

---

# NIGHT EXPRESS

---

A deep economic strategy board game

spieltrieb

BERND WUSTINGER

## INHALTSVERZEICHNIS

Spielanleitung .....	3
2 Spielversionen.....	3
Spielaufbau.....	4
Spielablauf .....	5
Schritt 1: Streckenauswahl und Servicepoints errichten .....	5
Die Streckenkarten.....	6
Schritt 2: Zugmarken, Züge upgraden, Züge verschieben.....	8
Die Züge .....	10
Die Zugmerkmale.....	11
Schritt 3: Strecken optimieren .....	12
Sonderwaggons und Optionen .....	13
Schritt 4: Ereignisse .....	15
Symbolik der Ereigniskarten .....	15
Schritt 5: Streckenbewertung und Geldauszahlung .....	16
Rückführung der Ereigniskarten.....	17
Schritt 6: Spezialisten anstellen .....	17
Schlusswertung und Spielende.....	18

## MATERIALAUFSTELLUNG

1x Spielbrett

1x Auslagetableau (Kartenauslage / Zugauslage)

6x Spielertableaus

32x Streckenkarten

6x Set aus 7 Bietkarten

80x Ereigniskarten (40x Deutsch & 40x Englisch)

60x Spezialistenkarten (30x Deutsch & 30 Englisch)

32x Geheime Streckenziele (16x Deutsch & 16x Englisch)

1x Startspieler - Marker mit Standfuß

95x GELD Schecks - Marker

6x Siegpunkte - Marker (100 / 200 Punkte)

40x Züge

38x Marker für Sonderwaggons

50x Marker für Optionen

20x Leasing - Marker

10 Waggon - Sperr - Marker

24x Servicepoint Plus - Marker

10x Streckenschutz - Marker

80x Marker für Passagierzuwachs und -verlust

6x Holz Siegpunktezähler (6 x 1)

12x Holz Aktionsspielfiguren (6 x 2)

88x Holz Streckenmarker (6 x 11)

24x Holz Servicepoints (6 x 4)

24x Holz Passagierspielfiguren

2x Regelheft (1x Deutsch & 1x Englisch)

12x Hilfskarten (6x Deutsch & 6x Englisch)

6x Sichtschutz

1x Streckenbewertungsblock

Autor: Bernd Wustinger

Redaktion: Nicole Zeller (Kagu Spiele)

Illustration/Grafik: Diego Albuja Ortiz, Ilker Sisman (Midjourney KI)

Typografie Spielanleitung: Andreas Langner

Produktion: Verlag Meyer & Stiehl GbR Spieltrieb

# NIGHT EXPRESS

## A deep economic strategy board game

### SPIELANLEITUNG

Europa ist bereit, vom Nachtzugverkehr erobert zu werden. Um in dem aufstrebenden Markt erfolgreich zu sein, müssen attraktive Strecken gewählt und die richtigen Nachtzüge vor den Mitspielern ersteigert werden. Dann geht es daran, die Strecken und Züge zu optimieren und zusätzliche Passagiere anzulocken. Wer nun auch noch die Ereignisphase gut übersteht, kann seine Strecken erfolgreich abrechnen. Spezialisten mit besonderen Fähigkeiten helfen Dir in verschiedenen Phasen des Spiels. Am Spielende können auch noch die geheimen Streckenziele und Sonderwertungen den Unterschied ausmachen.

Dabei sollte jeder Spieler auch seine Mitspieler im Auge behalten, denn man kann dem schärfsten Gegner auf seinen Strecken Konkurrenz machen und Ereignisse gegen ihn richten. Aber auch die Mitspieler schlafen nicht!

**Viel Spaß beim erfolgreichen Aufbau eurer Nachtzugstrecken und der dazu passenden Züge. Die Passagiere können es kaum erwarten!**

### 2 SPIELVERSIONEN

#### Einsteigerversion

*In der Einsteigerversion werden prinzipiell alle Schritte des Profispiels mit einigen Anpassungen genutzt, die es Spielneulingen und Spielern, die eine geringere Komplexität im Spiel bevorzugen, erlauben einen dennoch vergnüglichen Spielablauf zu erleben.*

*In der Spielanleitung sind jene Passagen, die in der Einsteigerversion nicht zur Anwendung kommen in blauer Kursivschrift ausgeführt. Diese können dann einfach übersprungen werden.*

#### Profiversion

Die Profiversion bietet den Vollausbau des Spieles, wo gegenüber der Einsteigerversion zusätzliche Aspekte zur Anwendung kommen: zusätzliche Ziele für den Streckenbau, gemietete Servicepoints, ein Highspeed-Netz, Upgrades und Verschiebung von Zügen und komplexere Ereigniskarten. Außerdem kommen alle Charakterkarten „Spezialisten“ zur Anwendung.

In der Spielanleitung sind alle Textpassagen relevant, also auch jene in *blauer Kursivschrift*.

## SPIELAUFBAU

② **Streckenkarten** aus den insgesamt 32 Streckenkarten werden die für die Spieleranzahl vorgesehenen Karten selektiert und verdeckt bereitgelegt. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.

2 Spieler: nur gelbe Strecken (16)

3-4 Spieler: gelbe und grüne Strecken (24)

5-6 Spieler: gelbe, grüne und blaue Strecken (32)

