

# Koplopers & Dwarsliggers (K&D)

Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler  
Alter: ab 10 Jahren  
Spieldauer: ca. 75 Minuten  
Autor: Chislaine van den Bulk  
Illustrationen: [www.whispertalkandscream.com](http://www.whispertalkandscream.com)  
Übersetzung: Bob Schubert

In Koplopers & Dwarsliggers sind alle Spieler Besitzer einer eigenen Eisenbahngesellschaft. Diese Gesellschaften benutzen alle das Schienennetz der Niederlande. Sie haben alle nur ein Ziel: so viele Reisende wie möglich an ihren Bestimmungsort zu bringen. Für die Reisenden kann eine Reise von Rotterdam nach Amsterdam aber auch durchaus über Eindhoven verlaufen. Manchmal ändert sich der Streckenverlauf, da die Mehrheit der eingestiegenen Fahrgäste ihr Ziel in einem anderen Teil der Niederlande hat. Und Bahnhöfe wo keine Fahrgäste aussteigen, können ohne weiteres übergangen werden. Wenn ein Zug anhält, steigen die Fahrgäste ein und hoffen am gleichem Tag ihren Zielort zu erreichen. Sind sie in den richtigen Zug eingestiegen? Wie oft müssen sie umsteigen bis sie an ihren Zielort gelangen? Oder werden sie es wegen den verflixten Störungen wieder nicht schaffen?

