

Roads & Boats Kurzübersicht

(ohne Erweiterung Planes & Trains)

V1.2 © September 2001 Michael Andersch

Spielaufbau

- Wundertafel, Reihenfolgetafel, Phasentafel, Tempel bereitlegen, Marker auf Phasentafel legen
- Spielplanaufbau gem. Szenario oder reihum je 2 Felder im Uhrzeigersinn an das Spielfeld anlegen, Flußteile beachten (Flüsse müssen durchgängig sein und dürfen nur im Meer oder einer Quelle enden)!
- Jeder Spieler erhält das Material seiner Farbe (Transporter, Strassen, Wunderbausteine), Forschungstabelle mit 7 Glassteinen, Starthaus
- Reihenfolge festlegen: Betende Figuren der Spieler zufällig an den Tempel anlegen, Reihenfolgemarken in umgekehrter Reihenfolge auf der Reihenfolgetafel platzieren
- In festgelegter Reihenfolge bel. Startfeld aussuchen (min. 1 Feld Abstand von Startfeldern der Mitspieler), mit eigenem Haus markieren und 3 Esel, 5 Bretterstapel, 1 Steine und 2 Gänse dort ablegen (oder gem. gewähltem Szenario verfahren)

Ablauf einer Runde

Die folgenden Phasen finden nacheinander statt. Alle Spieler führen ihre Aktionen der jew. Phase gleichzeitig aus (allerdings: Konflikte beachten). Zu Beginn jeder Phase kann jeder Spieler verlangen, dass die Spielerreihenfolge neu festgelegt wird (-> Konflikt).

1. Produktion und Vermehrung
2. Bewegung
3. Bauen
4. Wunderbau

Für das gesamte Spiel gilt: Alle Rohstoffe, Gebäude etc. gelten während des Spiels als unbegrenzt vorhanden!
Es gilt außerdem: Alle Waren, Transporter, Betriebe, etc., die zur Erzeugung oder Verarbeitung irgendwelcher Dinge benötigt werden, müssen sich auf dem gleichen Feld befinden. Ist dieses Feld durch einen Fluß ohne Brücke getrennt müssen sich alle Dinge sogar auf der gleichen Flussseite befinden!

Konflikt

- Alle Spieler entscheiden gem. Reihenfolge ihrer Beter am Tempel, ob sie die Gunst der Götter anrufen.
- Die Beter aller Spieler, die sich dafür entschieden haben, werden in umgekehrter Reihenfolge an das Ende der Beter-Reihe gelegt.
- Jeder Spieler wählt seine Position in der Reihenfolge, beginnend mit dem jetzt letzten Beter am Tempel.

Phase 1: Produktion und Vermehrung

- Zu Beginn der Runde und vor einem eventuellem Konflikt ist festzulegen, was die Bergwerke fördern.
- Wer was womit und wie oft produziert: siehe Mittelblatt des Szenarienneftes bzw. Spielübersicht
- Während der gesamten Phase dürfen Transporter, die auf dem gleichen Feld stehen Güter untereinander austauschen oder einander schenken, falls beide Besitzer einverstanden sind.
- Eine Verkettung ist erlaubt, falls diese auf einem Feld möglich ist (z.B. Papier produzieren, dies sofort für Forschung nutzen, damit eine Transporterfabrik aufwerten und diese einen neuen Transporter herstellen lassen).

Rohstoffherstellung

- Erfolgt durch Holzfäller, Lehmgrube, Steinbruch, Bohrsinsel, Bergwerk.
- Produziert wird jeweils 1 Einheit des entsprechenden Rohstoffs pro Runde, unabhängig davon, ob ein Transporter auf einem Feld steht oder nicht.
- Befinden sich Transporter auf dem gleichen Feld, so können diese die produzierten Rohstoffe aufnehmen (Kapazität der Transporter und Spielerreihenfolge beachten, eventuell Konflikt!)
- Ist das Feld durch einen Fluß ohne Brücke getrennt, so müssen sich die Rohstoffe auf der gleichen Seite wie der erzeugende Betrieb befinden