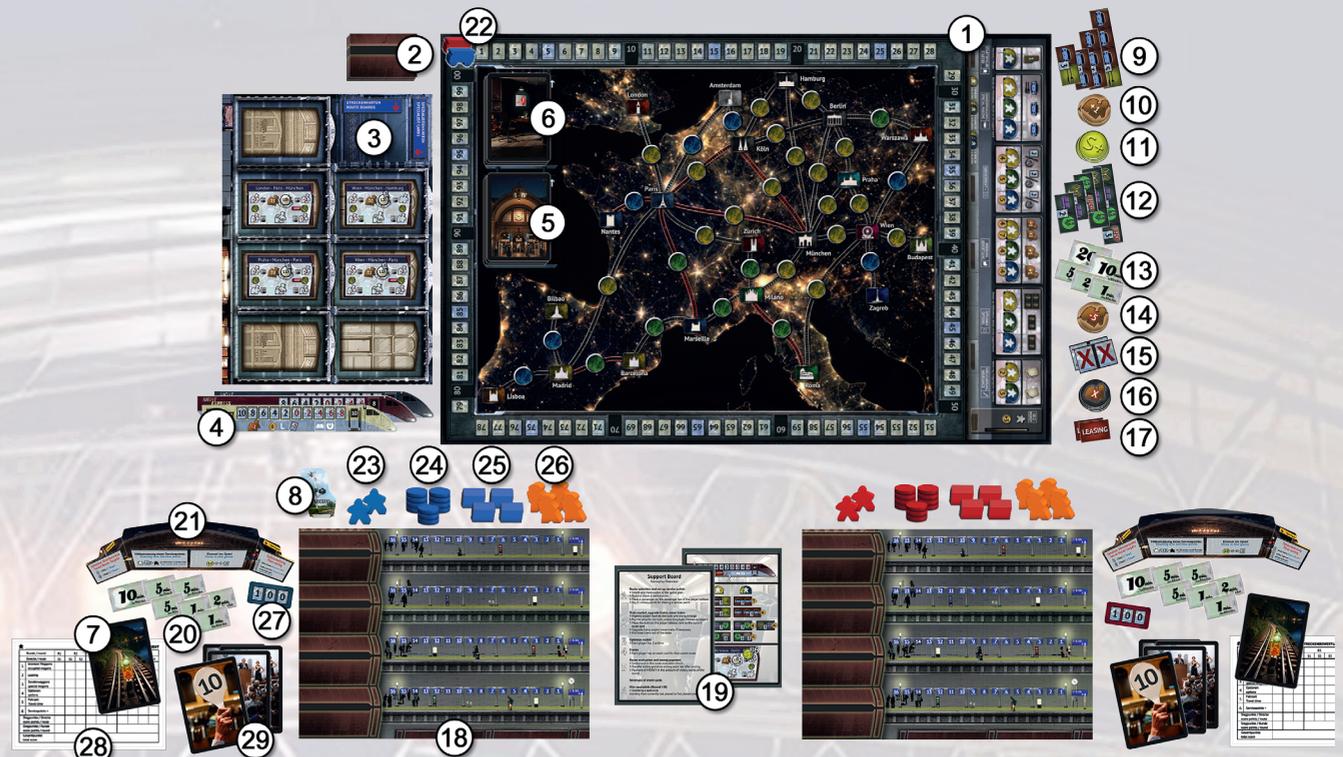
④ **Züge** werden nach Runden und Spieleranzahl selektiert und bereitgelegt. Am Zugende ist dafür eine Kennzeichnung vorgesehen (z.B. „1/2-6.“ d.h der Zug wird in Runde 1 in allen Spielvarianten von 2-6 Spielern verwendet). Die Upgrade-Züge (siehe Schritt 2 „Zugmarkt“, S.8) werden in einem getrennten Stapel bereitgelegt.

⑤ **Ereigniskarten** die Karten mit der Aufschrift „I-IV“ auf der Kartenrückseite werden gemischt und verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Feld am Streckenplan abgelegt. Die Karten mit der Aufschrift „III-IV“ auf der Kartenrückseite werden ebenfalls gemischt und für später neben dem Streckenplan verdeckt bereitgelegt.

⑥ **Spezialistenkarten** für Schritt 6 „Spezialisten anstellen“ (S.17) werden die Karten für jede Runde (Kennzeichnung der Runde auf der Kartenrückseite) getrennt gemischt. Der Stapel für Runde 1 „I“ wird verdeckt auf dem vorgesehenen Feld am Streckenplan abgelegt. Die anderen beiden Stapel werden neben dem Streckenplan verdeckt bereitgelegt. Im Einsteigerspiel kommen die Karten „Kundenbindungsspezialistin“, Expansionspezialist“ und „Serviceprofi“ nicht zum Einsatz.

⑦ **Geheime Streckenziele** die Karten werden entsprechend der auf der Kartenrückseite angeführten Spieleranzahl selektiert und verdeckt neben dem Streckenplan ausgelegt

⑳ **Spieler Geldvorrat:** Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **30 GELD**



① Streckenplan / Optimierungstableau

② Streckenkarten

③ Kartenauslage-/Zugauslagetableau

④ Züge

⑤ Ereigniskarten

⑥ Spezialistenkarten

⑦ Geheime Streckenziele

⑧ Startspielermarker

⑨ Marker für Sonderwaggons

⑩ Marker für Passagierzuwachs

⑪ Servicepoint+ Marker

⑫ Marker für Optionen

⑬ Allgemeiner Geldvorrat

⑭ Marker für Passagierverlust

⑮ Waggon-Sperr-Marker

⑯ Streckenschutz Marker

⑰ Leasing Marker

⑱ Spielertableau

⑲ Hilfskarte

⑳ Spieler Geldvorrat

㉑ Sichtschutz

㉒ Siegpunktezähler

㉓ Aktionsspielfigur

㉔ Streckenmarker

㉕ Servicepoints

㉖ Passagierspielfigur

㉗ Siegpunktemarker

㉘ Streckenbewertungsblatt

㉙ Bietkartenset

# SPIELABLAUF

Das Spiel wird über 4 Runden gespielt, wobei in jeder Runde die folgenden Spielschritte durchgeführt werden:

1. Streckenauswahl und Servicepoints errichten
2. Zugmarkt, Züge upgraden, Züge verschieben
3. Strecken optimieren
4. Ereignisse
5. Streckenbewertung und Geldauszahlung
6. Spezialisten anstellen (nur in 1. bis 3. Runde)

Die Spieler führen die Spielschritte beginnend mit dem **Startspieler** (jener Spieler, der zuletzt mit einem Nachtzug gefahren ist) reihum durch. Der Startspieler wechselt in den folgenden Runden im Uhrzeigersinn, außer es wird ein neuer Startspieler in Schritt 3 „Strecken optimieren“ (S.12) bestimmt. Für Schritt 6 „Spezialisten anstellen“ (S.17) gilt eine eigene Reihenfolge, die unter Schritt 6 im Detail beschrieben wird.

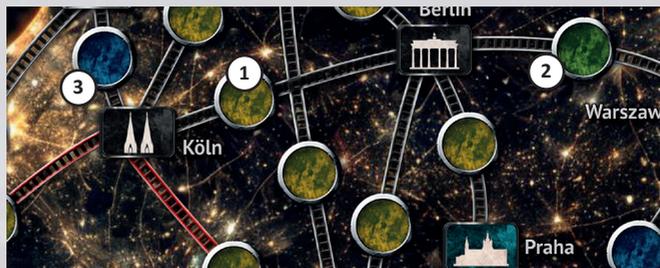
Im Schritt 5 „Streckenbewertung und Geldauszahlung“ (S.16) jeder Runde werden die bis dahin erworbenen Strecken bewertet, d.h. eine Strecke in Runde 1, dann zwei, drei und schließlich vier Strecken in Runde 4. Es erfolgen insgesamt also **10 Streckenbewertungen**, die gemeinsam mit den Siegpunkten für die Erfüllung der **Geheimen Streckenziele** und der **Schlusswertung** den Sieger bestimmen.

## Schritt 1: Streckenauswahl und Servicepoints errichten

*Zu Spielbeginn zieht jeder Spieler zwei Karten „Geheime Streckenziele“, von denen er eine wählen muss. Bei Zielerreichung am Spielende erhält er die vorgesehenen Siegpunkte ( 1 Ziel: 5 Siegpunkte, 2 Ziele: 15 Siegpunkte).*

Das Streckennetz am **Streckenplan** ist farblich in 3 Teile geteilt:

- ① Netz GELB für 2 Spieler
- ② Netz GELB und GRÜN für 3 bis 4 Spieler
- ③ Netz GELB, GRÜN und BLAU für 5 bis 6 Spieler



Die Streckenkarten werden entsprechend der Spieleranzahl so vorsortiert, dass nur Streckenkarten mit Teilstrecken auf den für die Spieleranzahl passenden Streckennetzen zum Einsatz kommen.

