



OFF THE RAILS

12+
2-4

60-90



DIE REGELN

GOBLINS SIND – WIE DU VIELLEICHT WEISST – KEINE BESONDERS GEDULDIGE, RÜCKSICHTSVOLLE ODER GAR EDLE RASSE. ALS NUN REICHHALTIGE JUWELENADERN UNTER DER ERDE DER GROSSEN WEITE ENTDECKT WURDEN, STRÖMTEN DIE GRÜNHÄUTIGEN CLANS UNTER TAGE, UM MEHR SCHATZTÜMER ALS IHRE VERHASSTEN BRÜDER ANZUHÄUFEN. JEDOCH HATTEN SIE IN IHRER EILE MIT DEN GEGRABENEN STOLLEN UND VERLEGTE GLEISEN DEN BRÜCHIGEN BODEN DER WEITE BESCHÄDIGT. EIN ABGRUND TAT SICH AUF UND RISS GOBLINS WIE JUWELEN MIT SICH IN DIE TIEFE...

SEI MIT DEINEN LOREN SCHNELLER ALS DIE ANDEREN CLANS UND SAMMLE DIE MEISTEN JUWELEN BEVOR DER ABGRUND ALLES VERSCHLUCKT!

INHALT

1 Spielbrett



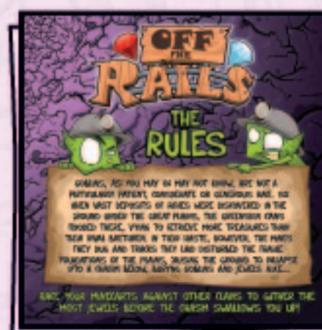
33 Aderkarten



8 Geschwindigkeitswürfel



1 Regelheft



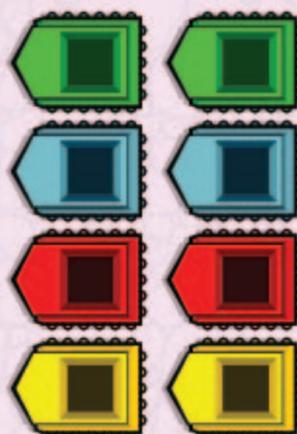
20 Abgrundmarker



11 Missionskarten



8 Plastikloren



66 Plastikjuwelen + Beutel



90 doppelseitige Gleisstücke



4 Lager mit Sichtschutz



SPIELVERLAUF

In "Off the Rails" rasen die Spieler unter die Erde um Juwelen vom Spielbrett zu sammeln und sie wohlbehalten wieder zurück an die **Oberfläche** zu bringen, bevor der **Abgrund** das ganze Spielfeld in die Tiefe reißt! Dafür müssen die Spieler **Gleisstücke** verbinden um mit den Loren ihres Clans von der **Oberfläche** aus zu den **Juwelen** und wieder zurück zu gelangen. Der Spieler mit dem **höchsten Juwelenwert** gewinnt!

In jedem Zug kann ein Spieler **bis zu 4** der folgenden Aktionen durchführen:

- Eine Gerade oder Kurve legen
- Eine T-Kreuzung zu einer Kreuzung ausbauen
- Die Geschwindigkeit einer Lore erhöhen oder verringern
- Eine Gerade oder Kurve zu einer T-Kreuzung ausbauen
- Eine neue Lore auf das Spielbrett setzen

Klingt einfach, oder? Wenn da nicht all die anderen Goblin Clans wären, die dir die wertvollen Juwelen vor der Nase wegschnappen wollen. Und dieses eine kleine Detail, dass eine fahrende Lore nicht mehr gestoppt werden kann – entweder schafft sie es zurück an die Oberfläche, entgleist in einem grausigen Unfall oder findet ihr jähes Ende in den Tiefen des **Abgrunds**

Kannst du deine Gegner überlisten, geschickt deine Gleise verbinden, alle Juwelen einsacken und es lebend wieder hinausschaffen?



SPIELAUFBAU

- A Spielbrett:** Lege das Brett in Reichweite aller Spieler. Die lilafarbenen Steinfelder sind der Spielbereich, umgeben von 4 **Clan-Oberflächen** mit Gleisen und **Ladeflächen**.
- B Minen:** Es gibt 4 **Minen** in der Mitte des Spielbretts. Diese haben unterschiedliche Farben – **ROT, GELB, GRÜN** und **BLAU** – und Clan-Symbole sowie ein zentrales Feld, welches von 8 **Minenfeldern** (nummeriert von 1 bis 8) umgeben ist.
- C Juwelen:** Lege alle **Juwelen** in den **Juwelenbeutel** und lege ihn in Reichweite der Spieler.



- D Gleisstücke:** Teile die **Gleisstücke** auf mehrere Stapel auf, die du um das Brett herum verteilst, so dass jeder Spieler sie gut erreicht.

E Den Ader- und Abgrundstapel vorbereiten:

- Mische die **8 ROTEN, 8 GELBEN, 8 GRÜNEN**, and **8 BLAUEN Aderkarten** getrennt. Lege dann verdeckt **7 Stapel** – jeder bestehend aus einer Karte jeder **Mine**. Die restlichen vier Karten werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Box.
- Lege die **Abgrund-Aderkarte** in **Stapel 4** (s. Bild).
 - Für ein schnelleres Einführungsspiel lege die **Stapel 1 & 2** zurück in die Box.
 - Bei nur **2 oder 3 Spielern**, lege **Stapel 1** zurück in die Box.
- Decke **Stapel 6** auf und entdecke für jede Karte **Juwelenadern** auf dem Brett. Lies dazu **Ader entdecken** (Seite 4).
- Lege den **Abgrundstapel 7** auf seinen Platz in der Brettecke.
- Mische die übrigen Stapel getrennt voneinander und lege sie dann für den **Adernstapel** auf dem vorgesehenen Platz aufeinander.

