

Whistle Stop - KSR (Seite 1 von 3)

Spielaufbau - Vorbereitungen:

SP =Siegpunkte

- 1) Der Spielplan wird zusammengesteckt und in die Tischmitte gelegt.
- 2) Rundenleiste: Auf Pfeifen-Feld links unten (oberhalb "29" SP-Feld) wird je Spieler 1 Pfeife gelegt. Auf die Kohle-Felder legt man je Spieler 2 Marker, beginnend mit dem für die Spielerzahl passenden Feld.
- 3) Mischt die Gold-Marker und legt diese verdeckt beiseite, ebenso kommen die Kohlenmarker, Pfeifenmarker und Warensteine neben den Spielplan.
- 4) Bildet 1 Stapel je Aktienart (Farbe) und sortiert innerhalb jeder Art die Nummern darauf aufsteigend. "1" liegt dann oben, "2" folgt darunter usw..
- 5) Mischt die Upgrade-Karten und zieht so viele davon wie Spielerzahl +2. Legt diese Karten offen neben den Spielplan.
- 6) a) Mischt die 10 Spielende-Plättchen (das sind auch STOPS mit dunkel-grünem Rücken) und legt 8 davon offen in die ganz linke Spalte des Spielplans zwischen den Siegpunkt-Feldern "55" und "20". Restliche Plättchen kommen aus dem Spiel.

b) Separiert die 18 Spezial-Plättchen (das sind auch STOPS):
10 Städte, 2 Kohlenlager, 2 Handelsposten,
2 Pfeifenfabriken, 1 Warenhaus, 1 Goldmine.
- 7) Wählt 1 Kohlenlager, 1 Handelsposten, 2 zufällige Stadt-Plättchen, sowie 1 zufälliges Plättchen aus den anderen nicht zuvor genannten Sorten. Dann wählt noch 3 zufällige Gleis-Plättchen. Die 8 Plättchen setzt ihr zufällig offen auf dem Plan in 4. Spalte von rechts.
- 8) Wählt zufällig 9 Gleis-Plättchen. Platziert 7 davon zufällig und offen in der ganz rechts liegenden Spalte des Spielplans. Je 1 Plättchen kommt in die oberste und unterste Position der 2. Spalte von rechts. Dabei darf kein Plättchen so ausgerichtet werden, dass u. U. die einzige Route darauf nur rückwärts (gen Osten) führt.
- 9) Mischt die übrigen Spezial-Plättchen und Gleis-Plättchen zusammen. Der so gebildete Stapel kommt verdeckt zur Seite. Deckt 3 Plättchen auf. Gleis-Plättchen gibt es mit und ohne Ressourcen-STOPS.

Spieler-Ausstattung:

- 1) Jeder Spieler nimmt 1 Pfeifenmarker vom Vorrat und dann 3 Plättchen vom Nachziehstapel der Gleis-/Spezialplättchen. Jeder Spieler muss mind. 1 STOP bei seinen Plättchen haben. Andernfalls wirft er solange je 1 Plättchen ab und zieht 1 neues, bis 1 STOP dabei hat.
- 2) Jeder Spieler wählt 1 Farbe und erhält bei Partie zu zweit / dritt / viert / fünft nun 5 / 5 / 4 / 3 Loks (Loks statt Züge, um Verwechslungen zu vermeiden).
- 3) Punktemarker auf der "0" platzieren und Startspieler wählen (wechselt nie).
- 4) Der Startspieler / 2. / 3. / 4. / 5. in der Runde erhält 2 / 2 / 3 / 3 / 4 Kohle.
- 5) Ab letztem Spieler usw. gg. Uhrzeiger platziert jeder immer jeweils 1 seiner Loks auf 1 der 16 Ostküsten-STOPS solange, bis alle Loks platziert sind.

ABLAUF grundsätzlich:

- ◆ Man spielt so viele Runden (9 - 12) reihum wie die Rundenleiste vorgibt.
- ◆ Zu Rundenbeginn verteilt der Startspieler (immer der selbe) jeweils die Marker vom nächsten Feld der Rundenleiste an alle Spieler inkl. sich selbst.

Spielzug:

- ◆ Folgende Schritte darf man in beliebiger Folge nutzen:

- 1a) **ENTWEDER:** Man darf bis zu 4 Marker (Kohle/Pfeife) zur Bewegung seiner Loks nutzen. Den Marker legt man auf 1 freies Aktions-Feld seines Tableaus.
ODER: Kann oder will man gar nicht bewegen, erhält man 1 Pfeifenmarker.
- 1b) Egal, ob man bewegt oder nicht, darf man gegen Ablage von 1 Kohle auf sein Tableau (soweit das verlangt wird), **eigene Upgrades nutzen**.
- 2) Gegen Abgabe von Warensteinen darf man 1 Upgrade kaufen (max. 2-mal im Spielzug). Es gibt trotz der 3 Aussparungen am Spielertableau kein Limit für Anzahl an Upgrades, die man besitzen darf (lt. Autor auf BGG.com).