*Zusätzlich sind manche Strecken als High Speed Strecken gekennzeichnet (rote Gleise am Streckenplan und das **IIHSP**-Symbol auf den Streckenkarten). Diese Strecken erlauben in Kombination mit einem Zug, der mit der **IIHSP**-Option ausgestattet ist, zusätzlich 3 Siegpunkte je Streckenbewertung abzurechnen.*

Der Startspieler hebt vom verdeckten Stapelvorrat 2 Streckenkarten mehr als teilnehmende Spieler ab und legt diese offen auf dem Kartenauslagetableau aus. Bei 6 Spielern werden nur 7 Karten ausgelegt.

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn eine Streckenkarte. Die nicht gewählten Streckenkarten werden aus dem Spiel genommen.

Jede gewählte Strecke muss ab der aktuellen Runde bis Spielende betrieben werden.

## DIE STRECKENKARTEN



Eine Streckenkarte enthält folgende Angaben:

- ① Städteverbindungen bestehend aus 2 **Teilstrecken** (hier: Wien-München und München-Paris).  
Anmerkung: Es gibt auch Streckenkarten mit nur einer Teilstrecke.
- ② Anzahl der Passagiere, d.h., dass man zu Beginn bis zu 11 Passagierwaggons eines Zuges mit Passagieren füllen kann.
- ③ Fahrzeit. Die darüber liegende Siegpunkttafel zeigt den Effekt der Fahrzeit auf die Siegpunkte (die Siegpunkte reichen von +3 bei 7h Fahrzeit bis –2 bei 12h Fahrzeit).
- ④ Diese beiden runden Felder zeigen an, aus welchem Streckennetz die jeweilige Teilverbindung stammt.
- ⑤ Das Symbol **IIHSP** zeigt an, dass es sich bei der Teilstrecke um eine Strecke aus dem Highspeednetz handelt. *Mit dem richtigen Zug und bei Erwerb der entsprechenden Option in Schritt 3 „Strecken optimieren“ (S.12) können hier zusätzliche Siegpunkte errungen werden.*
- ⑥ Diese Passagiersymbole zeigen den Verlust an Passagieren an, wenn ein Teilstrecke gemeinsam mit anderen Mitspielern genutzt wird. Oben bei 2-facher und unten bei 3-facher Nutzung, wobei der Passagiereffekte für eine Teilstrecke nur für entweder 2 oder 3 fache Nutzung herangezogen werden. Die beiden Effekte werden nicht addiert. Die linken Symbole gelten für die linke Teilstrecke und die rechten für die rechte Teilstrecke. Die zutreffenden Mehrfachnutzungen werden mit den entsprechenden Passagiermarkern gekennzeichnet.
- ⑦ Im Schritt 3 „Strecken optimieren“ (S.12) können durch eine Werbekampagne zusätzliche Passagiere angelockt werden. Der entsprechende Passagiermarker ist dann auf dieses Feld zu platzieren.

Die besten Strecken sind jene, die die **meisten Passagiere** bei **minimaler Fahrzeit** bieten. Es ist aber auch zu berücksichtigen, dass manche Strecken stärker von Mehrfachnutzungen betroffen sind und es damit im Laufe des Spiels zu Passagierreduktionen kommen kann. Teilstrecken können von Mehrfachnutzungen betroffen sein, wenn in den Passagierfeldern auf den Streckenkarten ein Wert für die Passagierreduktion angegeben ist. Sofern die Felder leer sind, gibt es hier auch keine 2 und/oder 3 fache Mehrfachnutzungen.

Die Spieler wählen beginnend mit dem Startspieler eine Streckenkarte vom Kartenauslagetableau. Der Spieler legt sie am obersten freien linken Platz auf dem Spielertableau ab. Dann kennzeichnet er seine Strecke auf dem Streckenplan, indem er je einen Streckenmarker seiner Spielerfarbe auf die Teilstrecken seiner Städteverbindung legt. Hier kann er auch sofort erkennen, ob eine Teilstrecke schon von einem anderen Spieler oder gar von ihm selber besetzt ist.

Schließlich muss er noch die orangene Passagierspielfigur gemäß der Anzahl der verfügbaren Passagiere auf der Passagierleiste im oberen Bereich des Bahnsteigs platzieren. Falls es eine Mehrfachnutzung auf einer Teilstrecke gibt, wird diese ebenfalls sofort berücksichtigt.

### Beispiel

Spieler Blau hat Wien-München-Paris gewählt. Da Spieler Grün bereits Wien-München nutzt, muss er für diese Mehrfachnutzung einen Passagierverlust hinnehmen. Er platziert dafür einen Marker für einen Passagierverlust von 2 Passagieren auf der Streckenkarte. Auch Spieler Grün muss im selben Ausmaß reduzieren.



Der Passagierspielfigur wird auf der Passagierleiste des Spielertableaus auf Feld 9 gestellt (Feld 11 gemäß Streckenkarte, abzüglich Passagierverlust von 2 = Feld 9).

Der Spieler muss nun einen **Servicepoint** errichten, um die Strecke betreiben zu können. Dies ist an jedem **Bahnhof** der Strecke möglich. *In der Profiversion darf nur 1 Servicepoint je Bahnhof errichtet werden. Besteht also bereits ein Servicepoint eines Mitspielers darf er hier keinen Servicepoint mehr errichten.* Die Errichtung kostet 5 GELD. Er kennzeichnet den gewählten Standort auf dem Streckenplan mit einem Servicepoint in seiner Spielerfarbe.

Besteht an einem Bahnhof der Strecke bereits ein eigener Servicepoint von einer anderen Strecke des Spielers, so kann dieser ohne weitere Kosten für die neue Strecke mitgenutzt werden. *Sollte auf einem der zur Strecke gehörenden Bahnhöfe bereits ein Servicepoint eines Mitspielers bestehen, kann der Spieler wählen, diesen **mit zu nutzen oder einen eigenen Servicepoint** zu errichten. In jeder Runde, in der er einen Servicepoint eines Mitspielers mit nutzt, muss er Miete bezahlen. Wenn er diesen Servicepoint für mehrere Strecken nutzt, muss er auch mehrmals Miete bezahlen. Die Abrechnung der Servicepoints erfolgt, nachdem alle Spieler ihre Strecken und Servicepoints gewählt haben. Der Mieter muss auf der Siegpunkteleiste 1 Siegpunkt zurückfahren, während der Vermieter 1 Siegpunkt nach vorne fahren kann. Der Mieter kann aber für diese Strecke zu einem späteren Zeitpunkt einen eigenen Servicepoint errichten (Servicepoints können in diesem Spielschritt für jede eigenen Strecke nachgerüstet werden) oder den Servicepoint eines anderen Mitspielers nutzen. Eigene Servicepoints dürfen aber nicht abgebaut oder verschoben werden.*

*Zur Kennzeichnung der Mitnutzung legt der Mieter am Streckenplan einen Streckenmarker in seiner Spielerfarbe unter den Servicepoint des Vermieters.*

In Schritt 3 „Strecke optimieren“ (S.12) können Servicepoints zu **Servicepoints+ upgegradet** werden. Sie werfen dann für den Spieler einen zusätzlichen Ertrag von 2 Siegpunkten je Strecke und Runde ab.

