

An illustration of a chaotic mine train scene. At the top, a lit dynamite stick is positioned above the word "Infernal" in a stylized, brown, handwritten font. Below it, the word "WAGON" is written in large, white, block letters with a brown outline, set against a background of wooden planks and rails. The scene is filled with various characters and tools: a man in a wide-brimmed hat and vest is falling from the train; a woman in a white dress and dark vest is pushing a cart; a man with a long white beard and a wide-brimmed hat is holding a shovel; a man with a large mustache and a wide-brimmed hat is holding a pickaxe and a money bag; and another man is holding a money bag. The background is a light, textured yellowish-brown with scattered tools and debris.

Infernal WAGON™

Spielregeln

Ihr habt nach Gold gegraben, doch urplötzlich stürzt euer Bergwerk ein! In letzter Sekunde gelingt es euch, eine rostige Mimen-Draisine zu besteigen.

Nur mit Kooperation und Kommunikation wird es gelingen, diesem Wagen so schnell wie möglich zu manövrieren und den Ausgang zu finden, bevor das Bergwerk über euch einstürzt. Das klappt aber nur, wenn sich die Schiemen unter euch nicht vorher zerlegen ... sonst werdet ihr das Licht am Ende des Tunnels niemals erblicken!

xx

Spielmaterial

xx



96 Stollen-Karten, bestehend aus
1 Kartendeck für das Grundspiel



1 Ausgang-Karte 



3 Start-Karten 



47 Schiemen-Karten 



18 Gefahren-Karten 

1 Kartendeck Nahstellen



8 Lässig-Karten ★



5 Fluch-Karten



8 Stille-Karten 🚫



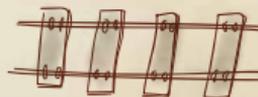
6 Kehrtwende-Karten ↻



1 Draisine aus Holz



Übersicht & Spielziel



Spielt gemeinsam und so schnell wie möglich eure Karten aus. Arbeitet euch durch den gesamten Kartenstapel und spielt die Karte **Ausgang** (🚶), bevor die Draisine der Explosion zum Opfer fällt oder die Zeit um ist.

Vorbereitung



Für eine normale Partie nehmt ihr alle Karten mit den Symbolen , ,  und  (jeweils unten rechts abgebildet). Diese Karten gehören zum Grundspiel. Die übrigen Karten lasst ihr in der Schachtel. Sie sind für zusätzliche Module gedacht, die auf Seite 11 dieser Spielregeln erklärt werden.



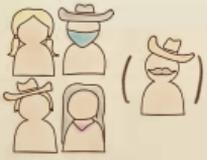
Legt die 3 **Start**-Karten  nebeneinander in die Tischmitte, um damit die große Explosion darzustellen. Die Karten, die daran angelegt werden, bilden die **Gleisstrecke**. Stellt nun die **Draisine** auf die letzte Karte (mit dem -Symbol).



Legt die **Ausgang**-Karte  beiseite und mischt die übrigen Karten. Legt diesen Stapel für alle Spieler gut erreichbar verdeckt in die Tischmitte.



Dann zieht jeder Spieler so viele Karten wie in dieser Tabelle angegeben sind:

Spieleranzahl			
Kartenzahl	 x4	 x3	 x2





Legt die -Karte unter den Stapel. Sie wird die letzte zu ziehende Karte sein, nachdem ihr alle anderen Karten gezogen habt.



Auf dieser Website: bit.ly/InfernalWagon-soundtrack findet ihr den atmosphärischen Timer für das Spiel. Dieser **7-Minuten**-Timer wird euch mit einer Reihe unterschiedlicher Geräusche durch das Spiel leiten.

- Solltet ihr keinen Internet-Zugang haben, könnt ihr die 7 Minuten mit einer Armbanduhr, einem Telefon oder einem Timer stoppen.
- Wenn ihr es lieber entspannt haben wollt, spielt ihr einfach ohne Zeitlimit.



 Hier gibt's dem Timer!



Kartensübersicht



Übersicht Spielablauf

Eine Partie **Infernal Wagon** dauert höchstens **7 Minuten**, oder bis eine andere Spielende-Bedingung eingetreten ist. Bei diesem kooperativen Spiel gewinnen oder verlieren alle Spieler gemeinsam. Es gibt keine Zugreihenfolge: Der Spieler mit der am besten passenden Karte spielt sie einfach aus.

Wenn alle bereit sind, startet den Countdown. Ab jetzt müsst ihr darauf gefasst sein, jederzeit Karten auszuspielen, **ohne besondere Zugreihenfolge**. Bleibt einfach cool und sprecht euch ab, wer als Nächstes spielen soll.

