

Daniel Newman

London Necropolis Railway



Spielanleitung



London Necropolis Railway

Ein Spiel von Daniel Newman für 2 bis 4 Spieler*Innen

INHALT

01. EINFÜHRUNG.....	2
02. SPIELMATERIAL.....	2-5
03. SPIELAUFBAU.....	5-7
04. SPIELABLAUF.....	8-10
05. SPIELENDEN.....	10-11

01 EINFÜHRUNG

London, 1849: Die Cholera-Epidemie der letzten beiden Jahre hat dazu geführt, dass es keinen Platz mehr gibt, die Toten zu bestatten.

Deshalb wird ein neuer Friedhof geplant, so weit außerhalb, dass in der Zukunft Platz und Vergrößerung keine Rolle spielen. Die einzige Möglichkeit, Tote und Trauernde dorthin zu transportieren, ist per Eisenbahn.

In *London Necropolis Railway* übernehmt ihr die Aufgabe, dieses Projekt zu planen und auszuführen. Die erfolgversprechendste Projektplanung wird von der Stadt ausgewählt, euer Namen somit in einer Reihe mit anderen Größen genannt werden.

In jedem Spielzug wählt ihr eine Karte und die dazugehörigen zwei Aktionsscheiben. Damit aktiviert ihr 1-3 Aktionen der Karte und gebt Scheiben der entsprechenden Farben aus. So baut ihr den London-Endbahnhof, die Brookwood-Nekropolis und/oder die Eisenbahn, die die beiden Punkte verbindet, aus.

Ihr müsst mit eurem Geld und euren Mitarbeitern haushalten und in allen Bereichen Fortschritte erzielen. Aktionsscheiben könnt ihr außerdem dazu verwenden, das Prestige eures Systems zu erhöhen, um so weitere Punkte für die Verbesserungen in London zu erhalten.

Wer am Ende der 12 Spielrunden die meisten Punkte hat; gewinnt das Spiel.

02 SPIELMATERIAL

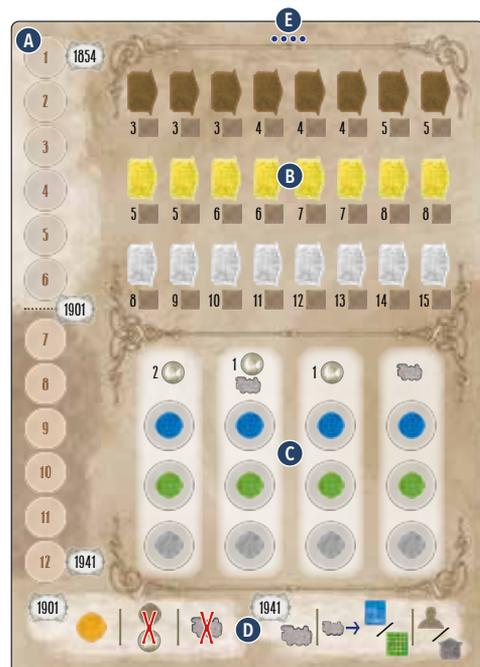
Jedes *London Necropolis Railway*-Exemplar enthält:

- 1 Haupttableau
- 4 dreiteilige Spielertableaus
- 52 Aktionskarten
- 32 Londonplättchen
- 24 Eisenbahnplättchen

- 4 Züge
- 4 Prestigemarker
- 75 Pfund Sterling-„Münzen“
- 72 Trauernde-Würfelfelchen
- 20 „Mitarbeiter“
- 4 „Freiwillige“
- 48 Aktionsscheiben
- 100 „Särge“
- 24 „Krypten“
- 1 Beutel
- 1 Startspielermarker
- 1 Spielrundenmarker

DAS HAUPTTABLEAU

Das Haupttableau in *London Necropolis Railway* hält die Spielrunden fest **A**, bewahrt zu erwerbende Krypten auf **B**, enthält die Felder der Bonusaktionen und erinnert daran was dort passiert **C**, was zur Jahrhundertwende (nach Spielrunde 6) und am Spielende geschieht **D**. Die Punkte oben auf dem Haupttableau zeigen an, ob es in einer 2er/3er - oder einer 4er-Partie verwendet wird **E**.



DIE SPIELERTABLEAUS

Du besitzt deinen eigenen Satz an Tableaus, den Bahnhof London **A**, die Eisenbahn **B** und die Brookwood Nekropolis **C**.

Der Bahnhof London besteht aus drei Hauptbereichen. Da ist der Bahnhof selbst, wo du Plättchen platzieren und drehen wirst, um dein Einkommen zu erhöhen; der Lagerbereich, der Trauernde **D** und Särge **E** aufweist und die Prestigeleiste **F**, die sofortige und dauerhafte Boni gibt. Die Prestigeleiste bestimmt zudem die Anzahl der Punkte am Spielende, die du für Mitarbeiter am Bahnhof London bekommst.

Die Eisenbahn verbindet den Bahnhof mit der Brookwood Nekropolis. Der Zug **G** beginnt in London und bringt Trauernde und Särge zur Nekropolis. Anschließend fährt er wieder zurück

nach London. Zu diesem Zeitpunkt erhältst du Einkommen. Du kannst Eisenbahnplättchen hinzufügen und verbessern, um so weitere Trauernde **H** und Särge **I** transportieren zu können.