### Beispiel

*Spieler Rot markiert seine Strecke Warschau-Berlin-Köln auf dem Streckenplan. Er entscheidet sich, den Servicepoint von Spieler Blau in Köln mit zu nutzen und legt einen roten Streckenmarker unter das Servicepoint-Häuschen von Blau.*



## Schritt 2: Zugmarkt, Züge upgraden, Züge verschieben

Um die erworbenen Strecken mit Zügen bedienen zu können, müssen nun am Zugmarkt Züge ersteigert werden. Dies geschieht über eine Auktion, die alle Spieler gemeinsam bestreiten. Die Züge der aktuellen Runde (siehe Startaufstellung S.4) werden in der Reihenfolge vom teuersten zum billigsten Zug von unten nach oben auf dem Zugauslagetableau platziert.

Der **Bietprozess** zum Zugerwerb läuft nun derart ab, dass alle Spieler für die ausgelegten Züge ihre Aufpreisangebote machen. Begonnen wird mit dem höchstwertigen (= teuersten) Zug. Die Spieler legen dafür aus ihrem Bietkartenset eine ihrer Bietkarten verdeckt vor sich ab. Die Spieler dürfen nur jene Bietkarten wählen, für die sie den aufgedruckten Aufpreis bezahlen können.

Das Bieterkartenset besteht aus 7 Karten von X (kein Interesse, ich darf den Zug, auch wenn es sonst kein höheres Angebot gibt, nicht nehmen) über 0, 1, 3, 5, 7 bis 10.

Die Karten aller Spieler werden aufgedeckt und der Spieler mit dem **höchsten Angebot erhält den Zuschlag** für das Zugangebot. Er bezahlt den gebotenen Aufpreis und den am Zug aufgedruckte Kaufpreis sofort, es sei denn er entscheidet sich für Leasing (siehe unten). Sollten mehrere Spieler das Höchstangebot legen, wird zwischen ihnen gelost (z.B. durch Ziehung aus den Streckenmarkern der betroffenen Spieler) und der Sieger erhält die Zugkarte zum Höchstangebotspreis. Spieler, die die Karte mit 0 gewählt haben, erhalten den Zug ohne zusätzlichen Aufpreis, wenn kein höheres Angebot erfolgte. Sie dürfen den Zug aber auch nicht mehr ablehnen.

Danach geht es für die verbleibenden Spieler mit dem Zugangebot für den nächsten ausliegenden Zug weiter, solange bis jeder Spieler einen Zug für seine Strecke hat. Bleiben ein oder mehrere Spieler nach dem letzten Zugangebot ohne Zug übrig, geht der Bietprozess beim höchstwertig verbliebenen Zug weiter. Jeder Spieler muss einen Zug erwerben.

Jeder Spieler legt den erworbenen Zug nun neben der in der aktuellen Runde erworbenen Streckenkarte auf die Schienen seines Spielertableaus. Dabei muss der Pfeil rechts oben am Zug mit dem Pfeil am rechten Ende des Bahnsteies übereinstimmen.



Die ausgespielten Bietkarten werden wieder zurück ins Bietkartenset genommen.

**Leasing:** Anstatt die Züge nach dem Erwerb in der Auktion zum aufgedruckten Preis zu kaufen und zu bezahlen, können sie auch geleast werden. Der Kaufpreis entfällt, aber es muss in jeder Runde, in der das Leasing genutzt wird, eine Leasingrate in Form von Siegpunkteabzügen berücksichtigt werden. Die Höhe des Siegpunkteabzuges je Runde ist am Zug neben dem Feld für den Leasing-Marker angedruckt. Der Aufpreis aus dem Bietprozess muss aber trotzdem sofort in GELD bezahlt werden.

Der Spieler legt einen Leasing-Marker  auf das ① Feld „L“ am aktuell erworbenen Zug.

Züge können in diesem Spielschritt auch wieder aus dem Leasing herausgekauft werden. Der Spieler zahlt den auf dem Zug aufgedruckten Kaufpreis und gibt den Leasing-Marker wieder zurück. Ab nun muss er in der Streckenbewertung (S. 16) keine Abzüge für Leasing in Kauf nehmen.

**Züge verschieben:** Es ist möglich, Züge zwischen eigenen Strecken zu verschieben. Hier sind insbesondere die **Auswirkungen auf die Passagiere** abhängig von den Zugtypen zu berücksichtigen, z.B. müssen die Passagiere bei einer Verschiebung eines roten Zuges bei der abgehenden Strecke um 2 reduziert und bei der aufnehmenden Strecke um 2 erhöht werden, es sei denn der Tauschzug ist ebenfalls rot, denn dann würden sich die Effekte wieder aufheben. Werden rote Züge mit gelben Zügen getauscht ist der Effekt sogar 4 Passagiere, plus bzw. minus.



## DIE ZÜGE



Jeder Zug besteht aus einer Lokomotive und unterschiedlich vielen Waggons. Die Lokomotiven stehen in 2 Stärken zur Verfügung: Sie können entweder 12 Waggons oder 10 Waggons ziehen.

Zug 1: 12 Waggons (10 Passagierwaggons + optional 2 Sonderwaggons (Speisewagen oder Autotransporter))

Zug 2: 12 Waggons (12 Passagierwaggons)

Zug 3: 10 Waggons (8 Passagierwaggons + optional 2 Sonderwaggons (Speisewagen oder Autotransporter))

Weiterhin unterscheiden sich die Züge in den **Qualitäten ihrer Waggons**:

Zug 1: Neuwaggons (rote Züge), sind am teuersten, bringen unmittelbar 2 zusätzliche Passagiere auf der zugehörigen Strecke und erwirtschaften bei den Passagierwaggons mehr Siegpunkte als die anderen Zugtypen

Zug 2: Renovierte Gebrauchtwaggons (graue Züge), mittlerer Preis, lassen die Passagiere unverändert und haben einen mittleren Effekt bei den Siegpunkten

Zug 3: Gebrauchtwaggons (gelbe Züge), sind am billigsten, reduzieren aber unmittelbar 2 Passagiere auf der zugehörigen Strecke und erwirtschaften bei den Passagierwaggons die wenigsten Siegpunkte

Unterschiedliche Züge ermöglichen auch unterschiedliche Optionen.

