



Rail Road Dice
Wassertal Spieleverlag, 2004
KAPPE Jens
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Inleiding

Alle spelers kruipen in de rol van investeerder. Het streefdoel is: 'directeur worden van een spoorwegmaatschappij' (dit wil zeggen de meerderheid aan aandelen hebben). Dit biedt u de mogelijkheid om stations te bouwen en zegepunten te veroveren.

Deze zegepunten worden voorgesteld onder de vorm van passagiers die worden vervoerd. Winnaar van het spel wordt die speler die de meeste passagiers heeft vervoerd.

Spelmateriaal

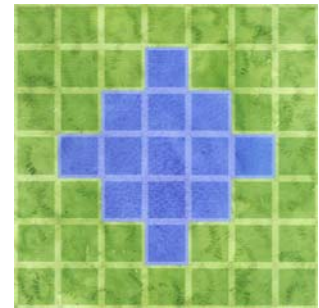
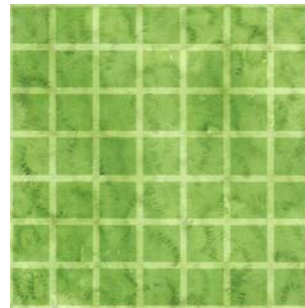
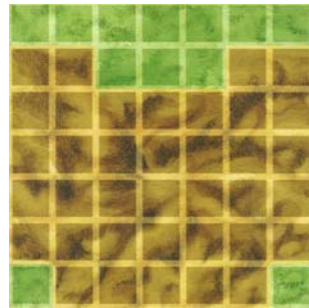
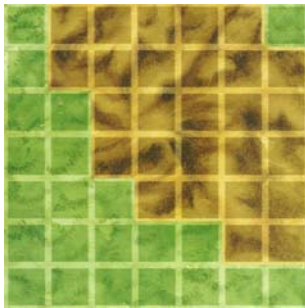
⇒ 5 spoorwegmaatschappijen;



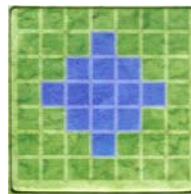
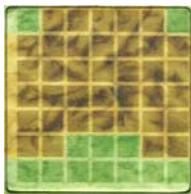
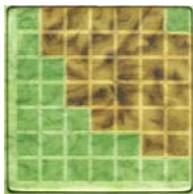
⇒ 50 aandelen;



⇒ 5 grote landdelen;



⇒ 35 kleine landdelen;



⇒ 1 startspelerkaartje;



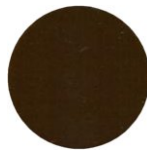
⇒ 44 stations (in 5 kleuren)



⇒ 40 spoorwegen;



⇒ 20 grote fiches;
(1 fiche = 5.000 passagiers)



⇒ 40 kleine fiches;
(1 fiche = 1.000 passagiers)



⇒ 4 speelveldmarkers;



⇒ 4 zichtschermen.

Spelvoorbereiding

1. Een groot landdeel (een lege wei voorstellend) wordt in het midden van de tafel gelegd. Juist in het midden van dit landdeel wordt een rechte spoorweg gelegd.
2. Tegelijkertijd wordt een identiek klein landdeel (eveneens een lege wei voorstellend) aan de zijkant van de tafel gelegd. Dit klein landdeel vormt de start van de landkaart die een algemeen speloverzicht zal bieden.
3. Er worden twee speelveldmarkers genomen van dezelfde kleur. Op elk landdeel, op het grote en op het kleine, wordt telkens één speelveldmarker geplaatst zodat de samenhang tussen de landdelen duidelijk wordt.
Het tweede paar speelveldmarkers in de andere kleur wordt voorlopig nog opzij gehouden totdat een tweede groot en klein landdeel in het spel komen.
4. De spelers ontvangen elk een zichtscherf en vier spoorwegdobbelstenen. De dobbelstenen worden met het vraagteken naar boven vóór het zichtscherf gelegd.
5. De overige spoorwegdobbelstenen worden opzij gelegd en vormen de spoorwegbank.
6. De spoorwegmaatschappijen worden samen met hun stations (de kleurrijke dobbelstenen) en aandelen klaargelegd.
7. De overige spelonderdelen worden voor de latere inbreng in het spel eveneens klaargelegd.
8. De speler die beschikt over de meeste spoorwegspellen wordt de startspeler en hij ontvangt het kaartje van de startspeler.

De opbouw

Door alle spelers wordt gezamenlijk aan één aaneengesloten spoorwegtraject gebouwd waarbij geen aftakkingen worden toegelaten.

De opbouw van het spoorwegtraject verloopt steeds over één of twee grote landdelen. Als het spoorwegtraject van één van de landdelen dreigt af te lopen, wordt een nieuw groot landdeel in het spel gebracht. Tegelijkertijd wordt dan een identiek klein landdeel aan de landkaart aangelegd zodat steeds het overzicht blijft behouden.

