

FREIE FAHRT

Das Eisenbahnspiel von Friedemann Friesse
für 1-5 reisende Spieler ab 10 Jahren

Spielübersicht

Rund um das Ende des 19. Jahrhunderts entstand ein stetig wachsendes Netz an Eisenbahnstrecken in Europa. Auf diese Weise konnten die Menschen zu den europäischen Städten reisen und die vom Historismus und Jugendstil beeinflussten Bauwerke bewundern.

In **Freie Fahrt** übernehmt ihr den Bau dieser Eisenbahnstrecken und verbindet die Städte Europas. Fahrt mit euren Zügen auf dem stetig wachsenden Netzwerk und bringt die Passagiere zu den gewünschten Städten, damit sie die verschiedenen Bauwerke sehen können. Ihr dürft eure eigenen und die verstaatlichten Eisenbahnstrecken dabei kostenfrei nutzen. Möchtet ihr aber auf den Eisenbahnstrecken der Mitspieler fahren, müsst ihr ihnen Geld zahlen, um deren Strecken für alle zu verstaatlichen.

Für den Transport von Passagieren wählt ihr Stadtkarten aus einer offenen Auslage, in der verschiedene Reiserouten der Passagiere liegen. Wenn ihr mit eurem Zug zu einer der ausliegenden Städte fahrt, dürft ihr die aus zwei Stadtkarten bestehende Reiseroute mit dieser Startstadt und einer zweiten Stadt als Ziel nehmen. Erreicht euer Zug die Zielstadt, erfüllt ihr die Reiseroute und erhaltet am Ende des Spiels Siegpunkte für beide Stadtkarten. Zu Beginn des Spiels dürft ihr euch mit euren Zügen nur um eine Reiseroute kümmern. Später haben eure Züge Platz für zwei Reiserouten und fahren schneller entlang der Eisenbahnstrecken.

Das Ziel von **Freie Fahrt** ist der Besuch möglichst vieler verschiedener Städte in Europa.

Die neuen Ideen in FREIE FAHRT

Bevor wir euch das Spiel im Detail erklären, möchten wir euch einen kurzen Überblick über die beiden wichtigen Ideen in **Freie Fahrt** geben. Danach werdet ihr sehen, wie einfach alle Spielregeln sind.

Eisenbahnstrecken: Ihr baut Eisenbahnstrecken zwischen den Städten. Eine Eisenbahnstrecke ist fertig, wenn ihr Schienen auf allen Streckenfeldern zwischen zwei Städten gebaut habt. Es gibt drei verschiedene Eisenbahnstrecken: Eure eigenen, die von den Mitspielern gebauten Strecken und verstaatlichte Strecken. Auf euren oder verstaatlichten Strecken dürft ihr kostenfrei fahren. Möchtet ihr über Strecken der Mitspieler fahren, müsst ihr ihnen 1 Münze zahlen, um deren Strecken zu verstaatlichen. Ab dann darf sie von allen kostenfrei genutzt werden. **Denkt immer daran:** Die Anzahl an Münzen ist begrenzt, so dass ihr gut zwischen dem Bau eigener Strecken und der Verstaatlichung der Strecken eurer Mitspieler abwägen müsst.

Reiserouten: Während des Spiels könnt ihr in der Auslage zwischen 6 Reiserouten wählen. Jede Reiseroute besteht aus 3 Stadtkarten und bietet euch zwei verschiedene Optionen. Ihr nehmt 2 der 3 Stadtkarten, ohne dabei deren Reihenfolge zu ändern: Entweder nehmt ihr die oberste (Start) und mittlere (Ziel) Stadtkarte **ODER** die mittlere (Start) und untere (Ziel) Stadtkarte, während ihr die übrige dritte Stadtkarte der Reiseroute entfernt und in die Schachtel zurücklegt. Ihr dürft weder die Reiseroute umkehren noch die oberste und unterste Karte wählen. **Denkt immer daran** mit eurem Zug in die Regionen Europas zu fahren, in denen ihr einfach die nächste Reiseroute nehmen könnt ohne zu viel Zeit zu verlieren.

In **Freie Fahrt** geht es immer um diese Entscheidungen: Baut ihr weitere Eisenbahnstrecken oder fahrt ihr mit dem Zug? Wartet ihr auf bessere Reiserouten in der Auslage oder schnappt ihr den anderen die besten Reiserouten weg?



Beispiel: Bei dieser Reiseroute darfst du entweder Bruxelles ① als Startstadt und Köln ② als Zielstadt wählen oder Köln ② als Startstadt und Praha ③ als Zielstadt.