*Es ist möglich für gelbe Züge ab der **Runde nach** der Anschaffung ein Upgrade **auf graue Züge** durchzuführen. Dafür muss der Zug lediglich gegen den passenden Upgrade-Zuggetauscht werden und die Differenz im Kaufpreis bezahlt werden oder künftig mit der höheren Leasingrate (siehe „Die Zugmerkmale“ (S.11)) abgerechnet werden.*

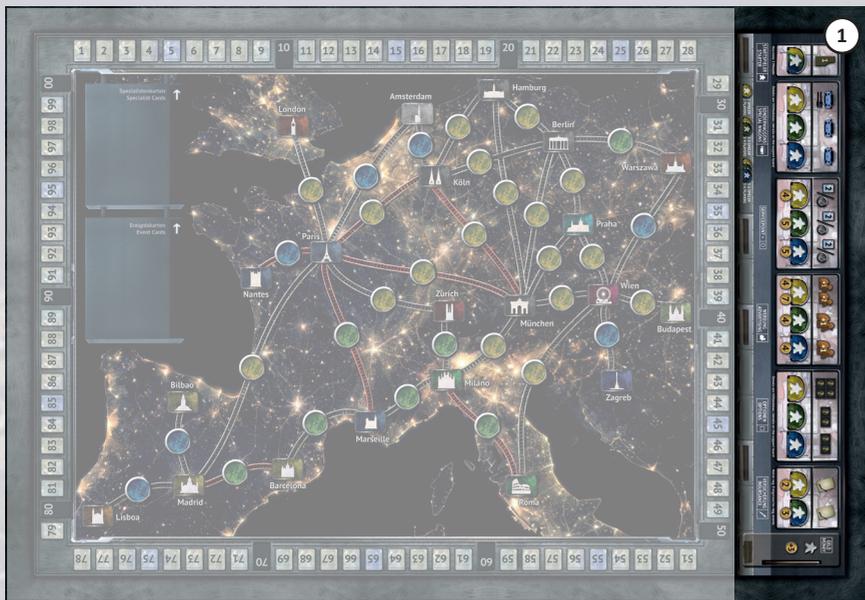
## DIE ZUGMERKMALE



- ① Kaufpreis
- ② Leasingrate (entspricht Siegpunkteabzug je Runde bei Nutzung von Leasing)
- ③ Optionen können abhängig von der Verfügbarkeit im Schritt 3 „Strecken optimieren“ (S.12) erworben werden
- ④ Dieser Pfeil muss bei der Platzierung des Zuges am Spielertableau mit dem Pfeil am Bahnsteigende übereinstimmen
- ⑤ Anzahl der Passagierwaggons, entspricht der Anzahl der Fenster mit Siegpunktmarkierungen
- ⑥ Jedes Fenster repräsentiert einen Passagierwaggon und zeigt die Siegpunkte in Abhängigkeit von den vorhandenen Passagieren. Die Passagiere sind mit orangenen Spielfiguren am Bahnsteig des Spielertableaus gekennzeichnet und bestimmen welches Fenster für die Siegpunktermittlung herangezogen werden muss
- ⑦ Information in welcher Runde und bei wie vielen Spielern dieser Zug zum Einsatz kommt.
- ⑧ Sonderwaggons können abhängig von der Verfügbarkeit im Schritt 3 „Strecken optimieren“ (S.12) erworben werden

## Schritt 3: Strecken optimieren

Dieser Schritt wird auf dem ① Optimierungstableau gespielt:



Die Spieler haben je 2 Aktionsspielfiguren zur Verfügung, um aus den folgenden 7 Aktionen wählen zu können:



- ② Startspieler
- ③ Sonderwaggons
- ④ Servicepoints+
- ⑤ Werbung
- ⑥ Optionen
- ⑦ Versicherung
- ⑧ GELD

Die Aktionen können auf eine(n) beliebige(n) bereits im Spiel befindliche(n) Strecke/Zug angewendet werden.

Bei 2 Spielern können nur die ⑨ gelb gekennzeichneten Felder, bei 3-4 Spielern die gelben und ⑩ grünen Felder, bei 5-6 Spielern die gelben, grünen und ⑪ blauen Felder genutzt werden. In der oberen Reihe sind die Aktionen für die jeweiligen Felder symbolisiert.

Beginnend mit dem Startspieler der laufenden Runde und weiter im Uhrzeigersinn platzieren die Spieler ihre erste Aktionsspielfigur auf ein freies Feld einer der 7 Aktionen und führen diese sofort aus (Ausnahme: Startspieler und Versicherung werden erst später wirksam).

Nachdem der letzte Spieler seine erste Aktion ausgeführt hat, ist er gleich wieder mit seiner zweiten Aktionsspielfigur an der Reihe. Dann geht es weiter gegen den Uhrzeigersinn zurück bis zum Startspieler. Jedes Feld kann nur von einem Spieler besetzt werden (**Ausnahme: mit einer in Schritt 6 „Spezialisten anstellen“ (S.17) gewählten „Allrounderin“ kann die Aktion eines bereits besetzten Feldes nochmals durchgeführt werden**).

Falls zu einer Aktion mehrere Aktionsfelder zur Verfügung stehen z.B. das gelbe und das grüne, darf ein Spieler mit seiner zweiten Aktionsspielfigur abermals dieselbe Aktion auch am zweiten freien Feld auswählen.

Die Spieler zahlen den für die Aktion am Optimierungstableau bzw. für Sonderwaggons und Optionen an der Hilfskarte ausgewiesenen Preis. Für die Aktion „Startspieler“ muss nichts bezahlt werden, bei der Aktion „GELD“ erhält der Spieler 3 GELD. Bei den Aktionen Sonderwaggons, Werbung und Optionen stehen nur dem ersten Spieler, der diese Aktion wählt, das volle Potential der Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, während der zweite oder dritte Spieler nur mehr reduzierte Möglichkeiten hat. Der Spieler darf ein Feld nicht besetzen, wenn ihm das nötige GELD dafür fehlt. Er kann aber 1x pro Spiel **+10 GELD gegen Abzug von 5 Siegpunkten** tauschen, um den Aktionspreis zu bezahlen (oder das GELD anderweitig verwenden). Die Aktion „GELD“ steht allen Spielern ohne Einschränkung zur Verfügung.

### Die Aktionen im Einzelnen:

**Startspieler:** Bestimmt den Startspieler für die nächste Runde. Dieses Feld ist **mit der ersten Aktionsspielfigur eines Spielers nicht wählbar**, um zu verhindern, dass der aktuelle Startspieler sofort wieder Startspieler für die nächste Runde werden kann (und wenn er will für alle weiteren Runden). Dieses Feld kann frühestens von dem ersten Spieler, der seine zweite Aktionsspielfigur setzen darf, gewählt werden. Wenn dieses Aktionsfeld nicht gewählt wird, wandert der Startspieler in der nächsten Runde im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weiter.

