendet ihr die Seite mit Rom, bei 4 oder 5 Spielern die Seite mit Paris.

Der Spielplan zeigt eine Karte der Stadt mit einem Streckennetz. Jede Kreuzung zeigt entweder einen dieser Fahrgäste (👤, 👤, 👤, 👤) oder einen Ort (🏛️, 🏛️, 🏛️, 🏛️) oder eine Station (M). Am oberen Rand des Spielplans gibt es zwei mit Zahlen versehene Felder für allgemeine Aufgabenkarten, die offen ausliegen. (Das dritte Feld auf dem Rom-Spielplan wird nur in der Solovariante genutzt.) Es gibt zwei weitere Felder für den Stapel der Bahntickets und deren Ablage. Der Spielplan von Rom zeigt außerdem einige farbige Abschnitte, die bereits erschlossen sind.



- 4 Mischt die **6 allgemeinen Aufgabenkarten** und legt je 1 zufällig ausgewählte mit der gelben Seite nach oben auf die **2 Felder des Spielplans**. Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Spielschachtel.

Allgemeine Aufgabenkarten zeigen euch die Anzahl der Fahrgäste, die ihr aufnehmen müsst, oder die Orte, an denen ihr anhalten solltet, um zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.

- 5 Mischt die **5 persönlichen Aufgabenkarten** der Spielplanseite, mit der ihr gerade spielt, und teilt an jeden 1 Karte aus. Legt die übrige Karten in die Schachtel zurück. Legt eure persönlichen Aufgabenkarten offen vor euch aus.

Die persönliche Aufgabenkarte zeigt dir, welche **3 Kreuzungen** du mit deiner Bahnlinie verbinden musst, um **zusätzliche Siegpunkte** zu erhalten. Diese Kreuzungen sind in einem schwarzen Kreis angegeben. Die Kreise mit den Zahlen dienen nur dazu, Orte auf dem Spielplan hervorzuheben.

- 6 Mischt alle **12 Bahnticket-Karten**, wenn ihr auf der Seite mit Paris spielt, oder, wenn ihr auf der Seite mit Rom spielt, nur die Karten 1 bis 6. Danach teilt ihr an jeden je 2 Karten verdeckt aus. Schaut euch eure beiden Karten an und legt 1 verdeckt vor euch ab. Sobald alle eine Karte vor sich ausliegen haben, deckt ihr die Karten auf: Legt nun jeweils eure Startstationen auf die Kreuzung, deren Zahl auf eurem gewählten Bahnticket steht.

Deine Startstation zeigt den Beginn deiner Bahnlinie an.

- 7 Nehmt alle 12 Bahnticket-Karten wieder zurück, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Spielplans.

Bahntickets zeigen eine Zahl, eine Hintergrundfarbe und einen roten oder gelben Rahmen. Die Zahl benötigt ihr am Anfang, um euren Abfahrtsort festzulegen, und während der Partie. Den farbigen Rahmen benötigt ihr nur auf dem Rom-Plan.

- 8 Wer am ältesten ist, legt die **Schaffnerkappe** vor sich ab. Dieser Spielstein gibt die Spielreihenfolge an. Wer die Schaffnerkappe hat, ist immer zuerst an der Reihe, danach die anderen Mitspielenden im Uhrzeigersinn. Am Ende jeder Runde wird der Spielstein an die links benachbarte Person weitergegeben.

ÜBERBLICK SPIELABLAUF

Eine Partie Get on Board dauert **12 Runden**.
Jede Runde besteht aus **4 Phasen**:

- 1 NEUES BAHNTICKET
- 2 STRECKE AUSLEGEN
- 3 ALLGEMEINE AUFGABEN PRÜFEN
- 4 SCHAFFNERKAPPE WEITERGEBEN

1 NEUES BAHNTICKET

Wer beginnt, deckt die oberste Karte des Bahnticket-Stapels auf und legt sie offen auf das Ablagefeld.

