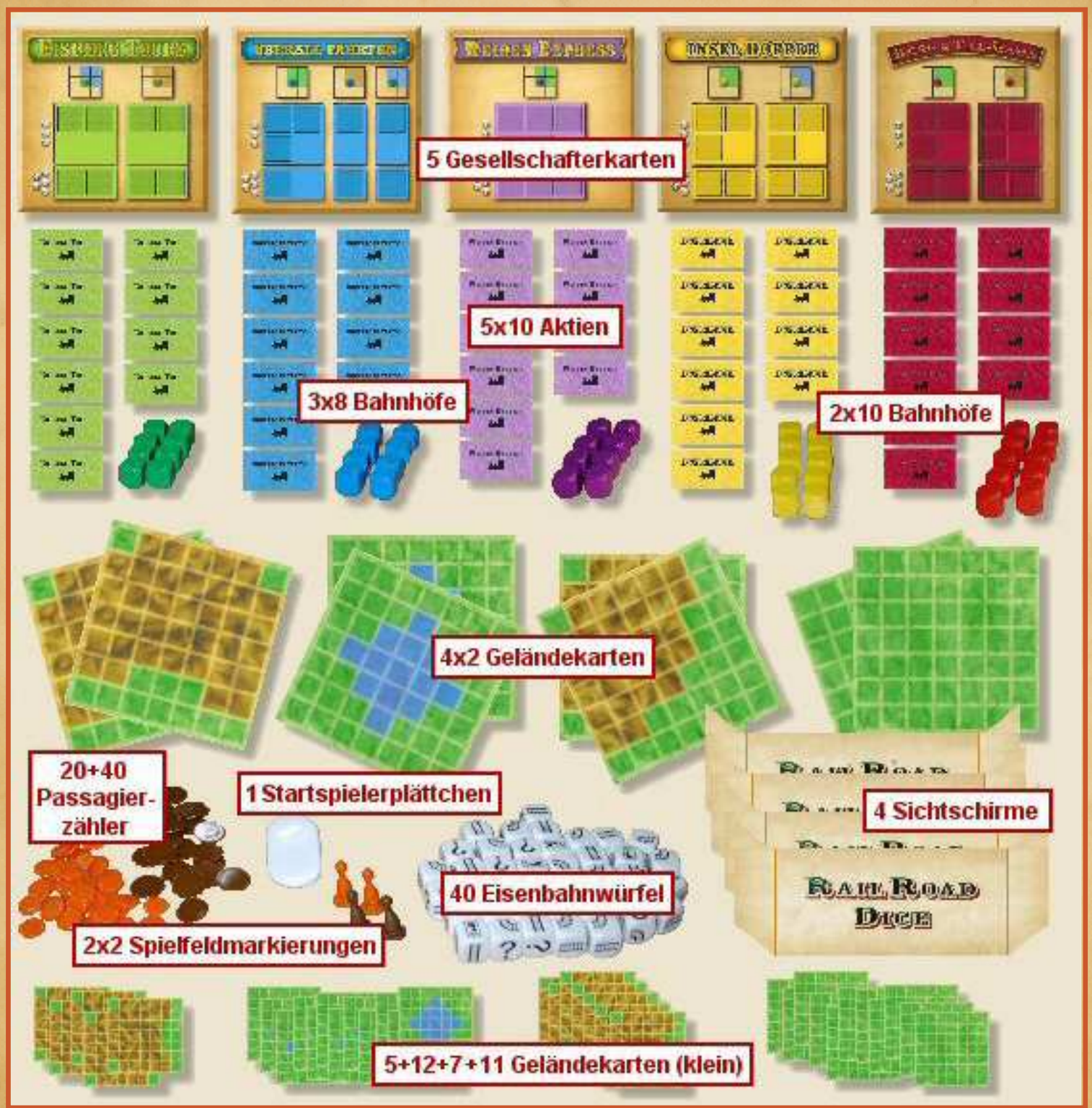
RAILROAD DICE

DIE ERSTEN SCHIENEN

THE FIRST RAILS

SPIELMATERIAL



EINFÜHRUNG

Die Spieler sind Investoren, die durch den Erwerb von Aktien Direktoren von Eisenbahngesellschaften werden, was Ihnen das Bauen von Bahnhöfen ermöglicht.

Alle Investoren können jederzeit Schienen durch das Land legen. Als Direktoren haben sie zusätzlich die Möglichkeit eine Kette von Bahnhöfen auf benachbarten Feldern zu bauen, um so Siegpunkte für das Befördern von Passagiere zu erhalten.

Zum Schluss gewinnt der Spieler, der während des Spiels die meisten Passagiere befördert hat. Er wird zum alleinigen Direktor einer großen landesweiten Eisenbahngesellschaft ernannt.

Zu Beginn des Spiels legen die Spieler lediglich Schienen auf einem großen Feld. Sobald dann die Schienen eine Kante erreichen, wird ein neues Feld angeschlossen. Sobald das andere Ende der Strecke ebenfalls eine andere Kante erreicht wird ein weiteres Feld angeschlossen, so dass parallel dazu das ursprüngliche Feld entfernt werden kann. Danach spielen die Spieler das restliche Spiel auf jeweils zwei separaten Feldern weiter.

DIE EISENBAHNWÜRFEL

Die dem Spiel ihren Namen gebenden Eisenbahnwürfel sind das Hauptspielelement von Railroad Dice und werden deshalb nun hier detailliert vor allen anderen Spielelementen und Regeln ausführlich vorgestellt.

Die Würfel hinter dem Sichtschirm

- sind Zahlungsmittel zum Bauen von Bahnhöfen
- sind Zahlungsmittel für zusätzliche Zahlungen beim Bauen von Schienen und Bahnhöfen auf Bergen und über Wasser
- können einmal pro Runde gewürfelt werden und werden dann vor den Sichtschirm gelegt

Bei Würfeln hinter dem Sichtschirm ist es egal, welche Seite oben liegt. Der Spieler darf hinter dem Sichtschirm beliebig viele Würfel behalten.

Die Würfel vor dem Sichtschirm
haben eine eindeutige obere Seite:

- (Schienen-)Gerade *oder*
- (Schienen-)Kurve *oder*
- Aktie *oder*
- "?"

und (mit Ausnahme des “?”) dürfen sie nicht:

- neu gewürfelt *oder*
- umgedreht *oder*
- hinter den Sichtschirm genommen werden.

Am Ende des Zuges eines Spielers dürfen in jeder Runde maximal nur noch fünf Würfel vor dem Sichtschirm liegen.

