

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROAD™

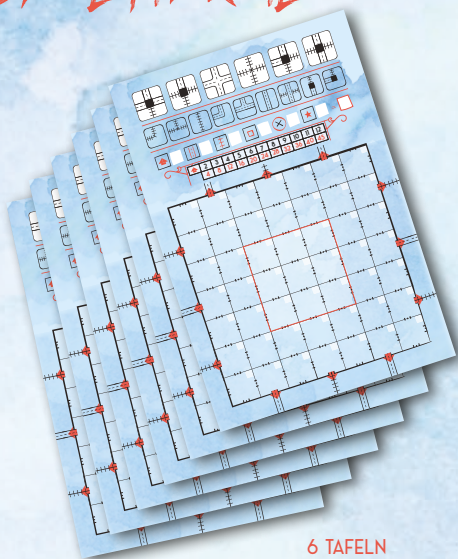
ink



HG

EDITION TIEFBLAU

SPIELMATERIAL



6 TAFELN



6 STIFTE



4 STRECKENWÜRFEL



2 FLUSSWÜRFEL



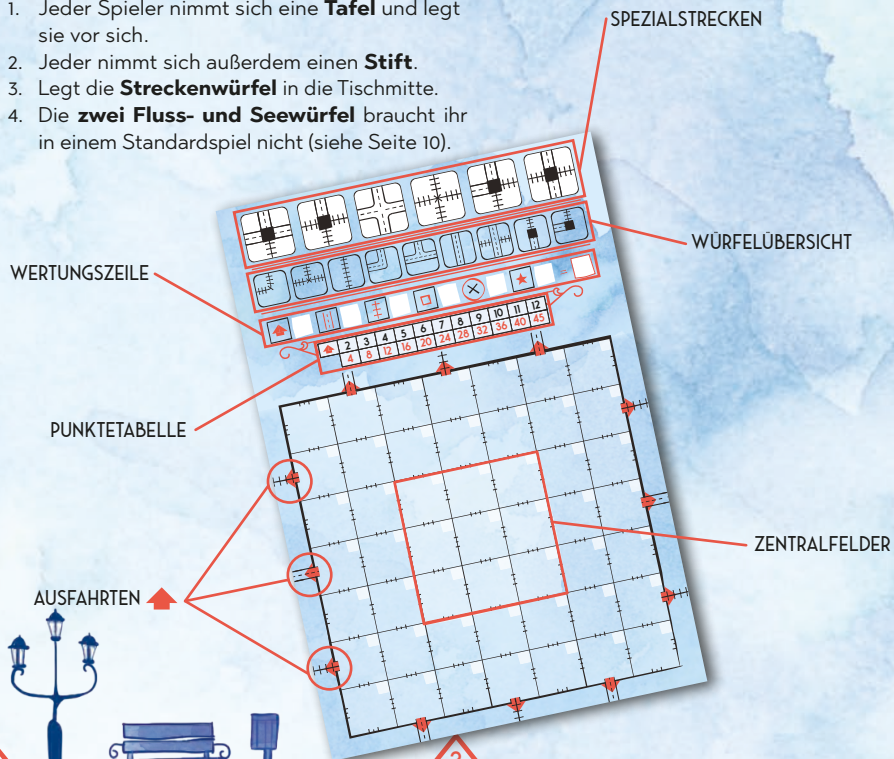
2 SEEWÜRFEL

SPIELABLAUF

Eine Partie *Railroad Ink*™ geht über **7 Runden**. Euer Ziel ist es, so viele **Ausfahrten** ▲ wie möglich miteinander zu **verbinden**, indem ihr **Strecken** zwischen ihnen **einzeichnet**. Je mehr Ausfahrten ▲ ihr an **dasselbe Netzwerk** anschließt, desto mehr **Punkte** ist das Netzwerk wert. **Bonuspunkte** könnt ihr durch eure **längste Gleis-** und eure **längste Straßenstrecke** sowie durch das Zeichnen auf den **Zentralfeldern** eurer Tafel erhalten.

VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich eine **Tafel** und legt sie vor sich.
2. Jeder nimmt sich außerdem einen **Stift**.
3. Legt die **Streckenwürfel** in die Tischmitte.
4. Die **zwei Fluss- und Seewürfel** braucht ihr in einem Standardspiel nicht (siehe Seite 10).