Jeder hakt jetzt oben auf seinem Spielerbogen das passende Kästchen bei der entsprechenden Ticketfarbe ab. Unter diesem Kästchen ist die Form der Strecke angezeigt, die du in der Phase **2 STRECKE AUSLEGEN** legen musst. Außerdem siehst du, welche Streckenformen für die verbleibenden Runden noch vorhanden sind.

In Partien zu zweit oder dritt gilt nur für die erste Runde: Jeder kreuzt zusätzlich das Feld links unten auf dem Spielerbogen an, das der Rahmenfarbe (rot oder gelb) des Tickets entspricht. Diese Farbe entscheidet, ob in dieser Partie die gelben oder die roten Bereiche für Schnellverbindungen gelten (siehe Verbindungen auf Seite 6). Macht weiter mit **2 STRECKE AUSLEGEN**.



BEISPIEL: Das erste aufgedeckte Bahnticket ist die 5 mit rotem Rahmen. Kreuze die 5 und das Feld für die roten Bereiche an. In dieser Partie sind in den roten Bereichen Schnellverbindungen möglich.



2 STRECKE AUSLEGEN

Beginnend bei der Person mit der Schaffnerkappe und dann nacheinander im Uhrzeigersinn, führt ihr diese beiden Schritte aus:

- a STRECKENMARKER PLATZIEREN
- b IN DIE BAHN EINSTEIGEN

a STRECKENMARKER PLATZIEREN

Auf dem Spielplan legst du die Streckenform (siehe UNTERSCHIEDLICHE STRECKENFORMEN auf der nächsten Seite) aus, die durch das soeben aufgedeckte Bahnticket vorgegeben wurde.

Für das Auslegen der Form gelten ein paar Einschränkungen:

- Jede Person darf maximal 1 Marker pro Abschnitt auslegen. Auf jedem Abschnitt darf maximal jeweils 1 Marker jedes Mitspielenden liegen.

4



UNTERSCHIEDLICHE STRECKENFORMEN

GERADE

Du musst exakt 1, 2 oder 3 Marker wie vorgegeben auslegen. Wenn du 2 oder 3 auslegen musst, müssen sie eine gerade Linie bilden.

1 ABBIEGUNG

Du musst exakt 2 Marker auslegen, die im rechten Winkel zueinander liegen.

2 ABBIEGUNGEN

Du musst exakt 3 Marker auslegen, die 2 rechte Winkel bilden. Diese Abbiegungen dürfen in dieselbe Richtung zeigen (was ein U ergibt) oder in unterschiedliche Richtungen (eine Zickzacklinie).

Sind auf deinem Spielerbogen zwei unterschiedliche, durch Schrägstrich getrennte Strecken angegeben, suchst du dir eine aus, die du in dieser Runde auslegst.

- Deine Strecke muss dort beginnen, wo deine Strecke in der vorigen Runde endete. In der ersten Runde beginnst du deine Strecke von deiner Startstation aus.
- Du musst genau so viele Marker auslegen, wie die ausgewählte Streckenform auf deinem Spielerbogen vorgibt.
- Die Marker, die du in dieser Runde auslegst, dürfen nur so viele Abbiegungen aufweisen, wie auf deinem Spielerbogen angezeigt. Es geht nur um die Anzahl der Abbiegungen, nicht deren Richtung. Du darfst also immer die Richtung der Abbiegung wählen (nach links oder rechts). Zu Beginn deines Zuges darfst du deine Route auch mit einer Abbiegung fortsetzen, wenn du sie mit dem Ende der Route aus deinem vorherigen Zug verbindest. Eine solche Abbiegung gilt jedoch nie als eine der Abbiegungen, die für die Strecke der laufenden Runde vorgegeben sind.
- Du darfst denselben Abschnitt niemals erneut befahren.

BEISPIEL: In dieser Runde musst du 3 Marker mit 2 Abbiegungen auslegen. Du entscheidest dich, sie so wie unten dargestellt auszulegen. Die Abbiegung, die sich zwischen dem letzten Marker der vorigen Runde und dem ersten der aktuellen Runde ergibt, zählt nicht zu den 2 vorgegebenen Abbiegungen.