Spielmaterial

Dein Exemplar von **Freie Fahrt** beinhaltet:

- 1 Spielplan
- 135 Stadtkarten (3 Stapel mit 45 Karten, markiert mit „I“, „II“, „III“)
- 140 Schienen
- 5 Eisenbahnen (je 1 in 5 Spielerfarben)
- 16 Spielertableaus (je 1 Lokomotive und 2 Waggons in 5 Spielerfarben sowie 1 Lokomotive für das Solospiel)
- 125 Besitztmarker (je 25 in 5 Spielerfarben)
- 5 „Strecke im Bau“-Marker (je 1 in 5 Spielerfarben)
- 54 Münzen
- 1 Startspieler-Signalmarker
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)



Spielvorbereitung

1. Legt den **Spielplan** bereit.

- (A)** Legt je **2 Münzen** auf das Symbol neben den 9 Städten am Rande Europas.
- (B)** Legt **alle Schienen** und die übrigen **Münzen** getrennt als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



2. Jeder wählt eine Farbe.

- (C)** Nimm alle deine **Besitzmarker**, deine **Eisenbahn** und das **Lokomotiven- und Waggontableau** mit der Markierung „I“.
 - (D)** Nimm **6 Münzen** aus dem Vorrat
 - (E)** Abhängig von der Spielerzahl nimm dir die folgende Anzahl an **Schienen** aus dem allgemeinen Vorrat.
- | | | | | |
|-----------------|----|----|----|---|
| Anzahl Spieler | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Anzahl Schienen | 15 | 12 | 10 | 8 |
- (F)** Lege das **Waggontableau** mit der Markierung „II“ und den „**Strecke im Bau**“-Marker neben den allgemeinen Vorrat. Lege die nicht benötigten Spielermaterialien und die **grüne Sololokomotive** mit der Markierung „I-III“ zurück in die Schachtel.

Startspieler



Beispiel für 4 Spieler



Letzter Spieler



3.

Nehmt die Stadtkarten und sortiert sie nach ihren Ziffern von „I“ bis „III“ in 3 Stapel. In **Freie Fahrt** gibt es 45 Städte und in jedem Stapel ist jede Stadt genau einmal enthalten.



Für 2 Spieler: Entfernt die Stadtkarten mit dieser Markierung auf beiden Seiten der Bauwerke und legt sie in die Schachtel zurück (je 1 Karte pro Stadt). Anschließend besteht jeder Stapel aus 30 Karten und jede Stadt ist nur in zwei der drei Stapeln enthalten.

G Mischt die 3 Stapel separat und legt sie verdeckt neben dem Spielplan bereit.

H Zieht nun Karten vom Stapel „I“ und legt sie eine nach der anderen in Spalten neben den Spielplan, so dass ihr 3 Reiserouten mit jeweils 3 Karten auslegt. Für jede Reiseroute legt ihr die Stadtkarten von oben nach unten in die jeweiligen Spalten.

4.

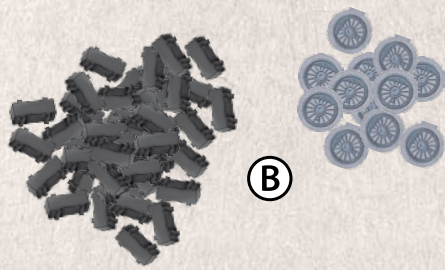
Wählt einen Startspieler auf eure bevorzugte Weise.

1 Der Startspieler legt den **Startspieler-Signalmarker** neben sein Lokomotiventableau und behält ihn während des gesamten Spiels.

5.

Ihr habt nun alles vorbereitet und könnt mit **Freie Fahrt** beginnen!

Zweiter Spieler



Dritter Spieler



Spielablauf

Ihr spielt **Freie Fahrt** in drei Teilen - **Prolog**, **Hauptspiel** und **Spielende**.

Während des **Prologs** wählt ihr eure ersten Reiserouten und stellt die Züge auf die entsprechenden Startstädte.

Im **Hauptspiel** baut ihr Schienen, um die Städte mit Eisenbahnstrecken zu verbinden, fahrt mit euren Zügen von Stadt zu Stadt, um eure Reiserouten zu erfüllen oder nehmt euch Schienen. Kommt ihr an die Reihe, wählt ihr immer 1 der folgenden 3 Aktionen:

a) Schienen bauen: Gib bis zu 2 Konstruktionspunkte aus, um die Städte mit Eisenbahnstrecken zu verbinden. **Optional:** Zahle 1 Münze, um 5 Schienen aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und in deinen Vorrat zu legen.

b) Zug fahren: Fahre mit deinem Zug über gebaute Eisenbahnstrecken bis zu 2 Städte weit, um deine Reiserouten zu erfüllen.

c) Schienen nehmen: Nimm 5 Schienen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat, ohne dafür zu zahlen.

