

Railroad Tycoon - KSR

Jeder Durchgang besteht aus 3 Phasen, wobei Phase 2 sich in 3 Runden gliedert.

1.) AUKTION zur Bestimmung des ersten Spielers:

- Es beginnt der 1. Spieler des vorherigen Durchganges bzw. der ausgewählte Startspieler.
- **GEBOTEN wird im Uhrzeigersinn, mind. 1.000 €.**
Die Spieler haben zunächst kein Geld. Ist ein Spieler am Zug, kann er beliebig viele **Aktien-Zertifikate** ausgeben, d.h., er legt diese vor sich ab und erhält **je Zertifikat 5.000 €**. Zum Spielende ist jedes Zertifikat 1 Minus-Siegepunkt.
Wechseln in andere Stücklung ist jederzeit erlaubt.
- Wer **PASSEN** will, ist aus der Auktion ausgeschieden.
Haben alle bis auf 1 Spieler gepasst, erhält dieser die Spielmarke "Erster Spieler" und zahlt die gebotene Summe in die Bank (ggf. jetzt Aktien ausgeben). Passen alle Spieler (es gibt also kein Gebot), wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler neuer "Erster Spieler".

2.) SPIELER - AKTIONEN (3x reihum):

Ab "Erstem Spieler" reihum führt jeder Spieler **eine** beliebige der angebotenen 6 Aktionen aus.

GLEISE LEGEN:

- Das allererste Gleis eines Spielers kann von einer beliebigen Stadt beginnen.
- Anlegen an eigene Linie zur **Verbindung einer Stadt** oder ein Gleis-Ende einer **eigenen** Linie.
Alle weiteren Gleis-Teile dieser Aktion müssen dann diese Verbindung verlängern.
- Der Spieler beendet die Aktion, wenn er
ENTWEDER **4 Gleis-Teile** in diese Verbindung **eingesetzt** hat
ODER die Verbindung mit einer **anderen Stadt** hergestellt hat.
- Nicht mit Städten verbundene Gleise gelten als "unvollständig".
- Kosten für Gleisbau je Teil auf Landschaft folgender Art:

Offenes Gelände, grün	2.000 €	Bergkamm	
Flusslauf folgen	2.000 €	Linie dunkelbraun	4.000 € zusätzlich
Hügel, hellbraun	4.000 €	Fluss überqueren	1.000 € zusätzlich
- Ist der Verlauf eines Gleis-Teils genau über einem Fluss gebaut = keine Extra-Kosten.
- Eine Lokomotive der eigenen Farbe auf die Linie setzen.
- Andere Spieler können die Gleise nicht ändern, sondern nur überqueren (Kreuzungs-Gleis).
Eine Strecke zwischen 2 Städten kann von **nur einem** Spieler **beherrscht** werden!
- Nur auf dem Spielplan vorgedruckte Sechs-Ecke dürfen bebaut werden.
- Beim Gleisbau müssen die Enden der Linie aufeinanderpassen, d.h., es darf nicht so gebaut werden, dass Gleise in einer Sackgasse enden.

STÄDTE GRÜNDEN:

- 1 Plättchen "Neue Stadt" aussuchen* und auf beliebiges graues Stadtdreieck legen.
- **10.000 € zahlen und 2 Warenwürfel zufällig** aus Warentasche ziehen und zur Stadt legen.
- Ggf. "Leere Stadt"-Miniatur entfernen.

AUFRÜSTUNG VON LOKOMOTIVEN (max. Stufe 8):

- Eigene Maschinen-Karte durch höhere aufwerten (je Aktion nur 1 Stufe) und **Kosten dafür zahlen**.
- Maschinen-Stufe zeigt Anzahl höchst möglicher Verbindungen an, über die ein Warenwürfel bewegt werden kann, wenn Aktion "Warenlieferung" ausgeführt wird. 1 Verbindung = Strecke zw. 2 Städten.