5

VERBINDUNGEN

GUTE VERBINDUNGEN SIND WICHTIG!

Jedes Mal wenn du eine Strecke in einen Abschnitt legst, in dem **schon Strecken vorhanden** sind, markierst du so viele Felder links unten auf deinem Spielerbogen im orangefarbenen Bereich, wie schon Strecken auf diesem Abschnitt liegen. Hake die Felder entlang der Linie ab und beginne links oben damit. Dies zeigt an, wie gut deine Bahn mit den anderen vernetzt ist und Umsteigen erleichtert. Daher bekommst du dafür Siegpunkte am Ende der Partie!

ROM

MANCHE ABSCHNITTE SIND BESSER ERSCHLOSSEN



Jedes Mal, wenn du einen Marker auf einen Abschnitt legst, der die Farbe hat, die du in der ersten Runde markiert hast, hast du 1 zusätzliches Feld im orangefarbenen Bereich deines Spielerbogens ab.

BEISPIEL: Du legst 1 Marker auf den gelben Abschnitt, auf dem bereits 2 andere Marker liegen. Du hast 3 Felder ab (2 für die anderen Streckenmarker, 1 für den farbigen Abschnitt).



STATIONEN

BESCHLEUNIGE DEN BAU



Für jede Station **M**, die du mit deinen Markern erreichst, kreise ein Stationsschild links oben auf deinem Bogen ein. Am Ende deines Zuges darfst du genau 1 eingekreistes Stationsschild **M** durchstreichen und einen weiteren Marker legen. Lege ihn an das Ende deiner Strecke beliebig an (du darfst dabei abbiegen) und markiere auf deinem Bogen wie gewohnt, was du an dieser Kreuzung erreichst.

WICHTIG! Jedes eingekreiste Stationsschild **M**, das bei Spielende noch nicht durchgestrichen ist, bringt dir 2 Siegpunkte!

BEISPIEL: Deine Route endet an dieser Kreuzung. Du möchtest aber noch in dieser Runde die nächste Kreuzung erreichen. Daher streichst du 1 eingekreistes Stationsschild durch und verlängerst deine Route um 1 Marker.



IM KREIS FAHREN VERBOTEN

EINE LINIE, DIE STATIONEN MEHRFACH ANFÄHRT, IST NICHT LEISTUNGSFÄHIG!

Wenn deine Strecke dieselbe Kreuzung ein zweites Mal erreichen sollte, endet dein Zug sofort. **Du scheidest aus dem Spiel aus** und erhältst keine Siegpunkte beim Spielende. Deine Marker bleiben aber auf dem Spielplan.

GERADE STRECKEN UND ABBIEGUNGEN

Wenn du die Streckenform der laufenden Runde nicht verwenden kannst oder sie nicht optimal für deine Strategie sein sollte, darfst du die **Anzahl der benötigten Abbiegungen** verringern oder erhöhen.

Dazu musst du das am weitesten links liegende Feld deines Abbiege-Bereichs abhaken (rot hinterlegt, oben rechts auf deinem Spielerbogen). Pro Feld, das du abhakt, kannst du **eine Abbiegung in eine gerade Strecke verwandeln** oder **eine gerade Strecke in eine Abbiegung**. Die Gesamtzahl der Marker, die du auslegen musst, ändert sich dadurch jedoch nicht.

Du kannst in diesem Bereich maximal 5 Felder abhaken. Solltest du alle Felder abgehakt haben und die geforderte Streckenform ist für dich unmöglich auszulegen, weil deine Strecke den Spielplan verlassen würde (und nicht etwa, weil du dieselbe Kreuzung ein 2. Mal erreichen würdest), behandle die Streckenform so, als ob sie eine gerade Linie aus nur 1 Marker wäre.



