

# RAILROAD TILES



106 STRECKEN-PLÄTTCHEN



28 AUFGABEN-PLÄTTCHEN  
(7 SETS VON 4 IDENTISCHEN AUFGABEN)



1 BAHNHOF-TAFEL



18 ZUG-FIGUREN



18 AUTO-FIGUREN



18 FAHRGAST-FIGUREN



10 STERN-FIGUREN



4 SPIELER-FIGUREN



7 ANZEIGER-MARKER



64 SIEGPUNKT-MARKER  
(20x 1, 20x 3, 16x 10, 8x 20)



1 ZWEISPIELER-PLÄTTCHEN



1 STOFFBEUTEL

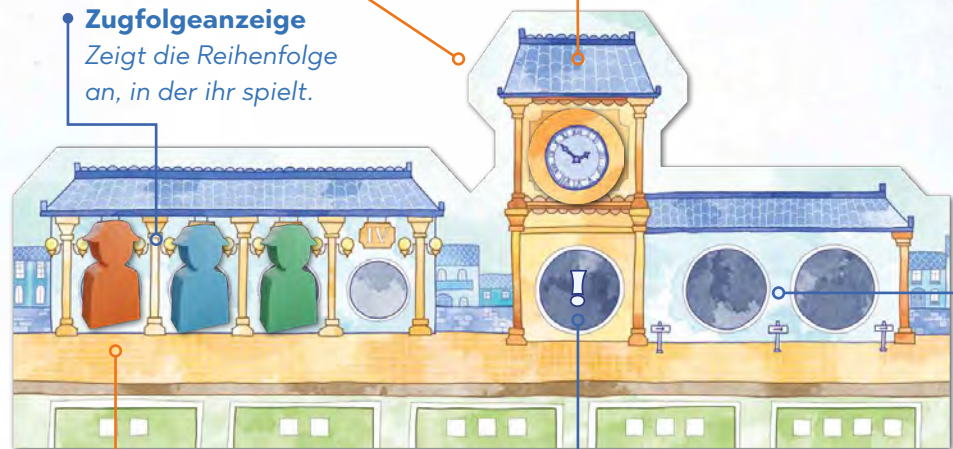
# VORBEREITUNG

(Beispiel für ein Spiel zu dritt)

1. Werft alle **Strecken-Plättchen** in den Stoffbeutel und mischt sie.

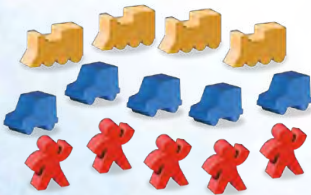


2. Legt die **Bahnhof-Tafel** in die Tischmitte.



3. Mischt alle **Anzeiger-Marker** verdeckt. Bildet daraus einen verdeckten Stapel und legt ihn auf das Uhrfeld des Bahnhofsturms.

4. Legt die Figuren der **Autos, Züge und Fahrgäste** für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.



5. Legt die **Siegpunkt-Marker** für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.



6. Legt die Start-Zugfolge fest, indem ihr die Spieler-Figuren nach Zufall auf die **Zugfolgeanzeige** stellt, beginnend beim Feld ganz links.



## START-PLÄTTCHEN

- 7.** Zieht so viele Strecken-Plättchen wie Personen mitspielen aus dem Beutel und legt sie aufgedeckt bereit. Die aufgedeckten Plättchen müssen unterschiedliche Streckenverläufe zeigen. Sollten zwei Plättchen identische Verläufe zeigen (etwa doppelte Straßenkurve oder Gleis-T-Kreuzung), werft eins davon zurück in den Beutel und zieht erneut, bis alle unterschiedlich sind.



Die Start-Plättchen werden zu Beginn der Phase „Plättchenwahl“ in der ersten Runde ausgewählt (siehe S. 4).

### Aktiver Bereich

Der blaue Bereich mit 2 Feldern neben dem Wartesaal.



- 9.** Das **Zweispeler-Plättchen** wird **nur im Spiel zu zweit** benötigt. Wenn ihr zu dritt oder viert spielt, legt es in die Schachtel zurück.

- 8.** Jeder von euch nimmt sich **1 Stern-Figur** und legt sie vor sich ab. Legt die übrigen **Sterne** für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.



- 10.** Wenn dies euer erstes Spiel sein sollte, lasst die **Aufgaben-Plättchen** in der Schachtel. Die Regeln für die Aufgaben findet ihr auf Seite 10.

