

FREIE FAHRT USA

Das Eisenbahnspiel von
Friedemann Friesen
für 1-5 Personen

SPIELÜBERSICHT

In den 1950ern wurde das Schienennetz der USA dank neuer Dieselloks modernisiert. Auf diese Weise konnten die Menschen zu den verschiedenen Städten reisen und neben den beliebten alten auch viele neue sehenswerte Bauwerke bewundern.

In **Freie Fahrt USA** übernehmt ihr den Neubau dieser Eisenbahnstrecken und verbindet die Städte in Amerika. 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 anderer Personen 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 Start- und einer Zielstadt nehmen. Erreicht euer Zug die Zielstadt, erfüllt ihr die Reiseroute und erhaltet am Ende des Spiels Siegpunkte für beide Stadtkarten.

Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch nur um eine Reiseroute kümmern. Später haben eure Züge Platz für zwei Reiserouten und fahren schneller entlang der Eisenbahnstrecken.

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

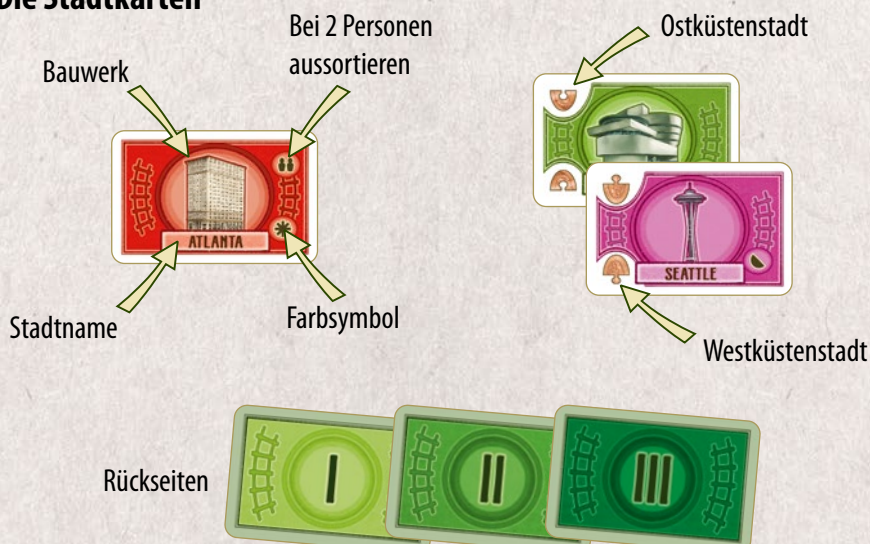
SPIELMATERIAL

Dieses Exemplar von **Freie Fahrt USA** beinhaltet:

- 1 Spielplan
- 135 Stadtkarten (3 Stapel mit 45 Karten, markiert mit „I“, „II“, „III“)
- 140 Schienen
- 5 Züge (je 1 in 5 Spielfarben)
- 16 Eisenbahntableaus (je 1 Lokomotive und 2 Wagons in 5 Spielfarben sowie 1 Lokomotive für das Solospiel)
- 125 Besitzmarker (je 25 in 5 Spielfarben)
- 5 „Strecke im Bau“-Marker (je 1 in 5 Spielfarben)
- 60 Münzen
- 1 Start-Signalmarker
- 2 Spielanleitungen (Deutsch und Englisch)



Die Stadtkarten



Ost-West-Verbindung: Liegen eine Ostküsten- und eine Westküstenstadt in der Kartenauslage direkt untereinander, sodass eine gemeinsame komplette „Puzzle“-Markierung entsteht, bilden sie eine Ost-West-Verbindung. Das gilt natürlich auch für eine West-Ost-Verbindung.



Spielvorbereitung



Legt den **Spielplan** bereit.

- ① Legt alle **Schienen** und **Münzen** getrennt als Vorrat neben den Spielplan.



B

Wählt je eine Spielfarbe.

- ② Legt alle **25 Besitzmarker**, euren **Zug**, den „**Strecke im Bau**“-**Marker** und das **Lokomotiv-** und **Waggontableau** mit der Markierung „I“ vor euch ab.
- ③ Nehmt **6 Münzen** aus dem Vorrat.
- ④ Nehmt jeweils die folgende Anzahl an **Schienen** abhängig von der Personenzahl aus dem Vorrat.

Anzahl Personen	2	3	4	5
Anzahl Schienen	15	12	10	8

- ⑤ Legt euer **Waggontableau** mit der Markierung „II“ neben den Vorrat. Legt die nicht benötigten Spielmaterialien und die **grüne Sololokomotive** mit der Markierung „I-III“ zurück in die Schachtel.



Beispiel für 4 Personen



C Nehmt die **Stadtkarten** und sortiert sie nach ihren Ziffern auf den Rückseiten von „I“ bis „III“ in 3 Stapel. In jedem der drei Stapel ist jede der 45 Städte des Spielplans genau einmal enthalten.

Für 2 Personen: Entfernt die rechts oben markierten Stadtkarten 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.

