

MM's KLEINE SPIEGALERIE

präsentiert

Rügen Rails



FÜR 2 SPIELER

DESIGN, SPIELPLAN & AUFTRÄGE - MICHAEL METTE
ENTWICKLUNG DES SPIELSYSTEMS - DARWIN & PETER BROMLEY
© 1996/2008 by MM's KLEINE SPIEGALERIE, BRAUNSCHWEIG

SPIELMATERIAL

1 Spielplan	28 Auftragskarten
1 Regelheft	4 Ereigniskarten
2 Lokomotiven	24 Frachtchips
2 Folienschreiber, abwischbar	2 Warenübersichten
4 Lokomotivkarten	Spielgeld

SPIELZIEL

DURCH GESCHICKTE UND KOSTENSPPARENDE STRECKENPLANUNG ANHAND EIGENER UND ÖFFENTLICHER AUFTRÄGE VERSUCHT JEDER DER 2 SPIELER, ALS ERSTER 200 MILLIONEN EURO ZU ERWIRTSCHAFTEN.

SPIELKOMPONENTEN

Die Karte - Sie zeigt die Insel Rügen und ein Stück Norddeutschlands mit 14 Städten, Geländemarken (Punkte), Handelsgüter, Gewässer und Grenzen. Die Geländemarken (bzw. Meilensteine) sind im Dreiecksraster angeordnet. Zwischen ihnen werden die Strecken gebaut und die Züge fahren gelassen. Die Handelsgüter sind den Städten zugeordnet (siehe die Warenübersicht).

Die Ereigniskarten - Sie zeigen ein Ereignis, das auf die Spieler, Züge oder Strecken einwirkt. Wirkungen mit dem Vermerk „eine Runde lang“ treten in Kraft, nachdem der aktuelle Spieler seinen Zug beendet hat. Alle anderen Wirkungen treten augenblicklich ein. Das Ereignis wirkt sich im Allgemeinen auf alle Spieler aus, die sich in der angegebenen Region befinden oder diese in der selben Runde betreten.

Die Auftragskarten - Sie zeigen drei mögliche Aufträge, von denen jeweils einer erledigt werden kann. Die Karten zeigen den Bestimmungsort, die Warenart und den Erlös an. Je Auftrag wird nur ein Stück Ware angefordert und bezahlt! Nach Erfüllung eines Auftrages verschwindet die Karte auf den Ablagestapel und wird durch eine neue ersetzt.

Die Züge - Es gibt fünf verschiedene Zug-Typen im Spiel:

Typ	Geschwindigkeit	Laderaum
A - die Wilde 13	6 Meilen/Runde	2 WAREN
B - der Güterzug	9 Meilen/Runde	2 WAREN

Jeder Spieler startet mit einer Wilden 13. In der Streckenbau-Phase kann er seine Lok für 20 Mio.€ auf Stufe B aufrüsten. Züge werden zum Ende der Runde an Ort und Stelle auf- oder umgerüstet.

Die Lokomotiven - Jeder Zug wird auf dem Spielbrett durch eine Lok vertreten.

Die Folienschreiber - Jeder Spieler erhält einen Stift zum Bauen (Zeichnen) seiner Strecken auf dem Spielbrett. Lok und Stifte eines Spielers sollen möglichst in der gleichen Farbe sein.

Die Waren - Es sind 10 Warenarten in unterschiedlicher Häufigkeit im Spiel (siehe die Warenübersicht). Die einzelnen Waren sind bei Bedarf in den Städten, die sie anbieten, abzuholen und am Zielort abzuliefern. Ein Stück Ware belegt einen Laderaumplatz im Zug.

Waren können auch ohne Auftrag in jeder Stadt ausgeladen werden, wo sie dann jedem Spieler zur Verfügung stehen. Liegt eine Ware vier Runden in einer Stadt, kommt sie in den Vorrat zurück.

Das Geld - Es wird in Millionen Euro, kurz Mio.€, gerechnet.

STARTAUSRÜSTUNG

Jeder Spieler startet mit 30 Mio.€, einer Wilden 13-Karte, einer Lokomotive, einem Folienschreiber.

Desweiteren erhält jeder 3 Auftragskarten. Ereigniskarten werden durch Aufträge ersetzt.

Die restlichen Auftrags- & Ereigniskarten werden zusammen gemischt und für alle erreichbar neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler sichtet seine Aufträge, wählt eine Stadt (siehe unten) als Ausgangspunkt seines Netzes, stellt seine Lok auf die Stadtmitte von Stralsund oder Saßnitz und plant seinen ersten Streckenbau.