Verwendungsmöglichkeiten der Eisenbahnwürfel
(je nach oben liegender Seite)

- eine gerade Schiene auf ein “großes” Geländefeld legen

- eine Schiene mit Kurve auf ein „großes“ Geländefeld legen.

- Eine Aktie kaufen

- Eine beliebige Strecke auf das Spielfeld legen *oder*
- eine Aktie kaufen *oder*
- als Zahlungsmittel für zusätzliche Zahlungen beim Bauen von Schienen in Bergen oder über Wasser verwenden *oder*
- einmalig je Zug zusammen mit einer beliebigen Anzahl von Würfeln hinter dem Sichtschirm würfeln (für jedes so ausgewählte “?” erhält der Spieler jeweils einen Bonuswürfel aus der Bank zum Würfelwurf hinzu).

SPIELVORBEREITUNG

Ein *großes* Geländefeld *Wiese* wird in die Tischmitte gelegt und genau in der Mitte darauf wird **ein Eisenbahnwürfel** mit einer **Gerade** platziert.

Ein *kleines* Geländefeld Wiese wird an anderer Stelle des Tisches ausgelegt (Dieses Feld startet die Übersicht der „gesamten Geländelandschaft“).

Neben diese beiden Felder wird jeweils eine **der Spielfeldmarkierungen** in gleicher Farbe gestellt, so dass eine Zuordnung des *großen* zum *kleinen* Gelände möglich ist. (**Die übrigen beiden Spielfeld-markierungen** in der anderen Farbe werden zunächst nur bereitgehalten und kommen dann zum Einsatz, sobald die Schienenstrecke das erste Geländefeld „verlassen“ hat.)

Jeder Spieler erhält:
1 Sichtschirm
4 Eisenbahnwürfel, die er jeweils mit dem **„?“** nach oben *vor* seinen *Sichtschirm* stellt

Die verbleibenden Eisenbahnwürfel werden zusammen bereitgelegt und bilden zusammen mit allen noch unverkauften Aktien die „Bank“.

Die übrigen großen und kleinen Geländefelder sowie **die Passagier-zähler** werden griffbereit in der Nähe platziert. Der Spieler der von den Anwesenden schon am meisten Eisenbahnspiele gespielt hat, erhält **das Startspielerplättchen**.

Alle Gesellschafterkarten werden jeweils mit **den Bahnhöfen in der zugehörigen Farbe** bestückt. **Die 10 Aktien** werden direkt dazu neben die Karte gelegt, wie es die Abbildung beispielhaft für *Eisberg Tours* zeigt:

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden (eine Runde = ein Jahr). Innerhalb einer Runde ist jeder Spieler genau einmal am Zug.

Ist ein Spieler an der Reihe, gliedert sich sein Zug in folgende fünf Aktionen, die in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden können:

- **Einkommen nehmen**
- **Würfeln**
- **Aktien kaufen**
- **Schienen legen**
- **Bahnhof bauen**

Danach folgt immer als letzte Aktion zum Abschluss des Zuges:

- **Auf fünf Würfel reduzieren**

Nachdem jeder Spieler in einer Runde einmal am Zug war, folgt der **Jahreswechsel**, währenddessen auch der Startspieler für das nächste Jahr wechselt.

AKTION: EINKOMMEN NEHMEN

Diese Aktion entfällt in der allerersten Runde des Spiels bei jedem Spieler.

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen!

Durch das Ausführen dieser Aktion erhält der Spieler Eisenbahnwürfel als Einkommen. Es sind drei verschiedene Fälle zu unterscheiden:

a) Wenn der Spieler Direktor einer oder mehrerer Eisenbahngesellschaften ist, die in der Summe erst *vier oder weniger Bahnhöfe* gebaut haben, erhält der Spieler genau vier Eisenbahnwürfel hinter seinen Sichtschirm aus der „Bank“.

b) Wenn der Spieler Direktor einer oder mehrerer Eisenbahngesellschaften ist, die in der Summe *mehr als vier Bahnhöfe* gebaut haben, erhält der Spieler so viele Eisenbahnwürfel hinter seinen Sichtschirm aus der „Bank“, wie er insgesamt mit seinen Gesellschaften Bahnhöfe gebaut hat.

Hierzu werden einfach die leeren Bahnhoffelder aller vor dem Spieler liegenden Gesellschafterkarten gezählt.

c) Wenn der Spieler in der vergangenen Runde noch Direktor einer Eisenbahngesellschaft war und deren Vorsitz im Jahreswechsel an einen anderen Spieler verloren hatte *und* nun auch kein Direktor mehr einer anderen Gesellschaft ist, erhält er (anstatt der üblichen vier Eisenbahnwürfel Mindestzahlung hinter den Sichtschirm) vier Eisenbahnwürfel mit der Fragezeichenseite nach oben aus der „Bank“ *vor* den Sichtschirm.

Es ist für einen Spieler nicht möglich ein Einkommen von vier „Fragezeichen“ in mehreren Runden hintereinander zu erhalten, da dann die Voraussetzung nicht mehr erfüllt wäre, das der Spieler in der unmittelbaren Vorrunde seinen Direktorenposten verloren haben muss!

d) Ein Spieler der kein Direktor ist und somit auch seinen Direktorenposten nicht verloren haben kann erhält vier Eisenbahnwürfel aus der „Bank” als Einkommen, die hinter seinen Sichtschirm gelegt werden.

AKTION: WÜRFELN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen!

Mit dieser Aktion kann der Spieler einige seiner Eisenbahnwürfel nehmen und würfeln.

Hierzu sucht der Spieler

- beliebig viele (*auch gar keine!)* Eisenbahnwürfel hinter seinem Sichtschirm und

- beliebig viele Eisenbahnwürfel vor seinem Sichtschirm, die ein „Fragezeichen“ zeigen (*auch gar keine!)* aus – und erhält zur gleichen Zeit aus der „Bank“ einen kostenlosen Bonus-Würfel für jeden seiner eigenen „?“-Würfel die er erneut zu würfeln bereit ist. *(z.B. ein Spieler entscheiet sich zwei Würfel hinter dem Sichtschirm und zwei „?“ von vor dem Sichtschirm zu würfeln, wozu er von der „Bank“ zwei zusätzliche Würfel erhält, so dass er insgesamt sechs Würfel werfen darf)*

Der Spieler würfelt dann diese Eisenbahnwürfel und lässt das Ergebnis des Wurfes vor dem Sichtschirm, ohne die nach oben zeigenden Seiten der Würfel zu verändern, liegen.

AKTION: AKTIEN KAUFEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen!