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

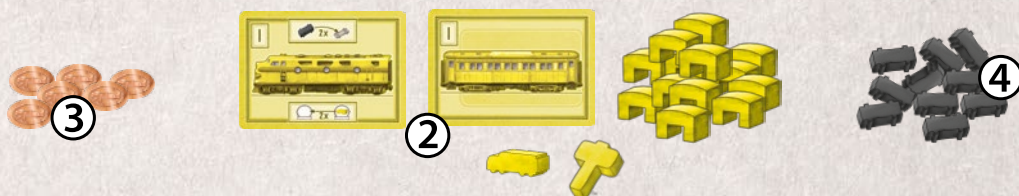
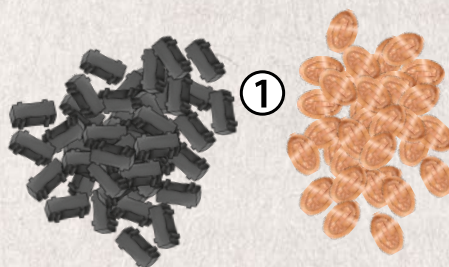
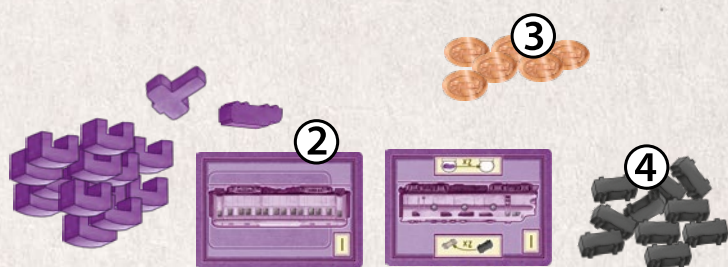
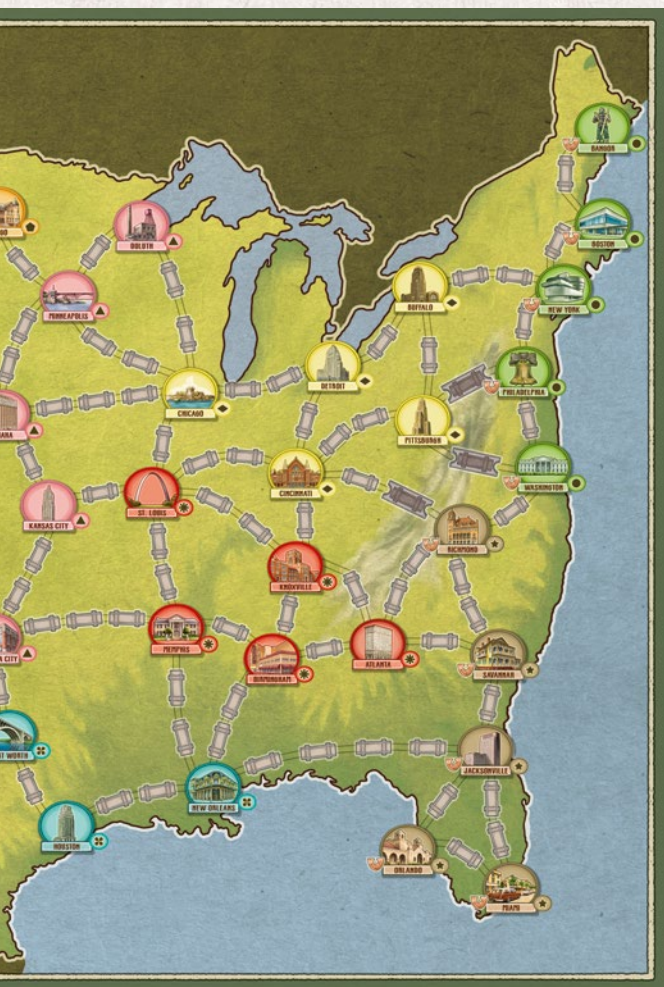
7 Zieht Karten vom Stapel „I“ und legt sie eine nach der anderen in Spalten neben den Spielplan, so dass ihr 3 Reiserouten mit jeweils 3 Karten auslegt. Legt die erste Karte jeder Reiseroute immer an die Kante des Spielplans, gefolgt von den anderen beiden Karten.

8 **Ost-West-Verbindung:** Legt 2 Münzen auf die gemeinsame komplette „Puzzle“-Markierung jeder Ost-West-Verbindung. Im seltenen Fall, dass eine Reiseroute aus zwei Ost-West-Verbindungen besteht, legt nur einmal 2 Münzen auf die mittlere Karte.

D Wählt gemeinsam eine Person, die das Spiel beginnt.

9 Beginnst du das Spiel, lege den **Start-Signalmarker** neben deine Lokomotive. Du behältst ihn während des gesamten Spiels.

