

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

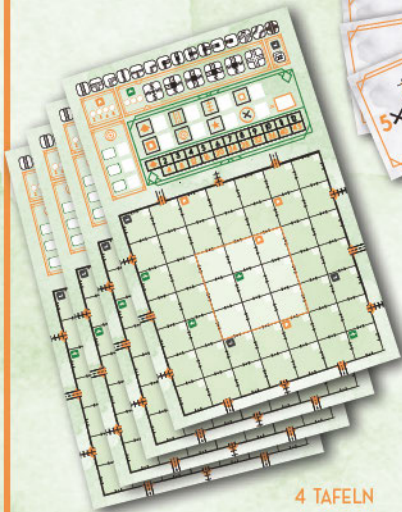
# RAILROAD™

## inkChallenge



EDITION BLATTGRÜN

# SPIELMATERIAL

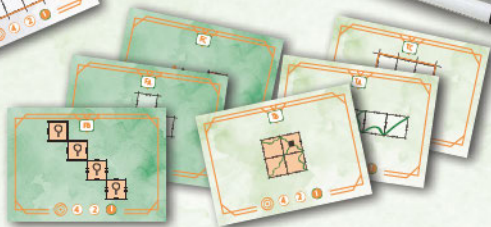


4 TAFELN



6 AUFGABENKARTEN

4 STIFTE



3 WALD- UND 3 PFAD-AUFGABENKARTEN (ERWEITERUNG)



4 STRECKENWÜRFEL





2 WALDWÜRFEL



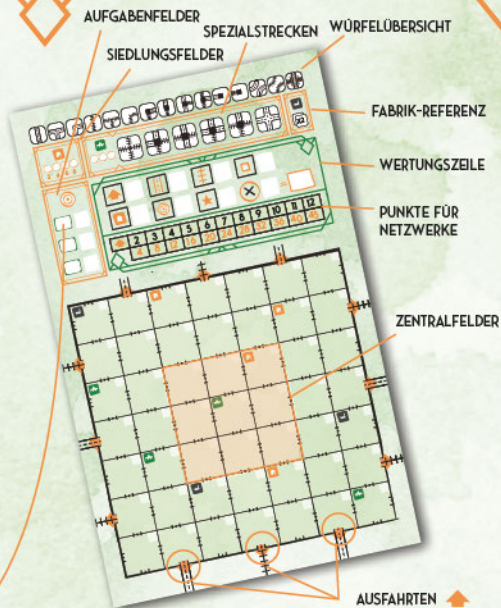
2 PFADWÜRFEL

# SPIELABLAUF

Eine Partie **Railroad Ink Challenge™** dauert 7 Runden. Ziel ist es, so viele **Ausfahrten**  wie möglich **zu verbinden**, indem du **Strecken zwischen ihnen einzeichnest**, die **Netzwerke** bilden. Je mehr Ausfahrten  du mit demselben Netzwerk verbindest, desto mehr **Punkte** ist das Netzwerk wert. **Bonuspunkte** kannst du durch deine **längste Gleis-** und deine **längste Straßenstrecke**, durch das Zeichnen auf den **Zentralfeldern** deiner Tafel, durch das Aktivieren von **Siedlungen** sowie durch das Erreichen von **Aufgaben** vor deinen Gegnern erhalten.

# VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich eine **Tafel** und legt sie vor sich.
2. Jeder nimmt sich einen **Stift**.
3. Lege die weißen **Streckenwürfel** in die Tischmitte.
4. Mische die Basis-Aufgabenkarten (auch die aus *Railroad Ink Challenge: Edition Sonnengelb*, falls du auch diese besitzt) und ziehe 3 zufällige, die du offen in der Tischmitte auslegst. **Trage den Code** jeder Aufgabe in eins der **Aufgabenfelder** deiner Tafel ein (siehe Seite 9). Die ungenutzten Aufgabenkarten lässt du in der Schachtel, du brauchst sie nicht.
5. Wenn du mit einer **Erweiterung** spielst (siehe Seite 20), lege die **Erweiterungswürfel** in die Tischmitte und ersetze 1 der Aufgabenkarten durch 1 **zufällig gezogene Erweiterungs-Aufgabenkarte** der Erweiterung, mit der du spielst.



## OHNE AUFGABEN SPIELEN

Wenn du ein vereinfachtes Spiel möchtest, kannst du auch **ohne Aufgabenkarten spielen**. Überspringe einfach Schritt 4 der Vorbereitung und ignoriere bei der Schlusswertung alle Punkte durch Aufgaben.

# SPIELRUNDEN

Zu Beginn jeder Runde würfelt ihr **ein Mal** mit den **Streckenwürfeln**. Dieses Würfelergbnis 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.

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



Es gibt 15 Arten von Strecken.



