

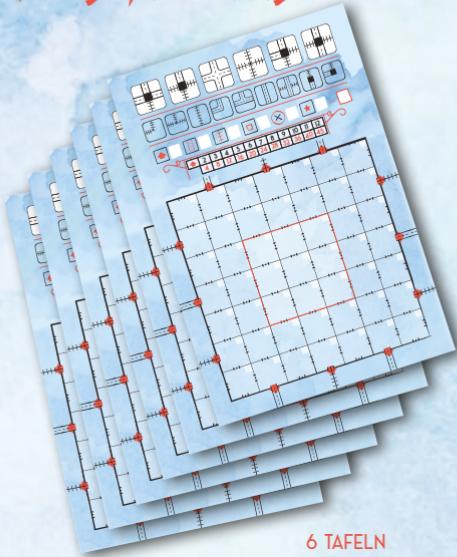
HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

RAILROAD™ *ink*



EDITION TIEFBLAU

SPIELMATERIAL



6 TAFELN



6 STIFTE



4 STRECKENWÜRFEL



2 FLUSSWÜRFEL



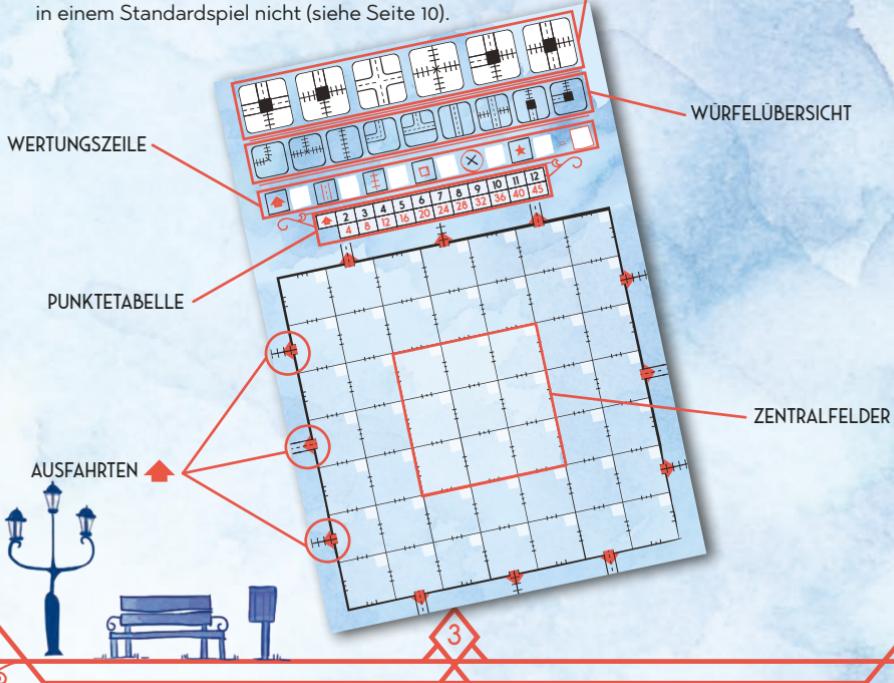
2 SEEWÜRFEL

SPIELABLAUF

Eine Partie *Railroad Ink™* geht über **7 Runden**. Euer Ziel ist es, so viele **Ausfahrten**  wie möglich miteinander zu **verbinden**, indem ihr **Strecken** zwischen ihnen **einzeichnet**. Je mehr Ausfahrten  ihr an **dasselbe Netzwerk** anschließt, desto mehr **Punkte** ist das Netzwerk wert. **Bonuspunkte** könnt ihr durch eure **längste Gleis-** und eure **längste Straßenstrecke** sowie durch das Zeichnen auf den **Zentraffeldern** eurer Tafel erhalten.

VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich eine **Tafel** und legt sie vor sich.
2. Jeder nimmt sich außerdem einen **Stift**.
3. Legt die **Streckenwürfel** in die Tischmitte.
4. Die **zwei Fluss- und Seewürfel** braucht ihr in einem Standardspiel nicht (siehe Seite 10).

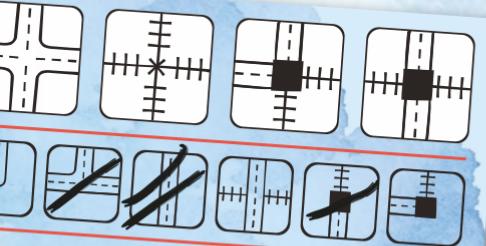


SPIELRUNDEN

Zu Beginn jeder Runde würfelt ihr **1x** mit den **Streckenwürfeln**. Dieses Würfelergebnis legt fest, welche Strecken **alle** Spieler in dieser Runde **einzeichnen müssen**. Nach dem Würfeln zeichnet ihr alle **gleichzeitig** die erwürfelten Strecken auf eure eigene Tafel.