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



DIE ZENTRALEN IDEEN IN *FREIE FAHRT USA*

Bevor wir euch das Spiel im Detail erklären, geben wir euch einen kurzen Überblick über die beiden zentralen Ideen in **Freie Fahrt USA**. 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. Benötigt ihr neue Schienen, könnt ihr sie beim Bau mit Münzen kaufen oder müsst dafür eine komplette Aktion verwenden. Es gibt drei verschiedene Eisenbahnstrecken: Eure eigenen, die von anderen Personen gebauten Strecken und verstaatlichte Strecken. Auf euren oder verstaatlichten Strecken dürft ihr mit eurem Zug kostenfrei fahren. Möchtet ihr über Strecken anderer Personen 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 der anderen Personen 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. Nehmt 2 der 3 Stadtkarten, ohne dabei deren Reihenfolge zu ändern: entweder die oberste Stadt als Start und die mittlere als Ziel ODER die mittlere als Start und die untere als Ziel. Entfernt die dritte Stadtkarte der Reiseroute und legt sie in die Schachtel zurück.

Ihr dürft weder die Reiseroute umkehren noch die mittlere Stadtkarte entfernen. Denkt immer daran, mit eurem Zug in die Regionen zu fahren, in denen ihr einfach die nächste Reiseroute nehmen könnt, ohne zu viel Zeit zu verlieren.

In **Freie Fahrt USA** steht ihr immer vor diesen Entscheidungen: Baut ihr weitere Eisenbahnstrecken oder fahrt ihr mit dem Zug? Wartet ihr auf bessere Reiserouten in der Auslage oder schnappt ihr den Anderen gewünschte Reiserouten weg?



Beispiel: Bei dieser Reiseroute darfst du entweder Cincinnati ① als Startstadt und Memphis ② als Zielstadt wählen oder Memphis ② als Startstadt und Denver ③ als Zielstadt.

SPIELABLAUF

Ihr spielt **Freie Fahrt USA** 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:

- **Schienen bauen:** Gebt bis zu 2 Konstruktionspunkte aus, um die Städte mit Eisenbahnstrecken zu verbinden. Benötigt ihr während des Baus weitere Schienen, könnt ihr 1 Münze zahlen, um 5 Schienen aus dem Vorrat zu nehmen.
- **Zug fahren:** Fahrt mit eurem Zug bis zu 2 Städte weit über gebaute Eisenbahnstrecken, um eure Reiserouten zu erfüllen.
- **Schienen nehmen:** Nehmt 5 Schienen aus dem Vorrat, ohne dafür zu zahlen.

Nachdem jemand das **Spielende** ausgelöst hat, dürft ihr auch den Betrieb einstellen. Ihr steigt dann aus dem Spiel aus und nehmt euren Zug vom Spielplan.

Nachdem alle aus dem Spiel ausgestiegen sind, zählt eure Siegpunkte. Wer am meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt **Freie Fahrt USA**.

Solo-Spiel: Bitte lies alle folgenden Spielregeln, da sie auch für das **Freie Fahrt USA**-Solospiel gelten. Du findest alle notwendigen Ergänzungen für das Solospiel auf Seite 10 dieser Spielanleitung.

PROLOG

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

Beginnend mit der Person im Besitz des Start-Signalmarkers und dann reihum, wählt ihr wie folgt je 1 Reiseroute:

- Als Erste wählt ihr 1 der 3 verfügbaren Reiserouten in der Auslage: Jede Reiseroute besteht aus 3 Stadtkarten und bietet dir zwei verschiedene Optionen. Nehmt 2 der 3 Stadtkarten, ohne dabei deren Reihenfolge zu ändern: entweder die oberste Stadt als Start und die mittlere als Ziel ODER die mittlere als Start und die untere als Ziel. Entfernt die dritte Stadtkarte der Reiseroute und legt sie in die Schachtel zurück.
- Stellt euren Zug auf dem Spielplan auf die Startstadt und legt dann beide Karten der Reiseroute mit der Zielstadt zuoberst auf euren Waggon. Auf dem Waggon darf nur eine Reiseroute liegen und ihr dürft sie nicht einfach unterwegs abwerfen. Nur wenn ihr die Reiseroute mit der Aktion *Zug fahren* erfüllt, dürft ihr danach eine neue Reiseroute nehmen.

- Legt 2 weitere Reiserouten in die Auslage, bevor die nächste Person in der Reihe ihre Reiseroute aussucht. Als Zweite habt ihr 4 Reiserouten zur Auswahl usw., bis ihr als Fünfte schließlich aus 7 Reiserouten wählt. Eure Züge stehen am Ende des Prologs auf verschiedenen Startstädten, da im Stapel „I“ jede Stadt nur einmal vorkommt.

- **Für 2 Personen:** Nachdem die erste Person die Reiseroute gewählt hat, legt 3 weitere Reiserouten aus, so dass ihr als Zweite aus 5 Reiserouten wählen dürft.

- **Ost-West-Verbindung:** Wählt ihr eine Ost-West-Verbindung, nehmt die 2 Münzen und legt sie zu euren anderen Münzen. Legt ihr eine neue Ost-West-Verbindung aus, legt auch 2 Münzen darauf.

