Railroad Evolution

Marco Canetta
Stefania Niccolini

Übersicht

Willkommen zurück bei der Eisenbahnrevolution!

Neue Gelegenheiten wollen genutzt sein, die euren Spielspaß noch erhöhen! Die Eisenbahn hat sich entwickelt.

Railroad Evolution verändert den Spielablauf und bietet verschiedene neue Strategien, die von den Spielern entdeckt werden wollen.

Diese Erweiterung enthält einen neuen Spielplan und führt folgende neue Elemente ein:

◊ Ein anderes Wertungssystem für die Telegrafenverbindungen.

◊ Wagons und Tender, die an die Lokomotiven angehängt werden, um sie noch effektiver zu machen.

◊ Ein neues, anpassungsfähiges "Errungenschafts-Wertungssystem", einschließlich Spielertableau-Erweiterungen.

Der Zug fährt ab. Alle einsteigen!

Das Grundspiel *Railroad Revolution* ist erforderlich, um mit dieser Erweiterung spielen zu können.
Alle Regeln von *Railraod Revolution* gelten unverändert, außer falls anders angegeben.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan

- 4 Spielertableau-Erweiterungen

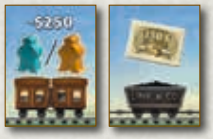
- 1 Wertungsblatt
  (dieses kann auch heruntergeladen werden unter www.whatsyourgame.eu)

- 20 Errungenschaftsmarker in 4 Typen (je 5 von A, B, C, D), auf der Rückseite angezeigt.

- 8 Belohnungsplättchen in 2 Typen (je 4 Gleise und Gebäude), auf der Rückseite angezeigt.

- 5 Telegrafen-SP-Plättchen

- 12 Wagons (schwarze Rückseite) und
  6 Tender (graue Rückseite)



Änderungen der Spielvorbereitung

Schritt 1. Spielplan

Der Spielplan dieser Erweiterung wird ausgelegt und benutzt anstatt der des Grundspiels.

Schritt 2A. Spielertableau-Erweiterungen (dieser Schritt erfolgt nach Schritt 2. Spielertableaus):

Jeder Spieler nimmt eine Spielertableau-Erweiterung seiner gewählten Spielerfarbe und legt sie rechts an sein Spielertableau.
Das übrige Gleis und Gebäude (die bei Schritt 2 des Grundspiels beiseitegelegt wurden) werden auf die entsprechenden Felder der Erweiterung gesetzt (sie werden nicht mehr für die Startaufbauplättchen benötigt, sondern stattdessen für die Belohnungsplättchen, s. Seite 5).

Schritt 6A. Wagons und Tender (dieser Schritt erfolgt nach Schritt 6. Lokomotiven):

1) Die Tenderplättchen werden offen links neben dem Spielplan gestapelt, direkt neben dem Tenderfeld.

2) Die Wagonplättchen werden gemischt und je 2 werden offen neben die 6 Wagonfelder des Handelsbereichs gelegt, sodass sie 6 Reihen mit je 2 Wagons bilden.

3-Spieler-Spiel: Es werden 4 Reihen mit je 2 Wagons gebildet und 1 Reihe mit 1 Wagon, von oben beginnend.

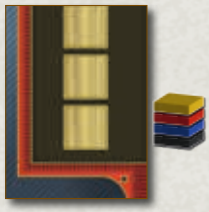
2-Spieler-Spiel: Es werden 3 Reihen mit je 2 Wagons gebildet, von oben beginnend.

Übrige Wagons werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Schritt 8. Errungenschaftsmarker

2 Errungenschaftsmarker des Grundspiels jeder Spielerfarbe werden in die Spielschachtel zurückgelegt, im Spiel wird nur 1 davon je Spieler gebraucht.

Die Errungenschaftsmarker aller Spieler werden auf den Tisch gelegt, neben das unterste Feld der Errungenschaftsleiste (am rechten Rand des Spielplans).



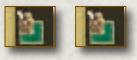
Schritt 8A. Errungenschafts- und Belohnungsplättchen (dieser Schritt erfolgt nach Schritt 8. Errungenschaftsmarker):

1) Die Errungenschaftsmarker dieser Erweiterung werden verdeckt nach dem Buchstaben auf ihrer Rückseite sortiert.
Auf zufällig gewählte Weise wird 1 Plättchen jedes Buchstabens beiseite gelegt (sie werden in Schritt 12. Startaufbauplättchen gebraucht, s. u.).