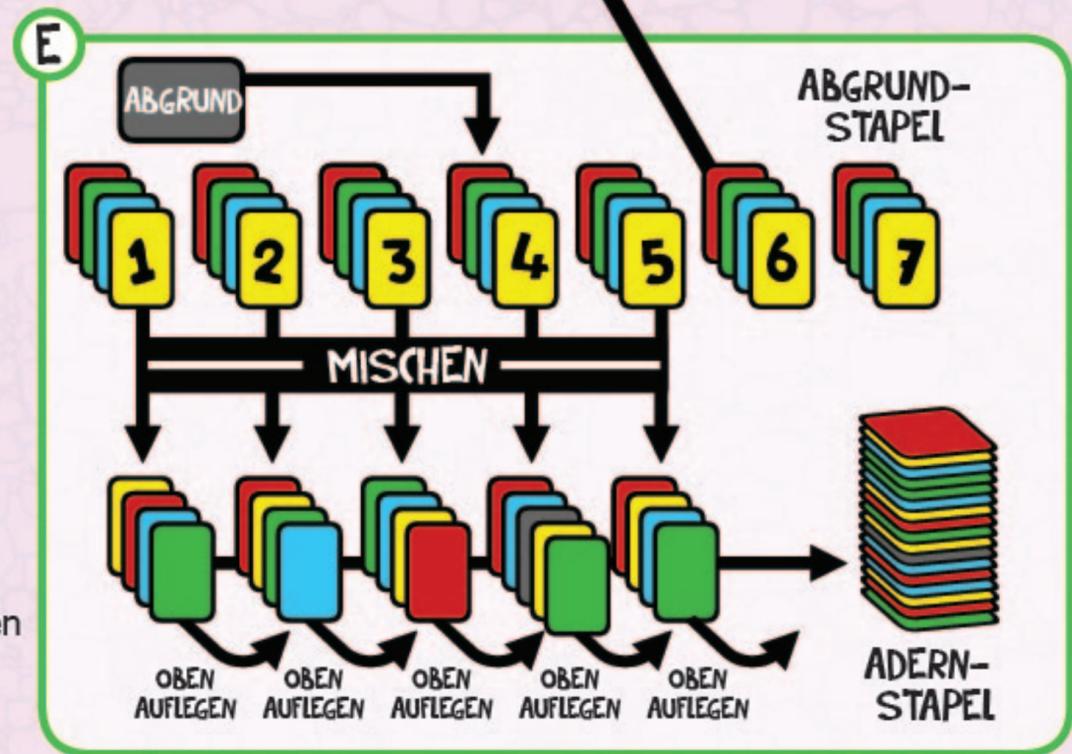
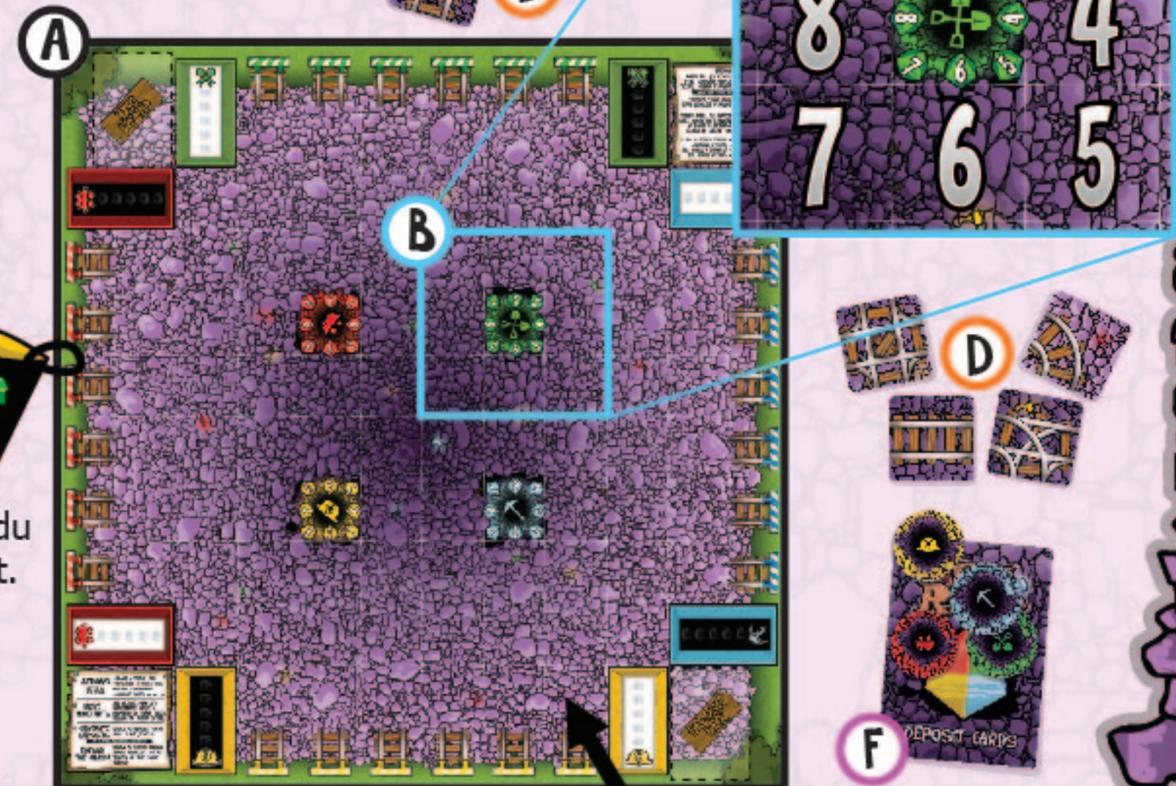
- F Abgrundmarker:** Lege einen **Abgrundmarker** jeder Mine auf den **Abgrundstapel** und lege den Rest für das Ende des Spiels gemischt und verdeckt im Deckel der Schachtel.