- Nachdem alle einmal an der Reihe waren, füllt ihr die Auslage unabhängig von der Personenzahl nach Bedarf auf insgesamt 6 Reiserouten auf.



Beispiel: In ihrer 4-Personen-Partie nimmt Hedwig als Erste die Reiseroute von Phoenix nach Los Angeles ①. Sie verzichtet auf die Ost-West-Verbindung und legt Richmond zurück in die Schachtel und die Münzen der Ost-West-Verbindung in den Vorrat ②. Sie stellt ihren Zug auf Phoenix ③ und legt beide Stadtkarten, mit Los Angeles zuoberst, auf ihren Waggon ④. Dann legt sie zwei weitere Reiserouten in die Auslage ⑤ (u.a. mit einer neuen Ost-West-Verbindung ⑥), 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

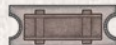
Verbindet die Städte durch den Bau von Schienen, fahrt mit euren Zügen auf den fertigen Eisenbahnstrecken, um eure Reiserouten zu erfüllen oder nehmt euch Schienen.

Kommt ihr an die Reihe, wählt ihr immer 1 der folgenden 3 Aktionen:

Schienen bauen

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

Es gelten die folgenden Spielregeln:

-  **Konstruktionspunkte ausgeben:** Wie auf eurer Lokomotive angegeben, gebt ihr bis zu 2 Konstruktionspunkte aus, um 1 oder 2 eurer anfangs genommenen Schienen auf den Spielplan zu legen und so Eisenbahnstrecken zwischen den Städten zu bauen. Um euren Besitz anzuzeigen, stülpt einen Besitzmarker über die erste Schiene jeder eurer Strecken.
-  **Normales Streckenfeld:** Für 1 Konstruktionspunkt legt ihr 1 Schiene auf ein normales Streckenfeld.
-  **Tunnelfeld:** Für 2 Konstruktionspunkte legt ihr 1 Schiene auf ein Tunnelfeld. Habt ihr nur noch 1 Konstruktionspunkt übrig, dürft ihr trotzdem 1 Schiene auf solch ein Feld legen. Dreht die Schiene dabei um 90°, da ihr später noch 1 weiteren Konstruktionspunkt für diese Schiene ausgeben müsst.
- **Erreichbare Strecken:** Ihr dürft eine Eisenbahnstrecke bauen, wenn euer Zug in einer der beiden Städte dieser Strecke steht oder diese über bereits gebaute Strecken erreichen kann. Es ist dabei

egal, ob es deine Strecken, verstaatlichte Strecken oder Strecken anderer Personen sind.

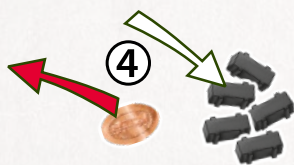
-  **Teilweiser Bau:** Ihr dürft eine Strecke beginnen, müsst sie aber nicht am Stück fertigstellen. Als Erinnerung an eine unfertige Eisenbahnstrecke legt ihr euren „Strecke im Bau“-Marker neben die betroffene Strecke, bis ihr sie später beendet.
- **Bau unterbrechen:** Habt ihr eine „Strecke im Bau“, dürft ihr trotzdem die Aktionen *Zug fahren* und *Schienen nehmen* wählen. Ihr müsst aber bei der nächsten Aktion *Schienen bauen* die unfertige Eisenbahnstrecke beenden, bevor ihr den Bau eurer nächsten Strecke beginnt. Beendet ihr die unfertige Strecke, nehmt euren „Strecke im Bau“-Marker wieder zurück.
- **Fremde Strecken bauen:** Ihr dürft mit dieser Aktion auch eine unfertige Strecke einer anderen Person weiterbauen, wenn euer Zug eine Stadt dieser Strecke erreichen kann. Zahlt die notwendigen Konstruktionspunkte und verwendet eure Schienen zum Bau. Die andere Person bleibt im Besitz dieser Strecke. Fahrt ihr mit der Aktion *Zug fahren* auf dieser Strecke, müsst ihr die Person bezahlen, um deren Strecke zu verstaatlichen.
- **Das große Netzwerk:** Wenn alle Eisenbahnstrecken auf dem Spielplan miteinander verbunden sind, dürft ihr jede beliebige Strecke bauen, da alle mit dem Netzwerk verbunden sind.
- **Bezahlter Schienennachschub:** Habt ihr nur noch 1 oder keine Schiene mehr, dürft ihr als Teil der Aktion *Schienen bauen* weitere Schienen kaufen. Zahlt 1 Münze an den Vorrat und nehmt euch von dort 5 Schienen. Setzt eure Aktion *Schienen bauen* danach fort. **Hinweis:** Möchtet oder könnt ihr keine Münze zahlen, müsst ihr die Aktion *Schienen nehmen* wählen, um an neue Schienen zu kommen.



Beispiel: Debbie baut 2 Schienen und verbindet St. Louis mit Cincinnati. Sie markiert die Eisenbahnstrecke mit einem weißen Besitzmarker ①.