Het grote landdeel dat door het spoorwegtraject werd verlaten, wordt samen met het aanwezige spelmateriaal opgeruimd. De spoorwegdobbelstenen worden telkens terug in de spoorwegbank gelegd.

De spoorwegdobbelstenen

De spoorwegdobbelstenen kunnen zowel vóór als achter het zichtscherf liggen.

De spoorwegdobbelstenen die achter het scherm liggen vertegenwoordigen geld of kunnen ook worden gedubbeld en moeten dan voor het zichtscherf worden geplaatst.

De zijde van de dobbelsteen die naar boven ligt, mag met uitzondering van het vraagteken niet meer worden gewijzigd en heeft de volgende betekenis:



⇒ **een rechte of een krom spoorwegstuk** dat kan worden gebruikt om een gedeelte van het spoorwegtraject te leggen;



⇒ **een aandeel** dat kan worden gebruikt om een aandeel in een bepaalde spoorwegmaatschappij te kopen;



⇒ **een vraagteken** dat kan worden gebruikt als:
- één van de hierboven genoemde functies (spoorwegstuk of aandeel)
- geld zoals de dobbelstenen achter het zichtscherf
- nieuwe dobbelsteen om te gooien en als bonus dobbelsteen

Het spelverloop

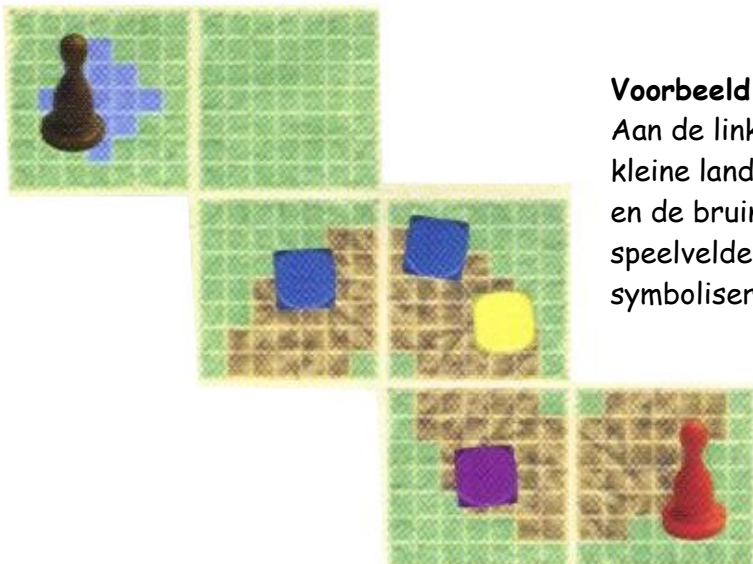
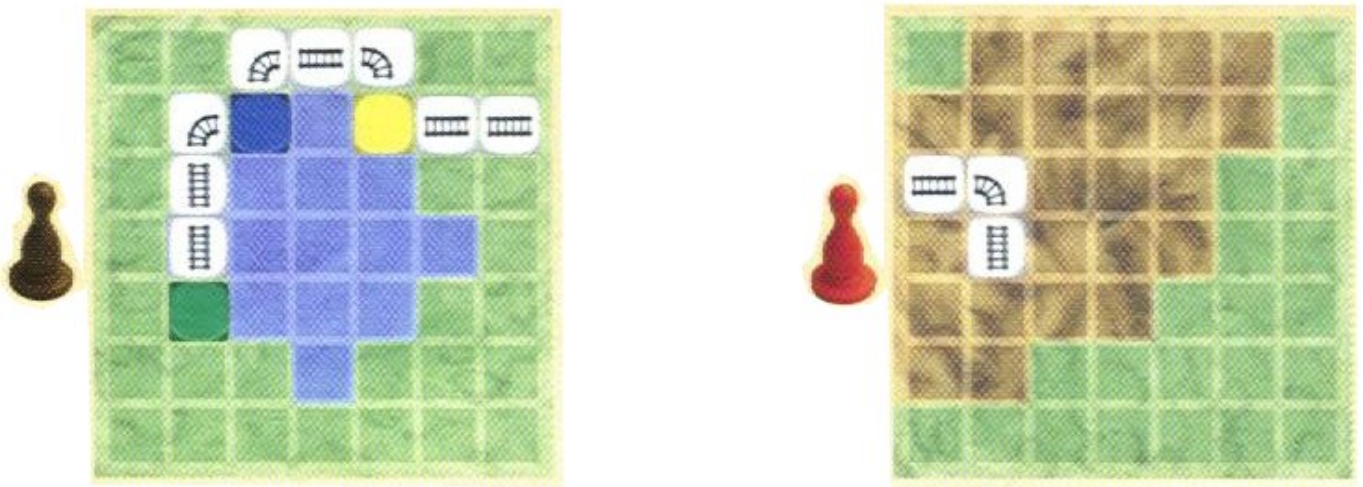
De startspeler opent het spel. Daarna wordt er om de beurt verder gespeeld met de wijzers van de klok mee. Een volledige ronde (één spelbeurt per speler) wordt in het spel beschouwd als een volledig jaar dat is verlopen.