G Spielerreihenfolge festlegen:

Der jüngste oder unerfahrenste Spieler sollte zuerst seine **Oberflächenseite** des Spielbretts wählen. Damit ergibt sich automatisch die **Clanfarbe** und der Startpunkt seiner **Loren**. Dieser Spieler nimmt nun die zwei farbig passenden **Loren**, einen schwarzen und einen weißen **Geschwindigkeitswürfel** (Seite 4) sowie ein aufgebautes **Lager**.

Anmerkung: Dieser Spieler wird in jeder Runde den **letzten Zug machen**.

- Mit 2 Spielern: Der zweite Spieler **muss** die **Clanfarbe** die dem ersten Spieler **direkt gegenüber** liegt wählen.
- Mit 3 oder 4 Spielern: Die verbleibenden Spieler erhalten eine **zufällige Clanfarbe**. Wir empfehlen die **Loren** blind zu ziehen.
- Der Spieler zur Linken des Spielers, der zuerst gewählt hat, wird den ersten Zug ausführen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



DER SPIELZUG IM DETAIL

Jeder Zug ist in 3 Phasen unterteilt, die alle Spieler in der Reihenfolge Aktion, Bewegung und Adern absolvieren muss.

1. AKTIONSPHASE

In jedem Zug kann der **aktive Spieler** die folgend aufgeführten Aktionen in beliebiger Reihenfolge – auch mehrfach die gleiche – ausführen. Es sind hierbei insgesamt **bis zu 4 Aktionen** möglich.

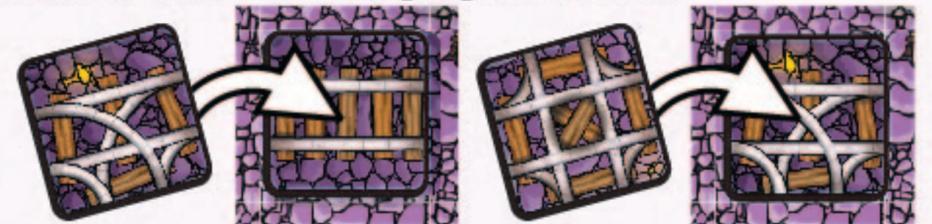
Ein Gleisstück legen

Der aktive Spieler darf eine **Gerade** oder eine **Kurve** auf ein leeres Feld des Spielbretts legen. Eventuell dort liegende Juwelen werden auf das Gleis gelegt. Neue Gleise müssen nicht an bereits vorhandene anschließen und können in jeder Richtung gelegt werden. Das mittlere Feld einer Mine kann nicht belegt werden.



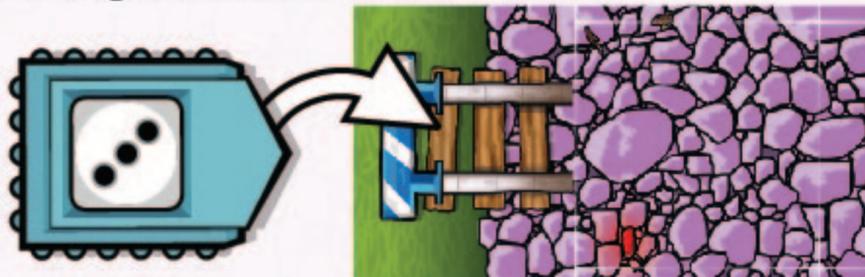
Ein Gleisstück ausbauen

Der aktive Spieler kann eine unbesetzte **Gerade** oder **Kurve** zu einer **T-Kreuzung** ODER eine unbesetzte **T-Kreuzung** zu einer **Kreuzung** ausbauen. Das ausgebaute **Gleisstück** muss die Ausgänge des anliegenden Gleises **berücksichtigen** und darf keine vorhandenen Ausgänge blockieren.



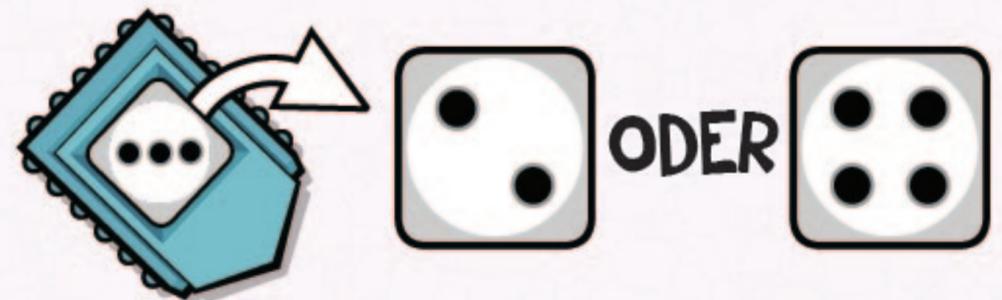
Eine Lore platzieren

Wenn du weniger als 2 Loren auf dem Brett hast, darfst du eine Lore deiner Farbe auf ein beliebiges unbesetztes Feld deiner **Oberfläche** setzen. Alle Loren erhalten einen **Geschwindigkeitswürfel** mit dem Wert 3.