Zu Spielbeginn gehören alle Aktien der „Bank“.

Durch Ausführen dieser Aktion können die Spieler Aktien von der Bank erwerben.

Aktien können nicht wieder freiwillig aktiv verkauft werden.

Zunächst ist es im Spielverlauf nur möglich Aktien von der „Bank“ zu kaufen. Später ist es im Spiel jedoch auch möglich Aktien vom dann jeweiligen Direktor einer Gesellschaft zu kaufen.

Wenn ein Spieler eine Aktie von der „Bank“ kauft, gibt er einen Eisenbahnwürfel der vor seinem Sichtschirm liegt, bei dem das Symbol „Aktie“ oder „?“ oben liegt.

Wenn ein Spieler eine Aktie von einem anderen Spieler kauft, gibt er einen Eisenbahnwürfel, der vor seinem Sichtschirm liegt, bei dem das Symbol „Aktie“ oder „?“ oben liegt an den Spieler von dem er eine Aktie kaufen möchte. Der Spieler der die Aktie somit verkauft legt diesen Eisenbahnwürfel hinter seinem Sichtschirm ab.

Der Spieler bei dem die Aktie gekauft wird, kann sich nicht dagegen wehren!

Das Kaufen von Aktien ist nur mit Eisenbahnwürfeln vor dem Sichtschirm möglich!

Spieler können dann von anderen Mitspielern Aktien kaufen sobald eine bestimmte Anzahl an Aktien von der „Bank“ verkauft worden sind. Dies ist abhängig von der teilnehmenden Mitspieleranzahl.

- Bei *zwei Spielern* müssen von *zwei* beliebigen Gesellschaften alle Aktien komplett aus der „Bank“ gekauft worden sein.

- Bei *drei Spielern* müssen von *drei* beliebigen Gesellschaften alle Aktien komplett aus der „Bank“ gekauft worden sein.

- Bei *vier Spielern* müssen von *vier* beliebigen Gesellschaften alle Aktien komplett aus der „Bank“ gekauft worden sein.

Sobald die letzte Aktie, die noch benötigt wurde, um die zuvor beschriebene Bedingung auszulösen, von der „Bank“ gekauft worden ist, können sofort Aktien von einem anderen Spieler sogar noch gleich innerhalb des selben Zuges gekauft werden.

Wichtig! Beim Kaufen von Aktien bei anderen Spielern ist zu beachten, dass dieses immer nur bei den jeweiligen aktuellen Direktoren der einzelnen Gesellschaften möglich ist.

Dies bedeutet, wenn ein anderer Spieler in der aktuellen Runde von einem Direktor die Mehrheit an Aktien erworben hat, darf kein anderer Spieler ihm diese gekauften Aktien in der gleichen Runde wieder abkaufen, da er noch nicht der neue Direktor ist. Dies wird er erst nach Vollendung des Jahreswechsels, so dass bis dahin weiterhin nur Aktien vom ursprünglichen Direktor gekauft werden können (sofern dieser noch welche besitzt).

Daraus ergibt sich auch, dass ein Direktor keine zusätzlichen Aktien seiner eigenen Gesellschaft bei anderen Spielern kaufen darf.

AKTION: SCHIENEN LEGEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen!

Es wird insgesamt von allen Spielern gemeinsam nur eine durchgängige Eisenbahnstrecke gebaut, so dass Abzweigungen nicht möglich sind..

Wenn ein Spieler diese Aktion durchführt, kann er Eisenbahnwürfel benutzen, um auf den großen Geländefeldern Schienen zu legen. Dazu benutzt er Eisenbahnwürfel vor seinem Sichtschirm, die Geraden oder Kurven zeigen oder Fragezeichen sind (die dann natürlich noch auf eine andere Seite gedreht werden müssten).

Schienen dürfen nur mit Eisenbahn-würfeln vor den Sichtschirmen gebaut werden!

Das Legen einer Schiene verläuft so, indem der Spieler den entsprechenden Eisenbahnwürfel nimmt und auf einen freien Platz bei einem der beiden großen Geländefelder legt.

Dabei sind folgende Bedingungen zu beachten:

- Legeverbote
- Neues Geländefeld anschließen
- Bergstreckenbau
- Seestreckenbau

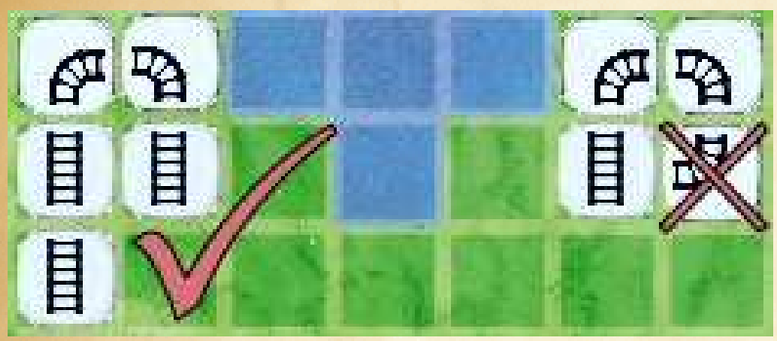
Legeverbote
Schienen dürfen nur direkt gegen den Rand eines Geländefeldes gelegt werden, wenn noch im selben Zug die Schiene auf ein neues Geländefeld fortgeführt wird.

Schienen dürfen nur direkt gegen einen See gelegt werden, wenn noch im selben Zug eine vollständige Brücke über den See gebaut wird *(z.B. dürfen Schienen nicht direkt vor einem Wasserfeld enden).*

Von jedem Bahnhof dürfen maximal zwei Schienenstrecken aus fortführen (z.B. darf keine Kreuzung gelegt werden).

Schienen dürfen nicht so gelegt werden, dass sie direkt gegen andere bereits liegende Schienen führen, die dadurch blockiert werden würden.

Außerdem dürfen sie nicht so gelegt werden, das Fortführen der Strecke aus welchem Grund auch immer nicht mehr möglich wäre!



Neues Geländefeld anschließen
Sobald ein Spieler auf einem der beiden Geländefelder eine Schiene so legt, dass sie gegen den Rand führt, muss dieser Spieler ein neues Geländefeld auswählen, auf dem die Strecke fortgeführt wird.

Um ein neues Geländefeld anschließen zu dürfen, müssen jedoch zuvor mindestens fünf Schienen auf dem aktuellen Geländefeld gelegt worden sein (diese Beschränkung schließt jedoch bereits die Schiene, die gegen den Rand läuft mit ein).

Bahnhöfe zählen bei der Bestimmung der Anzahl von Schienen jeweils auch als ein Schienenelement.

