Modul F - Lager und Fabrik

Dies ist eine Mini-Erweiterung zum Spiel *First Class* von Helmut Ohley.

Material: 24 Modulkarten (je 8 in 3 Stapelfarben), 1 Werkzeugkastenkarte
Modulkarten: Im **Lager** kannst du allerhand nützliches finden.
Fabriken helfen dir beim Ausbau deiner Waggons.

Aufbau: Die Modulkarten mischst du wie üblich ein. Die Werkzeugkastenkarte *(nachfolgend Werkzeugkasten genannt)* legst du beim Spielaufbau neben die 3 Stapel mit den Aktionskarten.

Werkzeugkastenkarte:
Vorder- und Rückseite

Lager

Nimmst du ein Lager aus der Auslage ziehst du 3 Aktionskarten vom **aktuellen** Stapel *(1, 2 oder 3)* und nimmst zusätzlich den Werkzeugkasten. Diese Karten *(3 Aktionskarten, 1 Werkzeugkasten)* legst du offen vor dir aus.
Aus diesen Karten wählst du nun bis zu **2 Karten** und führst ihre **Aktion** sofort aus.

Dabei musst du Folgendes beachten:

- Du kannst nur die folgenden Karten(typen) nutzen:

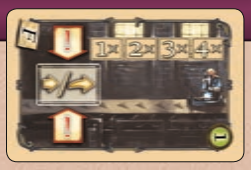
Basiskarten:
Lokkarten,
Schaffnerkarten und
Waggonkarten

Modulkarten:
Geldkarten und
Spielendekarten

- Der Werkzeugkasten ist immer eine der 4 zur Auswahl stehenden Karten. Wenn du den Werkzeugkasten wählst, bekommst du 1 Aufwertung eines Waggons deiner Wahl.
- Ist bei der Auswahl keine Aktionskarte dabei, die du nutzen kannst, nutzt du nur den Werkzeugkasten.
- Du darfst zwischen dem Ausführen der beiden gewählten Aktionen z.B. Aufträge erfüllen und/oder Münzen ausgeben, *siehe Kettenreaktionen, Beiblatt des Grundspiels Seite 8.*

Anschließend mischt du **alle** gezogenen Aktionskarten in den aktuellen Stapel ein. Den Werkzeugkasten legst du zurück neben die Stapel.
Hinweis: *Nur das Lager legst du bei dir am Spielertableau ab.*

Fabrik



Bei den Fabriken wird der Zwischenraum zwischen deinen beiden Zügen wichtig, wie bei **Modul E** *(Seiten 6–8 Beiblatt des Grundspiels).*

Beim Legen musst du Folgendes beachten:

- Fabriken darfst du **nur** in den Zwischenraum deiner beiden Züge legen.
- Ihre Funktionen beziehen sich immer auf deinen oberen **oder** unteren Zug.

- Willst du eine Fabrik anlegen, legst du deine **1. Fabrik** immer an die Position zwischen deinem 1. und 2. Waggon beider Züge. Deine 2. Fabrik legst du an die Stelle zwischen dem 3. und 4. Waggon usw. Es spielt dabei keine Rolle, ob du bereits Waggons an den beiden Positionen liegen hast oder nicht.
- Wenn du dir eine neue Fabrik nimmst, darfst du eine bereits ausliegende Fabrik mit der neuen überdecken. Ab diesem Moment zählt nur noch die oberste Fabrik. Du darfst **maximal 4 Fabriken** hintereinander legen, ab deiner 5. Fabrik **musst** du ältere Fabriken überdecken.
  Achtung: *Du kannst Fabriken niemals nur teilweise überdecken.*

Eine Fabrik bringt dir je nach Position **1–4 Aufwertungen** für Waggons ein. Wenn du eine neue Fabrik legst, aktivierst du sofort **alle** deine gelegten Fabriken. Eine Fabrik kann dir also mehrmals Aufwertungen einbringen.

Du musst Folgendes beachten:

- Du handelst deine Fabriken nacheinander immer von **rechts nach links** ab.
- Die **Position**, an der die Fabrik liegt, bestimmt **wie viele** Aufwertungen du bekommst: eine Fabrik an Position 1 bringt dir 1 Aufwertung, eine Fabrik an Position 2 bringt dir 2 Aufwertungen usw.
- Auf der Fabrik zeigen die beiden Pfeile *(mit einem ! markiert)* auf der linken Seite jeweils von 1 Waggon im oberen und 1 Waggon im unteren Zug *(1., 3., 5. oder 7. Waggon)* auf die Fabrik. Der Waggon mit der höheren Stufe bestimmt **bis zu** welcher Stufe du 1 Aufwertung eines Waggons deiner Wahl durchführen darfst. Für die Aufwertung gelten die normalen Regeln.
  Liegt kein Waggon an deiner Fabrik, bekommst du für **diese** Fabrik keine Aufwertung.
- Jede Aufwertung, die du bekommst, kannst du an einer Postition deiner Wahl durchführen. Du kannst bei jeder Aufwertung neu entscheiden, ob du diese in deinem oberen oder unteren Zug durchführst.
- Du darfst vor und nachdem du **alle Aufwertungen 1 Fabrik** durchgeführt hast, z.B. Aufträge erfüllen und/oder Münzen ausgeben, *siehe Kettenreaktionen, Beiblatt des Grundspiels Seite 8.*
- ***Hinweis:*** *Du darfst für eine Aufwertung eines Waggons deiner Wahl auch einen 0er-Waggon nehmen, siehe Grundspielregel Seite 7.*

Beispiel:

1 ***Du*** *legst deine 2. Fabrik.*
Du beginnst rechts und bekommst 2 Aufwertungen, da deine Fabrik an Position 2 liegt. Der beste Waggon, von dem ein Pfeil auf die Fabrik zeigt, ist ein 1er-Waggon. Du darfst jede deiner 2 Aufwertungen bis zu einem 1er-Waggon durchführen.

2 ***Du*** *legst einen 1er-Waggon in deinen oberen und einen 0er-Waggon in deinen unteren Zug.*

3 *Nun aktivierst* ***du*** *noch deine Fabrik an Position 1. Der beste Waggon, von dem ein Pfeil auf diese Fabrik zeigt, ist ein 4er-Waggon.*

4 ***Du*** *wertest einen 2er-Waggon um 1 Stufe auf einen 4er-Waggon auf.*

Hinweise Modul E und F

Wenn du **Modul E** zusammen mit **Modul F** spielst, musst du Folgendes beachten:

- Jede dieser Zwischenkarten (Weichen, Mechaniker und Fabriken) legst du in den Zwischenraum deiner beiden Züge. Du darfst sie auch gegenseitig überdecken, wie üblich zählt dann nur die oberste Karte.
- Auch in der Kombination beider Module darfst du keine Lücken zwischen den einzelnen Zwischenkarten bilden.
- ***Hinweis:*** *Die Position einer Fabrik ist entscheidend wie viele Aufwertungen du erhältst, nicht die Anzahl der Fabriken. Du hast z.B. an Position 1 eine Weiche, an Position 2 einen Mechaniker. Legst du dann an Postion 3 eine Fabrik, so bekommst du 3 Aufwertungen für diese Fabrik.*

Regellektorat: *Gregor Abraham*

© 2017
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

Unseren Ersatzteilservice und vieles mehr, findet ihr auf:
www.cundco.de