# SPIEL-ÜBERSICHT

Eine Partie **Railroad Tiles™** dauert 8 Runden. Euer Ziel ist es, das effizienteste Netzwerk aus Straßen und Bahnstrecken zu bauen. Verbindet eure Strecken geschickt, damit sich ununterbrochene Reiserouten für Züge, Autos und Fahrgäste ergeben. Gleichzeitig bildet ihr Gruppen aus Plättchen mit Gebäuden, die zu Städten werden.



## SPIELRUNDE

Eine Spielrunde besteht aus 4 Phasen in genau dieser Reihenfolge:

- 1 RUNDEN-VORBEREITUNG**  
Aktualisiert die **Anzeiger-Marker** und zieht **Strecken-Plättchen**, die ihr wie angezeigt unterhalb der Bahnhof-Tafel auslegt.
- 2 PLÄTTCHEN-AUSWAHL**  
Stelle deine Figur auf **eine Spalte** der Bahnhof-Tafel und **lege alle Plättchen** daraus in deine Auslage.
- 3 FIGURENPLATZIERUNG**  
Platziere Auto-, Zug- und Fahrgast-**Figuren** in deiner Auslage.
- 4 RUNDENENDE**  
Legt die Zugfolge für die nächste Runde fest.

# 1

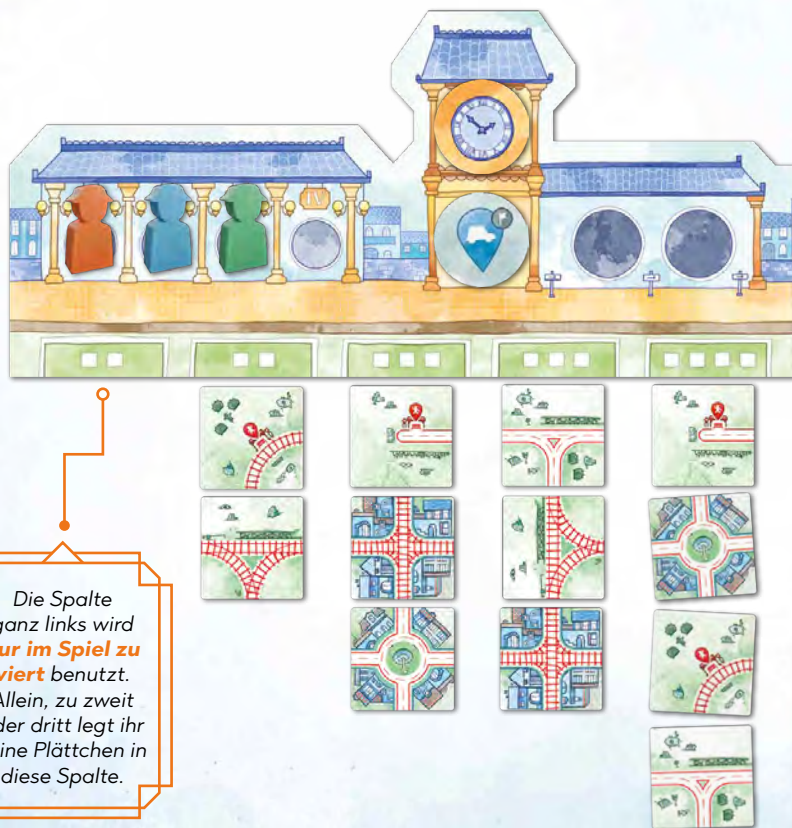
## RUNDEN-VORBEREITUNG

Zieht so viele **Strecken-Plättchen** aus dem Beutel und legt sie offen unter die Bahnhof-Tafel, bis in jeder Spalte so viele Plättchen liegen wie dort kleine, weiße Quadrate aufgedruckt sind.

Dann deckt ihr den obersten **Anzeiger-Marker** vom Uhrstapel auf und legt ihn auf den Wartesaal (das Feld direkt unterhalb der Uhr). Liegt auf dem Wartesaal bereits ein anderer Marker, schiebt diesen nach rechts auf das erste Feld im aktiven Bereich. Liegt auch hier bereits ein Marker, schiebt dieses ebenfalls um ein Feld nach rechts. Sind alle Felder besetzt und ein neuer Marker wird aufgedeckt, schiebt ihr den letzten Marker der Reihe von der Tafel. Er kommt aus dem Spiel (siehe Beispiel rechts).

### START-PLÄTTCHEN

**Nur zu Beginn der ersten Runde**, vor der allerersten Plättchen-auswahl, wählt ihr in **umgekehrter Zugfolge** je 1 Start-Plättchen und legt es als erstes Plättchen eurer Auslagen vor euch ab (siehe S. 3 „7. Start-Plättchen“).