Weiterverarbeitung

- Erfolgt in Sägewerk, Papiermühle, Ziegelei, Köhlerei, Münzprägerei, Börse
- Neutrale Güter eines Feldes können zunächst auf eigene Transporter aufgeladen werden.
- Güter auf eigenen Transportmitteln können für die Produktion verwendet werden (müssen aber nicht). Es ist allerdings erlaubt, sowohl andere Spieler um Waren auf deren Transportern auf dem gleichen Feld zu bitten und diese zur Weiterverarbeitung mit zu nutzen als auch neutrale Waren des Feldes mitzunutzen
- Ist das Feld durch einen Fluß ohne Brücke getrennt, so müssen sich die Rohstoffe und der Transporter auf der gleichen Seite wie der weiterverarbeitende Betrieb befinden
- Wer einen Transporter auf einem Feld hat auf dem ein weiterverarbeitender Betrieb steht erhält die Ware, wenn er die Rohstoffe dafür angeliefert bzw. diese von einem Mitspieler erhalten hat. Die Güter werden auf eigene Transporter gelegt.
- übrige neutrale Rohstoffe des Feldes werden nachdem alle Spieler produziert haben bei noch freien Kapazitäten des Betriebs zu neutralen Gütern weiterverarbeitet. Köhlereien und Papiermühlen verbrauchen dabei zuerst Bretter.

Transportmittelproduktion

- Transportmittel erhalten die Farbe des Spielers, der die Rohstoffe liefert.
- Wasserfahrzeuge müssen sofort in Wasser platziert werden (Fluss oder angelandet an Küste). Ist dies nicht möglich, darf die Fabrik nicht benutzt werden.
- Am Ende dieser Phase darf kein Spieler mehr als 5 Landtransportmittel und mehr als 5 Wassertransportmittel bzw. insgesamt 8 Transportmittel besitzen. Überzählige an Transporterfabriken befindliche Transporter werden sofort ersatzlos vernichtet.
- Am Ende der Phase stellen alle Transporterfabriken einen neutralen Transporter her falls passende neutrale Rohstoffe auf dem entsprechenden Feld vorhanden sind und diese Fabrik in dieser Runde für keinen Spieler gefertigt hat. Der hergestellte Transporter wird allerdings sofort vernichtet.

Viehbestand:

- Esel und Gänse können sich vermehren wenn genau zwei davon auf dem selben Weidenfeld stehen.
- Das Weidenfeld darf außer den beiden Tieren keine anderen Pappplättchen (Ausnahme: Starthaus) oder Transporter enthalten (auch nicht durch einen Fluß getrennt).
- Gänse vermehren sich unter diesen Bedingungen immer, Esel nur, wenn beide Esel dem gleichen Spieler gehören und ihr Besitzer dies wünscht.

Forschung:

- 2 Gänse + 1 Papier auf einem Feld (ohne Transporter): Gänse u. Papier verschwinden ohne Effekt (Ggf. auch mehrmals, wenn diese Kombination öfter aus den neutralen Gütern eines Feldes gebildet werden kann).
- 2 Gänse + 1 Papier + 1 Transportmittel -> Der Spieler, dem der Transporter gehört darf sofort einen bel. Glasstein von eigener Forschungstafel nehmen. Diese Errungenschaft steht ihm ab sofort zur Verfügung.
- Bei Erforschung einer Transportmittelfabrik (und nur in diesem Moment!) können Fabriken des entsprechenden Typs (Land / Wasser), bei denen ein eigenes Transportmittel steht aufgewertet werden. Ein Floßbauer darf auch direkt zu einem Schiffbauer aufgewertet werden.
- Bergwerke: Spezialisierung (Verhältnis Eisen:Gold 4:0 oder 0:4), Vergrößerung (5 Eisen + 5 Gold)

Phase 2: Bewegung und Transport

- Jeder Transporter kann pro Runde einmal bewegt werden gem. seiner Reichweite.
- Kein Transportmittel darf Mauern eines anderen Spielers überfahren, eigene und neutrale Mauern schon.
- Jedes Gut darf pro Runde nicht von zwei Transportern des selben Spielers transportiert werden. Wird ein Gut von Transportern unterschiedlicher Spieler bewegt, so ist dabei die Spielerreihenfolge zu beachten.
- Während der Bewegung kann ein Transporter beliebig Dinge aufladen, transportieren, abladen (Ausnahme: Transporter) und von fremden Transportern übernehmen / mit diesen tauschen, falls deren Besitzer zustimmt.
- Jeder Transporter befördert zu einer Zeit maximal seine Zuladung.
- Jeder Transporter kann jedes beliebige andere Transportmittel aufnehmen und bewegen! Ein transportierter Transporter darf sich in der selben Runde nicht bewegen. Keiner der beiden Transporter darf zusätzlich Güter befördern. Das Absetzen eines Transporters ist nur am Anfang der Phase erlaubt.

