

RAILROAD DICE

DIE REGELN



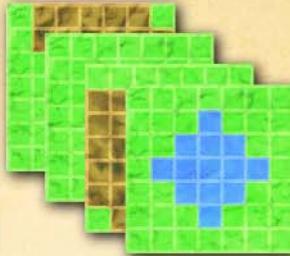
5 Gesellschafterkarten



Startspielerplättchen



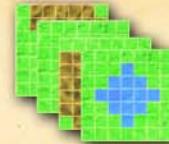
50 Aktien



8 große Geländerfelder



4 Spielfeldmarkierungen



35 kleine Geländerfelder



40 Eisenbahnwürfel



44 Bahnhofwürfel
(grün, blau, gelb, rot, violett)



20 große Passagierzähler
(1 Counter =
5000 Passagiere)



40 kleine Passagierzähler
(1 Counter =
1000 Passagiere)

Einführung

Alle Spieler sind Investoren. Ihr Ziel ist es Direktor (Mehrheitsaktionär) von Eisenbahngesellschaften zu werden, was Ihnen das Bauen von Bahnhöfen und das Gewinnen von Siegpunkten ermöglicht. Diese Siegpunkte repräsentieren die Anzahl an beförderten Passagieren. Sieger des Spiels ist derjenige, der bei Spielende die meisten Passagiere transportiert hat.

SPIELVORBEREITUNG

- Ein **großes Geländefeld Wiese** wird in die Mitte des Tisches gelegt und genau in der Mitte darauf wird ein Eisenbahnwürfel mit einer Gerade platziert.
- Gleichzeitig wird ein identisches **kleines Geländefeld Wiese** an anderer Stelle des Spieltisches ausgelegt, das den Beginn der Landkarte als Gesamtübersicht zeigt.
- Zwei **Spielfeldmarkierungen** der gleichen Farbe werden genommen und einer davon bei jedem dieser Felder platziert, so dass deren Zusammengehörigkeit ersichtlich wird (Das zweite Paar in der anderen Farbe wird zunächst nur bereithalten, bis ein zweites großes und kleines Geländefeld ins Spiel kommt).
- Die Spieler erhalten jeder einen **Sichtschirm** und **vier Eisenbahnwürfel**, die mit dem »?« nach oben vor den Sichtschirmen platziert werden.
- Die übrigen **Eisenbahnwürfel** werden beiseite gelegt und bilden die »Würfel Bank«.
- Die **Gesellschafterkarten** werden zusammen mit ihren **Bahnhöfen** (farblich passende Würfel) auf den Karten und den dazugehörigen **Aktien** ausgelegt.
- Die **übrigen Komponenten** werden für den späteren Einsatz bereit gehalten
- Der Spieler, der die meisten Eisenbahnspiele besitzt, ist der Startspieler und erhält das **Startspielerplättchen**.

DAS FORMAT

Es wird von allen Spielern gemeinsam eine durchgängige Eisenbahnstrecke ohne Abzweigungen gebaut. Der Aufbau des Eisenbahnstreckennetzes erfolgt auf einem oder zwei großen Geländefeldern. Wenn eine Schienenstrecke über eines der Felder hinausläuft, wird ein neues Feld in das Spiel gebracht. Entsprechend wird ein kleines Feld als Teil des Gesamtgeländeüberblicks, der so genannten Landkarte, platziert. Das Feld, das verlassen wurde, wird zusammen mit den bisherigen Würfeln entfernt. Die Eisenbahnwürfel werden dabei jeweils zurück in die Bank gelegt.

DIE EISENBAHNWÜRFEL

Die Eisenbahnwürfel können sowohl hinter als auch vor dem Sichtschirm liegen. Diejenigen hinter dem Sichtschirm repräsentieren Geld; Eisenbahnwürfel, die hinter dem Sichtschirm liegen, können gewürfelt werden und bleiben dann unverändert vor dem Sichtschirm liegen. Die obere Seite eines Eisenbahnwürfels vor dem Sichtschirm (die - mit Ausnahme des »?« - nicht verändert werden darf) bedeutet:

- ☛ eine kurvige oder gerade Eisenbahnstrecke, die genutzt werden kann Strecken zu legen,
- ☛ ein Lok-Aktionsymbol wird benutzt um Aktien einer der Gesellschaften zu kaufen,
- ☛ ein »?«, das einen »Joker« darstellt und für (a) eine der zuvor genannten Funktionen, (b) als Geld genau wie die Würfel hinter dem Sichtschirm oder (c) zum erneuten Würfeln plus einen Bonuswürfel genutzt werden kann.