Straßen-  
Gerade



Gleis-  
Gerade



Straßen-  
Kurve



Gleis-  
Kurve



Straßen-  
T-Kreuzung



Gleis-  
T-Kreuzung



T-Kreuzungs-  
Bahnhof (1)



T-Kreuzungs-  
Bahnhof (2)



Bahnhof-  
Gerade



Bahnhof-  
Kurve



Straßen-  
Doppelkurve



Gleis-  
Doppelkurve



Straßen-  
Sackgasse



Gleis-  
Sackgasse




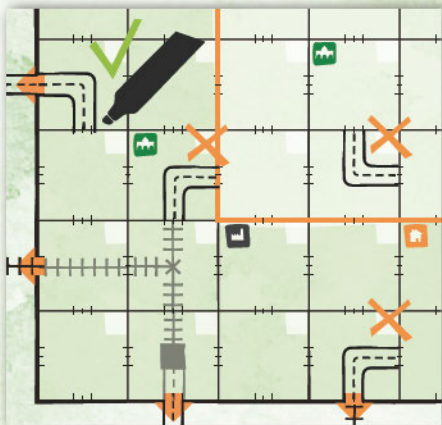
Überführung

**Hinweis:** **Bahnhöfe** erlauben dir, eine Gleisstrecke mit einer Straße zu **verbinden**. Durch **Überführungen** dürfen sich beide kreuzen, **ohne miteinander verbunden** zu sein.

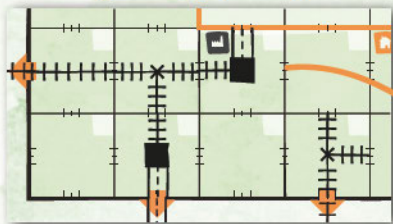
## STRECKEN EINZEICHNEN

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

1. Jede von dir eingezeichnete Strecke muss auf **mindestens 1 Seite 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 1x**.
3. Du darfst Strecken **nicht so einzeichnen**, dass Gleise **direkt mit Straßen verbunden** sind und umgekehrt (das geht nur mit **Bahnhöfen**).



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



## SPEZIALSTRECKEN EINZEICHNEN

Du kannst zudem **3 der 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**.

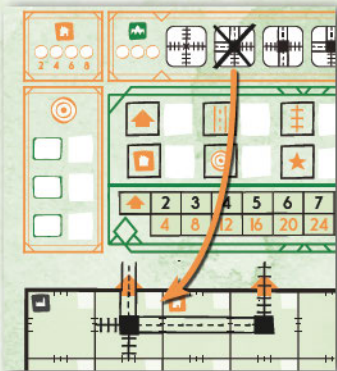
Du darfst **1x pro Runde** eine Spezialstrecke einzeichnen, zusätzlich zu den Strecken, die auf den Streckenwürfeln zu sehen sind. Allerdings darfst du jede der Spezialstrecken nur **1x pro Partie** einzeichnen. Nachdem du eine eingezeichnet hast, **streiche sie durch**, damit klar ist, dass du sie bereits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

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

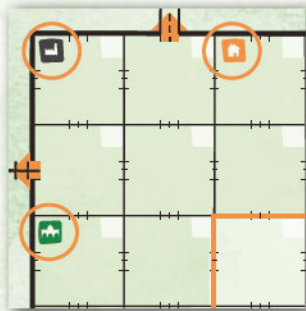
## SPEZIALGEBÄUDE

Einige der Felder auf deiner Tafel enthalten ein **Spezialgebäude** (das sind die Farbsymbole oben links in einigen Feldern).


Wenn du bestimmte Streckenarten in Feldern mit Spezialgebäude einzeichnest, löst du **Spezialeffekte** aus. Diese Spezialeffekte musst du **sofort** anwenden, ansonsten verfallen sie (du darfst also in der laufenden Runde nicht etwas auf einem Feld mit Spezialgebäude einzeichnen und dessen Effekt erst in einer späteren Runde anwenden).




*Denke daran: Nur 1 Spezialstrecke pro Runde und höchstens 3 pro Spiel!*



Es gibt 3 Arten von Spezialgebäuden:

 **Fabrik:** Du aktivierst eine Fabrik, wenn du eine Strecke mit mindestens **1 Gleis und/oder 1 Straße** auf ihrem Feld einzeichnest. Wenn du eine Fabrik aktivierst, darfst du **1 der Streckenwürfel „duplizieren“**, der diese Runde geworfen wurde, d.h. also, du darfst ihn 2x in derselben Runde einzeichnen.

 **Siedlung:** Du aktivierst eine Siedlung, wenn du eine **Strecke mit einem Bahnhof** auf ihrem Feld einzeichnest. Wenn du eine Siedlung aktivierst, markierst du das noch unmarkierte, am weitesten links liegende Feld im Wertungsbereich deiner Tafel. Bei Spielende erhältst du Punkte in Höhe des Werts des markierten Felds mit der **höchsten Punktzahl**.

 **Universität:** Du aktivierst eine Universität, wenn du eine Strecke mit mindestens **1 Gleis und/oder 1 Straße** auf ihrem Feld einzeichnest. Wenn du eine Universität aktivierst, markierst du 1 der Universitätsfelder im Wertungsbereich deiner Tafel. Wenn du dein drittes und letztes Universitätsfeld markierst, darfst du sofort **1 Spezialstrecke „kostenlos“ einzeichnen**, d. h., sie zählt nicht zur Begrenzung auf 1 pro Runde und/oder 3 pro Spiel. Du musst diese Spezialstrecke trotzdem auf deiner Tafel durchstreichen (jede Spezialstrecke kann nach wie vor nur 1x pro Spiel genutzt werden).