Als nächstes baut Angelika 1 Schiene, um Kansas City mit St. Louis zu verbinden ②. Da Debbie's und ihre Strecken nun verbunden sind, verbindet Angelika mit der zweiten Schiene Cincinnati mit Detroit 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 Oklahoma City und Memphis und markiert eine davon mit einem gelben Besitzmarker ⑤. Als Erinnerung, dass sie diese unfertige Eisenbahnstrecke später weiterbauen muss, legt sie ihren gelben „Strecke im Bau“-Marker neben diese Strecke ⑥.



Zug fahren

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

Es gelten die folgenden Spielregeln:

- **Von Stadt zu Stadt:** Wie auf eurer Lokomotive angegeben, fährt ihr mit eurem Zug auf gebauten Eisenbahnstrecken bis zu 2 Städte weit. Zieht beim Fahren immer von Stadt zu Stadt, die Länge der Strecken zwischen den Städten spielt keine Rolle. Auch wenn die Züge in verschiedenen Startstädten beginnen, dürft ihr während des Spiels mit eurem Zug in Städten mit fremden Zügen halten oder dort durchfahren.
- **Kostenfreie Fahrten:** Es kostet euch nichts, mit eurem Zug über eigene oder verstaatlichte Eisenbahnstrecken zu fahren.
- **Fahrten bezahlen:** Möchtet ihr über die Eisenbahnstrecke einer anderen Person fahren, müsst ihr dieser 1 Münze zahlen. Macht ihr das, wird die Strecke verstaatlicht und die Person legt den Besitzmarker von der Strecke in ihren Vorrat zurück.
- **Reiseroute erfüllen:** Ihr beginnt das Hauptspiel mit einer Reiseroute auf eurem Waggon. Ihr dürft diese Reiseroute nicht einfach unterwegs abwerfen. Nur wenn ihr mit eurem Zug die Zielstadt erreicht oder dort hindurchfährt, erfüllt ihr die Reiseroute und legt beide Stadtkarten verdeckt auf euren Wertungsstapel. Ihr dürft die Karten in eurem Wertungsstapel jederzeit anschauen, solltet sie aber nicht den Anderen zeigen.
- **Neue Reiseroute nehmen:** Ist euer Waggon leer, dürft ihr 1 neue Reiseroute nehmen, wie im Prolog erklärt. Euer Zug muss dafür in einer Stadt starten, ankommen oder dort hindurchfahren, die eine Startstadt einer der 6 ausliegenden Reiserouten ist. Abhängig von

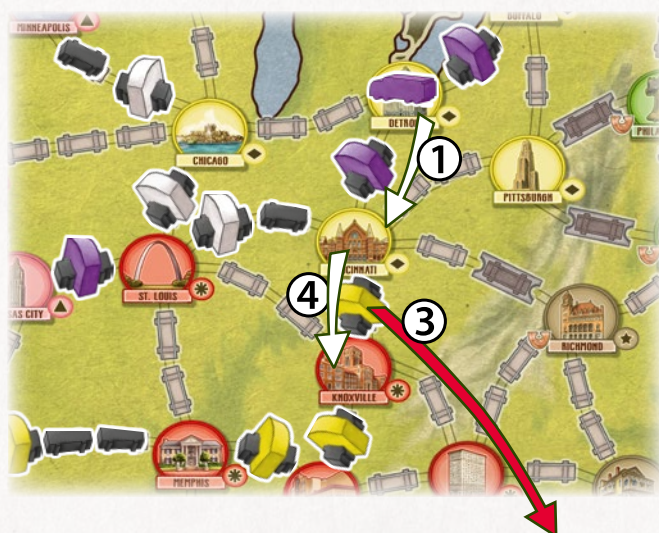
den Reiserouten in der Auslage müsst ihr die Aktion *Zug fahren* eventuell mehrmals hintereinander wählen, um eine Startstadt zu erreichen. Ihr dürft keine Reiserouten nehmen, wenn ihr die Aktionen *Schienen bauen* oder *Schienen nehmen* ausführt.

- **Ost-West-Verbindung:** Wählt ihr eine Ost-West-Verbindung, nehmt die 2 Münzen und legt sie zu euren anderen Münzen. Legt ihr eine neue Ost-West-Verbindung aus, legt auch 2 Münzen darauf.

- **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, nehmen sich alle den zweiten Waggon mit der Markierung „II“ aus dem Vorrat und legen ihn hinter den anderen Waggon. Ab jetzt dürft ihr zwei Reiserouten auf euren Waggon transportieren. Für das Erfüllen und Nehmen von Reiserouten gelten für beide Waggon die vorher beschriebenen Spielregeln.

