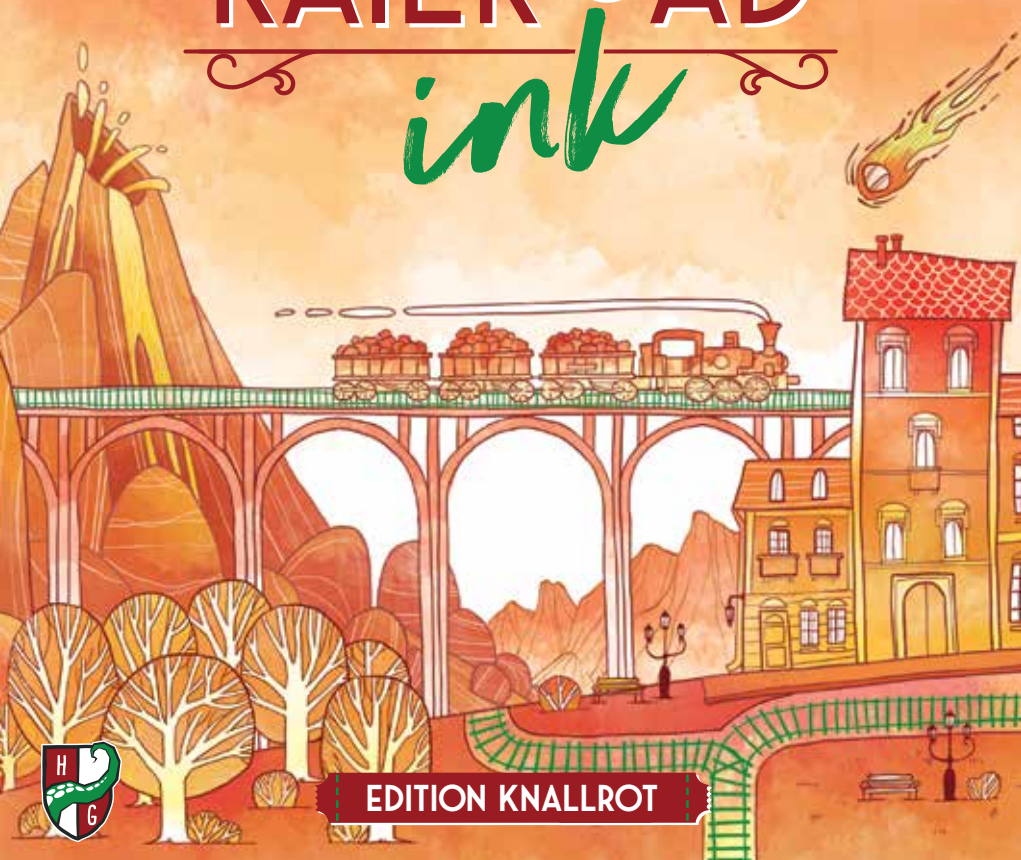


HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

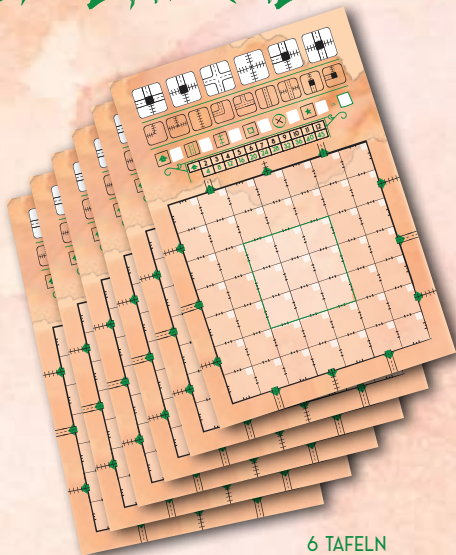
RAILROADTM

ink



EDITION KNALLROT

SPIELMATERIAL



6 TAFELN



6 STIFTE



4 STRECKENWÜRFEL



2 LAVAWÜRFEL



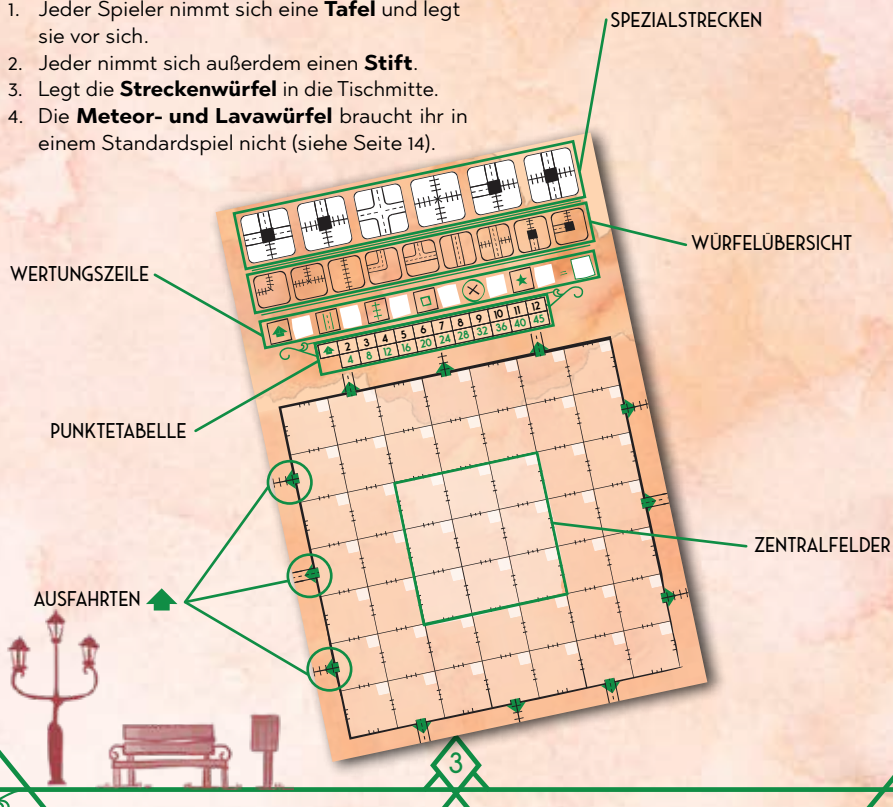
2 METEORWÜRFEL

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 **Zentralfeldern** 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 **Meteor- und Lavawürfel** braucht ihr in einem Standardspiel nicht (siehe Seite 14).

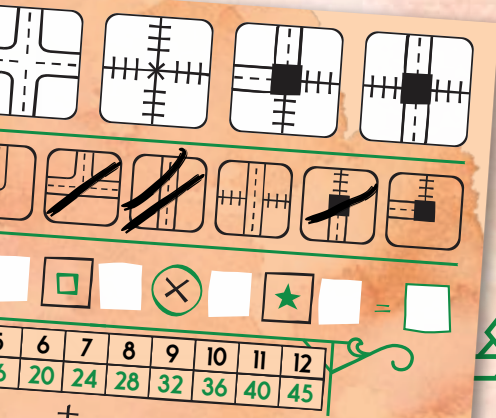
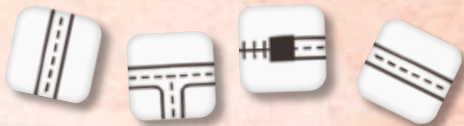


SPIELRUNDEN

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.



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.