**Sonderwaggons:** Der Spieler darf zu einem beliebigen eigenen, auf seinem Spielertableau ausliegenden Zug Sonderwaggons erwerben, soweit die entsprechenden Platzhalter am Ende des Zuges vorhanden sind. Er legt den gewählten Marker darauf. Es können auch 2 Marker verwendet werden (1 Marker je Aktion), wenn es der Platzhalter zulässt. Der zweite Marker kann in der gleichen oder in einer späteren Runde eingesetzt werden.

Die Kosten für die zur Verfügung stehenden Marker sind an der Hilfskarte abzulesen und bei Erwerb sofort zu bezahlen.

Für die Sonderwaggons ist keine Abdeckung durch Passagiere nötig, um sie werten zu können. Autotransporter können nicht gemeinsam mit der Highspeed-**IIHSP** Variante (siehe Aktion „Optionen“ (S.14)) genutzt werden.

**Achtung:** das gelbe Aktionsfeld berechtigt, sowohl Speisewagen als auch Autotransporter zu wählen, das grüne und das blaue Feld nur Autotransporter.

## SONDERWAGGONS UND OPTIONEN

An der Hilfskarte ist ersichtlich, welche Marker gewählt werden können. Für den Spieler, der das gelbe Aktionsfeld besetzt, stehen alle Marker der linken als auch der rechten Seite zur Verfügung. Spieler, die ein grünes oder blaues Aktionsfeld besetzen, dürfen nur aus den Markern der rechten Seite wählen.



Für jeden Marker sind der Kaufpreis und die Siegpunkte je Runde ersichtlich.

**Servicepoint+ („Servicepoint Plus“):** Die Aktionsfelder berechtigen, einen beliebigen eigenen Servicepoint aufzuwerten. Dieser Servicepoint+ wirft für den Eigentümer auf jeder Strecke, für die er genutzt wird, einen Zusatzertrag von 2 Siegpunkten ab. Der Spieler markiert den Bahnhof, auf dem der Servicepoint+ steht, auf allen betroffenen Streckenkarten mit dem Servicepoint+ Marker. Die Zusatzerträge werden bei der Streckenbewertung berücksichtigt. Beachte: für jede Strecke kann immer nur ein Servicepoint+ Marker für Siegpunkte wirksam sein, da ja auch nur ein Servicepoint für den Betrieb einer Strecke nötig ist.

### Beispiel

Spieler Blau hat im Rahmen der Streckenoptimierungen zwei Bahnhöfe mit Servicepoint+ ausgestattet: München und Köln. Er erhält bei den Streckenbewertungen für jede Strecke 2 Siegpunkte, auch bei der zweiten Strecke, da jede Strecke immer nur von einem Servicepoint versorgt werden kann.



**Werbung:** Das gelbe Aktionsfeld berechtigt auf einer beliebigen eigenen Strecke bis zu 2 zusätzliche Passagiere zu erwerben, das grüne und blaue einen zusätzlichen Passagier. Der Passagierzuwachs ist auf der Streckenkarte durch den entsprechenden Marker zu kennzeichnen (siehe o.a. Beispiel auf der Strecke Wien-München-Paris) und der Passagierspielfigur ist auf der Passagierleiste nach links zu verschieben. Diese Aktion darf für eine Strecke auch ein zweites Mal durchgeführt werden, um von +1 Passagier auf +2 ( Maximum/Strecke) zu erhöhen.

**Optionen:** Die einzelnen Symbole, die in Kombinationen gemäß der Hilfstabelle-Streckenbewertung erhältlich sind:



Erweiterte Fahrgastinformation und WLAN



Energieschonendes Fahren



Höherwertige Innenausstattung



Highspeed-Tauglichkeit

Der Spieler darf zu einem beliebigen, auf seinem Spielertableau ausliegenden Zug Optionen erwerben, soweit die entsprechenden Platzhalter am Zug vorhanden sind (nicht jeder Zug erlaubt alle Optionen).

Er legt den entsprechenden Marker auf das jeweilige Feld am Zug. **Achtung:** das erste Aktionsfeld berechtigt, bis zu 4 Symbole zu wählen, die weiteren nur mehr maximal 2 Symbole. Es können auch 2 Marker verwendet werden (1 Marker je Aktion), wenn es die Platzhalter am Zug zulassen. Der zweite Marker kann in der gleichen oder in einer späteren Runde eingesetzt werden.

Option Highspeed (**IIHSP**): *Eine Streckenkarte mit zumindest einem IIHSP-Symbol in Verbindung mit einem Zug, für den eine IIHSP-Option erworben wird (Voraussetzung ist ein IIHSP-fähiger Zug) wird mit 3 Siegpunkten je Runde bewertet. Die IIHSP-Option auf einer Nicht-IIHSP-Strecke oder eine IIHSP-Strecke ohne IIHSP-Option bringt jedoch keinen Siegpunkt.* In der Einsteigerversion erhält der Spieler die vorgesehenen 3 Siegpunkte unabhängig davon, auf welcher Strecke der Zug fährt

**Versicherung:** Für 2 bzw. 3 GELD erhält der Spieler einen Schutz gegen negativ wirksame Ereignisse aus Ereigniskarten der aktuellen Runde. Dies gilt auch für Ereignisse, die von einem Mitspieler ausgehen und auf eine Strecke des Spielers abzielen.

**GELD:** Hier erhält der Spieler 3 GELD (Mehrfachnutzung möglich).

## Schritt 4: Ereignisse

Nun werden die **Ereigniskarten** für die eigene, in der aktuellen Runde erworbenen Strecke gespielt. In den ersten beiden Runden werden nur die Karten mit der Aufschrift I-IV am Kartenrücken gespielt. *Ab Runde 3 werden dann auch die Karten mit der Aufschrift III-IV am Kartenrücken in den Kartenstapel gemischt. Diese beinhalten auch Elemente, die Mitspieler mit einbinden.* Bei der Einsteigerversion werden bei 5 oder 6 Spielern die abgelegten Karten gesammelt und am Schluss nochmals gemischt und ein weiteres mal genutzt.

Der Startspieler übernimmt die Zuteilung der Karten. Beginnend mit sich selbst und dann weiter im Uhrzeigersinn nimmt er die jeweils oberste freie Karte für die Mitspieler vom Stapel und teilt diese aus. Diese Karte ist auf die in der aktuellen Runde erworbene Strecke anzuwenden. **Variante:** *Die Spieler können vereinbaren, dass ab Runde 3 zusätzlich eine Karte gespielt wird, die der Spieler auf eine beliebige eigene Strecke anwenden muss (es gibt auch Karten, die keiner Strecke zugeordnet werden müssen).*

Manche Aktionen können gleich erledigt werden (z.B.: Gewinn/Verlust an GELD bzw. Siegpunkten). Die gespielten Karten kommen dann sofort aus dem Spiel. Hält die Gültigkeit bis zum Rundenende an (z.B.: Passagierverluste/- zugewinne oder Verluste von Waggons), behält der Spieler die Karte und legt sie offen neben dem Spielertableau aus. Nach der Streckenbewertung können die Ereignisse dann anhand der Karte rückgeführt werden (der Passagierspielfigur wird wieder in die ursprüngliche Position vor dem Ereignis zurückbewegt, der Waggon-Sperr-Marker kann wieder vom Zug genommen werden) und die Ereigniskarte kommt aus dem Spiel.