Wichtig! Das -Symbol ist ein Joker. Es zählt immer als jedes andere Symbol.

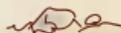
Die dritte Start-Karte trägt das -Symbol. Jeder beliebige Spieler darf eine Karte seiner Wahl aus seiner Hand ausspielen, um die Draisine voranzubewegen. Wenn du dich zum Ausspielen entschlossen hast, befolge diese Schritte nacheinander.

 Karte ausspielen

 Effekte anwenden

 Karte ziehen

 Karte ausspielen



Zu zweit:



Du darfst bis zu 2 Karten nacheinander ausspielen.

Zu dritt bis fünft:



Du darfst höchstens 1 Karte ausspielen, danach muss ein anderer Spieler am Zug sein.

Spiele 1 Karte aus deiner Hand offen in die Tischmitte aus. Lege sie in beliebiger Ausrichtung an, aber so, dass die Gleisstrecke fortgeführt wird. Du musst das **Startsymbol** deiner Karte (das Symbol, das an der Kante sichtbar ist, die du an die Gleisstrecke anlegst) an das **Stoppsymbol** (das Symbol, das an einem der offenen Enden der Gleisstrecke sichtbar ist) anlegen. Die Schienen müssen die Gleisstrecke weiter weg von der Explosion führen. Die Gleisstrecke darf nie von Karten überlappt oder blockiert werden. Sollte das mal passieren, ordnet ihr die zuvor gespielten Karten neu an und setzt das Spiel fort.



Dieses Symbol (nur auf Gefahren-Karten) zeigt, in welche Richtung die Karte zeigen muss: Der Pfeil auf der Karte muss in dieselbe Richtung zeigen, in die sich die Draisine bewegt.

Danach setzt du die **Draisine** auf die neue Karte.

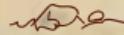


Die Draisine aus Holz muss **immer** auf die zuletzt ausgespielte Karte der Gleisstrecke versetzt werden.

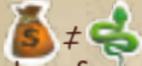




Effekte anwenden



Wenn die Start- und Stoppsymbole identisch sind, machst du sofort mit der Phase  Karte ziehen weiter. ✕ - - - - -



Sind Start- und Stoppsymbol **unterschiedlich**, musst du sofort den oben links auf der neu angelegten Karte angegebenen Effekt wie folgt ausführen:

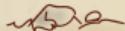


: Wirf so viele Karten hinter der Draisine ab, wie die Zahl besagt, beginnend mit der ältesten Karte. Dann mache mit der Phase  Karte ziehen weiter.



Wichtig! Falls du die Karte abwerfen müsstest, auf der die Draisine steht, habt ihr sofort verloren (siehe Spielende auf der folgenden Seite).

Beispiel: Die Draisine ist auf einer Karte mit diesem  Stoppsymbol. Anna spielt eine Karte mit dem Startsymbol  aus und bewegt dann die Draisine auf diese Karte. Die beiden Symbole sind unterschiedlich. Gemäß der gespielten Karte muss sie 2 Karten der Gleisstrecke abwerfen, die hinter der Draisine liegen.



Beachte:

Abgeworfene Karten kommen zurück in die Spielschachtel und werden in dieser Partie nicht mehr genutzt.





: Dein Zug endet sofort.

Ignoriere die Phase  **Karte ziehen**. Für den Rest des Spiels hast du 1 Karte weniger auf der Hand.



Wichtig! Wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat, muss er darauf warten, dass die anderen Spieler bis zur -Karte kommen. Falls niemand mehr Karten auf der Hand hat, verliert ihr das Spiel sofort (siehe *Spielende* unten).



Karte ziehen

Nach dem Ausspielen einer Karte und dem Anwenden des Effekts ziehst du eine neue Karte. Danach kann ein anderer Spieler einen Zug ausführen—**im Spiel zu zweit darfst du auch erneut eine Karte ausspielen, falls du nicht bereits 2 Karten hintereinander ausgespielt hast.**



Das Spiel endet, sobald eine dieser Bedingungen erfüllt ist:

- Du musst die Karte abwerfen, auf der die Draisine steht.
- Kein Spieler hat noch Karten auf der Hand.
- Die Zeit ist abgelaufen (7 Min.).

Ihr verliert das Spiel sofort.
Der Stollen bricht über euch zusammen ...

Ein Spieler zieht die **Ausgang**-Karte () , spielt sie in seinem Zug aus und verlängert damit die Gleisstrecke.

Gratulation!
Ihr seid wohlbehalten aus dem Bergwerk entkommen!



KREUZUNG

Die nach einer **Kreuzungs**-Karte ausgespielte Karte darf an ein beliebiges der drei Stoppsymbole angelegt werden. Die Gleisstrecke darf aber nie eine Schleife bilden oder abzweigen und muss immer aus einem einzigen Gleisstrang bestehen.