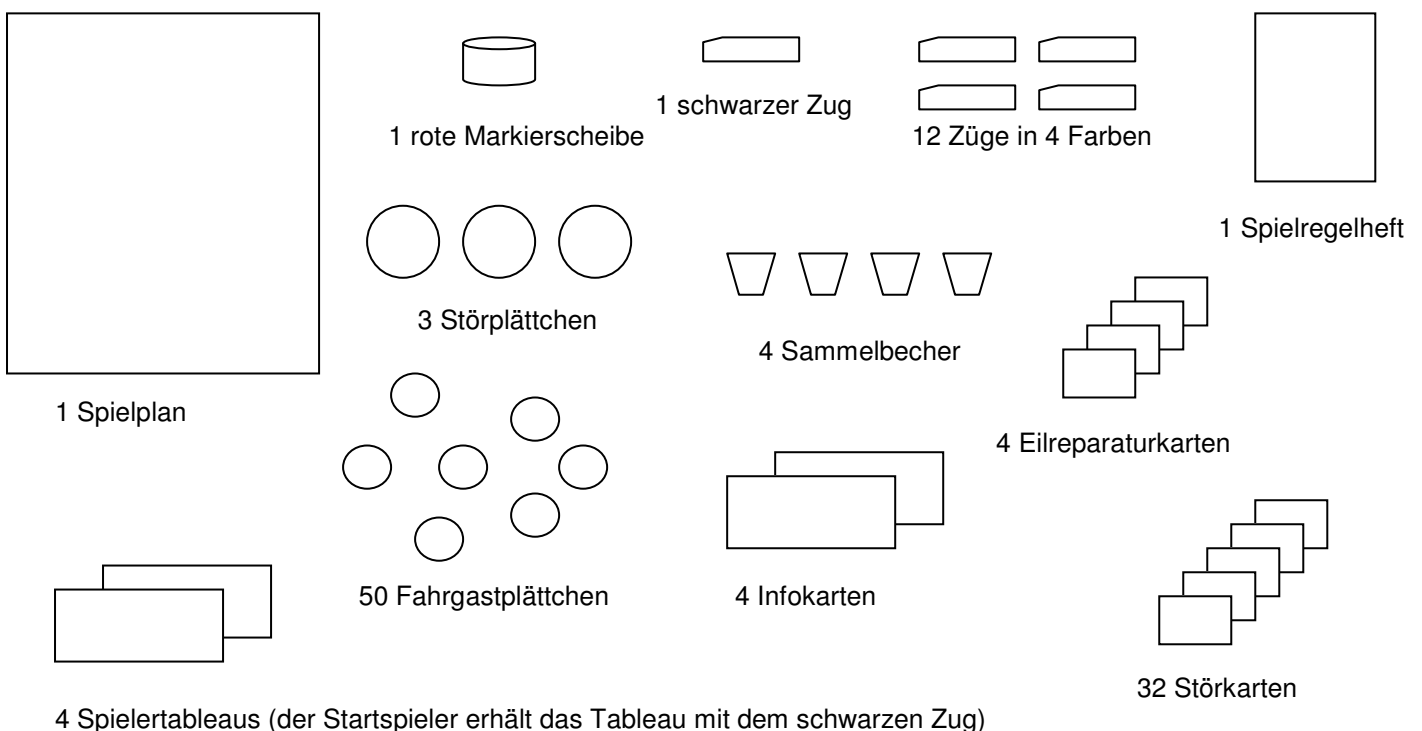
## Wissenswertes

- Koploper ist der Name einer Zug In den Niederlanden, heißt aber auch Spitzenreiter. Dwarsliggers sind die Schwellen unter den Schienen, haben aber nebenbei auch die Bedeutung von jemandem der sich quer stellt, einen Weg oder eine Idee hartnäckig zu verhindern versucht.
- Der Spielplan von Koplopers & Dwarsliggers basiert auf dem wirklichen Schienennetz der Niederlande.
- Die verwendeten Abkürzungen sind mit den offiziellen Abkürzungen der niederländischen Eisenbahn identisch.
- Der Spielautor ist bei der Niederländischen Eisenbahnangestellt.

## Spielablauf

Jeder Spieler kann in Koplopers & Dwarsliggers bis zu 3 Züge bauen und pro Zug maximal 500 Fahrgäste befördern. Während des Spiels versucht jeder Spieler, Fahrgäste abzuholen (diese werden auf das Feld des betreffenden Zuges auf dem Spielertableau abgelegt) und nachher an ihren Zielort zu bringen (jetzt werden die Fahrgäste in den Sammelbecher gelegt). Pro Runde hat jeder Spieler 5 Aktionspunkte zur Verfügung, womit er Züge baut oder wieder verschrottet, Züge fährt, kuppelt, entkuppelt oder den Führerraum wechseln läßt. Außerdem kann man Fahrgäste einsteigen, umsteigen oder aussteigen lassen und schließlich eine Störkarte ausspielen oder eine Eilreparatur ausführen. Der Spieler der bei Spielende die meisten Fahrgäste zu ihrem Zielort befördert hat, gewinnt das Spiel.

## Spielmaterial



## Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Alle Fahrgastplättchen werden gemischt und verdeckt auf die weißen Kreise des Spielplans gelegt. Die Rückseiten zeigen die Farben des Landesteils, wo sie platziert werden müssen. Wenn alle Plättchen platziert sind, werden sie umgedreht. Jedes Plättchen zeigt jetzt die Anzahl der Fahrgäste und die Abkürzung ihres Zielorts.

Die rote Scheibe wird auf den Störungskreis A des Spielplans gelegt (diese Scheibe zeigt welches der Störungsplättchen A, B oder C platziert werden muss). Die Störungsplättchen werden vorläufig neben den Spielplan gelegt.

Der schwarze Zug wird auf die Startposition des Gleises am Rande des Spielplans gestellt. (der schwarze Zug wird jede Runde ein Bahnfach weiter bewegt. Bei 4 Spielern endet das Spiel spätestens nach der 20. Runde und bei 2 oder 3 Spieler nach maximal 25 Runden).

Jeder Spieler erhält 3 Züge der gleichen Farbe, 1 Spielertableau, 1 Infokarte, 1 Eilreparaturkarte und 1 Sammelbecher.

Alle Störkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Störkarten (bei 2 Spielern erhält jeder Spieler 5). Die übrigen Störkarten werden als verdeckter Stapel auf das betreffende Feld des Spielplans gelegt.

## Grundfassung und Expertenregel

Beim ersten Spiel nutzt man am besten die Grundregel. Wenn man das Spiel schon öfter gespielt hat, kann man es mit den Expertenregeln weiter vertiefen. Die Expertenregel befindet sich am Ende dieser Spielregel.