LIEFERUNG EINES WARENWÜRFELS:

- Der Spieler darf **einen** Warenwürfel von einer Stadt zu einer anderen transportieren.
- Der Transport muss auf fertigen Gleisen zu **einer Stadt in Farbe der Ware** erfolgen.
Bei Erreichen der ersten Stadt in der passenden Farbe muss dort abgeliefert werden.
- **Bewegung darf max. so viele Felder umfassen, wie Lok-Stufe des Spielers erlaubt (max. 8).**
Die Auslieferung muss auf einem eigenem Gleisstück beginnen.
- Beim Transport darf nicht mehrmals die selbe Verbindungsstrecke oder selbe Stadt befahren werden.**
- Ein Warenwürfel, der eine Stadt erreicht, kommt vom Spielplan (in die Warentasche).
- Spieler entscheidet über den Transportweg und damit asuch über Empfänger der Punkte.
1 Punkt gibt es je fertig gestellter Verbindung (=Strecke zw. 2 Städten) im Besitz des Spielers, **dem der genutzte Transportweg gehört.**
- Lok auf Gewinnübersicht markiert Position eines Spielers.
- Wurde der letzte Würfel aus einer Stadt genommen, erhält diese eine beliebige Miniatur "Leere Stadt".

EISENBAHN-BETRIEBSKARTE WÄHLEN:

Der Spieler nimmt 1 Eisenbahn-Betriebskarte aus der offenen Auslage.



Die Karte ist nicht wählbar, aber gewährt dem ersten Spieler, der das vorgegebene Ziel erreicht, Vorteile. Bei Zielerreichung wird die Karte aus dem Spiel genommen.

grüner Kreis



Besitzer kann diese Karte 1x/Runde nutzen. Er erweitert seine Möglichkeiten beim Gleisbau. Die Nutzung gilt nicht als Aktion.

violetter Rhombus



Diese Karte muss sofort benutzt und abgelegt werden.

rotes X



Der Zeitpunkt der Nutzung ist frei wählbar. Der Spieler bewahrt die Karte solange auf. Danach erfolgt Ablage der Karte. Die Nutzung der Karte gilt nicht als Aktion.

Kartenhand



Kein Symbol: Die Karte bleibt mit Bildseite nach oben vor dem Spieler liegen, der die Vorteile daraus bis zum Spielende genießt.

HERSTELLEN EINER WESTLICHEN VERBINDUNG:

- Bedingung: Es muss bereits eine Verbindung mit "Kansas City" oder "Des Moines" hergestellt sein durch den Spieler am Zug.
- Eines der beiden Verbindungs-Stücke "Westl. Verbindung" in das Feld neben der verbundene Stadt setzen und 1 Lok darauf stellen.
- 4 Warenwürfel in ROT aus der Warentasche nehmen und auf die Stadt legen.
- Kosten: 30.000 \$
- Sind alle roten Würfel von dort nach Chicago geliefert, werden 8 beliebige Würfel auf Chicago gelegt.

Nach jeder Runde: Runden-Marker 1 Feld weiter, nach 3 Runden => Phase 3.

3.) EINKOMMEN UND DIVIDENDEN:

- Einkommen wie neben der eigenen Lok auf Gewinnübersicht angegeben (X 1000) nehmen.
- Spieler zahlen Dividenden an die Bank = 1.000 \$ je Aktie, die sie ausgegeben haben.
Kann nicht bezahlt werden, müssen neue Aktien ausgegeben werden (noch nicht Dividenden-berechtigt).
- **Alle unfertigen Verbindungen (also nicht mit 2 Städten verbunden) werden abgerissen.**
- Rundenmarkierung auf "1" setzen.
- 1 neue Eisenbahn-Betriebskarte aufdecken.
- Einen neuen Durchgang starten.

Punkte-Marker:

Falls > 100, ab Null neu beginnen und 100 im Geiste addieren. Es gibt leider weniger Einkommen dadurch!

Ende:

..nach dem Durchgang, die der Runde folgt, in welcher eine vorher bestimmte Anzahl von "Leere Stadt"-Miniaturen auf das Spielbrett gelegt wurde.

Bei 2, 3, 4, 5, 6 Spielern sind das 10, 12, 14, 16, 18 Miniaturen.

Punkte abrechnen:

- Jede Aktie: minus 1 Punkt
- + Punkte auf Gewinn-Übersicht
- + Punkte aus erfüllten Eisenbahn-Betriebskarten (erfüllen mehrere Spieler Bedingung, dann = wertlos)
- + Bonus-Punkte aus Magnat-Karten, wenn allein erfüllt. Diese werden erst zum Spiel-Ende aufgedeckt.
Aber: Die Eisenbahn-Magnatkarte "George Pullman" muss sofort bei Erfüllung aufgedeckt werden.

Es gewinnt die höchste Gesamt-Punktzahl. Patt: Besser sind mehr Gleis-Teile bzw. danach mehr Geld.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.08.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*Regel sagt: vom Stapel nehmen.
** freie Auslegung: Eine Kreuzung darf befahren werden.