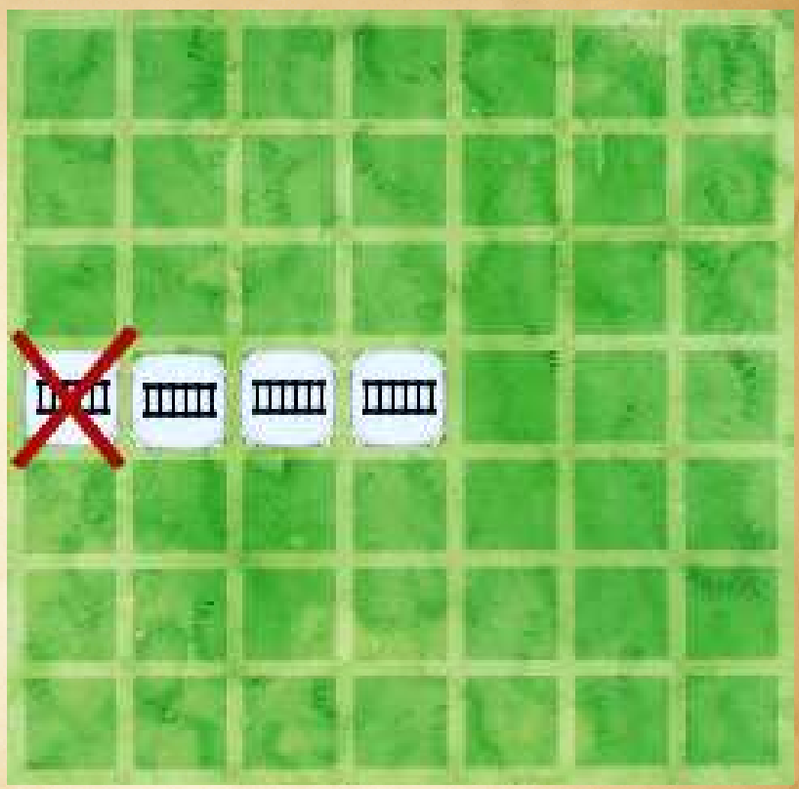


Abbildung: *Direkt nach dem Start des Spiels ist es somit auch nicht möglich gleich mit drei weiteren Geraden an den Rand des Geländefeldes zu bauen, da insgesamt erst vier Schienen auf dem Feld liegen würden!*

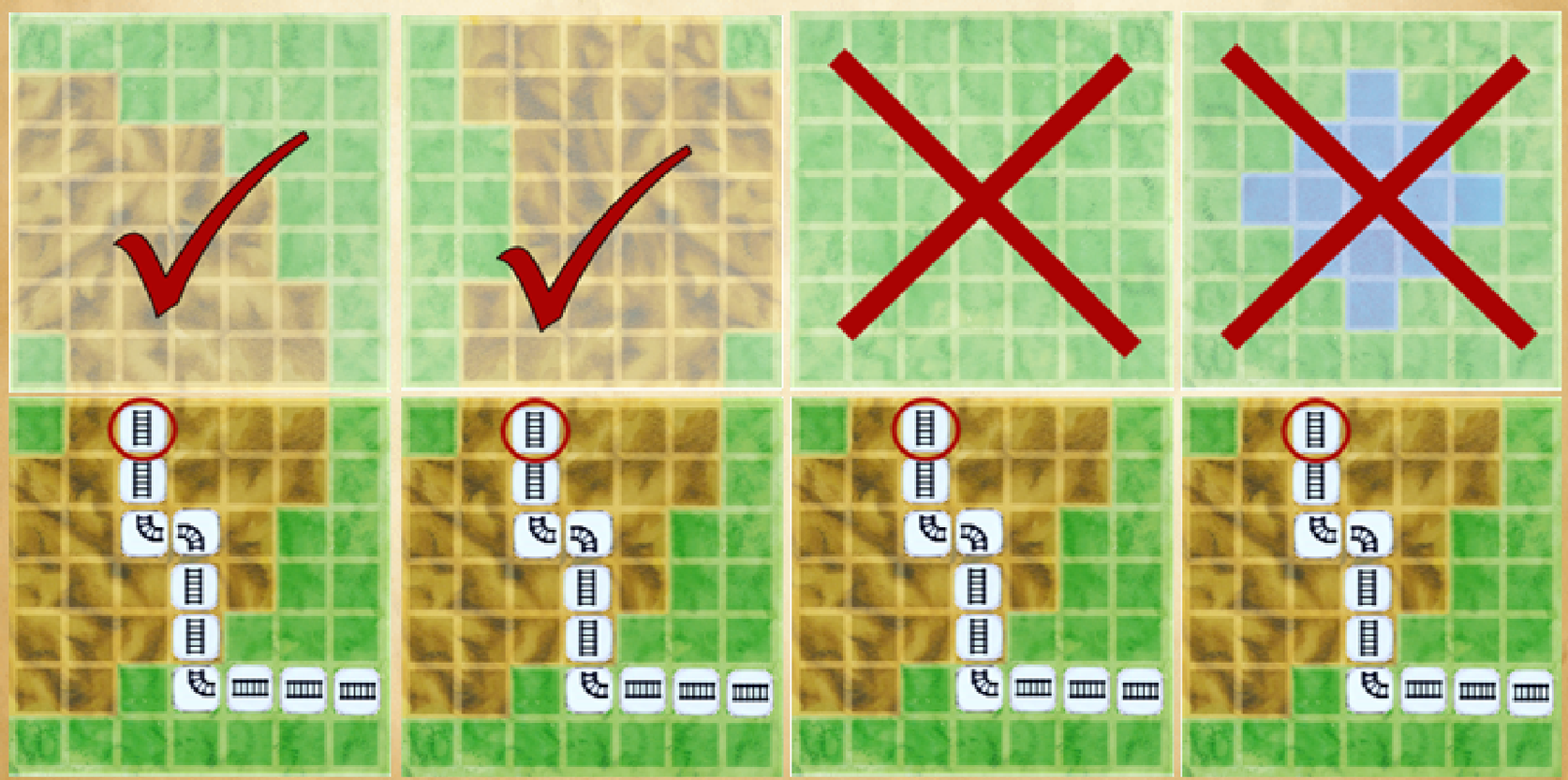
Der Spieler darf nur ein solches Geländefeld auswählen, von dem auch noch das passende „kleine“ Geländefeld verfügbar ist.

