

Dampfross 2

T.Nr. 78735

Ein abendfüllendes Wirtschaftsspiel um Eisenbahnen für 2 - 6 Personen ab 10 Jahren von David Watts.

Spielmaterial

4 verschiedene Spielpläne (abwaschbar)
6 Spielsteine
6 Farbstifte
2 Würfel (rot und weiß)
1 Spielanleitung

Kurzbeschreibung

Jeder Spieler ist Eigentümer einer Eisenbahngesellschaft, für die er zunächst das Streckennetz aufbauen muß. Er versucht, die besten Verbindungen zwischen möglichst vielen Städten herzustellen. Dabei gilt es, Flüsse und Berge zu überqueren — zugleich aber auch die Trassenplanung der Konkurrenz im Auge zu behalten.

Das aufgebaute Streckennetz muß sich dann in der zweiten Hälfte des Spiels bewähren. Bei den Fahrten zwischen den Städten geht es darum, vor der Konkurrenz ans Ziel zu gelangen. Die dabei erzielten Einkünfte können für den weiteren Ausbau des Liniennetzes eingesetzt werden, um kostengünstiger zu fahren. Am Ende hat die Eisenbahngesellschaft mit der besten Geschäftsführung die Nase vorn und gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Die Spieler einigen sich, auf welcher Landkarte gespielt wird. Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den entsprechenden Farbstift (für die Trassenlegung) und einen Spielstein (für die späteren Fahrten). Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er hält auf dem Spielplan (oder auf einem Blatt Papier) den jeweiligen Kontostand aller Spieler fest. Jeder beginnt mit einem Grundkapital von 20 Einheiten.

Spielablauf

Der Spielablauf gliedert sich in zwei Phasen. In der **Aufbauphase** werden die Eisenbahnlinien gebaut und mit den Farbstiften in die Karte eingezeichnet. Später in der **Betriebsphase** fahren die Züge (Spielsteine) von Stadt zu Stadt, um Einkünfte zu erzielen. Diese Gewinne können entweder dem Konto der Eisenbahngesellschaft gutgeschrieben oder in die Erweiterung ihres Streckennetzes investiert werden.



Aufbauphase

Zunächst wird ausgelost, wer mit dem Streckenbau beginnen darf. Die übrigen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn. Die Rolle des Spielers, der als erster bauen darf, wechselt von Runde zu Runde ebenfalls im Uhrzeigersinn.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit einem Würfel, wählt einen Standort und zeichnet - entsprechend der erzielten Würfelzahl - seine Eisenbahnlinie auf den Spielplan.

Je nach Spielplan **beginnt** der Eisenbahnbau in verschiedenen Städten:

Norditalien: Rom, Venezia, Genova oder Torino

Süditalien: Zwei Spieler in Napoli, zwei Spieler in Foggia
(maximal vier Spieler können mitspielen)

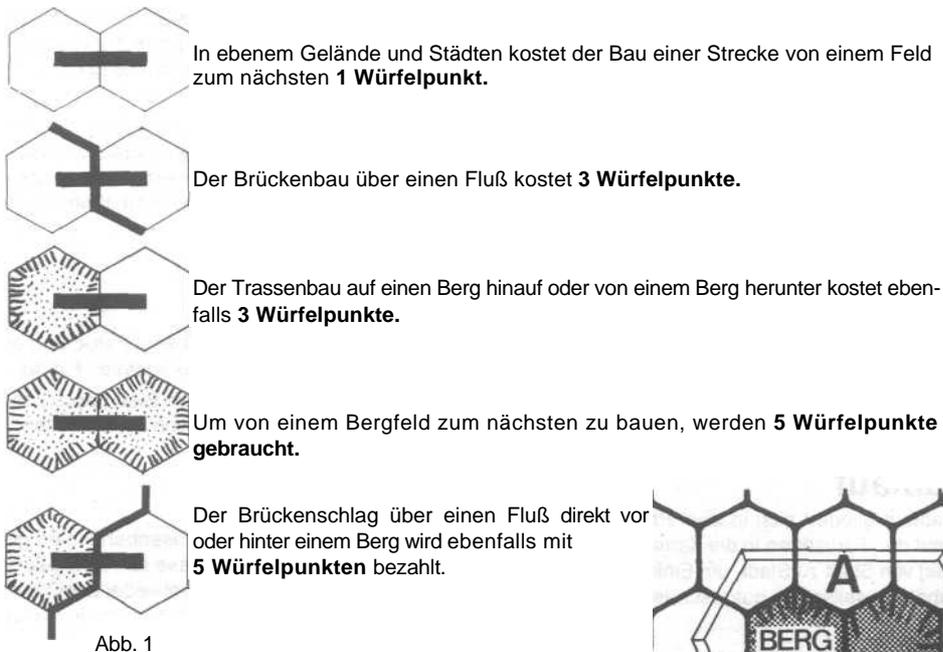
Schweiz: bei zwei oder drei Spielern in Bern; bei vier Spielern jeweils zwei in Zürich und zwei in Bern