Landtransporter

- Landtransporter können sich nur entlang von Straßen bewegen, soweit es Ihre Reichweite zuläßt.
- Esel können auch ohne Straße 1 Landfeld weit gehen.
- Flüße können nur an Brücken überquert werden. Es muß jederzeit ersichtlich sein, auf welcher Seite des Flusses sich Transporter, Güter, Gebäude und Straßen befinden.

Wasserfahrzeuge

- Wasserfahrzeuge können sich nur entlang von Flüssen oder auf dem Meer bewegen, soweit es Ihre Reichweite zuläßt.
- Vom Meer aus kann an Land angelegt werden, dies kostet wie das Ablegen einen Punkt. Es muß in das gleiche Meerfeld abgelegt werden, von dem aus angelegt wurde. Anlegen beendet die Bewegung!
- Anlegen ist nicht möglich, wenn an der Küste die Mauer eines anderen Spielers steht.
- Es ist nicht erlaubt, Güter auf dem offenen Meer abzusetzen. Das Ablegen von Gütern auf Bohrinseln ist erlaubt. Anlanden an einer Bohrinsel beendet den Zug nicht!

Gänse

- Gänse können von Transportern befördert werden.
- Eine Gans kann einem Transporter eines Spielers entlang einiger oder aller Felder seines Weges folgen, wenn der Spieler dies möchte.
- Gänse können den Transportern mehrerer Spieler folgen, allerdings nur einem Transporter pro Spieler und nur gemäß der Spielerreihenfolge.
- Gänse folgen Transportern auf der anderen Seite eines Flusses nur, wenn eine Brücke besteht.
- Eine Gans auf einem Meeresfeld folgt immer dem nächstbesten Transporter auf das nächste Feld, sofern kein anderer Transporter sich bei der Gans befindet. Es ist nicht möglich, Gänse allein auf dem Meer zurück zu lassen, sie können jedoch an einer Bohrinsel abgesetzt werden.

Phase 3: Bauen

- Gebaut werden können Gebäude, Strassen, Brücken, Mauer, Bergwerksschächte.
- Pro Feld kann nur ein Gebäude errichtet werden (Startplatzmarkierung zählt dabei nicht als Gebäude!)
- Gebaut werden kann nur auf Feldern, auf denen sich ein eigener Transporter befindet. Befindet sich ein Fluß auf dem Feld, so kann man nur auf der anderen Seite bauen, wenn eine Brücke besteht.
- Wassertransporter müssen angelegt haben, um an Land bauen zu können.
- Ein Boot auf einem Fluß kann entscheiden, auf welcher Seite gebaut werden soll.
- Spieler können mit neutralen Gütern des Feldes oder auf eigenen Transportern vorhandenen Waren bauen.
- Es können auch Waren von Transportern anderer Spieler benutzt werden, falls diese zustimmen.
- Manche Gebäude können nur auf bestimmten Feldern (z.B. Ufer) oder nach entspr. Forschung errichtet werden. In der Wüste dürfen nur Strassen und Mauern gebaut werden, auf dem Wasser nur Bohrinseln.
- Mit Ausnahme von Mauern können Bauwerke nicht mehr zerstört werden.

Bergwerke und Bergwerksschächte

- Wird ein Bergwerk errichtet, so wird das zugehörige Tütchen mit 3x Gold und 3x Eisen gefüllt, bzw. mit 4/0, 0/4 oder 5/5 Gold/Eisen, falls die entsprechende Forschung betrieben wurde.
- Das Bergwerk produziert jede Runde ein zufällig aus dem Tütchen gezogenes Gut, solange bis das Tütchen leer ist.
- Besitzt ein Spieler ein Transportmittel auf dem gleichen Feld wie ein Bergwerk, die entsprechenden Rohstoffe und die Forschung "neue Schächte", kann er dem zugehörigen Tütchen neue Rohstoffe hinzufügen (3/3, 4/0, 0/4 oder 5/5, je nach Forschung). Dies kann auch mehrmals pro Runde erfolgen.

