

## Tinnerns' Trail - KSR

Die Partie geht über 4 Runden zu je 7 Phasen in Reihenfolge.

### 1) Erzpreise festlegen:

**Zinn:** Alle 3 Würfel werfen und Ergebnisse addieren.

1. Runde: +1 dazu addieren.

Summe in mittlerer Reihe der Erzpreistabelle suchen = Zielspalte.

Einen weißen Zinnmarker auf Kreis der Zielspalte setzen.

Ab 2. Runde gilt: War der Preis zuvor ganz hoch, wird 1 abgezogen.

War der Preis zuvor ganz tief, wird 1 dazuaddiert.

4. Runde: Zusätzlich zu vorhergehenden Modifikationen: 1 abziehen

**Kupfer:** Es wird genauso verfahren wie mit Zinn. Ein oranger Marker zeigt hier den Preis an.

Preis in Pfund (L)

○	○	○	○
4	5	6	7
0-4	5-6	7-8	9-11

zB: Ergebnis 4

### 2) Verfügbare Entwicklungen (VE):

Evtl. noch ausliegende Spielsteine aus dem Bereich "Verfügbare Entwicklungen" entfernen. Bereich auffüllen gemäß Vorgabe der Spielrunden-Nummer inkl. der Dampfmaschinen-Scheiben. Die Scheiben werden immer auch für vergangene Runden neu bestückt, d.h., zB wird in der 3. Runde 1 Scheibe auf das 1. Feld gelegt und je 2 Scheiben auf das 2. und 3. Feld.

### 3) Spieler-Aktionen (MUSS):

Zu Beginn jeder Runde ist der aktive Spieler jeweils derjenige, dessen Marker auf der Reihenfolgeanzeige am weitesten links liegt. Liegt dort kein Marker mehr, ist dran, wer die wenigsten Zeiteinheiten verbraucht hat. Patt: Vorrecht für den Beteiligten weiter oben in der Spalte. Jeder Spieler hat 10 Zeiteinheiten zur Verfügung für 9 Aktionen mit unterschiedlichem Aufwand.

Nach jeder Aktion wird der Zeitmarker angepasst. Der Spieler muss ausreichend Zeit haben. Ist die Zielspalte schon belegt, muss der aktuelle Spieler seinen Marker in die erste freie Zeile tiefer in derselben Spalte legen.

Der aktive Spieler MUSS eine der folgenden Aktionen wählen und ausführen. Kann er gar nichts tun kann, passt er und legt seinen Reihenfolgemarkers auf den ersten freien Platz von links. Wer passt, ist für die aktuelle Runde mit der Phase 3 fertig. Haben alle bis auf einen Spieler gepasst, hat der aktive letzte Spieler nur noch 1 Aktion.

### 4) Erze verkaufen (MUSS):

Geförderte Erze müssen nun komplett verkauft werden. Jede Einheit bringt den Preis auf der Erztabelle. Gegenwert auf der Geldleiste abtragen.

### 5) Auswärtige Investitionen (DARF):

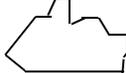
In Spielerreihenfolge wird investiert, d.h., immer genau 1 Investition. Es geht solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben. Wer passt, ist raus aus Phase 5. Es gilt immer nur die Tabellen-Spalte der aktuellen Runde. Jede Spalte fasst 2 Marker. Wer investiert, zahlt den links angezeigten Betrag und setzt einen Investitionsmarker in das gewählte Feld der Tabelle. Der Wert dort zeigt die Siegpunkte dafür zum Spielende an.

### 6) Bodenschätze suchen:

Der erste Spieler in der Reihenfolge sucht ein leeres Gebiet aus (ohne Erze, ohne Mine). Dann würfelt er mit den 3 Spezialwürfel und bestückt das Gebiet entsprechend mit Markern. Auch der zweite Spieler in Reihenfolge verfährt genauso, falls möglich. Ist das gewählte Gebiet durch Entsorgungsstollen mit 1 - x anderen Gebieten verbunden, wird für jeden Stollen 1 Zinn- und 1 Kupfermarker MEHR und 1 Wassermarker WENIGER ins Gebiet gelegt, als gewürfelt wurde. Ist eine Eisenbahn im Gebiet, werden 2 Wassermarker WENIGER reingelegt UND je 1 Wassermarker WENIGER für jede Eisenbahn in einem Nachbargebiet. Ist ein Hafen im gewählten Gebiet = Anzahl zu legender Wassermarker: minus 1.

### 7) Ende der Spielrunde:

Eine neue Runde beginnt. Nicht genommene/genutzte Pumpen-Scheiben in Vorrat legen.

3) Aktion	Limit im gewählten Gebiet	Aktion erfolgt in / auf ...	Es folgt ...	Zahlung bzw. Einnahme	Es kommt ins/aus Gebiet:	Aufwand an Zeiteinheiten	noch zu tun
 <b>Mine bauen</b>	1 Mine	beliebigem Gebiet	Auktion um das Baurecht: Aktiver Spieler muss mind. 1 Geld bieten. Reihum höher bieten oder passen.	Höchster Bieter: Marker auf Geldleiste geht zurück.	plus 1 eigene Mine	2	3 Spezialwürfel werfen: Zinn, Kupfer, Wasser ins Gebiet setzen
<b>Erz fördern</b>		beliebigem Gebiet mit eigener Mine	Ermittlung der Fördermenge: Basiswert = 2. + je 1 für Hafen, Arbeitskraft, Eisenbahn im Gebiet	Jedes entnommene Zinn oder Kupfer kostet soviel Geld wie Anzahl Wasser	plus 1 Wasser	1	
 <b>Hafen bauen*</b>	1	beliebigem Gebiet an der Küste			minus 1 Wasser	2	
 <b>Arbeitskraft einsetzen*</b>	1	beliebigem Gebiet				1	
 <b>Entsorg.-Stollen bauen*</b>	1 je Grenze	beliebiger Grenzlinie	Entsorgungsstollen verbindet 2 Gebiete		minus 1 Wasser je Gebiet mit Zinn oder Kupfer	3	+ 1 Kupfer + 1 Zinn ins Gebiet, wenn mind. 1 Erz vorliegt. Sonst:**
 <b>Bau einer Eisenbahn*</b>	1	beliebigem Gebiet			minus 2 Wasser	2	minus 1 Wasser aus jedem Nachbargebiet raus
 <b>Dampfmaschinen aufbessern</b>			1 beliebigen Stapel mit Scheiben nehmen und 0 - x ausgeben		minus 1 Wasser je Einsatz 1 Scheibe	1	
<b>Pastetenverkauf</b>				Einnahme: 1 Geld		1	
<b>Passen</b>						0	

\* Aktion ist nur möglich, wenn mind. 1 Spielstein dieser Art im VE-Bestand vorhanden ist.

\*\* Kommt später Erz hinein, wird 1 Zinn und 1 Kupfer zusätzlich und 1 Wasser weniger hinzugefügt.

Generell stellt die vorhandene Anzahl an weißen, blauen, orangen Markern keine Begrenzung dar.

#### Ende des Spiels ist nach 4 Runden:

Gesetzte Investitions-Marker bringen Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.06.10  
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
 Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Patt bei Sieger: Im Vorteil ist ...  
 Beteiligter mit mehr Geld bzw.  
 Beteiligter mit mehr Zinn/Kupfer  
 bzw. in Reihenfolge weiter links