

Rail line

Europa – zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts. Die industrielle Revolution ist in vollem Gange, vorangetrieben von der raschen Entwicklung der Eisenbahn. Neue Strecken spannen ein Netz über den Kontinent, auf dem eine Dampflokomotive nach der anderen rollt, beladen mit Nutzpflanzen, Industriehohstoffen und Post, genutzt von unzähligen Reisenden. Konkurrierende Eisenbahnunternehmen kämpfen um die besten Strecken, die zu den lukrativsten Zielen führen. Wirst du die Weichen der Zukunft stellen?



SPIELMATERIAL

- 6 Dampflokomotiven
(2 je Farbe)
- 37 Gleiskarten
(12 A-Karten, 25 B-Karten)
- 1 Startbahnhofkarte
- 1 Zielbahnhofkarte
- 4 Kurvenkarten
- 1 Startkarte
- 3 Bleistifte (1 je Farbe)
- 1 Wertungsblock
(Wertungsblätter könnt ihr euch auch ausdrucken: <https://na.abi.cz/rail-line>)



SPIELAUFBAU

1. Nehmt euch jeweils ein Wertungsblatt, einen Bleistift und zwei Dampflokomotiven.
2. Die Person, die zuletzt mit einem Zug gereist ist, beginnt das Spiel. Seid ihr zusammen gereist oder erinnert ihr euch nicht, wählt ihr die Startperson zufällig. Die Startperson erhält die Startkarte und legt sie offen vor sich hin.
3. Als Erstes wählt die Startperson, welche Seite der Startbahnhofkarte oben liegt. Platziert dann die Startbahnhofkarte, die Kurvenkarten und die Zielbahnhofkarte wie abgebildet in der Mitte des Tisches. Achtet darauf, dass zwischen beiden Reihen an Karten genau 8 Karten Platz haben.
4. Sortiert die Gleiskarten anhand ihrer Rückseite in 2 Stapel: A-Stapel und B-Stapel. Mischt beide Stapel einzeln.
5. Teilt an alle jeweils 4 A-Karten aus (bei einem Spiel zu zweit legt ihr die restlichen A-Karten zurück in die Schachtel). Zieht dann 4 B-Karten und legt sie als offene Auslage neben den verdeckten B-Stapel in eine Reihe.
6. Platziert eure 2 Dampflokomotiven auf dem Startbahnhof, beginnend mit der Startperson und weiter im Uhrzeigersinn. Jede Person wählt 1 freies Gleis für beide Dampflokomotiven und platziert diese auf dem entsprechenden Bahnhof. Auf jedem Gleis können nur die Dampflokomotiven einer Person fahren. Markiert euch dann jeweils das Symbol neben eurem Bahnhof auf eurem Wertungsblatt.



ZIEL DES SPIELES

Baut eine Gleisstrecke, die die lukrativsten Ziele am besten miteinander verbindet. Wer am meisten Punkte sammelt, gewinnt!

SPIELABLAUF

Ihr spielt nacheinander im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, **muß** 1 Gleiskarte spielen und **darf** 1 zusätzliche Aktion ausführen.

GLEISKARTE SPIELEN

Bist du am Zug, wähle 1 Gleiskarte aus deiner Hand oder der Auslage und lege sie an die letzte Karte an, die mit dem Startbahnhof verbunden ist. Lege die Karte so an, dass alle drei Gleise weitergeführt werden. Die Karte kann nicht gedreht werden. Wird eine Gleiskarte aus der Auslage gespielt, füllt ihr diese von dem B-Stapel wieder auf 4 Karten auf. Karten auf der Hand werden nicht wieder aufgefüllt.

Eine Dampflokomotive bewegen

Nachdem eine Karte gelegt wurde, bewegt ihr alle euren Schnellzug (wählt in der ersten Runde oder falls sich beide Dampflokomotiven im gleichen Abstand, befinden, eine beliebige aus) auf eurem Gleis, das durch die gerade gelegte Gleiskarte verlängert wurde, auf diese neuste Karte, auch wenn sich darauf kein Bahnhof befindet.