## Spielanfang

Der Spieler der zuletzt mit der Bahn gefahren ist, fängt das Spiel an und ist damit der Startspieler (bei Gleichstand einigen sich die Mitspieler auf einen Startspieler). Er erhält das Spielertableau mit dem schwarzen Zug. Immer wenn der Startspieler an der Reihe ist, versetzt er den schwarzen Zug ein Feld weiter auf dem Gleis am Rande des Spielplans. (diese Gleislinie ist der Rundenzähler und zeigt wann das Spiel spätestens endet).

## Spielaktionen

Angefangen beim Startspieler läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Der Reihe nach führen die Spieler ihre Aktionen durch. Pro Runde verfügt jeder Spieler über maximal 5 Aktionen. Diese können nur für eigene Züge verwendet werden. Besitzt man mehr als einen Zug, muss man mindestens eine Aktion für jeden Zug verwenden (das kann aber auch eine freie Aktion sein). Aktionen können durchaus kombiniert werden. Nicht verwendete Aktionen gelten als verbraucht. Falls er eine Störkarte ausgespielt hat, füllt der Spieler am Ende seines Zuges seine Kartenhand auf (bei 3-4 Spielern maximal 3 Karten, bei 2 Spielern sind es 5)

## Mögliche Spielaktionen

Der Spieler wählt aus folgenden Aktionen, die weiter unten ausführlich erklärt werden:

- Einen neuen Zug bauen (3 Aktionspunkte)
- Einen Zug verschrotten (1 Aktionspunkt)
- Einen Zug ein Strecke fahren (1 Aktionspunkt)
- Den Führerraum wechseln (1 Aktionspunkt)
- Eine Störkarte ausspielen (1 Aktionspunkt)
- Eine Eilreparaturkarte ausspielen (1 Aktionspunkt)
- Fahrgäste einsteigen lassen (freie Aktion)
- Fahrgäste aussteigen lassen (freie Aktion)
- Fahrgäste umsteigen lassen (freie Aktion)
- Züge kuppeln (freie Aktion)
- Züge entkuppeln (freie Aktion)

### Wichtig:

- Nach einer freien Aktion darf ein Zug in der gleichen Runde nicht mehr weiter fahren.
- Ein Zug darf nicht 2 Runden nach einander eine freie Aktion als Pflichtaktion verwenden
- Ist die Strecke in der Fahrtrichtung eines Zuges von dem Zug eines anderen Spielers oder wegen einer Störung blockiert, braucht man keine Pflichtaktion für diesen Zug verwenden.
- Fahren oder die Führerraum wechseln eines gekuppelten Zuges kostet nur einen Aktionspunkt.

### **Einen neuen Zug bauen (3 Aktionspunkte)**

Das Bauen eines Zuges ist nur auf unbesetzten Baufeldern erlaubt. Es gibt 10 Baufelder auf dem Spielplan, die man an den roten Gleisen erkennen kann. Ein neu gebauter Zug wird immer mit dem Heck in der Richtung des angrenzenden Bahnhofs auf dem Baufeld platziert.

#### *Ausnahme:*

In der ersten Runde muss jeder Spieler einen Zug bauen. Der Startspieler verwendet dazu eines der Baufelder mit der Nummer 1, der Zweite die mit der Nummer 2, usw. Jeder Spieler hat dabei die Wahl aus 2 Baufeldern. Für den Bau des zweiten oder dritten Zuges darf ein Spieler alle freien Baufelder benutzen.

#### *Wichtig:*

- Nach dem Bauen muss ein Zug den Führerraum wechseln, um den anliegenden Bahnhof zu erreichen. Hält der Zug, steigen anwesende Fahrgäste auf dem Bahnhof automatisch ein.

### **Einen Zug verschrotten (1 Aktionspunkt)**

Leere Züge können wieder verschrottet werden. Dies ist nur auf einem leeren Baufeld (Feld mit roter Gleisstrecke) möglich. Verschrottete Züge werden von dem Spielplan genommen und stehen nachher wieder zum Bau zur Verfügung.

