

## Railroad Ink (Edition TIEFBLAU) - KSR

### Vorbereitung (Standardspiel):

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich 1 Tafel + 1 Stift.
- ◆ Die Strecken-Würfel liegen in der Tischmitte.

Standard

	Zeile	Inhalt	
Aufbau jeder Tafel:	1	Übersicht über 6 Spezialstrecken	<i>Es gibt 12 Ausfahrten (grüne Pfeile) und 9 zentrale Mittelfelder.</i>
	2	Würfelseiten-Übersicht mit 9 Würfeln	
	3	Wertungszeile (Sternfeld ist für Erweiterung)	
	4	Punktetabelle: Anzahl verbundener Ausfahrten = SP (Siegpunkte)	

### Ablauf einer Runde:

- ◆ Einer von Euch wirft 1-mal alle Strecken-Würfel, die für alle Spieler gelten.  
*Hinweise: Bahnhöfe erlauben es, ein Gleis mit einer Straße zu verbinden.  
Man kann sich auf der Würfelseiten-Übersicht markieren, welche Strecken jeweils verfügbar sind (ggf. mit Rundenummer dort).*
- ◆ Durch Überführungen dürfen sich Gleis / Straße kreuzen, ohne miteinander verbunden zu sein.
- ◆ Alle Spieler zeichnen gleichzeitig die Strecken auf ihren Tafeln ein. Es gelten diese Regeln:
  - 1) Jede neue Strecke muss mit einer Ausfahrt / bereits existierenden Strecke verbunden sein. Geht das nicht, darf nichts eingezeichnet werden.
  - 2) Alle 4 Strecken, die auf den Würfeln abgebildet sind, müssen (wenn möglich) eingezeichnet werden. Natürlich darf für jeden Würfel nur 1-mal eingezeichnet werden.
  - 3) Strecken darf man nicht so einzeichnen, dass Gleise direkt an Straßen anschließen bzw. Straßen direkt an Gleise anschließen.
  - 4) Das jeweilige Würfel-Symbol darf gedreht und / oder gespiegelt werden.

### Spezialstrecken:

- ◆ 1-mal je Runde darf man zusätzlich EINE Spezial-Strecke einzeichnen, jede Art 1-mal je Partie. Die genutzte Strecke streicht man auf der Tafel durch.
- ◆ Max. 3 Spezial-Strecken darf jeder Spieler je Partie nutzen.

### Rundenende:

- ◆ Haben alle Spieler alle verfügbaren (und machbaren) Strecken eingezeichnet, endet die Runde.
- ◆ Jeder Spieler trägt in das jeweils weiße Kästchen der in dieser Runde von ihm genutzten Felder die Rundenummer ein. Frühere Strecken dürfen nicht gelöscht werden.
- ◆ Es geht ggf. weiter mit einer weiteren Runde.

### Spielende:

Nach 7 Runden endet die Partie mit einigen Wertungen.

- Ausfahrten verbinden: Jedes geschlossene Netzwerk aus Verbindungen (Straßen + Schienen) bringt bis zu 45 SP je nach der Anzahl verbundener Ausfahrten.
- Längste Straße (Patt: nur 1-mal werten): Jedes Feld = 1 SP, Bahnhöfe sind keine Unterbrechung. Abzweigungen und Schlaufen zählen nicht.
- Längste Gleisstrecke (Patt: nur 1-mal werten): Jedes Feld = 1 SP, Bahnhöfe sind keine Unterbrg..
- Zentralfelder (9 in der Mitte): Jedes Feld mit Einzeichnung = 1 SP
- Fehler: Jedes Ende einer Strecke, das nicht mit dem Außenrand verbunden ist oder nicht mit einer anderen Strecke verbunden ist, gibt 1 Minus-Punkt. Man markiert es mit Kreuz im Kreis.

Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Der Beteiligte mit weniger Fehlern siegt.  
Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI  
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.02.19

**Railroad Ink (Edition TIEFBLAU) - KSR**

Vorbereitung (**Erweiterung FLUSS-WÜRFEL**):

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich 1 Tafel + 1 Stift.
- ◆ Die Strecken-Würfel liegen in der Tischmitte. Die Fluss-Würfel kommen dazu.

Flüsse

Regeländerungen:

- ◆ Einer von Euch wirft 1-mal alle Strecken- und Fluss-Würfel, die für alle Spieler gelten.
- ◆ Die Partie geht nur über 6 Runden.
- ◆ Beim Einzeichnen der Strecken muss man nicht unbedingt alle Fluss-Symbole einzeichnen.
- ◆ Flüsse dürfen nur durch Brücken (sind auf Fluss-Würfeln) gekreuzt werden.
- ◆ Flüsse, die man einzeichnet, müssen nicht mit einem vorhandenen Fluss verbunden sein.
- ◆ Flüsse dürfen nicht mit anderen Strecken oder Ausfahrten verbunden werden.
- ◆ Beim Überprüfen auf Fehler zählt jedes Flussende als Fehler, das mit keinem anderen Fluss oder nicht mit dem Tafelrand verbunden ist.
- ◆ Bei Spielende sucht man sich EINEN der Flüsse aus und kassiert 1 SP pro Feld, durch das dieser Fluss fließt. Sind beide Flussenden mit dem Tafelrand verbunden = extra 3 SP.
- ◆ Zum Spielende wird auch das Feld der Wertungszeile für Erweiterungen (Stern) ausgefüllt.

**Railroad Ink (Edition TIEFBLAU) - KSR**

Vorbereitung (**Erweiterung SEE-WÜRFEL**):

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich 1 Tafel + 1 Stift.
- ◆ Die Strecken-Würfel liegen in der Tischmitte. Die See-Würfel kommen dazu.

Seen

Regeländerungen:

- ◆ Einer von Euch wirft 1-mal alle Strecken- und Fluss-Würfel, die für alle Spieler gelten.
- ◆ Man kann Strecken (Gleise/Straßen) über Anleger-Symbole mit einem See verbinden.
- ◆ Die Partie geht nur über 6 Runden.
- ◆ Beim Einzeichnen der Strecken muss man nicht unbedingt alle See-Symbole einzeichnen. Seen, die man einzeichnet, müssen nicht mit einem vorhandenen See verbunden sein.
- ◆ Sobald 3 Seiten eines Feldes an offene Seeseiten grenzen, muss man das Feld sofort vollständig mit Wasser füllen. OFFEN = See grenzt an NICHT-See-Felder.
- ◆ Offene Seeseiten gelten später nicht als Fehler. 
$$\begin{array}{ccc} X & \square & X \\ & X & \end{array}$$
 X = Seefeld
- ◆ Netzwerke, die über Anleger mit demselben See verbunden sind = miteinander verbunden. Ein Netzwerk geht also auf einer Seite in den See hinein und auf einer anderen Seite heraus.
- ◆ Bei Spielende bringt der kleinste eigene See je Feld, das von See bedeckt ist, 1 SP.
- ◆ Zum Spielende wird auch das Feld der Wertungszeile für Erweiterungen (Stern) ausgefüllt.