

## Russian Railroads - KSR (Seite 1 von 3)

Das Spiel läuft über 6 (2 - 3 Sp.) bzw. 7 Runden (4 Sp.). Beachte Seite 21!  
Die Spieler führen nacheinander ihre Züge aus, bis alle gepasst haben.  
Dann erfolgt eine Wertung und die Runde endet.

### Ablauf eines Spielzuges:

- ➡ Man setzt auf einem freien Aktionsfeld die dort verlangte Anzahl an Arbeitern ein, die aus dem persönlichen Vorrat stammen.
- ➡ Die Aktion ist sofort und komplett auszuführen.

### STRECKENBAU

*siehe linken Bereich des Spielplanes*

Jeder Spieler hat 3 Strecken auf seinem Tableau zum Ausbau.

- Man stellt 1 - 2 Arbeiter auf das gewünschte Aktionsfeld und rückt das Gleis auf seinem Tableau um so viele Schritte weiter, wie das Aktionsfeld zeigt. Jeder Pfeil dort ist ein Schritt.
- Man darf die Schritte beliebig auf seine Strecken verteilen.
- Besitzt man nicht das Gleis in der angegebenen Farbe des Aktionsfeldes, muss man mit entsprechenden Aktionen zunächst auf Strecken vorrücken, um an bestimmten Stellen dort andersfarbene Gleise zu erhalten.

*Beispiel: Hat das schwarze Gleisteil auf der TRANSSIB Feld 2 erreicht/passiert, erhält man sofort 3 graue Gleise aus dem allgemeinen Vorrat.  
Je 1 Gleis wird neben jede der 3 Strecken gelegt.  
Ab sofort stehen diese Strecken zum Bauen zur Verfügung.  
Man beginnt mit einer neuen Gleisfarbe ganz links auf einer Strecke.*

### GLEISBAU:

- Gleise müssen in der Reihenfolge schwarz, grau, braun, natur und weiß gebaut werden.
- Ein nachfolgendes Gleis muss immer auf ein freies Feld ziehen.
- Ein nachfolgendes - höherwertiges - Gleis (zB grau) kann nie ein vorderes Gleis (zB schwarz) überholen bzw. damit gleichziehen.
- Jede Strecke erlaubt nur bestimmte Gleisfarben (siehe Spielertableau).

Vorletztes Aktionsfeld: Der Spieler muss mit 1 oder 2 beliebigen Gleisen voranziehen und zahlt zusätzlich zum Arbeitereinsatz 1 Münze.

Letztes Aktionsfeld: Das Feld kann mehrmals genutzt werden, d.h., von allen Spielern und auch mehrfach vom selben Spieler.

### LOKOMOTIVEN

*siehe Mitte oben auf dem Spielplan, 3. Spalte von rechts*

- Man stellt 1 - 3 Arbeiter auf eines der Aktionsfelder und nimmt sich aus der Auslage EINE der Lokomotiven vom Stapel mit der niedrigsten Zahl (1 - 9). Die Lok wird an eine der 3 Strecken ganz links angelegt.
- Auf der TRANSSIB dürfen 2 Loks fahren, sonst nur 1 Lok. Die Zahl auf der Lok gibt deren Reichweite an, d.h., welches Feld der Strecke sie maximal erreicht. Auf der TRANSSIB kann man seine ggf. 2 Loks addieren.

### Aufwertung:

- Man kann eine bereits an einer Strecke liegende Lok nur gegen eine höherwertige Lok austauschen. Die alte Lok darf an eine andere eigene Strecke gelegt werden (im Rahmen deren Lok-Limit).
- Es kann dabei zu einer Kettenreaktion kommen.
- Sollte eine Lok nicht mehr einsetzbar sein, wird sie auf violette Seite gedreht und neben die Auslage der Lokomotiven gelegt. Sie kann nun nur noch als FABRIK eingesetzt werden.



- Am Rundenende werten nur Felder, die von einer Lok erreicht/passiert wurden.
- Bestimmte Felder werden erst aktiv, wenn eine Lok dort ankam.