Notiz: Der Schnellzug ist immer die Dampflokomotive einer Person, die am weitesten weg vom Startbahnhof ist. Der Bummelzug ist immer am nächsten zum Startbahnhof. Befinden sich beide Dampflokomotiven auf derselben Karte und somit im gleichen Abstand zum Startbahnhof, gelten beide als Schnellzug und als Bummelzug. Wähle in diesem Fall eine beliebige deiner Dampflokomotiven für die nächste Bewegung.

Symbole markieren

Markiert **so gleich** auf eurem Wertungsblatt die Symbole des Bahnhofs, auf den ihr euren Schnellzug bewegt habt. Befindet sich kein Bahnhof auf dem Gleis, markierst du dir nichts und deine Dampflokomotive bleibt auf den Gleisen der zuletzt gelegten Karte stehen.

Wird die 8. Karte einer Reihe gelegt, markiert ihr alle die Symbole der 8. Karte und bewegt dann eure Schnellzüge auf

den Bahnhof in der Kurve. Führt jetzt die Aktion *Bummelzug bewegen* aus, ohne eine Münze zu zahlen (siehe Zusätzliche Aktion). Nach der ersten Kurve werden die Karten auf der linken Seite der Kurvenkarte abgelegt. Nach der zweiten Kurve werden die Karten auf der rechten Seite abgelegt.

Auf eurem Wertungsblatt findet ihr neben den entsprechenden Symbolen Kästchen, die ihr von links nach rechts markieren müsst – also immer das nächste freie Kästchen. Sind bereits alle Kästchen eines Symbols markiert, erhaltet ihr für jedes weitere Symbol der gleichen Art bis zu 2 Münzen (dargestellt durch die Münzen am Ende der jeweiligen Zeile). Umkreist dafür entsprechend viele Münzen unten auf eurem Wertungsblatt. Ihr könnt mit Münzen für zusätzliche Aktionen zahlen oder sie am Ende des Spiels als Punkte nutzen – jede Münze ist 1 Punkt wert. Streiche genutzte Münzen durch.

Hinweis: Ihr markiert die Symbole gleichzeitig. Sollte die Reihenfolge entscheidend sein, geht ihr von der Startperson aus im Uhrzeigersinn vor.



Beispiel: Rot spielt eine Gleiskarte, bewegt den Schnellzug auf den nächsten Bahnhof und markiert die jeweils nächsten freien Kästchen bei Holz und der Sägemühle auf dem Wertungsblatt. Dann bewegt Blau den Schnellzug zum nächsten Bahnhof und markiert das nächste freie Kästchen der Reisenden.

ZUSÄTZLICHE AKTION

Nachdem du eine Gleiskarte gespielt hast, darfst du 1 zusätzliche Aktion auszuführen, bevor die nächste Person am Zug ist. Pro Zug darf maximal 1 zusätzliche Aktion ausgeführt werden. Streich die genutzten Münzen auf eurem Wertungsblatt sogleich durch – sie können nicht noch einmal verwendet werden.



Bummelzug bewegen

Kosten: 1 Münze

Bewege deinen Bummelzug 1 bis 5 Bahnhöfe weiter und markiere auf deinem Wertungsblatt die entsprechenden Kästchen für das Symbol des Bahnhofs, auf dem die Bewegung **endet**. Hat ein Bahnhof zwei Symbole, wähle eines aus und markiere es. Kästchen von Symbolen von Bahnhöfen, durch die der Bummelzug durchfährt, werden nicht markiert.

Wichtig: Landest du auf einem Bahnhof mit diesem Symbol , führst du die Aktion sofort aus, auch im Zug einer anderen Person, ohne eine Münze zu zahlen. Dies zählt nicht in das Limit von nur 1 zusätzlichen Aktion.



Eine zweite Gleiskarte spielen

Kosten: 1 Münze

Spieler eine zweite Gleiskarte aus der Hand oder der Auslage. Bewegt dann alle euren Schnellzug auf die neuste Karte und markiert die entsprechenden Kästchen der Symbole auf eurem Wertungsblatt.



Eine A-Karte abwerfen

Kosten: frei

Wirf eine A-Karte aus der Hand ab und erhalte dafür 1 Münze – umkreise dafür unten auf deinem Wertungsblatt sogleich 1 Münze.