3

SPIELRUNDEN

Zu Beginn jeder Runde würfelt ihr **1x** mit den **Streckenwürfeln**. Dieses Würfelergebnis legt fest, welche Strecken **alle** Spieler in dieser Runde **einzeichnen müssen**. Nach dem Würfeln zeichnet ihr alle **gleichzeitig** die erwürfelten Strecken auf eure eigene Tafel.

WÜRFELN

Nehmt die Streckenwürfel und **würfelt damit** in der Tischmitte. Die Würfel sollten so liegen, dass sie für alle **gut sichtbar** sind.



5 6 7 8 9 10 11 12
20 24 28 32 36 40 45

+

Es gibt 2 Arten von Streckenwürfeln:

3 Würfel zeigen diese 6 Strecken:



Straßen-
Gerade



Gleis-
Gerade



Straßen-
Kurve



Gleis-
Kurve



Straßen-
T-Kreuzung



Gleis-
T-Kreuzung



1 Würfel zeigt diese 3 Strecken:



Überführung



Bahnhof-
Gerade



Bahnhof-
Kurve


Hinweis: Bahnhöfe erlauben dir, ein Gleis mit einer Straße zu **verbinden**; durch Überführungen dürfen sich beide kreuzen, **ohne** miteinander verbunden zu sein.



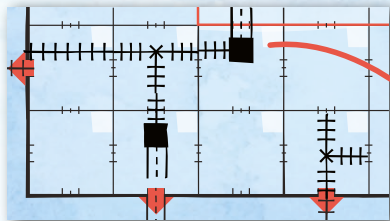
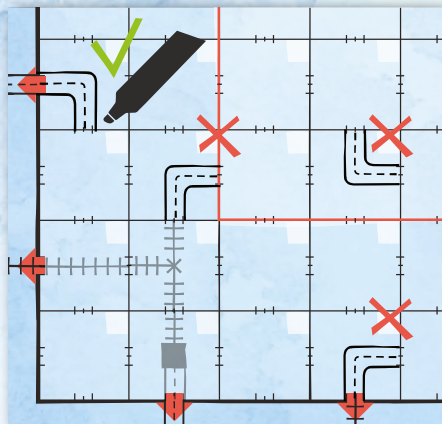
4
Tipp: Um dir zu merken, welche Strecken du einzeichnen musst, kannst du auf der Würfelübersicht deiner Tafel markieren, welche Strecken verfügbar sind.

STRECKEN EINZEICHNEN

Nach dem Würfeln zeichnen alle **gleichzeitig** die **Strecken** auf ihren Tafeln ein. Es gibt ein paar **Zeichenregeln**, die du befolgen musst:

1. Jede Strecke, die du einzeichnest, muss mit einer **Ausfahrt**  oder einer bereits existierenden Strecke **verbunden** sein. Wenn du eine Strecke **nicht verbinden kannst**, darfst du sie nicht einzeichnen.
2. In jeder Runde musst du **alle 4 Strecken** einzeichnen, die auf den Würfeln sichtbar sind (falls möglich), und jede Strecke höchstens **einmal**.
3. Du darfst Strecken **nicht so einzeichnen**, dass Gleise direkt an Straßen **anschießen** und umgekehrt (das geht nur mit Bahnhöfen).

Wichtig: Wenn du Strecken einzeichnest, darfst du das Würfelsymbol beliebig drehen und/oder spiegeln.



SPEZIALSTRECKEN EINZEICHNEN

Du kannst zudem die **6 Spezialstrecken** einsetzen, die **oben auf der Tafel** abgedruckt und **nicht** auf den Würfeln vorhanden sind. Mit diesen Strecken kannst du **verschiedene Netzwerke** verbinden und/oder Netzwerke vergrößern.

Du darfst **1x pro Runde** eine Spezialstrecke einzeichnen, zusätzlich zu den Strecken, die auf den Streckenwürfeln zu sehen sind. Allerdings darfst du jede der Spezialstrecken nur **1x pro Partie** einzeichnen. Nachdem du eine eingezeichnet hast, **striche sie durch**, damit klar ist, dass du sie bereits genutzt hast.