Du spielst Karten unterhalb des Eisenbahntableaus aus **J**, um Aktionen einmalig einen „Boost“ zu geben.

Särge werden in der Brookwood Nekropolis aufgebahrt; dort finden sich auch die Trauernden ein. Du kannst Krypten **K** vom Haupttableau erwerben. Sie erhöhen den Wert der Wertung von Spalten am Spielende. Es werden Mitarbeiter **L** benötigt, um in jeder Reihe Särge beizusetzen. Trauernde **M** kannst du eintauschen, um Krypten vom Haupttableau zu erwerben. Jeder Sarg, den du aus Mangel an Mitarbeitern nicht beisetzen kannst, gelangt auf Potter's Field **N** und zählt am Spielende je 1 Punkt.



DIE AKTIONSKARTEN

Wenn eine neue Karte offen in die Kartenreihe gelegt wird, bestimmt die Rückseite der nächsten Karte im Deck, welche beiden Aktionsscheiben du darunter platzierst (blau, grün, grau und/oder orange). **A**

Die Vorderseiten der Karten sind in drei Bereiche geteilt, die sich auf den Bahnhof London, die Brookwood Nekropolis und die Eisenbahn beziehen.

Der Bereich des Bahnhofs London **B** zeigt immer ein Symbol, das einen Platz auf dem Bahnhof London, gefolgt von einem Pfeil, aufweist. So weißt du, wo auf dem Tableau du ein Verbesserungsplättchen gegen Abgabe einer blauen Aktionsscheibe platzieren darfst.

Der Bereich der Brookwood Nekropolis **C** weist entweder das Symbol für einen Mitarbeiter, eine Krypta oder für beides auf. Du erwirbst diese Gegenstände gegen Abgabe einer grünen Aktionsscheibe.

Der Eisenbahnbereich **D** zeigt eine einmalige besondere Fähigkeit. Wenn du eine graue Aktionsscheibe abgibst, kannst du die Karte unterhalb deines Spielertableaus einschieben und die Fähigkeit zu einem beliebigen Zeitpunkt in diesem oder einem späteren Spielzug einsetzen.

Immer, wenn du eine Aktion, die ein oder mehrere Zugsymbole **E** ganz rechts in der Spalte zeigt ausführst, musst du deinen Zug auf den Schienen um diese Anzahl von Feldern fortbewegen.

Die Karten haben oben rechts Punkte. Beim Spielaufbau nehmt ihr nur Karten, auf denen die Zahl der Punkte eurer Spielerzahl entspricht oder kleiner ist. Diese Karte hier wird in einer 3- oder 4-er-Partie verwendet. **F**

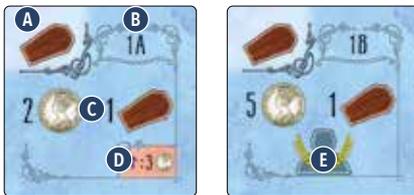


DIE LONDONPLÄTTCHEN

Ihr besitzt alle einen identischen Satz aus 8 Londonplättchen, die den Feldern der 4 Räume auf dem Bahnhof London-Tableau entsprechen. Die Plättchen beginnen neben dem Tableau und wandern auf ihrer A-Seite auf es, wenn zuerst ein Feld verbessert wurde. Sie werden auf die B-Seite gedreht, wenn das Feld zum zweiten Mal verbessert wurde.

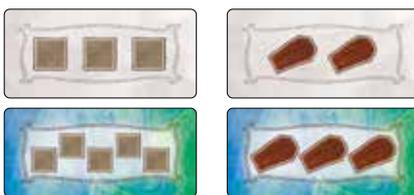
Räume können 1, 2, oder 3 Plättchen aufweisen. Du kannst mehrere Plättchen auf ihrer A-Seite in einen Raum legen, bevor du auf die B-Seite verbesserst oder auch ein einzelnes Plättchen von der A- auf die B-Seite drehen, bevor du weitere Plättchen legst.

Jedes Plättchen zeigt an, in welchem Raum es gehört **A**, seinen Platz und eine A/B-Bezeichnung **B**, den Vorteil, den du bekommst, wenn dein Zug London erreicht und du Einkommen erhältst **C**, die Verbesserungskosten sowie einen Platz **D**, um einen Mitarbeiter für die Spielendewertung zu platzieren **E**.



DIE EISENBAHNPLÄTTCHEN

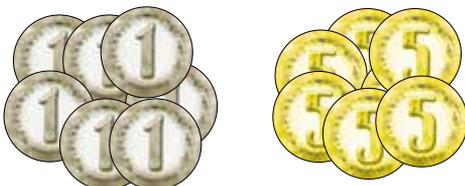
Die Eisenbahnplättchen erlauben dir, deine Transportkapazität bei Trauernden und Särgen zu erhöhen. Anstatt eine Karte unterhalb deines Eisenbahntableaus zu spielen, kannst du eine graue Aktionsscheibe zusammen mit einer beliebigen Karte ausspielen, um ein Eisenbahnplättchen beliebiger Art hinzuzufügen oder zu verbessern. Du darfst ein Eisenbahnplättchen verbessern, auf dem sich Trauernde oder Sarg befinden. Diese bleiben auf dem verbesserten Plättchen. Wenn Du ein Paar von Eisenbahnplättchen verbessert hast, erhältst du den Bonus, der im Feld zwischen den Paaren angezeigt wird.