**Hinweis:** Wenn du Strecken dank eines Effekts durch Fabrik oder Universität auf einem Feld mit einem weiteren Spezialgebäude einzeichnest, **wird der Effekt dieses weiteren Spezialgebäudes ausgelöst.** Durch geschickte Platzierung kannst du also Kettenreaktionen von Effekten auslösen!



## ZERSTÖRENDE ERWEITERUNGEN

Spielt du mit Erweiterungen, die Strecken von deiner Tafel löschen, und dabei eine Strecke gelöscht wird, die ein Spezialgebäude enthielt, **verlierst du den Effekt nicht**, den du durch die Aktivierung erhalten hattest. Außerdem kann dieses Spezialgebäude durch eine neu auf dessen Feld eingezeichnete Strecke **erneut aktiviert** werden!

## AUFGABEN PRÜFEN

Sobald alle Spieler alle verfügbaren **Strecken** eingezeichnet haben, **prüfst du und sagst an**, ob du eine oder mehrere Aufgaben erfüllt hast, aber nicht welche. Nur auf diese Weise kannst du während des Spiels Punkte machen (die anderen Punkte werden erst bei Spielende errechnet). (Mehr dazu steht auf Seite 9.)

**Hinweis:** Warte bis zum Rundenende um anzusagen, welche Aufgaben du erfüllt hast. Würdest du es früher tun, könnten deine Gegner es dir gleichtun und denselben Punktwert erreichen!

## RUNDENENDE

Sobald alle Spieler **ihre erfüllten Aufgaben angesagt** haben, falls zutreffend, endet die Runde.

Du **musst die Felder markieren**, auf denen du diese Runde Strecken eingezeichnet hast. Dafür trägst du die **Zahl der aktuellen Runde** in das weiße Kästchen jedes Feldes ein, in das du etwas eingezeichnet hast. Deine in vorherigen Runden eingezeichneten Strecken darfst du normalerweise **nicht mehr löschen**.

Danach **würfelst** du erneut mit den Streckenwürfeln, um die **nächste Runde** zu beginnen.



**Beispiel:** Es ist das Ende der 5. Runde.

# AUFGABENKARTEN

## EINFÜHRUNG

Wie auf Seite 8 erklärt, sind Aufgabenkarten die einzige Möglichkeit, bereits im Spielverlauf Punkte zu erhalten: Deine übrigen Punkte berechnest du erst bei Spielende (siehe Seite 10). Wie Aufgaben gewertet werden, steht ausführlich auf Seite 14.

Jede Aufgabenkarte zeigt einen **Code** und eine **Aufgabe**. Den **Code** hattest du dir in der Vorbereitung auf deiner Tafel eingetragen (siehe Seite 3). Die **Aufgabe** beschreibt, was du tun musst, um Punkte für diese Aufgabenkarte zu erzielen (siehe unten).

*Hinweis: Die Erweiterungs-Aufgabenkarten werden separat in den Regeln jeder Erweiterung beschrieben siehe Seite 23).*

## PUNKTE FÜR AUFGABEN

Bei jedem Rundenende musst du den anderen Spielern **ansagen**, ob du eine Aufgabe erfüllen konntest und zum Beweis deine Tafel vorweisen. Danach trägst du dir die noch verfügbare höchste Punktzahl für diese Aufgabe in das zugehörige Punktfeld auf deiner Tafel ein.


Wenn **mehr als 1 Spieler** dieselbe Aufgabe beim selben Rundenende erfüllt, erhält jeder dieser Spieler dieselbe Punktzahl.


Abschließend hakst du das höchste **Punktkästchen** auf der Aufgabenkarte ab. Spieler, die diese Aufgabe in einer späteren Runde erfüllen, erhalten also weniger Punkte (die niedrigste Zahl, im Wert von 1 Punkt, **wird nie abgehakt** und ist immer verfügbar).


**Beispiel:** Du bist der erste, der diese Aufgabe erfüllt hat. Du hakst das am weitesten links liegende Wertungsfeld auf der Karte ab (ab jetzt ist es in diesem Spiel nicht mehr verfügbar). Danach trägst du die zugehörige Punktzahl im Aufgabenbereich deiner Tafel ein, neben dem Feld, wo du zu Beginn den Code der gerade erfüllten Aufgabe notiert hattest.