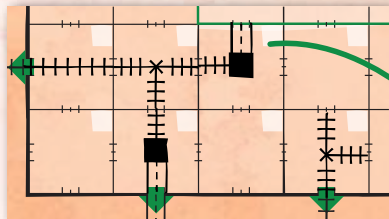
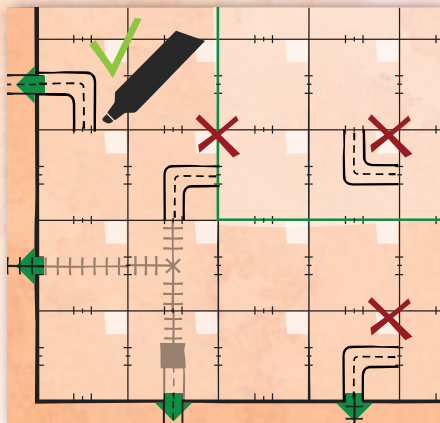
Tipp: Um dir zu merken, welche Strecken du einzeichnen musst, kannst du auf der **Würfelübersicht** deiner Tafel **markieren**, welche Strecken verfügbar sind.

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 **anschießen** und umgekehrt (das geht nur mit Bahnhöfen).

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

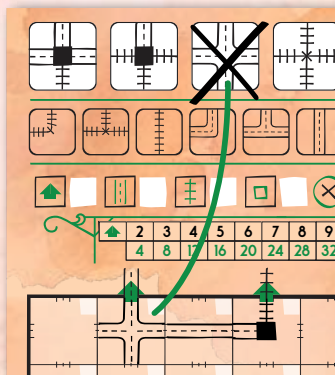


SPEZIALSTRECKEN EINZEICHNEN

Du kannst zudem 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**).



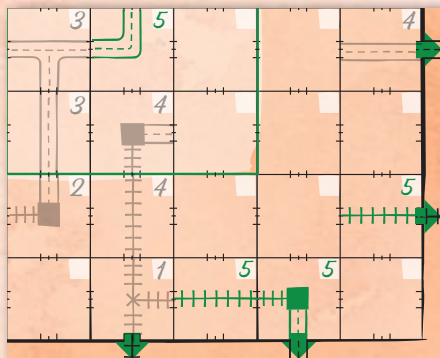
Denke daran: höchstens 1 Spezialstrecke pro Runde und höchstens 3 pro Partie!

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.



Beispiel: Ende der 5. Runde



SPIEL ENDE

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

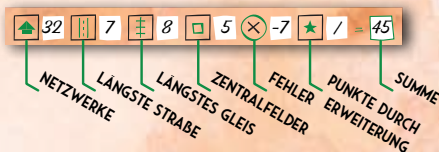
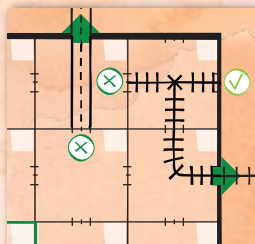
Zähle nun deine Punkte für **angeschlossene Ausfahrten** , deine **längste Gleis-** und **längste Straßenstrecke** und die **Zentralfelder**, auf denen du gezeichnet hast. Schreibe sie in die entsprechenden Felder der **Wertungszeile** deiner Tafel.

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',
Flavio Mortarino

Spielregel:
Alessandro Pra'

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung:
Michael Kröhnert

Redaktion & Lektorat:
Sebastian Rapp, Sebastian
Wenzlaff, Sabine Machaczek

Herausgeber:
Heiko Eller-Bilz

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

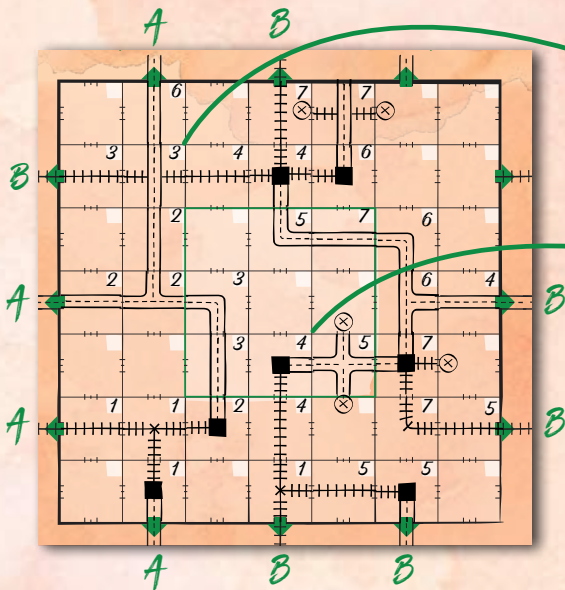
©2018-2019-2020 Horrible Games
Alle Rechte vorbehalten.
www.horribleguild.de



WIE MAN PUNKTE MACHT

AUSFAHRTEN 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
	4	8	12	16	20	24

▲ 32

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.