◆ Genutzte Marker werden nach dem Zug vom Tableau in allg. Vorrat gelegt.
◆ In der ERSTEN Runde verteilt der Startspieler die Kohlenmarker von dem Feld, das zur Spieleranzahl passt.

BEWEGUNG mit KOHLE:

... Kohle auf freies Aktionsfeld legen ...

- ◆ Lege 1 Kohle auf 1 Tableau-Feld. Bewege 1 eigene Lok entlang der Strecke nach WESTEN oder in selber Spalte wie aktuell. Die Fahrt endet auf dem nächsten STOP. Bewegung darf nicht in Spalten Richtung OSTEN erfolgen.
- ◆ Eine Lok darf nicht zu / über einen Ressourcen-STOP / östliches Startfeld bewegen, wo eine fremde Lok steht.
- ◆ Auf schwarzen STOPS gibt es keine Lok-Limits / Beschränkungen.
- ◆ Eine Lok darf über unbegrenzt viele Gleis-Plättchen ziehen und bis zum nächsten STOP fahren. STOPS sind alle Ressourcen-STOPS, END-Plättchen, Startfelder und Spezialplättchen (schwarz).
- ◆ Eine Lok darf von einer Lok eigener Farbe besetzte Ressourcen-STOPS und östliche Startfelder passieren, aber dort nicht stehen bleiben.
- ◆ Erreicht eine Lok ein END-Plättchen ganz links auf Spielbrett, sind zuerst Abgaben des END-Plättchens zu entrichten. Dafür gibt es Bonus (SP). Kannst Du die Abgaben NICHT BEZAHLEN, verlierst Du SP im roten Stern. In beiden Fällen geht die Lok stets auf die Ressourcen-Leiste.



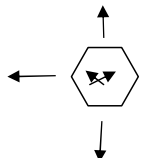
Dazu ist die Lok sofort auf 1 beliebiges Feld der Ressourcen-Leiste (links oben auf dem Spielplan mit je 3 Belohnungen) zu setzen. Der Spieler der Lok nimmt sich die dort angegebenen Belohnungen. "?" steht wahlfrei für 1 Marker (Kohle, Pfeife, Gold) oder 1 beliebige Ware.

BEWEGUNG mit PFEIFE:*

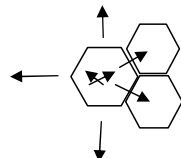
... als Ergänzung zur Bewegung mit Kohle ...

- ◆ Lege 1 Pfeife auf 1 Tableau-Feld. Bewege genau 1 Deiner Loks um 1 - 2 STOPS weit in beliebige Richtungen inkl. der Startfelder im Osten.
- ◆ Genau 1 STOP darfst Du überspringen, ohne dessen Effekte zu nutzen bzw. nutzen zu müssen. Auch 1 END-Plättchen / 1 fremde Lok gehören dazu. Damit ist 1 STOP von 2 möglichen verbraucht.
- ◆ Du darfst beliebig viele eigene Loks überspringen. Das zählt nicht als STOP.
- ◆ Erreicht Deine Lok ein END-Plättchen, verfare wie bei Bewegung mit Kohle. Du erhältst die Dinge von der Ressourcen-Leiste mit Deiner Lok darauf.

mit Kohle



mit Pfeife



PLÄTTCHEN ausspielen:

... im Rahmen einer Bewegung ...

- ◆ Kommt man beim Bewegen an eine Stelle im Gleis, wo noch kein Plättchen liegt, legt man aus der Hand 1 Plättchen dort in die Lücke des Spielplans. Danach fährt die eigene Lok auf das neue Plättchen.
- ◆ Hat das neue Plättchen keinen Bahnhof, legt man erneut 1 Plättchen aus. Auf einem evtl. weiteren 3. Plättchen muss aber ein STOP sein.



STOPS sind:

Ressourcen-STOP



Du nimmst die abgedruckte Ware vom allg.Vorrat und legst sie auf Dein Tableau. Dort besteht ein Limit von 10 Waren. Erhältst Du weitere Waren, musst Du nach dem Erhalt auf 10 Waren reduzieren.

Handels-Posten:

Hält Deine Lok dort, darfst Du bis zu 2 Geschäfte machen. Das kann auch 2-mal die selbe Art sein.