Die Spalte ganz links wird **nur im Spiel zu viert** benutzt. Allein, zu zweit oder dritt legt ihr keine Plättchen in diese Spalte.

In der 2. Runde legt ihr einen neuen Marker auf den **Wartesaal** und schiebt den Marker, der dort zuvor war, in den **Aktiven Bereich**.



In der 3. Runde deckt ihr einen neuen Marker auf und schiebt alle anderen Marker weiter: **Wartesaal > Aktiver Bereich > Aktiver Bereich**.



Ab der 4. Runde nehmt ihr beim Verschieben den Marker, der zuvor auf dem rechten Feld des Aktiven Bereichs lag, aus dem Spiel.





## 2 PLÄTTCHENAUSWAHL

In Zugreihenfolge (vorgegeben durch die Reihenfolge der Figuren in der Zugfolgeanzeige), musst du in deinem Zug eine Spalte der Strecken-Plättchen wählen, deine Figur auf diese Spalte der Bahnhof-Tafel versetzen und **dir alle Strecken-Plättchen dieser Spalte nehmen**. Falls sich Stern-Figuren in der von dir gewählten Spalte befinden, nimmst du dir auch diese (siehe S. 8).

Dann musst du die **Strecken-Plättchen**, die vor dir liegen, eins nach dem anderen an deine Auslage anlegen. Um Strecken-Plättchen anzulegen, musst du diese **Legeregeln** befolgen:

**A** Jedes Plättchen, das du anlegst, **muss mit einer Seite** an mindestens ein bereits vor dir ausliegendes Plättchen angrenzen. **Plättchen DÜRFEN umgedreht** (ihre Rückseiten sind gespiegelt) **und rotiert werden**, damit sie besser zu deiner geplanten Auslage passen.

**B** Verbinde **Gleiches mit Gleichem**. **Jede Seite** des Plättchens muss zu der Seite passen, an die es angrenzt. Gleis-Seiten müssen mit Gleis-Seiten verbunden werden, Straßen-Seiten mit Straßen-Seiten und leere Seiten mit leeren Seiten. Du **darfst Gleise nicht an Straßen anschließen** und **weder das eine noch das andere an eine leere Seite anschließen**.

### AUFBAU DER PLÄTTCHEN

#### FELD-PLÄTTCHEN

LEERE SEITE



STRASSEN-SEITE

#### ORTS-PLÄTTCHEN

LEERE SEITE



LEERE SEITE



BAHNHOF



FAHRGAST-ANZEIGER



ZUG-ANZEIGER



AUTO-ANZEIGER

Die vier Seiten eines Plättchens zeigen entweder ein **Gleis**, eine **Straße** oder eine **leere Seite**. Abhängig von ihrem **Hintergrund** sind Plättchen dabei immer **Feld-** oder **Orts-Plättchen**. Die Hintergründe haben keinen Einfluss auf Verbindungen zwischen Plättchen, aber auf die Stadtwertung beim Spielende (siehe S. 9).

**C** Du **musst** alle Plättchen, die du in dieser Runde genommen hast, anlegen. Nur falls du **ein Plättchen AUF KEINERLEI WEISE** anlegen kannst, musst du es **abwerfen**.

**D** **Genau zwei Mal im gesamten Spiel** darfst du ein Plättchen **ablehnen**, bevor du es platzierst. Das kann helfen, falls du denkst, dass dir das Plättchen mehr Nach- als Vorteile bringen würde. Lege es gesondert vor dir ab, um den Überblick zu behalten, wie viele Plättchen du bisher abgelehnt hast.

## BEISPIEL 1. RUNDE

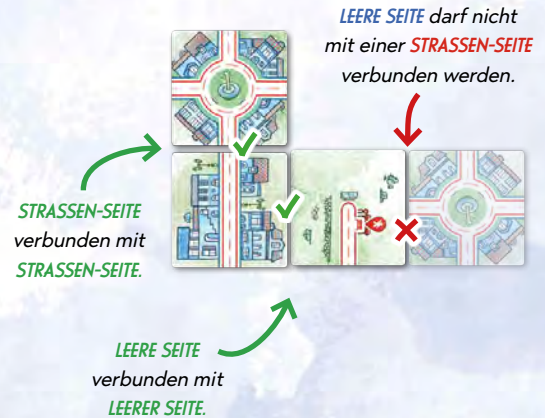
1

**Diana** ist laut Zugfolgeanzeige Startspielerin. Sie entscheidet sich, die 3 Plättchen der 2. verfügbaren Spalte zu nehmen, also stellt sie ihre Spielfigur (orange) auf diese Spalte der Bahnhof-Tafel.