WÜRFELN

Nehmt die Streckenwürfel und **würfelt damit** in der Tischmitte. Die Würfel sollten so liegen, dass sie für alle **gut sichtbar** sind.



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
5	6	7	8	9	10	11	12	20	24	28	32	36	40	45

Es gibt 2 Arten von Streckenwürfeln:

3 Würfel zeigen diese 6 Strecken:



Straßen-Gerade



Gleis-Gerade



Straßen-Kurve



Gleis-Kurve



Straßen-T-Kreuzung



Gleis-T-Kreuzung



1 Würfel zeigt diese 3 Strecken:



Überführung



Bahnhof-Gerade



Bahnhof-Kurve

Hinweis: Bahnhöfe erlauben dir, ein Gleis mit einer Straße zu **verbinden**; durch Überführungen dürfen sich beide kreuzen, **ohne** miteinander verbunden zu sein.



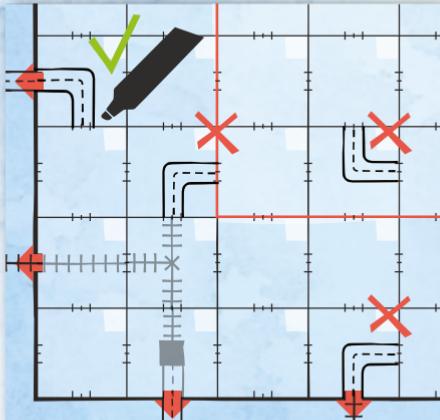
4

Tipp: Um dir zu merken, welche Strecken du einzeichnen musst, kannst du auf der Würfelübersicht deiner Tafel markieren, welche Strecken verfügbar sind.

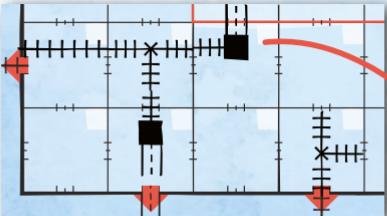
STRECKEN EINZEICHNEN

Nach dem Würfeln zeichnen alle **gleichzeitig** die **Strecken** auf ihren Tafeln ein. Es gibt ein paar **Zeichenregeln**, die du befolgen musst:

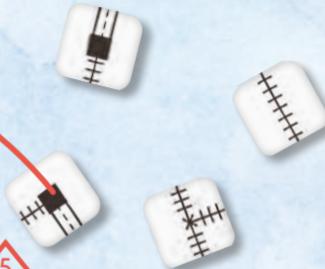
1. Jede Strecke, die du einzeichnest, muss mit einer **Ausfahrt** ↑ oder einer bereits existierenden Strecke **verbunden** sein. Wenn du eine Strecke **nicht verbinden kannst**, darfst du sie nicht einzeichnen.
2. In jeder Runde musst du **alle 4 Strecken** einzeichnen, die auf den Würfeln sichtbar sind (falls möglich), und jede Strecke höchstens **einmal**.
3. Du darfst Strecken **nicht so einzeichnen**, dass Gleise direkt an Straßen **anschließen** und umgekehrt (das geht nur mit Bahnhöfen).



Wichtig: Wenn du Strecken einzeichnest, darfst du das Würfelsymbol beliebig drehen und/oder spiegeln.



5



SPEZIALSTRECKEN EINZEICHNEN

Du kannst zudem die **6 Spezialstrecken** einsetzen, die **oben auf der Tafel** abgedruckt und **nicht** auf den Würfeln vorhanden sind. Mit diesen Strecken kannst du **verschiedene Netzwerke** verbinden und/oder Netzwerke vergrößern.

Du darfst **1x pro Runde** eine Spezialstrecke einzeichnen, zusätzlich zu den Strecken, die auf den Streckenwürfeln zu sehen sind. Allerdings darfst du jede der Spezialstrecken nur **1x pro Partie** einzeichnen. Nachdem du eine eingezeichnet hast, **streiche sie durch**, damit klar ist, dass du sie bereits genutzt hast.

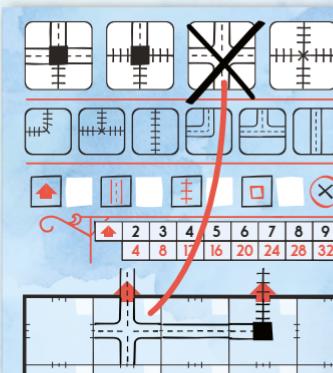
Du darfst **höchstens 3** Spezialstrecken pro Partie benutzen (und wie gesagt **nur 1 pro Runde**).