2) Die übrigen Errungenschaftsplättchen werden gemischt, dann offen und zufällig in 3 Reihen mit je 4 Errungenschaftsplättchen am rechten Rand des Spielplans neben diese Symbole auf den Tisch gelegt.

Die restlichen Errungenschaftsplättchen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

3) Die Belohnungsplättchen werden gemischt, dann offen und zufällig in 2 Reihen mit je 4 Belohnungsplättchen am rechten Rand des Spielplans neben diese Symbole auf den Tisch gelegt.



3-Spieler-Spiel: 1 zufällig gewähltes Errungenschaftsplättchen je Buchstabe wird in die Spielschachtel zurückgelegt, ebenso 1 Belohnungsplättchen je Typ (Gleis und Bahnhof). Jede Reihe wird mit 3 Plättchen gebildet.

2-Spieler-Spiel: 2 zufällig gewählte Errungenschaftsplättchen je Buchstabe werden in die Spielschachtel zurückgelegt, ebenso 2 Belohnungsplättchen je Typ (Gleis und Bahnhof). Jede Reihe wird mit 2 Plättchen gebildet.

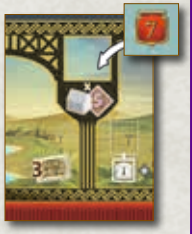
In beiden Fällen werden alle restlichen Errungenschaftsplättchen in die Spielschachtel zurückgelegt.

Schritt 11: Telegrafen

Der untere Teil des Spielplans zeigt die Telegrafenleiste, die in 7 Bereiche unterteilt ist (nicht in 8 wie im Grundspiel).

a) Die Telegrafenplättchen werden gemischt und je 1 zufällig gewähltes wird offen in jeden der 5 zentralen Telegrafenbereiche gelegt (d. h., der linke und rechte Bereich bleiben leer).

Das übrige Telegrafenplättchen wird in die Spielschachtel zurückgelegt.



b) Die Telegrafen-SP-Plättchen (SP = Siegpunkte) werden gemischt und je 1 zufällig gewähltes wird offen in jedes der 5 linken Telegrafen-SP-Felder gelegt (zwischen den Bereichen).

Schritt 12: Startaufbauplättchen

Die Startaufbauplättchen des Grundspiels bleiben in der Schachtel, sie werden im Erweiterungsspiel nicht gebraucht.

Von den 4 in Schritt 8A beiseite gelegten Errungenschaftsplättchen werden so viele zufällig ausgewählt und offen neben den Spielplan gelegt, wie die Anzahl der Spieler beträgt.

Wie im Grundspiel wird jedem Plättchen zufällig 1 Arbeiter zugewiesen (insgesamt 4, 1 je Farbe außer weiß) und dann wählt jeder Spieler 1 Kombination aus Arbeiter/Errungenschaftsplättchen. Dies geschieht in umgekehrter Spielerreihenfolge.

Jeder Spieler legt den Arbeiter in seinen eigenen Vorrat, wie üblich.

Jeder Spieler legt das Errungenschaftsplättchen auf das rechte untere Feld seiner Spielertableau-Erweiterung.

Aktion Telegrafen

Es gibt jetzt keine Telegrafenbereiche mehr mit einem Handelssymbol. Ansonsten gelten die Regeln des Grundspiels für die Aktion Telegrafen. Weitere Änderungen hinsichtlich der Telegrafen betreffen die Wertung am Spielende *(s. Seite 6)*.

Aktion Verkauf

Wenn ein Spieler **ein Gleis oder ein Gebäude nimmt**, um damit die Aktion Verkauf auszuführen, wird das Spielteil nicht aus dem Spiel entfernt, sondern **der Spieler setzt es im Handelsbereich des Spielplans entweder auf ein Wagonfeld oder auf das Tenderfeld.**

Auf jedes Wagonfeld kann nur 1 Gleis und 1 Gebäude gesetzt werden.
Die Menge der Gleise und Gebäude auf dem Tenderfeld ist nicht begrenzt.
Wenn ein Spieler ein Gleis oder ein Gebäude auf ein Wagonfeld setzt, nimmt er einen der Wagons neben diesem Feld.
Wenn ein Spieler ein Gleis oder ein Gebäude auf das Tenderfeld setzt, nimmt er einen Tender, falls noch verfügbar.