DIE MÜNZEN

Es gibt Pappmünzen mit den Werten £1 und £5.

Du bekommst Geld, wenn dein Zug London erreicht und du Einkommen erhältst. Du gibst es meist aus, wenn du die Londonplättchen verbesserst und deine Mitarbeiter beim Erhalt des Einkommens bezahlst.



DIE AKTIONSSCHEIBEN

Die Aktionsscheiben gibt es in vier verschiedenen Farben und entsprechen den unterschiedlichen Aktionen auf den Karten: London - Blau, Nekropolis - Grün, Eisenbahn - Grau. Orange kann als „Joker“ für alle Farben eingesetzt werden. Du legst zwei Scheiben unter eine Karte, wenn sie aufgedeckt wird. Die Farben werden durch die nächste Karte im Stapel bestimmt.



DIE MITARBEITER UND DIE FREIWillIGEN

Du platzierst Mitarbeiter (Grau) und Freiwillige (Weiß) auf dem Bahnhof London-Tableau, um am Spielende Punkte zu gewinnen. Auf dem Brookwood Nekropolis-Tableau öffnen sie Reihen zur Beisetzung. Reihen, denen Mitarbeiter zugewiesen sind, werden später in den Regeln *betreute* Reihen genannt.

Du bekommst Mitarbeiter durch Nekropolis-Aktionen. Einen Freiwilligen erhältst du, wenn du das mittlere Paar der Eisenbahnplättchen komplett verbesserst. Ein Freiwilliger agiert wie ein Mitarbeiter, muss beim Erhalt des Einkommens aber nicht bezahlt werden.



DIE SÄRGE UND DIE TRAUERNDEN

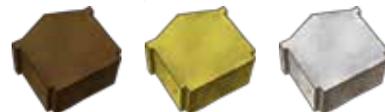
Die Särge weisen vier Farben auf: Lila, Petrol, Rot und Schwarz. Du bekommst sie, wenn du auch Einkommen erhältst. Sie werden auf Eisenbahnplättchen gelegt und in der Nekropolis beigesetzt. Wenn du einen Sarg auf einem Nekropolisfeld der passenden Farbe platzierst, bekommst du in dem Moment einen £1-Bonus. In jeder Spalte gibt die am meisten vorhandene Farbe 2 Punkte pro Sarg (oder mehr, wenn sich dort eine Krypta befindet).

Du bekommst Trauernde, wenn du auch Einkommen erhältst. Sie werden auf Eisenbahnplättchen gelegt und fahren zur Nekropolis. Du benötigst sie, um Krypten zu erwerben.



DIE KRYPTEN

Krypten haben drei Farben (Braun, Gelb, Weiß) und werden erworben, wenn du Trauernde, die sich an der Nekropolis befinden, „ausgibst“. Sie erhöhen den Wert der Särge, deren Farbe in einer Spalte der Nekropolis am zahlreichsten vorhanden ist, auf je 4, 6, oder 8 Punkte (siehe auch *Spielendewertung*).



DIE ZÜGE

Dein Zug beginnt im Bahnhof London. Während des Spiels wird er mehrfach im Uhrzeigersinn über die Gleisfelder zur Brookwood Nekropolis und weiter nach London fahren. Die Anzahl der Felder, die du fährst, hängt von den gewählten Aktionen auf der Karte an.



DIE PRESTIGEMARKER

Du hältst dein Prestige unten auf dem Bahnhof London-Tableau fest. In deinem Zug darfst du Aktionsscheiben in der Farbe abwerfen, die auf der Prestigeleiste im nächsten Feld angezeigt wird. Dann rückst du deinen Prestigemarker um ein Feld vor. So bekommst du auch den dazugehörigen Bonus und erhöhst den Wert deiner Mitarbeiter in London im Hinblick auf die Wertung am Spielende.



DER STARTSPIELERMARKER

Der Startspielermarker hält fest, wer von euch das Spiel begonnen hat. Er wechselt während des Spiels nicht! Ihr führt alle dieselbe Anzahl von Spielzügen aus.



DER SPIELRUNDENMARKER

Eine Partie *London Necropolis Railway* dauert 12 Spielrunden. Bis auf die erste Spielrunde, sollte der Startspieler den Marker vor seinen Spielzügen um ein Feld verschieben. *Hinweis:* Es gibt am Ende von Runde 6 und von Runde 12 besondere Ereignisse.