Nachdem das **Spielende** ausgelöst wurde, dürft ihr auch **den Betrieb einstellen**. Ihr steigt dann aus dem Spiel aus und nehmt eure Züge vom Spielplan.

Nachdem alle aus dem Spiel ausgestiegen sind, zählt ihr eure Siegpunkte und bestimmt den Gewinner von **Freie Fahrt**.

Für 1 Spieler: Bitte lies alle folgenden Spielregeln, da sie auch für das **Freie Fahrt**-Solospiel gelten. Du findest alle notwendigen Ergänzungen für das Solospiel auf Seite 7 dieser Spielanleitung.

Prolog

Wählt eure ersten Reiserouten und stellt eure Züge auf die entsprechenden Startstädte.

Als Startspieler beginnst du den Prolog und wählst 1 der 3 verfügbaren Reiserouten in der Auslage.

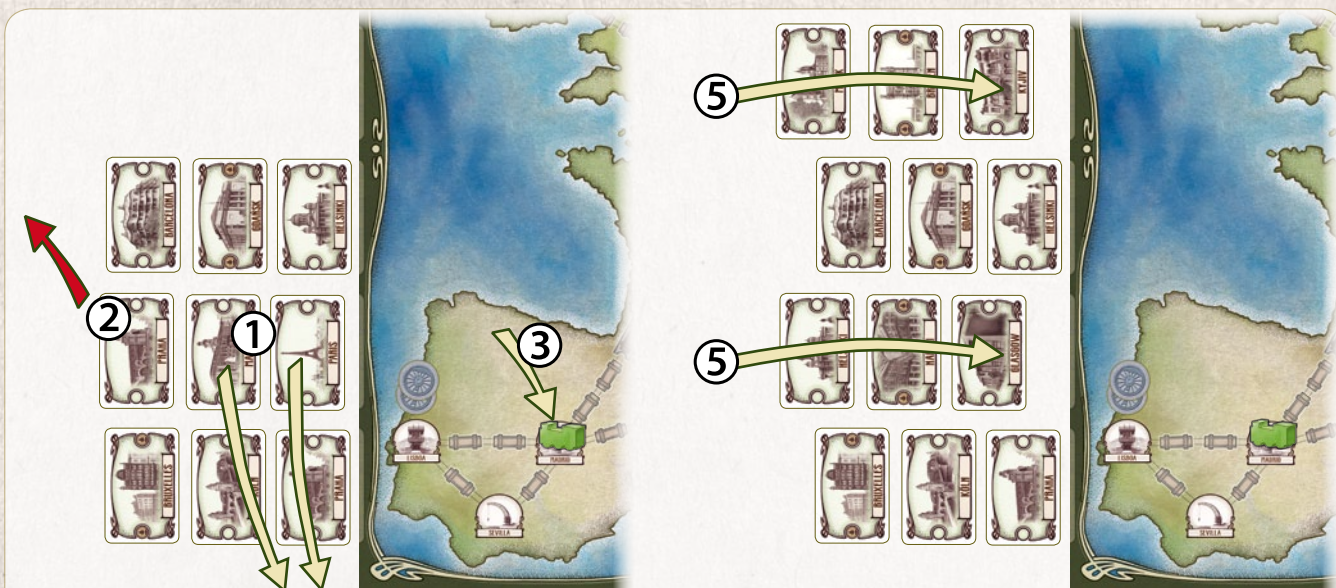
Jede Reiseroute besteht aus 3 Stadtkarten und bietet dir zwei verschiedene Optionen. Nimm 2 der 3 Stadtkarten von der gewählten Reiseroute, ohne dabei deren Reihenfolge zu ändern: Nimm entweder die oberste Stadtkarte als deinen Start und die mittlere als dein Ziel **ODER** die mittlere als Start und die untere als Ziel. Entferne die übrige dritte Stadtkarte der Reiseroute und lege sie in die Schachtel zurück.

Stelle deinen Zug auf dem Spielplan auf die Startstadt. Liegen neben der Stadt 2 Münzen, nimmst du sie und legst sie zu deinen anderen Münzen. Lege beide Karten deiner Reiseroute mit der Zielstadt oben auf deinen Waggon. Auf deinem Waggon darf nur eine Reiseroute liegen und du darfst sie nicht einfach unterwegs abwerfen. Nur wenn du die Reiseroute mit der Aktion **Zug fahren** erfüllst, darfst du eine neue Reiseroute nehmen. Somit empfiehlt es sich, möglichst kurze Reiserouten zu wählen.