#### *Wichtig:*

- Verschrotten ist nur auf einem leeren Baufeld möglich.
- Nur leere Züge können verschrottet werden.
- Ein verschrotteter Zug kann später im Spiel (für die üblichen 3 Aktionspunkte) wieder neu gebaut werden.
- Einen gekuppelten Zug zu verschrotten kostet 2 Aktionspunkte (1 Aktionspunkt pro Zug)

### **Einen Zug ein Strecke Fahren (1 Aktionspunkt)**

Für je 1 Aktionspunkt bewegt man seine Züge ein Strecke weiter in Fahrtrichtung. Auf jeder Strecke kann nur ein Zug stehen, d.h. eine Bewegung kann nie auf einer Strecke enden auf dem sich schon ein Zug befindet. Überholen ist erlaubt, wenn noch genügend Aktionspunkte für die Bewegung auf die nächste Strecke zur Verfügung stehen. Auch Bahnhöfe können übersprungen werden.

#### *Wichtig:*

- Wenn man einen Bahnhof überspringt, kann man dort keine Aktion ausführen (wie z.B. das Ein- oder Aussteigen von Fahrgästen).
- Wenn ein Zug an einem Bahnhof hält (der Zug beendet seine Bewegung und das vordere Ende des Zuges berührt den Bahnhof), steigen die Fahrgäste mit diesem Bestimmungsort automatisch aus. Neue Fahrgäste die sich auf diesem Bahnhof befinden, steigen nachher automatisch ein, wenn der Zug noch genügend Platz dazu bietet.
- Nach einer freien Aktion (einsteigen-aussteigen-umsteigen-kuppeln-entkuppeln) kann ein Zug in der gleichen Runde nicht mehr weiterfahren.
- Während des Spiels darf ein Zug ein Baufeld (rote Gleisstrecke) nur befahren, um verschrottet zu werden.
- Nach einer Bewegung darf man den Führerraum eines Zuges nicht mehr wechseln.

### **Den Führerraum wechseln (1 Aktionspunkt)**

Den Führerraum wechseln bedeutet immer, dass der Zug in die entgegengesetzte Richtung fährt. Dies ist nur möglich wenn der Zug sich in einem Bahnhof befindet, also mit dem vorderen Ende den Bahnhof berührt. Der Zug wird umgedreht und berührt den Bahnhof jetzt mit dem Heckteil.

#### *Ausnahme:*

- Wenn der Bahnhof direkt vor dem Zug von einer Störung heimgesucht wird, darf man den Führerraum auch auf einem freien Gleisfeld wechseln

#### *Wichtig:*

- Nach dem Führerraumwechsel kann ein Zug normal weiterfahren.
- Nach einer freien Aktion darf man den Führerraum des Zuges in der gleichen Runde nicht mehr wechseln.
- Ein Zug der soeben den Führerraum gewechselt hat, muß mindestens ein Strecke in die neue Richtung fahren bevor er wieder den Führerraum wechseln darf.

#### *Beispiel:*

Roberts Zug steht auf der Strecke Meppel(MP)-Zwolle(ZL) mit dem vorderen Teil Richtung Zwolle. Jetzt wechselt er den Führerraum und steht jetzt mit dem Heck Richtung Zwolle. In der nächsten Runde darf Robert nicht nochmals den Führerraum des Zuges wechseln. Der Zug muß zuerst nach Leeuwarden (LW) oder Groningen (GN) fahren.

### **Eine Störkarte ausspielen (1 Aktionspunkt)**

Eine Störung betrifft immer einen Bahnhof. Wenn ein Spieler eine Störkarte ausspielt, wird ein bestimmter auf der Karte angegebener Bahnhof von einer Störung heimgesucht. Es können keine Züge in diesem Bahnhof ankommen oder abfahren. Auch überspringen ist nicht möglich. Der Spieler legt ein Störplättchen A, B oder C auf den betroffenen Bahnhof. Es gibt nur 3 Störplättchen, also gibt es immer nur maximal 3 Störungen auf dem Spielplan. Jedes mal wenn eine Störkarte ausgespielt wird, wird die rote Scheibe ein Feld weiter auf dem

Spielplan bewegt, also von A nach B, von B nach C oder von C nach A. Die rote Scheibe gibt immer an, welche der 3 Störplättchen platziert oder verlegt werden muß. Ausgespielte Störkarten werden offen auf den Ablegestapel gelegt. Am Ende seines Zuges füllt der Spieler seine (Stör)Kartenhand wieder auf (bei 3-4 Spielern maximal 3 Karten, bei 2 Spielern sind es 5). Falls dem Ziehstapel die Karten ausgehen, wird der Ablagestapel gemischt und nachher wieder verdeckt als Ziehstapel bereit gelegt.