RUNDENENDE

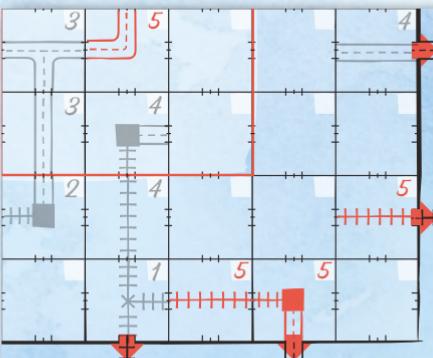
Sobald alle Spieler **alle** verfügbaren Strecken eingezeichnet haben, endet die Runde.

Jeder Spieler muss **die Felder markieren**, auf denen er diese Runde Strecken eingezeichnet hat. Dafür trägt er **die Zahl der aktuellen Runde** in das weiße Kästchen jedes Feldes ein, in das eingezeichnet wurde. Deine in vorherigen Runden eingezeichneten Strecken darfst du **nicht mehr löschen**.

Danach **würfelt** ihr erneut mit den Streckenwürfeln, um die **nächste Runde** zu beginnen.



Denke daran: höchstens 1 Spezialstrecke pro Runde und höchstens 3 pro Partie!



Beispiel: Ende der 5. Runde

SPIELENDE

Die Partie endet nach der **7. Runde**. Jetzt geht es ans Punktezählen!

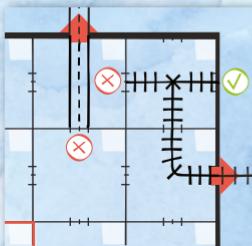
Zähle nun deine Punkte für **angeschlossene Ausfahrten** ↑, deine **längste Gleis- und längste Straßenstrecke** und die **Zentralfelder**, auf denen du gezeichnet hast. Schreibe sie in die entsprechenden Felder der **Wertungszeile** deiner Tafel.

Danach überprüfst du **unvollständige Strecken**: Jedes **Ende** einer Strecke, das **mit keiner anderen Strecke** oder dem **Außenrand** der Tafel **verbunden ist**, zählt als Fehler. Markiere jeden dieser Fehler mit einem ✗. Du **verlierst 1 Punkt pro Fehler** auf deiner Tafel. Trage diese Fehlerpunkte in das entsprechende Feld deiner Wertungszeile ein.

Wenn ihr mit einer Erweiterung ★ spielt (siehe Seite 10), tragt ihr zusätzliche Punkte in das Erweiterungsfeld der Wertungszeile ein.

Schließlich **zählst du** alle eingetragenen Punkte zusammen (die Fehlerpunkte **ziehst du ab**) und trägst die Summe in das letzte Feld der Wertungszeile ein.

Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt! Bei Gleichstand entscheidet, wer **weniger Fehler** gemacht hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird die Platzierung geteilt.



CREDITS

Autoren:
Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Illustratorin:
Marta Tranquilli

Grafik-Design:
Rita Ottolini, Noa Vassalli

Projektleiter:
Lorenzo Silva

Produktionsleiter:
Alessandro Pra'

Spielregel:
Alessandro Pra'

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung:
Michael Kröhner

Redaktion & Lektorat:
Sebastian Rapp,
Sebastian Wenzlaff

Scann den QR-Code, um zusätzliche Tafeln zum Ausdrucken herunterzuladen.



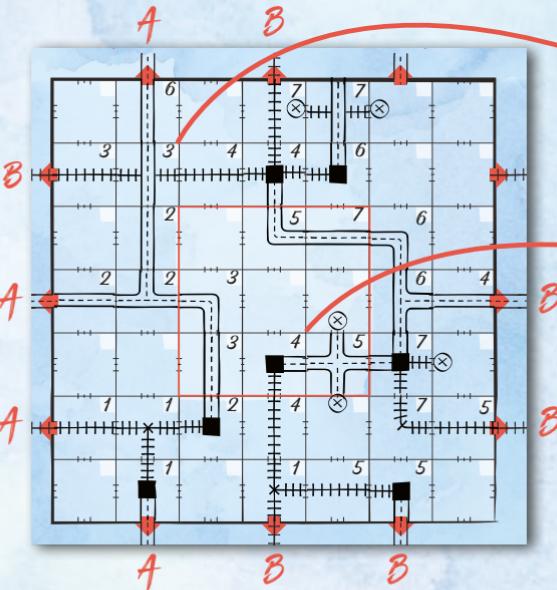
© 2018 Horrible Games
Alle Rechte vorbehalten.
www.horrible-games.com



WIE MAN PUNKTE MACHT

AUSFAHRUNGEN VERBINDEN

Ausfahrten anzuschließen ist die Hauptmethode, bei Railroad Ink™ Punkte zu machen. Bei **Spielende** ist jede **Gruppe von Ausfahrten**, die mit demselben **Netzwerk aus Strecken** verbunden ist, eine bestimmte **Punktzahl** wert. Die Punkte hängen von der **Anzahl verbundener Ausfahrten** ab, was man in der **Punktetabelle** ablesen kann.



