

Postspielregeln: 30 Rails

2016 Golden Geek Best Print & Play Board Nominee
(<https://boardgamegeek.com/boardgame/200551/30-rails>)

Original von Julian Anstey

KSK-Überarbeitung: R. Grabinski, DS-Version: Michael Kerp



A (not so) solitaire pencil and paper game of building railway networks.

In dieser Adaption der „30 Rails“-Grundregeln nutzen die Spieler den Würfelwurf des GM, um in ihrer Landschaft Eisenbahnlinien zwischen 4 Städten zu bauen. Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erzielen.

Jeder Spieler verfügt über einen Spielplan mit einem 6x6 Raster für die Eisenbahnschienen. Auf jedem Spielplan: 5 bzw. 6 Berge, 1 Mine, 1 Bonusfeld und an jedem Spielfeldrand je eine Stadt A, B, C oder D. Zudem gibt es 6 verschiedene Bauplättchen mit Eisenbahnschienen, die beliebig gedreht oder gespiegelt werden können. Dieses Drehen und Wenden ist bereits codiert (s.u.). Die Koordinate (Zeile oder Spalte) bestimmt der GM mit einem weißen Würfel, die Art des Plättchens mit einem farbigen Würfel.

Spielstart / Aufbau:

Der GM bestimmt zufällig die Lage von 6 Bergen, in jeder Zeile ein Berg.

Spieler:

- Die Städte A-D positionieren.
- Einen Berg entfernen.
- Die Mine waagrecht oder senkrecht neben einen Berg platzieren.
- Das Bonusfeld auf ein beliebiges freies Feld setzen.

Rundenablauf:

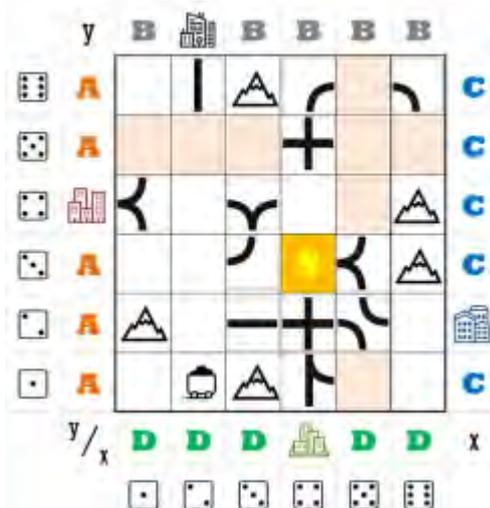
Der GM würfelt jeweils 3-mal mit einem weißen und einem farbigen Würfel. Jeder Spieler legt auf seinem Plan 3 Plättchen entsprechend der Legeregeln. Dabei ist die Reihenfolge der 3 Würfe einzuhalten.

Spielende:

Nach 10 Spielrunden ist die Partie beendet und es folgt die Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Beispiel:

Die nebenstehende Abbildung zeigt eine mögliche Spielsituation.



Städte: A x0/y4, B x2/y7, C x7/y5, D x4/y0;
Berge: x1/y2, x1/y1, x1/y6, x6/y3, x6/y4
Mine x2/y1; Bonus x4/y3

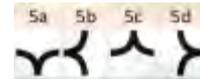
Legeregeln:

Der weiße Würfel bestimmt die Zeile **oder** Spalte, in der das Plättchen gelegt werden muss (in Abb. für weiß=5 hervorgehoben). Plättchen dürfen nur auf freie Felder oder das freie Bonusfeld gelegt werden. Sollten alle Felder der Spalte und der Zeile bereits belegt sein, darf jedes beliebige leere Feld gewählt werden! Gleise müssen nicht zueinander passend gelegt werden, können zu Bergen führen oder aus dem Spielfeld heraus.

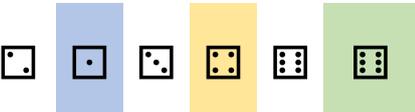
Der farbige Würfel bestimmt, welches Plättchen gelegt wird:

1 = Kurve / 2 = Gerade / 3 = Doppelkurve / 4 = Tunnel oder Brücke / 5 = Y-Weiche / 6 = Weiche links oder rechts.

Die Drehungen sind codiert, d.h. bei einer roten 5 darf eines dieser Plättchen gelegt werden:



Zugabgabe:

Beispielwürfe  1. Wurf: x5/y2 = 1a
2. Wurf: x6/y3 = 4a
3. Wurf: x1/y6 = 6d

Wertung:

Grundsätzlich werden nur direkte Verbindungen zwischen zwei Städten oder einer Stadt und der Mine gewertet. Gibt es mehrere mögliche Verbindungen, wird nur die kürzeste gewertet. Pro Verbindung wird die Anzahl der Plättchen gezählt, was jeweils einen Punkt zählt. Eine gültige Strecke darf ein Plättchen nur einmal über das gleiche Gleis führen. Mit Doppelkurven oder Kreuzungen kann ein Plättchen zweimal befahren werden und auch zweimal punkten. In der Abbildung links sind die beiden linken Gleisführungen korrekt, die rechte nicht.



Kürzeste **Strecke zwischen zwei Städten**: 1 Punkt pro Feld/Gleis

- wenn diese Strecke über das **Bonusfeld** führt: +2 Punkte
- wenn diese Strecke 2x über das **Bonusfeld** führt: +4 Punkte

Jede **Verbindung zwischen zwei Städten** gibt unabhängig von der Fahrtrichtung Basispunkte entsprechend folgender Tabelle, d.h. die Verbindung höherwertiger Städte bringt mehr Punkte:

Verbindung	A - B	A - C	A - D	B - C	B - D	C - D
Basispunkte	1	2	3	3	4	5

Abhängig davon, wie viele verschiedenen Städte eine **Verbindung zur Mine** haben, gibt es Punkte entsprechend der folgenden Tabelle:

Anzahl Verbindungen	1	2	3	4
Punkte	2	6	12	20

No Move Received / No Legal Move Received

Die Position der Felder, die dann für den Rest des Spiels leer bleiben, wird ausgewürfelt.