



Abbildung 6: Dieses Beispiel verdeutlicht die Aktion »Passagiere befördern« aus Sicht des »InterBahn« Spielers mit dem schwarzen Bahnhof. Der Spieler besitzt die Lokomotiven 4 und 5, mit denen entsprechend maximal so viele Passagiere pro Aktion transportiert werden können. Für einen Transport der drei Passagiere aus Geländekarte 6, existiert die Verbindung zu Bahnhof F (Entfernung: 1). Die 10 Passagiere von Geländekarte 5 sind über die Verbindung zu Bahnhof A transportierbar (Entfernung: 2). Die Verbindung zum Bahnhof B (Entfernung: 3) ermöglicht die Beförderung der dreizehn Passagiere in Geländekarte 4. Über den Anschluss des Bahnhofs C (Entfernung: 6) wäre auch ein Abtransport der fünf bei Geländekarte 3 liegenden Passagiere möglich. Über den Anschluss des Bahnhofs D (Entfernung: 2) auf Geländekarte 1 können in diesem Beispiel keine Passagiere abtransportiert werden, weil zur Zeit keine mehr bereitstehen. Hätte der Spieler die Bahnhöfe E und G direkt angeschlossen könnte er in diesen beiden Geländekarte sogar mit zwei Lokomotiven Passagiere abtransportieren.

AKTION: NEUE PASSAGIERE

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Um diese Aktion ausführen zu können, muss ein Spieler zuvor in diesem Zug die Aktion Würfel durchgeführt haben und einen »einfachen« Würfel mit der »Lokomotive«-Seite oder der »?«-Seite vor sich liegen haben. Durch Abgabe dieses Würfels an die Bank darf der Spieler für eine Geländekarte seiner Wahl für jeden Bahnhof je 5 Geldeinheiten (= 1 brauner Counter) neben dieser Geländekarte platzieren.

PASSAGIERMANGEL

Sobald irgendwann während des Spieles neben mindestens drei Geländekarten keine Passagiereinheiten mehr liegen, werden sofort neben jeder der sechs Geländekarten für jeden darauf platzierten Bahnhof 5 Passagiereinheiten (= 1 brauner Counter) platziert.

SPIELLENDE

Während des Zuges eines Spielers müssen zu jeder Zeit folgende Bedingungen auf Gültigkeit überprüft werden:

- ♣ ein oder mehrere Spieler haben ihren Startbahnhof an alle übrigen Bahnhöfe angeschlossen
- ♣ die »Bank« enthält keine Counter mehr
- ♣ die »Würfel Bank« enthält keine komplexen »Würfel« mehr
- ♣ die »Würfel Bank« enthält nur noch zwei, einen oder keinen Würfel (»einfach« oder »komplex«) mehr

Sobald eine dieser Bedingungen erfüllt ist, ändert sich der Ablauf des Spieles wie folgt:

In seinem Zug kann jeder Spieler ab sofort bis zum Spielende nur noch zwischen zwei möglichen Aktionen in beliebiger Reihenfolge wählen:

- ♣ Lokomotiven kaufen
- ♣ Passagiere befördern

Einmalig werden jetzt noch einmal wie unter *Passagiermangel* beschrieben bei jedem Bahnhof 5 Passagiereinheiten platziert. Danach findet bis zum Ende des Spieles keine Überprüfung auf »Passagiermangel« mehr statt. Das Spiel endet wenn

- a) keine Passagiereinheiten mehr neben den Geländekarten liegen oder
- b) keine Passagiereinheiten mehr befördert werden können.

Sieger des Spieles ist derjenige, der im Spiel die meisten Passagiere transportiert hat. Bei Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten angeschlossenen Bahnhöfen, danach entscheidet die Lokomotive mit dem höchsten Wert im Besitz eines Spielers.

AKTION: PASSAGIERE BEFÖRDERN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Jede Lokomotive eines Spielers kann in einem Zug maximal einmal Passagiere transportieren. Passagiere werden immer von genau einem Zielbahnhof nach Wahl, zum Startbahnhof des Spielers transportiert.