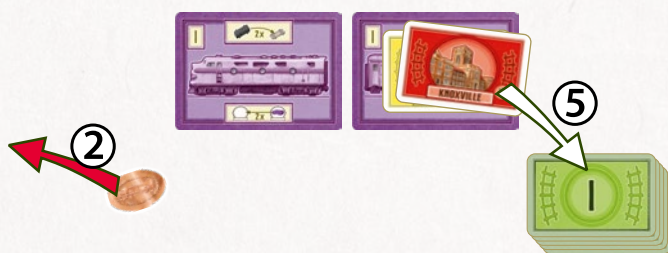
- **Die schnellere Lokomotive:** Wenn der Stapel „II“ leer ist, zieht ihr Karten vom Stapel „III“. Nachdem ihr die erste Reiseroute mit Karten des dritten Stapels in die Auslage gelegt habt, drehen alle die Lokomotiven um, so dass die schnellere Lokomotive zu sehen ist. Ab jetzt dürft ihr mit der Aktion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

- **Auslage auffüllen:** Am Ende der Aktion *Zug fahren* füllt ihr die Auslage wieder auf 6 Reiserouten auf.



Beispiel: Angelika fährt mit ihrem Zug 2 Städte weit. Als erstes fährt sie über ihre eigene Eisenbahnstrecke von Detroit nach Cincinnati ①. Dann zahlt sie 1 Münze an Nicole ②, um deren Eisenbahnstrecke zwischen Cincinnati und Knoxville zu verstaatlichen. Nicole entfernt ihren Besitzmarker ③. Danach fährt Angelika von Cincinnati nach Knoxville ④. Sie erfüllt ihre aktuelle Reiseroute und legt beide Stadtkarten verdeckt auf ihren Wertungsstapel ⑤.

Leider liegen gerade keine Startstädte in der unmittelbaren Umgebung in der Auslage, so dass Angelika als nächstes mit ihrem Zug weiterfahren muss, bevor sie eine weitere Reiseroute nehmen darf.



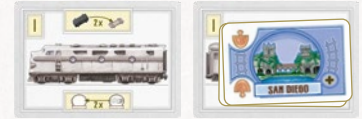
Schienen nehmen

Habt ihr keine Münzen oder möchtet sparsam sein, holt ihr euch mit dieser Aktion weitere Schienen. Ihr könnt keine Schienen bauen, mit dem Zug fahren oder eine neue Reiseroute nehmen.

Es gilt die folgende Spielregel:

- **Kostenfreier Schienennachschub:** Habt ihr nur noch 1 oder keine Schiene mehr, nehmt euch 5 Schienen aus dem Vorrat, ohne dafür zu zahlen.

Beispiel: Debbie benötigt neue Schienen, möchte dafür aber keine Münze zahlen. Sie verzichtet somit auf das Schienen bauen und nimmt stattdessen nur 5 Schienen.



SPIELENDE

Nachdem ihr die Städte mit Eisenbahnstrecken verbunden und überall in den USA 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* erfüllt ihr weiter die Reiserouten auf euren Waggons, dürft aber auch euren Betrieb einstellen:

- **Betrieb einstellen:** Während der Aktion *Zug fahren* dürft ihr aus dem Spiel aussteigen. Ihr dürft dabei nochmals mit dem Zug fahren und dabei Reiserouten erfüllen oder auf die Fahrt verzichten, bevor ihr euren Zug vom Spielplan entfernt und vor euch abstellt.
- **Zufriedene Passagiere:** Habt ihr eure letzten Reiserouten erfüllt, sodass eure beiden Waggons nun leer sind oder bereits vor der letzten Fahrt leer waren, nehmt 1 Münze als Belohnung aus dem Vorrat und legt sie zu euren anderen Münzen.

- **Abruptes Betriebsende:** Habt ihr beim Aussteigen noch eine oder beide Reiserouten auf euren Waggons liegen, legt die Stadtkarten von den Waggons in die Schachtel zurück. Ihr bekommt keine Münze.

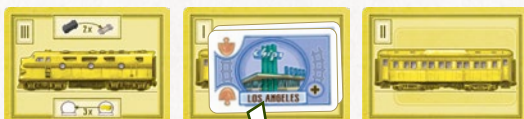
- **Ausnahme - neue Passagiere:** Nehmt ihr während der Aktion *Zug fahren* eine neue Reiseroute und könnt sie nicht in derselben Aktion erfüllen, dürft ihr nicht aus dem Spiel aussteigen und führt euren Betrieb für mindestens eine weitere Aktion fort.
- **Sonderzahlungen:** Nachdem ihr aus dem Spiel ausgestiegen seid, setzen die Anderen das Spiel fort. Jedes Mal, wenn ihr an die Reihe kommt, nehmt 1 Münze aus dem Vorrat.
- **Die letzte Runde:** Wenn die letzte Person aus dem Spiel aussteigt, beendet die laufende Runde. Damit alle in der laufenden Runde gleich oft an der Reihe waren, nehmen sich die übrigen Personen noch je 1 Münze aus dem Vorrat.



Beispiel: Nicole fährt mit ihrem Zug nach Los Angeles ① und erfüllt ihre letzte Reiseroute ②. Auch wenn sie noch eine Stadt weiterfahren dürfte, stellt sie ihren Betrieb nun ein. Nicole entfernt ihren Zug vom Spielplan ③ und stellt ihn vor sich ab. Sie nimmt sich 1 Münze aus dem Vorrat, da alle ihre Passagiere zufrieden und ihre beiden Waggons nun leer sind ④.