Die Geschwindigkeit einer Lore ändern

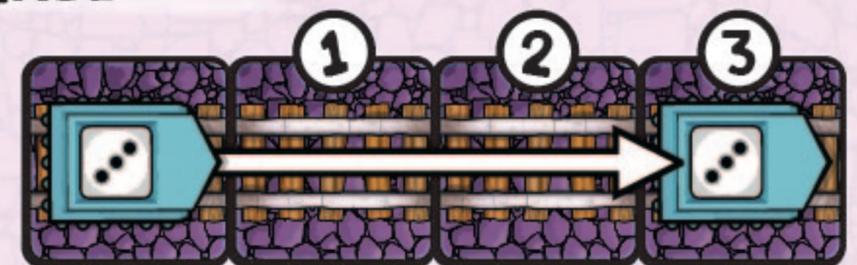
Wähle eine deiner Loren auf dem Spielbrett und erhöhe oder senke die **Geschwindigkeit** um 1.



2. BEWEGUNGSPHASE

Wenn ein Spieler seine Aktionsphase beendet, **MUSS** er jede seiner Loren auf dem Brett um soviel **Gleisstücke** bewegen, wie es die **Geschwindigkeit** vorgibt. Das muss auf einem durchgehenden Gleis in der angezeigten Fahrtrichtung geschehen. Wenn ein Spieler beide Loren auf dem Brett hat, kann er entscheiden, welche er zuerst bewegt.

- Wenn dabei zwei Loren zusammenstoßen oder die Lore das Gleis verlässt, lies weiter bei **KOLLISIONEN UND ENTGLEISUNGEN** (Seite 6).
- Jede Lore die sich über ein Feld bewegt - oder darauf zum Stehen kommt – auf dem sich **Juwelen** befinden, darf diese aufsammeln! Lies weiter bei **Juwelen sammeln** (Seite 5).
- Wenn eine Lore auf ein **beliebiges** Oberflächenfeld kommt, lege all ihre gesammelten **Juwelen** in dein **Lager** und nimm die Lore wieder vom Brett in deinen Vorrat. Lies weiter bei **Juwelen sammeln** (Seite 5).



3. ADERNPHASE

Am Ende jedes Spielerzugs wird eine neue **Juwelenader** entdeckt. Eine **Ader** definiert sich durch ein Feld auf dem ein oder mehrere Juwelen liegen.

Ader entdecken

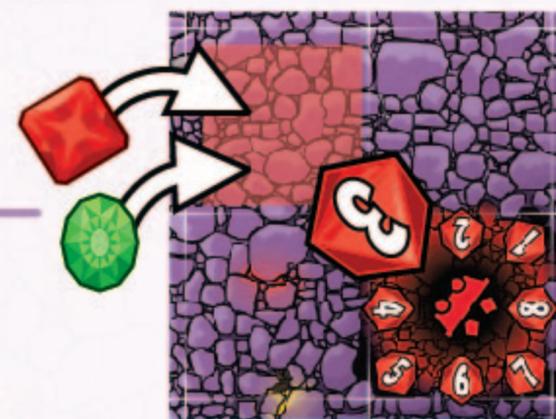
Der aktive Spieler zieht die oberste Karte vom **Adernstapel**. Jede Karte steht für eines der Felder, die die vier Minen umgeben. Auf ihr ist ein Clansymbol, die Farbe der Mine, die Nummer des Minenfeldes sowie die Anzahl der **Juwelen**, die aus dem Juwelen-beutel gezogen und aufs genannte Feld gelegt werden müssen, zu sehen.



CLANSYMBOL & FARBE DER MINE

MINEN-FELD

ANZAHL DER ZUFÄLLIG ZU PLATZIERENDEN JUWELEN

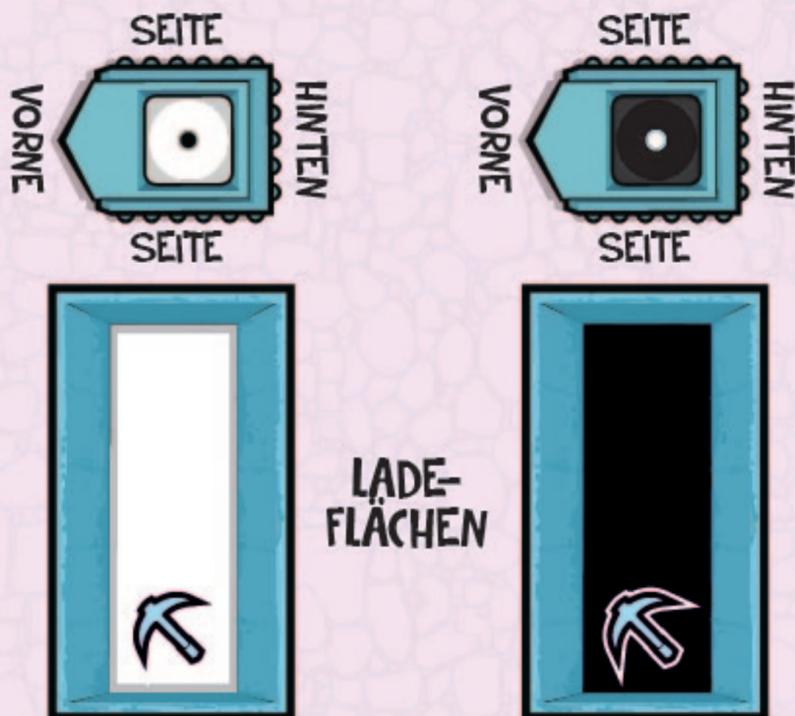


Wenn eine **Abgrundkarte** gezogen wird, signalisiert dies den Beginn des Endspiels. Lies weiter bei **ENDSPIEL: "DER ABGRUND"** (Seite 7).

LOREN

Lorenmarker

Jeder Spieler führt bis zu 2 Loren gleichzeitig. Jede Lore hat einen schwarzen oder weißen **Geschwindigkeitswürfel** sowie eine dazu passende **Ladefläche**. Alle Loren haben vier definierte Seiten, die bei Bewegungen und Kollisionen zu beachten sind.