#### *Wichtig:*

- Jeder Spieler darf nur eine Störkarte pro Runde ausspielen.
- Störplättchen bleiben auf dem Bahnhof liegen, bis sie verlegt oder durch eine Eilreparaturkarte entfernt werden.
- Bahnhöfe mit einem Störplättchen können von keinem Zug angefahren oder übersprungen werden.
- Züge die den diesbezüglichen Bahnhof vorne oder hinten berühren, können nicht bewegt werden.
- Grenzt das Heck eines Zuges an einem Bahnhof mit einem Störplättchen und die Frontseite an einem anderen Bahnhof (ohne Störung), darf man diesen Zug nicht kuppeln oder entkuppeln. Umsteigen in einen anderen Zug am gleichen Bahnhof ist erlaubt.

### **Eine Eilreparaturkarte ausspielen (1 Aktionspunkt)**

Durch das Ausspielen einer Eilreparaturkarte entfernt man ein selbstgewähltes Störplättchen von einem Bahnhof. Das Störplättchen wird neben dem Spielplan gelegt bis es wieder ins Spiel kommt, d.h. wenn die rote Scheibe auf dem Spielplan den diesbezüglichen Buchstaben anzeigt.

#### *Wichtig:*

- Ausgespielte Eilreparaturkarten gehen aus dem Spiel. Jeder Spieler kann nur ein einziges Mal im gesamten Spiel eine Eilreparaturkarte verwenden.

#### *Beispiel:*

Connie ist in Schwierigkeiten, weil das Störplättchen A auf Utrecht liegt und zwei ihrer Züge blockiert. Die rote Scheibe auf dem Spielplan zeigt an, das das Störplättchen B als nächstes gelegt werden muß. Connie spielt ihre Eilreparaturkarte aus und entfernt Störplättchen A von dem Spielplan. Bahnhof Utrecht kann sofort wieder genutzt werden. Störplättchen A kommt erst bei der dritten Störkarte wieder ins Spiel (zuerst B, dann C, dann wieder A).

### **Fahrgäste einsteigen lassen (freie Aktion)**

Wenn ein Zug in einem Bahnhof anhält, steigen die dort anwesenden Fahrgäste automatisch ein (wenn der Zug noch genügend freie Plätze hat). Jedes Fahrgastplättchen zeigt die Anzahl der Fahrgäste und die Abkürzung ihres Zielorts. Wenn Fahrgäste einsteigen, legt der Spieler das Plättchen auf dem Feld des betreffenden Zuges seines Spielertableaus.

#### *Wichtig:*

- Jeder Zug bietet für maximal 500 Fahrgäste Platz.
- Wenn Fahrgäste an ihrem Zielort ankommen, steigen sie zuerst aus. Erst nachher steigen anwesende Fahrgäste in den Zug ein.
- Wenn der Zug ungenügend Platz bietet, bleibt das Fahrgastplättchen auf dem Bahnhof liegen.
- Nachdem die Fahrgäste eingestiegen sind, darf der Zug in dieser Runde nicht mehr fahren oder den Führerraum wechseln.

### **Fahrgäste aussteigen lassen (freie Aktion)**

Wann immer ein Zug in einem Bahnhof hält, steigen die Fahrgäste die hier ihren Zielort haben, automatisch aus. Die Abkürzung des Zielorts ist auf dem Fahrgastplättchen abgebildet. Das Fahrgastplättchen der ausgestiegenen Fahrgäste wird von dem Spielertableau genommen und in den Sammelbecher gelegt.

#### *Wichtig:*

- Um das Spiel zu gewinnen, ist es von Bedeutung das man so viele Fahrgäste wie möglich an ihren Zielort bringt.
- Sobald die Fahrgäste ausgestiegen sind, darf ein Zug in der gleichen Runde nicht mehr fahren oder den Führerraum wechseln.