Überführungen erlauben dir lediglich, eine Gleis- mit einer Straßenstrecke zu kreuzen. Dadurch entsteht aber keine Verbindung zwischen den verschiedenen Netzwerken.

Du kannst **Bahnhöfe** benutzen, um Gleise und Straßen miteinander zu verbinden.



2	3	4	5	6	7	32
4	8	12	16	20	24	

Beispiel: Du hast 2 Netzwerke auf deiner Tafel. Netzwerk A verbindet 4 Ausfahrten und ist 12 Punkte wert. Netzwerk B verbindet 6 Ausfahrten und ist 20 Punkte wert.

BONUSPUNKTE

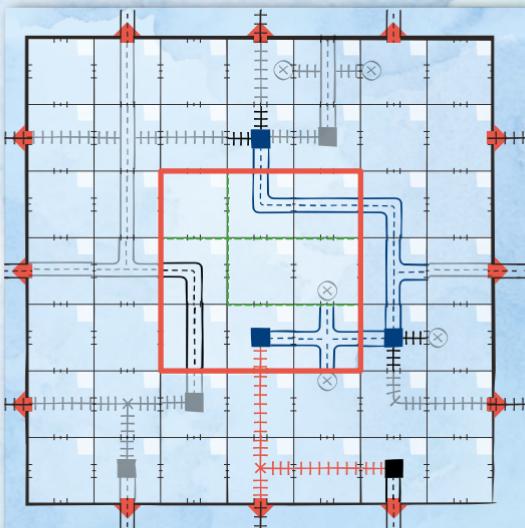
Obwohl die Punkte, die du für das **Verbinden von Ausfahrten** ↑ erhältst, die Hauptquelle für deine Punkte sein werden, solltest du nie die **Bonuspunkte** unterschätzen, die du für **deine längste Straße, längste Gleisstrecke** und die **Zentralfelder** erhältst.

↑||| Als **längste Straße** zählt deine längste ununterbrochene Strecke aus benachbarten Feldern, in die du miteinander verbundene Straßen eingezeichnet hast; Abzweigungen und Schlaufen zählen nicht. Im Beispiel rechts ist das die blaue Straße. Du **erhältst 1 Punkt pro Feld**, aus dem deine längste Straße besteht (Bahnhöfe **sind keine Unterbrechung** der längsten Straße) – im Beispiel sind es 8 Felder.

↑||| Deine **längste Gleisstrecke** ermittelst du genauso, allerdings zählst du nur **Gleise** statt Straßen, wie die rechts in rot gefärbte (sie zählt 5 Punkte).

□□ Die **Zentralfelder** sind die 9 Felder in der Mitte deiner Tafel. Du erhältst **1 Punkt pro Zentralfeld**, in das du etwas eingezeichnet hast.

Wichtig: Wenn du mehrere längste Strecken hast (mit derselben Anzahl Felder), erhältst du **nur für eine** davon Bonuspunkte.



ERWEITERUNGEN ★

Sobald ihr euch mit allen Details von Railroad Ink™ gut auskennt, könnt ihr das Spiel noch interessanter gestalten, indem ihr eine der beiden beiliegenden **Erweiterungen ★** dazu nehmst.

In diesem Fall müsst ihr zu Beginn jeder Runde zusätzlich die beiden **Erweiterungswürfel** werfen. Außerdem verändert jede Erweiterung die Anzahl der Runden, die gespielt werden, und bietet euch **neue Möglichkeiten, Punkte zu machen**.

Das Spiel folgt **denselben Regeln** wie das normale Spiel, mit ein paar **Änderungen**, die auf den nächsten Seiten beschrieben sind.

Wenn du bei Spielende **deine Punktezählst**, denke auch an die Punkte, die du durch die benutzte **Erweiterung ★** erhältst, und trage sie in das entsprechende Feld deiner Tafel ein.