SPIELABLAUF

Die Spieler wechseln sich im Uhrzeigersinn beginnend mit dem Startspieler ab. Eine komplette Runde (ein Zug pro Spieler) wird im Spiel als ein Jahr betrachtet. In seinem Zug kann ein Spieler fünf mögliche Aktionen in beliebiger Reihenfolge (zum Teil auch mehrmals) durchführen:

- ☛ **Einkommen nehmen (1x)** ☛ **Schienen legen** ☛ **Bahnhöfe bauen**
(aber nicht im ersten Jahr)
- ☛ **Würfeln (1x)** ☛ **Aktien kaufen**

Danach erfolgt als letzte Aktion zum Abschluss des Zuges:

- ☛ **Auf fünf Würfeln reduzieren**

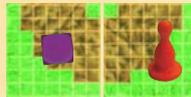
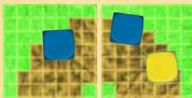
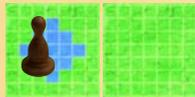
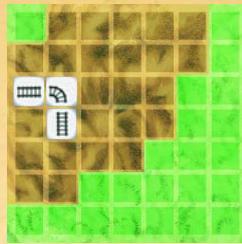
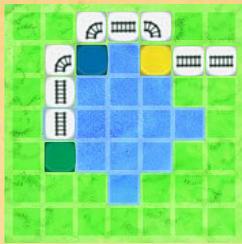


Abbildung: Auf der linken Seite mit den kleinen Feldern ist die Landkarte abgebildet. Darauf befinden sich die orange und braune Spielfeldmarkierung, die die beiden oben abgebildeten großen aktuellen Spielfelder symbolisieren.

AKTION: EINKOMMEN NEHMEN

Diese Aktion kann ab dem *zweiten Jahr* aufwärts gewählt werden. Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen.

- Wenn der Spieler Direktor einer oder mehrerer Gesellschaften ist, die zusammen nicht mehr als 4 Bahnhöfe gebaut haben, erhält der Spieler vier Würfel von der Bank, die hinter dem Sichtschirm platziert werden.
- Wenn der Spieler Direktor einer oder mehrerer Gesellschaften ist, die zusammen bereits 5 oder mehr Bahnhöfe gebaut haben, erhält der Spieler diese Anzahl an Würfeln aus der Bank (1 Würfel je gebauten Bahnhof), die hinter dem Sichtschirm platziert werden.
- Wenn der Spieler im vorherigen »Jahr« Direktor war und diesen Direktorenvorsitz am Ende des »Jahres« an einen anderen Spieler verloren hat und nun nicht mehr Direktor einer Gesellschaft ist, erhält der Spieler vier Eisenbahnwürfel, die mit dem »?« nach oben vor seinem Sichtschirm platziert werden (*Ein Spieler kann diese Art des Einkommens nicht in mehreren Runden hintereinander erhalten, da die Bedingungen dann nicht mehr erfüllt wären*).
- Ein Spieler der kein Direktor ist und es auch in der vergangenen Runde nicht war, erhält vier Eisenbahnwürfel aus der Bank, die hinter dem Sichtschirm platziert werden.

AKTION: WÜRFELN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen. Um diese Aktion zu nutzen, nimmt der Spieler

- ◆ so viele Würfel wie er möchte (*sogar gar keine*) von hinter seinem Sichtschirm und
- ◆ so viele Würfel mit einem »?« auf der oberen Seite wie er möchte (auch gar keine) von vor seinem Sichtschirm. Für jedes so gewählte »?« erhält der Spieler aus der Bank einen zusätzlichen Bonuswürfel.
- ◆ Alle diese Würfel werden dann gewürfelt und das Ergebnis des Wurfes vor dem Sichtschirm des Spielers abgelegt.