In zijn spelbeurt kan een speler 5 mogelijke acties in een willekeurige volgorde (soms ook meermaals) uitvoeren.

- ➡ **inkomen verwerven (1x) (niet in het eerste jaar)**
- ➡ **sporen leggen**
- ➡ **stations bouwen**
- ➡ **dobbelen (1x)**
- ➡ **aandelen kopen**

Net vóór het afsluiten van de spelbeurt volgt dan de laatste actie.

- ➡ **het reduceren van de dobbelstenen tot vijf stuks**



Voorbeeld

Aan de linkerzijde ziet u de landkaart met de kleine landdelen. Daarop bevinden zich de oranje en de bruine speelveldmarkers die de actuele speelvelden, die bovenaan zijn afgebeeld, symboliseren.

Actie: inkomen verwerven




Deze actie kan vanaf het tweede jaar worden gekozen. Deze actie mag elke speler maar één keer per spelbeurt uitvoeren.

- a. Als de speler directeur is van één of meerdere spoorwegmaatschappijen die samen niet meer dan 4 stations hebben gebouwd, ontvangt de speler vier dobbelstenen van de spoorwegbank. Deze spoorwegdobbelstenen worden achter het zichtscherf gelegd.
- b. Als de speler directeur is van één of meerdere spoorwegmaatschappijen die samen al minstens 5 of meer stations hebben gebouwd, ontvangt de speler dit aantal aan dobbelstenen van de spoorwegbank (1 dobbelsteen per gebouwd station). Deze spoorwegdobbelstenen worden achter het zichtscherf gelegd.
- c. Als de speler in het voorafgaande jaar directeur was en dit directeurschap aan het einde van het jaar heeft verloren aan een andere speler en nu geen directeur meer is van een spoorwegmaatschappij, dan ontvangt de speler 4 dobbelstenen van de spoorwegbank. Deze dobbelstenen worden met 'het vraagteken' naar boven vóór het zichtscherf geplaatst. Uiteraard kan deze vorm van inkomsten niet gedurende opeenvolgende rondes worden verworven omdat dan de voorwaarden hiervoor niet zijn vervuld.
- d. De speler die geen directeur is van een spoorwegmaatschappij en het ook niet was in de voorafgaande ronde, ontvangt 4 dobbelstenen van de spoorwegbank die hij achter zijn zichtscherf legt.

Actie: dobbelen

Deze actie mag elke speler maar één keer per spelbeurt uitvoeren.

Om deze actie te benutten:

-  Neemt de speler zoveel dobbelstenen als hij wil van achter zijn zichtscherf (dus eventueel ook geen enkele) **en**
-  neemt de speler zoveel dobbelstenen als hij wil van vóór zijn zichtscherf (dus eventueel ook geen enkele) met een vraagteken op de bovenzijde. Voor elke dobbelsteen (met een vraagteken op de bovenzijde) ontvangt de speler nog een extra dobbelsteen van de spoorwegbank.
-  Met al deze dobbelstenen wordt er gedobbeld en het resultaat van de worp wordt voor het zichtscherf afgelegd.

Actie: aandelen kopen

Deze actie mag een speler per spelbeurt meermaals uitvoeren. Aan het begin van het spel kunnen de aandelen alleen van de bank worden gekocht. Op een later tijdstip in het spel is het ook mogelijk (afhankelijk van het aantal spelers) om aandelen van andere spelers te kopen.

De kosten voor één aandeel bedragen één spoorwegdobbelsteen die vóór het zichtscherf van de speler ligt met het aandeel of met het vraagteken naar boven. Deze spoorwegdobbelsteen wordt aan de bank of aan een andere speler betaald.



Aandelen van een spoorwegmaatschappij kunnen bij een directeur van een spoorwegmaatschappij (en alleen bij de directeur) van een andere speler worden gekocht als een welbepaald aantal aandelen, afhankelijk van het aantal spelers, al werd verkocht. In een spel met twee spelers moeten alle aandelen van twee maatschappijen zijn verkocht, in een spel met drie spelers moeten alle aandelen van drie maatschappijen zijn verkocht en in een spel met vier spelers moeten alle aandelen van vier maatschappijen zijn verkocht.