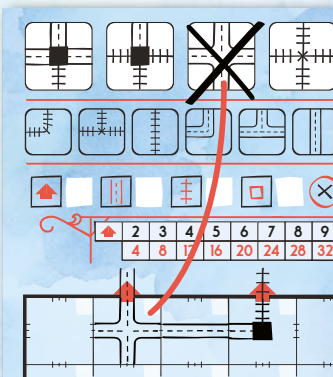
Du darfst **höchstens 3** Spezialstrecken pro Partie benutzen (und wie gesagt **nur 1 pro Runde**).

RUNDENENDE

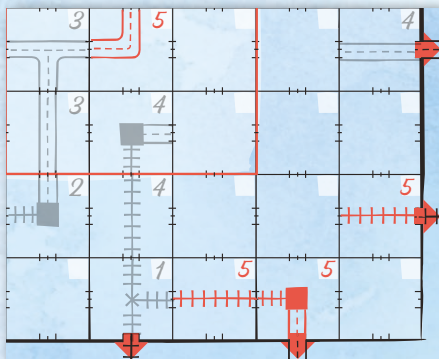
Sobald alle Spieler **alle** verfügbaren Strecken eingezeichnet haben, endet die Runde.

Jeder Spieler muss **die Felder markieren**, auf denen er diese Runde Strecken eingezeichnet hat. Dafür trägt er **die Zahl der aktuellen Runde** in das weiße Kästchen jedes Feldes ein, in das eingezeichnet wurde. Deine in vorherigen Runden eingezeichneten Strecken darfst du **nicht mehr löschen**.

Danach **würfelt** ihr erneut mit den Streckenwürfeln, um die **nächste Runde** zu beginnen.



Denke daran: höchstens 1 Spezialstrecke pro Runde und höchstens 3 pro Partie!



Beispiel: Ende der 5. Runde



6

SPIEL ENDE

Die Partie endet nach der **7. Runde**. Jetzt geht es ans Punktezählen!

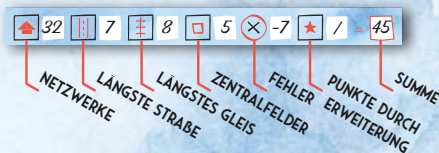
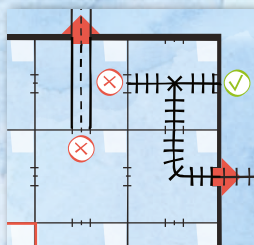
Zähle nun deine Punkte für **angeschlossene Ausfahrten** ▲, deine **längste Gleis-** und **längste Straßenstrecke** und die **Zentralfelder**, auf denen du gezeichnet hast. Schreibe sie in die entsprechenden Felder der **Wertungszeile** deiner Tafel.

Danach überprüfst du **unvollständige Strecken**: Jedes **Ende** einer Strecke, das **mit keiner anderen Strecke** oder dem **Außenrand** der Tafel **verbunden ist**, zählt als Fehler. Markiere jeden dieser Fehler mit einem ⊗. Du **verlierst 1 Punkt pro Fehler** auf deiner Tafel. Trage diese Fehlerpunkte in das entsprechende Feld deiner Wertungszeile ein.

Wenn *ih*r mit einer Erweiterung ★ spielt (siehe Seite 10), *trag*t ihr **zusätzliche Punkte** in das *Erweiterungsfeld* der Wertungszeile ein.

Schließlich **zählst du** alle eingetragenen Punkte zusammen (die Fehlerpunkte **ziehst du ab**) und trägst die Summe in das letzte Feld der Wertungszeile ein.

Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt! Bei Gleichstand entscheidet, wer **weniger Fehler** gemacht hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird die Platzierung geteilt.



CREDITS

Autoren:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Illustratorin:

Marta Tranquilli

Grafik-Design:

Rita Ottolini, Noa Vassalli

Projektleiter:

Lorenzo Silva

Produktionsleiter:

Alessandro Pra'

Spielregel:

Alessandro Pra'

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung:

Michael Kröhnert

Redaktion & Lektorat:

Sebastian Rapp,

Sebastian Wenzlaff

Scann den QR-Code, um zusätzliche Tafeln
zum Ausdrucken herunterzuladen.