2

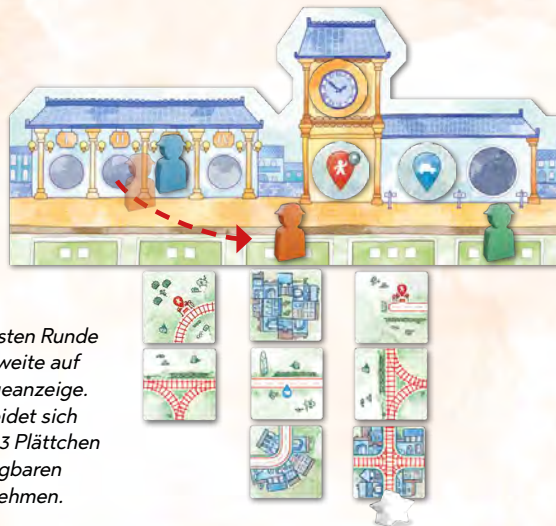
Jetzt muss **Diana** alle Plättchen – unter Einhaltung der Legeregeln – nach ihren Wünschen anlegen.



## BEISPIEL 2. RUNDE

1

In der nächsten Runde ist **Diana** Zweite auf der Zugfolgeanzeige. Sie entscheidet sich erneut, die 3 Plättchen der 2. verfügbaren Spalte zu nehmen.



2

Jetzt muss **Diana** die neuen Plättchen an die bisherigen anlegen:





### 3 FIGURENPLATZIERUNG

Wenn ihr alle eure Plättchen ausgelegt habt, überprüft ihr die **Anzeigeplättchen im Aktiven Bereich**. Pro Anzeigeplättchen darf sich jeder von euch **1 Figur des jeweiligen Typs** aus dem Vorrat nehmen und auf einem beliebigen eigenen Plättchen platzieren, auf dem ein freier, **passender Anzeiger** aufgedruckt ist. Das ist nicht auf die Plättchen beschränkt, die ihr diese Runde gewählt habt. Falls keine passenden Anzeiger zur Verfügung stehen, kann keine Figur platziert werden.



Anzeigeplättchen geben den Typ der Figur an (**ZUG**, **AUTO** oder **FAHRGAST**), den du in der laufenden Runde einsetzen darfst.



Dieses Anzeigeplättchen lässt dir die Wahl zwischen 2 Typen (**ZUG** oder **AUTO**).



Einige Plättchen zeigen auch ein kleines **Flaggensymbol**. Ignoriert dieses Zusatzsymbol, wenn ihr nicht mit Aufgaben spielt (siehe S. 10).

Durch das Platzieren einer Figur **ERHÄLTST DU SOFORT SIEGPUNKT-MARKER** wie hier beschrieben:



#### AUTO-PLATZIERUNG

Du erhältst 1 Punkt sowie 1 Punkt für jedes weitere Auto, das mit diesem Anzeiger ausschließlich durch Straßen verbunden ist. **Pro Platzierung erhältst du maximal 5 Siegpunkte.**



#### ZUG-PLATZIERUNG

Du erhältst 1 Punkt sowie 1 Punkt für jeden weiteren Zug, der zu diesem Anzeiger ausschließlich durch Gleise verbunden ist. **Pro Platzierung erhältst du maximal 5 Siegpunkte.**



#### FAHRGAST-PLATZIERUNG

Du erhältst 1 Punkt sowie 1 Punkt für jeden weiteren Fahrgast, der zu diesem Anzeiger durch Straßen und/oder Gleise verbunden ist (ein Wechsel ist aber nur in Bahnhöfen möglich). **Pro Platzierung erhältst du maximal 5 Siegpunkte.**

Bahnhöfe und/oder andere Figuren unterbrechen eine Verbindung nicht.

### BAHNHÖFE

Ein ununterbrochener Pfad aus Straßen- ODER Gleisabschnitten, die sich über 1 oder mehrere Plättchen erstrecken, gilt als „Netzwerk“.



Ein Bahnhof erlaubt es dir, Straßennetzwerke an Gleisnetzwerke anzuschließen, sodass Fahrgäste dort umsteigen können. Sie **unterbrechen Netzwerke nicht**, wenn du bei Figurenplatzierungen punktest.



1

Die 3. Runde läuft und es liegen 2 Anzeigeplättchen im Aktiven Bereich: Fahrgast und Auto.

2

**Diana** setzt eine Fahrgast-Figur auf ein Plättchen, das sie in dieser Runde angelegt hat. Da sich keine weiteren Fahrgast-Figuren in diesem Netzwerk befinden, erhält sie 1 Siegpunkt.