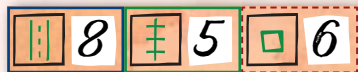
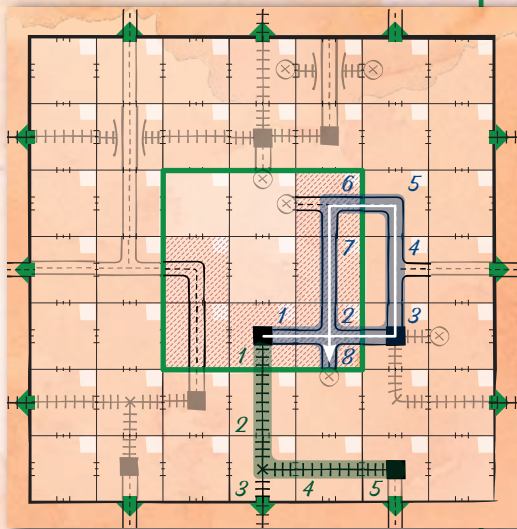
Als **längste Straße** zählt deine längste ununterbrochene Strecke aus benachbarten Feldern, in die du miteinander verbundene Straßen eingezeichnet hast; Abzweigungen zählen nicht mit. Im Beispiel rechts ist das die blaue Straße (8 Punkte). Du **erhältst 1 Punkt pro Feld**, aus dem deine längste Straße besteht (Bahnhöfe **sind keine Unterbrechung** der längsten Straße). Felder können **mehr als einmal** gezählt werden, wenn die Strecke mehrmals durch sie geht.



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: Hast du 2 längste Strecken derselben Art (mit derselben Anzahl Felder), **wertest du nur 1 davon** bei der Schlusswertung. Wenn du einen Streckenabschnitt, den du bereits gezählt hast, erneut zählen musst, um weiterzuzählen, ist deine längste Strecke **unterbrochen**.

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

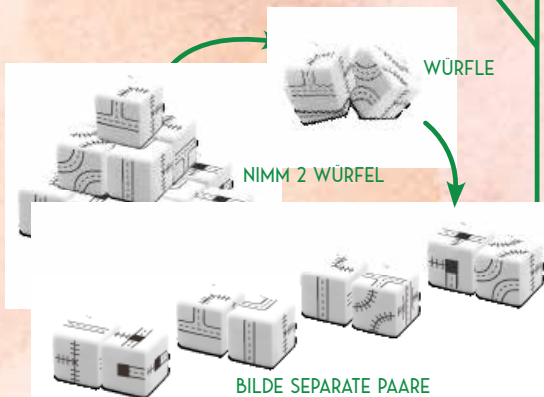
In der Draftvariante ist jede Runde in **3 Hauptphasen** gegliedert:

- ♦ **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.



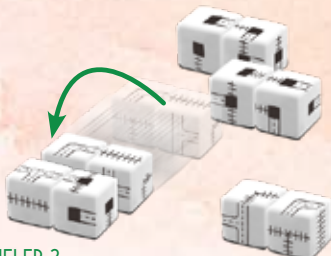
SPIELER 1



SPIELER 4



SPIELER 2



SPIELER 3

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

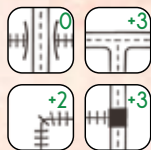


3 PUNKTE



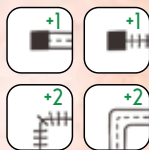
Den Würfelwert kannst du dir leicht merken: der Wert eines Würfels entspricht immer der Anzahl offener Enden, die er besitzt, außer bei den drei Würfeln, die 0 Punkte zählen.