Zunächst wird überprüft, ob die gewählte Lokomotive den Zielbahnhof durch eine direkte Schienenverbindung erreichen kann und wie viele Geländekarten dieser vom Startbahnhof entfernt ist.

Hierzu zeigt der Spieler von seinem Startbahnhof ausgehend die direkte Schienenverbindung bis zum Zielbahnhof. Hierbei wird die Anzahl der Geländekarten durch die diese Strecke geführt wird gezählt.

Damit die Passagiere auf der gewählten Strecke befördert werden können, muss die Anzahl der befahrenen Geländekarten kleiner oder gleich der Nummer der hierfür ausgewählten Lokomotive sein. Sofern die aufgezeigte Schienenstrecke ein Gelände zunächst verlässt und später erneut darauf zurückgeführt wird, zählt das Gelände für diese Bestimmung doppelt, da es darum geht die Entfernung der Strecke insgesamt zu bestimmen.

Vom so bestimmten Zielbahnhof können dann maximal so viele Passagiereinheiten transportiert werden, wie dies der Nummer der ausgewählten Lokomotive entspricht. Die Anzahl der Passagiere müssen neben der entsprechenden Geländekarte, auf dem der Zielbahnhof steht, zur Beförderung bereitstehen und werden dann von dem Spieler von dort weggenommen und vor sich hingelegt. Sollten nicht mehr ausreichend Passagiereinheiten an der Geländekarte des Zielbahnhofs verfügbar sein, werden lediglich die noch dort übrigen Passagiere befördert.

Von jedem erreichbaren Zielbahnhof dürfen pro Zug des Spielers nur mit je einer Lokomotive Passagiere befördert werden.

RAILROAD DICE 2

DIE REGELN



Sowohl die Aktien als auch die Gesellschafterkarte der Staatsbahnen Gesellschaft werden für ein Spiel Railroad Dice 2 nicht benötigt. Bitte trennen Sie diese Elemente vor dem ersten Spiel vom übrigen Spielmaterial. Besitzer des Spiels »Railroad Dice – Die ersten Schienen« können dieses Material zusammen mit den grauen Bahnhofwürfeln als Erweiterung für ein neues Spielerlebnis des ersten Spiels aus der Railroad Dice-Reihe einsetzen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Die sechs Geländekarten werden nebeneinander, jeweils mindestens mit vier Feldern an eine andere Geländekarte angrenzend, in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler einigen sich gemeinsam über den Aufbau des Spielfeldes. Für die erste Partie »Railroad Dice 2« wird eine Startaufstellung der Geländekarten wie auf Abbildung 2 zu sehen ist, empfohlen.
2. Jeder Spieler erhält eine der vier Direktorenkarten sowie den farblich passenden Bahnhofwürfel und legt diese vor sich ab.
3. Abhängig von der Spieleranzahl erhalten alle Spieler noch eine Anzahl von neutralen Bahnhöfen, die keinem Spieler gehören:
 - ♣ bei 2 Spielern erhält jeder 4 graue Bahnhöfe
 - ♣ bei 3 Spielern erhält jeder 2 graue Bahnhöfe
 - ♣ bei 4 Spielern erhält jeder 1 grauen Bahnhof
4. Jeder Spieler erhält zu Beginn ein Geldeinkommen von 10.000 Einheiten (= 2 braune Counter).
5. Der Spieler, der die meisten Eisenbahnspiele besitzt, ist der Startspieler und beginnt das Spiel.

6. Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, platzieren die Spieler ihren Bahnhof (siehe Farbe der Direktorenkarte) auf einer der sechs Geländekarten. Danach platzieren die Spieler erneut reihum beginnend beim Startspieler die grauen Bahnhöfe auf das Spielfeld. Hierbei dürfen jetzt auch mehrere Bahnhöfe auf die gleiche Geländekarte platziert werden.

