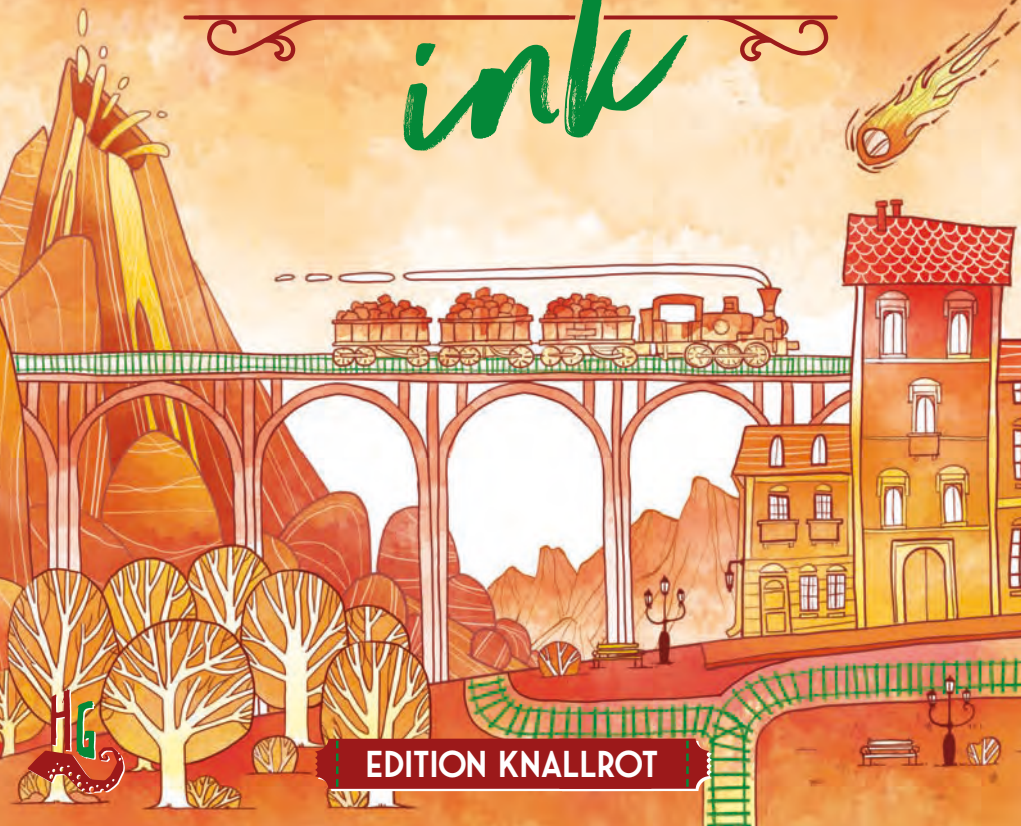


HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

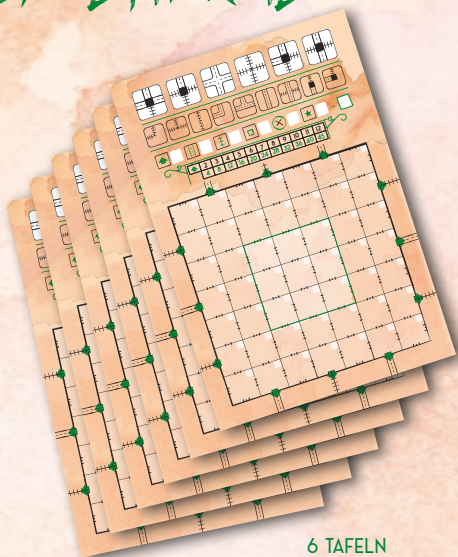
RAILROAD

ink



EDITION KNALLROT

SPIELMATERIAL



6 TAFELN



6 STIFTE



4 STRECKENWÜRFEL



2 LAVAWÜRFEL



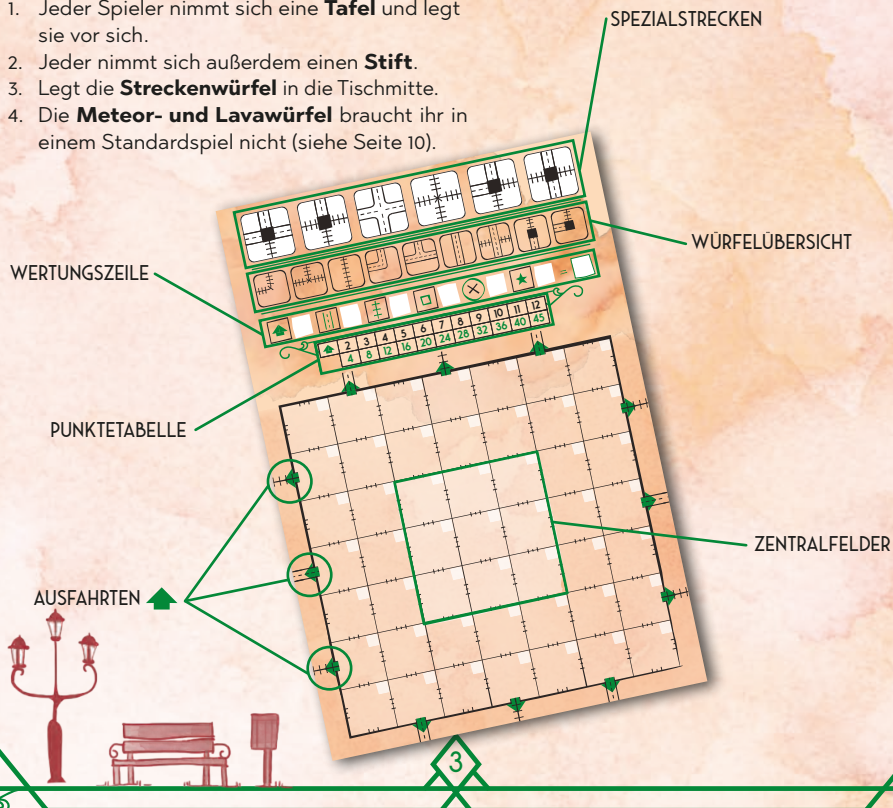
2 METEORWÜRFEL

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 **Meteor- und Lavawürfel** braucht ihr in einem Standardspiel nicht (siehe Seite 10).