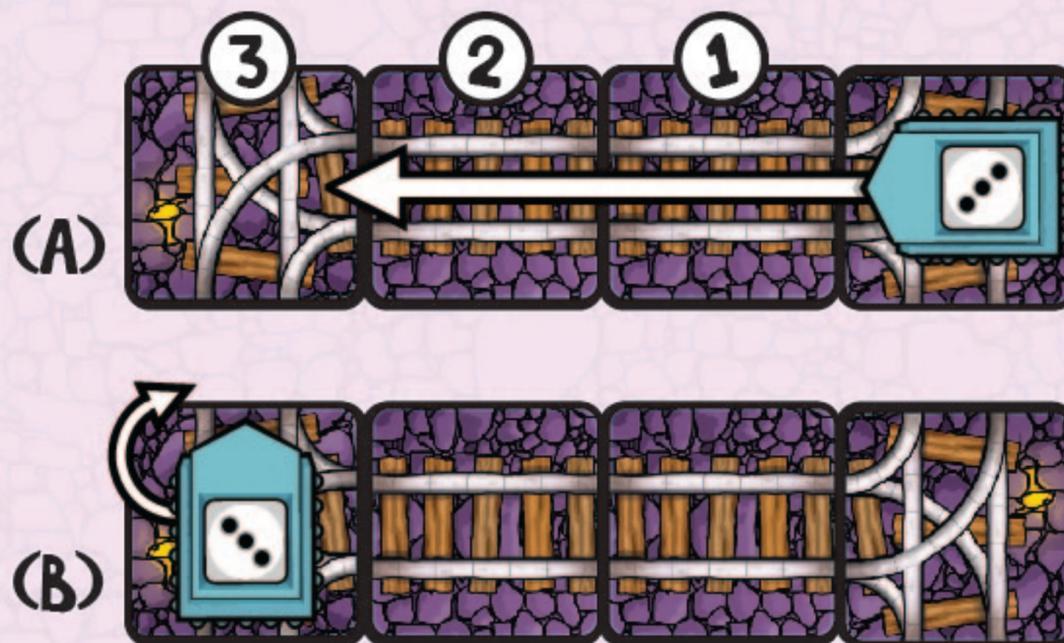


Geschwindigkeitswürfel

Die Geschwindigkeit einer Lore wird durch die Zahl auf ihrem **Geschwindigkeitswürfel** bestimmt. Loren starten mit einer **Geschwindigkeit** von 3. Das bedeutet, sie **MUSS** in der nächsten **BEWEGUNGSPHASE** um 3 Gleisstücke weiterbewegt werden. Die minimale Geschwindigkeit ist 1, die maximale 6.

Eine Lore bewegen

Eine Lore muss ihre Bewegung in der angezeigten Richtung beginnen. Abhängig vom befahrenen Gleisstück darf sie danach die Richtung ändern. Eine Lore, die ihre Fahrt auf einer T-Kreuzung oder Kreuzung beendet, muss **gleich** (und nicht erst in der kommenden Runde) die Richtung für den nächsten Zug festlegen.



Im obigen Beispiel beginnt die Lore ihre Fahrt nach links (A) und kommt auf einer T-Kreuzung zum Stehen. Sie muss daher entscheiden, ob sie beim Halten nach oben oder unten zeigt. Der Spieler entscheidet sich für oben (B). Dies ist nun die vorgegebene Richtung in der nächsten **BEWEGUNGSPHASE**.

JUWELEN

Juwelen gibt es in den verschiedensten Ausführungen. Daher sind sie auch unterschiedlich viele Punkte wert. Spieler müssen wertvolle **Juwelen** – und damit Punkte für den Sieg – **sammeln**, aber dabei **Steine** meiden. Denn diese nehmen in ihren Loren nur Platz weg.

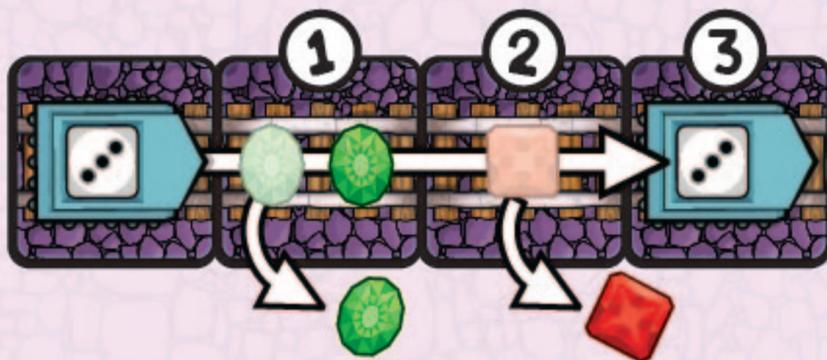
 12 x Steine je 0 Punkte	 24 x rote Rubine je 1 Punkt	 15 x grüne Smaragde je 2 Punkte	 10 x gelbes Gold je 3 Punkte	 5 x klare Diamanten je 4 Punkte
--	--	--	---	--

Der Spieler, der am Ende die **meisten Rubine** gesammelt hat, erhält einen Bonus von **+5 Punkten**.

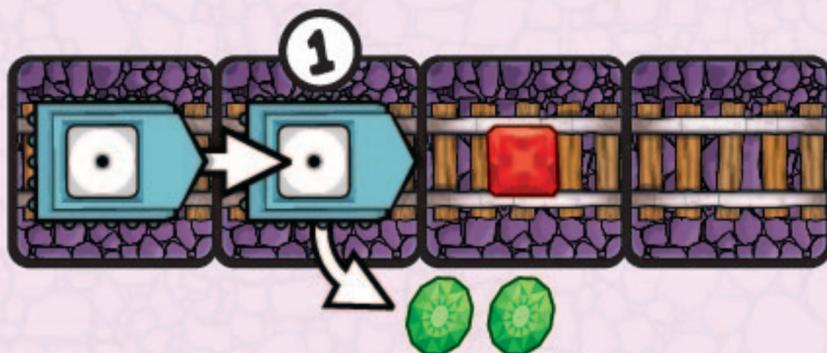
Juwelen sammeln

Die Spieler müssen ihre Lore **auf** ein Gleisstück oder **darüber hinweg** bewegen, um die darauf liegenden **Juwelen** einzusammeln. Wenn sie ihre Bewegung auf einem Gleisstück mit **Juwelen** beginnen, dürfen sie sie nicht einsammeln.

