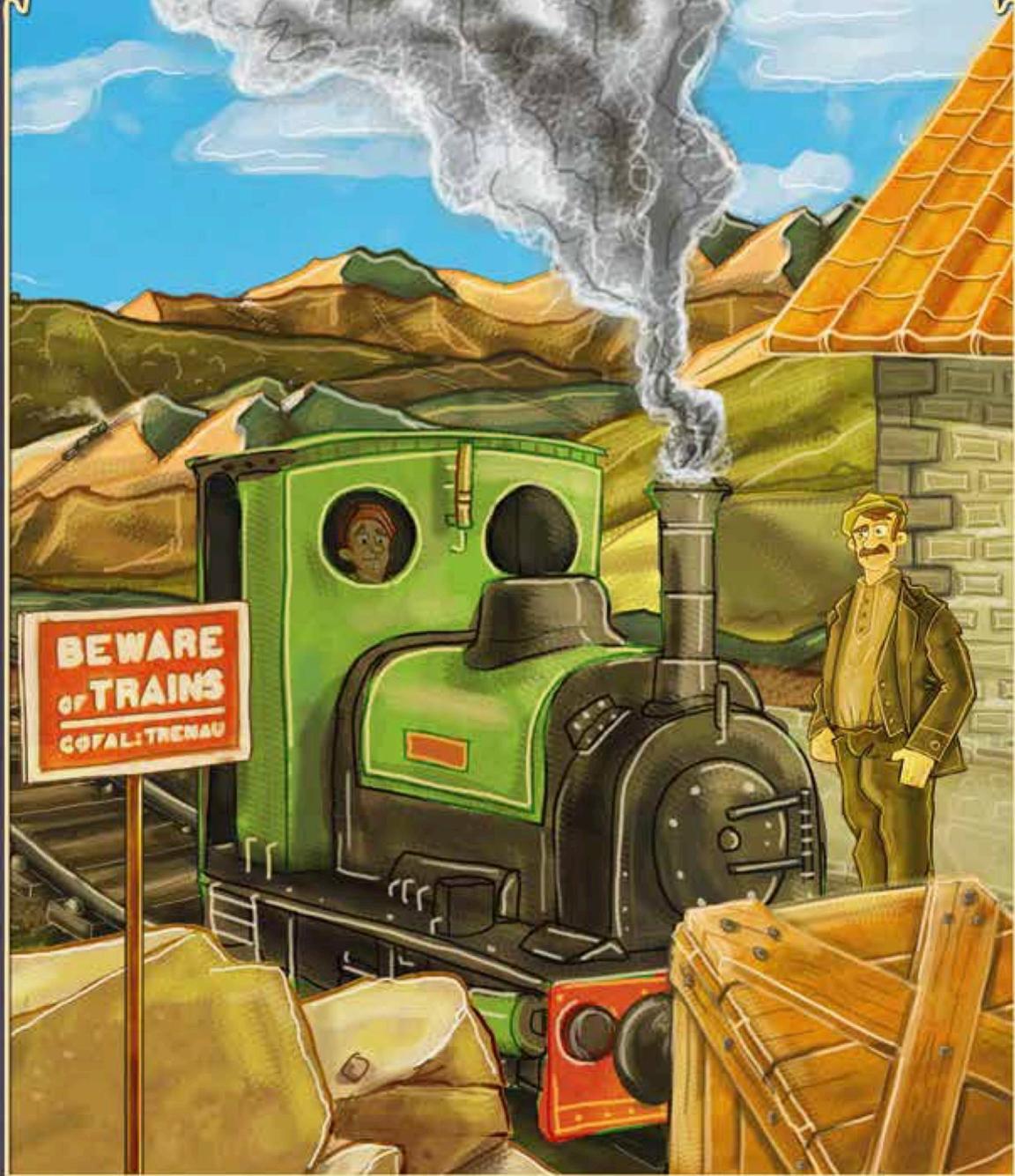


Ben Bateson & Tony Boydell



FootHills



Ein Spiel in der Welt von Snowdonia für 2 Spieler
ab 12 Jahren, Spieldauer: ca. 30 Minuten



Einleitung

Mit schweren Stiefeln kehrten die Streckenarbeiter von der Baustelle zurück. Auf ihren Schultern trugen sie Werkzeug, für das sie ihrem Brotherren noch Geld schuldig waren. Der Lohn bestand aus Wertmarken, die sie im betriebseigenen Kiosk einlösen oder – viel wahrscheinlicher – im Pub für ein paar Bier ausgeben konnten! Als Vorarbeiter oder Werkführer tragt ihr die Verantwortung für einen Bautrupp, der sich seinen beschwerlichen Weg durch das innere und nördliche Wales bahnt: Gleisbetten ausheben, Schienen verlegen und gelegentlich dem ein oder anderen Fahrgast behilflich sein. Bei Foothills könnt ihr den Bau der walisischen Eisenbahn in großem Stil vorantreiben, müsst dabei aber auch auf die Feinheiten achten. Plant den Einsatz eurer Männer mit Weitblick, auf dass sie am Ende eines produktiven Tages ihr geliebtes Pub aufsuchen können und ihr wohlverdientes Bier bekommen!

Ziel des Spiels

Setzt eure fünf Aktionskarten mit Bedacht ein: sammelt Ressourcen, entfernt Geröll, baut Gleise und Stationen, und nutzt die freigeschalteten Aktionsfelder, um mehr Siegpunkte als euer Mitspieler zu erhalten. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte hat.