3

**Diana** kann außerdem eine Auto-Figur einsetzen. Sie hat ein zuvor ausgelegtes Plättchen mit Auto-Anzeiger, also entscheidet sie sich, dieses Feld zu besetzen. Es gibt bereits eine andere Auto-Figur im selben Straßennetzwerk, also bringt die neu eingesetzte Auto-Figur  $1 + 1 = 2$  Siegpunkte.

## 4 RUNDENENDE

Wenn alle Spieler damit fertig sind, Figuren auf ihren Plättchen zu platzieren, ist die Runde vorbei. Stellt **1 Stern-Figur** in die Plättchen-Spalte, die niemand gewählt hatte. Der Stern ist ein Anreiz für die nächste Runde: Wer diese Spalte wählt, erhält zusätzlich zu den Plättchen sämtliche Stern-Figuren in dieser Spalte und darf sie in seinen Vorrat legen.



### STERN-FIGUR

Während der Phase *Figurenplatzierung* darfst du pro Anzeige-Plättchen 1 Stern-Figur aus deinem Vorrat abwerfen, um **1 Figur deiner Wahl** einzusetzen (Auto, Zug oder Fahrgast), anstatt der Figur, die der Anzeiger vorgibt.



### REGEL FÜR 2 SPIELER

Im Spiel zu zweit bleiben 2 Spalten statt 1 übrig. Bevor ihr einen Stern dort ablegt, werft das Zweispieler-Plättchen wie eine Münze: Das Ergebnis bestimmt, ob ihr die rechte oder linke Spalte abwerft. Abgeworfene Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Dann, beginnend bei der **Spieler-Figur ganz links im Spaltenbereich** unten auf der Bahnhof-Tafel, stellt ihr die Spieler-Figuren von links nach rechts auf die Felder der **Zugfolgeanzeige**. Dadurch bleibt deren aktuelle Reihenfolge erhalten. (Wer mehr Plättchen genommen hat, wird in der nächsten Runde also zuletzt an der Reihe sein.)

## BEISPIEL FÜR DAS RUNDENENDE



Die 1. verfügbare Spalte wurde von niemandem gewählt, also wird hier bei Rundenende eine Stern-Figur hinzugefügt.



Die Spieler-Figuren in den Plättchen-spalten haben die Reihenfolge: **Andreas, Diana** und **Judith**. Sie werden in genau dieser Reihenfolge in die Zugfolgeanzeige versetzt.



# SPIELEND

Die letzte Runde beginnt, wenn ihr das letzte Anzeigeplättchen vom Wartesaal wegschiebt, wodurch das -Symbol sichtbar wird. Am Ende dieser Runde berechnet ihr eure Punkte. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt!

## WERTUNG BEI SPIELEND

Zusätzlich zu den Punkten, die du für jede während des Spiels eingesetzte Figur erhalten hast, erhältst du weitere Punkte durch Städte in deiner Auslage und den Aufbau deines Geländes wie folgt:

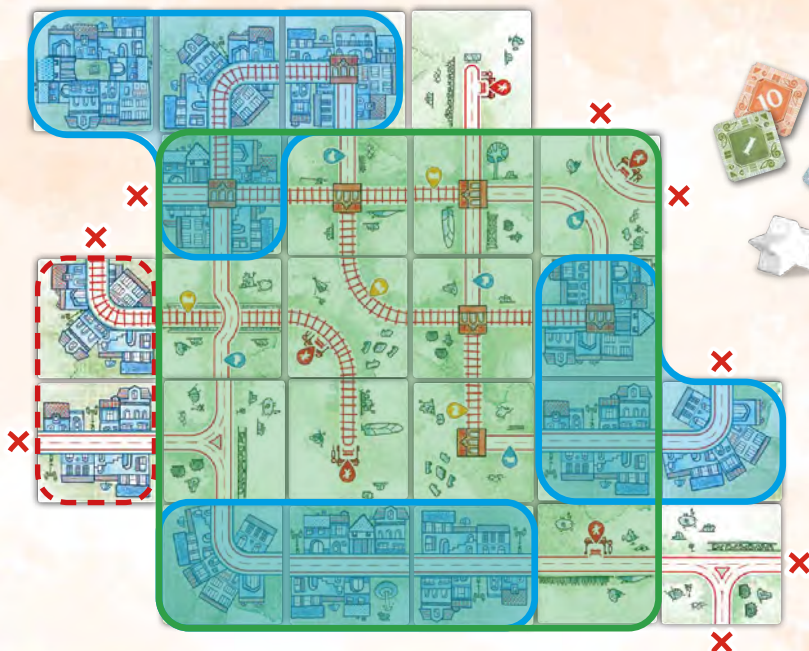
**STÄDTE** – Pro Gruppe aus **3 oder mehr** orthogonal benachbarter Gebäudeplättchen **erhältst du 5 Punkte**; du erhältst aber keine weiteren Punkte für Städte, die größer als 3 Plättchen sind.