*Bei Ereigniskarten mit den Formulierungen „...falls Du eine Teilstrecke mit einem Mitspieler nutzt...“ oder „...Du und ein Mitspieler, der eine Teilstrecke mit dir nutzt...“ muss der Spieler entscheiden, welche seiner in der aktuellen Runden erworbenen Strecke er für das Ereignis heranzieht. Wenn er eine Teilstrecke mit einem Mitspieler nutzt, muss er diese wählen. Sind beide Teilstrecken gemeinsam mit Mitspielern genutzt, kann er sich für eine Teilstrecke entscheiden. Dabei kann die Teilstrecke des Mitspielers Teil seiner aktuelle erworbenen Strecke, aber auch Teil jeder anderen davor erworbene Strecke sein.*

*Strecken, die durch die Kundenbindungsspezialistin oder den Expansionsspezialisten (siehe Schritt 6 „Spezialisten anstellen“ S.17) gegen Verlust von Passagieren aus Mehrfachnutzung mit Mitspielern abgesichert sind, erleiden durch Ereigniskarten trotzdem einen Passagierverlust.*

### Symbolik der Ereigniskarten

 Verlust oder Gewinn von Passagieren. Du bewegst deinen Passagierspielfigur auf der Passagierleiste auf dem Spielertableau nach rechts bzw. nach links und lässt die offene Ereigniskarte neben dem Spielertableau offen ausliegen.

 Du verlierst einen/zwei Passagierwaggon(s) deines Zuges. Lege den Waggon-Sperr-Marker auf die letzte(n) Siegpunktetafel(n) deines Zuges, um zu kennzeichnen, dass diese bei der Streckenbewertung nicht herangezogen werden.



 Verlust/Gewinn an Siegpunkten, der auf der Siegpunkteleiste sofort markiert wird.

 Gewinn/Verlust an GELD, der sofort beglichen wird.

 Hier hat der Spieler die Wahl, entweder das Geld oder die Siegpunkte zu nehmen.

## Schritt 5: Streckenbewertung und Geldauszahlung

Hilfskarte:



In jeder Runde werden alle bis dahin erworbenen Strecken bewertet und die Summe der aktuellen Siegpunkte auf die Siegpunkteleiste am Streckenplan übertragen. Der Spieler erhält dafür GELD in Höhe der in dieser Runde erzielten Siegpunkte.

Zuerst wird die am weitesten links befindliche Siegpunktetafel gewertet, die noch mit Passagieren abgedeckt ist (1).

Dann werden nacheinander die weiteren Siegpunktelemente ermittelt und im Streckenbewertungsblatt erfasst: Negative Siegpunkte bei Inanspruchnahme von Leasing (Leasing-Marker) (2), Sonderwaggons (3) und Optionen (4), sowie Siegpunkte aufgrund der Fahrzeit der Strecke (5) und für einen Servicepoint+ (6)

Beispiel:



STRECKENBEWERTUNG / ROUTE ASSESSMENT

Runde / round	R1			R2			R3			R4			
Strecke / route	S1	S1	S2	S1	S2	S3	S1	S2	S3	S4	S3	S2	S1
1 besetzte Waggons occupied wagons	11	9	4										
2 Leasing	-4	-4	0										
3 Sonderwaggons special wagons	0	0	2										
4 Optionen options	6	6	0										
5 Fahrzeit Travel time	1	1	0										
6 Servicepoints +	0	0	1										
Siegpunkte / Strecke scorer points / route	14	12	8										
Siegpunkte / Runde scorer points / round	14	20											

Der Spieler bewertet in Runde 2 die Strecken 1 und 2:

Bei Strecke 1 muss der Spieler aufgrund eines Ereignisses auf einen Waggon seines Zuges verzichten. Er hat zwar ausreichend Passagiere (er hat sogar über eine Werbekampagne einen zusätzlichen Passagier bekommen), die seinen Zug nutzen wollen, aber nur 9 verfügbare Waggons. Die am weitesten links befindliche Siegpunktetafel zeigt 9 Punkte.

Bei Strecke 2 verliert der Spieler durch den Gebrauchtzug 2 Passagiere und kommt in Summe nur mehr auf 7 Passagiere. Er darf daher auch nur 4 Siegpunkte abrechnen.

Bei den Optionen für Strecke/Zug 1 kann der Spieler 3+3 Siegpunkte abrechnen, da die Teilstrecke Köln–Paris am Highspeed Netz liegt.

Sind alle 6 Kategorien gewertet, wird jede Strecke summiert und dann die Summe der Strecken für die aktuelle Runde ausgewertet. Im Beispiel sind das  $8+12=20$  Siegpunkte. Der Spieler rückt 20 Punkte auf der Siegpunkteleiste um den Streckenplan vor und erhält 20 GELD aus der Kasse ausbezahlt.

**ACHTUNG:** in der 4. Runde wird kein GELD mehr ausbezahlt.

Wenn ein Spieler auf der Siegpunkteleiste nach 100 (200) Punkten den Start wieder überschreitet, legt er seinen Marker für 100 ( 200) Siegpunkte neben seinen Siegpunktezähler.



## Rückführung der Ereigniskarten

**Nicht vergessen:** jetzt erfolgt die Rückführung der Effekte der Ereigniskarten (siehe Schritt 4: „Ereignisse“ S.15)

## Schritt 6: Spezialisten anstellen

Dieser Schritt wird in den Runden 1 bis 3 gespielt. Aus den für die jeweilige Runde auf der Rückseite gekennzeichneten (I–II–III) Spezialistenkarten werden je Runde **2 Karten mehr** als teilnehmende Spieler gezogen und auf dem Kartenauslagetableau ausgelegt. Bei 6 Spielern werden nur 7 Karten ausgelegt.

**Jeder Spieler wählt eine Karte.** Die Reihenfolge der Auswahl ergibt sich aus der Position der Spieler auf der Siegpunkteleiste am Streckenplan. **Es beginnt der letztplatzierte Spieler**, gefolgt vom vorletzten, usw. bis hin zum erstplatzierten Spieler. Haben 2 oder mehrere Spieler dieselbe Punkteanzahl wird die Reihenfolge gelöst. Die verbleibenden Karten werden aus dem Spiel genommen.

Die Spezialistenkarten sind entweder sofort zu spielen, können mit einer Aktion im Laufe des weiteren Spiels erledigt sein oder entfalten dauerhafte Wirkung. Sie verbleiben solange beim Spieler bis deren Anwendbarkeit abgeschlossen ist.

Sollte eine Spezialistenkarte zu einem direkten Gewinn an GELD oder Siegpunkten führen, wird das sofort abgewickelt. Siegpunkte werden sofort auf der Siegpunkteleiste berücksichtigt. Die Karte landet auf dem Ablagestapel.