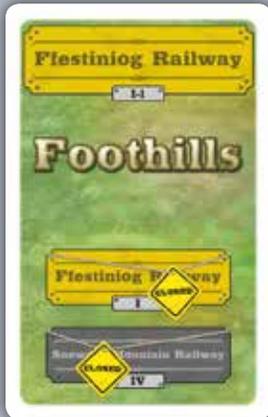
Spielmaterial

60 Spielkarten:

34 Streckenkarten



Vorderseite



Rückseite

25 Aktionskarten



Vorderseite



Rückseite

ca. 100 Spielsteine aus Holz:

2 Vermesserfiguren (in den Farben blau und grün)



Eisen und Stein bezeichnen wir als **Ressourcen**.

4 Ereignisklötzchen (weiß)



16 Steinklötzchen (grau)



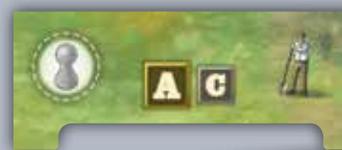
20 Eisenklötzchen (orange)



ca. 58 Geröllklötzchen (braun)

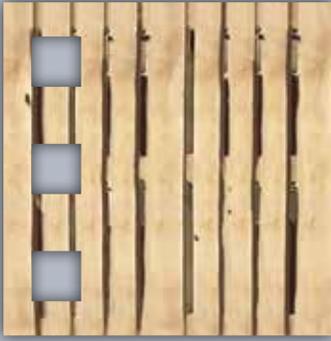


1 Pubkarte



118 Spielteile aus Karton:

1 Lagerplättchen



14 Tickets (je 2 von 7 Arten)



10 Streckenarbeitermarken



16 Passagiermarken



1 Startspielermarke

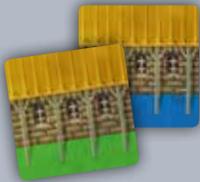
1 Gipfelmarke



32 Gleis-/Stationsmarken
(16 blaue und 16 grüne)



Gleis



Station

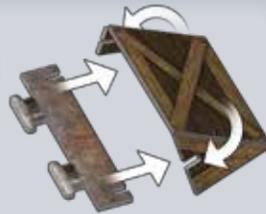
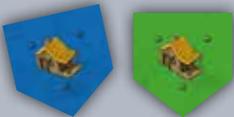
32 Siegpunktmarken
(2x 1/2 SP, 8x 1 SP,
12x 3 SP, 10x 10 SP)

2 Streckenbonusmarken



5 Prellböcke

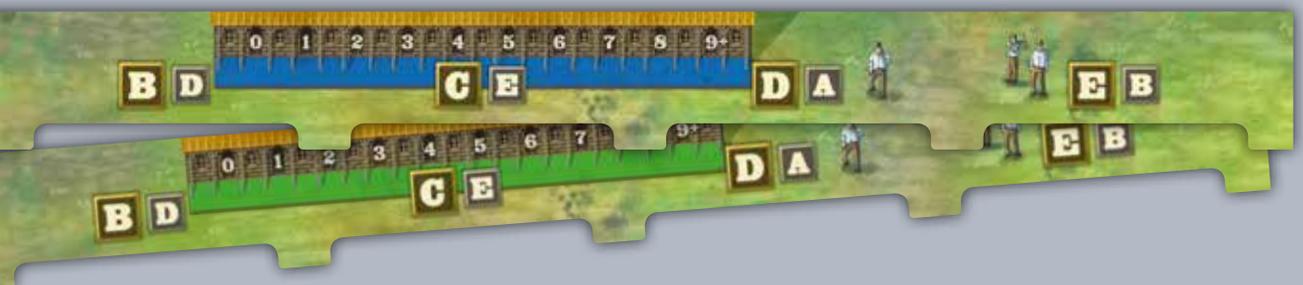
2 Zählmarken
(in den Farben
blau und grün)



und 1 Stoffbeutel



2 Aktionsleisten (in den Farben blau und grün)



Spielvorbereitung



1. Entnehmt den **Streckenkarten** 6 zufällig gewählte Strecken. (Es gibt insgesamt 8 Strecken. Jede Strecke setzt sich aus 2 bis 7 Karten zusammen.) Legt die Streckenkarten der beiden nicht verwendeten Strecken zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie nicht benötigen.

Auswahl der Strecken

Es spielt keine Rolle, auf welche Weise ihr die Strecken auswählt. Eine Möglichkeit besteht darin, die Streckenkarten zu mischen und eine zufällige Streckenkarte zu ziehen: 28 der 34 Streckenkarten zeigen auf der Rückseite eine der 28 möglichen Kombinationen. Dargestellt sind jeweils die zwei Strecken, die **nicht** mitspielen. (Solltet ihr eine Streckenkarte ohne diese Information ziehen, zieht einfach eine neue.)



Legt die gewählten Strecken an Hand der römischen Zahlen auf den Karten in Reihen zwischen euch aus. Die arabischen Zahlen geben die

Reihenfolge der Karten innerhalb der Strecke vor: legt die Karten jeder Strecke entsprechend von links nach rechts aus, und zwar so, dass alle Karten mit derselben arabischen Zahl in derselben Spalte liegen.

Anmerkung: Porthmadog (I/II-5) und Llanberis (III/IV-1) gehören zu zwei Strecken. Sind beide Strecken im Spiel, wird die Karte auf halber Höhe ausgelegt, siehe Abbildung.