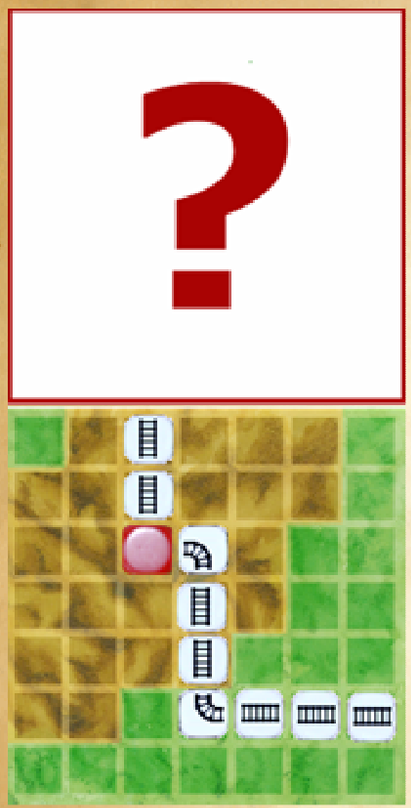
Sobald von einer Geländeart alle kleinen Geländefelder in die bisherige

Gesamtlandschaft eingebaut wurden, steht diese Geländeart für das weitere Spiel nicht mehr als neue Anschlussmöglichkeit zur Verfügung.

Der Spieler muss ein Geländefeld auswählen, das an dem Übergang zwischen altem und neuem Feld eine gemeinsame Geländeart besitzt.

Abbildung: *Die Schiene, die gegen den Rand gelegt wurde, befindet sich auf einem Geländefeld mit einem Berg mit zwei Seiten. Dort liegt diese Schiene an einer Seite, wo die Bergplätze zum Schienenbau zur Verfügung stehen, was bedeutet, dass das anzuschließende Geländefeld entweder erneut ein Berg mit zwei Seiten oder ein Berg mit drei Seiten sein muss, da sowohl auf dem See- als auch Wiesenfeld keine Berge vorhanden sind.*

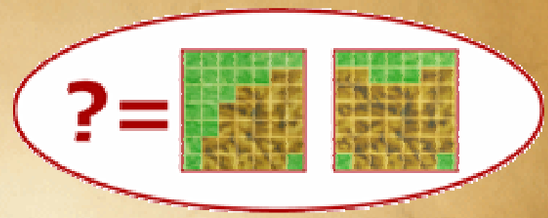




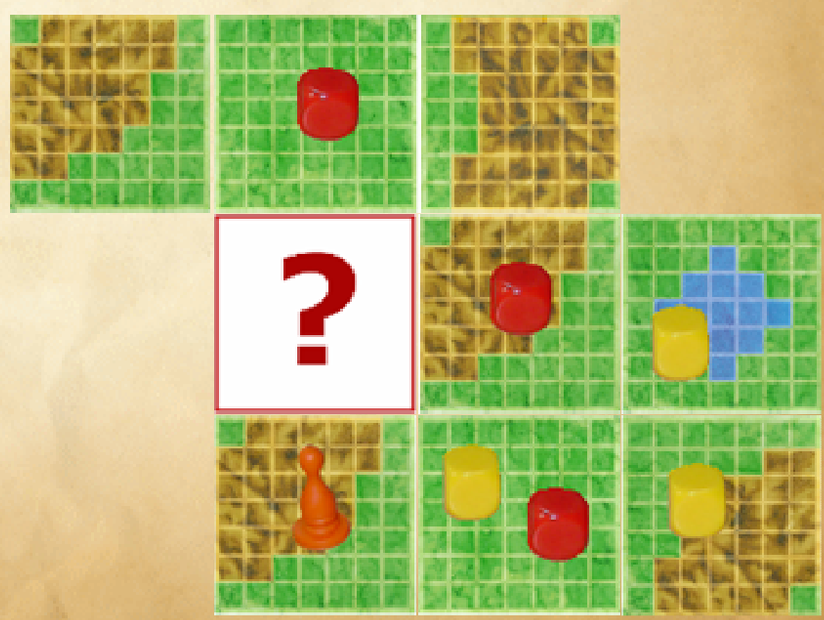
Das so ausgewählte Geländefeld darf nur verwendet werden, wenn es möglich ist das dazu passende kleine Geländefeld in die bisherige Gesamtlandschaft hineinzulegen. Dies bedeutet das alle bereits zuvor benachbart liegenden kleinen Geländefelder zum neu gelegten Feld, dort wo sie sich berühren, passende Kanten haben müssen.

Abbildungen: *Hier ist es nur möglich das „kleine“ oder „große“ Bergfeld wie dargestellt gedreht auszuwählen!*

Sollte es nicht mehr möglich sein ein neues Geländefeld anzuschließen, weil es kein „kleines“ Geländefeld mehr gibt, dass mit den umliegenden Geländearten übereinstimmt, endet die Schienenstrecke auf dem derzeit bespielten Geländefeld. Im restlichen Spielverlauf ist es auf dieser Hälfte der Schienenstrecke somit nur noch möglich auf dem aktuellen Geländefeld weiterhin Schienen zu bauen. Der Anschluss neuer Felder steht nicht mehr zur Verfügung.