SPIELER 1



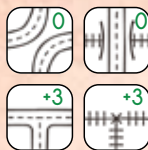
8 PUNKTE

SPIELER 2



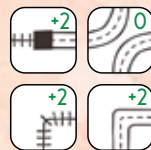
6 PUNKTE

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 im den Würfelvorrat und beginnt eine neue Runde mit der Würfelphase.

SPIELLENDE

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.

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 nehmt.

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



METEORWÜRFEL

 **6 RUNDEN**

Meteore sorgen für **Chaos und Verwüstung**, bringen jedoch auch wertvolle Minerale und Erze zur Erde. In jeder Runde wird ein Meteor einschlagen, dabei einen **Krater** auf deiner Tafel erzeugen und **getroffene Strecken zerstören**. Wenn du aber **Strecken zu Kratern führst**, kannst du wertvolle Ressourcen abbauen und bekommst **Zusatzpunkte**. Mit der **Meteor-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

- ♦ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ♦ Ein Meteorwürfel zeigt eine **Richtung** und der andere eine **Entfernung**. Sie geben an, **wo der Meteor das nächste Mal einschlägt**. Gezählt wird ab dem Feld, wo er zuletzt eingeschlagen ist. In der ersten Runde zählt ihr vom **mittleren** Feld aus.



Entfernungssymbole

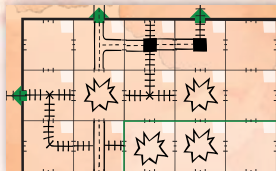


Richtungssymbole

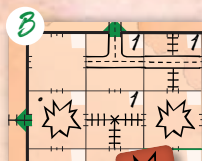
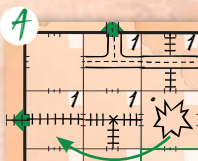


Bei diesem Symbol kannst du die Richtung des Meteors aussuchen.

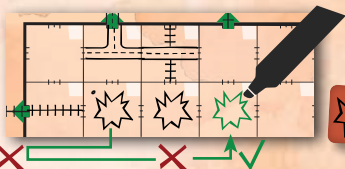
- ◊ Wenn der Meteor ein Feld trifft, musst du **einen Krater einzeichnen**. Befindet sich in diesem Feld eine Strecke, **musst du sie löschen**.
- ◊ Markiere das Feld als Meteortreffer, indem du zur Erinnerung einen Punkt in die obere linke Ecke zeichnest. **Lösche den Punkt** auf dem Feld des Einschlags der **letzten Runde**!
- ◊ Sollte der Meteor, während er zum nächsten Ziel wandert, **den Tafelrand erreichen**, prallt er ab und wandert in die **entgegengesetzte Richtung**, wo er die Bewegung abschließt.
- ◊ Würde der Meteor auf einem Feld einschlagen, wo **bereits ein Krater** ist, bewegt er sich in dieselbe Richtung weiter, bis er auf ein **kraterfreies Feld** trifft. (Am Tafelrand prallt er ggf. erneut ab.)
- ◊ Zu Beginn der Runde darfst du eine noch verfügbare **Spezialstrecke** auf deiner Tafel durchstreichen, um in dieser Runde **die Meteorwürfel zu ignorieren** (das zählt als „Spezialstrecke einzeichnen“).
- ◊ Zu einem beliebigen Zeitpunkt der Runde darfst du einen Krater löschen, um dort die **Strecke eines der Würfel einzuzeichnen**.
- ◊ Beim Spielende erhältst du **2 Punkte für jede Strecke**, die durch ein **offenes Ende mit einem Krater verbunden** ist. (Diese offenen Enden gelten also nicht als Fehler.)



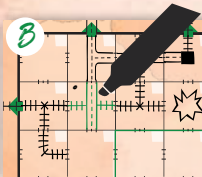
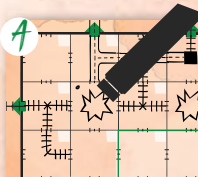
★ 12



Der Meteor wandert 2 Felder nach links (A) und trifft die gerade Gleisstrecke, die gelöscht werden muss (B).