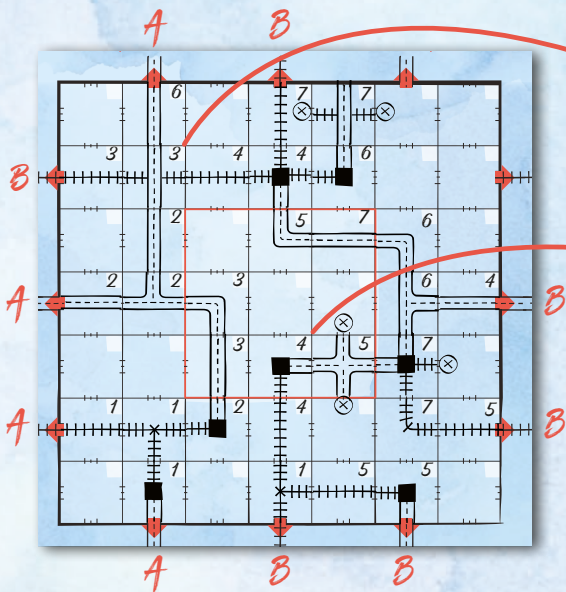
© 2018 Horrible Games
Alle Rechte vorbehalten.
www.horrible-games.com



WIE MAN PUNKTE MACHT

AUSFAHRTEN VERBINDEN ▲

Ausfahrten ▲ **anzuschließen** ist die Hauptmethode, bei *Railroad Ink*™ Punkte zu machen. Bei **Spielende** ist jede **Gruppe von Ausfahrten** ▲, die mit demselben **Netzwerk aus Strecken** verbunden ist, eine bestimmte **Punktzahl** wert. Die Punkte hängen von der **Anzahl verbundener Ausfahrten** ▲ ab, was man in der **Punktetabelle** ablesen kann.



Überführungen erlauben dir lediglich, eine Gleis- mit einer Straßenstrecke zu kreuzen. Dadurch entsteht aber keine Verbindung zwischen den verschiedenen Netzwerken.




Du kannst **Bahnhöfe** benutzen, um Gleise und Straßen miteinander zu verbinden.



▲	2	3	4	5	6	7	▲ 32
	4	8	12	16	20	24	

Beispiel: Du hast 2 Netzwerke auf deiner Tafel. Netzwerk A verbindet 4 Ausfahrten und ist 12 Punkte wert. Netzwerk B verbindet 6 Ausfahrten und ist 20 Punkte wert.

BONUSPUNKTE

Obwohl die Punkte, die du für das **Verbinden von Ausfahrten**  erhältst, die Hauptquelle für deine Punkte sein werden, solltest du nie die **Bonuspunkte** unterschätzen, die du für **deine längste Straße**, **längste Gleisstrecke** und die **Zentralfelder** erhältst.



Als **längste Straße** zählt deine längste ununterbrochene Strecke aus benachbarten Feldern, in die du miteinander verbundene Straßen eingezeichnet hast; Abzweigungen und Schlaufen zählen nicht. Im Beispiel rechts ist das die blaue Straße. Du **erhältst 1 Punkt pro Feld**, aus dem deine längste Straße besteht (Bahnhöfe **sind keine Unterbrechung** der längsten Straße) – im Beispiel sind es 8 Felder.

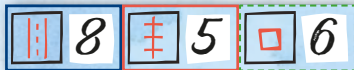
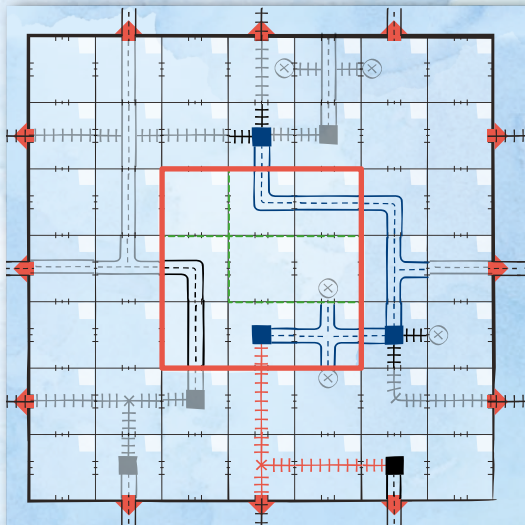


Deine **längste Gleisstrecke** ermittelst du genauso, allerdings zählt du nur **Gleise** statt Straßen, wie die rechts in rot gefärbte (sie zählt 5 Punkte).