Anschließend wählen deine Mitspieler nacheinander ihre Reiserouten. Jeder stellt seinen Zug auf eine andere Startstadt, da im Stapel „I“ jede Stadt nur einmal vorkommt. Legt für jeden Mitspieler 2 weitere Reiserouten in die Auslage, so dass der zweite Spieler 4 Reiserouten zur Auswahl hat usw., bis der fünfte schließlich aus 7 Reiserouten wählen darf.

Für 2 Spieler: Nachdem der Startspieler seine Reiseroute gewählt hat, legt ihr 3 weitere Reiserouten aus, so dass der zweite aus 5 Reiserouten wählen darf.

Nachdem jeder einmal an der Reihe war, füllt ihr die Auslage unabhängig von der Spielerzahl nach Bedarf auf insgesamt 6 Reiserouten auf.



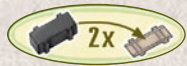
Beispiel: Hedwig nimmt die Reiseroute von Madrid nach Paris ① und legt Praha zurück in die Schachtel ②. Sie stellt ihren Zug auf Madrid ③ und legt beide Stadtkarten, mit Paris oben, auf ihren Waggon ④. Dann legt sie zwei weitere Reiserouten in die Auslage ⑤, so dass Angelika 4 Reiserouten zur Auswahl hat. Nachdem auch Nicole und Debbie ihre ersten Reiserouten gewählt haben, füllen sie die Auslage auf 6 Reiserouten auf. Danach beginnt Hedwig mit dem Hauptspiel.

Hauptspiel

Verbindet die Städte durch den Bau von Schienen und fahrt mit euren Zügen auf den fertigen Eisenbahnstrecken, um eure Reiserouten zu erfüllen.

a) Schienen bauen

Baut Schienen, um die Städte mit Eisenbahnstrecken miteinander zu verbinden.



Wie auf deinem Lokomotivtableau angegeben gibst du bis zu 2 Konstruktionspunkte aus, um 1 oder 2 Schienen aus deinem Vorrat auf dem Spielplan zu legen und so Eisenbahnstrecken zwischen den Städten zu bauen. Um deinen Besitz anzuzeigen, stülpst du einen Besitzmarker über die erste Schiene jeder deiner Strecken.



Normales Streckenfeld: Gib 1 Konstruktionspunkt aus, um 1 Schiene auf ein normales Streckenfeld zu legen.



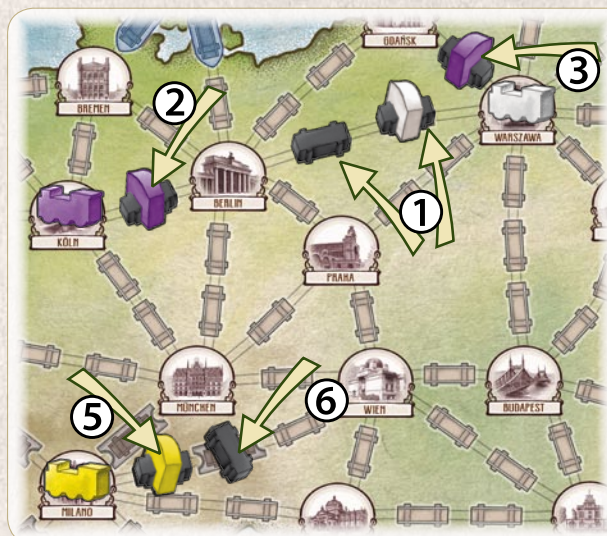
Tunnel- und Fährenfelder: Gib 2 Konstruktionspunkte aus, um 1 Schiene auf ein Tunnelfeld oder Fährenfeld zu legen.

Hast du nur noch 1 Konstruktionspunkt übrig, darfst du trotzdem 1 Schiene auf solch ein Feld legen. Du drehst die Schiene zur Erinnerung 90° und musst später noch 1 weiteren Konstruktionspunkt für diese Schiene ausgeben.

