

ORIENT-EXPRESS

Spiel eines berühmten Zuges
ORIENT EXPRESS, a game with the famous train
L'ORIENT-EXPRESS, jeu du train célèbre
ORIENT-EXPRESS, het spel met een beroemde trein

Ein Spiel von STEFANIE ♥ CHRISTIAN

Karton- und Spielplanillustration: Manfred Kranz

Spielregel – Playing rules –
Règles du jeu — Spelregels



HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

ORIENT-EXPRESS

Miteinanderspiel für 2 bis 4 Spieler/innen (ab 8 Jahren)

Spieldauer: 30 – 45 Minuten

Kurzfassung (Ersetzt nicht das Lesen der ausführlichen Spielanleitung!)

Spielvorbereitung

- ★ Die Spieler entscheiden, ob der Detektiv die nördliche oder südliche Route befahren soll. Die 6 bzw. 4 Vertiefungen im Mittelteil der anderen Strecke werden mit Schienenbauteilen ausgelegt.
- ★ Startort des Detektivs: Bahnhof Calais.
Startort des Schiffes: Ankerplatz von Dover.
- ★ Jeder Spieler zieht eine Karte und setzt seine Lok auf den betreffenden Bahnhof. Diese Karten werden untergemischt. Danach insgesamt 12 „Fahrkarten“ ziehen. Auf jede Karte kommt ein Schienenbauteil.
Achtung: Befährt der Detektiv die nördliche Strecke, brauchen zwei Schienenbauteile nicht geholt zu werden. Sie bleiben auf den „Fahrkarten“ liegen.

Ziel des Spiels

Die Eisenbahnpräsidenten (= Spieler/Spielerinnen) haben gemeinsam gewonnen, wenn der Detektiv Sir Henry (= graue Figur) vor dem Admiral Redford (= Schiff) in Konstantinopel eintrifft.

Spielregel

- **Würfeln:**
 - ★ Schiffssymbol: Das Schiff um einen Ankerplatz vorrücken.

- ★ 1, 2 oder 3 Augen: Die eigene Lok von Bahnhof zu Bahnhof fahren und /oder Weichen verstellen, gemäß Würfelzahl.

- **Reparieren der beschädigten Strecke:**

Wegnehmen eines Schienenbauteils von der „Fahrkarte“ und Aufladen in eine Lok, sobald die Lok den entsprechenden Bahnhof erreicht. Höchstens zwei Schienenbauteile dürfen gleichzeitig von einer Lok transportiert werden. Umladen von Schienenbauteilen erlaubt, wenn sich 2 Loks in der gleichen Stadt befinden.

Schließen der Vertiefungen (mit dem Fahnenzeichen) während des Fahrens durch Ablegen eines Schienenbauteils. Die Lok fährt darüber und gleich weiter zum nächsten Bahnhof.

- **Die Reise des Detektivs Sir Henry:**

Sir Henry darf bei jedem Zug nur um einen einzigen Bahnhof auf der Hauptstrecke mitgenommen werden. Die Loks, die ihn transportieren, dürfen nicht mit Schienenbauteilen beladen sein. (Schienenbauteile dürfen nur in offene Baustellen abgelegt werden.)

- **Admiral Redfords Schiff im Sturm (Ankerplatz mit Fragezeichen):**

Beim Wegziehen des Schiffes vom Ankerplatz mit Fragezeichen, lost man zuvor aus, ob das Schiff vom Sturm erfaßt und zur Insel Naxos abgetrieben wird.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit 14 bezeichneten Drehscheiben (+ 2 neutrale Reservescheiben)
- 1 Sonderwürfel
- 1 graue Spielfigur (= Sir Henry)
- 1 blaues Schiff (= Admiral Redford)
- 4 verschiedenfarbige Lokomotiven für die Spieler (= Präsidenten von Eisenbahngesellschaften)
- 16 Schienenbauteile (+ 4 Reserveteile)
- 38 „Fahrkarten“ (+ 2 Reserven)

Spieler

Jeder Spieler ist der Präsident/die Präsidentin einer Eisenbahngesellschaft und besitzt eine der vier Lokomotiven. Die graue Spielfigur und das Schiff werden von allen Spielern bewegt.

Vorgeschichte

Das Spiel handelt in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts.