1 Kästchen markieren

Kosten: 2 Münzen

Markiere 1 Kästchen eines beliebigen Symbols – markiere dafür das entsprechende nächste freie Kästchen auf deinem Wertungsblatt. Diese zusätzliche Aktion kann **pro Spiel nur 1x** ausgeführt werden! Kreuze unten auf deinem Wertungsblatt das entsprechende Kästchen an, um die einmalige Aktion zu vermerken.

MÜNZE ERHALTEN (SPIEL ZU DRITT)

Bei einem Spiel zu dritt darf jede Person **bis zu 4x pro Spiel**, im Zug einer anderen Person, 1 Münze anstelle von 1 Symbol erhalten. Umkreise dafür 1 Münze unten auf deinem Wertungsblatt an der entsprechenden Stelle.

3★



SPIELEUDE

Das Spiel endet, wenn der Startbahnhof erfolgreich mit dem Zielbahnhof verbunden wurde – also nachdem insgesamt 24 Gleiskarten gespielt wurden. Ist der B-Stapel leer, endet das Spiel ebenfalls. Beendet in beiden Fällen die Runde so, dass jede Person gleich viele Züge gemacht hat. Ist es in dieser letzten Runde nicht möglich, eine weitere Gleiskarte zu spielen, darf dennoch eine zusätzliche Aktion ausgeführt werden.

Nach der letzten Runde und bevor die Wertung gemacht wird, darf jede Person, beginnend mit der Startperson, 1 letzte zusätzliche Aktion ausführen (ausgenommen *Eine zweite Gleiskarte spielen*).

Zählt dann eure Punkte auf eurem Wertungsblättern zusammen. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Münzen übrig hat. Besteht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Rail Line hat zwei Varianten von Wertungsblättern, die leicht unterschiedlich sind. Ihre Besonderheiten werden im folgenden Abschnitt beschrieben.


WERTUNG

Es wird immer nur das **rechtste** markierte Kästchen einer Zeile gewertet. Einige Kästchen haben zusätzliche Bedingungen, um gewertet werden zu können.

WERTUNGSBLATT 1

Reisende

  x2

 1 2 3 4 5 6 7 8 









Wer am Ende die meisten markierten Kästchen hat, erhält die doppelten Punkte. Bei Gleichstand erhält niemand doppelt so viele Punkte.

Post

 -2 4 2 8 6 13 

Die Post spielt nach ihren eigenen unvorhersehbaren Regeln und manchmal gehen Briefe verloren, ups, das gibt Minuspunkte.

Kohle, Eisenerz, Stahl und Fabrik

	1	2	3	4	6	9	
		1		2			
		2		5			
		3		8			

Einige Industriesektoren bilden Produktionsketten. Um für Eisenerz, Stahl oder die Fabrik Punkte zu erhalten, müssen alle darüber liegenden Kästchen einer Kette (siehe Pfeile) ebenfalls markiert sein. Die Abfolge, in der die Kästchen markiert werden, spielt dabei keine Rolle. Es darf zuerst Stahl und danach erst Eisenerz oder Kohle markiert werden.

Holz und Sägewerk

	A =	1	2	3	4	5	
	B =	1	2	3	4	5	

A x B

Die Zahlen in den Kästchen werden nicht einzeln gewertet. Die Punkte ergeben sich durch die Multiplikation der Zahlen in den jeweils rechten markierten Kästchen. Ist in einer der beiden Reihen kein Kästchen markiert, gibt es für Holz und Sägewerk 0 Punkte.

Zuckerrübe und Zuckerfabrik

	0	0	0	0	0	
	3		8			

ZZ

Zuckerrüben allein geben 0 Punkte. Nur das rechtste markierte Kästchen der Zuckerfabrik, über dem ein markiertes Zuckerrüben-Kästchen ist, wird gewertet.

Glasfabrik

 1 3 6 4 2 

Die Glasfabrik hat keine besonderen Punkte-Bedingungen.