Beim Platzieren aller Bahnhöfe sind folgende Regeln zu beachten:

- ♣ nicht am äußeren Rand des Spielfeldes
- ♣ nicht auf Wasserfeldern
- ♣ Mindestabstand zwischen allen Bahnhöfen auf dem Spielfeld von mindestens zwei Feldern (durch diese Einschränkung, kann es passieren, dass nicht alle grauen Bahnhöfe auf der Geländekarte platziert werden können. In diesem Fall, werden die überzähligen Bahnhöfe in die Box zurückgelegt und das Spiel beginnt ohne sie)
- 7. Neben jeder der sechs Geländekarten werden jetzt für jeden darauf platzierten Bahnhof 5 Passagiereinheiten (= 1 brauner Counter) so platziert, dass sie eindeutig diesem Gelände zugeordnet sind.
- 8. Die 30 einfachen und 20 komplexen Eisenbahnwürfel werden bereit gelegt und bilden zusammen die »Würfel Bank«.
- 9. Die Lokomotivkarten werden aufsteigend von 2 bis 6 nebeneinander bereit gelegt und bilden zusammen die »Lok Bank«. Bei zwei Spielern wird die »Lok Bank« um fünf Lokomotivkarten reduziert, indem je eine Lokomotivkarte 2, 3, 4, 5 und 6 aus dem Spiel genommen wird.
- 10. Die 80 kleinen und 40 großen Passagier-/Geldeinheiten werden ebenfalls bereit gelegt und bilden zusammen die »Bank«.

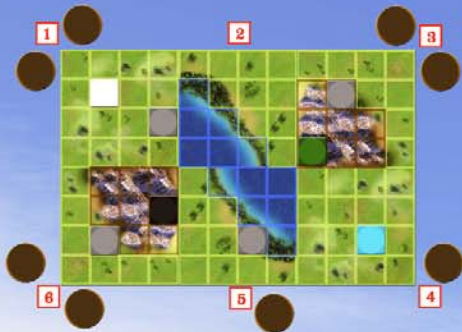


Abbildung 2:
Für jeden Bahnhof werden neben dessen Geländekarte 5.000 Passagiere platziert.

DAS FORMAT

Jeder Spieler verbindet im Laufe des Spiels seinen Startbahnhof über Eisenbahnschienen aus Würfeln mit den Bahnhöfen der anderen Spieler und den graufarbenen neutralen Bahnhöfen. Neben jedem Gelände stehen für die darauf platzierten Bahnhöfe Passagiere zum Transport bereit. Diese müssen mit Lokomotiven von ihrem aktuellen Standort zu den Startbahnhöfen der Spieler befördert werden, um Einnahmen zu erzielen, die letztendlich den Sieg des Spiels ermöglichen.

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 durchführen:

- ❖ **Würfeln (1x)** ❖ **Schienen legen** ❖ **Passagiere befördern**
- ❖ **Lokomotiven kaufen** ❖ **Neue Passagiere**

Mit Ausnahme des Würfeln, dürfen alle Aktionen mehrmals pro Zug durchgeführt werden.

Während des Zuges müssen zu jeder Zeit folgende Bedingungen auf Gültigkeit überprüft werden:

- ❖ **Passagiermangel**
- ❖ **Spielende**

Verzichtet ein Spieler auf das »Würfeln« darf er in seinem Zug außerhalb der Reihe, wie unter »Passagiermangel« beschrieben, bei jedem Bahnhof 5 Passagiereinheiten platzieren.

Am Ende seines Zuges muss der Spieler alle nicht auf dem Spielfeld verwendeten Würfel in die »Würfelbank« zurückgeben.

DIREKTE SCHIENENVERBINDUNG

Eine direkte Schienenverbindung zu einem Zielfeld gilt als gegeben, wenn es eine durchgängige Schienenstrecke vom Startbahnhof zum Zielfeld gibt. Dabei darf kein anderer Bahnhof diese Schienenstrecke unterbrechen und Abzweigungen an Weichen müssen in der richtigen Richtung genutzt werden.

AKTION: WÜRFELN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug nur einmal durchführen. Um diese Aktion zu nutzen, muss sich der Spieler zwischen einer der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- ❖ der Spieler nimmt 4 einfache Eisenbahnwürfel aus der »Würfel Bank«
- ❖ der Spieler nimmt 2 einfache und 1 komplexen Eisenbahnwürfel aus der »Würfel Bank«
- ❖ der Spieler nimmt 2 komplexe Eisenbahnwürfel aus der »Würfel Bank«

Die so erhaltenen Würfel werden dann gewürfelt und das Ergebnis des Wurfes von dem Spieler abgelegt.