So wie jeden Sonntag treffen sich auch diesmal der berühmte Detektiv Sir Henry und der ehrgeizige Admiral Redford zum 5-Uhr-Tee in ihrem Londoner Club. In ganz London ist bekannt, daß der Admiral, der sehr stolz auf sein neues schnelles Dampfschiff ist, und der Detektiv, der oft mit der Eisenbahn reist, nur ein einziges Gesprächsthema haben, nämlich ob in diesen Zeiten die Eisenbahn oder das Schiff das schnellere Verkehrsmittel sei. Wie Ihr Euch denken könnt, sind sie bisher noch zu keiner Einigung gelangt.

Heute aber sind die beiden Gentlemen besonders aufgeregt: Wie die Sonderausgabe der „Times“ berichtete, hat ein schreckliches Unwetter in den vergangenen Tagen nahezu ganz Europa heimgesucht und schwere Schäden angerichtet. Bäume sind entwurzelt worden, Wassermassen haben etliche Brücken einstürzen lassen, wodurch zahlreiche Straßen und Zugverbindungen unpassierbar geworden sind.

Nun müssen aber Sir Henry und Admiral Redford in den nächsten Tagen zu einer Konferenz nach Konstantinopel reisen. Sie geraten von neuem in eine heftige Diskussion darüber, ob es in Anbetracht dieser besonderen Umstän-

de nun sinnvoller sei, mit dem ORIENT-EXPRESS oder mit dem SCHIFF zu fahren.

„Nun, mein Freund“, lacht Admiral Redford und lehnt sich selbstzufrieden zurück, „Sie werden mir wohl recht geben, daß bei solchen Schwierigkeiten die Eisenbahn keine Chance mehr hat.“

„Im Gegenteil“, erwidert Sir Henry geheimnisvoll, „ich wette, daß ich immer noch mit der Eisenbahn schneller in Konstantinopel bin, selbst wenn ich die vom Unwetter besonders betroffene Strecke wähle!“

„Sie sind ja von Sinnen!“, fährt der Admiral entrüstet in die Höhe. „Ich wette, daß mein Schiff schneller ist. Bedenken Sie, daß die Eisenbahnlinie streckenweise unterbrochen ist und erst wieder repariert werden muß.“

„Ich weiß, ich weiß“, schmunzelt der berühmte Detektiv und zieht gemächlich an seiner Tabakpfeife, „aber ich habe gute Freunde. Sämtliche Eisenbahnminister werden mir beistehen. – Und was Sie betrifft, Admiral, so sollten Sie beachten, daß der Sturm noch immer im Mittelmeer wütet und es deshalb gut möglich ist, daß Ihr Schiff vom Kurs abkommt.“

„TOPP, DIE WETTE GILT!“ beschließen die beiden Gentlemen.

Der Detektiv und der Admiral vereinbaren, noch am gleichen Abend loszufahren. Unverzüglich telegraphiert Sir Henry an alle Eisenbahnpräsidenten und bittet sie, ihm zu helfen.

Ob es dem berühmten Detektiv Sir Henry wohl gelingt, die Wette zu gewinnen?

Ja, wenn er vor der Ankunft des Schiffes in Konstantinopel eintrifft.

Alle Spieler/innen haben in diesem Falle gemeinsam gewonnen und feiern die gute Zusammenarbeit im besten Hotel Konstantinopels.

Streckenführung des ORIENT-EXPRESS

Die beiden Hauptstrecken, der „Orient-Express“ und der „Simplon-Orient-Express“, entsprechen den historischen Streckenführungen. Die Nebenstrecken wurden für das Spiel vereinfacht. Auf geographische Genauigkeit wurde zugunsten größerer Übersichtlichkeit auf dem Spielplan verzichtet.

Der ORIENT-EXPRESS startet auf dem Festland in Calais und fährt nach Paris. Dort gabelt sich der Schienenstrang in eine nördliche Route (Orient-Express) und eine südliche Route (Simplon-Orient-Express). Beide Strecken kommen später wieder zusammen und verlaufen bis Konstantinopel gemeinsam.



Das übrige Schienennetz im Spiel besteht aus Nebenstrecken.

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen als Eisenbahnpräsidenten, den berühmten Detektiv Sir Henry schneller nach Konstantinopel zu bringen, als Admiral Redford mit seinem Schiff dort anlegen kann.