**GRÖSSTES RECHTECK** – Finde das **größte Rechteck aus Plättchen (ohne Löcher darin)** in deinem Gebiet. Du erhältst **1 Siegpunkt pro Plättchen**, das Teil dieses Rechtecks ist.

**STERN-FIGUREN** – Für jede ungenutzte Stern-Figur in deinem Vorrat erhältst du **1 Siegpunkt**.

**STRAFE FÜR OFFENE ENDEN** – Jedes Ende einer Strecke, das an kein anderes Plättchen angrenzt, wird offenes Ende genannt. Bis zu 5 offene Enden sind erlaubt – für jedes weitere **verlierst du 1 Siegpunkt**.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige davon, dessen Spieler-Figur weiter links steht.



## BEISPIEL FÜR DIE WERTUNG

In diesem Beispiel hat **Judith** 3 Städte (Gruppen aus 3 oder mehr Gebäudeplättchen), dafür erhält sie  $3 \times 5 = 15$  Siegpunkte. Ihr größtes Rechteck ist ein  $4 \times 4$ -Quadrat, dafür erhält sie 16 Siegpunkte. Dann zählt sie die offenen Enden. Es sind 8, also verliert sie 3 Punkte (-1 Punkt pro offenes Ende über 5 hinaus).

Sie erhält also 28 Siegpunkte, was zusammen mit ihren 14 Punkten durch Siegpunkt-Marker und 1 Stern in ihrem Vorrat eine Gesamtpunktzahl von 43 ergibt.



## SPIEL MIT AUFGABEN

Sobald ihr ein paar Spiele absolviert habt und mit den Grundregeln vertraut seid, solltet ihr Aufgaben-Plättchen ins Spiel nehmen: Sie bringen Zusatzpunkte für das Erfüllen bestimmter Platzierungsbedingungen.

Jedes Set Aufgaben-Plättchen besteht aus 4 identischen Plättchen. Jeder von euch erhält je 1 Plättchen jedes Sets, mit dem ihr spielen wollt. Ihr spielt immer mit 3 Sets gleichzeitig.

### BEI DER VORBEREITUNG

- 1 Wählt 3 Sets Aufgaben-Plättchen, mit denen ihr spielen wollt (oder nehmt 3 zufällige).
- 2 Nehmt euch je 1 Plättchen aus jedem Set. Legt diese Plättchen vor euch ab.

### BEI DER PLÄTTCHENAUSWAHL

Zeigt das Anzeige-Plättchen im Wartesaal ein **Flaggensymbol**, **musst du**, zusätzlich zu den Strecken-Plättchen dieser Runde, **1 deiner Aufgaben-Plättchen anlegen** (falls du eins hast). Du hast die Wahl, welches deiner Aufgaben-Plättchen du anlegst. Beim Anlegen gelten dieselben Legeregeln wie für Strecken-Plättchen.

Die Wertungsbedingung muss beim Legen nicht erfüllt sein. Kannst du kein Aufgaben-Plättchen anlegen, musst du 1 deiner nicht gespielten Aufgaben-Plättchen zurück in die Schachtel legen.



*Zeigt das Anzeige-Plättchen im Wartesaal ein Flaggen-symbol, MUSS jeder Spieler 1 seiner Aufgaben-Plättchen auslegen.*

### BEI DER WERTUNG AM SPIELENDENDE

Du erhältst 5 Siegpunkte pro Aufgaben-Plättchen, dessen **Wertungsbedingung bei Spielende erfüllt ist**.

## WERTUNGSBEDINGUNGEN



**RATHAUS** Am Rathaus liegen in allen vier Richtungen (oben, unten, rechts, links) mindestens 2 weitere Plättchen an – ohne Lücken.



**METROPOLE** Die Metropole ist Teil einer Stadt, die aus mindestens 5 Gebäude-Plättchen besteht.



**HAUPTBAHNHOF** Der Hauptbahnhof ist an mindestens 5 Bahnhöfe durch Gleise angeschlossen (Straßen gelten hierfür nicht).



**STADION** Auf den Plättchen um das Stadion herum stehen mindestens 3 Fahrgast-Figuren.



**FLUGHAFEN** Der Flughafen liegt in derselben Reihe oder Spalte, in der sich mindestens 1 Gebäude-Plättchen befindet, das Teil einer Stadt ist.