Du darfst eine Eisenbahnstrecke bauen, wenn dein Zug diese über bereits gebaute Strecken erreichen kann, egal ob es deine Strecken, verstaatlichte Strecken oder die Strecken deiner Mitspieler sind. Du darfst eine Strecke beginnen, musst sie aber nicht am Stück fertigstellen. Als Erinnerung an eine unfertige Eisenbahnstrecke legst du deinen „Strecke im Bau“-Marker vor dir ab, bis du die Strecke später beendest. Du darfst zwischendurch auch die Aktionen *Zug fahren* und *Schienen nehmen* wählen. Du musst aber deine Eisenbahnstrecke beenden, bevor du den Bau deiner nächsten Strecke beginnst. Beendest du die unfertige Strecke, legst du deinen „Strecke im Bau“-Marker zurück in den allgemeinen Vorrat. Unabhängig davon darfst du auch eine unfertige Strecke eines Mitspielers weiterbauen, wenn dein Zug eine Stadt dieser Strecke erreichen kann. Du zahlst die notwendigen Konstruktionspunkte und baust mit Schienen aus deinem Vorrat. Dein Mitspieler bleibt im Besitz dieser Strecke.

Wenn die Eisenbahnstrecken aller Spieler miteinander verbunden sind, darfst du jede beliebige Strecke bauen, die mit dem Netzwerk verbunden ist.

Falls nötig: Hast du noch nur 1 oder keine Schiene mehr im Vorrat, darfst du weitere Schienen als Teil der Aktion *Schienen bauen* kaufen. Zahle 1 Münze an den allgemeinen Vorrat und lege von dort 5 Schienen in deinen Vorrat. Setze deine Aktion *Schienen bauen* danach fort. (**Hinweis:** Möchtest oder kannst du keine Münze zahlen, musst du die Aktion *Schienen nehmen* wählen, um an neue Schienen zu kommen.)



Beispiel: Debbie baut 2 Schienen und verbindet Warszawa mit Berlin.

Sie markiert die Eisenbahnstrecke mit einem weißen Besitzmarker ①.

Als nächstes baut Angelika 1 Schiene, um Köln mit Berlin zu verbinden ②.

Da Debbie's und ihre Strecken nun verbunden sind, verbindet Angelika mit der zweiten Schiene Warszawa mit Gdańsk ③. Sie markiert beide Strecken mit lila Besitzmarkern.

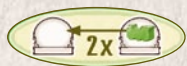
Nicole hat nur noch 1 Schiene im Vorrat und zahlt 1 Münze, um 5 weitere Schienen zu nehmen ④. Sie baut 2 Schienen auf der Verbindung zwischen Milano und Wien und markiert eine davon mit einem gelben Besitzmarker ⑤.

Als Erinnerung, dass sie später 1 weiteren Konstruktionspunkt für den Tunnel ausgeben muss, dreht sie die Schiene um 90° ⑥ und legt ihren gelben „Strecke im Bau“-Marker vor sich ab ⑦.



b) Zug fahren

Euer Hauptziel in *Freie Fahrt* ist es, möglichst viele Reiserouten zu erfüllen und dabei möglichst viele verschiedene Stadtkarten zu sammeln.



Wie auf deinem Lokomotivtableau angegeben, fährst du mit deinem Zug auf gebauten Eisenbahnstrecken bis zu 2 Städte weit.

Du ziehst deinen Zug immer von Stadt zu Stadt, die Länge der Strecken zwischen den Städten spielt keine Rolle. Auch wenn eure Züge in verschiedenen Startstädten beginnen, darf dein Zug nun in Städten mit Zügen der Mitspieler stehen oder dort durchfahren.

- Fährst du über eigene oder verstaatlichte Eisenbahnstrecken, kostet es dich nichts.
- Möchtest du über die Eisenbahnstrecke eines Mitspielers fahren, musst du diesem 1 Münze zahlen. Machst du das, wird dessen Strecke verstaatlicht. Der Mitspieler entfernt den Besitzmarker und legt ihn in seinen Vorrat zurück.

2 Münzen einsammeln: Führt dein Zug als Erster in oder durch eine Stadt, neben der 2 Münzen liegen, nimmst du die Münzen und legst sie zu deinen anderen Münzen. Du benötigst dafür keine Reiseroute mit dieser Stadt als Start oder Ziel, um die Münzen nehmen zu dürfen.

Reiserouten erfüllen: Du beginnst das Hauptspiel mit einer Reiseroute auf deinem Waggon. Du darfst diese Reiseroute nicht einfach unterwegs abwerfen. Nur wenn dein Zug die Zielstadt erreicht oder dort hindurchfährt, erfüllst du die Reiseroute und legst beide Stadtkarten verdeckt auf deinen Wertungsstapel. Du darfst die Karten in deinem Stapel jederzeit anschauen, solltest sie aber nicht deinen Mitspielern zeigen.