Doppelkarten

Es gibt sieben Streckenkarten, die sich über zwei Einzelkarten erstrecken, wie man unschwer an der Abbildung auf der Vorderseite erkennen kann. Diese so genannten Doppelkarten gelten als eine einzige Streckenkarte mit einem Gleisfeld, zwei oder drei Stationen und einem Aktionsfeld oder Effekt. (Doppelkarten erstrecken sich über zwei Spalten der Auslage.)

2. Legt auf die Startstation jeder Strecke (d. h., die linke Karte jeder Reihe, erkennbar an dem Schild mit dem Namen der Strecke) die **2 Tickets** der entsprechenden Farbe.

3. Platziert das **Lagerplättchen** sowie die **Pubkarte** in der Nähe der Streckenkarten. Legt außerdem die **Streckenarbeiter-, Passagier- und Siegpunktmarken (SP)** sowie die **Prellböcke** in einem allgemeinen Vorrat bereit.





4. Werft die Ressourcen, d. h., die orangefarbenen Eisen- und grauen Steinklötzchen, in den **Stoffbeutel** und mischt sie gut durch. Entnimmt dem Beutel zufällig 6 Ressourcen und legt sie auf das Lagerplättchen. Mischt danach die weißen Ereignisklötzchen unter die Klötzchen im Beutel und legt den Beutel griffbereit zur Seite.

5. Verteilt auf die Gleisfelder der Streckenkarten **Geröllklötzchen** entsprechend der Vorgaben auf den Gleisfeldern. Legt die übrig gebliebenen Geröllklötzchen in den allgemeinen Vorrat.



6. Befinden sich unter den Strecken der Auslage die *Ffestiniog Railway (I)* und/oder die *Welsh Highland Railway (II)*, so legt die entsprechenden **Streckenbonusmarken** auf die Streckenkarte *Porthmadog (I/II-5)*. Befindet sich die *Snowdon Mountain Railway (IV)* in der Auslage, so legt die **Gipfelmarke** auf die Streckenkarte *Yr Wyddfa (IV-5)*. Legt die nicht benötigten Marken zurück in die Spielschachtel.

7. Wählt eine Spielerfarbe (*blau oder grün*) und nehmt euch die **Aktionsleiste**, die **Zählmarke**, die **Vermesserfigur** sowie die **16 Gleis-/Stationsmarken** in dieser Farbe. Stellt den Vermesser auf das vorgesehene Feld der Aktionsleiste und legt die Zählmarke an das Feld 0 der **Stationsleiste**.

8. Nehmt die **5 Aktionskarten** eurer Farbe und legt sie mit der goldfarbenen Seite nach oben in die Aussparungen eurer Aktionsleiste.



9. Entnehmt den übrigen Aktionskarten zufällig je **2 Karten** jeder Kategorie, **A - E**, und legt sie mit der goldfarbenen Seite nach oben in den allgemeinen Vorrat. Fächert die Karten jeweils so, dass die Übersicht der Aktion der Rückseite zu sehen ist.



10. Bestimmt, wer von euch **Startspieler** wird (z. B. *wer zuletzt im Garten Erde umgegraben hat*) und damit die **Startspielermarke** bekommt. Diese bleibt das gesamte Spiel über beim selben Spieler. Nehmt euch anschließend in **umgekehrter Spielreihenfolge** jeweils **2 Ressourcen** vom Lager und legt sie in euren Vorrat. **Das Lager wird (noch) nicht wieder aufgefüllt!**



Jetzt kann es losgehen!

Spielablauf

Der Startspieler führt den ersten Spielzug durch. Danach geht es abwechselnd weiter, bis eine von zwei Bedingungen für das Spielende eingetreten ist. Wenn ihr an der Reihe seid, führt ihr folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge durch:

1. Wählt eine eurer Aktionskarten.

Es gibt fünf Kategorien von Aktionen, **A** - **E**. Es ist möglich, dass ihr zu Beginn eures Zuges zwei Aktionskarten derselben Kategorie habt, aber keine Karte einer oder mehrerer anderer Kategorien.

2. Führt die Aktion der gewählten Karte aus.

Teile der Aktion, die ihr nicht ausführen könnt, lasst ihr weg. Könnt ihr keinen Teil der Aktion ausführen, dürft ihr die entsprechende Karte nicht für euren Spielzug wählen. In dem seltenen Fall, dass ihr keine eurer Aktionskarten auswählen könnt, endet euer Spielzug sofort und ihr müsst stattdessen einen Streckenarbeiter platzieren (siehe „Einen Streckenarbeiter platzieren“ auf Seite 7).

3. Dreht die gewählte Aktionskarte um.

Nachdem ihr die Aktion der Karte ausgeführt und alle ihre Effekte abgewickelt habt, dreht ihr die gewählte Aktionskarte auf die andere Seite, wodurch eine andere Aktion zum Vorschein kommt.



Eine andere Aktionskarte umdrehen

Manch eine Aktion erlaubt es euch, eine andere Aktionskarte umzudrehen. Das bedeutet, dass ihr in Schritt 3 eures Spielzuges zusätzlich zu der Aktionskarte, deren Aktion ihr gerade ausgeführt habt, eine weitere Aktionskarte auf die andere Seite drehen könnt: von der goldfarbenen Seite auf die graue oder umgekehrt. Die Aktion dieser anderen Karte führt ihr dabei nicht aus! Beachtet, dass ihr die andere Karte zusätzlich und nicht statt der für diesen Spielzug gewählten Karte umdrehen könnt. (Eine andere Aktionskarte umzudrehen ist optional, die aktuelle muss immer umgedreht werden.)

4. Prüft, ob das Spielende eingetreten ist.

Am Ende eures Spielzuges müsst ihr prüfen, ob eine Bedingung für das Spielende eingetreten ist.