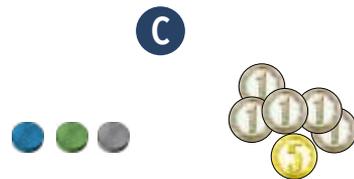
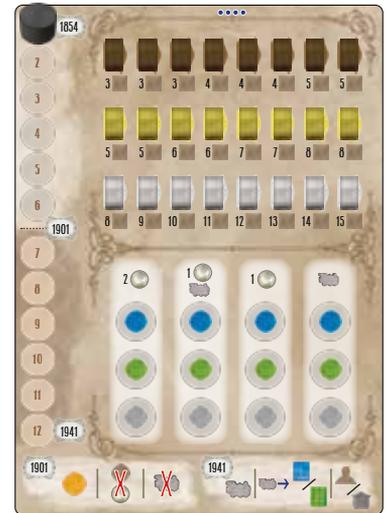
03 SPIELAUFBAU

- A** Du legst das Haupttableau so aus, dass es alle gut erreichen können. Dabei achtest du auf die korrekte Seite (2/3-Spieler oder 4-Spieler). Die Krypten werden je nach Farbe auf ihre Felder gelegt. Du platzierst den Spielrundenmarker auf das Feld von Runde 1.
- B** Du legst alle Särge in den Beutel.
- C** Jeder erhält 1 Satz Spielertableaus, 1 Prestigemarker, einen Satz von 8 Londonplättchen, einen Satz von 6 Eisenbahnplättchen, 6 Würfelchen „Trauernde“, 2 zufällig gezogene Särge aus dem Beutel, 1 Zug, 1 Mitarbeiter, 1 Freiwilligen, £10 in Münzen und 3 Aktionsscheiben (je 1x Blau, Grün, Grau).
- D** Du legst separate Vorräte an für die Aktionsscheiben, die Trauernden, die Mitarbeiter und die Münzen.
- E** Du entfernst Karten, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt. Du verwendest die Karten, die eurer Spielerzahl (oder weniger) entsprechen. Dies wird durch die Anzahl der Punkte oben rechts auf den Karten angezeigt. Anschließend mischt ihr die Karten.
Nun werden nacheinander 3 Karten aufgedeckt und in einer Reihe ausgelegt. Nach dem Umdrehen jeder Karte schaut du auf die oberste Karte im Deck und legst die Aktionsscheiben in den angezeigten Farben unter die gerade gedrehte Karte.
- F** Ihr macht nun alle Folgendes:
- Platziert den Prestigemarker auf das erste Feld der Prestigeleiste auf dem Bahnhof London-Tableau.
 - Stapelt die Londonplättchen, „A“-Seite oben, neben dem Bahnhof London-Tableau.
 - Platziert von den Eisenbahnplättchen eins jeder Art auf den beiden markierten Feldern des Eisenbahntableaus links. Die nicht verbesserte Seite ist oben. Die anderen Plättchen werden in der Nähe gestapelt.
 - Platziert 3 Trauernde auf dem Trauernde-Eisenbahnplättchen; die beiden gezogenen Särge auf dem Sarg-Plättchen.
 - Legt euren Zug auf das blaue Feld des Bahnhofs London auf dem Eisenbahntableau – es weist weg von euch.
 - Platziert die 3 verbliebenen Trauernden auf dem Trauernden-Feld auf eurem Nekropolis-Tableau.
 - Wählt eine beliebige Reihe in eurer Nekropolis aus und platziert dort euren Mitarbeiter.
 - Legt euren Freiwilligen beiseite – ihr könnt ihn noch nicht nutzen.
 - Eure Münzen und Aktionsscheiben bleiben in Griffweite.
- G** Einer wird Startspieler und bekommt den Startspielermarker.



SPIELAUFBAU FÜR 4 SPIELER

A





04 SPIELABLAUF

Eine Partie *London Necropolis Railway* läuft über 12 Spielrunden. Beginnend mit dem Startspieler führt ihr im Uhrzeigersinn immer je einen Spielzug aus. Nach Runde 6 dürft ihr je eine freie Aktion eurer Wahl ausführen (siehe *Jahrhundertwechsel*). Am Spielende erhaltet ihr entweder einmal Einkommen oder macht noch eine Lieferung – je nach Aufenthaltsort eures Zugs.

Bist du der Startspieler, vergiss nicht den Spielrundenmarker vor deinem Zug um ein Feld zu versetzen (nicht vor deinem ersten Spielzug).

Jeder Spielzug besteht aus folgenden vier Phasen:

- 1. Wählt eine Karte.** Es gibt immer eine Auswahl zwischen drei Karten. Wenn du eine Karte nimmst, nimmst du auch die Aktionsscheiben darunter und legst sie in deinen Vorrat. Nun drehst du eine Karte um und platzierst Scheiben gemäß der Rückseite der obersten Karte des Stapels.



Beispiel

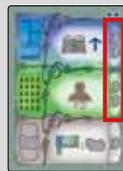
Sadie nimmt die mittlere Karte und die grüne und die orange Scheibe. Sie dreht die oberste Karte vom Deck um und legt sie im freigewordenen Platz ab. Da die Rückseite der jetzt oben befindlichen Karte eine graue und eine grüne Scheibe zeigen, legt sie diese aus dem Vorrat unter die Karte.

- 2. Wählt eure Aktionen.** Führt 1, 2 oder 3 Aktionen (in beliebiger Reihenfolge) von der gewählten Karte aus – solange ihr die dazu benötigten Aktionsscheiben habt. Jede Aktion kostet eine Scheibe der entsprechenden Farbe, die danach in den Vorrat zurückgelegt wird. Orange Scheibe sind Joker und dürfen für alle Aktionen genutzt werden.