**TEMPEL** Auf den Plättchen um den Tempel herum sind keine Auto- oder Zug-Anzeiger.



**TANKSTELLE** Die Tankstelle ist Teil einer ununterbrochenen Strecke aus mindestens 8 Straßen-Plättchen. Sollte die Straße eine Schleife bilden, darf kein Straßen-Plättchen mehr als ein Mal gezählt werden.



# SOLOSPIEL

## SPIELABLAUF

Es gelten die normalen Spielregeln mit den folgenden Ausnahmen:

- 1 Du erhältst kein Start-Plättchen.
- 2 Du nutzt 3 Spalten: eine mit 2 Plättchen, eine mit 3 Plättchen und eine mit 4 Plättchen.
- 3 Wenn du die Spalte mit 2 Plättchen wählst, erhältst du außerdem 1 Stern-Figur. Lege zur Erinnerung eine Stern-Figur in diese Spalte.
- 4 Wenn du die Spalte mit 3 Plättchen wählst, erhältst du außerdem 1 Siegpunkt. Lege zur Erinnerung einen 1er-Siegpunkt-Marker in diese Spalte.
- 5 Nachdem du deine Plättchen gewählt hast, wirf die Plättchen der anderen Spalten ab. Es kommen **keine** Stern-Figuren als Anreiz auf diese Spalten.

## HERAUSFORDERUNGEN

Das Solospiel von *Railroad Tiles* umfasst 15 Herausforderungen, jede mit einem besondere Ziel oder einer Einschränkung und 3 Wertungsstufen.

- 1 Zu Beginn des Solospiels wählst du eine Herausforderung. Du kannst pro Partie nur eine Herausforderung wählen und erfüllen.
- 2 Verstößt du gegen die Einschränkung oder erfüllst die Mission nicht, bekommst du 0 Punkte.
- 3 Erreichst du mindestens so viele Siegpunkte, wie in einer der hinteren drei Spalten angegeben, markiere diese Felder. Welche Wertungsstufen kannst du erreichen?

| HERAUSFORDERUNG      | ZIEL ODER EINSCHRÄNKUNG                                                                                                                                       | 1★ | 2★ | 3★ |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|----|
| MEGALOPOLIS          | Du hast eine Stadt mit mindestens 10 Gebäudeplättchen.                                                                                                        | 30 | 40 | 50 |
| ROUTE 66             | Du hast eine ununterbrochene Straßenstrecke mit einer Länge von mindestens 14.                                                                                | 40 | 50 | 60 |
| TRANS-EUROPA-EXPRESS | Du hast eine ununterbrochene Gleisstrecke mit einer Länge von mindestens 14.                                                                                  | 40 | 50 | 60 |
| PERFEKTION           | Du beendest das Spiel mit 3 oder weniger offenen Enden.                                                                                                       | 40 | 50 | 60 |
| HOCH ODER FLACH      | In eine Richtung ist deine Auslage ist nicht mehr als 3 Plättchen groß.                                                                                       | 40 | 50 | 60 |
| VULKAN               | In deiner Auslage ist ein leerer Bereich (Größe 2 x 2) komplett von Plättchen umgeben.                                                                        | 30 | 40 | 50 |
| LÖCHER               | In deiner Auslage sind 3 einzelne leere Bereiche (Größe 1 x 1) komplett von Plättchen umgeben.                                                                | 30 | 40 | 50 |
| FERNE FREUNDE        | Du hast mindestens 2 verbundene Fahrgäste im Abstand von 12 oder mehr Plättchen zueinander, ohne weitere Fahrgäste dazwischen.                                | 40 | 50 | 60 |
| BAHNHOFSWIRRWARR     | Du hast ein Netzwerk, das mindestens 10 Bahnhöfe verbindet.                                                                                                   | 40 | 50 | 60 |
| AUTOHIMMEL           | Du hast ein Straßennetzwerk, das mindestens 8 Autos verbindet.                                                                                                | 40 | 50 | 60 |
| ZUGPARADIES          | Du hast ein Gleisnetzwerk, das mindestens 8 Züge verbindet.                                                                                                   | 40 | 50 | 60 |
| 4 STÄDTE             | Du hast mindestens 4 Städte.                                                                                                                                  | 40 | 50 | 60 |
| STRIKTE REGELN       | Du hast nicht mehr als 1 Figur desselben Typs in jeder Reihe deiner Auslage.                                                                                  | 35 | 45 | 55 |
| VERKEHRSKONTROLLE    | Kein Netzwerk deiner Auslage enthält mehr als 2 Figuren gleichen Typs, die miteinander verbunden sind.                                                        | 30 | 40 | 50 |
| FAULE FAHRGÄSTE      | Wenn du eine Fahrgast-Figur einsetzt, erhältst du Punkte für weitere Fahrgäste nur, wenn diese durch dieselbe Art Strecke verbunden sind (Straße oder Gleis). | 40 | 50 | 60 |

# ZUSAMMENFASSUNG

Eine Partie **Railroad Tiles™** hat 8 Runden.