Österreich: alle Spieler (maximal vier) starten in Wien oder Wiener Neustadt.

Mehrere Spieler können übrigens in derselben Stadt mit dem Eisenbahnbau beginnen. Will man allen die gleichen Chancen geben, können Sie vereinbaren, daß in jeder Runde nur einmal gewürfelt wird und alle Spieler hintereinander die gleiche Würfelzahl verbauen. Wollen Sie die Aufbauphase beschleunigen, würfeln Sie mit zwei Würfeln: das ergibt mehr Würfelpunkte zum Bauen.

Baukosten

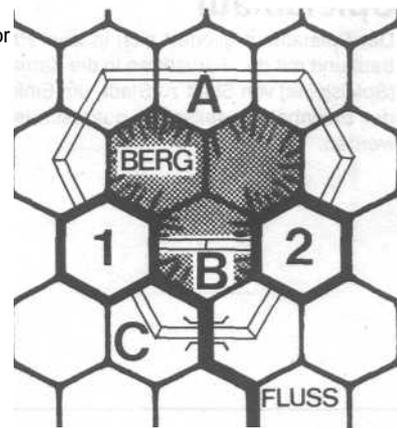
Die Eisenbahnlinien werden immer von einem Feld zum nächsten, jeweils von Mittelpunkt zu Mittelpunkt gezeichnet. Dabei hängen die Baukosten vom Gelände ab (Abb.1):



Seen oder Meeresteile dürfen nicht überbrückt werden.

Wie unterschiedlich sich das Gelände auf die Baukosten auswirkt, zeigt das Beispiel in Abb.2:

Der Bau einer Linie von Stadt 1 nach Stadt 2 kostet
auf Linie A 6 Würfelpunkte (6x1),
auf Linie B 6 Würfelpunkte (2x3),
auf Linie C 5 Würfelpunkte (1+3+1).



Eine Übersicht über die Baukosten finden Sie noch einmal am Ende der Spielregeln. Diese Tabelle können Sie während des Spiels neben den Spielplan legen.

Fähren

Wenn ein Spieler während der Aufbauphase einen Fährhafen erreicht, kann er die Fähre kaufen. Dies kostet ihn 6 Würfelpunkte. Er kann die Strecke am anderen Ufer dann in gewohnter Weise weiterbauen.

Einnahmen und Ausgaben

Wer eine Stadt, die eine Kennzahl trägt, als erster an das Eisenbahnnetz anschließt, erhält eine Prämie von **6 Einheiten** auf seinem Konto gutgeschrieben. Wer seine Gleise in ein Feld baut, in dem bereits ein gegnerischer Schienenstrang liegt, zahlt dafür Gebühren an seinen Mitspieler (Abb.3):

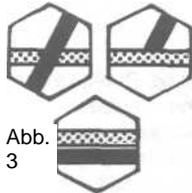


Abb. 3

Die Linie eines Mitspielers zu kreuzen oder an sie anzuschließen, kostet **1 Einheit**.

Für jedes **halbe** Feld, in dem man parallel zu einem Konkurrenten baut, werden **2 Einheiten** fällig. (Aber: Siehe auch Laubfrosch-Variante.)

Wer innerhalb einer Stadt auf eine fremde Linie stößt, braucht keine Einheiten zu entrichten. Baut er jedoch anschließend parallel zur Konkurrenz weiter, wird die Anschlußgebühr nachträglich fällig. (Beispiel in Abb.4: Der Eigentümer der weißen Linie ist am Zug und zahlt an Schwarz **7 Einheiten**). Haben bereits zwei Spieler ihre Trasse in ein Feld gelegt und ein dritter baut hinein, muß er an beide entsprechend zahlen. Die Zahlungen werden vom Bankhalter auf dem Kontoblatt notiert. Eine genaue Übersicht über die Gebühren finden Sie am Ende dieser Spielanleitung.