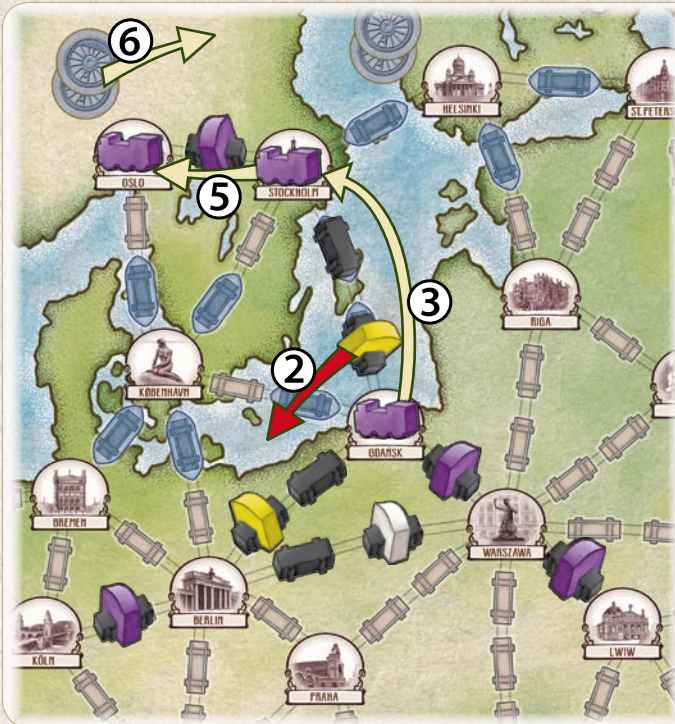
Eine neue Reiseroute nehmen: Wenn dein Waggon leer ist, darfst du eine neue Reiseroute nehmen. Wie im Prolog erklärt, muss dein Zug dafür in einer Stadt stehen, ankommen oder dort hindurchfahren, die eine Startstadt von einer der 6 ausliegenden Reiserouten ist. Abhängig von den Reiserouten in der Auslage musst du die Aktion *Zug fahren* eventuell mehrmals hintereinander wählen, um eine Startstadt zu erreichen. Du darfst keine Reiserouten nehmen, wenn du die Aktionen *Schienen bauen* und *Schienen nehmen* ausführst. Am Ende der Aktion *Zug fahren* füllst du die Auslage wieder auf 6 Reiserouten auf.



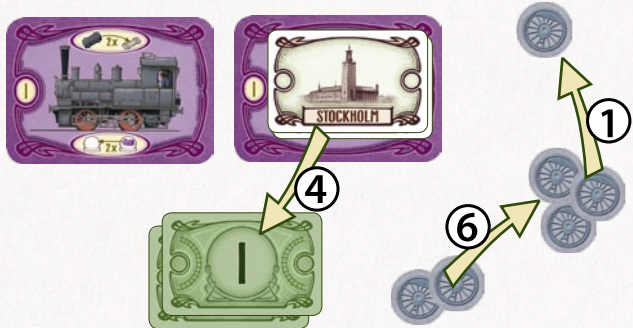
Der zweite Waggon: Wenn der Stapel „I“ leer ist, zieht ihr Karten vom Stapel „II“. Nachdem ihr die erste Reiseroute mit Karten des zweiten Stapels in die Auslage gelegt habt, nimmt sich jeder den zweiten Waggon mit der Markierung „II“ aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn hinter den anderen Waggon. Ab jetzt dürft ihr jeder zwei Reiserouten auf euren Waggon transportieren. Für das Erfüllen und Aufnehmen von Reiserouten gelten die vorher beschriebenen Spielregeln.



Die schnellere Lokomotive: Wenn der Stapel „II“ leer ist, zieht ihr Karten vom Stapel „III“. Nachdem ihr die erste Reiseroute mit Karten des dritten Stapels in die Auslage gelegt habt, dreht jeder sein Lokomotiventableau um, so dass die schnellere Lokomotive zu sehen ist. Ab jetzt dürft ihr mit dem Zug auf gebauten Eisenbahnstrecken bis zu 3 Städte weit fahren. Ihr habt weiterhin nur 2 Konstruktionspunkte für die Aktion *Schienen bauen*.



Beispiel: Angelika fährt mit ihrem Zug 2 Städte weit. Als erstes zahlt Angelika 1 Münze an Nicole, um deren Eisenbahnstrecke zu verstaatlichen ①. Nicole entfernt ihren Besitzmarker ②. Danach fährt Angelika von Gdansk nach Stockholm ③. Sie erfüllt ihre aktuelle Reiseroute und legt beide Stadtkarten verdeckt auf ihren Wertungsstapel ④. Dann fährt Angelika von Stockholm nach Oslo ⑤. Sie ist dort die Erste und nimmt sich die 2 Münzen ⑥. Leider sind weder Stockholm noch Oslo Startstädte in der Auslage, so dass Angelika erstmal mit ihrem Zug weiterfahren muss, bevor sie eine weitere Reiseroute nehmen darf.



c) Schienen nehmen

Hast du nur noch 1 oder keine Schiene mehr im Vorrat und möchtest oder kannst keine Münze während der Aktion *Schienen bauen* zahlen, musst du diese Aktion wählen, um neue Schienen zu bekommen.