BEISPIEL: Deine Route würde eine Kreuzung erreichen, die du schon zuvor genutzt hast. Du entscheidest dich dafür, 1x weniger abzubiegen und kreuzt ein Feld im roten Bereich auf deinem Spielerbogen an. Dadurch kannst du vermeiden, die Kreuzung erneut zu befahren und deswegen auszusteigen!

BEISPIEL: Deine Strecke erreicht eine Kreuzung, die du bereits überquert hast. Du scheidest aus.



Sobald du alle deine geforderten Marker ausgelegt hast, geht es für dich weiter mit dem Schritt **b** IN DIE BAHN EINSTEIGEN.

b IN DIE BAHN EINSTEIGEN

Für jeden Fahrgast oder Ort, den du mit deinen Markern in Phase **a** **STRECKE AUSLEGEN** in dieser Runde auf dem Spielplan erreicht hast, gelten die folgenden Effekte.

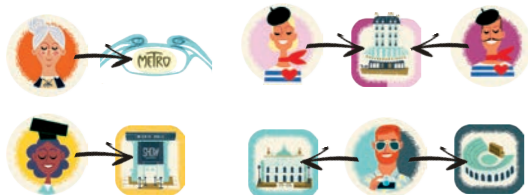
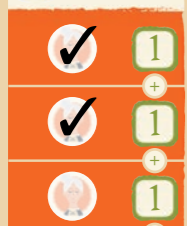
An manchen Kreuzungen oder Zwischenhalten warten 2 Passagiere. Erreichst du so eine Stelle, steigen beide Passagiere an.



Hake sofort das oberste verfügbare

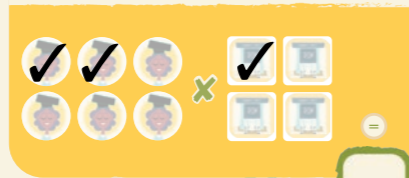
-Feld auf deinem Spielerbogen ab. Sollten alle zugehörigen Felder bereits abgehakt sein, passiert nichts.

Bei Spielende addierst du die Punkte der eingekreisten Felder.



Kreuze sofort **1** entsprechendes Feld auf deinem Bogen ab. Sind bereits alle Felder angekreuzt, passiert nichts.

Bei Spielende multiplizierst du die Anzahl der angekreuzten Felder miteinander und trägst dir entsprechend Siegpunkte ein.



8



Hake einen Passagier mit demselben Hintergrund in der obersten, noch nicht gewerteten Reihe dieses Bereichs ab. (Ungewertet heißt, es sind noch keine Siegpunkte im Feld ganz links in dieser Reihe eingetragen.)

Die unterschiedlichen Gesichter spielen dabei keine Rolle, nur die Hintergrundfarbe ist relevant!

Es gibt in jeder Reihe 2 Gesichter auf hellem und 2 Gesichter auf dunklem Hintergrund. Falls beide Felder mit dem passenden Hintergrund bereits angekreuzt wurden oder bereits alle Reihen gewertet sind, passiert nichts.



Falls du kein Feld in der obersten, ungewerteten Reihe in diesem Bereich angekreuzt hast, passiert nichts.

Die angekreuzten Felder in der obersten, ungewerteten Reihe dieses Bereichs bringen dir Siegpunkte.

Eine einzelne Person bringt dir 2 Punkte, ein Paar aus je 1 Figur mit hellem und dunklem Hintergrund **6 Siegpunkte**. Du kannst bis zu 2 Paare in einer Reihe haben.

Es sind also 2, 4, 6, 8 oder 12 Siegpunkte möglich, die du in das rechte Feld einträgst.

Streiche dann die noch freien Felder in dieser Reihe ab, damit du sie nicht später versehentlich abhakst.

Beispiel:
Du erreichst diese Kreuzung, wo dieser Passagier einsteigt. Du hast bereits einen anderen Passagier auf hellem Hintergrund, weswegen du das zweite helle Feld in dieser Reihe abhakst.