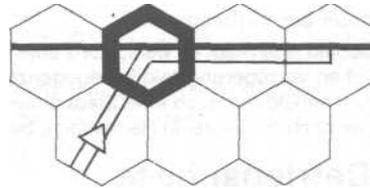


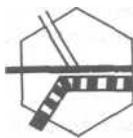
Abb. 4

Streckenverlauf

Jeder Spieler kann sein Streckennetz beliebig aufbauen. Alle Linien einer Farbe müssen jedoch zusammenhängen. Jedes Teilstück muß also an einer Linie derselben Farbe angebaut werden. In einer Runde kann **unter dieser Bedingung** gleichzeitig an verschiedenen Stellen des eigenen Streckennetzes angebaut werden. Nicht verwendete Würfelpunkte können nicht für die nächste Runde angespart werden, sie verfallen.

Im Normalfall dürfen die gebauten Strecken die rot gekennzeichneten Landesgrenzen nur bis zu einem Feld weit überschreiten. Auf den Karten von Österreich, Norditalien und der Schweiz wird diese Regel jedoch auf den mit gestrichelten Linien gekennzeichneten Strecken aufgehoben. Die in der Betriebsphase zu entrichtenden Benutzungsgebühren werden aber nicht an einen Spieler, sondern an eine Eisenbahngesellschaft des anderen Landes bezahlt, der Einfachheit halber also lediglich vom Benutzer ausgegeben.

Abb. 5



Führen verschiedene Linien in ein Feld hinein, so gilt als Regel, daß sie sich im Feldmittelpunkt treffen (Abb.5). Es ist deshalb später in der Betriebsphase möglich, in einem solchen Feld auf die Linie eines anderen Spielers überzuwechseln.

Als Variante können zwei Spieler gemeinsam eine Linie bauen. Diese Linie muß in einem Feld beginnen, in dem sich ihre Streckennetze treffen. Beide würfeln und können drei Viertel des Gesamtwurfs verbauen. (Beispiel: Sie würfeln $4 + 4 = 8$; 6 Punkte können verbaut werden. Sie würfeln $3 + 3 = 6$; Sie können 4 Punkte verbauen, ein halber Punkt verfällt.)

Laubfrosch-Variante

Bei dieser Spielweise müssen die Strecken eines Spielers nicht mehr unbedingt zusammenhängen. Im Laufe einer Partie darf jeder Spieler bis zu acht »Sprünge« machen (jedoch nicht mehr als zwei pro Mitspieler).

Wenn ein Spieler einen Sprung durchführen möchte, kann er von einem Punkt aus, der an die Strecke eines Mitspielers angeschlossen ist, bis zu drei Felder entfernt entlang seiner Strecke wieder abzweigen und weiterbauen. Für das Abzweigen vom Gleis des Gegners muß natürlich — wie für jeden Anschluß - eine Einheit bezahlt werden.

Diese Variante eignet sich besonders, um regionale Monopole zu brechen und ist in bergigen Gegenden sehr wirkungsvoll.

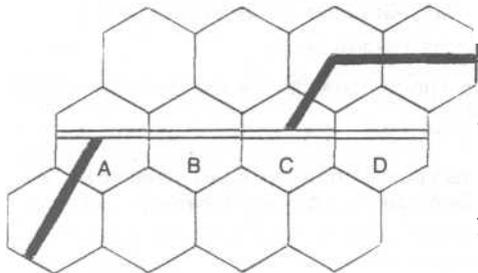


Abbildung:

Wenn »Schwarz« wie im Beispiel bei Punkt »A« an »Weiß« angeschlossen hat, so kann er/sie an den Punkten »B«, »C« oder »D« wieder abzweigen. Bei jeder Benutzung muß natürlich an den Gegner für das Stück fremder Strecke (hier »2«) bezahlt werden.

Ende der Aufbauphase

Sobald jede Stadt an wenigstens eine Linie angeschlossen ist, endet die Aufbauphase. Um einer möglichen Verzögerungstaktik entgegenzuwirken, kann jeder Spieler die Aufbauphase für beendet erklären, sobald nur noch eine Stadt ohne Bahnanschluß ist und **zwei weitere Runden** gespielt wurden. Der nächste Spieler in Reihenfolge beginnt dann mit dem zweiten Spielabschnitt, der Betriebsphase.