Wenn eine Lore eine oder mehrere **Adern** passiert darf der Spieler genau **1 Juwel** von jedem Feld einsammeln. Wenn mehrere Adern auf der Strecke liegen, muss der Spieler ein **Juwel** aus der **ersten Ader** nehmen bevor er ein **Juwel** aus der zweiten einsammelt - und so weiter.



Wenn eine Lore auf einer **Ader** ihre Bewegung **beendet**, darf sie bis zu **2 Juwelen** von dort einsammeln.



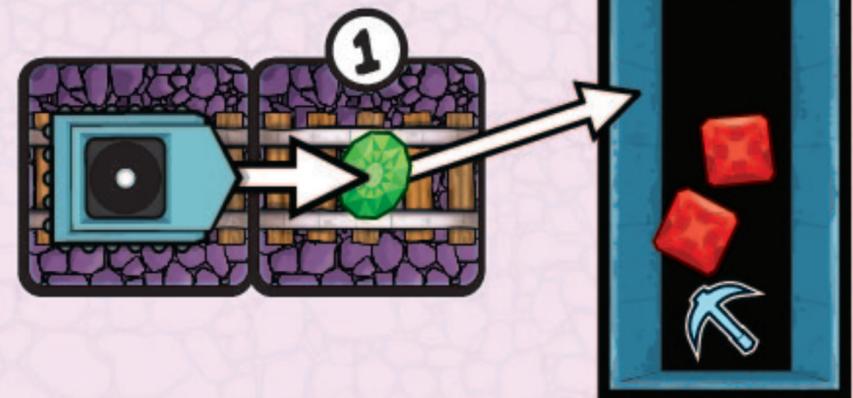
Steine sammeln

Wenn **Juwelen** aus einer **Ader** gesammelt werden, **MÜSSEN** vorhandene **Steine** immer vor den **Juwelen** gesammelt werden. Davon abgesehen werden **Steine** im Regelwerk **genauso wie Juwelen** behandelt. Es gelten also die gleichen Regeln.

Ladeflächen

Jede Lore hat eine zugehörige **Ladefläche** (abhängig von der Farbe des **Geschwindigkeitswürfels** ebenso weiß oder schwarz), die seitlich der **Oberflächenfelder** zu finden ist.

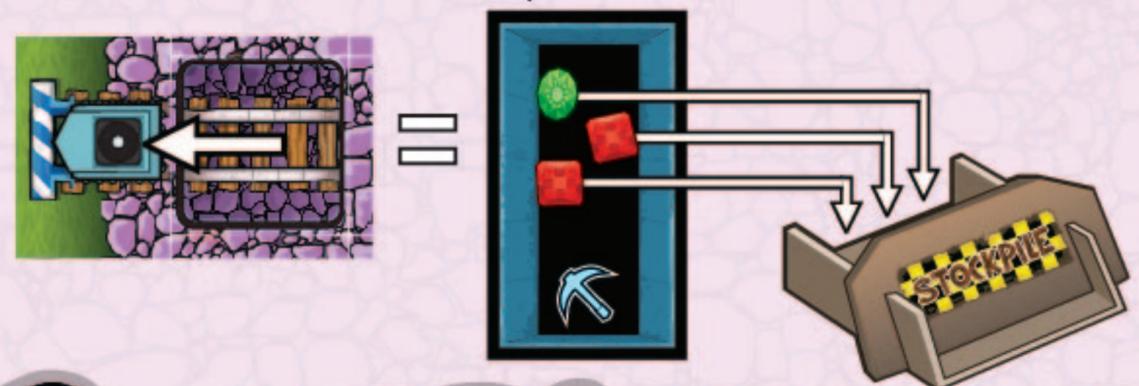
Wenn eine Lore **Juwelen** sammelt, werden diese auf die entsprechende **Ladefläche** gelegt.



Ladeflächen fassen bis zu **5 Juwelen**. Wenn eine Lore über ein Juwel fährt oder darauf stehen bleibt, kann sie bei voller **Ladefläche** keine **Juwelen** mehr aufnehmen. Spieler müssen **Juwelen horten** (siehe unten) oder in eine **Kollision** (Seite 6) verwickelt sein um mehr aufnehmen zu können.

Juwelen horten

Nur **Juwelen** im **Lager** geben am Ende des Spiels Punkte. Um **Juwelen zu horten** muss eine Lore ein **beliebiges** Oberflächenfeld mit einer **beliebigen** Geschwindigkeit erreichen. Lege dann alle Juwelen von der **Ladefläche** in das **Lager**. Die Lore geht dann in deinen Vorrat zurück. Zum Beispiel:



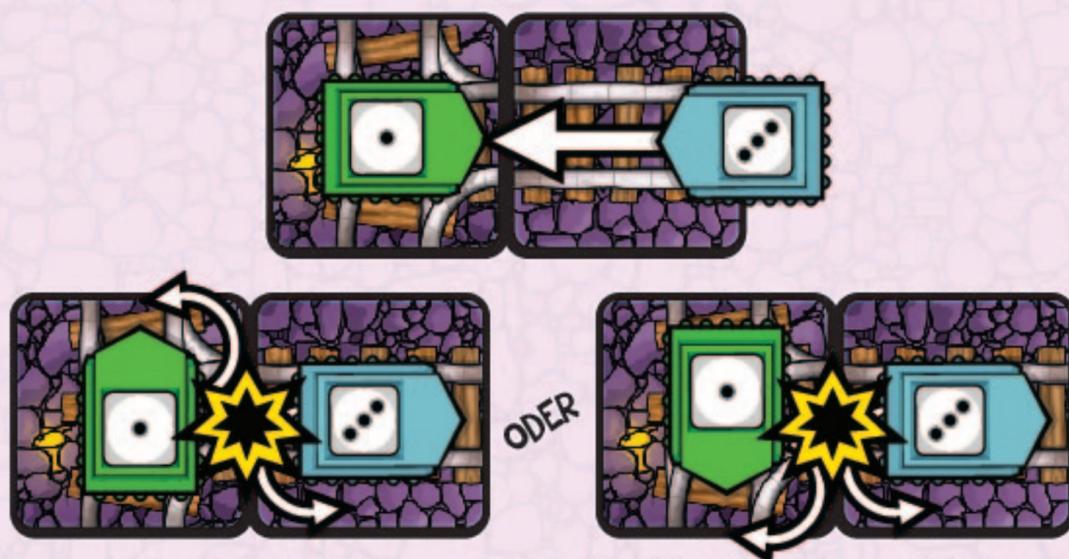
KOLLISIONEN UND ENTGLEISUNGEN

Wenn die Lore eines Spielers sich auf ein Feld bewegt, auf dem bereits eine andere Lore steht, kommt es zur **Kollision**! Die **AKTIVE** Lore des Spielers, der gerade am Zug ist, kollidiert mit der **GEGNERISCHEN** Lore.

Wenn es zu einer **Kollision** kommt, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

- Die **AKTIVE** Lore beendet sofort ihre Bewegung. (Auch wenn noch Bewegungspunkte übrig wären.)
- **AKTIVE** und **GEGNERISCHE** Loren, die **KEINE** Juwelen mit sich führen, entgleisen. (Siehe Entgleisungen)
- Die **GEGNERISCHE** Lore muss die **Hälfte** ihrer **Juwelen** auf der **Ladefläche** abwerfen. Um auszuwählen, welche das sind, teilt der **GEGNERISCHE** Spieler verdeckt seine Juwelen auf zwei gleich große Haufen auf und nimmt sie in je eine geschlossene Hand. Der **AKTIVE** Spieler wählt eine Hand aus. Die **Juwelen** aus der gewählten Hand werden auf das Feld der **GEGNERISCHEN** Lore gelegt. Die anderen Juwelen kommen zurück auf die **Ladefläche**.
- **AKTIVE** und **GEGNERISCHE** Loren, deren **Vorderseite** kollidierte, **drehen** sich vom Aufprallpunkt weg. Sollte keine eindeutige Richtung ersichtlich sein, entscheidet der Besitzer der Lore.

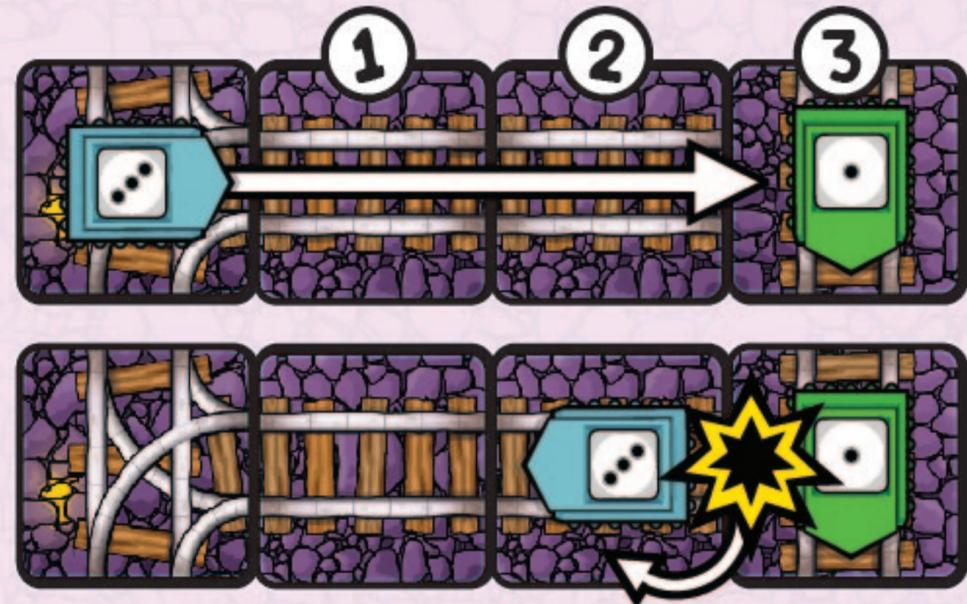
Im unteren Beispiel steht die **GEGNERISCHE** grüne Lore auf einer T-Kreuzung, als die blaue Lore mit ihr **kollidiert**:



Da es zwei mögliche Richtungen gibt, in die man sich vom Aufprallpunkt weg drehen kann, wählt der **GEGNERISCHE** Spieler die Richtung aus – in diesem Fall entweder hoch oder runter. Die **AKTIVE** blaue Lore hat keine Wahl und muss sich zurück in die Richtung drehen, aus der sie gekommen ist.