Anstatt eine der vorherigen Möglichkeiten zu wählen, gibt es auch noch folgende Auswahl:

- ❖ der Spieler nimmt 1 komplexen Eisenbahnwürfel aus der »Würfel Bank« und legt ihn mit der »?«-Seite nach oben vor sich ab ohne zu würfeln

Sollten in der »Würfel Bank« nicht mehr genügend Würfel vorhanden sein, um die gewählte Aktion vollständig auszuführen, erhält der Spieler nur so viele Würfel wie jeweils übrig sind.

AKTION: SCHIENEN LEGEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Um diese Aktion ausführen zu können, muss ein Spieler zuvor in diesem Zug die Aktion Würfeln durchgeführt haben. Die dabei erhaltenen Würfel können jetzt auf der Geländekarte platziert werden. Diese Aktion hat unterschiedliche Einschränkungen, je nachdem ob es sich um »einfache« oder »komplexe« Würfel handelt.

Neue Schienen mit »einfachen« Würfeln legen

Um einfache Schienen zu legen nimmt der Spieler einen »einfachen« Würfel, der eine Schienenstrecke oder ein »?« auf der oberen Seite zeigt und platziert diesen auf der Geländekarte (Wenn ein »?« eingesetzt wird, muss dieses auf die Seite einer »Gerade« oder »Kurve« gedreht werden).

Schienen dürfen nur direkt an den Startbahnhof des Spielers oder als Verlängerung bestehender Schienenstrecken ausgehend vom Startbahnhof des Spielers gelegt werden, so dass eine *direkte Schienenverbindung* besteht.

Folgende Restriktionen bestehen beim Legen »einfacher« Schienen:

- ❖ Schienen-Enden dürfen nicht direkt gegen den Rand des Spielfeldes gelegt werden
- ❖ Schienen-Enden dürfen nicht direkt gegen die Seite eines komplexen Würfels gelegt werden, es sei denn es erfolgt dadurch ein Schienenanschluss

Wenn die Schiene auf ein Bergfeld gelegt werden soll, muss zusätzlich die Bezahlung einer Geldeinheit (= 1 orangefarbener Counter) pro Bergfeld an die Bank erfolgen.

Wenn die Schiene auf ein Wasserfeld gelegt werden soll, muss zusätzlich die Bezahlung von zwei Geldeinheiten (= 2 orange Counter) pro Wasserfeld an die Bank erfolgen.



Abbildung 3:
In diesem Beispiel ist aufgezeigt, wo der Direktor von »InterBahn« mit dem schwarzfärbigen Bahnhof in dieser Situation überall eine einfache Schiene legen könnte und wo nicht. Auf den mit »A« gekennzeichneten Feldern kann eine Schiene gelegt werden, weil diese direkt an den Startbahnhof angrenzen. Auf den Feldern »B« kann eine Schiene gelegt werden, weil diese über eine direkte Schienenverbindung zum Startbahnhof verfügen. Auf den mit »C« gekennzeichneten Feldern existiert keine direkte Verbindung zum schwarzen Startbahnhof, so dass keine einfache Schiene gelegt werden darf.



Abbildung 4: Schienen dürfen niemals gegen den Rand des Spielfeldes oder eine schienenlose Seite eines »komplexen« Würfels gelegt werden, wie es nebenstehendes Beispiel zeigt.

Bestehende Schienen mit »komplexen« Würfeln erweitern

Um bestehende Schienen durch »komplexe« Schienen zu erweitern nimmt der Spieler einen »komplexen« Würfel, der eine Schienenstrecke oder ein »?« auf der oberen Seite zeigt, und tauscht diesen auf dem Spielfeld gegen einen »einfachen« Würfel aus (zeigt der Würfel ein »?«, muss dieser zuvor auf eine der anderen fünf Schienenseiten gedreht werden). Den so ausgetauschten Würfel legt der Spieler, ohne die obere Seite zu verändern, vor sich ab und kann ihn in diesem Zug erneut auf einem anderen Feld einsetzen.