Spielvorbereitung

- ★ Die Drehscheiben werden entsprechend den Großbuchstaben in den Spielplan eingesetzt. Die Position der Weichen bei Spielbeginn ist nicht von Bedeutung.
- ★ Die Spieler einigen sich, ob Sir Henry die nördliche oder südliche Route befahren soll. Entscheiden sie sich für die nördliche Route, dürfen die 6 Baustellen mit der violetten Fahne sofort mit Schienenbauteilen geschlossen werden. Soll Sir Henry jedoch die südliche Route befahren, werden die 4 Baustellen mit der rosa Fahne gefüllt. Der jeweils so ausgelegte Streckenabschnitt gilt als bereits repariert und darf beliebig befahren werden.
- ★ Der Startort der grauen Spielfigur (= Detektiv Sir Henry) ist der Bahnhof von Calais. Das Schiff (= Admiral Redford) wird auf den Ankerplatz von Dover gesetzt.
- ★ Jeder Spieler (= Eisenbahnpräsident) nimmt sich eine Lokomotive.
- ★ Die „Fahrkarten“ werden gemischt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Die darauf angegebene Stadt ist der Startbahnhof der eigenen Lok, die sofort dorthin gesetzt wird, ohne den übrigen Text der „Fahrkarte“ zu beachten. Dann werden diese Karten wieder untergemischt.
- ★ Danach werden nochmals „Fahrkarten“ gezogen.
 - Bei 4 Spielern je 3 Karten,
 - bei 3 Spielern je 4 Karten,
 - bei 2 Spielern je 6 Karten.

Diese Karten legen alle offen vor sich hin. Auf jede Karte kommt ein Schienenbauteil.

Achtung: Soll der Detektiv die nördliche Route befahren, werden insgesamt nur 10 Schienenbauteile zum Reparieren der Strecke benötigt. Das heißt, daß in 2 der auf den 12 „Fahrkarten“ angegebenen Städte keine Schienenbauteile geholt werden müssen!

- ★ Die Eisenbahnfahrstrecke von und nach Athen darf wie eine gewöhnliche Nebenstrecke benutzt werden.
- ★ *Variante:* Das Spiel ist nicht so leicht zu gewinnen, wenn der Startpunkt des Schiffes um einige Ankerzeichen vorverschoben wird, etwa neben Bordeaux oder Granada. Der Schwierigkeitsgrad kann aber auch gesenkt werden, indem das Schiff immer den Umweg über Naxos einschlägt.

Spielregel

Der Reihe nach wird gewürfelt. Die/der Jüngste fängt an.

- **Würfeln:**
 - ★ Erscheint das Schiffssymbol, dann wird das Schiff um einen Ankerplatz vorgerückt.
 - ★ Erscheinen 1, 2 oder 3 Augen, so darf man entweder:
 - a) die eigene Lok um die entsprechende Würfelzahl von Bahnhof zu Bahnhof ziehen, sofern die Weichen richtig gestellt sind und keine offenen Baustellen die Durchfahrt versperren, oder ...
 - b) entsprechend der Würfelzahl irgendwelche Weichen auf dem Spielplan verstellen (1 Auge = einmal drehen), oder ...
 - c) eine Kombination von a) und b). Beispiel: Würfelt ein Spieler die „3“, so kann er etwa zum nächsten Bahnhof vorrücken, dann eine Weiche stellen und anschließend nochmals vorrücken oder zurückfahren.
 - ★ Auf jedem Bahnhof dürfen sich gleichzeitig beliebig viele Lokomotiven aufhalten.

● **Reparieren der beschädigten Strecke:**

Die gewählte ORIENT-EXPRESS-Strecke ist bei Spielbeginn durch 10 bzw. 12 Baustellen immer noch unterbrochen (erkennbar an den Vertiefungen mit den Fahnenzeichen). Solange eine Baustelle nicht mit einem Schienenbauteil ausgefüllt ist, darf keine Lokomotive darüberfahren.

Um die zerstörte Eisenbahnstrecke reparieren zu können, müssen die Spieler zunächst mit ihren Loks in die Städte fahren, die auf den vor den Spielern liegenden „Fahrkarten“ angegeben sind. Man nimmt also das Schienenbauteil, wenn man den entsprechenden Bahnhof erreicht hat, von der „Fahrkarte“ weg, lädt es in die eigene Lok ein und transportiert es zu einer offenen Baustelle. Die „Fahrkarte“ wird umgedreht. Jede Lok kann höchstens zwei Schienenbauteile aufnehmen.