Die **Zentralfelder** sind die 9 Felder in der Mitte deiner Tafel. Du erhältst **1 Punkt pro Zentralfeld**, in das du etwas eingezeichnet hast.

*Wichtig: Wenn du mehrere längste Strecken hast (mit derselben Anzahl Felder), erhältst du **nur für eine** davon Bonuspunkte.*



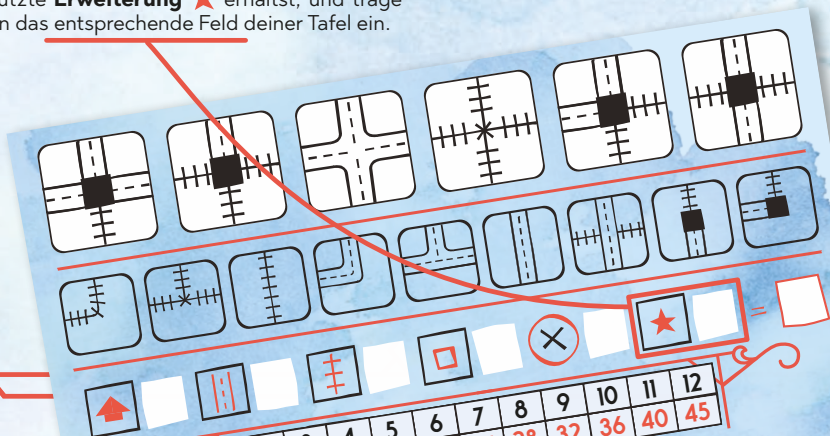
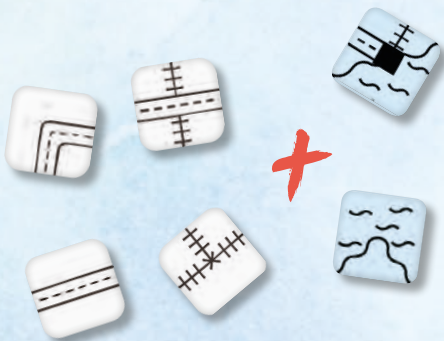
ERWEITERUNGEN ★

Sobald ihr euch mit allen Details von *Railroad Ink*™ gut auskennt, könnt ihr das Spiel noch interessanter gestalten, indem ihr eine der beiden beiliegenden **Erweiterungen** ★ dazu nehmt.

In diesem Fall müsst ihr zu Beginn jeder Runde zusätzlich die beiden **Erweiterungswürfel** werfen. Außerdem verändert jede Erweiterung die Anzahl der Runden, die gespielt werden, und bietet euch **neue Möglichkeiten, Punkte zu machen**.

Das Spiel folgt **denselben Regeln** wie das normale Spiel, mit ein paar **Änderungen**, die auf den nächsten Seiten beschrieben sind.

Wenn du bei Spielende **deine Punkte zählst**, denke auch an die Punkte, die du durch die benutzte **Erweiterung** ★ erhältst, und trage sie in das entsprechende Feld deiner Tafel ein.



FLUSSWÜRFEL

 **6 RUNDEN**

Flüsse sind so etwas wie eine **dritte Art von Strecken**. Sie dürfen nicht zur Verbindung der Ausfahrten genutzt werden, können jedoch miteinander zu einem **längeren Fluss** verbunden werden. Flüsse dürfen **nicht von Straßen oder Gleisen gekreuzt** werden, außer durch ein **Brücken-Symbol** auf einem Flusswürfel. Dein Zusatzziel ist es, den **längstmöglichen Fluss** zu zeichnen. Mit der **Fluss-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

- ◇ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ◇ Wenn du Strecken einzeichnest, **musst du nicht unbedingt alle** Fluss-Symbole einzeichnen, wenn du nicht willst (aber trotzdem die 4 normalen Streckenwürfel).
- ◇ Die Flüsse, die du einzeichnest, **müssen nicht unbedingt** mit einer bestehenden Strecke und/oder anderen Flüssen **verbunden** sein.
- ◇ Du darfst Flüsse **nicht mit anderen** Strecken oder Ausfahrten **verbinden**.
- ◇ Wenn du die **Fehler** überprüft, zählt jedes Flussende, das mit **keinem anderen Fluss oder dem Tafelrand verbunden** ist, als **Fehler**.
- ◇ Bei Spielende suchst du dir **einen** deiner Flüsse aus. Du erhältst **1 Punkt pro Feld**, durch das dieser Fluss fließt. Sind **beide Flussenden** mit dem Tafelrand verbunden, erhältst du **3 zusätzliche Punkte**.