Nimm 5 Schienen aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat, ohne dafür zu zahlen.

Spielende

Nachdem ihr die Städte mit Eisenbahnstrecken verbunden und überall in Europa Reiserouten erfüllt habt, wird es Zeit, dass ihr den Betrieb einstellt.

Wenn der Stapel „III“ leer ist, führt ihr reihum weiter die drei Aktionen des Hauptspiels aus.

Während der Aktion *Zug fahren* erfüllst du weiter Reiserouten und sammelst Münzen von den Städten ein, wenn dort noch welche liegen.

Nachdem du mit deinem Zug gefahren bist, darfst du nun auch aus dem Spiel aussteigen und **deinen Betrieb einstellen**.

Solltest du dabei deine letzte Reiseroute erfüllen, nimmst du dir als Belohnung 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat und entfernst deinen Zug vom Spielplan.

Du kannst aber auch aussteigen, wenn du nach der Aktion *Zug fahren* noch eine oder beide Reiserouten auf deinen Waggon liegen hast. Entferne deinen Zug vom Spielplan und lege die Stadtkarten von deinen Waggon zurück in die Schachtel. Du bekommst keine Münze.

Natürlich kannst du auch aussteigen, ohne mit dem Zug zu fahren. Entferne deinen Zug vom Spielplan und lege die Stadtkarten von deinen Waggon zurück in die Schachtel. Du bekommst keine Münze.

Ausnahme: Nimmst du während der Aktion *Zug fahren* eine neue Reiseroute, darfst du nicht aus dem Spiel aussteigen und führst deinen Betrieb fort.

Wenn du aus dem Spiel aussteigst, setzen deine Mitspieler das Spiel reihum fort. Jedes Mal, wenn du an die Reihe kommen würdest, nimmst du 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.

Wenn der letzte Spieler aus dem Spiel aussteigt, beendet ihr die laufende Runde, so dass insgesamt alle gleich oft an der Reihe waren. Die übrigen Spieler in der laufenden Runde bis zum Spieler rechts vom Startspieler nehmen sich jeder 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.

Wer gewinnt das Spiel?

Nachdem ihr den Betrieb komplett eingestellt habt, zählt jeder seine Siegpunkte und ihr bestimmt den Sieger von **Freie Fahrt**. Ihr bekommt die folgenden Siegpunkte:

- 5 Siegpunkte für die erste erfüllte Karte jeder Stadt.
- 2 Siegpunkte für jede weitere erfüllte Karte jeder Stadt.
- 3 Siegpunkte für jede Münze.

Am einfachsten zählt ihr eure Siegpunkte, indem ihr jeweils 1 Münze auf die zweiten und dritten Karten legt, und so für jedes dieser Sets 5 Siegpunkte zählt.

Hast du die meisten Siegpunkte, bist du der größte Zugschaffner und gewinnst **Freie Fahrt**! Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit mehr verschiedenen erfüllten Städten. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, teilen sich alle betroffenen Spieler den Sieg.



Beispiel: Neben vielen anderen Stadtkarten hat Hedwig Paris zweimal erfüllt. Sie bekommt 5 Siegpunkte für die erste Karte und 2 Siegpunkte für die zweite Karte.

Das FREIE FAHRT-Solospiel


Stelle dich der Herausforderung das Streckennetz alleine zu bauen, um alle 30 Reiserouten zu erfüllen!

Spielvorbereitung

Du bereitest das Spiel vor, wie auf den Seiten 2-3 beschrieben, mit Ausnahme dieser Änderungen:

Du beginnst das Spiel mit **35 Münzen** (lege 1 Münze in die Schachtel zurück) und **allen Schienen**. Du benötigst keine Besitzmarker.

Nimm die **grüne Lokomotive für das Solospiel** und die **beiden grünen Waggon**s.

 Entferne die Stadtkarten mit dieser Markierung auf beiden Seiten der Bauwerke und lege sie in die Schachtel zurück (je 1 Karte pro Stadt). Anschließend besteht jeder Stapel aus 30 Karten und jede Stadt ist nur in zwei der drei Stapeln enthalten.



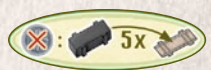
Dein Solospiel-Zug zu Beginn des Spiels.