Dieser Austausch darf nur bei Schienen vorgenommen werden, die direkt an den Startbahnhof des Spielers angrenzen oder eine *direkte Schienenverbindung* vom Startbahnhof zum Zielfeld haben.

Beim Austausch eines »einfachen« Würfels muss dessen bestehende Schienenstrecke erhalten bleiben. Sofern der auszutauschende Würfel zuvor noch keine Schienenverbindung mit dem Startbahnhof des Spielers besessen hat (*dies ist immer dann der Fall, wenn bislang zwar eine Schienenstrecke an diesen Würfel herangeführt, jedoch noch keine Verbindung erzeugt war*), muss diese nach einem Austausch vorhanden sein, damit dieser Würfel überhaupt ausgetauscht werden darf.

Folgende Restriktionen bestehen beim Legen »komplexer« Schienen:

- ❖ Schienen-Enden dürfen nicht direkt gegen den Rand des Spielfeldes gelegt werden
- ❖ Schienen-Enden dürfen nicht direkt gegen die Seite eines komplexen Würfels gelegt werden, es sei denn es erfolgt dadurch ein Schienenanschluss



Abbildung 5:
Die obige Abbildung zeigt die unterschiedlichen Möglichkeiten des Direktors der »Seeterrassen Betriebe« eine der »einfachen« Schienen mit direkter Verbindung zu seinem Startbahnhof durch die gezeigte »komplexe« Schienenauszu-tauschen. Je nach Drehung des Würfels und Position der Schiene sind die unter »A«, »B«, »C« und »D« gezeigten Austausche möglich.

Anschluss eines neuen Bahnhofs

Immer wenn durch das Legen oder Erweitern einer Schienenstrecke Bahnhofe durch einen Spieler zum ersten Mal miteinander verbunden werden, wird eine Anschlussprämie von fünf Geldeinheiten (= 1 brauner Counter) an jeden beteiligten Spieler für dessen angeschlossenen Bahnhof ausbezahlt (*wichtig: es erhalten alle Spieler diese Prämie, nicht nur derjenige, der den Anschluss gelegt hat*). Graue Bahnhöfe bekommen keine Anschlussprämie, jedoch der Spieler, der einen grauen Bahnhof anschließt. Ein Bahnhof gilt als angeschlossen, wenn eine *direkte Schienenverbindung* vom Startbahnhof bis zum Zielfeld vorhanden ist.

AKTION: LOKOMOTIVEN KAUFEN

Diese Aktion darf jeder Spieler pro Zug mehrmals durchführen. Um Passagiere transportieren zu können, benötigen die Spieler Lokomotiven. Diese können bei der »Lok Bank« in aufsteigender Reihenfolge ihrer Zahlen von den Spielern gekauft werden.

Sobald die letzte Lokomotive mit der 2 verkauft wurde, ist es möglich Lokomotiven mit der 3 zu kaufen. Sobald dann die letzte Lokomotive mit der 3 verkauft wurde, ist es möglich Lokomotiven mit der 4 zu kaufen. Analog so weiter für die Lokomotiven mit den Nummern 5 und 6.

Eine Besonderheit gibt es noch beim Kauf der ersten Lokomotive mit der 4. Direkt nachdem diese von einem Spieler gekauft wurde, werden alle Lokomotiven mit 2 aufgrund des allgemeinen technischen Fortschrittes verschrottet. Dies bedeutet für deren Besitzer, dass diese aus dem Spiel genommen werden und ab diesem Moment nicht mehr für den Transport von Passagieren eingesetzt werden können.

Folgende Kosten sind beim Lokkauf von den Spielern an die Bank zu bezahlen:

- ❖ je Lokomotive 2: 5 Geldeinheiten ❖ je Lokomotive 5: 20 Geldeinheiten
- ❖ je Lokomotive 3: 10 Geldeinheiten ❖ je Lokomotive 6: 25 Geldeinheiten
- ❖ je Lokomotive 4: 15 Geldeinheiten