AKTION: AKTIEN KAUFEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Zu Beginn des Spiels können Aktien lediglich von der Bank gekauft werden. Später ist es im Spiel auch möglich (*abhängig von der Anzahl der Spieler*) Aktien von anderen Spielern zu kaufen.

Die Kosten für eine Aktie betragen einen Würfel von vor dem Sichtschirm, der ein Aktiensymbol oder ein »?« auf der oberen Seite zeigt, der je nachdem, an die Bank oder an einen anderen Spieler gezahlt wird.

Aktien einer Gesellschaft können bei einem Direktor einer Gesellschaft (*und nur bei dem Direktor*) von einem anderen Spieler gekauft werden, wenn eine bestimmte Anzahl von Aktien insgesamt verkauft worden ist - abhängig von der Spielerzahl ist dies folgendermaßen: Bei zwei Spielern müssen alle Aktien von zwei Gesellschaften von der Bank verkauft worden sein. Bei drei Spielern sind dies drei Gesellschaften und bei vier Spielern vier Gesellschaften. Der ausgewählte Direktor darf den Kauf nicht ablehnen (*Einmal gekauft, ist es freiwillig nicht möglich die Aktien wieder zu verkaufen. Sie können lediglich unfreiwillig wie zuvor erläutert abgekauft werden*).

AKTION: SCHIENEN LEGEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Um Schienen zu legen nimmt ein Spieler einen Würfel, der eine Schienenstrecke oder ein »?« auf der oberen Seite zeigt von vor seinem Sichtschirm und platziert diesen auf dem großen Geländefeld (*Wenn ein »?« eingesetzt wird, muss dieses auf die Seite einer »Gerade« oder »Kurve« gedreht werden*).

Wenn die Schiene auf einen Berg gelegt werden soll, muss zusätzlich die Bezahlung eines Würfels von hinter dem Sichtschirm oder ein »?« von vor dem Sichtschirm an die Bank erfolgen. Diese Bezahlung deckt alle Bauten des aktuellen Zuges dieses Spielers innerhalb desselben Berggebietes sowohl auf dem bestehenden oder auch neuen Feldern ab.

Wenn die Schiene über Wasser gelegt werden soll, wird die zusätzliche Bezahlung auf zwei Würfel von hinter dem Sichtschirm oder zwei »?« von vor dem Sichtschirm oder eine Mischung daraus erhöht. Diese Bezahlung erlaubt es dem aktuellen Spieler Schienen in seinem Zug über Wasser legen zu dürfen. Schienen dürfen nur über Wasser gelegt werden, wenn der Spieler genug Würfel besitzt, um im selben Zug über das Wasser hinweg zu gelangen (*die Schienenstrecke darf nicht mitten im Wasser beendet werden*).

Schienen dürfen nur gelegt werden, um bestehende Schienenstrecken zu verlängern, wobei folgende Restriktionen bestehen:

- ◆ Schienen dürfen nur direkt gegen den Rand eines Geländefeldes gelegt werden, wenn der Spieler innerhalb des gleichen Zuges die Schienenstrecke um einen weiteren Würfel auf ein neues Geländefeld verlängert (*Dies darf nur durchgeführt werden, wenn bereits mindestens fünf oder mehr Schienen auf dem bestehenden Geländefeld gebaut wurden*).
- ◆ Schienen-Enden dürfen nur direkt an Wasser herangelegt werden, wenn der Spieler im selben Zug eine Brücke über das Wasser hinweglegt.
- ◆ Es dürfen lediglich zwei Schienenstrecken an einen Bahnhof angeschlossen werden.
- ◆ Schienen dürfen nicht so gelegt werden, dass das neue Schienen-Ende direkt gegen andere Seiten von bestehenden Schienenwürfeln laufen würde.
- ◆ Schienen dürfen nicht so gelegt werden, dass dadurch das Fortführen der gesamten Schienenstrecke verhindert würde.

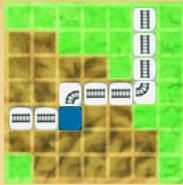


Abbildung:

Die linke Abbildung zeigt eines der beiden großen Geländefelder. Die rechte Abbildung zeigt die Schienenstrecke an den Rand des Feldes geführt wurde, kommt es nun zum Anschluss eines neuen Geländefeldes.