Die Aktionskarten

Alle Aktionskarten sind beidseitig bedruckt und zeigen auf einer Seite eine **Hauptaktion** (zu erkennen am goldfarbenen Farbschema) und auf der anderen eine **Nebenaktion** (zu erkennen am grauen Farbschema).

Anmerkung: Alle Hauptaktionen sind identisch; die entsprechenden Nebenaktionen hingegen sind alle unterschiedlich.

Welche Aktion eine Karte ermöglicht, wird auf der Karte sowohl mit Symbolen als auch in Textform erklärt. Im Folgenden werden die Hauptaktionen beschrieben. Ihre Regeln gelten aber – soweit anwendbar – auch für die Nebenaktionen der entsprechenden Kategorie.

Aktionskategorien

- A** Ressourcen nehmen
- B** Geröll entfernen
- C** Gleisbau und Steintausch
- D** Eine Station errichten
- E** Den Vermesser versetzen

Wertungsfeld

(siehe „Das Pub“ auf Seite 11)

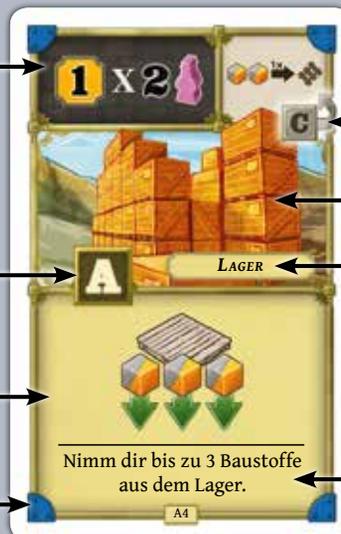
Aktion

Farbschema

(goldfarben oder grau)

Spielerfarbe

(blau, grün oder neutral)



Aktion auf der Rückseite

Illustration

Bezeichnung der Aktion

Beschreibung der Aktion

Ressourcen nehmen

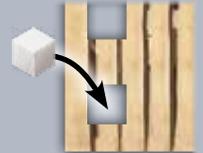
Hauptaktion: Nimm bis zu 3 Ressourcen deiner Wahl vom Lagerplättchen und lege sie in deinen Vorrat. Ihr könnt Eisen (*orange*) und Stein (*grau*), soweit vorhanden, in beliebiger Kombination nehmen. Ihr dürft weniger als 3 Ressourcen nehmen, aber nicht weniger als eine. Befinden sich weniger als 3 Ressourcen auf dem Lagerplättchen, nehmt diese, füllt das Lager wieder auf (*siehe unten*) und nehmt euch dann die restlichen Ressourcen, die euch zustehen.

Das Lager auffüllen

Immer wenn ihr die letzte Ressource vom Lagerplättchen nehmt, müsst ihr **sofort genau 6 Klötzchen** aus dem Stoffbeutel ziehen und auf das Lagerplättchen legen. Befinden sich unter den gezogenen Klötzchen (*weiße*) Ereignisklötzchen, müsst ihr für jedes davon ein Ereignis auslösen (*siehe unten*), **bevor ihr mit der aktuellen Aktion fortfahrt**.

Ein Ereignis auslösen

Sofern nicht anders angegeben, müsst ihr immer, wenn ihr ein (*weißes*) Ereignisklötzchen aus dem Stoffbeutel zieht, dieses in eines der Löcher des Lagerplättchens legen und **sofort** einen Streckenarbeiter platzieren.



Einen Streckenarbeiter platzieren

Geht beginnend mit Spalte 2 die Streckenkarten **spaltenweise** durch, indem ihr die Karten innerhalb einer Spalte von oben nach unten betrachtet und die Spalten von links nach rechts durchläuft. (*Die Startstationen werden also ignoriert.*) Stoppt bei der ersten Streckenkarte, auf der sich **weder eine Gleis-, Stations-, noch Streckenarbeitermarke** befindet. Entfernt jegliches Geröll von dieser Karte (*indem ihr es in den allgemeinen Vorrat legt*) und platziert eine Streckenarbeitermarke so auf der Karte, dass sowohl das Gleisfeld als auch sämtliche Stationsfelder dieser Karte abgedeckt sind – diese gelten als von Drittfirmen gebaut. Befindet sich auf der Streckenkarte ein Aktionsfeld, so ist es ab sofort verfügbar (*siehe „Den Vermesser versetzen“ auf Seite 11*).



Beispiel: Der nächste Streckenarbeiter kommt auf die Doppelkarte „Two Viaducts/Hebron“ (IV-2/3), weil die beiden Streckenkarten darüber bereits einen Streckenarbeiter (aus einem früheren Spielzug) bzw. eine Stationsmarke eines Spielers enthalten. Die verbliebenen 3 Geröll von „Two Viaducts/Hebron“ kommen in den allgemeinen Vorrat zurück.

Wird die Strecke durch den Streckenarbeiter abgeschlossen, kommt ein Prellbock ans Ende dieser Strecke (*siehe „Eine Strecke abschließen“ auf Seite 9*). Befinden sich **am Ende des aktuellen Spielzuges** 3 oder mehr Ereignisklötzchen auf dem Lagerplättchen, kommen sie alle zurück in den Stoffbeutel.

Kann kein Streckenarbeiter mehr platziert werden (*weil alle aufgebraucht sind oder es keine passende Streckenkarte mehr gibt*), wird das Spielende eingeläutet (*siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 12*).