- Gib 1 Basisware (Baumwolle, Stein, Holz) ab und nimm 1 Pfeifenmarker / 2 Kohlenmarker / 1 andere Basisware.
- Gib 1 seltene Ware (Rind, Whiskey, Stahl) ab und nimm 2 beliebige Basiswaren / 1 andere seltene Ware.

Kohlenlager:

Hält Deine Lok dort, nimmst Du 2 Kohlenmarker vom Vorrat.

Warenhaus:

Hält Deine Lok dort, nimmst Du 1 beliebige Ware vom Vorrat.

Schwarzer Stadt-STOP

10x, 5 verschied.

Hält Deine Lok dort, gib die oben darauf geforderten Dinge ab und erhalte Siegpunkte im Stern UND 1 Aktie lt. Angabe auf der Stadt (wenn noch vorrätig).

- Kannst Du NICHT ZAHLEN, verlierst Du Siegpunkte (Angabe im roten Stern) und nimmst keine Aktie. Unter null Punkte kann man nicht fallen.
- Man kann die selbe Stadt wiederholt besuchen und jeweils deren Anforderungen erfüllen.

Whistle Stop - KSR (Seite 3 von 3)

Endbahnhof: siehe unter "Bewegung mit Kohle".

Goldmine: Hält Deine Lok dort, nimmst Du 1 Goldmarker. Er kann 3 - 5 Punkte wert sein. Bis zum Spielende hältst Du diesen nach Ansicht verdeckt vor den Mitspielern.

Börse: Hält Deine Lok dort, erhalte 3 - 4 Siegpunkte (wie an der Börse angezeigt sind) für jede Deiner Aktien. Aber Du musst dafür genau 1 Deiner Aktien aus dem Spiel geben.

Pfeifenfabrik: Hält Deine Lok dort, erhalte 1 Pfeifenmarker.

Ende eines Spielzugs:

- ◆ Fülle Deine Hand auf 3 Plättchen auf, von Auslage und/oder vom Stapel.
- ◆ Nach Erledigung fülle die Auslage auf 3 Plättchen auf und entferne evtl. eingesetzte Marker von Deinem Tableau in den allg. Vorrat.
- ◆ Der nächste Spieler zu Deiner Linken ist am Zug. Sollte es der Startspieler sein, beginnt eine neue Runde mit Markerverteilung.
- ◆ In der allerletzten Spielrunde kann man auf das Auffüllen verzichten.

UPGRADE kaufen:

- ◆ Du darfst jederzeit in Deinem Spielzug Upgrades kaufen (max. 2 im Zug).
- ◆ Kaufst Du vom Vorrat, zahle die auf Upgrade oben links gezeigten Waren.
- ◆ Kaufst Du ein Upgrade von einem Mitspieler (er kann das nicht ablehnen), zahlst Du die erforderlichen Waren in den allg. Vorrat UND gibst dem Mitspieler nach Deiner Wahl 1 seltene rote / grüne / blaue Ware.
- ◆ Lege das Upgrade unterhalb Deines Tableaus ab.
- ◆ Siegpunkte im Stern des Upgrades erhält dessen Besitzer zum Spielende. Manche Spezial-Aktionen der Upgrades (gib je 1 Kohle aus) gehören zu den möglichen Aktionen eines Spielzugs, die mit Kohle ausgelöst werden. Sie benötigen damit ein freies Feld des eigenen Aktions-Tableaus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.09.19

Spielende:

- ◆ Nach der letzten Runde endet die Partie ODER nach der Runde, in der mind. 1 Spieler seine letzte Lok über ein END-Plättchen hinaus brachte.

Wertung:

- ◆ Jede Aktien-Sorte wird extra gewertet. Wer jeweils die meisten Aktien hält, erhält 15 Siegpunkte. Patt: Der Beteiligte mit kleinster Aktien-Kennnummer (Zahl auf Aktie, von 1 - 6) ist im Vorteil. Also gilt: Wer früh Aktien bekommt, ist im Vorteil.
- ◆ Je 3 oder 5 Siegpunkte aus Upgrades abtragen (oben rechts sichtbar).
- ◆ Je 3 bis 5 Siegpunkte aus Gold-Markern im eigenen Besitz abtragen.
- ◆ 1 Siegpunkt für jede Basisware (braun, weiß, grau) auf eigenem Tableau, 3 Siegpunkte für jede seltene Ware (blau, rot, grün) auf eigenem Tableau.
- ◆ 1 Siegpunkt für je 2 Marker (Kohle und/oder Pfeife) in eigenem Besitz.
- ◆ Verliere 10 Siegpunkte für jedes schwarze Plättchen in Deiner Hand.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Aktien siegt.