Bonusaktionen. Als freie Aktion dürft ihr ein Feld auf dem Bonusaktionstableau des Haupttableaus beanspruchen. Jedes Bonusaktionsfeld darf im Spiel 1x pro Farbe beansprucht werden. Die Scheiben bleiben bis zum Spielende auf dem Feld. Orange kann mehr als 1x pro Spalte verwendet werden.

Prestige. Einmal pro Spielzug dürft ihr Aktionsscheiben abwerfen, die dem kommenden Feld eurer Prestigeleiste entsprechen, um eurer Prestige um 1 zu erhöhen. Dies erhöht am Spielende den Wert von Punkten von verbesserten und betreuten Plättchen auf dem Bahnhof London-Tableau.

- 3. Den Zug bewegen.** Nach dem Ausführen von allen Aktionen bewegt ihr euren Zug um so viele Felder vorwärts, wie rechts von euren gewählten Aktionen angezeigt wird. Ihr bewegt euren Zug pro gewählter Aktion auf der Karte – dies können pro Aktion 0, 1 oder 2 Felder sein. Habt ihr den Tender auf eurer Eisenbahn installiert (siehe *Eisenbahnaktionen*), dürft ihr ihn abwerfen, um weitere Felder zu ziehen: 1 Feld pro Karte, die ihr unterhalb eures Tableaus abgelegt habt (einschließlich dieser). **Hinweis:** Ihr zieht, wenn ihr eine Eisenbahnkarte ablegt, aber nicht, wenn ihr eine abgelegte nutzt. Prestigeaktionen beeinflussen möglicherweise auch die Bewegung mit einem sofortigen oder dauerhaften Bonus.



Beispiel

Oscar wählt diese Karte und gibt eine blaue und eine graue Scheibe ab, um die London- und die Nekropolis-Aktionen auszuführen. Nach dem Beenden der Aktionen bewegt er seinen Zug 4 Felder vorwärts.

- 4. Bahnhofsverwaltung.** Wenn dein Zug das Feld des Bahnhofs London (blaues Feld) oder die Nekropolis (grünes Feld) erreicht oder passiert, führst du die Verwaltungsaktion des Feldes aus. **Hinweis:** Es ist möglich, beide Felder in einem Spielzug zu erreichen/passieren. In diesem Fall führst du zuerst die Verwaltungsaktion des Feldes aus, das du zuerst passiert hast, anschließend die des anderen Feldes.



London: Einkommen

Du schaust auf die Anzahl aller aufgedruckten Trauernden, Särge, Münzen und Scheiben auf deinem Bahnhof London-Tableau. Dies schließt verbesserte Plättchen und alle Felder, die du nicht verbessert hast, ein. Nimm sie in deinen Vorrat. Du lädst nun so viele Trauernde und Särge auf deinen Zug, wie in Eisenbahnplättchen passen.

Überzählige bleiben im „Wartebereich“ des Bahnhofs. Schließlich zahlst du £2 pro Mitarbeiter, den du hast, zurück in den Vorrat. Dabei spielt es keine Rolle, wo auf deinen Tableaus sie sich befinden (London oder Nekropolis). Befindet sich der Mannschaftswagen (siehe *Eisenbahnaktionen*) unterhalb deines Eisenbahntableaus, kannst du die Karte abwerfen, um nur £1 pro Mitarbeiter zu bezahlen. Mitarbeiter, die nicht vollständig bezahlt werden können, werden abgegeben. Du entscheidest, von wo sie entfernt werden. Entfernst du einen aus einer Reihe der Nekropolis, darfst du erst wieder Särge in diese Reihe legen, wenn sich dort erneut ein Mitarbeiter befindet. Außerdem bringen Särge, die nicht betreut sind, am Spielende keine Punkte.

Hast Du deinen Zug am Bahnhof London beendet, darfst du in deinem nächsten Spielzug ein weiteres Eisenbahnplättchen an deinen Zug „anhängen“ und Trauernde und Särge aus dem „Wartebereich“ zu deinem Zug bringen, bevor er sich bewegt. Dies ist nur erlaubt, wenn du die nötige Aktionsscheibe hast und diese Option und nicht das Ablegen einer Karte mit besonderer Fähigkeit unterhalb deines Tableaus als Eisenbahnaktion wählst (siehe *Eisenbahnaktionen*).



Beispiel

Gabriels Zug hat London erreicht. So berechnet er sein Einkommen. Er schaut auf sein Tableau und zieht 4 Särge aus dem Beutel, 8 Trauernde, 9 Münzen und 1 orange Aktionsscheibe. Dann zahlt er £2 für seinen Mitarbeiter in der Kapelle.



Nekropolis: Liefern

Wenn sich an deinem Zug der Speisewagen befindet (siehe **Eisenbahnaktionen**), darfst du ihn abwerfen. Dann erhältst du £2 pro komplett gefüllten Eisenbahnplättchen mit Trauernden. Alle Trauernden wandern von deinem Zug zum Trauernden-Feld des Nekropolisbereichs deines Tableaus. Platziere Särge eines Zugs in beliebige Reihen, die deine Mitarbeiter aufweisen. Wenn es keine freien Felder in betreuten

Reihen gibt, musst du die Särge im Potter's Field ablegen. Legst du einen Sarg auf ein Feld passender Farbe, bekommst du £1. Du darfst aber einen Sarg in ein beliebiges freies Feld einer betreuten Reihe legen, selbst wenn die Farben nicht passen. Dann bekommst du die £1 nicht.