Anschluss eines neuen Geländefeldes

Wenn ein Spieler eine Schienenstrecke legt deren Ende gegen den Rand des aktuellen Feldes läuft, muss dieser Spieler auch automatisch eine verbindende Schiene auf ein neues Geländefeld legen. Um diese Aktion durchzuführen müssen jedoch zuvor mindestens fünf Schienen auf dem bereits bestehenden Feld gelegt worden sein (wozu auch gerade erst gelegte Schienen und Bahnhöfe zählen).

Das neue ausgewählte Feld muss an der verbindenden Seite das gleiche Gelände wie das bereits ausliegende aufweisen. Darüber hinaus muss es auch noch ein kleines Geländefeld geben, ehe das große korrespondierende Feld eingesetzt werden darf.

Dieses kleine Feld muss zusätzlich in die große Landkarte hineinpassen, so dass überall auf der ganzen Karte nur passendes Gelände miteinander verbunden wird (alle benachbarten Felder müssen das gleiche passende Gelände besitzen).

Wenn es nicht möglich ist ein neues Feld anzulegen, weil keine kleinen passenden Felder mehr verfügbar sind, ist es nicht möglich die Schienenstrecke über den Rand des bestehenden Feldes hinaus fortzusetzen.

Sobald ein Spieler die Schienenstrecke auf einem neuen großen Geländefeld fortgeführt hat, muss er das korrespondierende kleine Feld in die Landkarte integrieren ohne dabei dessen Ausrichtung zu verändern. Gleichzeitig werden die beiden Spielfeldmarkierungen auf den neuen großen und kleinen Felder platziert, um deren Zusammengehörigkeit zu verdeutlichen.

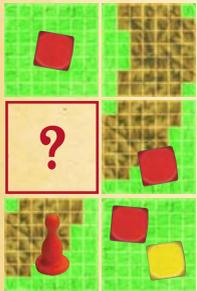


Abbildung:

In diesem Beispiel wird das neue Geländefeld in der links dargestellten Landkarte durchgeführt. Aktuell wird das Ende der Schienenstrecke auf dem kleinen Berg unterhalb der mit dem Fragezeichen markierten Fläche gespielt.

Bei einer derartigen Zusammensetzung der Landkarte wäre es nur noch möglich das kleine oder große Bergfeld wie rechts dargestellt gedreht einzusetzen. Die Wahl eines Wiese- oder Seefeldes wäre nicht möglich.

Abschließend (mit Ausnahme der sehr frühen Phasen des Spiels – siehe hierzu unten) passiert das Folgende:

1. Alle Schienen des vorherigen Feldes werden wieder in die Bank zurückgelegt
2. Alle Bahnhöfe auf dem vorherigen Feld werden auf das korrespondierende kleine Feld in der Landkarte überführt, wobei diese dort nicht genau platziert werden müssen, da dies nicht von Bedeutung ist
3. Der Spieler, der durch seine Aktion das neue Geländefeld angeschlossen hat erhält zwei Eisenbahnwürfel aus der Bank, die er jeweils mit einem »?« nach oben vor seinem Sichtschirm platziert.

Ausnahme: Zu Spielbeginn werden die Schienen in zwei Richtungen von einem einzigen geraden Schienenwürfel aus fortgeführt, so dass das bereits ausliegende Feld solange nicht entfernt wird, bis die Schienenstrecke an beiden Seiten das Feld verlassen hat. Ab diesem Moment sind bis zum Ende des Spiels zwei große Geländefelder im Spiel.

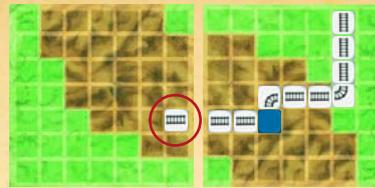


Abbildung:

So sieht das große Feld nach Auswahl eines neuen Geländes und Platzierung einer verbindenden Schiene aus. Direkt danach werden nun die Schienen vom vorherigen Feld in die Bank gelegt und der blaue Bahnhof auf die Landkarte an die entsprechende Position überführt.