Hätte Nicole ihren Betrieb eingestellt, ohne die letzte Reiseroute zu erfüllen, hätte sie die Stadtkarten von ihrem Waggon in die Schachtel gelegt und keine Münze bekommen.

Solange die Anderen das Spiel fortsetzen und weitere Aktionen ausführen, bekommt Nicole jedes Mal 1 Münze, wenn sie an die Reihe kommt.



SCHLUSSWERTUNG

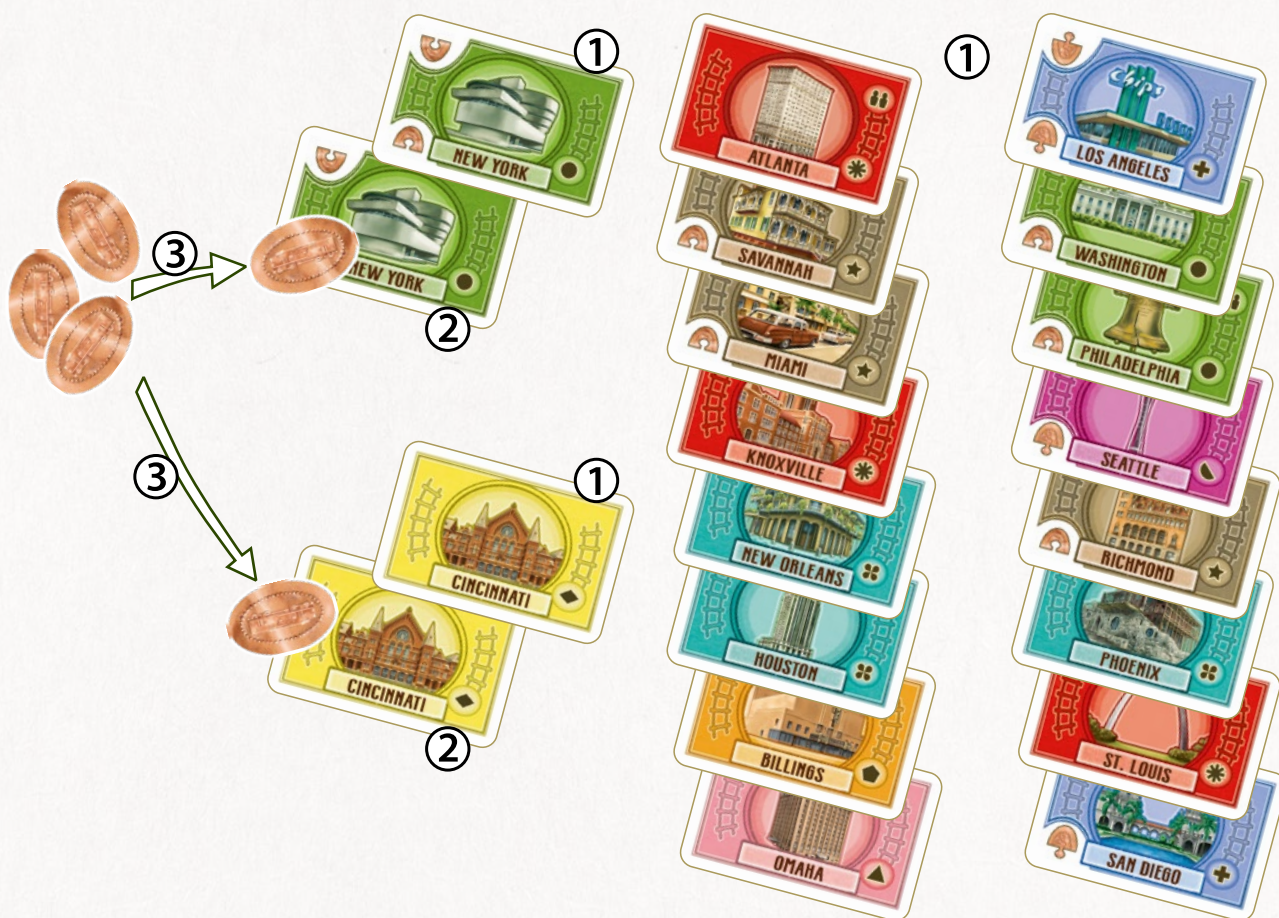
Nachdem alle ihren Betrieb komplett eingestellt haben, zählt eure Siegpunkte:

- 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.

Habt ihr die meisten Siegpunkte, gewinnt ihr **Freie Fahrt USA!**

Seid ihr an einem Gleichstand beteiligt, gewinnt ihr mit mehr verschiedenen erfüllten Städten. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, teilt ihr euch alle den Sieg.



Beispiel: Hedwig hat Reiserouten mit 18 verschiedenen Städten ① und 2 weiteren Karten von Cincinnati und New York erfüllt ②. Sie besitzt am Spielende außerdem 5 Münzen.

Um ihre Siegpunkte einfach zu zählen, legt Hedwig je eine Münze auf die zweiten Stadtkarten von Cincinnati und New York ③.