Betriebsphase

Jetzt wird der Bahnverkehr zwischen den Städten eröffnet. Die Spielsteine stellen die Züge dar, die von Stadt zu Stadt fahren. **Start und Ziel**

Für jede Fahrt wird zunächst mit beiden Würfeln der Startort ermittelt: Der rote Würfel nennt die Zehnerstelle, der weiße die Einerstelle der Zahl, die einer Stadt auf dem Spielplan entspricht. Beispiel: Rot 6, Weiß 5, Ergebnis: Startort ist die Stadt mit der Nummer 65. Nach dem gleichen Prinzip wird auch ein Zielort erwürfelt. Damit steht fest, zwischen welchen beiden Städten eine Bahnfahrt stattfindet. Die kürzeste Route zwischen zwei Orten muß mindestens SECHS Felder lang sein, sonst ist ein anderer Zielpunkt auszuwürfeln.

Nachdem die Strecke ermittelt wurde, entscheidet jeder Spieler, ob er an der Fahrt teilnehmen will oder nicht. Diese Teilnahme ist immer freiwillig und hängt davon ab, wie hoch der Spieler seine Chancen einschätzt, bei der Fahrt eine Gewinnprämie (20 Einheiten für den Ersten, 10 Einheiten für den Zweiten) zu erzielen. Dazu müssen jeweils Fahrtroute und Fahrtkosten kalkuliert werden.

Fahrtroute und Fahrtkosten.

Wenigstens ein Teil der Fahrtroute muß auf dem eigenen Streckennetz zurückgelegt werden. Sehr oft ist man gezwungen, auch die Linien der Konkurrenz zu benutzen, um das Ziel zu erreichen.

Auf **eigenen Gleisen** ist die Fahrt **kostenlos**

Auf **fremden Gleisen** kostet sie **1 Einheit pro Feld**.

Die Benutzung einer Fähre kostet zunächst einen zusätzlichen Punkt zum Einschiffen, anschließend einen Punkt pro zurückgelegtem Feld auf dem Wasserweg und schließlich einen weiteren zusätzlichen Punkt zum Ausschiffen. Spieler können die Fähren eines anderen Mitspielers ebenfalls benutzen, wenn sie ihm dafür 5 Punkte bezahlen. Diese werden zu der normal anfallenden Punktzahl hinzugezählt.

chen Punkt zum Ausschiffen. Spieler können die Fähren eines anderen Mitspielers ebenfalls benutzen, wenn sie ihm dafür 5 Punkte bezahlen. Diese werden zu der normal anfallenden Punktzahl hinzugezählt.

Verlaufen **mehrere** Strecken durch **dasselbe** Feld, muß der Spieler angeben, welche Linie er befährt. Er braucht den Fahrpreis hier nur an **einen** Eigentümer zu entrichten.

Kein Spieler darf einem anderen mehr als 10 Einheiten für den Fahrpreis zahlen, es sei denn, der andere zahlt entsprechend an ihn. (Beispiel: A muß an B 19 Einheiten zahlen, B an A 11 Einheiten. Beides wird gegeneinander aufgerechnet, so daß unter dem Strich A an B 8 Einheiten zahlen muß. Beide Spieler dürfen also fahren.)

Die Spieler, die an der Fahrt teilnehmen, legen **vor** der Abfahrt ihre Fahrtroute fest, die später nicht mehr geändert werden kann. Die Fahrpreise für die Benutzung fremder Linien werden vor Antritt der Fahrt entrichtet und vom Bankhalter auf dem Kontoblatt festgehalten.

Ablauf der Fahrt

Vom Startfeld aus wird der Spielstein jeweils entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorgerückt. Ein Feld in der gleichen Ebene kostet **einen Würfelpunkt**, die Fahrt auf einen Berg **hinauf** einen **zusätzlichen** Punkt.

Beispiel: Um mit seinem Zug in Abb. 2 von Stadt 1 nach Stadt 2 zu kommen, werden auf der Strecke A 6 Würfelpunkte, auf den Strecken B und C je 3 Punkte verbraucht.