AKTION: BAHNHOF BAUEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Um einen Bahnhof bauen zu können müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Spieler muss Direktor einer Gesellschaft sein dessen Bahnhof er bauen möchte
- Die Gesellschaft muss noch über ungebraute Bahnhöfe verfügen, dessen Gelände zu dem passt, wo dieser gebaut werden soll (siehe auch unten »Die Gesellschaften«)
- Der Spieler muss die angezeigte Anzahl an Würfeln (siehe unten »Die Gesellschaften«) von hinter seinem Sichtschirm und/oder »?« von vor seinem Sichtschirm an die Bank bezahlen.

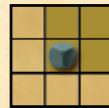
Nach dem Bau eines Bahnhofs erhält der Spieler zwei Eisenbahnwürfel aus der Bank, die mit der »?«-Seite nach oben vor dem Sichtschirm platziert werden.

Einschränkungen beim Bahnhofbau

Der Bahnhof muss an das Ende einer bereits bestehenden Schienenstrecke angeschlossen werden (dies bedeutet, dass die Schiene eigentlich »in« den Bahnhof hineinläuft - und danach auch wieder »hinaus«). Er darf nicht am Rand eines Feldes gebaut werden. Er darf nicht direkt neben einem anderen Bahnhof gebaut werden (diagonal ist erlaubt). Er darf nur auf dem Gelände gebaut werden, dass auf der Gesellschafterkarte gezeigt wird. Der Bau eines Bahnhofs auf einem Bergfeld erfordert die Zahlung von einem zusätzlichen Würfel (identisch wie beim »Schienen legen«). Jede Gesellschaft darf nur einen Bahnhof je großem Geländefeld bauen, aber unterschiedliche Gesellschaften (die auch möglicherweise zum gleichen Spieler gehören) dürfen gemeinsam auf einem Feld bauen.

Die Gesellschaften

Jede Gesellschafterkarte zeigt die Geländeart auf der die Bahnhöfe gebaut werden dürfen und außerdem auch die Kosten des jeweiligen Bahnhofs (3 oder 5 Würfel).



Bahnhof auf dem Berg: Der Bahnhof wird auf einem Bergfeld gebaut, das mindestens von drei anderen Bergfeldern umgeben sein muss (ob dort bereits Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.



Bahnhof am See: Der Bahnhof wird auf einem Wiesenfeld gebaut, dass mindestens von drei Wasserfeldern umgeben sein muss (ob dort schon Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.



Bahnhof auf der Wiese: Der Bahnhof wird auf einem Wiesenfeld gebaut, dass mindestens von drei anderen Wiesenfeldern umgeben sein muss (ob dort bereits Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.

AKTION: AUF FÜNF WÜRFEL REDUZIEREN

Am Ende des Zuges eines Spielers (und nur am Ende) müssen die Würfel vor dem Sichtschirm des Spielers (nach dessen Auswahl) auf maximal fünf reduziert werden.

JAHRESWECHSEL

Nachdem jeder Spieler seinen Zug beendet hat folgt der Jahreswechsel. Dabei geschieht folgendes:

1. Beförderung von Passagieren

Die *längste verbundene Kette* von Bahnhöfen je Gesellschaft wird bestimmt. Hierzu wird auf der *Landkarte* überprüft wie viele kleine Geländefelder mit Bahnhöfen zueinander benachbart (*nicht diagonal!*) sind (*jedoch inklusive der großen Felder auf denen aktuell gespielt wird*). Die längste Kette jeder Gesellschaft steht für den Transport von 1.000 Passagieren je verbundenem Feld. Hierzu erhält der Direktor der Gesellschaft aus der Bank eine entsprechende Anzahl an Scheiben (die kleinen Scheiben -orange- repräsentieren 1.000 Passagiere, wogegen die großen -golden- 5.000 symbolisieren), die er hinter seinem Sichtschirm platziert. Nur Direktoren erhalten Scheiben. Aktienanteileseigner erhalten nichts.

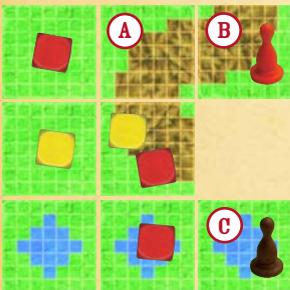


Abbildung:

In diesem Beispiel hat die »Berg&Tal-Bahn« (rot) drei Bahnhöfe, von denen jedoch lediglich zwei zusammenhängend sind.