Beispiel: Der vorige Spieler hat eine Kreuzungs-Karte ausgespielt. Anna kann jetzt wählen, eine Karte auszuspielen, die entweder zum - oder zum -Symbol passt. Sie wählt  als Stopp. Ab jetzt bis zum Spielende darf kein Spieler weitere Karten an diese Kreuzung anlegen.



GEFAHR

Bestimmte **Gefahren**-Karten haben Zusatzeffekte, die bei ihrem Ausspielen ausgelöst werden:



Tunnel: Ziehe sofort eine Karte und lege sie offen an, um die Strecke weiterzuführen (beachte die Richtungsanforderungen). Der Spieler, der die Tunnel-Karte ausgespielt hat, wendet den normalen Effekt der zusätzlich gelegten Karte an, falls das Stoppsymbol (auf dem Tunnel) und das Startsymbol (auf der zusätzlichen Karte) nicht übereinstimmen.

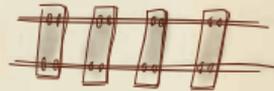




Explosion: Wirf sofort alle Karten bis auf die zuletzt gelegten 3 Karten ab.



Nahtstellen



Infernal Wagon ist ein Spiel, dessen Schwierigkeit sich **anpassen lässt** mithilfe diverser Module, die wir **Nahtstellen** nennen. Vor jedem Spiel könnt ihr euch entscheiden, eine oder mehrere Nahtstellen in den Stapel einzumischen. In Schritt 3 der Vorbereitung teilt ihr wie üblich Karten an alle Spieler aus, **danach** mischt ihr die gewählten Nahtstellen-Karten in den Stapel zu den restlichen Karten.

Im Spiel gelten diese Zusatzregeln abhängig von dem oder den gewählten Modul(en).

-> **Habt ihr eine oder mehrere eurer vorherigen Partien verloren, solltet ihr diese Nahtstellen nutzen. Dadurch wird das Spiel einfacher:**



LÄSSIG ★

„Mach mal Pause!“

Mischt für jede vorherige, verlorene Partie je 1 Karte mit dem Symbol ★ in den Stapel.



Spezialregel:* Jede **Lässig-Karte zeigt ein ★ (den Joker) sowohl als Start- als auch als Stoppsymbol, was die Schwierigkeit des Spiels drastisch herabsetzt.

-> **Falls ihr jedoch immer wieder gewinnt, könnt ihr eure Spiele mit diesen Nahtstellen würzen:**



STILLE 🗨️ ✖️

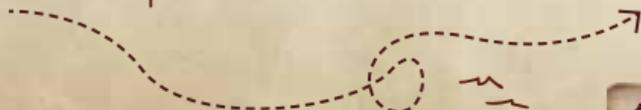
„Im Bergwerk hört dich niemand schreien ...“

Mischt alle 8 Karten mit dem Symbol 🗨️ ✖️ in den Stapel.

Spezialregel:* Wenn in der Partie ein Spieler eine **Stille-Karte zieht, deckt er sie sofort auf und legt sie offen in die Tischmitte, wo sie alle gut sehen können. Danach zieht er eine neue Karte, um seine Hand aufzufüllen. Ab jetzt wendet ihr folgende Effekte an:

- Liegt eine einzelne Stille-Karte offen in der Tischmitte, dürfen die Spieler nicht sprechen. Pantomime ist erlaubt.

Handwritten signature



- Sobald die nächste Stille-Karte aufgedeckt wird, werft ihr sie zusammen mit der Stille-Karte aus der Tischmitte ab. Ab dann dürft ihr wieder sprechen.
- Fahrt auf diese Weise mit jeder gezogenen Stille-Karte fort.

Handwritten signature



KEHRTWENDE ↻

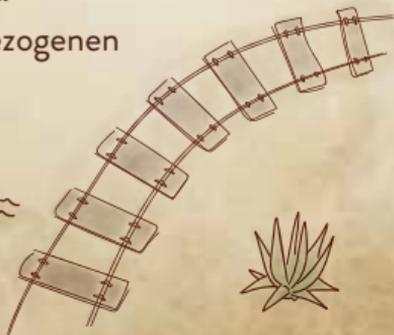
„Nur weil es jetzt rückwärts geht, ist es noch lange nicht sicher.“

Mischt alle 6 Karten mit dem Symbol ↻ in den Stapel.