Du hast 2 Flüsse gebildet. Der längere wäre 7 Punkte wert, jedoch sind ihre Enden nicht mit dem Tafelrand verbunden. Der kürzere ist dagegen 8 Punkte wert: 5 für die Länge plus 3 Zusatzpunkte, weil beide Flussenden mit dem Tafelrand verbunden sind. Also wählst du diesen Fluss für die Punktwertung.

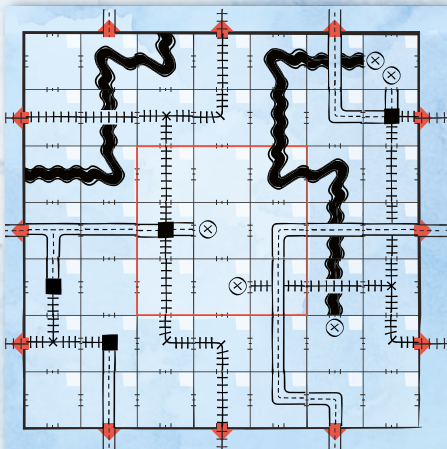
★ 8



FLUSS-SYMBOL



BRÜCKEN-SYMBOL



SEEWÜRFEL

 **6 RUNDEN**

Seen haben **zwei Vorteile**. Zunächst lassen sie dich größere Netzwerke bilden, indem du deine Strecken über **Anleger-Symbole** mit einem See verbindest. Außerdem erhältst du **Zusatzpunkte** für deinen **kleinsten See**. Mit der **See-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

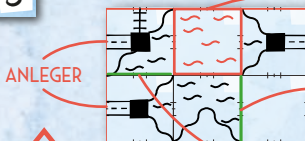
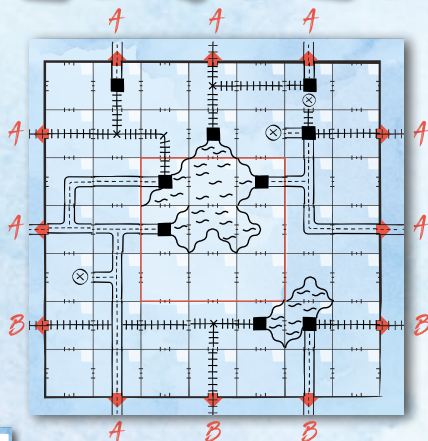
- ◇ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ◇ Wenn du Strecken einzeichnest, **musst du nicht unbedingt alle** See-Symbole einzeichnen, wenn du nicht willst (aber trotzdem die 4 normalen Streckenwürfel).
- ◇ Die Seen, die du einzeichnest, **müssen nicht unbedingt** mit einer bestehenden Strecke und/oder anderen Seen **verbunden** sein.
- ◇ Sobald 3 Seiten eines Feldes an **offene Seeseiten** grenzen, **musst du das Feld sofort vollständig mit Wasser füllen** (siehe unten rechts).
- ◇ Offene Seeseiten gelten bei Spielende **nicht als Fehler**.
- ◇ Netzwerke, die über Anleger mit **demselben See** verbunden sind, gelten auch als **miteinander verbunden** (über „Fahren“).
- ◇ Bei Spielende erhältst du **1 Punkt** pro Feld, das dein **kleinster See** bedeckt.

Der größere See wäre **7 Punkte** wert. Da du aber auch einen kleineren angelegt hast, erhältst du nur **3 Punkte**. Gleichzeitig sind über deinen kleineren See zwei kleine Netzwerke zu einem größeren mit 4 Ausfahrten verbunden, das dir somit **12 Punkte** bringt!



SEE-SYMBOLS

ANLEGER-SYMBOLS



AUTOMATISCH
GEFÜLLT

OFFENE SEESEITEN

12