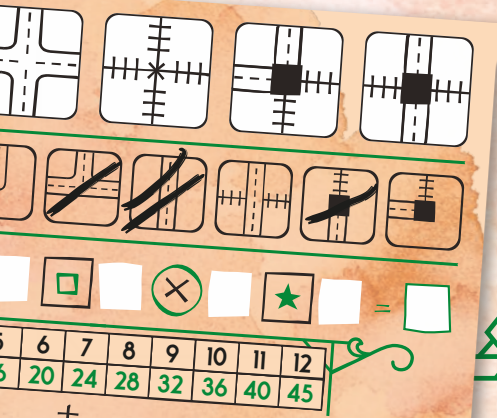


SPIELRUNDEN

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.



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.



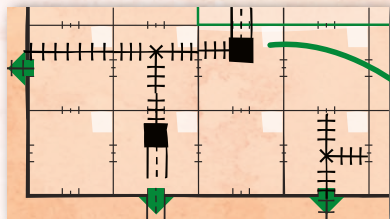
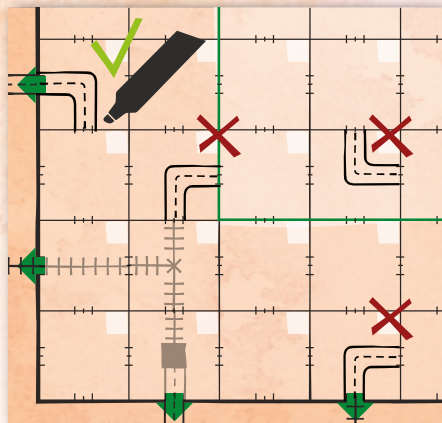
4
Tipp: Um dir zu merken, welche Strecken du einzeichnen musst, kannst du auf der Würfelübersicht deiner Tafel markieren, welche Strecken verfügbar sind.