Erläuterungen zu den **A**-Nebenaktionen (Rückseite der **D**-Hauptaktionen):

Altmaterial (*blau*): Ereignisklötzchen werden ersetzt und kommen am Ende der Aktion zurück in den Stoffbeutel, ohne dass ein Ereignis ausgelöst wird.

Großes Boot (*neutral*): Das Lager wird nicht aufgefüllt, wenn es bereits 6 oder mehr Klötzchen (*einschließlich Ereignisklötzchen*) enthält.

Hafenmarkt (*grün*): Die Klötzchen sind blind aus dem Stoffbeutel zu ziehen. Ereignisklötzchen werden ersetzt und kommen am Ende der Aktion zurück in den Stoffbeutel, ohne dass ein Ereignis ausgelöst wird.

Kleines Boot (*neutral*): Die Aktion kann auch dann genutzt werden, wenn sich bereits 6 (*oder mehr*) Klötzchen im Lager befinden. Du erhältst hierüber keine Ressource.

Schubkarre (*neutral*): Um diese Aktion auszuwählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket benötigt.

B Geröll entfernen

Hauptaktion: Entferne 4 Geröllklötzchen aus einer Strecke und lege sie in deinen Vorrat. Erhalte 1 Siegpunkt für jede Streckenkarte, die du dabei freischaufelst.

Ihr müsst eine Strecke auswählen, in der sich noch mindestens 1 Geröllklötzchen befindet. Ferner müsst ihr so viel Geröll aus dieser Strecke entfernen wie möglich, aber maximal 4 Klötzchen. Entfernt das Geröll dabei von links nach rechts. Befinden sich weniger als 4 Geröllklötzchen in der gewählten Strecke, erhaltet ihr den Rest aus dem allgemeinen Vorrat. Sobald kein Geröll mehr auf den Streckenkarten der Auslage liegt, erhaltet ihr bei dieser Aktion 4 Geröll aus dem allgemeinen Vorrat.

Eine Streckenkarte freischaufeln

Immer wenn ihr das **letzte** Geröllklötzchen von einer Streckenkarte entfernt, erhaltet ihr **sofort** 1 Siegpunkt aus dem allgemeinen Vorrat, wie rechts unten am Gleisfeld abgebildet. Schaufelt ihr mehr als eine Karte in der gewählten Strecke frei, erhaltet ihr entsprechend viele Siegpunkte. (*Auch für freigeräumte Doppelkarten gibt es nur 1 Siegpunkt, da sie als eine Karte gelten.*)

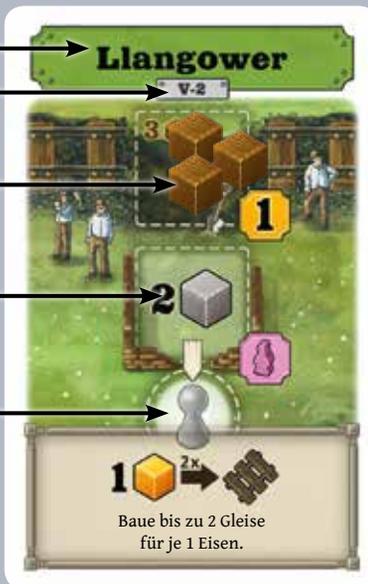
Name der Station

Strecken- und
Stationsnummer

Gleisfeld

Stationsfeld

Vermesser-
aktionsfeld



Beispiel: Du entscheidest dich, Geröll aus der Bala Lake Railway zu entfernen. Zuerst entfernst du die 3 Klötzchen von Llangower sowie 1 Klötzchen von Llanuwchllyn. Für das Freischaufeln von Llangower erhältst du 1 Siegpunkt.

Porthmadog

Porthmadog (I/II-5) ist Endstation zweier Strecken und weist zwei Gleisfelder auf, wovon nur das linke Geröll enthält. Dieses könnt ihr entfernen, sobald die vorhergehenden Streckenkarten **einer** der beiden Strecken freigeschaufelt sind. Für das Freischaufeln von **Porthmadog** erhaltet ihr wie gewohnt nur 1 Siegpunkt, auch wenn ihr dadurch zwei Gleisfelder auf einmal freischaufelt.

Erläuterungen zu den **B**-Nebenaktionen (Rückseite der **E**-Hauptaktionen):

Aushilfe (*grün*): Das Geröll kann aus einer oder aus zwei unterschiedlichen Strecken entfernt werden.

Schwerarbeiter (*neutral*): Um diese Aktion auszuwählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket benötigt. Befindet sich in den Strecken, für die du ein Ticket hast, kein Geröll mehr, erhältst du es aus dem allgemeinen Vorrat.

Stift (*blau*): Bedarf keiner Erläuterung.

Wanderarbeiter (*neutral*): Bedarf keiner Erläuterung.

Zeitarbeiter (*neutral*): Schaufelst du hierbei eine Karte frei, erhältst du den Siegpunkt, nicht der Mitspieler.

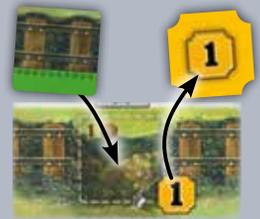
C Gleisbau und Steintausch

Hauptaktion: Baue 1 Gleis für 2 Eisen oder tausche 2 Geröll gegen 1 Stein. Triff diese Wahl bis zu dreimal. Erhalte 1 Siegpunkt für jedes neue Gleis, das du baust.

Diese Aktion erlaubt euch, die beiden Optionen – Gleisbau oder Steintausch – in beliebiger Kombination bis zu dreimal pro Aktion durchzuführen. (Beispielsweise könnt ihr mit einer Aktion drei Gleise bauen oder ein Gleis bauen und zweimal Geröll gegen Stein tauschen usw.)