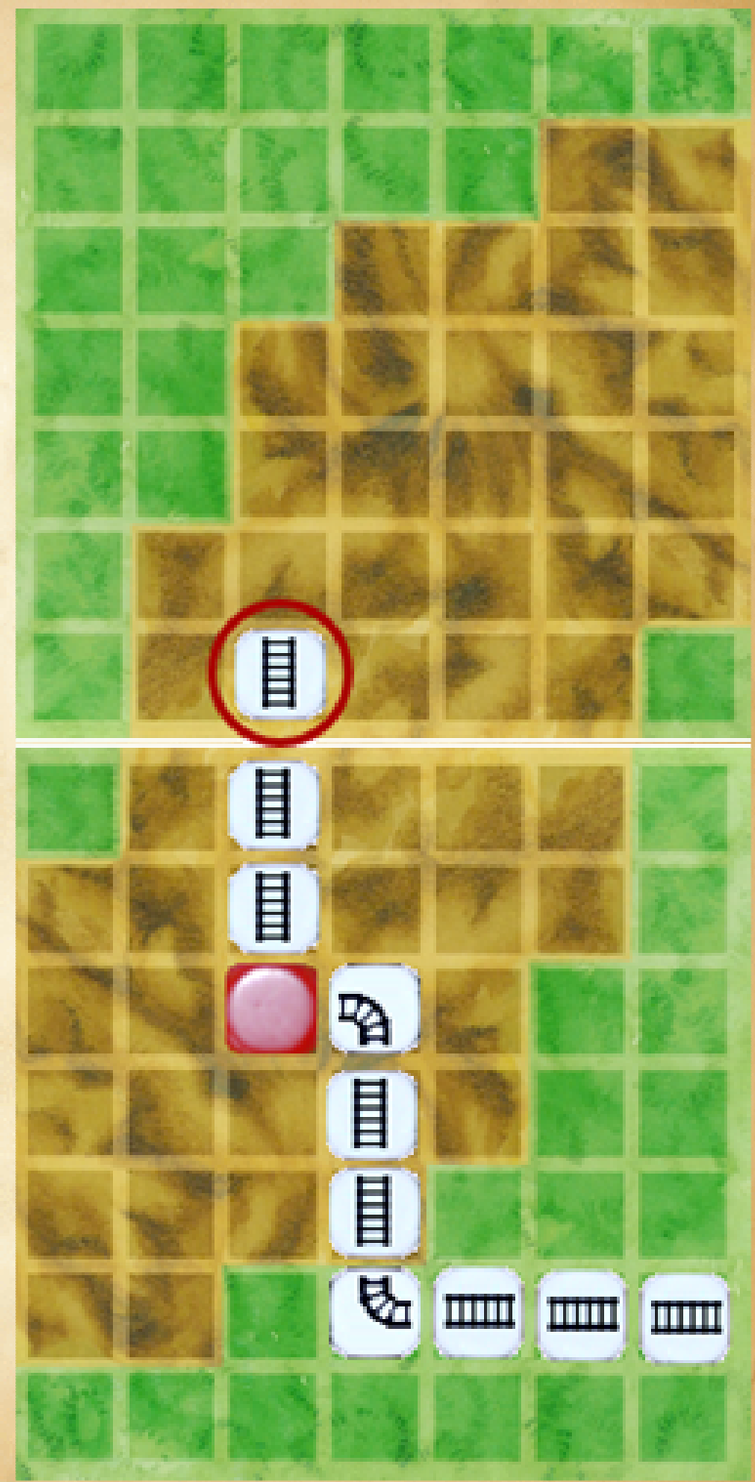
Es ist nicht erlaubt die Schienenstrecke auf ein Geländefeld zu führen wo bereits früher ein „kleines“ Geländefeld ausgelegt wurde. Mit anderen Worten kann die Schienenstrecke nur dorthin erweitert werden, wo es in der Gesamtgeländelandschaft noch freie Felder gibt.



Nachdem das neue „große“ Geländefeld bestimmt wurde, wird es direkt an das derzeit aktuelle angelegt und der Spieler schließt eine Schiene darauf an das bestehende Streckennetz des vorherigen Feldes an (*siehe auch* ***Abbildung*** *nebenan!*). Erst danach gilt das neue Geländefeld als angeschlossen.

Danach wird nun das passende „kleine“ Geländefeld in die Landschaft integriert und eine der beiden Spielfeldmarkireungen passend zugeordnet.

Wichtig! *Es ist unbedingt darauf zu achten das alle „kleinen“ Felder so gelegt werden, dass sie die gleich Ausrichtung wie die großen Felder in der Mitte des Tisches besitzen.*



Dann geschehen abschließend für diesen Anschluss noch folgende Tätigkeiten:

1. Alle auf dem vorherigen Geländefeld verbauten Eisenbahnwürfel werden wieder zurück in die Bank gelegt.

2. Alle auf dem vorherigen Geländefeld gebauten Bahnhöfe werden auf das passende Gegenstück in die „kleine“ Geländefelderübersicht überführt *(Die genaue Anordnung ist dort unwichtig – sie müssen lediglich auf dem Feld liegen).*

3. Der Spieler, der den Anschluss vollzogen hat, erhält als Prämie *zwei Eisenbahnwürfel mit „Fragezeichen“* nach oben *vor seinen Sichtschirm* zur sofortigen Verwendung von der „Bank“.

Ausnahme: *Die zuvor beschriebenen Schritte 1 und 2 entfallen, sofern sich das Spiel insgesamt erst ganz am Anfang befindet und der Anschluss des neuen Geländefeldes der allererste überhaupt ist. In diesem Fall bleiben die Eisenbahnwürfel und Bahnhöfe noch so lange liegen, bis auch die andere Schienenseite aus dem Startfeld rausgeführt und an ein anderes Geländefeld angeschlossen wurde. Erst dann werden diese auch vom Startfeld heruntergenommen.*

Bergstreckenbau

Sofern ein Spieler in seinem Zug Schienen auf einen Berg legen möchte, muss er dazu einen beliebigen Würfel *hinter seinem Sichtschirm* oder ein „?“-Würfel *vor seinem Sichtschirm* an die Bank als Zusatzzahlung abgeben.

Diese Zahlung ist gültig für alle weiteren *im selben Zug* gebauten Schienen *auf dem gleichen Berg*. (Die Schienenstrecke kann auf dem gleichen Berg auf einem neuen Feld fortgeführt werden und dabei diesen sogar zwischenzeitlich verlassen und später *im selben Zug* ohne weitere zusätzliche Zahlung darauf zurückführen).

Seestreckenbau
Sofern ein Spieler in seinem Zug Schienen über Wasser legen will, muss er dazu zwei beliebige Würfel *hinter seinem Sichtschirm* oder „Fragezeichen“-Würfel *vor seinem Sichtschirm* an die Bank als Zusatzzahlung abgeben.

Der Spieler darf frei wählen, ob er beide Würfel von hinter oder vor dem Sichtschirm oder eine Kombination aus beidem nimmt.

Diese Zahlung gilt für eine „Brücke“ über beliebig viele Wasserfelder auf einem See.

Schienen über See dürfen nur gebaut werden, wenn es dem Spieler in seinem Zug gelingt die Schienenführung wieder auf Landfeldern ankommen zu lassen.

AKTION: BAHNHOF BAUEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen!

Bahnhöfe sind über ihre Farbe immer eindeutig den Eisenbahngesellschaften zugeordnet.

Zum Bauen eines Bahnhofs muss

- der Spieler Direktor der zugehörigen Eisenbahngesellschaft sein

- die Gesellschaft noch über einen Bahnhof verfügen, der dem entsprechendem Geländeumfeld entspricht (siehe unten)

- der Spieler die auf der Gesellschafterkarte angegebene Anzahl an Würfeln *hinter seinem Sichtschirm* oder in beliebiger Kombination mit „Fragezeichen“ *vor seinem Sichtschirm* an die „Bank“ zahlen.