### FABRIKEN

*siehe Mitte oben auf dem Spielplan (wie auch für Loks)*


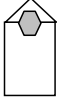
- Es werden die Aktionsfelder für Lokomotiven verwendet.
- Wie auch beim Lok-Bau nimmt man sich eine der Loks vom Stapel mit der niedrigsten Zahl aus der Auslage.
- Die Lok wird aber auf die Rückseite nach oben gedreht und als Fabrik in eine der 5 Lücken der eigenen Industrieleiste linksbündig gelegt. Die Industrieleiste ist der gezackte Bereich unten am Spieler-Tableau.
- Sind alle 5 Lücken gefüllt, darf man Fabriken austauschen. Dazu legt man eine Fabrik mit violetter Seite nach oben zurück in die Auslage neben die Lokomotiven. Die neue Fabrik kommt in die freie Lücke.
- Das Austauschen muss nicht von links beginnen.



Hinweis zum unteren Aktionsfeld bei Loks/Fabriken:  
Der Spieler muss 1 Lok und 1 Fabrik anlegen (Reihenfolge frei wählbar).


**INDUSTRIALISIERUNG**

siehe 2. Spalte von rechts auf dem Spielplan

- Man stellt 1 - 2 Arbeiter auf ein Aktionsfeld und zieht seinen Industrie-Marker voran auf der Industrieleiste. 
- Steht der Industrie-Marker links von einer Lücke, kann er nur weiterziehen, wenn eine Fabrik die Lücke füllt. Auf jeder Fabrik ist dazu ein Feld für den Industrie-Marker abgedruckt.
- Zieht man seinen Industrie-Marker auf eine Fabrik, muss sofort die Funktion der Fabrik ausgeführt werden. 
- Jeder Schritt eines Industrie-Markers wird separat ausgeführt.

**SONSTIGE**

siehe Spalte ganz rechts auf dem Spielplan

1. Feld = Verdoppler: Ein Verdoppler-Marker wird auf ein freies Feld oberhalb der TRANSSIB gelegt, immer linksbündig. Bei Wertungen verdoppelt sich der Wert des Gleises unter dem Verdoppler-Feld.  X 2
2. Feld = Münzen: Der Spieler erhält 2 Münzen. Münzen sind Dummies für Arbeiter. 1 Münze kann also 1 Arbeiter ersetzen.
3. Feld = 2 Leiharbeiter: Der Spieler nimmt sich die 2 türkisfarbigen Arbeiter. Nur in dieser Runde kann er sie wie eigene einsetzen.

**INGENIEURE**

siehe unteren Teil auf dem Spielplan

- Der in einer Runde zur Verfügung stehende Ingenieur liegt im Anwerbe-Feld ganz rechts. Der anwerbende Spieler setzt 1 Münze aus das Anwerbe-Feld und legt den Ingenieur mit heller Seite oben rechts neben sein Tableau.
- Man kann das Aktionsfeld seines hellen Ingenieurs nutzen, auch wenn man diese Aktion nicht komplett ausführen kann.
- Ingenieure (helle Seite oben) auf quer liegenden Aktionsfeldern: Man kann sie wie alle anderen Aktionsfelder nutzen.
- 4 Ingenieure ganz links: Sie dienen nur als Vorschau. Am Rundenende rücken sie je 1 Feld nach rechts auf.