Der Spieler, der als Erster weiß, wie er sein Streckennetz bauen will, wird **Startspieler** der ersten Runde. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Zum Beginn der 4. Runde werden 2 Auftragskarten (keine Ereignisse) gezogen und als „Öffentliche Aufträge“ ausgelegt.

SPIELVERLAUF

Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler während seines Spielzuges folgende Aktionen aus :

1. Bewegung des Zuges, Auf- & Abladen von Waren, Erledigen von Aufträgen
2. Bau neuer Strecken bzw. Aufrüsten der Lok

Anstatt eines Spielzuges kann ein Spieler auch aussetzen, alle seine Auftragskarten abwerfen und drei neue aufnehmen.

1. BEWEGUNG & WARENTRANSPORT

BEWEGUNG - Ein Zug bewegt sich nur auf bestehenden Streckennetzen von Stadt zu Stadt. Die Geschwindigkeit eines Zuges gibt die **Bewegungspunkte** an, die er jeder Runde zur Verfügung hat. Jeder Schritt von einer Geländemarke zur nächsten, kostet 1 Bewegungspunkt. Die Anzahl an Bewegungspunkten braucht nicht voll ausgenutzt zu werden. Beliebige viele Züge können auf derselben Strecke fahren oder in derselben Stadt stehen. Ein Zug kann während der Fahrt in jeder Stadt Waren aufnehmen oder abladen.

Benutzung von Streckennetzen - Die Benutzung des eigenen Streckennetzes ist kostenlos. Die Benutzung fremder Streckennetze kostet jedoch 4 Mio.€ je Netz & Runde und kann zu diesem Tarif niemandem verweigert werden. Das Geld erhält der Spieler der benutzten Strecke. Möglich ist jedoch die Nutzung einer fremden Strecke über eine oder mehrere Runden zu einem vorher ausgehandelten Tarif. Ebenso können Abmachungen über Zulieferungen von Waren in vereinbarte Städte getroffen werden. Dabei ist zu beachten, daß eine Ware nur vier Runden in einer Stadt liegen bleiben kann.

Benutzung von Fähren - Möchte ein Spieler eine Fähre benutzen, beendet er seine Fahrt im entsprechenden Fährhafen. Erst nächste Runde kann er übersetzen und fährt den Rest seines Spielzuges mit halber Geschwindigkeit (aufgerundet) weiter.

Waren laden - Waren können aufgeladen werden, wenn ein Zug durch die Stadt fährt, in der diese Ware erhältlich ist. Dabei ist die Ladekapazität des Zuges zu beachten: für jeden Laderaum nur eine Ware. Ein Spieler braucht keinen passenden Auftrag zu besitzen, um eine Ware aufnehmen zu können. Das Aufnehmen kostet nichts und hat keine Auswirkung auf die Bewegung.

Waren abliefern - Liefert ein Spieler eine Ware in einer Stadt ab, in der sie laut einem seiner Aufträge benötigt wird, so landet die Auftragskarte in der Ablage und wird durch eine neue ersetzt, die Ware geht in den Vorrat zurück und der Erlös auf das Konto des Spielers. Danach kann er seinen Zug weiterbewegen, bis er die Bewegungspunkte erschöpft hat. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird er neu gemischt.

Öffentliche Aufträge - Zusätzlich zu seinen eigenen Auftragskarten kann ein Spieler auch die Aufträge der öffentlich ausliegenden Karten bedienen. Dies ist durch die Konkurrenz der Mitspieler mit einem gewissen Risiko verbunden - wer zuerst einen Auftrag einer Karte erledigt, räumt die Karte ab und ersetzt sie durch eine neue.

Kartenlimit - Jeder Spieler hat immer **drei** Auftragskarten auf der Hand.

Nach Beendigung der Bewegung kann der Spieler sein Streckennetz ausbauen oder seine Lok aufrüsten.

2. STRECKENBAU

Das Spiel beginnt ohne Streckennetze. Die Spieler bauen in der ersten Runde nur ihr Streckennetz aus, ohne daß die Züge fahren.

Kostenlimit - In jeder Runde kann jeder Spieler bis zu **20 Mio.€** für Streckenbau und Aufrüsten der Lok ausgeben.

Streckenbau - Gebaut wird, indem der Spieler eine Linie von einer Geländemarke zur nächstliegenden Geländemarke im Dreieckraster zeichnet. Gibt es aufgrund von Gewässern oder Grenzen keine Marken, so kann dort auch nicht gebaut werden. Innerhalb von Großstädten ist kein Streckenbau nötig.