Dieser Bahnhof

- muss direkt an eines der beiden Enden der aktuellen Schienenstreckenführung angeschlossen werden

- darf nicht direkt am Rand eines Geländefeldes gebaut werden

- darf nicht direkt neben anderen Bahnhöfen gebaut werden *(diagonal ist dies jedoch möglich!)*

- darf nur auf dem Geländeumfeld gebaut werden, wie es auf der Gesellschafterkarte zu sehen ist *(siehe unten)*

Die Baukosten dieses Bahnhofes betragen entweder 3 oder 5 Würfel und sind auf der zugehörigen Gesellschafterkarte eingezeichnet.

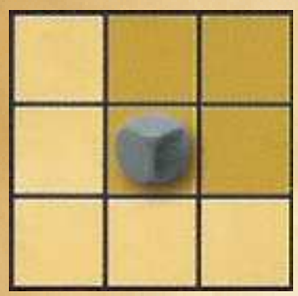
Das Bauen eines Bahnhofes auf einem Berg erfordert die zusätzliche Zahlung eines Würfels für Bergstreckenbau *(siehe hierzu auch den vorherigen Abschnitt).*

Die Direktoren dürfen frei entscheiden, in welcher Reihenfolge ihre Gesellschaften die Bahnhöfe bauen. Dies gilt sowohl für den Unterschied in den Baukosten als auch für die unterschiedlichen Geländebaumöglichkeiten.

Je „großes“ Geländefeld darf jede Gesellschaft nur einen Bahnhof bauen. Es dürfen aber mehrere Gesellschaften *(die auch dem gleichen Spieler gehören dürfen)* auf einem Geländefeld jeder einen Bahnhof bauen.

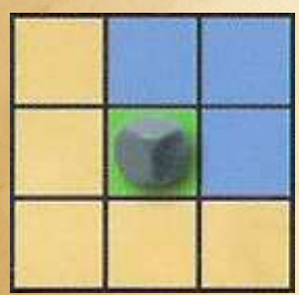
Nach dem Bau eines Bahnhofes erhält der Spieler als Prämie *zwei Eisenbahnwürfel mit „Fragezeichen“* nach oben *vor seinen Sichtschirm* zur sofortigen Verwendung von der „Bank“.

Bahnhof auf dem Berg



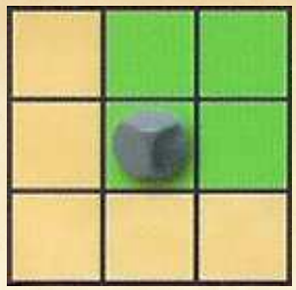
Der Bahnhof wird auf einem Bergfeld gebaut, *das mindestens von drei anderen Bergfeldern* umgeben sein muss (ob dort bereits Schienen liegen oder nicht ist egal). Das Gelände der übrigen fünf angrenzenden Felder kann beliebig sein.

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.

Übersicht Bahnhöfe

	Eisberg Tours	Überall Fahrten	Weiden Express	Insel Hopper	Berg&Tal Bahn
Berg	2 2	1 1	- -	- -	3 2
See	2 2	1 1	- -	3 2	- -
Wiese	- -	3 1	5 3	3 2	3 2

AKTION: AUF FÜNF WÜRFEL REDUZIEREN

Diese Aktion muss jeder Spieler am Ende seines Zuges durchführen.

Nach Beendigung aller Aktionen dürfen am Ende des Zuges jedes Spielers *vor dem Sichtschirm* nur noch maximal fünf Würfel liegen.

Überzählige Würfel müssen nach Auswahl des Spielers an die „Bank“ zurückgegeben werden.

Bis zu dieser Aktion ist es während des Zuges ausdrücklich erlaubt (und auch empfohlen!) mehr als fünf Eisenbahnwürfel vor dem Sichtschirm liegen zu haben. Lediglich nach dieser Aktion müssen diese auf maximal fünf reduziert werden.

JAHRESWECHSEL

Nachdem jeder Spieler in der aktuellen Runde einmal am Zug war erfolgt der Jahreswechsel.

Beim Jahreswechsel sind folgende Aktivitäten in der angegebenen Reihenfolge durchzuführen:

1. Beförderung von Passagieren
2. Vergabe der Direktorenposten
3. Wechsel des Startspielers

1. Beförderung von Passagieren

Für jede Eisenbahngesellschaft wird überprüft wie viele Passagiere diese im vergangenen Jahr (der letzten Spielrunde) befördert hat.

Hierzu wird zunächst *die längste* zusammenhängende Kette von Bahnhöfen jeder Gesellschaft bestimmt. Zusammenhängend bedeutet hierbei, dass die Bahnhöfe in einer der vier angrenzenden Richtungen (nicht diagonal!) in benachbarten Geländefeldern auf der „kleinen“ Geländefelderübersicht erstellt worden sein müssen!

Die Bahnhöfe auf den aktuell bespielten beiden „großen“ Geländefeldern, die somit noch nicht auf die kleinen Geländefelder übertragen wurden, zählen genau wie alle anderen Bahnhöfe entsprechend ihrer Position im Gesamtgelände mit.

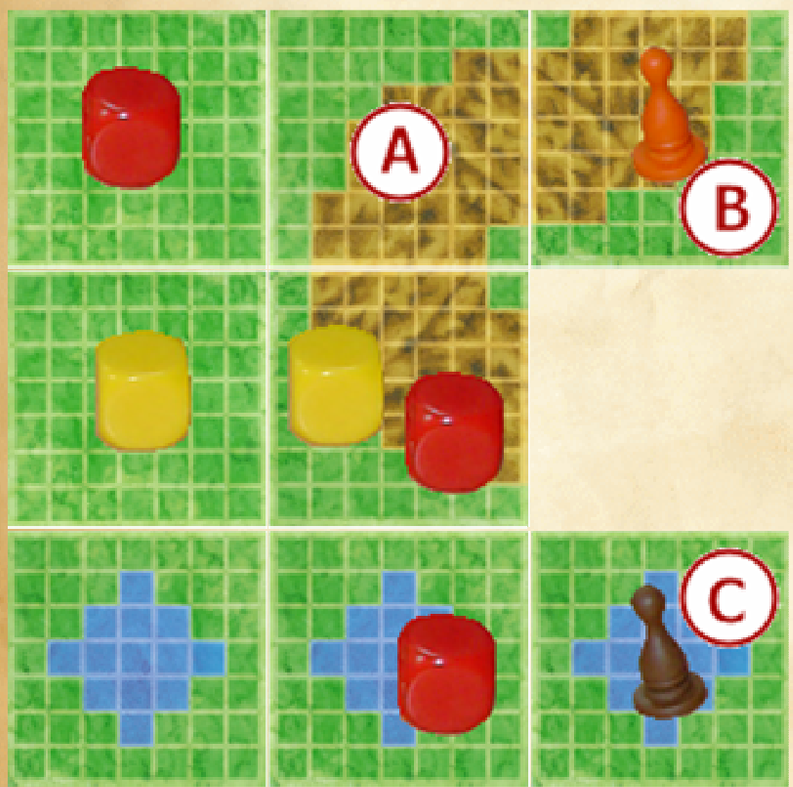


Abbildung: *In diesem Beispiel hat die „Berg&Tal-Bahn“ (rot) drei Bahnhöfe, von denen jedoch lediglich zwei zusammenhängend sind.*

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“.