### **Fahrgäste umsteigen lassen (freie Aktion)**

Wenn 2 Züge am gleichen Bahnhof halten, kann man Fahrgäste umsteigen lassen. Die Fahrgastplättchen werden auf dem Spielertableau verlegt oder ausgewechselt.

#### *Wichtig:*

- Nach dem Umsteigen dürfen sich in jedem Zug nicht mehr als 500 Fahrgäste befinden.
- Nachdem Fahrgäste umgestiegen sind, dürfen beide Züge in dieser Runde nicht mehr fahren oder den Führerraum wechseln.
- Auch das Umsteigen in einen Zug eines Mitspielers ist erlaubt. Hält der eigene Zug in einem Bahnhof wo schon der Zug eines anderen Spielers steht, kann man verhandeln und bei einer Einigung Fahrgäste umsteigen lassen.
- Umsteigen gilt für beide Züge als (freie) Aktion.

#### *Beispiel:*

Stephan hat zwei Züge in Bahnhof Amersfoort (AMF). Im ersten Zug befinden sich Fahrgäste für Leeuwarden (LW), Zwolle (ZL) und Maastricht (MT). Im zweiten Zug sitzen Fahrgäste für Stavoren (STV), Arnhem (AH) und Sittard (STD). In diesem Fall wäre es sehr vorteilhaft, die Fahrgäste für Stavoren und Maastricht umsteigen zu lassen.

### **Züge kuppeln (freie Aktion)**

Wenn 2 Züge am gleichen Bahnhof halten, kann man diese kuppeln. Dazu nimmt man einen der beiden Züge von dem Spielplan und stellt ihn in das Feld des Zuges auf dem Spielertableau womit er gekuppelt wird. Auch die Fahrgäste dieses Zuges werden in dieses Feld gelegt. Der gekuppelte Zug kann jetzt bis zu 1000 Fahrgäste befördern.

#### *Wichtig:*

- Ein soeben gekuppelte Zug darf in der gleichen Runde nicht mehr fahren oder den Führerraum wechseln.
- Es dürfen maximal 2 Züge gekuppelt werden.

### **Züge entkuppeln (freie Aktion)**

Gekuppelte Züge können in jedem Bahnhof wieder entkuppelt werden. Der Zug wird von dem Spielertableau auf einer angrenzenden freien Strecke des Spielplans gestellt, wobei die Frontseite den Bahnhof berühren muss. Die Fahrgäste werden auf beide Züge verteilt, maximal 500 pro Zug.

#### *Wichtig:*

- Ein soeben entkuppelter Zug darf in der gleichen Runde nicht mehr fahren oder den Führerraum wechseln.
- Entkuppeln ist nur möglich, wenn der Bahnhof noch über eine freie, angrenzende Gleisstrecke verfügt.

### **Einige Beispiele von Spielsituationen**

#### *Beispiel 1*

Leonie baut einen neuen Zug in Heerlen (HRL) für 3 Aktionspunkte. Anschließend wechselt sie den Führerraum für 1 Aktionspunkt. Jetzt hat sie die Wahl: weiterfahren nach Sittard (STD) oder Maastricht für 1 Aktionspunkt, oder stehen bleiben, damit die Fahrgäste in Heerlen einsteigen. Leonie entschliesst sich, die Fahrgäste in Heerlen mitzunehmen. Sie hat noch einen Aktionspunkt, aber keinen zweiten Zug um den verbliebenen Punkt einzusetzen. Eventuell könnte sie noch eine Störkarte ausspielen.

#### *Beispiel 2*

Connie hat 2 Züge in Eindhoven (EHV). Sie kann die Fahrgäste umsteigen lassen oder die Züge kuppeln. Sie entschließt sich, die beiden Züge zu kuppeln. Sie nimmt Zug Nr 2 vom Spielplan und stellt ihn in das Feld von Zug Nr 1 auf ihrem Spielertableau. Auch die Fahrgastplättchen von Zug Nr 2 werden in dieses Feld gelegt.