Ein Gleis bauen

Gebt 2 Eisen aus eurem Vorrat ab und legt es zurück in den Stoffbeutel. Platziert anschließend eine eurer **Gleismarken** auf das nächste freie Gleisfeld von links in einer Strecke eurer Wahl. Ein Gleisfeld gilt als frei, wenn dort kein Geröll mehr liegt und noch kein Streckenarbeiter oder eine Gleismarke darauf platziert wurde. Gibt es kein freies Gleisfeld, könnt ihr kein Gleis bauen.



Für jedes neu gebaute Gleis erhaltet ihr **sofort** 1 Siegpunkt aus dem allgemeinen Vorrat, wie rechts unten am Gleisfeld abgebildet.

Anmerkung: Das Symbol rechts unten am Gleisfeld erinnert euch an zwei Dinge: an den Siegpunkt fürs Freischaufeln des Feldes sowie für das Platzieren einer Gleismarke.

Eine Strecke abschließen

Stellt, sobald **alle** Gleisfelder einer Strecke mit einer Gleismarke oder einem Streckenarbeiter belegt sind, einen **Prellbock** aus dem allgemeinen Vorrat ans Ende dieser Strecke. Der Prellbock zeigt an, dass alle Gleisfelder der Strecke belegt sind. Sobald der letzte Prellbock aufgestellt ist, wird das Spielende eingeläutet (siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 12).



Porthmadog

Porthmadog (I/II-5) ist Endstation zweier Strecken und weist zwei Gleisfelder auf. Ihr könnt beide Gleisfelder (von links nach rechts) bebauen, sobald das linke Feld freigeschaufelt ist.

Befinden sich beide Strecken im Spiel und wird Porthmadog abgeschlossen, hat das nicht zwingend zur Folge, dass gleich beide Strecken abgeschlossen sind. Stellt den Prellbock nur für die tatsächlich abgeschlossene Strecke auf. Erst wenn auch die zweite Strecke abgeschlossen ist, wird ein zweiter Prellbock aufgestellt. (Befindet sich nur eine der Strecken im Spiel, wird auch nur ein Prellbock aufgestellt.)



Geröll gegen Stein tauschen

Gebt 2 Geröll aus eurem Vorrat ab und legt es zurück in den allgemeinen Vorrat. Nehmt euch anschließend 1 Stein wahlweise vom Lagerplättchen oder aus dem Stoffbeutel (gezielt heraussuchen). Nehmt ihr dadurch die letzte Ressource vom Lagerplättchen, müsst ihr das Lager wieder auffüllen (siehe „Das Lager auffüllen“ auf Seite 7).

Erläuterungen zu den **C**-Nebenaktionen (Rückseite der **A**-Hauptaktionen):

Kraftpaket (grün): Bedarf keiner Erläuterung.

Materialfriedhof (blau): Das Gleis kostet wahlweise 2 Eisen, 2 Steine oder 1 Eisen und 1 Stein. Steintausch ist mit dieser Aktion nicht möglich.

Schmied (neutral): Um diese Aktion auswählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket benötigt. Steintausch ist mit dieser Aktion nicht möglich.

Teepause (neutral): Bedarf keiner Erläuterung.

Ziegler (neutral): Gleisbau ist mit dieser Aktion nicht möglich.

D Eine Station errichten

Hauptaktion: *Errichte eine verfügbare Station, indem du ihre Kosten bezahlst. Falls vorhanden, erhältst du eine Prämie und kannst das Aktionsfeld mit deinem Vermesser nutzen.*

Zur Verfügung stehen alle Stationen auf Streckenkarten ohne Geröll, die noch nicht (*von einem Spieler oder Streckenarbeiter*) errichtet wurden. Es spielt dabei keine Rolle, ob das Gleisfeld der entsprechenden Karte bereits belegt ist oder nicht.

Anmerkung: *Doppelkarten weisen zwei (oder drei) Stationsfelder auf. Allerdings könnt ihr pro Aktion nur eine Station errichten.*



Bezahlt die Kosten, die auf dem Stationsfeld abgebildet sind (*bestehend aus Eisen, Stein, Geröll und/oder Passagieren*), aus eurem Vorrat. Eisen und Stein kommen dabei zurück in den Stoffbeutel, Geröll und Passagiere in den allgemeinen Vorrat.



Platziert anschließend eine eurer **Stationsmarken** auf das Stationsfeld und setzt die **Zählmarke** an eurer Stationsleiste ein Feld vor. (*Auf diese Weise haltet ihr darüber buch, wie viele Stationen ihr bereits errichtet habt.*) Das ist für die Pub-Aktion wichtig (*siehe „Das Pub“ auf Seite 11*).



Ist rechts unten am Stationsfeld eine Prämie (*in Form von Siegpunkten oder Passagieren*) abgebildet, nehmt sie euch aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in euren Vorrat.



Befindet sich unterhalb der Station, die ihr gerade errichtet habt, ein unbesetztes Vermesseraktionsfeld, könnt ihr **sofort** euren Vermesser darauf versetzen und die Aktion nutzen (*siehe „Den Vermesser versetzen“ auf Seite 11*).

Barmouth Ferry

Sobald ihr die Station auf der Streckenkarte *Barmouth Ferry (VII-2)* errichtet, könnt ihr sofort und einmalig im Spiel beliebig viele eurer Aktionskarten auf die andere Seite drehen, **einschließlich** der aktuell genutzten. Diese Aktion stellt kein Vermesseraktionsfeld dar und kann nur einmalig unmittelbar nach dem Bauen genutzt werden.