Hedwig hat **insgesamt 109 Siegpunkte** gesammelt: 90 Siegpunkte für 18 verschiedene Stadtkarten, 10 Siegpunkte für 2 Sets mit je einer weiteren Stadtkarte und Münze und 9 Siegpunkte für die übrigen 3 Münzen.



DAS FREIE FAHRT USA-SOLOSPIEL

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

Spielvorbereitung

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

- Du beginnst das Spiel mit 40 Münzen und allen Schienen. Lege die übrigen 20 Münzen als Vorrat neben den Spielplan.
- Du benötigst keine Besitzmarker.
- Nimm die grüne Lokomotive für das Solospiel und die beiden grünen Waggon.
-  Entferne die rechts oben markierten Stadtkarten 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.



Beispiel: Deine vollständige Solospiel-Eisenbahn 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.

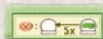
Hauptspiel

Zahle immer 1 Münze an den allgemeinen Vorrat und wähle dann 1 der beiden folgenden Aktionen:



Schienen bauen

Wie auf deiner Lokomotive angegeben, darfst du bis zu 5 Konstruktionspunkte ausgeben, um Schienen auf dem Spielplan zu bauen. Es gelten dieselben Spielregeln wie auf Seite 6 beschrieben.



Zug fahren

Wie auf deiner Lokomotive angegeben, darfst du mit deinem Zug bis zu 5 Städte weit fahren. Es gelten dieselben Spielregeln wie auf Seite 7 beschrieben.



Ost-West-Verbindung: Wählst du eine Ost-West-Verbindung, nimm die 2 Münzen und lege sie zu deinen anderen Münzen. Legst du eine neue Ost-West-Verbindung aus, lege auch 2 Münzen darauf.

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 USA**, wenn du alle 30 Reiserouten erfüllst, also sowohl die Auslage als auch deine beiden Waggon leer sind. Zähle deine Siegpunkte wie folgt und schaue 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	Praktikant
226-230	Lehrling
231-235	Assistent
236-240	Zugschaffner
241-245	Lokomotivführer
246-250	Bahndirektor
>250	Generaldirektor

Autor: Friedemann Frieze

Grafik & Layout: Harald Lieske

Lektorat: Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank

Redaktion und Realisation: Henning Kröpke

Copyright 2024, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele
Fedelhöfen 64
D-28203 Bremen
www.2f-spiele.de



DIE AUSSORTIERTEN STADTKARTEN FÜR 2 PERSONEN UND DAS SOLOSPIEL



Die Bauwerke in *FREIE FAHRT USA*



Albuquerque
KiMo Theatre
(1927)



Fargo
Old Main at North Dakota State University
(1892)



Philadelphia
Liberty Bell
(1752)



Atlanta
Candler Building
(1906)



Fort Worth
Paddock Viaduct
(1912)



Phoenix
Mystery Castle
(1930er)



Bangor
Paul Bunyan Statue
(1959)



Houston
Gulf Building
(1929)



Pittsburgh
Cathedral of Learning
(1926)



Barstow
Palm Springs Alexander Homes
(1957)



Jacksonville
Eight Forty One
(1955)



Pocatello
Yellowstone Hotel
(1916)



Billings
Fox Theatre
(1931)



Kansas City
Power & Light Building
(1931)



Portland
St. Johns Bridge
(1931)



Birmingham
Alabama Theatre
(1927)



Knoxville
Ayres Hall
(1921)



Richmond
Main Street Station
(1901)



Boston
Harvard Graduate Center
(1950)



Los Angeles
Chips Coffee Shop
(1957)



Sacramento
Elks Tower
(1926)



Buffalo
Buffalo Central Terminal
(1929)



Memphis
Graceland
(1939)



Salt Lake City
Salt Lake Temple
(1893)



Cheyenne
Union Pacific Railroad Depot
(1887)



Miami
Ocean Drive
(1915)



San Diego
Museum of Us (Balboa Park)
(1915)



Chicago
Buckingham Fountain
(1927)



Minneapolis
Lock and Dam No. 1
(1932)



San Francisco
Golden Gate Bridge
(1937)



Cincinnati
Cincinnati Music Hall
(1878)



New Orleans
French Quarter
(18. Jahrhundert)



Savannah
The Gingerbread House
(1899)



Denver
Daniels and Fisher Tower
(1911)



New York
Guggenheim Museum
(1959)



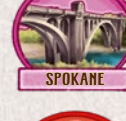
Seattle
Space Needle
(1961)



Detroit
Fisher Building
(1928)



Oklahoma City
Sonic Drive In Headquarter
(1953)



Spokane
Monroe Street Bridge
(1911)



Duluth
Fitger's Brewery Complex
(1930)



Omaha
Hotel Fontenelle
(1915)



St. Louis
Gateway Arch
(1965)



El Paso
Rio Grande River



Orlando
Orlando Health/Amtrak Station
(1926)



Washington DC
White House
(1952, Truman Reconstruction)