Münzen

Am Ende des Spiels ist jede Münze 1 Punkt wert.

  x2

	X	X	X	X	5	6	7	8		4
	X	X	X		8	6	13			2
	X	X	X	4	6	9				3
	X			2						1
				2	5					0
	X			8						0
	A =	X	2	3	4	5				
	B =	X	X	X	4	5				3
	X	X	X	X	X					0
	X									8
	X			X	X	X				4
	X	X	X	X	X	X	X	X		1
	3 *									26

ZZ

 A 

Beispiel Wertung Wertungsblatt 1

WERTUNGSBLATT 2

Ihr wollt mehr Herausforderung? Die Rückseite des Wertungsblattes enthält schwierigere Wertungsregeln.

Reisende und Post

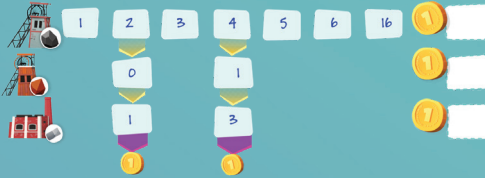
 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 

 5 12 22 28 36 

Eisenbahnen wurden im 19. Jahrhundert hauptsächlich für die industrielle Nutzung gebaut. Reisezüge waren damals nicht gewinnbringend. Nur wenn ein Postwagen angehängt wurde, konnte man Gewinn einfahren.

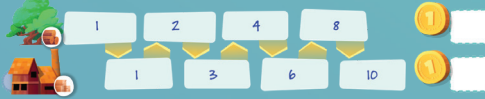
In dieser Variante ist die Post abhängig von den Reisenden. Reisende allein geben Minuspunkte. Nur das rechtste markierte Kästchen der Post, über dem ein markiertes Reisende-Kästchen ist, wird gewertet.

Kohle, Eisenerz und Stahl



Sobald alle Kästchen einer Kette markiert sind, erhältst du sofort 1 Münze. Umkreise dafür 1 Münze unten auf deinem Wertungsblatt.

Holz und Sägemühle



Holz und Sägemühle bilden eine Produktionskette. In beiden Reihen dürfen unabhängig voneinander die jeweils nächsten freien Kästchen markiert werden. Das rechteste markierte Kästchen einer **ununterbrochenen Kette** wird gewertet.

Zuckerrübe und Zuckerfabrik



Um Kästchen im nächsten Abschnitt markieren zu dürfen, muss zuerst das Kästchen der Zuckerfabrik links von einer roten Linie markiert sein.

Fabrik



Je mehr Kästchen markiert sind, umso mehr Punkte ergeben die übrigen Münzen am Ende des Spiels.

Das rechteste markierte Kästchen gibt an, wie viele Punkte du für wie viele übrige Münzen erhältst. Die kleine Zahl links vom Münz-Symbol gibt an, wie viele Münzen in zusätzliche Punkte eingetauscht werden können. Für jede weitere Münze erhältst du 1 Punkt.

Beispiel: Rot hat am Ende des Spiels 5 Münzen übrig und alle Kästchen der Fabrik markiert. Rot erhält somit am Ende des Spiels 17 Punkte: 4 x 4 Münzen ergibt 16 Punkte und 1 x 1 Münze ergibt 1 Punkt.

Glasfabrik



Die erste Person, die alle Kästchen markiert hat, erhält 8 Punkte, alle anderen maximal 4 Punkte. Markieren mehrere Personen im selben Zug das letzte Kästchen, erhalten diese Personen jeweils 8 Punkte.

Beispiel Wertung Wertungsblatt 2

Mitwirkende:

Autor: Ing. arch. Martin Doležal
Entwicklung: Ing. arch. Martin Doležal, Jaromír Sladkovský
Lektorat englische Ausgabe: David Rozsival, Michal Šmíd, Barbora Sulcová
Produktion: Michal Šmíd
Illustration: Petr Štefek
DTP: Petr Štefek, Anežka Bělohoubková
Übersetzung deutsche Ausgabe: Translation Circus (Ronja Stähli)
Lektorat deutsche Ausgabe: Textguru (Corinna Spellerberg)

Dank:

Der Autor bedankt sich bei den folgenden Testspielenden: Vojtěch Škvor, Václav Novák, Robert Kindl, Kateřina Králová, Milan Slezák, Martina Čichocká, Lukáš Odstrčil, Karel Novák a další. Der Verlag bedankt sich bei allen Mitgliedern des Albi Brettspielclubs, die an den Testspielen teilgenommen haben.

Albi