LONDON-AKTIONEN (BLAUE AKTIONSSCHEIBEN)

Jede London-Aktion korrespondiert mit einem Raum im Bahnhof London (Leichenhalle, Kapelle, Büro, Lobby). Sie bestimmen dein Einkommen (Münzen, Trauernde, Särge, Aktionsscheiben), wenn dein Zug London erreicht oder passiert. Einige Räume haben mehrere verbesserte Plättchen. Eine London-Aktion kann dazu genutzt werden, ein Plättchen zu verbessern, indem man es dreht. Nur vollständig verbesserte Plättchen, die Mitarbeiter aufweisen, zählen am Spielende als Multiplikatoren beim Prestige. Paare vollständig verbesserter Plättchen bringen auch am Spielende Punkte (siehe die **Spielendewertung**).

Jedes Plättchen hat eine A- und eine B-Seite. Es kommt auf der A-Seite ins Spiel und kann auf die B-Seite gedreht werden, wenn beim nächsten Mal eine Aktion gewählt wird. Räume, die mehrere Plättchen aufweisen, sind nummeriert und werden stets auf das Feld gelegt, das die korrespondierende Nummer aufweist.

NEKROPOLIS-AKTIONEN (GRÜNE AKTIONSSCHEIBEN)

Es gibt Aktionen, die du an der Nekropolis ausführen kannst.

- Mitarbeiter anwerben.** Du darfst einen Mitarbeiter gegen Zahlung von £2 anwerben. Dieser wird dann sofort einer Reihe der Nekropolis zugewiesen oder geht nach London.

Sobald ein Mitarbeiter platziert wurde, bleibt er an seinem Platz. Er kann jedoch beim Bezahlen des Einkommens entfernt werden.

- Krypta bauen.** Krypten werden durch die Trauernden, die sich an deiner Nekropolis versammelt haben, gebaut. Du darfst Trauernde „ausgeben“, um eine Krypta deiner Wahl vom Haupttableau zu bauen – solange du die Kosten bezahlen kannst. Hast Du nicht genügend Trauernde, kannst du sie auch mit £3 pro fehlendem Trauernden ersetzen. Du entscheidest sofort, in welche Spalte du die Krypta stellst. Dort verbleibt sie bis zum Spielende. Eine Krypta wirkt, basierend auf ihrer Farbe, als Multiplikator bei der Wertung am Ende des Spiels (siehe auch **Spielendewertung**).

EISENBAHN-AKTIONEN (GRAUE AKTIONSSCHEIBEN)

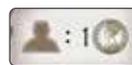
Jede Eisenbahnaktion kann dazu genutzt werden, entweder eine Karte unterhalb des Eisenbahn-Tableaus abzulegen (maximal dürfen sich dort zur selben Zeit 3 Karten befinden) oder eine dort liegende abzuwerfen, um die Kapazität deines Zugs zu erhöhen. Das Erhöhen der Kapazität kann durch das Hinzufügen eines Trauernden-Plättchens, eines Sarg-Plättchens oder durch das Drehen eines schon vorhandenen Plättchens geschehen. Wenn du ein Paar bestehend aus einem Trauernden- und einem Sarg-Plättchen verbessert hast, bekommst du einen der folgenden Boni kostenlos (abhängig davon, welches Paar du komplett verbessert hast:

- 2 orange Aktionsscheiben aus dem Vorrat
- 1 Freiwilliger
- 1 weiße Krypta

Das Ablegen von Karten unterhalb deines Eisenbahn-Tableaus ermöglicht dir einmalige Fähigkeiten, die du im selben oder einem zukünftigen Spielzug nutzen kannst. Nachdem du so eine Karte „aktiviert“ hast, wirfst du sie ab. Du darfst dieselbe Karte mehrfach ablegen; du kannst aber nur eine Karte pro Spielzug nutzen.



Dienstwagen: Wirf die Karte ab, um Trauernde auf dem Zug zu verwenden, wenn eine Krypta gebaut wird.



Mannschaftswagen: Wenn du Einkommen erhältst, wirfst du die Karte ab und zahlst pro Mitarbeiter nur £1 anstatt £2.



Speisewagen: Wenn du Trauernde an der Nekropolis ablieferst, wirfst du die Karte ab, um £2 pro komplett gefülltem Eisenbahnplättchen mit Trauernden an deinem Zug zu erhalten.



Tender: Wird die Karte ab, um deine Zugbewegung um 1 Feld pro aktuell unterhalb deines Eisenbahn-Tableaus abgelegter Karte (einschließlich dieser) zu erhöhen.

BONUS-AKTIONEN

Zusätzlich zu deinen Aktionen auf der Karte darfst du eine Aktionsscheibe dazu ausgeben, eine Bonusaktion auszuführen. Jede Bonusaktion darf pro Farbe der Aktionsscheibe einmal im Spiel ausgeführt werden (jede Aktion darf also einmal mit einer blauen, einmal mit einer grünen und einmal mit einer grauen Scheibe ausgeführt werden - orange kann immer andere Farben ersetzen und kann also mehrfach verwendet werden). Sobald ein Aktionsfeld belegt wurde, kannst du es bis zum Spielende nicht erneut verwenden.