De directeur van de spoorwegmaatschappij die werd uitgekozen, mag de verkoop niet weigeren. Eens aandelen zijn aangekocht, is het niet mogelijk om die aandelen vrijwillig te verkopen. Ze kunnen enkel onvrijwillig, zoals net werd beschreven, worden afgekocht.






Actie: sporen leggen

Deze actie mag een speler per speelbeurt meermaals uitvoeren. Om een spoor te kunnen leggen, neemt de speler een dobbelsteen met een spoorwegstuk of met een vraagteken aan de bovenzijde dat vóór zijn zichtscherf ligt en plaatst de dobbelsteen op het grote landdeel. Als de speler een dobbelsteen met een vraagteken heeft genomen, moet de dobbelsteen op de correcte zijde worden gedraaid (ofwel met het rechte ofwel met het kromme spoorwegstuk naar boven).

Als de speler een spoor wil leggen in de bergen dan moet er extra ofwel één dobbelsteen van achter het zichtscherf ofwel één dobbelsteen van vóór het zichtscherf, maar dan wel één met het vraagteken aan de bovenzijde, worden betaald aan de bank. Deze extra betaling dekt alle bouwkosten in de actuele spelbeurt van deze speler in dezelfde bergstreek aan het bestaande veld en aan de nieuwe velden.

Als de speler een spoor wil leggen over water dan moeten er extra ofwel twee dobbelstenen van achter het zichtscherf ofwel twee dobbelstenen van vóór het zichtscherf, maar dan wel twee met het vraagteken aan de bovenzijde, ofwel een mengeling van deze beide worden betaald aan de bank. De betaling geeft de speler het recht om het spoor in zijn spelbeurt over het water te leiden op voorwaarde dat hij genoeg dobbelstenen bezit om de oversteek over het water in dezelfde beurt te vervolledigen. Het leggen van het spoor mag dus nooit midden in het water worden stopgezet.

Sporen kunnen enkel worden gelegd om bestaande sporen te verlengen, waarbij er moet worden rekening gehouden met de volgende beperkingen:

-  Sporen mogen enkel aan de rand van een groot landdeel worden gelegd als de speler in dezelfde beurt de spoorlijn verlengt op een nieuw groot landdeel. Het verlengen van een spoorlijn op een nieuw landdeel is enkel mogelijk als op het bestaande landdeel minstens 5 sporen zijn gelegd.
-  Sporen mogen enkel aan het water worden gelegd op voorwaarde dat de speler in dezelfde beurt een brug over het water realiseert.
-  Aan elk station kunnen maximaal 2 spoorlijnen worden aangesloten.
-  Sporen mogen nooit zo worden gelegd dat het einde van deze spoorlijn automatisch tegen een bestaande spoorlijn zou voeren.
-  Sporen mogen nooit zo worden gelegd dat het onmogelijk wordt om deze spoorlijn te verlengen.

De verbinding van een nieuw groot landdeel

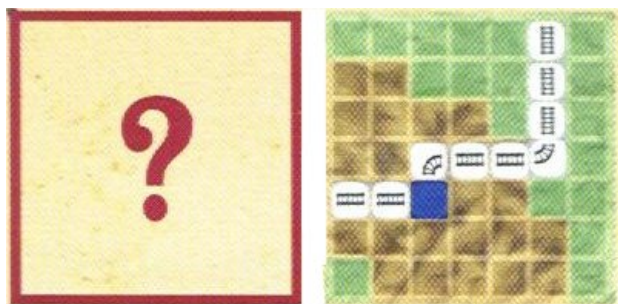
Als de speler een spoorlijn verlengt waarvan het einde tegen de rand ligt van het actuele landdeel dan moet de speler ook automatisch een nieuw spoor leggen op een nieuw groot landdeel.

Om deze actie te kunnen uitvoeren, moeten er op het actuele landdeel minstens 5 sporen zijn gelegd (hierbij tellen ook juist gelegde sporen en stations).

Het nieuwe gekozen landdeel moet aan de zijde waarmee het wordt verbonden hetzelfde terrein vertonen (bergen of grasland). Daarenboven moet er ook nog een identiek klein landdeel bestaan vooraleer het grote landdeel mag worden ingezet.

Dit klein landdeel moet in de bestaande landkaart worden ingepast zodat over de ganse landkaart enkele passende landdelen (met dezelfde terreinen) met elkaar worden verbonden. Alle aangrenzende landdelen van de landstreek moeten bij elkaar passen.