#### *Beispiel 3*

Robert kann seine 2 Züge in Eindhoven (EHV) nicht kuppeln, weil Zug 2 mit dem Heck in Richtung des Bahnhofs steht und somit nicht in Eindhoven anwesend ist. Auch kann er aus diesem Grund nicht den Führerraum wechseln. Nur wenn es eine Störung in Venlo (VL) gäbe, könnte er den Führerraum wechseln.

#### *Beispiel 4*

Sepp möchte seinen gekuppelten Zug 2(+3) in Zwolle (ZL) entkuppeln. Er nimmt Zug 3 von seinem Spielertableau und stellt ihn wieder auf den Spielplan, in diesem Fall auf einer freien Gleisstrecke bei Zwolle. Die Entkupplung findet in Zwolle statt, also grenzt die Frontseite des Zuges an Zwolle. Sepp kann seine Fahrgäste über die beiden Züge verteilen. Ausserdem könnte er mit Connie (grün) verhandeln, um Fahrgäste zwischen ihren Zügen umsteigen zu lassen.

### Beispiel 5

Es gibt eine Störung in Leeuwarden (LW). Leonies Zug (gelb) wird davon beeinträchtigt. Ihr Zug kann nicht abfahren und muß warten bis die Störung wieder aufgehoben ist. Sie könnte die Wartezeit beeinflussen durch das Ausspielen einer Störkarte oder einer Eilreparaturkarte. Sepps Zug wird nicht von der Störung beeinflusst. Er kann den Zug aber nicht nach Leeuwarden fahren. Er könnte den Führerraum wechseln, weil das in diesem Ausnahmefall auf einem freien Gleisfeld erlaubt ist. Er könnte den Zug auch einfach stehen lassen. Ist die Strecke in der Fahrtrichtung eines Zuges von dem Zug eines anderen Spielers oder durch eine Störung blockiert, braucht er keine Pflichtaktion für diesen Zug zu verwenden.

### Beispiel 6

Roberts Zug 1 steckt wegen der Störung in Breda (BD) fest. Kuppeln oder entkuppeln ist ebenfalls nicht möglich. Er könnte aber die Fahrgäste in Tilburg (TB) umsteigen lassen. Dies wird von der Störung in Breda nicht beeinträchtigt, weil die Zugspitze nach Tilburg ausgerichtet ist und den dortigen Bahnhof berührt.

### Beispiel 7

Connies Zug fährt 3 Strecken und überholt Roberts Zug. Sie hält in Utrecht, um ihre Fahrgäste für diesen Zielort abzuliefern. Das Fahrgastplättchen legt sie in ihren Sammelbecher. In ihrem Zug ist jetzt wieder Platz für neue Fahrgäste, die sofort einsteigen können.

## Spielende

Der schwarze Zug auf dem Gleisweg am Rande des Spielplans gibt die aktuelle Runde an. Bei 2 oder 3 Spielern endet das Spiel nach 25 Runden und bei 4 Spielern nach 20 Runden. Sobald der schwarze Zug dieses Feld erreicht hat, startet die letzte Runde des Spiels (jeder Spieler ist noch ein Mal aktiv).



Das Spiel endet ebenfalls, wenn ein Spieler keine Fahrgäste mehr in seinen Zügen hat und sich weniger als 6 Fahrgastplättchen auf dem Spielplan befinden. Wenn dieser Fall eintritt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt.

Der Spieler, der die meisten Fahrgäste an ihren Zielort gebracht hat, gewinnt das Spiel (jeder addiert dazu die Anzahl der Fahrgäste auf den Plättchen in seinem Sammelbecher). Bei Gleichstand werden die Fahrgäste die sich noch in den Zügen (also auf den Spielertableaus) befinden, von dieser Zahl abgezogen. Gibt es immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler der die meisten Fahrgastplättchen in seinem Sammelbecher hat.

## Expertenregel

Erfahrene Spieler können das Spiel noch etwas würzen. Folgende Spielregel werden geändert:

- Für das Bauen des ersten Zuges stehen alle Baufelder zur Verfügung.
- Fahrgäste steigen nicht mehr automatisch ein. Der Spieler entscheidet, ob er die Fahrgäste in seinen Zug aufnehmen möchte.
- Bei Spielende werden die Fahrgäste die sich noch in den Zügen befinden, immer von der Endsumme abgezogen.