Der Meteor sollte 3 Felder nach links einschlagen, erreicht aber schon nach 1 Feld den Rand der Tafel. Also prallt er ab und wandert die 2 übrigen Felder nach rechts. Dadurch würde er auf einem Krater landen, also wandert er noch 1 Feld.



Du kannst einen Krater löschen (A), um auf demselben Feld eine Strecke einzuzeichnen (B). Ist dort zuletzt der Meteor eingeschlagen, lösche den Punkt nicht! Er gilt nach wie vor als Ausgangspunkt für den Meteor der nächsten Runde.

LAVAWÜRFEL

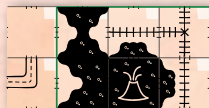
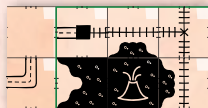
 **6 RUNDEN**

Vulkane brechen aus, doch der Streckenbau geht weiter! Arbeite dich an der Lava vorbei und verhindere, dass sie deine Strecken **zerstört**. Dämme die Lavaströme ein, um Extrapunkte zu machen. Du erhältst **Zusatzpunkte** für deinen **größten Lavasee**. Mit der **Lava-Erweiterung** ★ gelten folgende **Regeländerungen**:

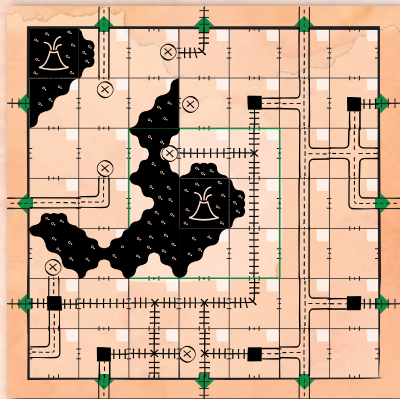
- ◇ Die Partie geht nur über **6 Runden**.
- ◇ Zu Beginn zeichnest du einen Vulkan in das mittlere Feld deiner Tafel ein und füllst es mit Lava.
- ◇ Zusätzlich zu den 4 normalen Streckenwürfeln **musst** du auch **1 Lavawürfel-Symbol** einzeichnen (du darfst auch beide einzeichnen).
- ◇ Neue Lavasymbole **musst** du immer **benachbart** zu bereits vorhandener Lava einzeichnen.
- ◇ Wenn du **kein freies Feld** benachbart zu einem offenen Lavasee hast, **musst** du entweder **eine vorhandene Strecke löschen** (um dann dort das Lavasymbol einzuzichnen) oder **einen neuen Vulkan** einzeichnen.
- ◇ Jederzeit in einer Runde darfst du genau **einen neuen Vulkan** in ein beliebiges freies Feld einzeichnen, das **nicht** zu bereits vorhandener Lava benachbart ist, um von dort aus neue Lavasymbole einzeichnen zu können.
- ◇ Offene Lavasee-Seiten gelten bei Spielende als **Fehler**.
- ◇ Bei Spielende erhältst du **5 Punkte pro geschlossenem Lavasee** (ohne offene Seiten). Du erhältst zudem **1 Punkt pro Feld**, das dein größter Lavasee bedeckt (ob geschlossen oder nicht).

Du hast zwei Lavaseen auf deiner Tafel. Der oben links ist geschlossen (durch den Tafelrand) und ist 5 Punkte wert. Der größere in der Mitte hat 1 offene Seite, ist aber 11 Punkte wert, 1 pro Feld.

★ 16



Du **musst** das zwingende Lavafeld der Runde einzeichnen, hast aber nur 1 offene Seite am Lavasee übrig. Du **möchtest** keinen weiteren Vulkan einzeichnen, also **musst** du den Bahnhof löschen.



SYMBOLE DER LAVAWÜRFEL