The game board features a grid of 12 boxes for scoring, each containing a different railroad track pattern. Below the board is a row of six small icons: a red arrow pointing up, a white square, a red square with a vertical line, a white square, a red square with a diagonal line, and a white square. To the right of these icons is a red circle with a black 'X'. Further to the right is a red box containing a red star, followed by two empty white boxes. Below the board is a numerical scale from 1 to 45, with some numbers crossed out (e.g., 28, 32, 36, 40, 45) and others underlined (e.g., 11, 12).

FLUSSWÜRFEL



6 RUNDEN

Flüsse sind so etwas wie eine **dritte Art von Strecken**. Sie dürfen nicht zur Verbindung der Ausfahrten genutzt werden, können jedoch miteinander zu einem **längeren Fluss** verbunden werden. Flüsse dürfen **nicht von Straßen oder Gleisen gekreuzt** werden, außer durch ein **Brücken-Symbol** auf einem Flusswürfel. Dein Zusatzziel ist es, den **längstmöglichen Fluss** zu zeichnen. Mit der **Fluss-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

- ◊ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ◊ Wenn du Strecken einzeichnest, **musst du nicht unbedingt alle Fluss-Symbole** einzeichnen, wenn du nicht willst (aber trotzdem die 4 normalen Streckenwürfel).
- ◊ Die Flüsse, die du einzeichnest, **müssen nicht unbedingt** mit einer bestehenden Strecke und/oder anderen Flüssen **verbunden** sein.
- ◊ Du darfst Flüsse **nicht mit anderen Strecken** oder Ausfahrten **verbinden**.
- ◊ Wenn du die **Fehler** überprüfst, zählt jedes Flussende, das mit **keinem anderen Fluss oder dem Tafelrand verbunden** ist, als Fehler.
- ◊ Bei Spielende suchst du dir **einen** deiner Flüsse aus. Du erhältst **1 Punkt pro Feld**, durch das dieser Fluss fließt. Sind **beide Flussenden** mit dem Tafelrand verbunden, erhältst du **3 zusätzliche Punkte**.

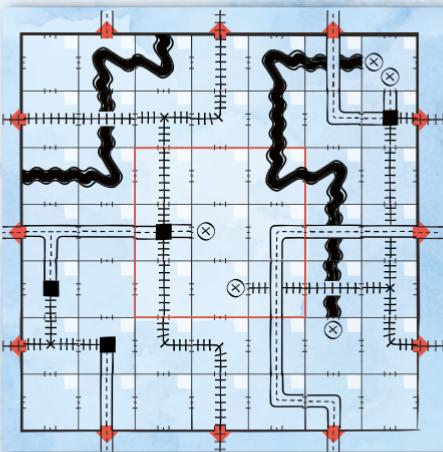
Du hast 2 Flüsse gebildet. Der längere wäre 7 Punkte wert, jedoch sind ihre Enden nicht mit dem Tafelrand verbunden. Der kürzere ist dagegen 8 Punkte wert: 5 für die Länge plus 3 Zusatzpunkte, weil beide Flussenden mit dem Tafelrand verbunden sind. Also wählst du diesen Fluss für die Punktwertung.



FLUSS-SYMBOLE



BRÜCKEN-SYMBOLE



SEEWÜRFEL

6 RUNDEN

Seen haben **zwei Vorteile**. Zunächst lassen sie dich größere Netzwerke bilden, indem du deine Strecken über **Anleger-Symbole** mit einem See verbindest. Außerdem erhältst du **Zusatzpunkte** für deinen **kleinsten See**. Mit der **See-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

- ◊ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
 - ◊ Wenn du Strecken einzeichnest, **musst du nicht unbedingt alle** See-Symbole einzeichnen, wenn du nicht willst (aber trotzdem die 4 normalen Streckenwürfel).
 - ◊ Die Seen, die du einzeichnest, **müssen nicht unbedingt** mit einer bestehenden Strecke und/oder anderen Seen **verbunden** sein.
 - ◊ Sobald 3 Seiten eines Feldes an **offene Seeseiten** grenzen, musst du das Feld sofort vollständig **mit Wasser füllen** (siehe unten rechts).
 - ◊ Offene Seeseiten gelten bei Spielende **nicht als Fehler**.
 - ◊ Netzwerke, die über Anleger mit **demselben See** verbunden sind, gelten auch als **miteinander verbunden** (über „Fähren“).
 - ◊ Bei Spielende erhältst du **1 Punkt** pro Feld, das dein **kleinstes See** bedeckt.

Der größere See wäre 7 Punkte wert. Da du aber auch einen kleineren angelegt hast, erhältst du nur 3 Punkte. Gleichzeitig sind über deinen kleineren See zwei kleine Netzwerke zu einem größeren mit 4 Ausfahrten verbunden, das dir somit 12 Punkte bringt!