Es handelt sich von links nach rechts um folgende Aktionen:

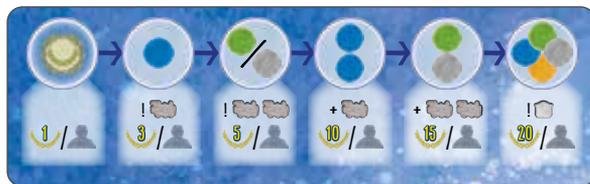


- Nimm £2
- Nimm £1 und bewege deinen Zug um ein Feld
- Nimm £1
- Bewege deinen Zug um ein Feld

Wie immer, muss die Zugbewegung nach Abschluss von allen Kartenaktionen durchgeführt werden. Erhaltenes Geld kann zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Spielzug eingesetzt werden.

PRESTIGE

Zusätzlich zu deinen Aktionen auf der Karte darfst du Aktionsscheiben dazu ausgeben, um dein Prestige am Bahnhof London zu erhöhen. Dies bietet zwei Vorteile. Es erhöht am Spielende den Wert von besetzten Feldern am Bahnhof und gibt dir entweder einen sofortigen oder einen dauerhaften Vorteil bei deiner Zugbewegung. Du kannst pro Spielzug nur um ein Feld auf der Prestigeleiste vorrücken. Jedwede sofortige Bewegung wird am Spielzugsende ausgeführt. Dauerhafte Bewegungsboni hast du selbst dann, wenn du keine Aktionen gewählt hast, die dir Bewegung erlauben würden.



Bezahle  Bewege deinen Zug um 1 Feld am Ende dieses Spielzugs
Mitarbeiter in London bringen am Spielende je 3 Punkte

Bezahle  oder  Bewege deinen Zug um 2 Felder am Ende dieses Spielzugs
Mitarbeiter in London bringen am Spielende je 5 Punkte

Bezahle  

Erhöhe deine Zugbewegung um 1 Feld (dauerhaft)

Mitarbeiter in London bringen am Spielende je 10 Punkte

Bezahle  

Erhöhe deine Zugbewegung um 2 Felder (dauerhaft)

Mitarbeiter in London bringen am Spielende je 15 Punkte

Bezahle    

Nimm eine weiße Krypta; platziere sie sofort

Behalte deine erhöhte Zugbewegung von +2 Feldern

Mitarbeiter in London bringen am Spielende je 20 Punkte

DIE JAHRHUNDERTWENDE



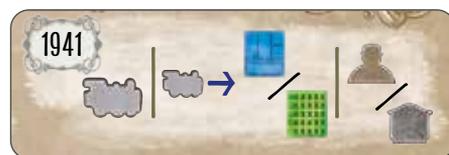
Am Ende der 6. Spielrunde darf jeder von euch, in Spielerreihenfolge, eine Aktion kostenlos wählen. Es wird kein Geld verbraucht und auch keine Aktionsscheiben abgeworfen.

Folgende Aktionen sind möglich:

- Platziere oder verbessere ein London-Plättchen
- Platziere oder verbessere ein Eisenbahn-Plättchen
- Wirb einen Mitarbeiter an
- Baue eine Krypta (diese Aktion benötigt weiterhin Trauernde)

Dein Zug bewegt sich nicht aufgrund dieser Aktion. Nachdem ihr alle diese kostenlose Aktion ausgeführt habt, läuft das Spiel, beginnend mit dem Startspieler, normal weiter.

05 SPIELENDEN



Am Ende der 12. Spielrunde dürft ihr, wenn sich euer Zug auf oder hinter dem Bahnhof London befindet, ihn zum Nekropolis-Feld ziehen und dort alle Trauernden und Särgen abladen. Befindet sich euer Zug auf oder hinter dem Nekropolis-Feld, aber vor dem Bahnhof London, dürft ihr ihn zum Bahnhof London setzen und dort Einnahmen erhalten (Mitarbeiter müssen bezahlt werden).

In umgekehrter Spielerreihenfolge dürft ihr dann entweder einen Mitarbeiter anwerben oder eine Krypta erwerben und platzieren.

SPIELENDREWERTUNG

Ihr bekommt Punkte für den Ausbau und die Erhöhung des Prestiges des Bahnhofs London sowie das Verbringen von Särgen zur Brookwood Nekropolis und das dortige Errichten von Krypten.

London:

Ihr multipliziert den Wert, den ihr auf eurer Prestigeleiste erreicht habt, mit der Anzahl an Mitarbeitern, die sich auf eurem London-Tableau befinden.

Ihr erhaltet je 10 Punkte für komplett verbesserte Plättchen-Paare auf dem London-Tableau – egal ob sie betreut sind oder nicht.

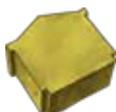
Nekropolis:

Ihr erhaltet je 10 Punkte für jede komplett gefüllte Reihe.

In jeder Spalte ermittelt ihr, welche Sargfarbe am häufigsten vorhanden ist. Ist keine Krypta oberhalb der Spalte, zählt ihr, wie häufig diese Farbe in der Spalte vorkommt und multipliziert den Wert mit 2. Befindet sich oberhalb der Spalte eine Krypta, modifiziert ihr wie folgt:



Erhöht den Multiplikator auf 4



Erhöht den Multiplikator auf 6



Erhöht den Multiplikator auf 8

Jeder Sarg im Feld Potter's Field hat einen Wert von 1 Punkt.