Für diese so bestimmten längsten Bahnhof-Ketten je Gesellschaft wurden im vergangenen Jahr eine gleiche Anzahl von 1.000en von Fahrgästen befördert.

Dies bedeutet, dass jeder Direktor für die jeweils längste Bahnhof-Kette eine entsprechende Anzahl an Passagierzählern aus der „Bank“ bekommt, und diese hinter seinem Sichtschirm vor den anderen Spielern verbirgt.

Beim Überprüfen der Passagierzahlen wird strikt zwischen den Gesellschaften getrennt, so dass es hierbei unerheblich ist, ob ein Spieler Direktor mehrerer Gesellschaften ist, da jede einzeln für sich betrachtet wird.

Es erhalten nur die Direktoren von Gesellschaften Chips für beförderte Passagiere. Spieler, die lediglich einzelne Aktien besitzen, bekommen keine Passagierzähler.

Die kleinen orangen Plastikchips symbolisieren 1.000 transportierte Fahrgäste, wogegen die braunen großen Plastikchips für je 5.000 Fahrgäste stehen. Ein Wechsel der Einheiten mit der Bank ist jederzeit möglich.

2. Vergabe der Direktorenposten

Aufgrund der aktuellen Mehrheits-Verteilung der Aktien werden nun die fünf Direktorenposten unter den Spielern vergeben. Es genügt jeweils die einfache Mehrheit *(was im Mindestfall eine einzige Aktie sein kann!)*

Als Kennzeichen dafür, dass ein Spieler Direktor einer Gesellschaft ist, legt er die Gesellschafterkarte mit den Bahnhöfen vor sich ab.

Bei Aktiengleichheit unter den Spielern, bleibt der bisherige Direktor weiterhin im Amt. Gibt es jedoch eine Aktiengleichheit unter zwei oder mehreren Spielern, die zuvor nicht Direktor waren, wird der Spieler der neue Direktor, der von diesen im Uhrzeigersinn „am nächsten“ zum bisherigen Direktor sitzt.

3. Wechsel des Startspielers

Der bisherige Startspieler gibt das Startspieler Symbol an den Spieler links neben ihn weiter, der nun das nächste Jahr beginnt.

SPIELENDE

Das Spiel endet,

a) wenn eine Gesellschaft ihren letzten Bahnhof gebaut hat

b) wenn alle „kleinen“ Geländefelder aufgebraucht sind oder nicht mehr gelegt werden können

c) wenn die Schienenstrecke auf beiden Seiten aufgrund von „Sackgassen“ nicht mehr weitergebaut werden kann

a) wenn die „Bank“ die Nachfrage nach Eisenbahnwürfeln durch einen Spieler nicht mehr erfüllen kann.

In den Fällen a, b und c wird die aktuelle Runde (mit der Einschränkung, dass die "Bank" keine Eisenbahnwürfel mehr an die Spieler auszahlt) noch komplett zuende gespielt, so dass jeder Spieler noch einmal am Zug war. Sobald der letzte Spielre seinen Zug beendet hat wird noch einmal bestimmt wieviele Passagiere befördert wurden. Danach endet das Spiel.

Im Fall d liegt ein Wirtschaftszusammenbruch des Staates vor, der zum sofortigen Ende des Spiels führt. Dies bedeutet das ab dem Moment des "Bankrotts" der "Bank"das Spiel komplett zuende ist. Lediglich die Bestimmung der im aktuellen ("abgebrochenen") Jahr transportieren Passagiere findet für alle Gesellschaften noch statt ehe das Spiel endet.

SIEGER

Sieger des Spiels ist der Spieler, der die meisten Passagiere transportiert hat.

Um dies festzustellen, heben alle Spieler ihre Sichtschirme an und zählen die von ihnen mit den jeweiligen Eisenbahngesellschaften im Laufe des Spiels beförderten Passagiere.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler der noch die meisten „Fragezeichen“ vor dem Sichtschirm liegen hat.

Sollte auch dies gleich sein, gewinnt der Spieler, der sowohl *vor* als auch *hinter* dem Sichtschirm *(inklusive der Fragezeichen)* noch die meisten Würfel besitzt.

RAILROAD DICE
DIE ERSTEN SCHIENEN

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:

Wassertal Spieleverlag
Baererstraße 3
21073 Hamburg
Fax: 040/98769490
info@wassertal.de
www.wassertal.de

© 2003 Jens Kappe

© 2003 Wassertal Spieleverlag

Regelbuch Version 1.2

Außerdem:

- Susanne, ich liebe Dich!
- Olli, danke!

RAILROAD DICE

SPIELABLAUF

- **Einkommen nehmen (nur 1x)**
- **Würfeln (nur 1x)**
- **Aktien kaufen**
- **Schienen legen**
- **Bahnhof bauen**

Ł **Vor Ende des Zuges auf fünf Würfel reduzieren**

JAHRESWECHSEL

1. **Beförderung von Passagieren**
2. **Vergabe der Direktorenposten**
3. **Wechsel des Startspielers**

FRAGEZEICHEN PRÄMIE

- **bei Anschluss eines neuen Geländefeldes**
- **bei Bau eines Bahnhofes**

+

Die Würfel hinter dem Sichtschirm

- sind Zahlungsmittel zum Bauen von Bahnhöfen
- sind Zahlungsmittel für zusätzliche Zahlungen beim Bau auf Bergen und über Wasser
- können einmal pro Runde gewürfelt werden und werden dann vor den Sichtschirm gelegt

Die Würfel vor dem Sichtschirm
haben eine eindeutige obere Seite:

- (Schienen-)Gerade *oder*
- (Schienen-)Kurve *oder*
- Aktie *oder*
- "?"

und dürfen nicht:

- neu gewürfelt *oder*
- umgedreht *oder*
- hinter den Sichtschirm genommen werden