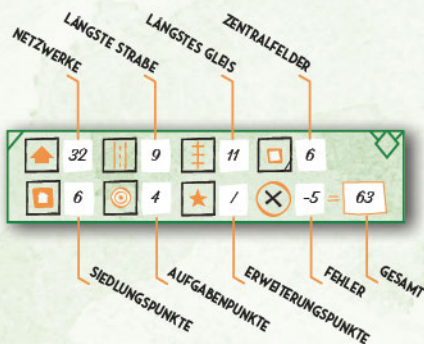
# SPIELENDE

Das Spiel endet nach der **7. Runde**. Jetzt berechnest du deine Punktzahl! Zähle nun deine Punkte für **verbundene Ausfahrten** , deine **längste Gleis- und längste Straßenstrecke** und die **Zentralfelder**, auf denen du etwas eingezeichnet hast. **Trage diese Punkte** in die entsprechenden Felder der **Wertungszeile** deiner Tafel. Mehr dazu auf Seite 11.

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 Strafpunkte in das entsprechende Feld deiner Wertungszeile ein.




**Hinweis:** Wenn ihr mit einer Erweiterung  spielt (siehe Seite 20), tragt ihr **zusätzliche Punkte** in das Erweiterungsfeld der Wertungszeile ein.

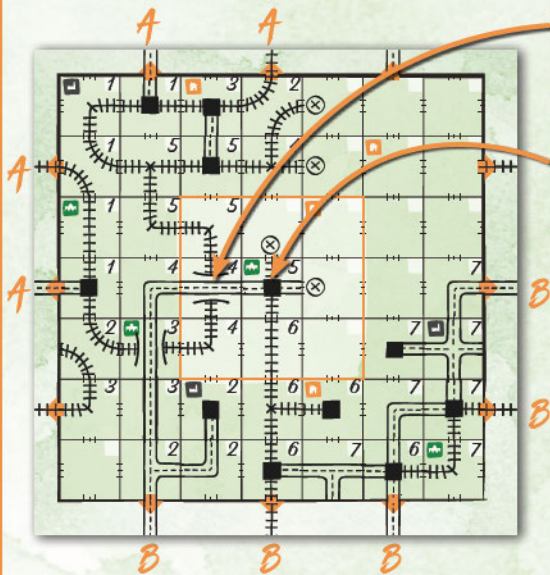
Schließlich zählst du alle erhaltenen Punkte **zusammen**, auch solche durch **Siedlungen**, die du aktiviert hattest und deine im Spiel erfüllten **Aufgaben** (die Strafpunkte **ziehst du davon ab**) und trägst das Ergebnis in das letzte Feld der Wertungszeile ein. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt! Bei Gleichstand entscheidet, **wer weniger Fehler** gemacht hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird der Sieg **geteilt**.



# PUNKTE MACHEN

## AUSFAHRTEN VERBINDEN

**Ausfahrten**  zu verbinden ist die Hauptmethode, bei **Railroad Ink Challenge™** Punkte zu machen. Bei **Spielende** ist jede **Gruppe von Ausfahrten** , die über dasselbe **Netzwerk aus Strecken** miteinander verbunden ist, eine bestimmte **Punktzahl** wert. Die Punkte hängen von der **Anzahl verbundener Ausfahrten**  ab, was du bei den **Netzwerk-Punkten** auf deiner Tafel ablesen kannst.






**Hinweis: Überführungen** erlauben dir, dass sich 2 deiner Netzwerke **kreuzen können** (das ist aber keine Verbindung der beiden miteinander).



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

Punkte für Netzwerke

	2	3	4	5	6		28
	4	8	12	16	20		

**Beispiel:** Auf Heikos Tafel sind bei Spielende 2 Netzwerke. Eins davon (A) verbindet 4 Ausfahrten und ist 12 Punkte wert. Das andere (B) verbindet 5 Ausfahrten und ist 16 Punkte wert. Beide Netzwerke sind zusammen 28 Punkte wert!





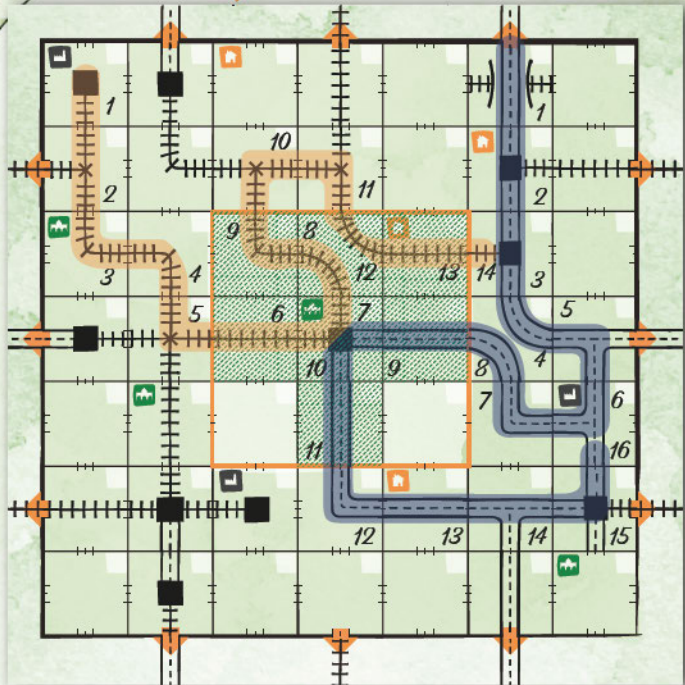
16



14



7

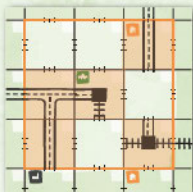


**Beispiel:** Die längste Straße (blau dargestellt) ist 16 Punkte wert, die längste Gleisstrecke (orangefarben) ist 14 Punkte wert und die Zentralfelder sind 7 Punkte wert.

