

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

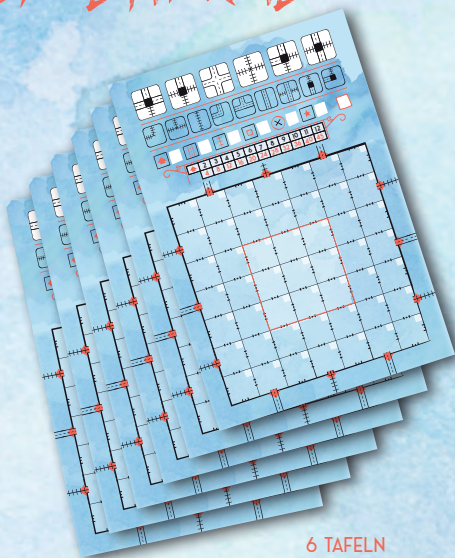
# RAILROAD™

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 **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 **zwei Fluss- und Seewürfel** braucht ihr in einem Standardspiel nicht (siehe Seite 10).

SPEZIALSTRECKEN

WÜRFELÜBERSICHT

WERTUNGSZEILE

PUNKTETABELLE

ZENTRALFELDER

AUSFAHRTEN



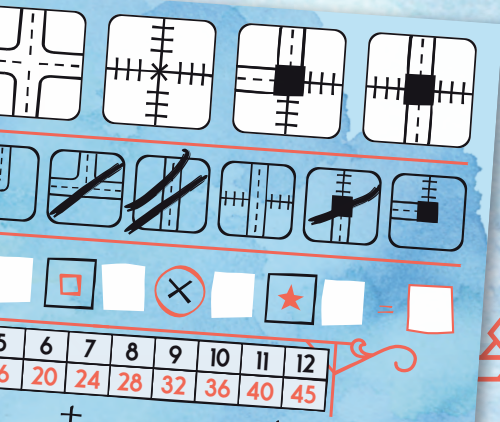


# SPIELRUNDEN

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.



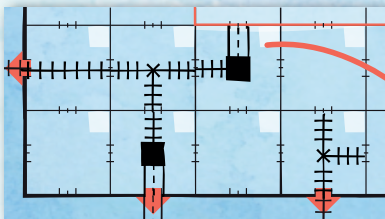
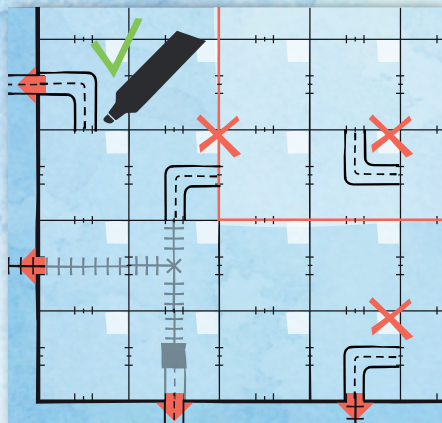
Tipp: Um dir zu merken, welche Strecken du einzeichnen musst, kannst du auf der Würfelübersicht deiner Tafel markieren, welche Strecken verfügbar sind.

## 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.*

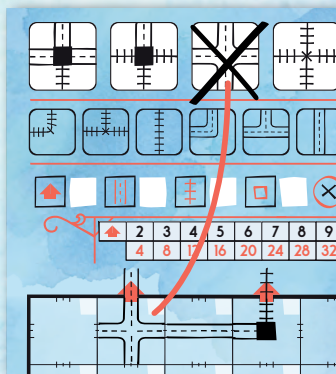


## SPEZIALSTRECKEN EINZEICHNEN

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**).



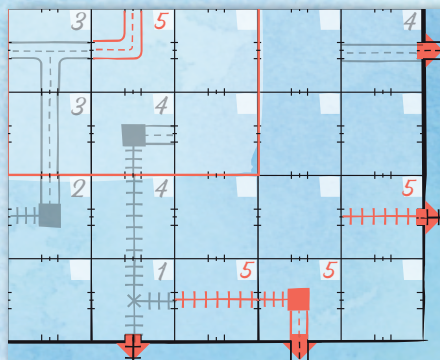
*Denke daran: höchstens 1 Spezialstrecke pro Runde und höchstens 3 pro Partie!*

## 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*







# SPIELUNDE

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

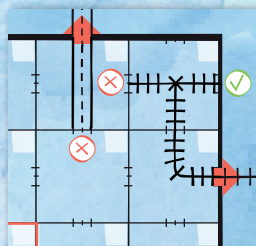
Zähle nun deine Punkte für **angeschlossene Ausfahrten** , deine **längste Gleis-** und **längste Straßenstrecke** und die **Zentralfelder**, auf denen du gezeichnet hast. Schreibe sie in die entsprechenden Felder der **Wertungszeile** deiner Tafel.