Devil's Bridge

Die Streckenkarte *Devil's Bridge (VIII-4)* weist **drei Stationsfelder** auf, die in der vorgegebenen **Reihenfolge** bebaut werden müssen. Dies wird durch Pfeile zwischen den Feldern angezeigt.

Immer wenn ihr eine Station auf Devil's Bridge errichtet, könnt ihr anschließend sofort eine eurer Aktionskarten für die Wertung beiseite legen, so als wäret ihr im Pub (*siehe „Das Pub“ auf Seite 11*). Diese Aktion stellt kein Vermesseraktionsfeld dar und kann einmal pro Station genutzt werden.



Streckenboni

Bei der Wertung am Ende des Spiels wird für die Strecken *Ffestiniog Railway (I)* und *Welsh Highland Railway (II)* jeweils ein **Streckenbonus** verliehen. Wer die meisten Stationen in der jeweiligen Strecke errichtet hat, erhält die entsprechende Streckenbonusmarke, die 3 Siegpunkte wert ist. Die Station auf der Streckenkarte *Porthmadog (I/II-5)* zählt für beide Strecken. (*Mehr dazu unter „Spielende und Wertung“ auf Seite 12*.)



Erläuterungen zu den **D-Nebenaktionen (Rückseite der **B**-Hauptaktionen):**

Architekt (neutral): Um diese Aktion auswählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket benötigt. Die Aktion kostet eine Ressource, die zusätzlich zu den normalen Kosten der Station fällig ist.

Landschaftsplaner (blau): Die Aktion kostet 2 Geröll, die zusätzlich zu den normalen Kosten der Station fällig sind.

Maurer (grün): Um diese Aktion auswählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket benötigt.

Maurergeselle (neutral): Falls es eine Prämie gäbe, erhältst du sie nicht. Du kannst aber, sofern vorhanden, die Vermesseraktion bzw. den Effekt der Karte nutzen.

Stahlarbeiter (neutral): Um diese Aktion auswählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket sowie mindestens ein eigenes Gleis in der entsprechenden Strecke benötigt. Ist dies gegeben, kannst du eine beliebige verfügbare Station innerhalb dieser Strecke errichten – es muss nicht die Station unterhalb deines Gleises sein.

E Den Vermesser versetzen

Hauptaktion: *Versetze deine Vermesserfigur auf ein verfügbares Vermesseraktionsfeld oder in den Pub und nutze die entsprechende Aktion. Alternativ kannst du den Vermesser auf deine Aktionsleiste zurückstellen, ohne eine Aktion zu nutzen.*

Zur Verfügung stehen alle unbesetzten Vermesseraktionsfelder auf Streckenkarten, auf denen mindestens eine Station (*von einem Spieler oder Streckenarbeiter*) errichtet wurde. Zu Beginn des Spiels trifft dies lediglich auf die Startstationen zu.

Müsst ihr bei einer Vermesseraktion Ressourcen abgeben, kommen sie zurück in den Stoffbeutel. Passagiere und Geröll kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, könnt ihr immer, wenn ihr über eine Vermesseraktion Ressourcen erhalten sollt, diese wahlweise vom Lagerplättchen nehmen oder euch aus dem Stoffbeutel herausuchen. Passagiere und Siegpunkte nehmt ihr euch aus dem allgemeinen Vorrat. Dürft ihr Gleise bauen, geschieht dies nach den üblichen Regeln (*siehe „Ein Gleis bauen“ auf Seite 9*).



Tickets

An Tickets kommt ihr über die Vermesseraktion der **Startstationen**. Dort gibt es jeweils das zur Strecke farbgleiche Ticket sowie einen Bonus in Form von 1 Eisen, 1 Stein, 1 Ressource eurer Wahl, 2 Geröll oder 1 Passagier. Legt das Ticket sowie den Bonus in euren Vorrat. Ihr dürft maximal ein Ticket jeder Farbe sammeln: kehrt ihr in einem späteren Spielzug zu einer Startstation zurück, auf der ihr schon einmal wart, erhaltet ihr kein weiteres Ticket (*sondern nur den Bonus*).

Anmerkung: *Tickets braucht ihr, um bestimmte Nebenaktionen nutzen zu können. Tickets können am Ende Siegpunkte bringen (siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 12).*

Yr Wyddfa

Über die Vermesseraktion der Streckenkarte *Yr Wyddfa* (IV-5) kommt ihr an die **Gipfelmarke**, die euch am Ende des Spiels 2 Siegpunkte einbringt. Allerdings kann die Gipfelmarke den Besitzer wechseln: sie gehört immer dem Spieler, der zuletzt das Aktionsfeld auf *Yr Wyddfa* genutzt hat.

Das Pub

Ins Pub kommt ihr einzig über die Hauptaktion der Kategorie **E!** Dort könnt ihr als Aktion eine eurer Aktionskarten in euren so genannten **Wertungsstapel** legen. (*Dabei spielt es keine Rolle, welche Seite der Karte gerade sichtbar ist.*) Nehmt euch anschließend eine passende Ersatzkarte aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie mit der **goldfarbenen Seite** nach oben an den frei gewordenen Platz unterhalb eurer Aktionsleiste. Die Ersatzkarte muss denselben Kategorien (**A-E**) angehören wie die weggelegte Karte. Sind noch zwei passende Ersatzkarten verfügbar, könnt ihr euch eine davon aussuchen. Sind keine passenden Ersatzkarten mehr vorhanden, müsst ihr bis zum Ende des Spiels mit weniger Aktionskarten auskommen.