# DIE AUFGABENKARTEN



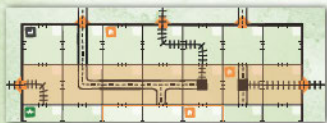
Zeichne etwas in 5 der Zentralfelder deiner Tafel ein (sie müssen nicht miteinander verbunden sein, nur im Bereich der Zentralfelder liegen).



Aktiviere 3 Siedlungen, indem du einen Bahnhof in deren Feldern einzeichnest.



Zeichne etwas in alle Felder einer Reihe oder Spalte deiner Tafel ein (die Felder müssen nicht miteinander verbunden sein, nur in derselben Reihe/Spalte liegen).



Zeichne etwas in mindestens 3 der Eckfelder deiner Tafel ein.



Zeichne etwas in alle Felder eines 3x3-Felder-Bereichs auf deiner Tafel ein (sie müssen nicht miteinander verbunden sein, nur im selben 3x3-Bereich liegen).



Besitze eine Schlaufe aus Strecken, die am selben Punkt beginnt und endet.



# SOLOVARIANTE

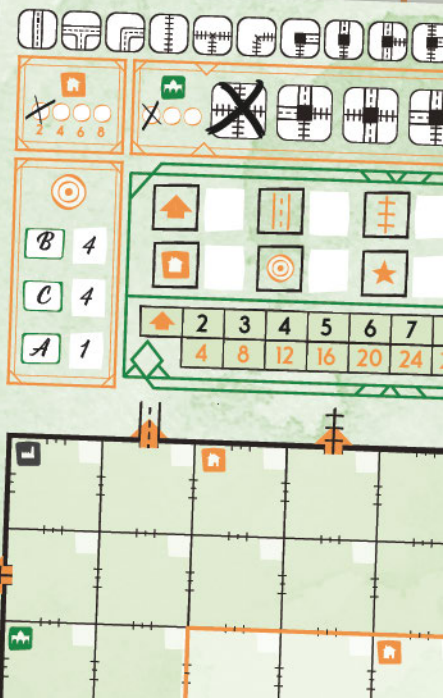
## ZEITBEGRENZTE AUFGABEN

Für die Solovariante von Railroad Ink Challenge™ gelten dieselben Regeln wie für ein normales Spiel, jedoch mit einer Ausnahme: Da du keine Gegner hast, musst du Aufgaben nicht vor den Gegnern erfüllen, sondern du hast „zeitbegrenzte Aufgaben“, die du vor dem Ende einer bestimmten Runde erfüllen musst. Siehe die nachstehende Liste:

AUFGABE	ZEITBEGRENZUNG
Oberstes Ziel	3. Runde
Mittleres Ziel	4. Runde
Unterstes Ziel	5. Runde

Wenn du eine Aufgabe vor ihrer Zeitbegrenzung erfüllst, erhältst du **4 Punkte**. Wenn du sie erst nach Ablauf der Zeitbegrenzung erfüllst, erhältst du bloß **1 Punkt**.

**Beispiel:** Du hast das oberste Ziel in der zweiten Runde erfüllt (1 Runde früher als nötig!), also ist es bei Spielende 4 Punkte wert. Das mittlere Ziel hast du in der vierten Runde erfüllt ... punktgenau. Es ist daher bei Spielende ebenfalls 4 Punkte wert. Es ist dir gelungen, das unterste Ziel noch vor Spielende zu erfüllen, aber erst in der allerletzten Runde: es ist also nur 1 Punkt wert. Trotzdem besser als nichts: hättest du es gar nicht erfüllt, hätte es überhaupt keinen Punkt eingebracht.



# DRAFTVARIANTE

Hinweis: Um diese Spielvariante zu spielen, braucht ihr je 1 Spielschachtel „Railroad Ink“ für jeden teilnehmenden Spieler (entweder „Railroad Ink“ und/oder „Railroad Ink Challenge“).

Die Draftvariante von Railroad Ink Challenge™ hat dieselben Regeln wie das normale Spiel, mit einer wichtigen Änderung: anstatt, dass ein Satz der (weißen) Basiswürfel für alle Spieler gilt, wird jeder seine **Würfel draften**, also aus einem gemeinsamen Vorrat zu Beginn jeder Runde auswählen, um daraus **sein eigenes Würfelset** zusammenzustellen!

## VORBEREITUNG

Die Vorbereitung verläuft normal, wie auf Seite 3 beschrieben, mit einer Änderung in Schritt 3. Stattdessen nehmt ihr 1 Satz aus 4 (weißen) Basiswürfeln für **jeden** Spieler, werft alle Sätze in einen Schachteldeckel und mischt sie. Sie sind der **Würfelvorrat**. Legt außerdem **nach Zufall** einen Startspieler fest: Dieser Spieler zeichnet ein Sternchen irgendwo auf seiner Tafel ein (es kann bei Spielende wichtig sein, um Gleichstände aufzulösen).

