

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

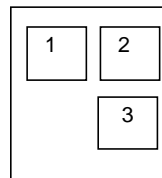
Ablauf einer Runde:

1) Arbeiter einsetzen:

- Spieler mit Lok: Er kann für 2 Kohle bei Lok Nr. 6 (sonst 1 Kohle) den 3. Arbeiter für diese Runde aus dem Pub holen. Kohle = in Beutel.
- Reihum setzen die Spieler im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, immer 1 eigenen Arbeiter auf ein beliebiges nummeriertes Aktionsfeld der Bereiche A bis G ein, bis die Spieler alle ihre Arbeiter gesetzt haben.

2) Aktionen durchführen von A - G:

- Innerhalb eines Bereichs wird Reihenfolge der Aktionen durch die Zahl auf den Aktionsfeldern vorgegeben.
- WER einen Arbeiter auf einem Aktionsfeld hat, MUSS diese Aktion ausführen.
- Danach kehrt der Arbeiter zu seinem Spieler zurück, der 3. Arbeiter in den Pub.



Auftragskarten - Ausführung:

- VOR der ersten Aktion in einem Bereich können alle Spieler (Startspieler beginnt) genau 1 Auftragskarte mit dem passenden Buchstaben ausspielen. Verwendete Aufträge seitwärts drehen. Es erfolgt später keine Rückdrehung.
- Der Effekt hält in der Regel bis zum Ende der Runde an.
Oberer Rahmen = Bonus, der bei Erfüllung der Bedingungen bei Spielende erzielt werden kann.
Unterer Rahmen = Effekt der Karte.

A - Lagerplatz:

- Nimm bis zu 3 Klötzchen aus dem Lagerplatz (max. 1 davon darf schwarz sein) in Deinen Vorrat.
- Steht ein Arbeiter auf dem letzten Aktionsfeld des Lagerplatzes, erhält er auch den Startspielerstein, andernfalls verbleibt dieser beim bisherigen Besitzer.

B - Räumarbeit:

- Tempo: siehe Arbeitstempoleiste
 + ggf. Bonus (durch Lok) / gespielten Auftrag

- Jeder Arbeiter mit dieser Aktion nimmt entspr. viele Geröllklötzchen von Gleis- und Stationskarten auf dem Spielplan in seinen Vorrat.
- Möglichst immer die volle Anzahl Geröll nehmen.
 Geröll wird von unten nach oben abgeräumt:
 - a) ... auf derjenigen Gleiskarte mit Geröll, die am nächsten zur Talstation in Llanberis liegt
 - b) Falls alle Gleiskarten vor einer Station leerräumt wurden, werden auf der Stationskarte die Baustellen von links nach rechts geräumt.
- Wer das letzte Geröll von einer Baustelle einer Stationskarte entfernt, erhält bei Spielende Siegpunkte dafür. 1 Besitzmarker darauf legen.
- Am Ende der Runde, in der das letzte Geröll wegkam, wird die beim Spielaufbau aussortierte Lokkarte mit Rückseite nach oben auf den Bereich "B" gelegt, so dass ab der nächsten Runde eine weitere Aktion "Bauen" im Bereich "B" zur Verfügung steht.

C - Werkstatt:

- Ein Arbeiter in der Werkstatt kann bis zu 3mal Material bearbeiten, was beliebig kombinierbar ist.
 3 Eisen = 1 Stahl, 2 Geröll = 1 Stein

- Stahl kommt vom allg. Vorrat, Stein aus Vorratsbeutel.
 Ohne Stein im Beutel kann kein Geröll gewandelt werden.
 Man darf nicht im Beutel nachschauen.
 Verwendetes Eisen geht in den Beutel, Geröll aus dem Spiel.