Später erreichst du eine Kreuzung, an der ein Passagier mit einem hellen Hintergrund einsteigen möchte. Leider sind in der obersten, ungewerteten Reihe bereits beide Felder mit hellem Hintergrund angekreuzt, weswegen nichts passiert.



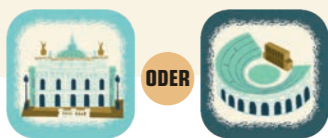
Endlich erreichst du eine Kreuzung mit dem passenden Ort. Du wertest deine oberste, ungewertete Reihe. In dieser Reihe sind 3 Felder angekreuzt: Das Paar (heller Hintergrund und dunkler Hintergrund) bringt 6 Punkte, der einzelne Passagier weitere 2 Siegpunkte. Du schreibst 8 Siegpunkte in das Feld ganz rechts dieser Reihe und streichst das letzte freie Feld komplett durch.



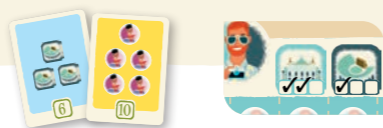
9



Hake sofort das -Feld ab, das am weitesten links in der obersten, ungewerteten Reihe liegt. (Ungewertet heißt, im Feld rechts in dieser Reihe sind noch keine Siegpunkte notiert.) Falls alle Felder dieser Reihe bereits abgehakt sind oder alle Reihen schon gewertet wurden, passiert nichts.



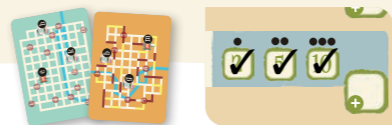
- Falls du kein -Feld in der obersten, ungewerteten Reihe in diesem Bereich angekreuzt hast, **passiert nichts**.
- Ermittle die Punktzahl der **obersten, ungewerteten Reihe**, indem du dir das -Feld, das am weitesten rechts liegt und angekreuzt wurde, suchst. In der Spalte dieses Felds steht unten die Punktzahl für die Reihe. Notiere die Punktzahl im Feld ganz rechts dieser Reihe.
- Streiche dann alle noch freien -Felder in dieser Reihe komplett aus.** Mit den nächsten Passagieren dieser Sorte hakt du dann Felder in der nächsten Reihe ab.



Zwei allgemeine Aufgabenkarten fordern, dass du bei 3 oder 3 erreichen musst. Sollte eine dieser Aufgaben im Spiel sein, hältst du deinen Fortschritt fest, indem du jedes Mal ein Feld abhaktst, wenn du einen solchen Ort erreichst, egal ob Touristen in deinem Bus sind oder nicht. Dieser Bereich dient nur dazu, festzuhalten, wo du bereits warst.

Du erreichst ein und hast 3 in deiner aktuellen Reihe abgehakt.

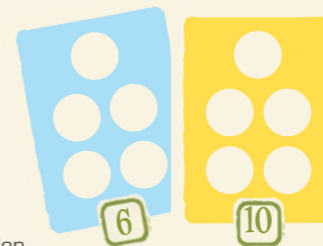
- Hake 1 der 3 Felder bei diesem Gebäudetyp ab.
- Trage eine 9 in das ganz rechte Feld dieser Reihe ein. Damit hast du diese Reihe gewertet.
- Streiche anschließend den letzten dieser Reihe komplett aus.



Hake jedes Mal ein Feld im Bereich für deine persönliche Aufgabenkarte ab, wenn du eine markierte Station deiner persönlichen Aufgabenkarte erreichst.

Sobald ihr alle eure Marker für diese Runde auf den Plan gelegt und die entsprechenden Felder auf euren Bögen markiert habt, macht weiter mit **3 ALLGEMEINE AUFGABEN PRÜFEN**.

3 ALLGEMEINE AUFGABEN PRÜFEN



Prüft, ob ihr in dieser Runde eventuell allgemeine Aufgaben erfüllt habt. Berücksichtigt dabei Folgendes:

Jede Aufgabe kann von mehreren Spielern erfüllt werden, aber nur einmal pro Spieler.