## SPIELRUNDE

In der Draftvariante ist jede Runde in **3 Hauptphasen** gegliedert:

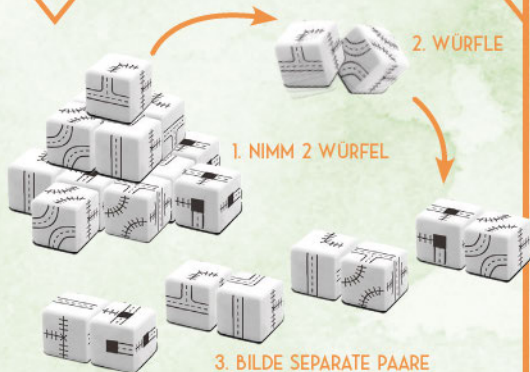
- ◆ **Würfelphase:** Ihr würfelt mit Würfeln aus dem Vorrat und bildet Würfelpaare.
- ◆ **Draftphase:** Ihr nehmt euch nacheinander Würfelpaare, aus denen ihr eure persönlichen Würfelsets zusammenstellt.
- ◆ **Zeichenphase:** Ihr zeichnet die Strecken eurer persönlichen Würfelsets ein.



## WÜRFELPHASE

Nimm **2 nach Zufall gewählte Würfel** aus dem Würfelvorrat und würfle damit. Dieses soeben gebildete **Würfelpaar** legst du in die Tischmitte (verändere dabei das Würfelresultat nicht).

Wiederhole diesen Ablauf, bis mit **allen Würfeln** aus dem Würfelvorrat gewürfelt wurde und sie **paarweise** in der Tischmitte liegen.

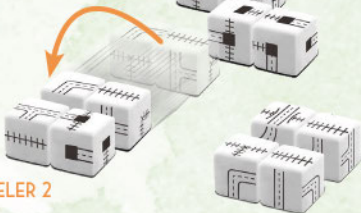


SPIELER 4

SPIELER 3



SPIELER 2



SPIELER 1

## DRAFTPHASE

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn muss jetzt jeder Spieler **1 Würfelpaar** wählen und vor sich hinlegen (auch hierbei darf das Würfelresultat nicht verändert werden).

Sobald alle Spieler 1 Würfelpaar vor sich liegen haben, ist jeder Spieler erneut an der Reihe, wieder beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, ein **zweites Würfelpaar** zu nehmen.

Nach diesem Ablauf hat jeder Spieler seinen **persönlichen Satz aus 4 Würfeln** vor sich liegen. Dies sind die Würfel, die er auf seiner eigenen Tafel für die laufende Runde einzeichnen muss.

## STARTSPIELER FESTLEGEN

Bevor es mit der Zeichenphase weitergeht, legt ihr fest, wer in der nächsten Runde Startspieler sein wird. Das wird der Spieler, der in seinem Würfelsatz die Würfel mit den **niedrigsten Werten** hat. Jeder Spieler rechnet den Wert seiner Würfel zusammen (dazu dient die Liste rechts). Der Spieler, der den **niedrigsten Gesamtwert** hat, wird Startspieler der nächsten Runde.

Bei einem Gleichstand wird derjenige dieser Spieler Startspieler der nächsten Runde, der **als letzter** Würfel gewählt hatte.

0 PUNKTE



1 PUNKT



2 PUNKTE

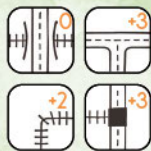


3 PUNKTE



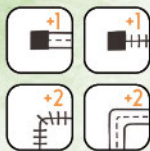
Den Würfelwert kannst du dir leicht merken: der Wert eines Würfels entspricht immer der Anzahl offener Enden, die er besitzt, außer bei den drei Würfeln, die 0 Punkte zählen.

SPIELER 1



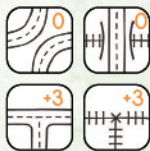
8 PUNKTE

SPIELER 2



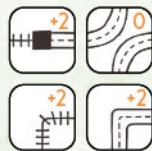
6 PUNKTE

SPIELER 3



6 PUNKTE

SPIELER 4



6 PUNKTE

**Beispiel:** Spieler 1 hat 8 Punkte, mehr als die anderen Spieler, also wird er nicht Startspieler. Spieler 2, 3 und 4 haben jeweils 6 Punkte. Da Spielerin 4 die letzte in der Spielreihenfolge dieser Spieler mit je 6 Punkten ist, wird sie Startspieler der nächsten Runde.

## ZEICHENPHASE

Die **Zeichenphase** verläuft nach den üblichen Regeln des normalen Spiels, mit der Besonderheit, dass jeder Spieler **seinen eigenen Satz aus 4 Würfeln** einzeichnet anstelle eines gemeinsamen Satzes.

