

Railroad Revolution - KSR (Seite 1 von 2)

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, führt man jeweils 1 Zug aus.

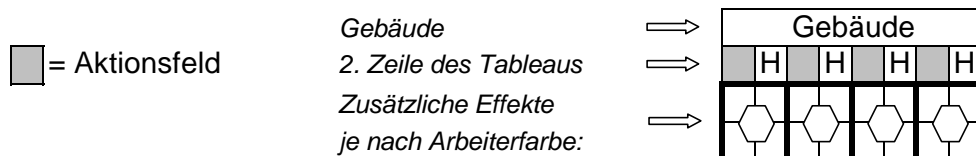
JEDERZEIT während des Spiels DARF man

... 1 - x eigene Telegraf-Aktien zu je 150 \$ verkaufen.

... 1 Arbeiter einer beliebigen Farbe für 800 \$ anheuern.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Der Spieler MUSS 1 Arbeiter aus eigenem Vorrat (neben seinem Tableau) auf eines der 4 Aktionsfelder seines Tableaus stellen UND dann die dort abgebildete HAUPT-Aktion (H) ausführen.
- ◆ Wer keinen Arbeiter frei hat, nimmt alle Arbeiter von seinem Tableau zu seinem Vorrat zurück und holt dann davon 1 Arbeiter für die Haupt-Aktion.
- ◆ Auf jedem Aktionsfeld dürfen mehrere Arbeiter stehen.



- ◆ Eine der 4 Haupt-Aktionen muss immer komplett ausgeführt werden: ●
- ◆ Die Farbe des verwendeten Arbeiters erlaubt einen weiteren Effekt:



WEISS (nicht spezialisiert): Ermöglicht es, 1 Arbeiter zu befördern*.

Jeder der folgenden Arbeiter kann alternativ wie WEISS genutzt werden:

VIOLETT: Gibt zusätzliche Boni (meist in Verbindung mit SP).

ORANGE: Vergünstigt eine Aktion oder gibt dem Spieler Geld.

GRAU: Gibt zusätzliche Boni (meist Vorteile während des Spiels).

TÜRKIS: Verbessert die Haupt-Aktion.

- ◆ Die Effekte einer Aktion können in beliebiger Reihenfolge genutzt werden, d.h., inklusive der Zusatzeffekte unterhalb der Haupt-Aktionen.

Bsp.: Ein Spieler würde durch einen Effekt 1 Aktie erhalten, womit er die Kosten der Haupt-Aktion erst bezahlen kann.

! Zum **Ende seines Zuges** muss man über **mind. 4 Arbeiter** verfügen, d.h., in Summe auf seinem Tableau und im eigenen Vorrat.

- Arbeiter auf Meilensteinen sind nicht verfügbar.

*Seite 2 rechts

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.12.16

**Seite 2 links
in der KSR

● **BAHNHOF:** 1 Bahnhof in einer mit dem eigenen Netz verbundenen Stadt bauen.

- ◆ Man nimmt 1 Gebäude (am weitesten links) vom eigenen Tableau und platziert es auf eine beliebige verfügbare Stadt (mit eig. Netz verbunden).
- ◆ Die Kosten (oberhalb der Stadt) sind zu zahlen.
- ◆ Man erhält die Haupt-Belohnung (rechts auf Stadt-Plättchen).
- ◆ Wer zuerst in einer Stadt einen Bahnhof baut, setzt sein Gebäude auf das Feld "Erster Bahnhof" ganz links und erhält den Bonus dafür, wenn er möchte. Der Bonus steht links auf dem Stadt-Plättchen. Weitere Gebäude in einer Stadt setzt man rechts vom 1. Gebäude ein.
- ◆ In jeder Stadt kann jeder Spieler max. 1 Bahnhof bauen.

● **EISENBAHNSTRECKE** Erweiterung des eigenen Streckennetzes.

- ◆ Man nimmt genau 2 Gleise (am weitesten links) vom eigenen Tableau + platziert sie auf jeweils einem verfügbaren Gleisfeld auf dem Spielplan. Wer nur noch 1 Gleis im Vorrat hat, darf diese Aktion auch wählen.
- ◆ Gleisfeld verfügbar heißt: Mit eigenem Netz verbunden oder mit Stadt dazwischen (ein eigener Bahnhof dort ist keine Pflicht). Ist neben dem Gleisfeld ein **Handels-Symbol** (schüttelnde Hände), findet nach der Aktion der aktuelle Handel** (max. 1 Handel) statt.
- ◆ Auf jedem Gleisfeld kann jeder Spieler 1 Gleis haben.
- ◆ Kosten der Aktion: pauschal 400 \$ + 100 \$ je angegebenem Dreieck (schwieriges Gelände) neben dem bebauten Gleisfeld. Ein Gleisfeld mit folgendem Symbol erfordert keine 100 \$ extra:

● **TELEGRAFEN:** Es wird ein Telegrafbüro eingerichtet.

- ◆ Man nimmt 1 Gebäude (am weitesten links) vom eigenen Tableau und platziert es auf ein verfügbares (also freies) Feld eines Bereichs der Telegraferei unten auf dem Spielplan. Es ist nun ein Telegrafbüro.
- ◆ Belohnung: So viele Aktien aus dem Vorrat nehmen, wie die braune Zahl im jeweiligen Telegrafbereich anzeigt. In jedem Bereich kann jeder Spieler max. 1 Büro haben.
- ◆ Wer als Erster ein Büro in einem Bereich errichtet, setzt auf Feld "Erstes Büro" und erhält den Zusatz-Bonus = Aktien gemäß weißer Zahl dort. Weitere Gebäude werden rechts vom ersten Büro platziert.