***Spezialregel:** Wenn in der Partie ein Spieler eine **Kehrtwende**-Karte zieht, deckt er sie sofort auf und legt sie offen in die Tischmitte, wo sie alle gut sehen können. Danach zieht er eine neue Karte, um seine Hand aufzufüllen. Ab jetzt wendet ihr folgende Effekte an:

- So lange eine einzelne Kehrtwende-Karte offen in der Tischmitte liegt, muss jeder alle seine Handkarten offen vor sich ablegen, sodass alle sie sehen können. Jeder Spieler darf ab jetzt nur noch Karten von anderen Spielern ausspielen. Der Spieler, dessen Karte gespielt wurde, zieht dann wieder normal nach, oder erleidet den Effekt eines nicht passenden Anschlusses, als ob er selbst die Karte gespielt hätte.
- Sobald die nächste Kehrtwende-Karte aufgedeckt wird, werft ihr sie zusammen mit der Kehrtwende-Karte aus der Tischmitte ab. Danach nehmt ihr eure Karten wieder auf die Hand, sodass nur ihr selbst sie sehen könnt.
- Fahrt auf diese Weise mit jeder gezogenen Kehrtwende-Karte fort.

Handwritten mark





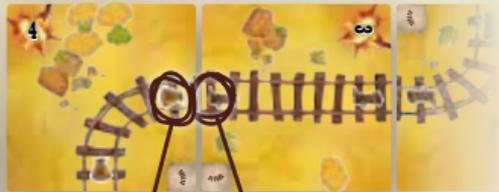
FLUCH

„Dieses Bergwerk ist verflucht!“

Während der Vorbereitung, nach dem Austeilen der Karten (Schritt 3), teilt ihr an jeden Spieler 1 zufällige **Fluch**-Karte () aus. Jeder hält seinen Fluch geheim. Die übrigen Fluch-Karten kommen zurück in die Spielschachtel.

*Spezialregel:

- Jederzeit im Spiel, falls zwei benachbart ausgespielte Start- und Stoppsymbole zu den Symbolen auf deiner Fluch-Karte passen (in derselben Reihenfolge wie auf deiner Karte), darfst du deine Fluchkarte offen vor dir ablegen.
- Bei Spielende **müssen** alle Spieler ihre Fluch-Karten vor sich abgelegt haben, bevor der Ausgang erreicht wurde. Sollte die Ausgang-Karte ausgespielt werden und ein oder mehrere Spieler haben ihre Fluch-Karte noch auf der Hand, habt ihr das Spiel verloren.



Handwritten scribble



Impressum

Autoren: Alexandre Emerit und Florian Fay

Illustrator: Thomas Brissot

Projektleiter: Adrien Fenouillet

Grafik-Designer: Cindy Roth

Satz: PV Nova

Französisches Lektorat: Maëva Debieu Rosas

Englische Übersetzung: Danni Loe

Englisches Lektorat: William Niebling

Deutsche Übersetzung: Michael Kröhnert



Danksgiving der Autoren

Alexandre und Florian möchten all ihren Testspielern danken (Myriam, Chiara, Mathias, Camille und Claire, Mathieu K, Julie und Margaux, Sophie, Vianney, Delphine und Benoit, den Bruxellois, aber auch Lucile, Maël, Titouan, Romane, Eric, Seb, Edouard, Yannick, Oliv, Elsa, Jo) und dem gesamten Team von IELLO für seine Arbeit; Thomas für seine unglaublichen Illustrationen und Adrien für seine Geduld!

© 2022 IELLO Infernal Wagon, IELLO SARL. Alle Rechte vorbehalten.
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, Frankreich

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, Deutschland

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile.
Erstickengefahr.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Danger d'étouffement.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

ERFOLGE



Am Ende jeder Partie könnt ihr euch 1 dieser Erfolge aussuchen, den ihr erreicht habt, und ihn auf dieser Liste ankreuzen.

- „**Willkommen**“ - Findet den Ausgang.
- „**Dynamisches Duo**“ - Findet den Ausgang zu zweit.
- „**Ocean's 5**“ - Findet den Ausgang zu fünft.
- „**Sechsschüsser**“ - Findet den Ausgang in unter 6 Min.
- „**5 Minuten zum Überleben**“ - Findet den Ausgang in unter 5 Min.
- „**Ghost Rider in the Sky**“ - Spielt mit dem atmosphärischen Timer.
- „**Ein glorreicher Halunke**“ - Findet den Ausgang mit mindestens 1 Spieler, der keine Karten mehr auf der Hand hat.
- „**Toter Mann**“ - Verliert mit weniger als 5 Karten im Stapel.
- „**Erbarmungslos**“ - Findet den Ausgang, ohne dass Spieler Karten verloren haben.
- „**7 Minuten in der Hölle**“ - Spielt mit allen Nahtstellen und findet den Ausgang.
- „**Die glorreichen Sieben**“ - Ihr habt mit insgesamt 7 Neulingen gespielt (über mehrere Partien).