## RUNDENENDE

Am Rundenende legt ihr alle Basiswürfel (die weißen) zurück in den Würfelvorrat und **beginnt eine neue Runde** mit der Würfelphase.

## SPIELENDE

Am Ende der **7. Runde** endet das Spiel, wie in der normalen Version des Spiels. Bestimmt den Gewinner auf die übliche Weise. Gleichstände löst ihr in **umgekehrter Spielreihenfolge** auf (gegen den Uhrzeigersinn), beginnend beim Spieler rechts von dem Spieler, der das Sternchen auf seiner Tafel hat.

## DAS SPIEL MIT ERWEITERUNGEN

Die Draftvariante könnt ihr mit jeder beliebigen Erweiterung spielen: Alle üblichen Regeln dieser Erweiterung gelten auch für die Draftvariante, allerdings **werden die Erweiterungswürfel nicht gedraftet**. Sie gelten wie üblich für alle Spieler.



## CREDITS

**Autoren:**  
Hjalmar Hach, Lorenzo Silva  
**Illustration:**  
Marta Tranquilli  
**Art-Direktor:**  
Lorenzo Silva  
**Grafik-Design:**  
Rita Ottolini, Noa Vassalli,  
Antonio Delbono  
**Projektleitung:**  
Hjalmar Hach  
**Produktionsmanager:**  
Flavio Mortarino  
**Spielregel:**  
Hjalmar Hach, Alessandro Pra',  
William Niebling



© 2020 Horrible  
Guild. Alle Rechte  
vorbehalten.

[www.horribleguild.de](http://www.horribleguild.de)

## DEUTSCHE AUSGABE


**Übersetzung:**  
Michael Kröhnert  
**Redaktion:**  
Sabine Machaczek  
**Herausgeber:**  
Heiko-Eller Bilz  
**Besonderer Dank an:**  
Dennis Mohra, Jannes Rupf




[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)



## SCHWIERIGKEIT: EINFACH

 : 6 RUNDEN

### WALDWÜRFEL

Lege üppige Wälder an, die du nahtlos in deine normalen Netzwerke integrierst, was landschaftlich reizvolle Strecken in Naturparadiesen ergibt. Deine Aufgabe ist es, den größtmöglichen Wald anzulegen, was Bonuspunkte einbringt. Du darfst bis zu 2 Wälder werten, der zweite wird jedoch weniger Punkte wert sein. Wenn du mit der **Wald-Erweiterung**  spielst, gelten diese **Änderungen** der normalen Regeln:

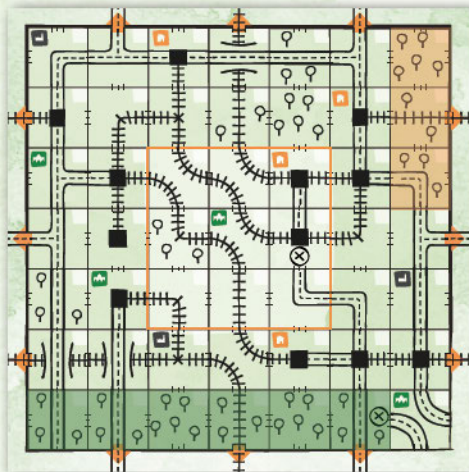
- ◇ Das Spiel dauert nur **6 Runden**.
- ◇ Wenn du Strecken einzeichnest, **musst du nicht unbedingt auch** Waldwürfel einzeichnen, wenn du nicht willst (du musst trotzdem alle 4 normalen Streckenwürfel einzeichnen).
- ◇ Die Waldwürfel, die du einzeichnest, **müssen nicht unbedingt** mit bestehenden Strecken und/oder Bäumen **verbunden** sein.
- ◇ Jede Gruppe orthogonal (nicht über Eck) benachbarter Felder mit Bäumen darin (unabhängig davon, ob sie auch Strecken enthalten oder nicht), wird zum „Wald“.
- ◇ Bei Spielende wählst du bis zu 2 unterschiedliche Wälder auf deiner Tafel. Du erhältst **2 Punkte pro Feld** des ersten von dir gewählten Waldes und **1 Punkt pro Feld** des zweiten von dir gewählten Waldes, falls vorhanden. *Hinweis: Jeder einzelne Wald kann nur 1 x gewertet werden.*



STRECKEN UND BÄUME



NUR BÄUME





**Beispiel:** Julia hat 5 Wälder auf ihrer Tafel, 1 mit 6 Feldern, 2 mit 3 Feldern und 2 aus einem einzigen Feld. Sie wertet natürlich das mit den 6 Feldern zuerst (in grün dargestellt) und erhält 12 Punkte. Dann wählt sie einen der Wälder mit 3 Feldern als ihren zweiten (orange dargestellt), was weitere 3 Punkte bringt.