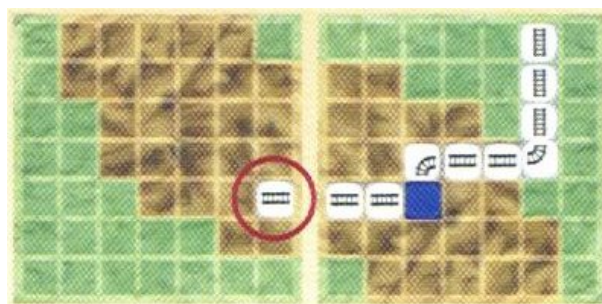
Als het onmogelijk is om een passend klein landdeel te vinden omdat er geen enkel op een correcte manier kan worden aangelegd dan is het niet toegelaten om het grote landdeel te leggen en is het uiteraard niet toegelaten om de spoorlijn over het actuele landdeel te verlengen naar het nieuwe grote landdeel.



Voorbeeld

De bovenstaande afbeelding toont één van de grote landdelen.

Omdat een spoor werd gelegd aan de rand van het grote landdeel, moet een nieuw groot landdeel op een passende manier worden aangelegd.

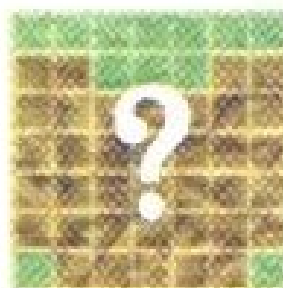
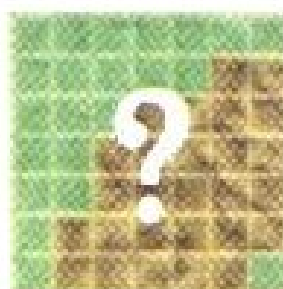
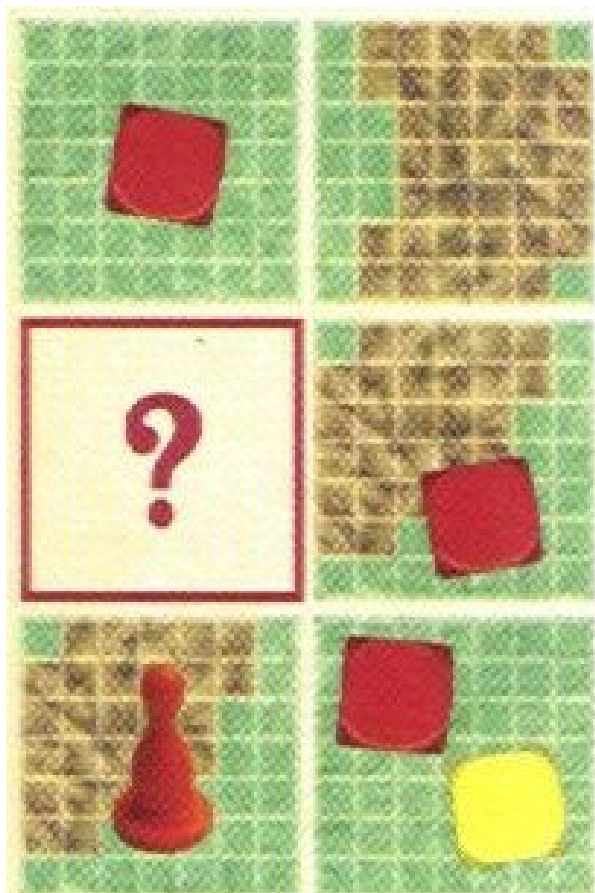


Voorbeeld

Zo ziet de situatie er uit onmiddellijk na het aanleggen van het nieuwe grote landdeel en het nieuwe spoor.

Direct daarna worden de dobbelstenen van het vorige landdeel verwijderd en in de spoorwegbank gelegd en het blauwe station verhuist naar het overeenkomstige landdeel op de landkaart.

Zodra een speler de spoorlijn heeft verlengd op een nieuw groot landdeel, moet hij het kleine landdeel integreren in de landkaart zonder de oriëntatie van dit landdeel te wijzigen. Tegelijkertijd worden de beide speelveldmarkers op de nieuwe landdelen (groot en klein) geplaatst zodat hun samenhang wordt verduidelijkt.



Voorbeeld

In dit voorbeeld wordt het integreren van een klein landdeel in de landkaart verduidelijkt. In dit voorbeeld wordt de spoorlijn verlengd over het berglanddeel. Het is nu enkel mogelijk om één van de kleine berglanddelen te leggen. Een landdeel met een open grasland of een landdeel met een meer kan niet worden geïntegreerd.

Tot slot (behalve de uitzondering in het prille begin van het spel) gebeurt nog het volgende:




1. Alle sporen van het voorgaande grote landdeel worden opnieuw in de spoorwegbank gelegd.
2. Alle stations van het voorgaande grote landdeel worden getransporteerd naar het overeenkomstige landdeel op de landkaart. Het station kan op het kleine landdeel niet op de juiste plaats worden gepositioneerd, maar dat is ook niet de bedoeling.
3. De speler die door zijn actie het nieuwe landdeel heeft aangesloten, ontvangt van de spoorwegbank twee spoorwegdobbelstenen die hij met het vraagteken naar boven vóór zijn zichtscherf plaatst.