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.

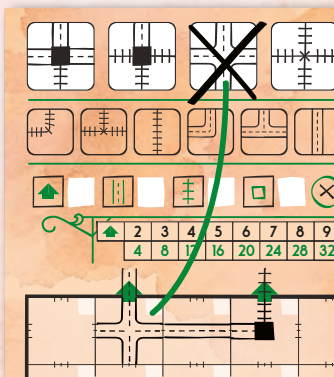
Du darfst **höchstens 3** Spezialstrecken pro Partie benutzen (und wie gesagt **nur 1 pro Runde**).

RUNDENENDE

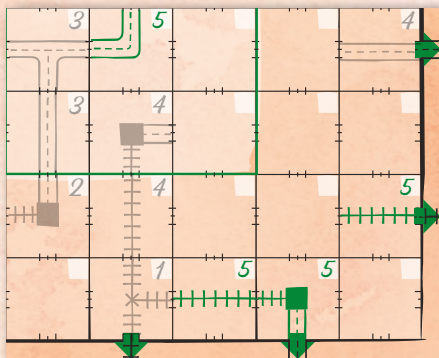
Sobald alle Spieler **alle** verfügbaren Strecken eingezeichnet haben, endet die Runde.

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



SPIELENDE

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

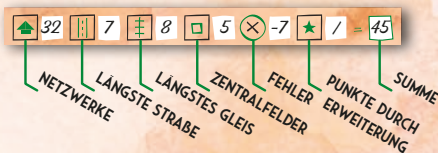
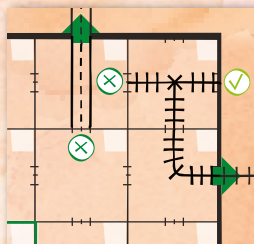
Zähle nun deine Punkte für **angeschlossene Ausfahrten** ▲, deine **längste Gleis-** und **längste Straßenstrecke** und die **Zentralfelder**, auf denen du gezeichnet hast. Schreibe sie in die entsprechenden Felder der **Wertungszeile** deiner Tafel.

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.



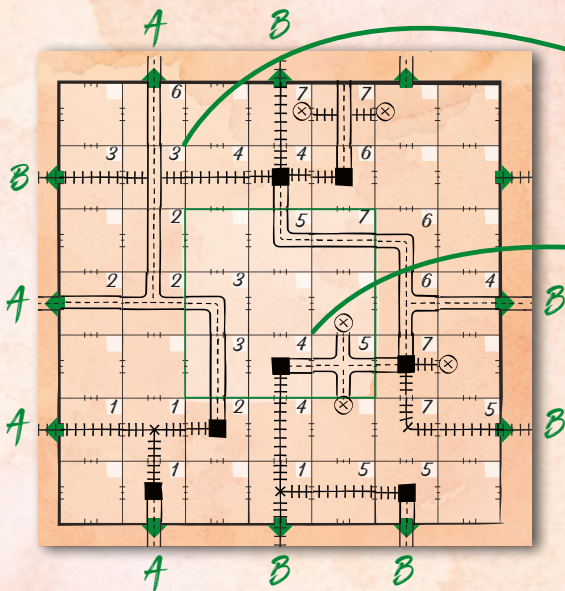
© 2018 Horrible Games
Alle Rechte vorbehalten.
www.horrible-games.com



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	
	4	8	12	16	20	24	▲ 32

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.