Ihr wandelt nicht verwendete Trauernde an der Nekropolis um in Geld: 1 Trauernder bringt £2. Trauernde und Säрге auf eurem Zug haben keinen Wert.

Je £5 in eurem Besitz sind 1 Punkt wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Im Falle eines Unentschieden gewinnt diejenige von euch, die die meisten weißen Krypten gebaut hat. Ist es immer noch unentschieden, gewinnt diejenige, die insgesamt die meisten Krypten gebaut hat. Sollte nun immer noch ein Unentschieden bestehen, teilt ihr euch den Sieg.

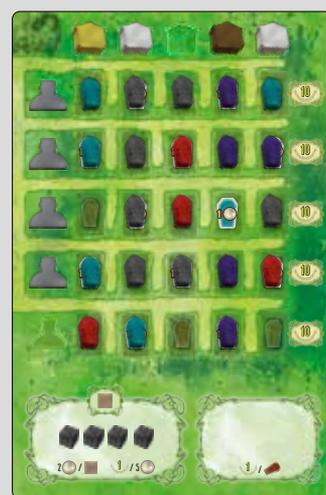


Beispiel der Spielendwertung

Edie wirft einen Blick auf ihr London-Tableau. Sie hat 2 voll verbesserte Plättchen-Paare und bekommt so **20 Punkte**. Sie hat ihr Prestige auf Level 4 erhöht; deshalb sind alle Mitarbeiter in London je 10 Punkte wert. Da sie 4 Mitarbeiter auf 4 Feldern hat, sind es **40 Punkte**.

Nun schaut Edie auf ihr Nekropolis-Tableau. Sie hat 3 komplett gefüllte Reihen, was **30 Punkte** macht. Jetzt wird jede Spalte gewertet. Oberhalb von Spalte 1 befindet sich eine gelbe Krypta: Dort befinden sich 3 petrolfarbene Säрге = **18 Punkte**. Spalte 2 hat eine weiße Krypta und 4 schwarze Säрге = **32 Punkte**. Spalte 3 bringt nur **4 Punkte**, da sich hier keine Krypta befindet und keine Farbe mehr als zweimal vorhanden ist. Spalte 4 hat eine braune Krypta und 4 lila Säрге. Da sich in der unteren Reihe aber kein Mitarbeiter befindet, werden nur 3 gewertet = **12 Punkte**. Spalte 5 weist eine weiße Krypta auf. Keine Farbe ist jedoch mehr als zweimal vertreten, so dass sie nur **8 Punkte** macht.

Ihre 4 verbliebenen Trauernden werden in £8 umgewandelt. Zusammen mit ihren restlichen £2 ind dies **2 weitere Punkte**.



$20+40+30+18+32+4+12+8+2$

Der Endstand: **166 Punkte**

EIN SPIELZUG

1. Wähle eine Karte

Wähle deine Aktionen

- Optional - Bonusaktion
- Optional - Prestigeleiste

2. Bewege deinen Zug

3. Bahnhofsverwaltung

- London: Einkommen
- Nekropolis: Liefern

SPIELENDREWERTUNG

London:

1. Prestigeleiste x Mitarbeiter in London
2. 10 Punkte pro Raum mit Plättchen-Paaren

Nekropolis

1. 10 Punkte pro gefüllter Reihe
2. In jeder Spalte: 2/4/6/8 x die Anzahl der am häufigsten vorkommenden Sargfarbe
3. 1 Punkt pro Sarg in Potter's Field
4. £2 pro Trauerndem
5. 1 Punkt pro £5

JAHRHUNDERTWENDE

Am Ende von Spielrunde 6 führt ihr alle je 1 Aktion kostenlos aus (ihr gebt weder Münzen noch Aktionsscheiben aus). Bewegt euren Zug nicht.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Platziert oder verbessert 1 London-Plättchen
- Platziert oder verbessert 1 Eisenbahn-Plättchen
- Werbt 1 Mitarbeiter an
- Baut 1 Krypta (dies kostet weiterhin Trauernde)

AKTIONSSYMBOL AUF KARTEN

Bahnhof London



Leichenhalle

Kapelle

Büro

Lobby

Brookwood Nekropolis



Mitarbeiter anwerben

Krypta bauen



Autor: Daniel Newman
Graphik: Harald Lieske
Layout: Daniel Newman

Copyright 2022 New Mill Industries and Spielworxx GmbH

Spieltester: Gil Hova, Zintis May, David Gordon, Rocco Privatera, Ryan Courtney, Alexander Mont, Josh Paugh, Chris Chan, Scott Gratien, Suzanne Zinsli, Tam Miyang, Eric Buscemi, Eric Alvarado, Zach Connelly, Aaron Wilson, Matt Wolfe, sowie Mitglieder des NYC Playtest, Cardboard Edison, und Remote Playtest

Spielregelcheck: Emory Harris, Chip Roush, Marc Davis, Rob Harper, Tom Dziubla, Don Gilstrap, Aliyah Weinstein, Abram Towle, Brian Chandler, und Jason Kelm