Bei gegenseitigem Einverständnis der Spieler ist es erlaubt und oft empfehlenswert, auch Bahnhöfe anderer Spieler anzufahren, um dort deren Teil einzuladen. Treffen sich zwei Lokomotiven auf dem gleichen Bahnhof, dürfen die Spieler Schienenbauteile umladen.

Fährt eine mit Schienenbauteilen beladene Lokomotive an eine Baustelle heran, darf der Spieler ein Schienenbauteil in die Vertiefung legen und dann darüber gleich weiter zum nächsten Bahnhof fahren. Der Schienenweg ist damit geschlossen und die Baustelle aufgehoben.

Achtung: Befinden sich zwischen zwei Bahnhöfen 2 Baustellen, so können die Vertiefungen nur geschlossen werden, wenn die Lokomotive 2 Schienenbauteile aufgeladen hat.

● **Die Reise des Detektivs Sir Henry:**

Der Detektiv fährt in den Loks von Calais nach Konstantinopel, sofern diese nicht beladen sind. Natürlich

darf man nicht — um den Detektiv einsteigen zu lassen — Schienenbauteile aus der Lok hinauswerfen. (Einmal aufgenommen, dürfen Schienenbauteile nur in offene Baustellen abgelegt werden.)

Der Detektiv darf die gewählte ORIENT-EXPRESS-Strecke nicht verlassen, darf also nicht auf die Nebenlinien mitgenommen werden.

Jede Lok kann den Detektiv jeweils nur bis zum nächsten Bahnhof mitnehmen. Dort muß er aussteigen, während die Lok — je nach Würfelzahl — entweder allein weiterfährt oder stehenbleibt und den Detektiv dann in der folgenden Runde wieder mitnehmen kann. Der Detektiv muß warten und erkundigt sich über den Zustand der weiteren Strecke. Frühestens beim nächsten Ziehen kann er um einen Bahnhof weiterreisen.

● **Admiral Redfords Schiff im Sturm (Ankerplatz mit Fragezeichen):**

Derjenige Spieler, der das Schiff vom Ankerplatz mit Fragezeichen wegzieht, lost zuvor mit einer Münze aus, ob das Schiff des Admirals vom Sturm erfaßt wird. Wenn ja, wird es zur Insel Naxos abgetrieben. Ansonsten behält das Schiff den direkten Kurs entlang der Küste bei.

● **Ende des Spiels:**

Kein Spieler kann allein gewinnen. Trifft Sir Henry vor Admiral Redford in Konstantinopel ein, so haben alle Spieler gemeinsam gewonnen. Ankert aber das Schiff in Konstantinopel, wenn Sir Henry noch unterwegs ist, haben alle Spieler gemeinsam verloren.

Viel Spaß beim Spielen wünschen Euch

Stefanie & Christian

Für fortgeschrittene Spielerinnen und Spieler haben wir eine schwierigere Spielversion ausgedacht:

Der listige Admiral Redford hat versprochen, mit seinem Dampfschiff immer schön an der Küste entlang zu fahren. Aber der scharfsinnige Detektiv Sir Henry weiß, daß man dem Admiral nicht immer trauen darf. Deshalb will der Detektiv von Zeit zu Zeit überprüfen, ob der Admiral auch wirklich die abgemachte Route einhält.

Zu diesem Zweck vereinbart Sir Henry mit den Eisenbahnpräsidenten (= Spielerinnen und Spieler) folgendes: Wenn das Schiff des Admirals auf das Ankerzeichen von Nizza, Venedig und Athen zieht (bei 2 Spielern nur Nizza und Athen), so muß in der betreffenden Stadt eine Lokomotive warten.

Kommt das Schiff nämlich nach Nizza, Venedig oder

Athen, ohne daß dort eine Lokomotive steht, so mogelt der Admiral: Er fährt rasch, rasch gleich drei Ankerzeichen weiter.

Natürlich darf der Spieler, dem die wartende Lokomotive gehört, weiterhin würfeln. So kann er etwa für andere Spieler Weichen verstellen. Sobald das Schiff des Admirals zu der betreffenden Stadt gelangt ist, darf die wartende Lok weiterfahren.

Aufpassen, daß das Schiff des Admirals nicht bei Athen vorbeiflitzt!

Stefanie & Christian