Wenn ein oder mehr Spieler eine gelbe Aufgabe in derselben Runde erfüllen, tragen sie sich 10 Siegpunkte im Bonusbereich ihres Spielerbogens ein. Danach dreht ihr die Aufgabenkarte um, sodass die blaue Seite sichtbar ist.

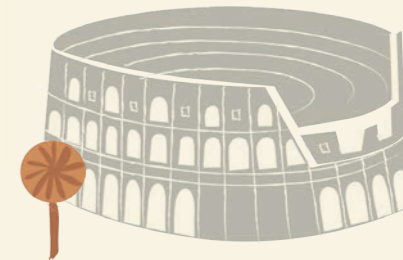
Wenn ein oder mehr Spieler eine blaue Aufgabe erfüllen, tragen sie sich 6 Siegpunkte im entsprechenden Bereich ihres Spielerbogens ein. Die Aufgabenkarte wird nicht mehr umgedreht.

Dann geht es zu **4 SCHAFFNERKAPPE WEITERGEBEN**.

BEISPIEL: Dein 5. ist in dieser Runde in die Bahn eingestiegen. Die Aufgabe hat jemand anderes bereits in einer früheren Runde erfüllt, daher trägst du nur 6 Siegpunkte auf deinem Spielerbogen ein.



4 SCHAFFNERKAPPE WEITERGEBEN



Solltet ihr gerade die 12. Runde beendet haben (der Bahnticket-Stapel ist also aufgebraucht), geht es mit dem **SPIELENDE** weiter.

Ansonsten gibt die Person mit dem Schaffner-Spielstein diesen an die Person zu ihrer Linken weiter und eine neue Runde beginnt.

CREDITS

Autor: Saashi

Illustrator: Monsieur Z

Leitender Redakteur: Xavier Taverne

Grafik-Designer: Vincent Mougnot

Deutsche Ausgabe:

Grafik-Designer: Michael Mutschler

Redakteur: Stefan Stadler

basierend auf einer Übersetzung von Michael Kröhnert



Saashi & Saashi



Folge uns auf



WWW.IELLO.COM



SPIELENDE

Deinen Endpunktstand berechnest du wie folgt:

- 1 Für jedes eingekreiste Stationsschild, das du nicht durchgestrichen hast, erhältst du 2 Punkte. Zähle diese Punkte zusammen.
- 2 Zähle deine Minuspunkte aus den abgehakten Feldern deines roten Bereichs zusammen.
- 3 Rechne die Punkte aller abgehakten -Felder zusammen.
- 4 Multipliziere die Anzahl der abgehakten -Felder mit der Anzahl der abgehakten -Felder.

Bei den und Zonen gelten diese Schritte:

- 5 Zähle die Punkte der gewerteten Reihen zusammen.
- 6 Ungewertete Reihen (ohne eine Punktzahl im Feld rechts) wertet ihr wie normal, halbiert aber dann die Punktzahl (ggf. abrunden).
- 7 Notiert die Gesamtpunktzahl dieses Bereichs in diesem Feld.
- 8 Rechne die Punkte der **allgemeinen Aufgaben**, die du im Spiel erfüllt hast, zusammen.
- 9 Prüfe deine **persönliche Aufgabe**: Falls du 1 oder 2 oder 3 Kreuzungen mit den schwarzen Kreisen verbinden konntest (die Reihenfolge ist egal), erhältst du 2 bzw. 5 bzw. 10 Punkte.

- 10 Im orangefarbenen Bereich erhältst du so viele Punkte, wie das letzte abgehakte Feld mit einer Zahl angibt.
- 11 Unten rechts auf deinem Spielerbogen rechnest du die gesamten Siegpunkte aller 9 Zwischenergebnisse zusammen (also der Felder mit einem kleinen oder unten links). Das ist dein Endpunktstand!

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg!



Sind die Spielerbögen alle, ladet euch auf unserer Website eine PDF-Version herunter: <https://hutter-trade.com/GOB-Paris-Rom>