* Keine Gewähr für korrekte Regelauslegungen in allen Aspekten trotz Nachfragen beim Autoren.

Upgrades:

Coal Car:	Gib 1 Kohle ab, erhalte 2 Kohle.
Open Wagon:	Gib 1 Kohle ab, mach bis zu 2 Geschäfte (wie am Handelsposten).
Mine Cart:	Gib 1 Kohle ab, nimm 1 Goldmarker.
Toll Station:	Mitspieler müssen an Dich 1 beliebige Ware zahlen, wenn sie ein schwarzes Plättchen verlassen wollen. Können sie nicht zahlen, bleibt ihre Lok dort baw. stehen.
Compass:	Füllst Du Deine Hand auf, darfst Du den Nachziehstapel sichten und 1 Plättchen daraus auf die Hand nehmen. Stapel mischen.
1st Class Cabin:	Gib 1 Kohle ab, erhalte 4 Siegpunkte für je 3 Aktien in Deinem Besitz.
Blocking Signal:	Kein Mitspieler darf eine Lok auf ein schwarzes Plättchen ziehen, wo Du eine Lok hast. Bereits dort stehende Loks sind nicht davon betroffen.
Caboose:	Gib 1 Kohle ab, um 1 STOP erneut zu nutzen, auf dem Du mit 1 Lok stehst. Du musst die Lok nicht bewegen.
Safe:	Gib 1 Kohle ab, um 1 Deiner Aktien gg. 1 andere im Vorrat zu tauschen. Die abgegebene Aktie geht aus dem Spiel, die neue Aktie muss von einer Stadt sein, die im Spiel vorkommt.
Warehouse:	Gib 1 Kohle ab, um 1 beliebige Ware zu erhalten.
Extra Boiler:	Sofort darfst Du Dein Handlimit auf 5 Plättchen erhöhen. So kannst Du beim Bewegen bis zu 5 Plättchen ausspielen, wo Deine Lok bis zum 5. Plättchen einen STOP haben muss. Kauft ein Mitspieler dieses Upgrade von Dir, reduziere sofort auf 3 Handplättchen. Schiebe überzählige unter Nachziehstapel. Wer dieses Upgrade zum Spielende besitzt, zahlt keine Strafe für schwarze Plättchen auf der Hand.
New Whistle:	Gib 1 Kohle ab, erhalte 1 Pfeife.

Upgrades:

Coal Car:	Gib 1 Kohle ab, erhalte 2 Kohle.
Open Wagon:	Gib 1 Kohle ab, mach bis zu 2 Geschäfte (wie am Handelsposten).
Mine Cart:	Gib 1 Kohle ab, nimm 1 Goldmarker.
Toll Station:	Mitspieler müssen an Dich 1 beliebige Ware zahlen, wenn sie ein schwarzes Plättchen verlassen wollen. Können sie nicht zahlen, bleibt ihre Lok dort baw. stehen.
Compass:	Füllst Du Deine Hand auf, darfst Du den Nachziehstapel sichten und 1 Plättchen daraus auf die Hand nehmen. Stapel mischen.
1st Class Cabin:	Gib 1 Kohle ab, erhalte 4 Siegpunkte für je 3 Aktien in Deinem Besitz.
Blocking Signal:	Kein Mitspieler darf eine Lok auf ein schwarzes Plättchen ziehen, wo Du eine Lok hast. Bereits dort stehende Loks sind nicht davon betroffen.
Caboose:	Gib 1 Kohle ab, um 1 STOP erneut zu nutzen, auf dem Du mit 1 Lok stehst. Du musst die Lok nicht bewegen.
Safe:	Gib 1 Kohle ab, um 1 Deiner Aktien gg. 1 andere im Vorrat zu tauschen. Die abgegebene Aktie geht aus dem Spiel, die neue Aktie muss von einer Stadt sein, die im Spiel vorkommt.
Warehouse:	Gib 1 Kohle ab, um 1 beliebige Ware zu erhalten.
Extra Boiler:	Sofort darfst Du Dein Handlimit auf 5 Plättchen erhöhen. So kannst Du beim Bewegen bis zu 5 Plättchen ausspielen, wo Deine Lok bis zum 5. Plättchen einen STOP haben muss. Kauft ein Mitspieler dieses Upgrade von Dir, reduziere sofort auf 3 Handplättchen. Schiebe überzählige unter Nachziehstapel. Wer dieses Upgrade zum Spielende besitzt, zahlt keine Strafe für schwarze Plättchen auf der Hand.
New Whistle:	Gib 1 Kohle ab, erhalte 1 Pfeife.