

Railroad Ink (Edition ROT) - KSR

Vorbereitung (Standardspiel):

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

Standard

	Zeile	Inhalt	
Aufbau jeder	1	Übersicht über 6 Spezialstrecken	<i>Es gibt 12 Ausfahrten (grüne Pfeile) und 9 zentrale Mittelfelder.</i>
	2	Würfelseiten-Übersicht mit 9 Würfeln	
Tafel:	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 (betreffen nur die eigene Tafel):

- a) Ausfahrten verbinden: Jedes geschlossene Netzwerk aus Verbindungen (Straßen + Schienen) bringt bis zu 45 SP je nach der Anzahl verbundener Ausfahrten.
- b) Längste Straße*: Jedes Feld = 1 SP, Bahnhöfe sind keine Unterbrechung. Abzweigungen und Schlaufen zählen nicht.
- c) Längste Gleisstrecke*: Jedes Feld = 1 SP, Bahnhöfe sind keine Unterbrechung. Abzweigungen und Schlaufen zählen nicht.
- d) Zentralfelder (9 in der Mitte): Jedes Feld mit Einzeichnung = 1 SP
- e) 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 Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.09.19

*wenn mehrere: nur genau eine
Strecke werten