Prolog

Fülle die Auslage mit 6 Reiserouten auf, bevor du deine erste Reiseroute wählst und deinen Zug auf die entsprechende Startstadt stellst.

Hauptspiel

Du zahlst immer 1 Münze an den allgemeinen Vorrat und wählst dann 1 der beiden folgenden Aktionen.



a) Schienen bauen: Wie auf deinem Lokomotivtableau angegeben, darfst du bis zu 5 Konstruktionspunkte ausgeben, um Schienen auf dem Spielplan zu bauen. Es gelten dieselben Spielregeln wie auf Seite 5 beschrieben.



b) Zug fahren: Wie auf deinem Lokomotivtableau angegeben, darfst du mit deinem Zug bis zu 5 Städte weit fahren. Es gelten dieselben Spielregeln wie auf Seite 5 beschrieben.

Wenn du damit beginnst, Stadtkarten von den Stapeln „II“ und „III“ zu ziehen, bekommst du keinen weiteren Bonus.

Spielende

Du verlierst das Solospiel, wenn du alle Münzen ausgegeben und nicht alle 30 Reiserouten erfüllt hast.

Du gewinnst **Freie Fahrt**, wenn du alle 30 Reiserouten erfüllst, also sowohl die Auslage als auch deine beiden Waggon leer sind. Zähle deine Siegpunkte wie folgt und schau in der Tabelle nach, wie erfolgreich du bist.

- 5 Siegpunkte für die erste erfüllte Karte jeder Stadt. Du bekommst keine Siegpunkte für die zweite erfüllte Karte jeder Stadt.
- 3 Siegpunkte für jede Münze.

Siegpunkte	Titel
< 226	Lehrling
226-230	Assistent
231-235	Lokomotivheizer
236-240	Zugschaffner
241-245	Lokomotivführer
246-250	Bahndirektor
>250	Generaldirektor

Autor: Friedemann Friese

Grafik & Layout: Harald Lieske

Lektorat: Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank

Produktion: Henning Kröpke

Copyright 2021, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de



Die Bauwerke in FREIE FAHRT



Amsterdam
Nationalmuseum
(1876-1885)



Athina
Nationale und Kapodistrias-
Universität Athen (1841)



Barcelona
Casa Milà
(1906-1912)



Beograd
Erstes serbisches Observatorium
(1890)



Berlin
Brandenburger Tor
(1789-1793)



Bordeaux
Opernhaus
(1773-1780)



Bremen
Wasserturm auf dem Werder
(1871-1873)



Bruxelles
Musikinstrumentenmuseum
(1899)



București
Athenäum
(1885/1888)



Budapest
Freiheitsbrücke
(1896)



Dublin
Fußgängerbrücke
(1819)



Gdańsk
Stadttheater
(1801)



Glasgow
Kunsthochschule
(1897-1909)



Helsinki
Dom von Helsinki
(1830-1852)



Istanbul
Beyazit-Turm
(1828)



Kharkiv
Verkündigungskathedrale
(1898-1901)



Köln
Hohenzollernbrücke
(1907-1911)



København
Kleine Meerjungfrau
(1913)



Kyjiv
Haus der weinenden Witwe
(1907)



Lisboa
Fahrstuhl bei Santa Justa
(1898-1901)



London
Uhrturm
(1859)



Lwiw
Nationaloper
(1896)



Madrid
Puerta del Sol
(1857-1862)



Marseille
Standseilbahn bei Notre Dame
de la Garde (1892)



Milano
Mailänder Scala
(1778)



Minsk
Rote Kirche
(1910)



Moskwa
Warenhaus GUM
(1893)



München
Neues Rathaus
(1867-1909)



Napoli
Warenhaus Galleria Umberto I
(1887/1890)



Odessa
Potemkinsche Treppe
(1837-1841)



Oslo
Westbahnhof
(1872)



Paris
Eiffelturm
(1887-1889)



Praha
Industriepalast
(1891)



Riga
Haus Tiesenhausen
(1883)



Roma
Nationaldenkmal für Viktor
Emanuel II. (1885-1927)



Rostow
Hubbrücke
(1874)



Sarajevo
Akademie der bildenden Künste
(1899)



Sevilla
Hafenkran Grúa Fairbairn
(1874)



Sofia
Zentrales Mineralbad
(1908-1913)



Stockholm
Rathaus
(1911-1923)



St. Petersburg
Singer Haus
(1904)



Tiranë
Uhrturm
(1822-1830)



Warszawa
Warschauer Seejungfer
(1855)



Wien
Secessionsgebäude
(1897-1898)



Zagreb
Kunstpavillon
(1898)