Uitzondering in het prille begin

In het prille begin wordt de spoorlijn in twee richtingen opgebouwd vanuit één spoor op het grote grasland. Dit betekent dat het grote grasland maar kan worden verwijderd als ook de spoorlijn aan de andere kant van het grasland is verlengd naar een nieuw groot landdeel. Vanaf dat moment bevinden er zich steeds twee grote landdelen op de tafel.

Actie: stations bouwen

Deze actie mag een speler per speelbeurt meermaals uitvoeren. Om een station te kunnen bouwen, moeten de volgende voorwaarden zijn vervuld:

-  De speler moet directeur van de spoorwegmaatschappij zijn waarvan hij een station wil bouwen.
-  Deze maatschappij moet nog beschikken over ongebouwde stations die geschikt zijn voor het terrein waarop ze gebouwd zullen worden (zie verder onder 'De maatschappijen').
-  De speler moet het aangeduide aantal dobbelstenen aan de bank betalen met dobbelstenen van achter zijn zichtscherf en/of van dobbelstenen met een vraagteken aan de bovenzijde van vóór zijn zichtscherf (zie verder onder 'De maatschappijen').

Na de bouw van een station ontvangt de speler twee spoorwegdobbelstenen uit de bank die hij met het vraagteken naar boven vóór zijn zichtscherf legt.

Beperkingen bij het bouwen van de stations

Het station moet worden aangebouwd aan het einde van een bestaande spoorlijn. Dit betekent dat de spoorlijn in het station binnenloopt en vanuit het station weer verder loopt. Het station mag niet worden gebouwd aan de rand van een landdeel en het mag ook niet worden gebouwd onmiddellijk naast een ander station (diagonaal is dit wel toegelaten).

Het station mag maar worden gebouwd op een terrein (grasland, water of bergen) dat op de spoorwegmaatschappijkaart wordt getoond. De bouw van een station op een bergveld kost één extra dobbelsteen (dit is volledig identiek aan het leggen van een spoor in de bergen).

Elke spoorwegmaatschappij mag maar één station per landdeel bouwen. Maar meerdere verschillende maatschappijen (die mogelijkwijze aan dezelfde speler toebehoren) mogen wel een station op hetzelfde landdeel bouwen.

De maatschappijen

Elke maatschappijkaart toont het terrein waarop een station kan worden gebouwd en bovendien worden ook nog eens de kosten aangegeven van elk station.



De maatschappij 'Uberall Fahrten' kan op elk terrein een station bouwen.

De maatschappij 'Weiden Express' kan enkel op het grasland stations bouwen.





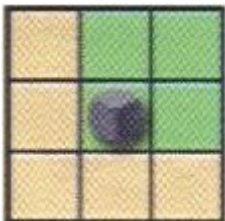
Een station op de berg

Het station wordt op een bergveld gebouwd dat door minstens drie andere bergvelden is omgeven. Of er op deze bergvelden sporen liggen of niet, dat speelt geen rol. Het terrein van de andere vijf omliggende velden is niet belangrijk.



Een station aan het meer

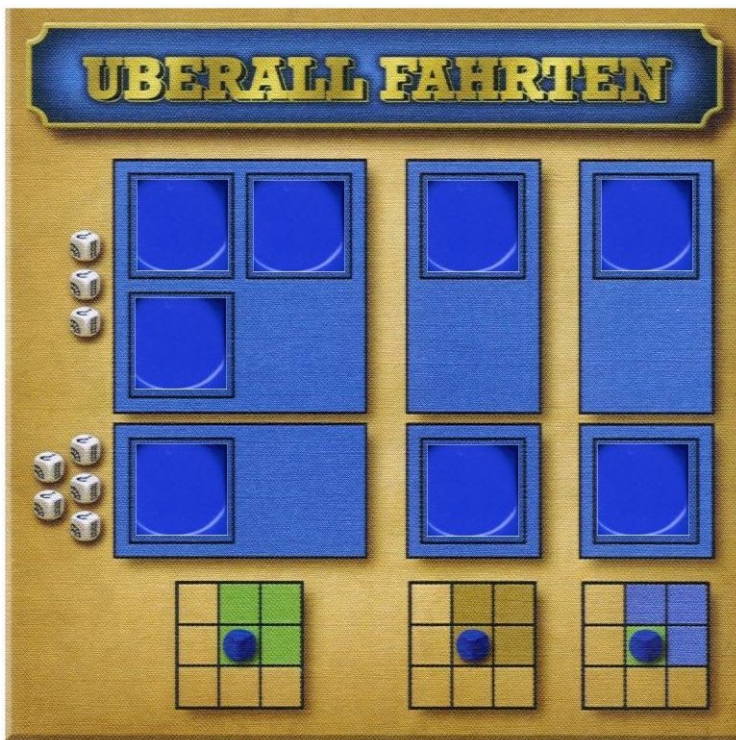
Het station wordt gebouwd op een grasland dat is omgeven door minstens drie watervelden. Of er op deze watervelden sporen liggen of niet, dat speelt geen rol. Het terrein van de andere vijf omliggende velden is niet belangrijk.