 15

## PFADWÜRFEL

SCHWIERIGKEIT:  
HOCH

 : 6 RUNDEN

Lege Panoramawege an und mache deine Tafel zum Traum eines jeden Wanderers! Die Aufgabe ist es, Bahnhöfe durch ein weiteres Netzwerk aus Pfaden miteinander zu verbinden, was Punkte einbringt. Pfade verlaufen durch die Ecken deiner Felder, nicht durch ihre Kanten, und sie werden automatisch mit Bahnhöfen verbunden, wenn sie die Ecke eines Felds mit Bahnhof erreichen. Wenn du mit der **Pfad-Erweiterung**  spielst, gelten diese **Änderungen** der normalen Regeln:

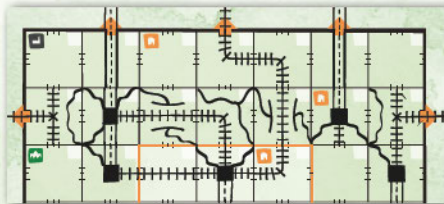
- ◇ Das Spiel dauert nur **6 Runden**.
- ◇ Wenn du Strecken einzeichnest, **musst du nicht** unbedingt **auch** Pfadwürfel einzeichnen, wenn du nicht willst (du musst trotzdem die 4 normalen Streckenwürfel einzeichnen).
- ◇ Die Pfadwürfel, die du einzeichnest, **müssen** mit bereits bestehenden Strecken und/oder Pfaden **verbunden** werden.
- ◇ Pfade mit offenen Enden **zählen nicht** als Fehler bei der Schlusswertung.
- ◇ Wenn ein Pfad die Ecke eines Felds mit einem Bahnhof berührt, wird er **automatisch** auf der kürzesten Diagonale mit diesem Bahnhof verbunden.
- ◇ Bei Spielende ist jeder Satz aus Bahnhöfen, die durch dasselbe Netzwerk von Pfaden miteinander verbunden sind, Punkte wert: Die **Anzahl dieser miteinander verbundenen Bahnhöfe** bringt den auf deiner Tafel angegebenen entsprechenden **Netzwerk-Wert**, geteilt durch **2**. Hinweis: 12 Bahnhöfe (23 Punkte) ist die maximale Anzahl Bahnhöfe, die du werten kannst. Solltest du mehr verbinden, erhältst du dafür keine weiteren Punkte.



PFADWÜRFEL



**Beispiel:** Wenn ein Pfad in eine Ecke eines Felds mit Bahnhof führt, verbindet er sich „automatisch“ mit diesem Bahnhof (im Beispiel rot dargestellt).



**Beispiel:** Um den Wert einer Gruppe von Bahnhöfen festzustellen, die durch dasselbe Pfad-Netzwerk verbunden sind, schaust du beim Netzwerk-Wert der entsprechenden Anzahl Ausfahrten nach und halbiert diesen. Bei 5 Bahnhöfen wären das  $16 / 2 = 8$  Punkte.

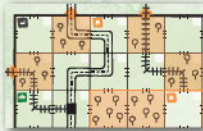
# ERWEITERUNGSAUFGABEN

## Änderungen der Vorbereitung:

Wenn ihr mit einer Erweiterung spielt, zieht ihr statt 3 zufälligen Aufgabenkarten, die während des Spiels genutzt werden, **2 zufällige Aufgabenkarten** und **1 zufällige Erweiterungs-Aufgabenkarte** der Erweiterung, mit der ihr spielt (wie auf Seite 3 beschrieben).



Du hast mindestens 5 Wälder eingezeichnet (du darfst sie später miteinander verbinden, nachdem du diese Aufgabe erfüllt hast).



Du hast Pfade in 4 benachbarten Feldern derselben Reihe oder Spalte eingezeichnet (die Felder müssen nicht miteinander verbunden sein, nur benachbart).



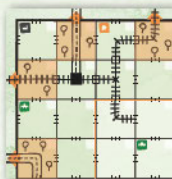
Du hast eine ununterbrochene „Treppe“ aus 4 diagonal benachbarten Feldern mit Bäumen darin eingezeichnet.



Du hast mindestens 3 Pfade mit demselben Bahnhof verbunden.



Zeichne in mindestens 4 Felder, die zu einer Ausfahrt benachbart sind, Bäume ein.



Du hast Pfade in 5 der Zentralfelder deiner Tafel eingezeichnet (sie müssen nicht miteinander verbunden sein, nur im Bereich der Zentralfelder liegen).



GEMEINSAM SPIELEN, OHNE SICH ZU TREFFEN!



Lade dir hier eine Druckversion der Tafel herunter:  
[horribleguild.com/challenge-board](http://horribleguild.com/challenge-board)



1. WÜRFLE



2. MACH EIN FOTO



3. TEILE ES  
MIT DEINEN FREUNDEN

Zur *Railroad Ink*-Serie gehören:  
die blauen und roten *Railroad Ink*-Spiele,  
die grünen und gelben *Railroad Ink Challenge*-Spiele  
und 7 Erweiterungspacks.

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

**RAILROAD**<sup>™</sup>  
*ink* Erweiterung



Alle Erweiterungen, sowohl die aus den blauen, roten, grünen und gelben Grundspielen als auch die der Würfelenerweiterungen, sind **modular** und zu **100% kompatibel** mit jeder Version des Spiels.