D - Gleise legen:

- Tempo: siehe Arbeitstempoleiste
 + ggf. Bonus (durch Lok) / gespielten Auftrag

- Jeder Arbeiter mit dieser Aktion nimmt Stahlträger (wie Tempo) aus eig. Vorrat in allg. Vorrat + dreht so viele Gleiskarten auf die Gleisseite.
- Er legt 1 Besitzmarker auf jede dieser Karten.
- Es muss immer die volle Anzahl an Gleisen gelegt werden, soweit der Spieler genügend Stahl im Vorrat hat und genügend Gleiskarten vom Geröll befreit sind. Sonst legt er so viele Gleise wie möglich.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.07.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

E - Bauen:

- Sobald alle Gleiskarten, die zu einer Station hinführen, vom Geröll befreit sind, können Arbeiter an den Bauplätzen dieser Station bauen.
- Der Spieler wählt einen der freien Bauplätze und bezahlt die dort aufgedruckten Ressourcen. (Schaufeln gehören zu Baustellen!)
Stahl geht in den allg. Vorrat, Stein in den Beutel
- Der Spieler legt 1 seiner Besitzmarker auf das entsprechende Feld. Man kann auch schon bauen, wenn das Geröll noch nicht geräumt wurde.
- Ist Ereignis "Lok jetzt verfügbar" eingetreten, kann ein Spieler eine Aktion verwenden, um eine der verfügbaren Loks zu kaufen. Dazu zahlt er die genannte Menge Stahl und nimmt die Lok samt Kohle darauf.
- **Besitz-Limit je Spieler = 1 Lok**. Neue Lok kaufen = alte in Vorrat zurück, wo sie wieder mit Kohle aus dem Beutel aufgefüllt wird (falls möglich).

F - Baubüro:

- Der Spieler nimmt 1 der 3 offenen Auftragskarten und legt sie offen vor sich aus. Bei Nutzung ihrer Fähigkeit dreht man sie danach seitwärts.

G - Vermesser bewegen:

- Der Spieler bewegt seinen Vermesser 1 Station weiter den Berg hinauf. Dort dürfen beliebig viele Vermesser stehen.
- Es ist egal, ob Geröll zur neuen Station nicht weggeräumt wurde.

Spielende:

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der auf die letzte Gleiskarte Gleise gelegt wurden. Zu zweit/solo endet das Spiel frühzeitig, wenn keiner der Spieler mehr Besitzmarker zum Legen hat.

Wertung: Beginnend beim Startspieler notiert man für alle Spieler auf dem Wertungsblock die Punkte. Jedes Geröll-Klötzchen und jeder Besitzmarker kann nur 1mal auf einer Auftragskarte werten.

- Punkte gibt es auch aus:
- ⇨ Besitzmarkern auf Stationskarten
 - ⇨ Besitzmarkern auf Gleisen
 - ⇨ Auftragskarten
 - ⇨ Lok No. 4
 - ⇨ Vermesser

Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnt(en).

- Rundenende:**
- 1) Alle Arbeiter gehen in den Pub.
 - 2) Auftragskarten auffüllen: Liegt 1 Auftragskarte auf Position 1, wird sie verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Alle anderen Karten rutschen nach links auf. Auf freie Felder kommen Karten vom Nachziehstapel.
 - 3) Wettervorhersage aktualisieren: Wetterscheiben 1 Feld nach links verschieben. Die Scheibe ganz links zeigt das aktuelle Wetter. Die oberste Karte des verdeckten Auftragskartens Stapels bestimmt die Farbe der Wetterscheibe, die auf die Position ganz rechts gelegt wird. Wetterscheibe links gibt neues Arbeitstempo vor. Arbeitstempoleiste anpassen.

"Sonne" = Räumarbeit 2 Felder nach rechts, Gleise legen 1 Feld.
 "Regen" = Räumarbeit 1 Feld nach links, Gleise legen 1 Feld.
 "Nebel" = weder Räumarbeit noch Gleisbau-Aktionen sind möglich.
 Auf die Bereiche B und D kommen graue Nebel-Scheiben.
 Sobald die Anpassungen erfolgen, geht die linke Scheibe in den Vorrat.

- 4) Lagerplatz auffüllen: Je nach Spieleranzahl wird eine unterschiedliche Anzahl Klötzchen aus dem Beutel gezogen und auf den Lagerplatz gelegt. Ggf. weiße Klötzchen kommen auf die nächsten freien Felder der Ereignisliste, 1 pro Feld. Jedes Ereignis sofort ausführen (vor dem Ablegen des nächsten Klötzchens).