**SPIELERREIHENFOLGE**

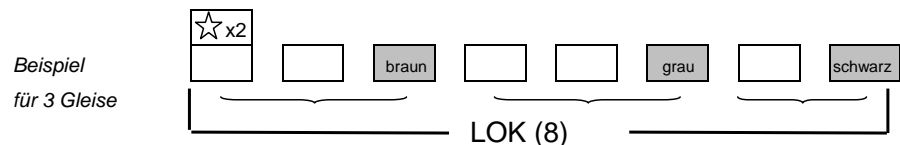
oben mittig auf dem Spielplan

- Es wird nach der Spielerreihenfolgeleiste gespielt.
- Wer keinen Zug mehr machen will/kann, passt und steigt aus lfd. Runde aus. Dazu dreht er seine Reihenfolgekarte um und erhält deren Punkte.
- Man kann einen Arbeiter auf das Aktionsfeld unter dem 1. oder 2. Platz setzen, um in der Folgerunde an dieser Position zu spielen. Man darf sich aber nicht auf das Aktionsfeld unter seiner aktuellen Position stellen.
- Haben alle Spieler gepasst, nehmen die Spieler, die Arbeiter hier eingesetzt haben, ihre Anzeigefiguren von der Reihenfolgeleiste. Die aktuell auf Feld 1 und 2 stehenden Anzeigefiguren rutschen nach rechts. Die Anzeigefiguren der neuen Inhaber von Position 1 und 2 werden entsprechend eingesetzt.
- Sonderfall: Der Startspieler setzt einen Arbeiter unter Feld 2 und niemand setzt sich unter Feld 1 ein. Dann bleibt die bisherige Reihenfolge bestehen.
- Nach Neusortierung der Spielerreihenfolge dürfen die Arbeiter der Aktionsfelder noch normal eingesetzt werden. Es beginnt der Spieler auf Pos. 2, dann Pos. 1. Man darf aber nur auf Felder für genau 1 Arbeiter einsetzen.

**RUNDENENDE:**

**a) Wertung der 3 Strecken:**

- Am Ende jeder Runde gibt es eine Wertung.
- Es werden nur Felder gewertet, die von Lokomotiven erreicht/passiert wurden.
- Lokomotiven erreichen so viele Felder wie ihr eigener Wert besagt.
- Jedes Gleis auf einer Strecke kann Punkte bringen (0 - 7, siehe Tableau), d.h., für alle Felder links davon und für das Feld mit dem Gleis darauf. Jedes Gleis wertet somit in einem begrenzten Felderbereich.



Braun wertet 3 Felder = 8 P. (je 2 Punkte und durch Verdoppler +2 Punkte)

Grau wertet 3 Felder = 3 P. (je 1 Punkt). Schwarz wertet immer 0 Punkte.

## Russian Railroads - KSR (Seite 3 von 3)

- Strecke Petersburg: Wurde mind. das Feld 7 mit dem grauen Gleis erreicht, verdoppeln sich die Punkte auf der gesamten Strecke.
- Strecke Kiev: Wurden die Felder 1 - 4 bzw. 8 mit dem schwarzen Gleis und der Lok erreicht, gibt es auch die Punkte im Stern. Jedes passierte Feld mit Stern punktet.

### b) Wertung der Industrialisierung:

- Für seinen Industriemarker erhält man die Punkte über dem Feld mit dem Marker. Sind dort keine Punkte angegeben, gelten die des nächst niedrigeren Feldes mit Punkten.

### c) Nach der Wertung wird die nächste Runde vorbereitet:

- Die Spieler nehmen ihre Arbeiter von den Aktionsfeldern in den pers. Vorrat.
- Alle eingesetzten Münzen kommen in den allg. Vorrat zurück.
- Die beiden türkisfarbenen Arbeiter kommen auf ihr Aktionsfeld zurück.
- Die Ingenieure rücken um 1 Feld nach rechts. Ein ggf. verbliebener Ingenieur auf dem Anwerbefeld kommt in die Schachtel.  
Auf den querliegenden Feldern liegen Ingenieure mit heller Seite nach oben, auf den anderen Feldern mit rotbrauner Seite nach oben.
- Jeder Spieler nimmt sich die aktuell passende Reihenfolgekarte und legt sie mit der Zahlenseite offen vor sich aus.
- LETZTE RUNDE startet: Das "Letzte Runde"-Plättchen wird auf die Markierung unter der Reihenfolgeleiste gelegt, d.h., mit dem Aktionsfeld nach oben.

### SPIELENDENDE:

- Es werden noch die Spielende-Karten aufgedeckt und ausgewertet.
- Der Spieler mit den meisten Ingenieuren erhält 40 Punkte, der Zweite 20.  
Patt: Die höhere Zahl auf den Ingenieuren der Beteiligten entscheidet.
- Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinn(t)en.

### Hinweis aus den FAQ von Hans im Glück:

Das Aktionsfeld für die beiden Leiharbeiter kann je Runde nur EINMAL genutzt werden. Somit kann es nicht durch den Ingenieur Nr. 8 erneut aktiviert werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.03.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)