Een station op het grasland

Het station wordt gebouwd op een grasland dat is omgeven door minstens drie andere graslanden. Of er op deze graslanden sporen liggen of niet, dat speelt geen rol. Het terrein van de andere vijf omliggende velden is niet belangrijk.

Kostprijs van een station



De blauwe maatschappij beschikt over 8 stations die op de aangeduide plaatsen moeten worden gelegd.

Er zijn 4 stations die kunnen worden gebouwd op een grasland, waarvan er 3 een kostprijs hebben van drie dobbelstenen en 1 een kostprijs van vijf dobbelstenen.

Er zijn 2 stations die kunnen worden gebouwd op een berg, waarvan er 1 een kostprijs heeft van drie dobbelstenen en 1 een kostprijs van vijf dobbelstenen.

Er zijn 2 stations die kunnen worden gebouwd op een grasland aan een meer, waarvan er 1 een kostprijs heeft van drie dobbelstenen en 1 een kostprijs van vijf dobbelstenen.

Actie: het reduceren van de dobbelstenen tot vijf stuks

Aan het einde van de beurt van een speler (en enkel en alleen aan het einde van de beurt) moet deze speler het aantal dobbelstenen voor zijn zichtscherf (naar zijn keuze) reduceren tot vijf stuks.

Jaarwissel

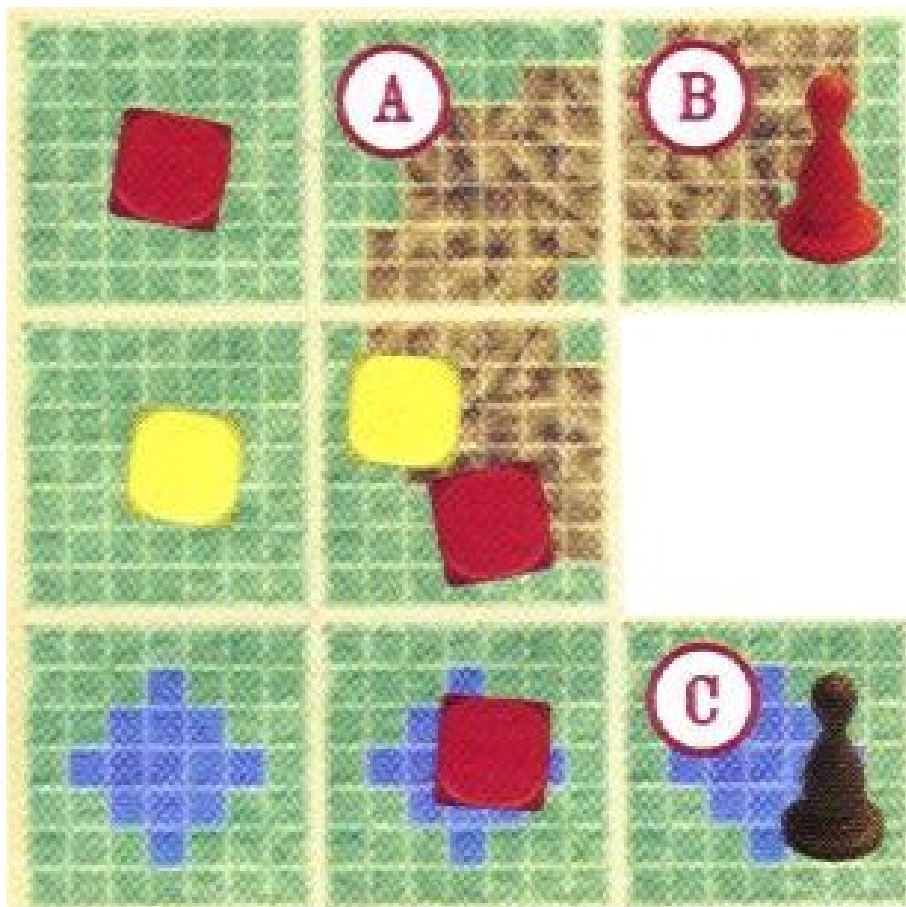
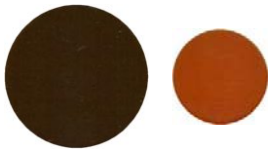
Nadat alle spelers hun beurt hebben beëindigd, is het jaar ten einde en gebeuren de volgende zaken.