In beiden Fällen wird **das Plättchen an eine Lokomotive des Spielers "angehängt"** - er legt es offen neben die Lokomotive. Das Plättchen kann an eine offene oder verdeckte Lokomotive gelegt werden. Einmal an eine Lokomotive angehängt, können Wagons und Tender nicht mehr abgehängt, d. h., nicht mehr entfernt werden.
Jede Lokomotive kann maximal 1 Wagon und 1 Tender ziehen.
Falls der Spieler keine passende Lokomotive hat, legt er den Wagon bzw. den Tender offen vor sich ab; wenn er in einem späteren Spielzug eine Lokomotive erhält, kann er den Wagon bzw. den Tender dann daran hängen.
Falls der Spieler mehrere nicht angehängte Wagons/Tender hat, kann er frei entscheiden, welchen er anhängt, wenn er eine Lokomotive erhält.
Ansonsten gelten die Regeln des Grundspiels für die Aktion Handel.

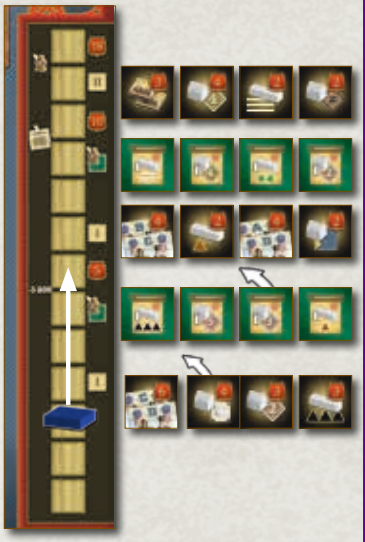
Wagons und Tender:

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Lokomotive verdeckt, erhält er deren Bonus und auch den Bonus des angehängten Wagons und/oder Tenders. *(Eine Beschreibung der Boni ist auf dem Beiblatt zu finden.)*

Beispiel: Ein Spieler hat diese Lokomotive mit diesem Wagon und Tender. Wenn er die Lokomotive verdeckt, erhält er 3 Aktien (Bonus der Lokomotive) - + 300 $ (Bonus des Wagons) + 1 Aktie (Bonus des Tenders).

Wichtig: Ein Spieler er hält die Boni des Wagons und des Tenders nur, wenn er die Lokomotive verdeckt.
Wenn er die Lokomotive aufdeckt, erhält er keinen Bonus (Lokomotive, Wagon, Tender), wie im Grundspiel.

Errungenschaftsleiste



Immer wenn in den Grundregeln sinngemäß „einen Fortschrittspunkt für Errungenschaftsleisten erhalten“ gesagt wird, sollte es nun stattdessen „Fortschrittspunkte erhalten“ heißen.

Fortschrittspunkte können in dieser Erweiterung für zwei Dinge benutzt werden (wenn ein Spieler mehrere Fortschrittspunkte erhält, kann er sie beliebig auf die beiden Möglichkeiten aufteilen):

A. Den eigenen Marker auf der Errungenschaftsleiste vorsetzen:

Jeder Schritt kostet 1 Fortschrittspunkt, wobei der erste Schritt darin besteht, den Marker vom Tisch auf das unterste Feld der Fortschrittsleiste zu setzen.

Hinweis: Auf der linken Seite der Leiste sind einige zusätzliche Kosten zu sehen, die gezahlt werden müssen, wenn der Marker bestimmte Bereiche zwischen Feldern überschreitet: 300 $, 2 Aktien, 1 Arbeiter.

Wenn der Marker des Spielers auf ein Feld mit diesen Symbolen gelangt oder es überschreitet, kann er **eins** der Errungenschaftsplättchen aus der Reihe daneben nehmen und es auf ein leeres Feld seiner Spielertableau-Erweiterung mit dieser Nummer (I oder II) legen.

Achtung: Ein solches Plättchen kann nur genommen werden, wenn der Spieler ein freies Feld in der entsprechenden Reihe seiner Spielertableau-Erweiterung hat.

Wenn der Marker des Spielers auf ein Feld mit diesem Symbol gelangt oder es überschreitet, kann er **eins** der Belohnungsplättchen aus der Reihe daneben nehmen und es offen vor sich auslegen. Wenn er ein Belohnungsplättchen nimmt, muss der Spieler 1 Arbeiter abgeben. **Hinweis:** Jeder Spieler kann im Laufe des Spiels maximal 1 Gleis- und 1 Gebäude-Belohnungsplättchen nehmen.