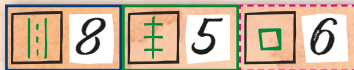
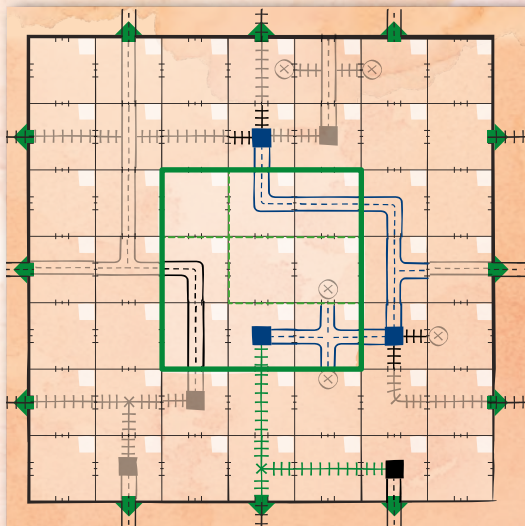


Deine **längste Gleisstrecke** ermittelst du genauso, allerdings zählt du nur **Gleise** statt Straßen, wie die rechts in rot gefärbte (sie zählt 5 Punkte).



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.

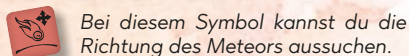


METEORWÜRFEL

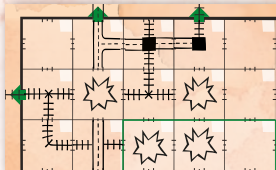
 **6 RUNDEN**

Meteore sorgen für **Chaos und Verwüstung**, bringen jedoch auch wertvolle Minerale und Erze zur Erde. In jeder Runde wird ein Meteor einschlagen, dabei einen **Krater** auf deiner Tafel erzeugen und **getroffene Strecken zerstören**. Wenn du aber **Strecken zu Kratern führst**, kannst du wertvolle Ressourcen abbauen und bekommst **Zusatzpunkte**. Mit der **Meteor-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

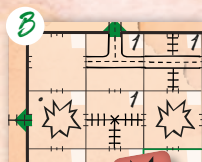
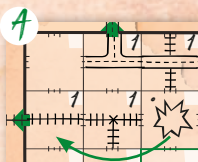
- ◇ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ◇ Ein Meteorwürfel zeigt eine **Richtung** und der andere eine **Entfernung**. Sie geben an, **wo der Meteor das nächste Mal einschlägt**. Gezählt wird ab dem Feld, wo er zuletzt eingeschlagen ist. In der ersten Runde zählt ihr vom **mittleren** Feld aus.



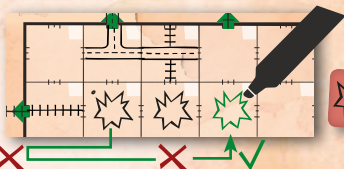
- ◊ Wenn der Meteor ein Feld trifft, musst du **einen Krater einzeichnen**. Befindet sich in diesem Feld eine Strecke, **musst du sie löschen**.
- ◊ Markiere das Feld als Meteortreffer, indem du zur Erinnerung einen Punkt in die obere linke Ecke zeichnest. **Lösche den Punkt** auf dem Feld des Einschlags der **letzten Runde!**
- ◊ Sollte der Meteor, während er zum nächsten Ziel wandert, **den Tafelrand erreichen**, prallt er ab und wandert in die **entgegengesetzte Richtung**, wo er die Bewegung abschließt.
- ◊ Würde der Meteor auf einem Feld einschlagen, wo **bereits ein Krater** ist, bewegt er sich in dieselbe Richtung weiter, bis er auf ein **kraterfreies Feld** trifft. (Am Tafelrand prallt er ggf. erneut ab.)
- ◊ Zu Beginn der Runde darfst du eine noch verfügbare **Spezialstrecke** auf deiner Tafel durchstreichen, um in dieser Runde **die Meteorwürfel zu ignorieren** (das zählt als „Spezialstrecke einzeichnen“).
- ◊ Zu einem beliebigen Zeitpunkt der Runde darfst du einen Krater löschen, um dort die **Strecke eines der Würfel einzzeichnen**.
- ◊ Beim Spielende erhältst du **2 Punkte für jede Strecke**, die durch ein **offenes Ende mit einem Krater verbunden ist**. (Diese offenen Enden gelten also nicht als Fehler.)