Fortsetzung auf Seite 2

- ◆ Liegt ein Telegraf-Plättchen im Bereich, wo das Büro entsteht, kann der Spieler 1 Arbeiter abgeben (Tableau/Vorrat) und erhält angezeigten Bonus. Jeder andere Spieler kann bei seiner Büroeinrichtung das Plättchen nutzen.
- ◆ Platziert ein Spieler ein Gebäude in einem Bereich mit **Handels-Symbol**, findet nach der Aktion der aktuelle Handel statt.

○ **VERKAUF:** Unternehmensteile verkaufen, um Geld zu erhalten.

- ◆ Man nimmt 1 Gebäude / Gleis (am weitesten links) vom eigenen Tableau und entfernt es aus dem Spiel.
- ◆ Die Bank zahlt so viel Geld aus, wie über dem Entnahme-Bereich steht.
- ◆ Vor oder nach dem Verkauf kann der Spieler eines seiner LOKOMOTIVEN-Plättchen umdrehen. Vor dem Umdrehen gibt es einen Bonus, wenn das Plättchen aufgedeckt ist. Es muss danach aber umgedreht werden.
- ◆ Aufgedeckte Lokomotiven-Plättchen werten zum Spielende je 8 SP.

HANDEL:

- ◆ Wurde ein Gleis oder ein Büro in ein Feld / einen Bereich mit dem Handels-Symbol gesetzt, kommt das aktuelle Handels-Plättchen nach dem auslösenden Spielzug zum Einsatz. Je Spielzug kommt max. 1 Handels-Plättchen zur Wirkung.

- ◆ Das Plättchen bietet 2 Möglichkeiten mit Kosten und Belohnungen. Wer ein Gleis / Büro platziert hat, darf Aktien abgeben, um einen oder beide der angegebenen Handel des Plättchens auszuführen.
- ◆ Im Uhrzeigersinn darf dann jeder Mitspieler ebenfalls einen Handel tätigen.
- ◆ Nach Abschluß aller Handel kommt das Plättchen verdeckt auf den Ablage-Stapel und das oberste Handelsplättchen vom Stapel wird aufgedeckt. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt man den Ablagestapel durch.

Errungenschafts-Leisten:

- ◆ Rechts auf dem Spielplan gibt es 3 Leisten. Jede Leiste bringt bei Erfüllung von best. Kriterien zum Spielende Siegpunkte.

Die Leisten:

LINKS: SP für jedes eigene Telegrafbüro.

MITTE: SP für jeden eigenen Bahnhof.

RECHTS: SP für jede ans eigene Netz angeschlossene Stadt der Gruppe 5.

Man kann so einen Multiplikator von 0 - 3 für die SP der Leiste erreichen.

- ◆ Erhält man Fortschritts-Punkte, kann man sie auf die Leisten verteilen.

Unternehmens-Meilensteine:



- ◆ Bei Erfüllung der 1 - 3 Bedingungen eines Meilensteines und Beförderung von 1 - 2 Arbeitern (ggf. gerade gesetzter) erreicht man einen Meilenstein.
- ◆ Befördern = Arbeiter vom eigenen Vorrat / Tableau auf ein Meilenstein-Plättchen setzen. Erst nach Arbeitereinsatz gelten die Bedingungen. Diese Arbeiter sind nun Führungskräfte + verbleiben auf dem Meilenstein bis zur Erfüllung, wonach sie abgeworfen werden. Weiße Arbeiter lösen Beförderung aus oder Arbeiter werden durch Belohnung / Bonus befördert. Farbige Arbeiter können die Fähigkeit eines weißen Arbeiters annehmen, also eine Beförderung auslösen.
- ◆ Nach Erfüllung nimmt der Spieler 3 Meilensteine vom Stapel mit nächst-höherem Buchstaben und wählt einen aus, der offen neben sein Tableau gelegt wird. Die beiden anderen Plättchen legt er unter den Stapel. Erreicht man gleichzeitig 2 Meilensteine, zieht man nacheinander für beide Meilensteine neue Plättchen. Erfülltes Plättchen: auf Vorderseite.

LOKOMOTIVEN: Jeder Spieler darf unbegrenzt viele (auch gleiche) Lokomotiven besitzen.

Spielende und Wertung:

- ◆ Sind auf einem Spielertableau alle Gleise und Gebäude links vom Logo des Unternehmens abgeräumt, wird weitergespielt, bis alle Spieler die gleiche Anzahl an Spielzügen hatten - also bis zum Spieler rechts vom Startspieler.
BEACHTE: Danach hat noch jeder Spieler 1 Spielzug.
- ◆ Man kann auch nach seinem letzten Zug noch Meilensteine erreichen.

Siegpunkte zählen: Wer die meisten SP erreicht, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Geld (jede Aktie = 150 \$) siegt.

Andernfalls gibt es einen geteilten Sieg.

8 SP bringt jedes aufgedeckte Lokomotiven-Plättchen.

x SP kommen von jedem erreichten Meilenstein.

x SP bringen die Errungenschafts-Leisten.

5 / 8 SP gibt es für jede Telegrafverbindung:

Es gibt die SP, die zwischen Telegrafbereichen angegeben sind.

Dazu muss man in beiden angrenzenden Bereichen je 1 Büro haben.