Während eines beliebigen eigenen Spielzugs kann der Spieler ein oder beide Belohnungsplättchen abwerfen, um deren Boni zu erhalten: Er nimmt das Gleis oder das Gebäude (je nachdem, was auf dem Plättchen angezeigt ist) von seiner Spielertableau-Erweiterung (die Spielteile wurden dort in Schritt 7A. der Spielvorbereitung platziert) und setzt es kostenlos auf ein Gleisfeld bzw. in eine Stadt (wie auf dem Plättchen angezeigt). Dadurch wird weder ein Handel ausgelöst und der Spieler erhält auch keinerlei Belohnung (Hauptbelohnung oder Bonus für den „Ersten Bahnhof“). Es gelten die üblichen Platzierungsregeln.

Hinweis: Es ist möglich, mehr als ein Plättchen in einem Spielzug zu nehmen (eins je Reihe, neben der der Spieler gelandet ist oder die er überschritten hat).

B. Ein eigenes Errungenschaftsplättchen auf der Spielertableau-Erweiterung vorsetzen:

Die Kosten für das Vorsetzen eines Plättchens sind neben den Feldern angegeben. Beispielsweise kostet es 2 Fortschrittspunkte, ein Errungenschaftsplättchen von Reihe I in Reihe II vorzusetzen.

Hinweis: Um ein Plättchen von Reihe III in Reihe IV vorzusetzen, muss der Spieler auch 1 Arbeiter abgeben. Von Reihe III kann ein Plättchen orthogonal oder diagonal in Reihe IV vorgesetzt werden. Auf jedem Feld kann nur 1 Plättchen sein.

Am Spielende erhalten die Spieler SP je nach Position der Plättchen auf ihrer Spielertableau-Erweiterung und abhängig davon, wie gut sie deren Bedingungen erfüllt haben *(Details zur Wertung s. Seite 6; die Errungenschaftsplättchen sind auf dem Beiblatt beschrieben)*.

Wertung

Die Wertungen für die Telegrafenverbindungen und die Errungenschaftsleisten werden folgendermaßen geändert (alle anderen Wertungsregeln gelten unverändert):

Telegrafenverbindungen:

Jeder Spieler, der ein Telegrafenbüro in 2 benachbarten Telegrafenbereichen gebaut hat, erhält SP je nach entsprechender Bedingung und Telegrafen-SP-Plättchen oder angezeigter SP.

- Für die äußerst rechte Verbindung erhält der Spieler 4 SP je unterschiedliche Gruppe von an das eigene Streckennetz angeschlossener Städte.

Hinweis: Es zählt nur die Anzahl unterschiedlicher Gruppen (nicht, wie viele Städte insgesamt angeschlossen sind).

Beispiel: Ein Spieler hat insgesamt 7 Städte aus 3 unterschiedlichen Gruppen angeschlossen. Er erhält 12 SP.

- Für die anderen Verbindungen wird die Anzahl eigener Bahnhöfe der angezeigten Gruppe von Städten mit der auf dem Plättchen angezeigten Anzahl SP multipliziert.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Bahnhöfe in Städten der Gruppe 1. Er erhält 14 SP.

Errungenschaftsleiste und Errungenschaftsplättchen:

a) Jeder Spieler erhält die höchste Anzahl SP, die sein Marker auf der Errungenschaftsleiste erreicht oder überschritten hat.

b) Für jedes Plättchen auf seiner Spielertableau-Erweiterung berechnet jeder Spieler die auf dem Plättchen angegebenen SP so oft, wie er die Bedingung des Plättchens erfüllt hat. Falls das Plättchen auf Reihe II oder höher ist, multipliziert er das Ergebnis mit dem neben der Reihe angezeigten SP-Mulitplikator

Beispiel: Für das oberste Plättchen berechnet der Spieler 4 SP je eigenen Bahnhof in Städten der Gruppe 3. Er hat 2 solcher Bahnhöfe.
Er erhält insgesamt 32 SP: 2 x 4 SP = 8 SP für die Bahnhöfe ergibt mit dem 4 SP-Muliplikator 4 x 8 SP = 32 SP.
Für sein anderes Plättchen berechnet er je 3 SP für seine erreichten Meilensteine A und B. Er hat 4 Meilensteine erreicht.
Er erhält 12 SP: 4 x 3 SP = 12 SP. Es gibt keinen SP-Mulitplikator in dieser Reihe.

Autoren: Marco Canetta & Stefania Niccolini
Illustrationen: Mariano Iannelli
Regel-Redaktion: Paul Grogan, David Digby, Chris Spath
Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

GAMING RULES!

games@whatsyourgame.eu
www.whatsyourgame.eu
© 2019 What's Your Game Lda
Alle Rechte vorbehalten.

WHAT'S YOUR GAME