## SPIELRUNDE

Jede Spielrunde hat 4 Phasen, in dieser Reihenfolge:

- 1 RUNDENVORBEREITUNG** Deckt das oberste **Anzeige-Plättchen** auf, legt es in den Wartesaal unterhalb des Stapels und schiebt eventuell ausliegende Anzeige-Plättchen nach rechts weiter. Zieht **Strecken-Plättchen** und legt sie aus, um die Spalten mit der angegebenen Anzahl Plättchen zu füllen.
- 2 PLÄTTCHEN-AUSWAHL**  
In Zugfolge: Setze deine Spieler-Figur auf eine Spalte der Bahnhof-Tafel **nimm dir alle Strecken-Plättchen und Stern-Figuren dieser Spalte** und lege die Plättchen sofort in deiner Auslage an.  
Jedes neu angelegte Plättchen muss an mindestens 1 zuvor ausgelegtes Plättchen angrenzen. Du darfst neue Plättchen umdrehen und rotieren. **Seiten müssen passend anliegen:** Jede Seite eines Plättchens muss zu den Seiten der Plättchen, an die es angrenzt, passen.
- 3 FIGURENPLATZIERUNG**  
Pro **Anzeige-Plättchen im aktiven Bereich** darf jeder Spieler **1 passende Figur** auf **ein beliebiges Plättchen** mit **freiem passenden Anzeiger** setzen. (Es ist dabei egal, in welcher Runde du das Plättchen angelegt hast.)  
Jede platzierte Figur bringt dir sofort **Siegpunkte**, entsprechend der Regeln (**maximal 5 Siegpunkte**).
- 4 RUNDENENDE**  
Setze **1 Stern-Figur** auf die Spalte, die niemand gewählt hatte (im Spiel zu zweit werft ihr das Zweispieler-Plättchen wie eine Münze, um die abzuwerfende Spalte zu bestimmen).  
Versetzt die Spieler-Figuren zur **Zugfolgeanzeige** – behaltet ihre aktuelle Reihenfolge bei.

## SPIELENDE

### PUNKTE FÜR STADT

Für jede Gruppe aus 3 oder mehr orthogonal benachbarter Gebäudeplättchen **erhältst du 5 Siegpunkte**.

### PUNKTE FÜR GRÖSSTES RECHTECK

Für jedes Plättchen in deinem **größtem, lückenlosen Rechteck aus Plättchen** erhältst du **1 Siegpunkt**.

### PUNKTE FÜR STERNE

Für jede ungenutzte Stern-Figur in deinem Vorrat erhältst du **1 Siegpunkt**.

### STRAFE FÜR OFFENE ENDEN

Bis zu 5 offenen Enden sind erlaubt – für jedes weitere **verlierst du 1 Siegpunkt**.

**IM SPIEL MIT AUFGABEN: 5 Siegpunkte** pro Aufgaben-Plättchen mit erfüllter Wertungsbedingung.

## CREDITS

**SPIELAUTOREN und -ENTWICKLER:** Hjalmar Hach, Lorenzo Silva  
**ILLUSTRATIONEN:** Marta Tranquilli, Francesco De Benedittis  
**GRAFIKDESIGN:** Annachiara Rossi, Nicolò Sala, Fabio Frencl  
**SPIELREGELN:** Renato Sasdelli, Lorenzo Silva, Alessandro Pra', William Niebling  
**PROJEKTLEITUNG:** Lorenzo Silva, Renato Sasdelli  
**ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG:** Carola Corti  
**TEAM HORRIBLE GUILD:** Davide Amici, Federico Corbetta Caci, Ylenia D'Abundo, Federico Dossi, Andrea Lugli, Giulia Monte, Camilla Muschio, Laura Severino

## DEUTSCHE AUSGABE

**ÜBERSETZUNG:** Michael Kröhnert  
**REDAKTION und LAYOUT:** Sabine Machaczek  
**HERAUSGEBER:** Heiko Eller-Bilz  
**BESONDERER DANK AN:** Andreas Boehm, Dirk Nielsen, Sofia Reibel, Sören Textor



**HEIDELBAER.DE**



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter: [service.heidelbaer.de](mailto:service.heidelbaer.de)