1. Vervoer van passagiers

Per maatschappij wordt de langst aaneengesloten keten van stations vastgesteld. Om dit te kunnen vaststellen wordt de landkaart bekeken en wordt er nagegaan hoeveel kleine landdelen die naast elkaar liggen (horizontaal of verticaal maar niet diagonaal) er met stations van een zelfde maatschappij zijn getoid en inclusief de grote landdelen waarop er actueel wordt gespeeld.

De langste keten van elke maatschappij staat voor het vervoer van 1.000 passagiers per verbonden landdeel. De directeur van deze maatschappij ontvangt de betreffende fiches van de bank en legt die achter zijn zichtscherm. De kleine oranje fiches vertegenwoordigen 1.000 passagiers, de grotere bruine fiches vertegenwoordigen 5.000 passagiers.

Enkel de directeurs van de betreffende maatschappijen ontvangen fiches, aandeelhouders ontvangen niets.



Voorbeeld

In dit voorbeeld op de landkaart heeft de maatschappij 'Berg & Tal Bahn' (rood) drie stations, waarvan er maar twee op elkaar zijn aangesloten.

Deze maatschappij heeft in deze ronde een keten van 1 station en een keten van 2 stations die de langste is.

Als er een station zou zijn gebouwd op landdeel A, dan zouden de vier stations zijn verbonden en zou er een keten zijn geweest van 4 stations.

De kleine landdelen B en C zijn de landdelen waarop er momenteel actief wordt gespeeld op de grote landdelen. Uiteraard moet er met de stations die op deze landdelen werden gebouwd

ook rekening worden gehouden bij het vaststellen van de langste keten. Zo zou in ons voorbeeld de lengte van de rode keten met één worden verlengd als op het actuele landdeel C een rood station zou zijn gebouwd.

De gele keten van de Insel Hopper heeft in ons voorbeeld een lengte van 2.

2. Bepaling van de directeurs

Per spoorwegmaatschappij wordt er vastgesteld welke speler er over de meeste aandelen van die maatschappij beschikt. Deze speler wordt directeur van de spoorwegmaatschappij en legt de maatschappijkaart voor hem neer op de tafel.

In het geval er een ex aequo is met de huidige directeur, dan blijft de huidige directeur ook in het volgende jaar aan het hoofd van de spoorwegmaatschappij.

In het geval er een ex aequo is tussen twee of meer andere spelers dan gaat de leiding van de spoorwegmaatschappij naar die speler die, met de wijzers van de klok mee, het dichtst bij de huidige directeur zit.

Als een speler tijdens zijn beurt nieuwe aandelen verwerft en hij dus meer aandelen bezit dan de huidige directeur dan kan hij toch maar de nieuwe directeur worden aan het einde van het jaar.

3. Wisseling van startspeler

Aan het einde van het jaar wordt de kaart van startspeler doorgegeven aan de linkerbuurman.



Einde van het spel

Het spel eindigt:

- a. als een spoorwegmaatschappij het laatste station heeft gebouwd;
- b. als alle kleine landdelen zijn opgebruikt of als ze niet meer in de landkaart op een correcte manier kunnen worden geïntegreerd;
- c. als de beide uiteinden van de spoorbaan niet meer kunnen worden verlengd;
- d. als de spoorwegbank de vraag naar spoorwegdobbelstenen niet meer kan vervullen.

In de situaties van **a**, **b** en **c** wordt het spel nog gespeeld tot en met de jaarwissel (dus tot de ronde volledig is beëindigd).

In de situatie van **d** leidt het springen van de spoorwegbank, omdat de bank geen dobbelstenen meer kan geven aan de speler die er recht op heeft, tot een onmiddellijk einde van het spel.

In alle situaties wordt er nog een jaarwissel doorgevoerd waarin passagiers worden vervoerd en fiches worden uitgedeeld. In de situaties van **a**, **b** en **c** eindigt het spel aan het einde van de ronde na de jaarwissel. In de situatie van **d** eindigt het spel onmiddellijk en wordt er nog een jaarwissel doorgevoerd.

De speler die de meeste passagiers heeft vervoerd, wordt de winnaar van het spel. Indien er meerdere spelers zijn met hetzelfde aantal passagiers dan wordt in de eerste plaats het aantal dobbelstenen met een vraagteken vóór het zichtscherf bepalend en in de tweede plaats het totale aantal dobbelstenen vóór het zichtscherf.

Indien het spel eindigt vooraleer er van elke spoorwegmaatschappij ten minste één station werd gebouwd, is er geen winnaar. Het spel eindigt dan onbeslist.