*Die Karten „Kundenbindungsspezialistin“ und „Expansionspezialist“ schützen eigene Strecken (beide Teilstrecken einer Streckenkarte) vor weiteren Passagierverlusten bei Mehrfachnutzung einer oder beider Teilstrecken (bereits erfolgte Passagierverluste bleiben bestehen).*

*Durch Einsatz der „Kundenbindungsspezialistin“ entsteht kein Passagierverlust, wenn Mitspieler in ihrem Zug Teilstrecken deiner Bestandstrecke mit nutzen. Durch Einsatz des „Expansionspezialisten“ entsteht kein Passagierverlust, wenn Du künftig in deinem Zug eine Strecke eines Mitspielers mit nutzt. Mit der Zuordnung einer Spezialistenkarte zu einer Strecke könnt ihr solange warten bis ihr sie braucht, bis z.B. ein anderer Spieler eine Eurer Teilstrecken mit nutzen will.*



*Zur Kennzeichnung legt Ihr einen Streckenschutz-Marker auf eure Streckenkarte und damit ist diese Streckenkarte bis zum Spielende vor einem Passagierverlust aus Mehrfachnutzung mit einem Mitspieler geschützt (nicht jedoch gegen Passagierverlust aus einer Ereigniskarte).*

Die Karte „Serviceprofi“ erlaubt, einen Servicepoint eines Mitspielers gratis mit zu nutzen. Legt auf dem Streckenplan, wie bei der Vermietung, eine Eurer Spielscheiben unter den Servicepoint eures Mitspielers. Ihr müsst euch merken, dass ihr im Rahmen der Abrechnung der Servicepointvermietung im Schritt 1 „Streckenauswahl und Servicepoints errichten“ (S.5) keinen Siegpunktverlust hinnehmen müsst (und der Vermieter keinen Siegpunktgewinn hat). Als Nachweis behaltet die Spezialistenkarte bei Euch.

Im Einsteigerspiel kommen die Karten „Kundenbindungsspezialistin“, Expansionspezialist“ und „Serviceprofi“ nicht zum Einsatz.

## Schlusswertung und Spielende

Nach dem Ende der 4. Runde werden die „**Geheimen Streckenziele**“ gewertet (kein Ziel erreicht: 0, ein Ziel: 5, beide Ziele: 15 Siegpunkte) und danach noch die Schlusswertung durchgeführt.

Dann werden die Sieger in den folgenden Kategorien ermittelt:

**Lukrativste Strecke:** Jener Spieler, der in der 4. Runde die beste Streckenbewertung einer einzelnen Strecke erzielen kann (Zeile „Siegpunkte Strecke“ am Streckenbewertungsblock, also auch inklusive von Effekten in Passagieren oder Waggons aus Ereigniskarten der aktuellen Runde ), erhält 5 Siegpunkte.

**Größte Zugflotte:** Jener Spieler, der nach der 4. Runde insgesamt die meisten Waggons inklusive Sonderwaggons besitzt. Dies wird durch die Addition der auf den Zügen aufgedruckten Waggonanzahl der 4 eigenen Züge (Kauf oder Leasing), zuzüglich der mit Markern gekennzeichneten Sonderwaggons berechnet. Dafür gibt es 5 Siegpunkte.

**Größte Geldreserve:** Jener Spieler, der aus der Summe seines Münzenbestandes plus dem errechneten GELD-Wert aus der 4. Runde den größten Geldvorrat besitzt, erhält 5 Siegpunkte.

Danach kann der Gesamtsieger bestimmt werden!



## Erweiterung „Night Express“

Wer von „Night Express“ begeistert ist, interessiert sich vielleicht auch für die Erweiterung „Nachhaltigkeit“. Hier geht es nicht nur darum, das optimale Netz von Nachtzug-Strecken aufzubauen, sondern auch die Umweltverträglichkeit im Auge zu behalten und möglichst nachhaltig zu planen. Wem dies gelingt, der bekommt weitere Siegpunkte – die oft genug über Sieg oder Niederlage entscheiden.

## Danksagung

An allererster Stelle muss hier Bernd Wustinger, der Autor von „Night Express“ genannt werden, der während der Kickstarter-Kampagne verstorben ist. Es war über drei Jahre hinweg eine wundervolle Zusammenarbeit mit dir, Bernd. Und es ist so schade, dass du das fertige Spiel nicht mehr in Händen halten wirst. Immerhin hast du noch gesehen, dass die Kampagne erfolgreich ist und dein Spiel, in das du so viel Energie gesteckt hast, auf den Markt kommt.

Hoffen wir, dass viele Spieler deine Begeisterung für Nachtzüge und Nachtzuglogistik auf den Spieletischen teilen werden.

### *Wir werden dich vermissen.*

Chronologisch an erster Stelle danke an Peter Rak, der den ersten Kontakt zwischen mir und Bernd hergestellt hatte. Und natürlich Nicole Zeller von Attempta, ohne die das Spiel nicht das geworden wäre, was es jetzt ist.

Des Weiteren Diego Albuja Ortiz, der die ersten Illustrationen geschaffen hat, und Andreas Langner, der den Ball aufgenommen hat. Auch Ilker Sisman (Kagu Spiele) für die Überarbeitung der Grafiken, Unterstützung der Kickstarter Kampagne und vielem mehr.

Stefan Godot hat uns ständig mit Rat und Tat zur Seite gestanden, wenn es um Marketing und den Aufbau einer Crowdfunding-Kampagne ging.

Ein Spiel, dessen Entwicklung sich über mehr als drei Jahre zieht und in dieser Zeit immer perfekter wird, ist natürlich völlig undenkbar ohne die Tester und Testerinnen. Danke euch allen für eure Energie und die hilfreichen Anmerkungen.

Und die Rezensenten und Blogger, die „Night Express“ vorgestellt und bekannter gemacht haben: Marcel Torz/Herr der Spiele, Richard Jenders/Jenders Gaming, Martin Ritsche/Meeple King, Christoph Postel/Boardgamepanther, Sven Siemen/Brettballer:, Stephan Hildebrandt/Boardgame Teacher, John Zed/AtoZedGames, Oliver Glöckner/LordoftheBoard1976, Patrick Rudolf/Panatzu Gaming, Louis Brunet/Ludox, Frederik Malsy/Der Boardcast.

Ben Donelly hat uns sehr schnell und liebenswert Texte übersetzt.

Und selbstverständlich die Unterstützer von „Night Express“ bei Kickstarter, ohne die das Spiel nicht hätte realisiert werden können.

*Das „Night-Express“-Team*

**spieltrieb**

Meyer & Stiehl GbR Spieltrieb  
Pfarrgasse 2  
65321 Niedermeilingen  
Deutschland

<http://www.spiele-entwickler-spieltrieb.de>

  
Kagu  
Spiele

Kagu Spiele  
Schillerstr. 31  
72581 Dettingen/Erms  
Deutschland

<http://www.kaguspiele.de>

*Wir werden dich vermissen, Bernd.  
Ruhe in Frieden.*