Kollisionen auf nicht zusammenhängenden Gleisen

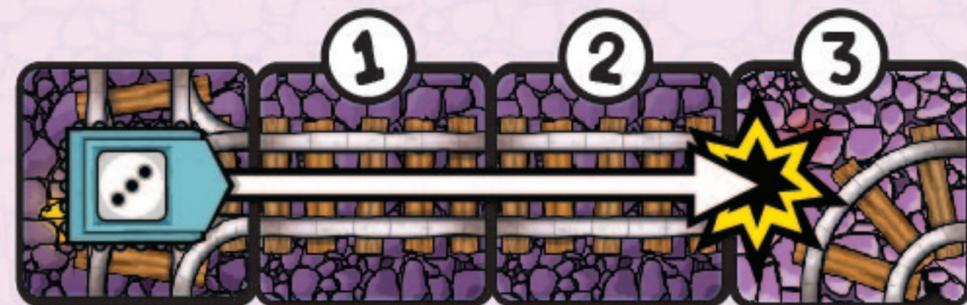
Es kann vorkommen, dass eine Kollision auf nicht verbundenen Gleisen auftritt. In diesem Fall wird die **Kollision** so behandelt als ob die Gleise verbunden wären. Aber die **GEGNERISCHE** Lore verliert **keine** Juwelen und **Entgleisungen** werden verhindert. Zum Beispiel:



Entgleisungen

Es gibt drei Möglichkeiten wie eine Lore **entgleisen** kann:

- Wenn eine Lore sich weiter bewegen muss als das durchgehende **Gleis** gelegt wurde. Zum Beispiel:



- Wenn eine **Kollision** eine leere Lore betrifft.
- Wenn eine Lore auf ein Feld mit **Abgrundmarker** trifft. (Siehe **ENDSPIEL: "DER ABGRUND"** Seite 7)

Wenn eine Lore entgleist, lege alle Juwelen von der **Ladefläche** zurück in den **Juwelenbeutel** und die Lore zurück in deinen Vorrat.

ENDSPIEL: "DER ABGRUND"

Wenn die **Abgrundkarte** während der **Adernphase** aufgedeckt wird, beginnt das **Endspiel!** Deine Goblins haben wohl einmal zuviel geschürft. Die Mine stürzt ein und wird vom **Abgrund** verschluckt!

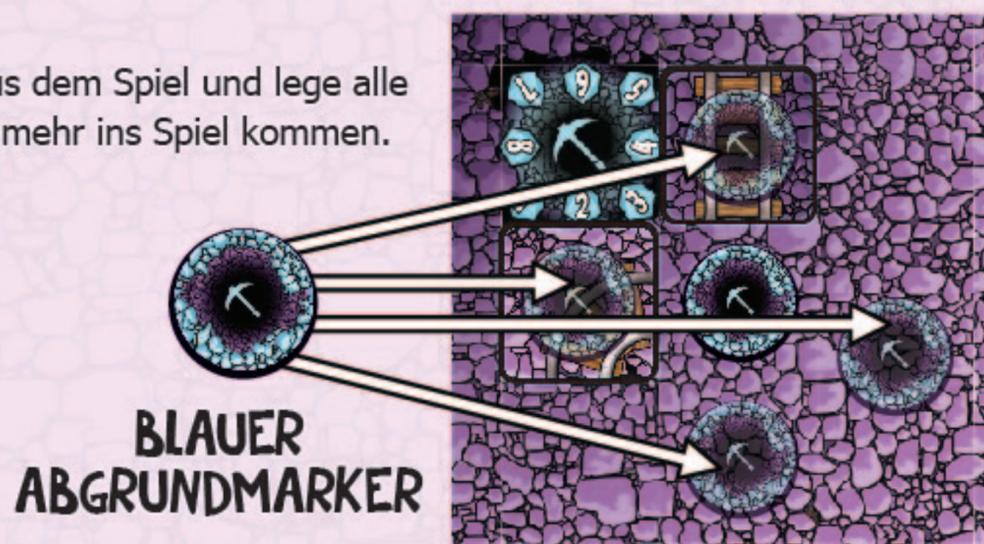


- Der **AKTIVE** Spieler legt die **Abgrundkarte** offen vor sich aus.
- Jeder Spieler hat nun noch einen finalen Zug und kann wie bisher **Adern** entdecken.
- Nachdem der Spieler, der die **Abgrundkarte** aufgedeckt hat, seine letzte **Ader** entdeckt, deckt er den **Abgrundstapel** auf um zu sehen welche **Minen** einstürzen. Setze einen **Abgrundmarker** auf die nach Farbe und Symbol definierten Felder. Sämtliche **Gleisstücke**, **Loren** und **Juwelen** auf diesen Feldern werden aus dem Spiel genommen.
- In jeder nachfolgenden **Adernphase** wird keine Karte mehr gezogen sondern der **AKTIVE** Spieler muss einen **Abgrundmarker** zufällig ziehen und ihn dann **orthogonal** (und nicht diagonal) an einen bereits liegenden **Abgrundmarker** gleicher Farbe und mit gleichem Symbol anlegen. Sämtliche **Gleisstücke**, **Loren** und **Juwelen** dieses Feldes werden aus dem Spiel genommen.



Endspielregeln

- Wenn eine **Lore** während "**Der Abgrund**" entgleist, nimm die **Lore** aus dem Spiel und lege alle **Juwelen** ihrer **Ladefläche** zurück in den Beutel. Die **Lore** kann nicht mehr ins Spiel kommen.
- Eine **Lore**, die nicht entgleist und am Ende des Spiels wieder im Vorrat des Spielers ist, zählt **+3 Punkte**.
- Spieler dürfen **KEINE Gleisstücke** auf **Abgrundmarker** legen.
- Spieler, deren **Loren** am Anfang ihres Zuges noch im Vorrat oder entgleist sind, dürfen trotzdem **Abgrundmarker** anlegen.



Wenn **alle** **Loren** der Spieler das Brett verlassen haben oder alle **Abgrundmarker** gelegt wurden, ist das Spiel beendet! Alle **Loren**, die sich dann noch auf dem Brett befinden, nachdem der letzte **Abgrundmarker** gelegt wurde, **entgleisen**.

