

## Rail Road Dice - KSR

1 Runde (bedeutet 1 Zug je Spieler) gilt als 1 Jahr.

### Der aktive Spieler hat die Auswahl aus 5 Aktionen (DARF-Aktionen):

- Einkommen nehmen (1x ab 2. Runde)
- Würfeln (1x je Zug)
- Aktien kaufen (beliebig oft)
- Schienen legen (beliebig oft)
- Bahnhöfe bauen (beliebig oft)

Zum **Ende seines Zuges** muss der Spieler die Würfel **VOR** seinem Sichtschirm **auf 5 Würfel reduzieren**.

### Einkommen nehmen:

Spieler war Direktor in letzter Runde	Spieler ist aktuell Direktor mind. 1 Gesellschaft	gebauete Bahnhöfe dieser Gesellschaften	Einkommen:	
			Würfel aus der Bank = HINTER Sichtschirm	Würfel aus der Bank = VOR Sichtschirm mit "?" oben
	JA	<=4	4	
	JA	5 u. m.	Anz. Bahnh.	
NEIN	NEIN	beliebig	4	
JA	NEIN	beliebig		4

### Würfeln:

- Man nimmt aus eigener Ablage von **VOR** seinem Sichtschirm ( 0-x Würfel mit "?" oben) + je 1 Bonuswürfel aus der Bank **UND** von **HINTER** seinem Sichtschirm ( 0-x Würfel).
- Mit den gewählten Würfeln wird gewürfelt und das Ergebnis **VOR** dem Sichtschirm ausgelegt. Diese Würfel (außer "?") dürfen nicht mehr verändert werden.

### Aktien kaufen (offen vor sich auslegen):

- Kosten: **1 Würfel** von **VOR** dem Sichtschirm mit "?" **oder LOK (1 Aktie)** oben.
- Kauf bei der Bank oder bei einem Spieler, der Direktor der entsprechenden Gesellschaft ist. Kauf bei einem Spieler ist möglich, wenn beim Spiel zu zweit, dritt, viert alle Aktien von entsprechend 2, 3, 4 AGs verkauft sind. Der Verkäufer muss die erhaltenen Würfel **HINTER** den Sichtschirm legen. Grundsätzlich müssen immer erst alle Aktien aus dem Vorrat verkauft sein, bevor bei einem Mitspieler gekauft werden darf.

### Schienen legen:

- Schienen an Rand eines Geländefeldes nur legen, wenn gleichzeitig noch mind. 1 Schiene auf ein neues angrenzendes Geländefeld gelegt wird. Es müssen aber mind. 5 Schienen (inkl. Bahnhöfe) auf altem Feld bestehen.
- Es können nur die bestehenden Strecken verlängert werden.
- Es darf nicht so gebaut werden, daß Sackgassen entstehen.
- Anlegen an Wasser ist nur möglich, wenn dieses im selben Zug überbaut wird.
- An einem Bahnhof dürfen nur 2 Schienenstränge anmünden.

### Kosten in Würfeln:

Gelände	von <b>VOR</b> Sichtschirm	von <b>HINTER</b> Sichtschirm	Hinweis
Ebene	1		
Berg	1		
zusätzlich	1 mit "?"	oder 1	einmalig je Zug eines Spielers
Wasser	1		
zusätzlich	2 mit "?"	oder 2	einmalig je Zug eines Spielers

### Neues Geländefeld:

- Verbindungsstelle altes : neues Feld muss passendes Gelände haben.
- Es muss ein identisches Mini-Geländefeld geben.
- Dieses Feld muss in der Landkarte allseitig passen, andernfalls ist der Bau eines Geländefeldes hier in der gewählten Form nicht möglich.
- Spielfeldmarkierungen auf den aktuellen Gelände-Feldern platzieren.
- Alle Schienen des verlassenen Feldes werden entfernt, außer zu Spielbeginn, wenn die Schienenstränge noch nicht beide das Starfeld verlassen haben.
- Entfernte Bahnhöfe werden beliebig angeordnet auf die Mini-Geländefelder gesetzt.
- Auslösender Spieler erhält **2 Bonuswürfel** a.d.Bank mit "?" **VOR** den Sichtschirm.

### Bahnhof bauen:

- Der Spieler muss Direktor der Gesellschaft sein, für die er Bahnhöfe baut.
- Die AG muss noch Bahnhöfe besitzen, die auch gemäß Gesellschafts-Karte zum Bau erlaubt sind.
- Spieler zahlt 3-5 Würfel von **HINTER** seinem Sichtschirm und/oder Würfel mit "?" von **VOR** seinem Sichtschirm. In der 1. Runde kann man zwangsläufig nicht bauen.
- Ein Bahnhof muss am aktuellen Ende einer Strecke gebaut werden.
- Ein Bahnhof darf nicht am Rand eines Geländefeldes liegen.
- Ein Bahnhof darf nicht an andere Bahnhöfe direkt (wohl aber über Eck) angrenzen.
- Ein Bahnhof darf nur auf dem erlaubten Gelände gebaut werden.
- Von jeder AG darf je Geländefeld nur 1 Bahnhof gebaut werden.
- Auslösender Spieler erhält **2 Bonuswürfel** a.d.Bank mit "?" **VOR** den Sichtschirm.

### Jahreswechsel und Direktoren bestimmen:

- **Bedingung: Alle Spieler haben ihren Zug (ggf. mit div. Aktionen) gemacht.**
- Je AG wird geprüft, wieviele Bahnhöfe direkt (nicht diagonal) als längste Kette bzw. Fläche aneinander angrenzen. Dazu werden die Mini-Geländefelder mit einbezogen.
- Je Bahnhof werden 1000 Passagiere (=1 oranger Chip) befördert. Braun=5000. Nur der Direktor der jeweiligen AG erhält diese Chips.
- Neuer Direktor wird nun, wer die meisten (relative Mehrheit) Aktien einer AG hat. Falls Gleichstand mit dem aktuellen Direktor besteht, bleibt dieser im Amt. Gibt es Gleichstand zwischen bisher Nicht-Direktoren dieser AG, gewinnt, wer näher am alten Direktor sitzt.

### Startspieler wird der linke Nachbar.

### Spielende:

- Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt, d.h inkl. Jahreswechsel, wenn
  - a) der letzte Bahnhof einer AG und mind. von jeder AG 1 Bahnhof gebaut ist\* ODER
  - b) beide Streckenenden nicht fortgesetzt werden können ODER
  - c) keine oder keine passenden Mini-Geländefelder mehr verfügbar sind.
 Das Spiel endet **SOFORT**, wenn
  - d) die Bank eine Nachfrage nach Würfeln nicht erfüllen kann.
 Gewinner ist, wer die meisten Passagiere befördert hat. Gleichstand: wer die meisten "?" **VOR** dem Sichtschirm hat bzw. danach, wer die meisten Würfel überhaupt **VOR** dem Sichtschirm hat.

Sonderfälle: siehe Spielregel

### Gesellschaften:

- Ges.-Karten zeigen Geländearten für die Bebauung mit Bahnhöfen und die Kosten der Bebauung. Der Direktor hat die Gesellschaftskarte samt Bahnhöfen vor sich stehen.
- Der Bahnhof muss jeweils von mind. 3 Geländefeldern einer Art umgeben sein.

\*letztes Update von der Wassertal-Site

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*