Dadurch hat die »Berg&Tal-Bahn« in dieser Runde eine Bahnhof-Kette der Länge »1« und eine Kette der Länge »2«, die somit die längste ist.

Wäre auf dem mit »A« gekennzeichneten Feld auch noch ein roter Bahnhof, wären alle Bahnhöfe zusammenhängend und ergäben eine Kette der Länge »4«.

Die mit »B« und »C« gekennzeichneten Felder sind diejenigen, die aktuell auf den großen Geländefeldern noch bespielt werden. Bahnhöfe die dort bereits gebaut sind, müssen bei der Bestimmung der Kettenlänge mit berücksichtigt werden. So würde zum Beispiel ein roter Bahnhof in Feld »C« die rote Kette um »1« verlängern. Ähnlich wäre es bei Feld »B« sofern in Feld »A« ebenfalls ein roter Bahnhof stehen würde.

Insel Hopper (gelb) hat in dem Beispiel eine Bahnhof-Kette der Länge »2«.

2. Bestimmung der Direktoren

Je Gesellschaft wird bestimmt welcher Spieler die meisten Aktien besitzt. Dieser Spieler wird Direktor und übernimmt die jeweilige Gesellschaft, in dem er die entsprechende Gesellschafterkarte vor sich legt. Im Falle eines Unentschieden mit dem aktuellen Direktor bleibt der Direktorenposten unverändert. Im Falle eines Unentschieden zwischen mehreren Rivalen um den Direktorenposten, die bislang nicht Direktor dieser Gesellschaft sind, wird derjenige neuer Direktor, der im Uhrzeigersinn am Nächsten am bisherigen Direktor sitzt.

Wenn ein Spieler in seinem Zug mehr Aktien besitzt als der aktuelle Direktor, ist er bis zu diesem Moment noch nicht der neuer Direktor, da ein Wechsel immer erst am Ende des Jahres erfolgt.

3. Wechsel des Startspielers

Dieser wechselt einen Platz nach links.

SPIELLENDE

Das Spiel endet wenn

- eine Gesellschaft den letzten Bahnhof gebaut hat
- alle kleinen Geländeteile aufgebraucht sind oder nicht mehr in der *Landkarte* platziert werden können
- beide Enden der Eisenbahnstrecke nicht mehr fortgeführt werden können
- die Bank eine Nachfrage nach Würfeln nicht mehr erfüllen kann

Im Falle von a), b) und c) wird das Spiel bis zum Ende des aktuellen *Jahres* gespielt (*also eine komplette Runde*). Im Fall d) liegt ein Wirtschaftszusammenbruch vor und das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler keine Würfel mehr aus der Bank erhalten kann, die ihm eigentlich zustehen.

In allen Fällen wird jedoch noch einmal ein Jahreswechsel durchgeführt und Passagiere transportiert und entsprechende Scheiben verteilt.

Sieger des Spiels ist derjenige, der im Spiel die meisten Passagiere transportiert hat. Unentschieden werden in der Reihenfolge der meisten »?« vor dem Sichtschirm und dann der größten Anzahl von Würfeln vor dem Sichtschirm aufgelöst.

Sollte das Spielende durch eine der zuvor genannten Bedingungen erreicht werden ehe von jeder der fünf Gesellschaften nicht mindestens ein Bahnhof gebaut wurde, gibt es keinen Sieger, da das Spiel für alle Spieler als Unentschieden endet.



RAILROAD DICE - DIE ERSTEN SCHIENEN

Regelbuch Version 2.0

Autor: Jens Kappe
Grafik: Oliver Fermer

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder besuchen Sie unser Forum im Internet.

Außerdem:

• Susanne, ich liebe Dich!

• Olli, danke!

Wassertal Spieleverlag
Baererstraße 3
21073 Hamburg
Fax: 040/98 769 490
info@wassertal.de
www.wassertal.de



© 2003-2004 Jens Kappe
© 2003-2004 Wassertal Spieleverlag