Strassen und Brücken

- Strassen werden von der Mitte eines Feldes zur Mitte eines benachbarten Feldes gebaut. Voraussetzung ist ein eigener Transporter sowie die entsprechenden Rohstoffe auf einem der beiden Felder.
- An Flussufern können Parallelstrassen gebaut werden.
- Brücken können über einen Fluß gebaut werden, auch wenn auf diesem Feld noch keine Straße ist. Voraussetzung ist ein Transporter und die entspr. Rohstoffe an einem der beiden Ufer.
- Felder mit Flußquelle benötigen keine Brücke.

Mauern

- Mauern können an der Kante zwischen 2 beliebigen Feldern gebaut werden (Ausnahme: Wasser / Wasser). Voraussetzung ist ein Transporter und die entspr. Rohstoffe auf einem der beiden Felder.
- Mauern können nur von ihrem Besitzer passiert werden.
- Mauern können verstärkt werden. Jedes weitere Mauerteil kostet entsprechend Rohstoffe (1. Teil 1 Stein, 2. Teil 2 Steine, 3. Teil 3 Steine etc.). Alle Rohstoffe müssen von der Mauerseite kommen, auf der auch der Transporter steht.
- Fremde Mauern können zerstört werden. Dazu benötigt man (Anzahl zu zerstörende Mauerteile + 1) Einheiten Bretter. Zerstörte Mauern werden durch neutrale Mauerteile ersetzt.
- Wird an zerstörte (neutrale) Mauern wieder ein Mauerteil angebaut, so zählt dies als Verstärkung der Mauer und ist entsprechend zu bezahlen.
- Ein angelegter Wassertransporter kann an jeder Kante des Geländefeldes, an dem es angelegt hat, Mauern bauen (Ausnahme: Trennung durch Fluß ohne Brücke).
- Ein Wassertransporter kann auch von einem Meeresfeld aus eine Mauer zwischen dem Meeresfeld und einem benachbarten Landfeld bauen oder zerstören. Dies kostet zwei zusätzliche Einheiten Steine bzw. Bretter.
- Hat ein Wassertransporter angelegt und ein anderer Spieler baut eine Mauer an dieser Küste muß der Wassertransporter sofort auf das Meer zurück.

Phase 4: Wunderbau

- Wunderbausteine können mit Gütern vom eigenen Startplatz bezahlt werden, wenn dort ein eigener Transporter steht.
- Es können beliebig viele Bausteine erworben und mit bel. Gütern des Startplatzes bezahlt werden: 1. Baustein 1 Gut, 2. Baustein 2 Güter,... (ab der 5. Reihe auf der Wundertafel: 1. Baustein 2 Güter, 2. Baustein 3 Güter,...)
- Wunderbausteine werden in der aktuellen Spielerreihenfolge auf der Wundertafel abgelegt. Anschließend wird ein neutraler Wunderbaustein auf die nächste freie Position der Wundertafel gelegt.
- Sobald das Bewässerungsfeld abgedeckt ist werden alle Wüsten zu Wiesen.

Spielende, Abrechnung und Sieger

- Das Spiel endet, sobald das Wunder vollbracht ist (ein Wunderplättchen deckt die Spielerzahl ab) oder alle 33 neutralen Wunderplättchen gelegt wurden.
- Der Spieler mit den meisten Reichtumpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen betende Figur näher am Tempel steht. Reichtumpunkte erhält man für folgende Dinge, sofern sie sich auf eigenen Transportern befinden:
 - Goldklumpen: 10 Punkte
 - Münzen: 40 Punkte
 - Aktien: 120 Punkte
 - Für jede Reihe Wundersteine werden 10 Punkte unter den Spielern wie folgt verteilt:
10 Punkte * Anzahl eigene Steine in der Reihe / (Gesamtzahl Steine in dieser Reihe – neutrale Steine in dieser Reihe)

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Michael Andersch
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de*