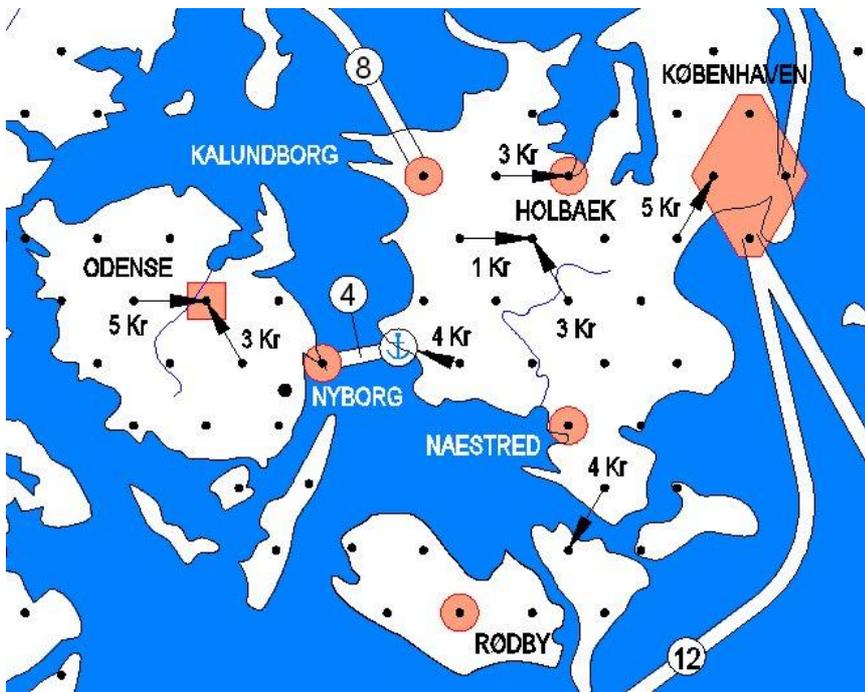
Zu Anfang des Spieles beginnt ein Spieler sein Streckennetz von einer Großstadt seiner Wahl. Im folgenden darf von jedem Punkt des bestehenden Netzes abgezweigt werden. Während einer Runde darf ein Spieler nicht mehr als zweimal aus einer Großstadt heraus bauen.

Zwei Geländemarken dürfen höchstens von einer Strecke verbunden werden. Mehrere Strecken können sich aber auf einer Marke kreuzen.

ANSCHLUßBESCHRÄNKUNGEN - Solange eine Stadt noch nicht von beiden Spielern angeschlossen ist, darf dem Mitspieler der Weg in die Stadt nicht verbaut werden.

Folgende **Kosten** sind für das Anschließen einer Geländemarke entsprechend ihrer Geländeart zu entrichten (siehe auch die Tabelle auf dem Spielplan):

Ebene (Punkt)	1	Mio.€
Kleinstadt (Kreis)	3	Mio.€
Mittelstadt (Quadrat)	3	Mio.€
København (Sechseck)	5	Mio.€
Fährhafen (Anker)	siehe Fährlinie	
Zusätzliche Kosten beim Überqueren von Gewässern:		
Fluß (blaue Linie)	+2	Mio.€
Seen, Buchten	+3	Mio.€



Die Kosten für die Überquerung von Gewässern werden zu den normalen Anschlußkosten hinzugezählt. So kostet der Anschluß eines Punktes über einen Fluß hinweg 3 Mio.€.

Lokbau - Anstatt sein Streckennetz auszubauen, kann ein Spieler auch seine Lok aufrüsten (für 20 Mio.€). Das Umrüsten einer Lok (für 5 Mio.€) kann während des Streckenbaus getätigt werden. Näheres siehe weiter vorne.

Die Bank gibt keinen Kredit für den Streckenbau oder Lokkauf.

SPIELENDE

Hat ein Spieler nach Erledigung eines Auftrages 150 Mio.€ oder mehr, muß er dies ansagen (nicht den genauen Betrag).

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mindestens 200 Mio.€ besitzt und Sabnitz mit Stralsund verbunden hat. Es gewinnt dann der reichste Spieler.

VARIANTE I - Das rasante Spiel

Gewinnsumme - Das Spiel endet mit einer Gewinnsumme von **350 Mio.€**.

Ladekosten - Das Auf- oder Abladen von Waren kostet **1** Bewegungspunkt je Ware.