Anmerkung: *Ersetzt ihr die Aktionskarte der Kategorie **E**, mit der ihr die Pub-Aktion nutzt, entfällt das Umdrehen einer Aktionskarte in Schritt 3 eures Spielzuges. Auf keinen Fall wird die Ersatzkarte umgedreht!*

Wichtig! Die Anzahl der Karten in eurem Wertungsstapel ist nach oben begrenzt, und zwar könnt ihr nie mehr Karten im Wertungsstapel haben, als ihr Stationen errichtet habt. (*Deswegen ist es wichtig, mit der Zählmarke festzuhalten, wie viele Stationen ihr bereits errichtet habt.*)

Erläuterungen zu den **E-Nebenaktionen (Rückseite der **C**-Hauptaktionen):**

Aufseher (blau): Um diese Aktion auswählen zu dürfen, wird mindestens ein Ticket benötigt.

Bauzeichner (neutral): Bedarf keiner Erläuterung.

Feldarbeiter (neutral): Doppelkarten können zu bis zu 6 Karten benachbart sein. Befindet sich der Vermesser im Pub, kann er auf eine beliebige Startstation versetzt werden. Ins Pub kann er hierüber nicht versetzt werden.

Reiseleiterin (neutral): Dein Vermesser bleibt, wo er ist. Seine Aktion kannst du nicht noch einmal nutzen.

Tourist (grün): Bedarf keiner Erläuterung.

Beschränkung des Spielmaterials

Die Ressourcen Eisen und Stein sowie die Gleis-/Stationsmarken sind begrenzt. Geröll, Passagiere und Siegpunkte sollten in ausreichender Zahl vorhanden sein. Sollten sie euch dennoch einmal ausgehen, müsstet ihr sie anderweitig ersetzen.

Spielende und Wertung

Das Spielende wird durch eine der beiden folgenden Situationen eingeläutet:

- Alle Prellböcke wurden aufgestellt (siehe „Eine Strecke abschließen“ auf Seite 9).
- Ihr sollt einen Streckenarbeiter platzieren, könnt dies aber nicht (siehe Seite 7).

Tritt dies im Spielzug des Startspielers ein, kommt der andere Spieler noch ein letztes Mal an die Reihe, so dass ihr beide gleich viele Spielzüge durchgeführt habt. Andernfalls endet das Spiel am Ende des aktuellen Spielzugs.

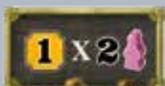
Wertung

Verteilt zuerst die im Spiel befindlichen Streckenbonusmarken. Wer die meisten Stationen in der jeweiligen Strecke errichtet hat, erhält den entsprechenden Streckenbonus. Bei Gleichstand wird der Bonus nicht verliehen.

Anmerkung: Streckenarbeiter werden hierbei ignoriert. Der Streckenbonus wird auch dann verliehen, wenn nicht alle Stationen der jeweiligen Strecke errichtet wurden. Ob die Strecke abgeschlossen ist oder nicht, spielt ebenfalls keine Rolle. Die Station auf der Streckenkarte Porthmadog (I/II-5) zählt für beide Strecken.

Tip: Wenn ihr im Spielverlauf bemerkt, dass einer von euch einen Streckenbonus sicher hat, könnt ihr die Streckenbonusmarke auch schon früher verleihen.

Wertet anschließend die Karten in eurem Wertungsstapel aus und nehmt euch entsprechend Siegpunktmarken aus dem allgemeinen Vorrat. (Die Aktionskarten, die noch unterhalb eurer Aktionsleiste liegen, zählen nicht.) Folgende fünf Wertungskategorien gibt es:



1 Siegpunkt für jede zweite Passagiermarke in deinem Vorrat, abgerundet (zusätzlich zum Wert der Passagiermarken selbst).



1 Siegpunkt für jedes zweite Gleis, das du gebaut hast, abgerundet (zusätzlich zu den Siegpunkten, die du während des Spiels dafür erhalten hast).



1 Siegpunkt für jede Station, die du errichtet hast (zusätzlich zu jeglichen Prämien, die du während des Spiels erhalten hast).



1 Siegpunkt für jedes Ticket, das du gesammelt hast.



1 Siegpunkt für jede Karte in deinem Wertungsstapel, einschließlich dieser.

Bestimmt dann eure Gesamtpunktzahl, die sich aus den Werten eurer Siegpunktmarken, Streckenbonusmarken (je 3 Siegpunkte), Passagiermarken (je ½ Siegpunkt) sowie der Gipfelmarke (2 Siegpunkte für den Besitzer) zusammensetzt. **Wer die höhere Gesamtpunktzahl hat, gewinnt.** Tauscht bei Gleichstand die Spielerfarben und wiederholt die Partie mit denselben Strecken. Bei erneutem Gleichstand endet die Partie unentschieden.

Impressum

Verlag und Autoren möchten sich recht herzlich bei allen Testspielern bedanken, deren wertvolle Rückmeldungen die Entwicklung des Spiels vorangetrieben haben. Besonderer Dank gebührt Becky Bateson, John Plant, Lucien P., Meeplepeat, Nick Case, Stuart Burnham, Oliver Voigt sowie allen unseren Freunden bei der Leiriacon und der Bastion! Herzlichen Dank auch an Ralph Bienert für die deutsche Übersetzung der Stimmungstexte.

Autoren: Ben Bateson & Tony Boydell

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Graphikdesign: atelier198



© 2019 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange schreiben Sie uns an buero@lookout-spiele.de