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

**Illustration:**  
Marta Tranquilli

**Grafik-Design:**  
Rita Ottolini, Noa Vassalli

**Projektleitung:**  
Lorenzo Silva

**Produktionsleitung:**  
Alessandro Pra',  
Flavio Mortarino

**Spielregel:**  
Alessandro Pra'

### DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung:**  
Michael Kröhnert

**Redaktion & Lektorat:**  
Sebastian Rapp,  
Sebastian Wenzlaff

**Herausgeber:**  
Heiko Eller-Bilz

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



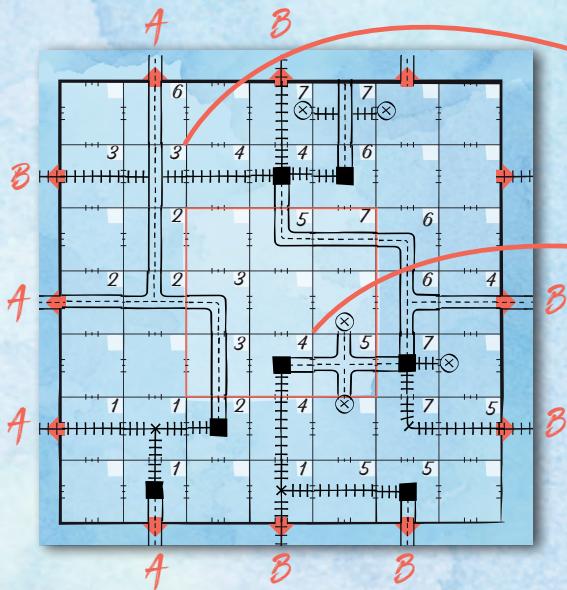
© 2018 Horrible Games  
Alle Rechte vorbehalten.  
[www.horribleguild.de](http://www.horribleguild.de)



# 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.



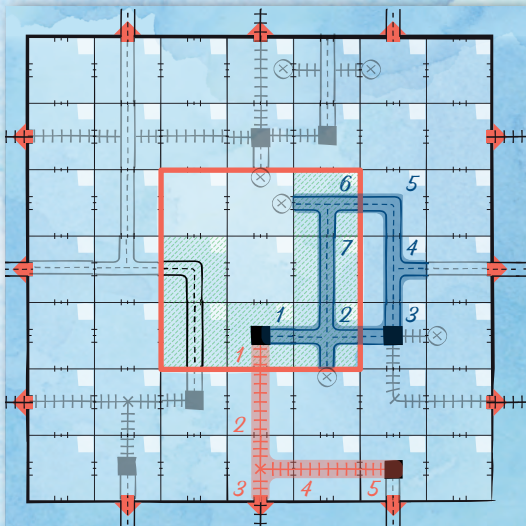
Als **längste Straße** zählt deine längste ununterbrochene Strecke aus benachbarten Feldern, in die du miteinander verbundene Straßen eingezeichnet hast; Abzweigungen und Schlaufen zählen nicht. Im Beispiel rechts ist das die blaue Straße. Du **erhältst 1 Punkt pro Feld**, aus dem deine längste Straße besteht (Bahnhöfe **sind keine Unterbrechung** der längsten Straße) – im Beispiel sind es 7 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. Wenn du ein Feld zählen müsstest, das du bereits gezählt hast, wird stattdessen deine längste Strecke unterbrochen.*



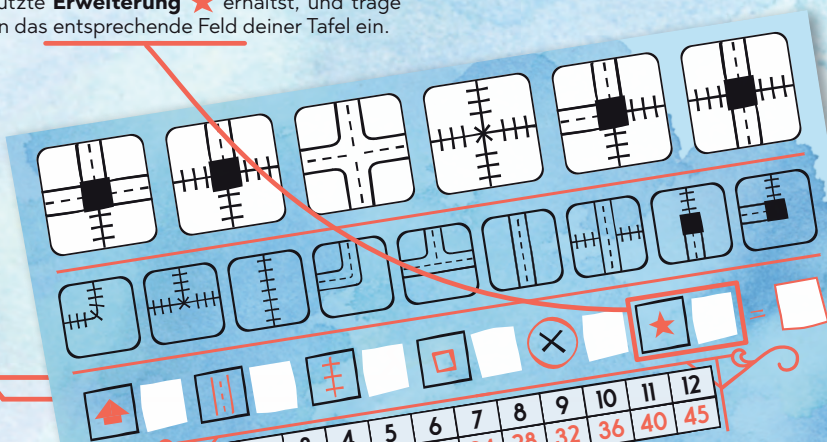
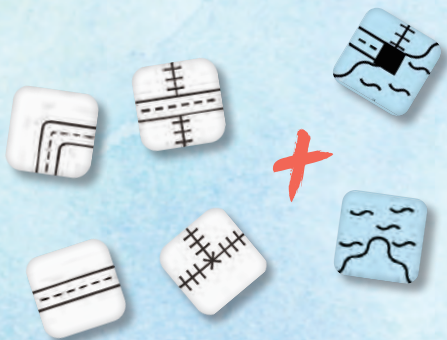
## ERWEITERUNGEN ★

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.







## SEEWÜRFEL



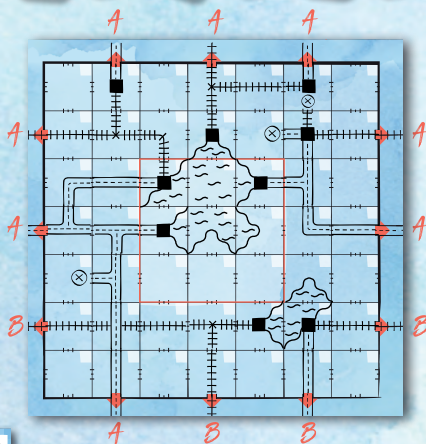
6 RUNDEN

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 „Fahren“).
- Bei Spielende erhältst du **1 Punkt** pro Feld, das dein **kleinster See** bedeckt.

SEE-SYMBOL

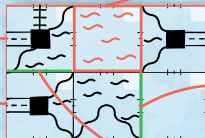
ANLEGER-SYMBOL



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!



ANLEGER



AUTOMATISCH  
GEFÜLLT

OFFENE SEESEITEN

12