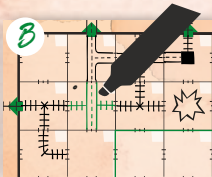
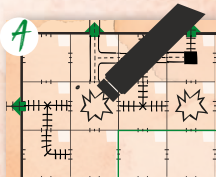
★ 12



Der Meteor wandert 2 Felder nach links (A) und trifft die gerade Gleisstrecke, die gelöscht werden muss (B).



Der Meteor sollte 3 Felder nach links einschlagen, erreicht aber schon nach 1 Feld den Rand der Tafel. Also prallt er ab und wandert die 2 übrigen Felder nach rechts. Dadurch würde er auf einem Krater landen, also wandert er noch 1 Feld.



Du kannst einen Krater löschen (A), um auf demselben Feld eine Strecke einzzeichnen (B). Ist dort zuletzt der Meteor eingeschlagen, lösche den Punkt nicht! Er gilt nach wie vor als Ausgangspunkt für den Meteor der nächsten Runde.

LAVAWÜRFEL



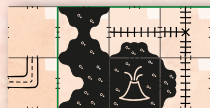
6 RUNDEN

Vulkane brechen aus, doch der Streckenbau geht weiter! Arbeite dich an der Lava vorbei und verhindere, dass sie deine Strecken **zerstört**. Dämme die Lavaströme ein, um Extrapunkte zu machen. Du erhältst **Zusatzpunkte** für deinen **größten Lavasee**. Mit der **Lava-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

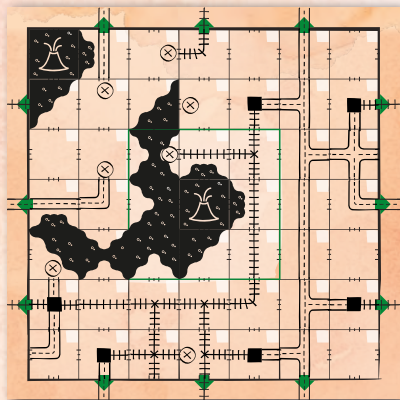
- ◇ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ◇ Zu Beginn zeichnest du einen Vulkan in das mittlere Feld deiner Tafel ein und füllst es mit Lava.
- ◇ Zusätzlich zu den 4 normalen Streckenwürfeln **musst** du auch **1 Lavawürfel-Symbol** einzeichnen (du darfst auch beide einzeichnen).
- ◇ Neue Lavasymbole **musst** du immer **benachbart** zu bereits vorhandener Lava einzeichnen.
- ◇ Wenn du **kein freies Feld** benachbart zu einem offenen Lavasee hast, **musst** du entweder **eine vorhandene Strecke löschen** (um dann dort das Lavasymbol einzuzichnen) oder **einen neuen Vulkan** einzeichnen.
- ◇ Jederzeit in einer Runde darfst du genau **einen neuen Vulkan** in ein beliebiges freies Feld einzeichnen, das **nicht** zu bereits vorhandener Lava benachbart ist, um von dort aus neue Lavasymbole einzeichnen zu können.
- ◇ Offene Lavasee-Seiten gelten bei Spielende als **Fehler**.
- ◇ Bei Spielende erhältst du **5 Punkte pro geschlossenem Lavasee** (ohne offene Seiten). Du erhältst zudem **1 Punkt pro Feld**, das dein größter Lavasee bedeckt (ob geschlossen oder nicht).

Du hast zwei Lavaseen auf deiner Tafel. Der oben links ist geschlossen (durch den Tafelrand) und ist 5 Punkte wert. Der größere in der Mitte hat 1 offene Seite, ist aber 11 Punkte wert, 1 pro Feld.

★ 16



Du **musst** das zwingende Lavafeld der Runde einzeichnen, hast aber nur 1 offene Seite am Lavasee übrig. Du **möchtest** keinen weiteren Vulkan einzeichnen, also **musst** du den Bahnhof löschen.



SYMBOLE DER LAVAWÜRFEL