Prämien

Wer den Zielort als **Erster** erreicht, erhält eine Prämie von **20 Einheiten**, der **Zweite** bekommt **10 Einheiten**, die übrigen Spieler gehen leer aus. Das Rennen endet daher, sobald der zweite Spieler das Ziel erreicht hat.

Treffen in einer Runde **mehrere Spieler gleichzeitig** am Zielbahnhof ein, gewinnt derjenige, der im Ziel die meisten Würfelpunkte übrig behält. Nimmt nur ein Spieler an der Fahrt teil, werden ihm automatisch 20 Einheiten auf dem Kontoblatt gutgeschrieben.

Als Besonderheit können **zwei Spieler** vor einer Fahrt beschließen, **gemeinsam** zu fahren. Sie fahren dann mit **einem** Zug; während der Fahrt darf nur **einer** der beiden würfeln, um den Spielstein weiterzuziehen. Beide Partner teilen sich Kosten und Prämien. Lassen sich die Kosten nicht gleichmäßig aufteilen, zahlt der reichere Spieler eine Einheit mehr.

Ausbau des Streckennetzes

Nach dem Ende einer Fahrt können die Einkünfte (einschließlich der von anderen Spielern erhaltenen Fahrpreise) — ganz oder teilweise — für den weiteren Ausbau des Streckennetzes verwendet werden. In dieser Phase des Spiels treten die Einheiten an die Stelle der Würfelpunkte (1 Würfelpunkt = 1 Einheit). **Die Baukosten werden jetzt also vom Konto bezahlt.** Die Gesamtkosten (Baukosten und Gebühren für den Anschluß an andere Linien) dürfen nicht höher sein als die Einkünfte der gerade beendeten Fahrt.

Als Spielvariante können Sie vereinbaren, daß alle Prämien und Einkünfte dem Konto gutgeschrieben werden. Nach jeder zweiten Fahrt können 10% des Kontostands für den weiteren Ausbau des Streckennetzes verwendet werden. Spieler mit einem Kontostand **unter** 50 Einheiten dürfen bis zu 5 Einheiten verbauen.

Weitere Fahrten

Anschließend wird erneut zweimal mit beiden Würfeln gewürfelt, um Start- und Zielbahnhof für die nächste Fahrt zu ermitteln.

Natürlich können Sie auch übereinkommen, daß der Zielort einer Fahrt gleichzeitig als Standort für die nächste Fahrt dient. Dann brauchen Sie nur einen neuen Zielbahnhof auszuwürfeln.

Sonderfahrten

Während der Betriebsphase wird das Ziel einer Sonderfahrt nach einer besonderen Tabelle ermittelt. Nennt die Tabelle dabei verschiedene Ziele, kann sich jeder Spieler den für ihn verkehrsgünstigsten Ort aussuchen! Dadurch ist es möglich, daß zwar alle Spieler vom selben Ort aus starten, anschließend aber verschiedene Fahrziele ansteuern.

Ende des Spiels

Die Betriebsphase ist zu Ende, sobald ein Spieler einen bestimmten Kontostand erreicht hat. Er beträgt

- bei 2 oder 3 Spielern 250 Einheiten,
- bei 4 Spielern 225 Einheiten,
- bei 5 oder 6 Spielern 200 Einheiten.

Erfahrene Spieler beenden das Spiel nicht bei einer vorgeschriebenen Gewinnsumme. Sie vereinbaren statt dessen, daß - je nach gewünschter Spieldauer - 18 oder 36 Fahrten durchgeführt werden. Dabei ist jede Stadt nur einmal (bei 36 Fahrten zweimal) Start oder Ziel einer Fahrt. Eine Stadt mit zwei oder drei Kenn-Nummern wird entsprechend mehrfach angefahren. Der Bankhalter hält in einem Raster fest, welche Städtekenzzahlen bereits angefahren wurden.

Beispiel:

	10	20	30	40	50	60
1			▲			
2						
3						
4						
5						
6						

Die Stadt mit der Kennzahl 31 wurde bereits einmal angefahren.

Nach der vorher festgelegten Anzahl der Fahrten gewinnt der Spieler, dessen Eisenbahngesellschaft den höchsten Kontostand erzielt hat.

Norditalien-Karte

1. Die Strecke zwischen Domodossola (O 51) und dem Feld R 50 besteht bereits und muß nicht mehr gebaut werden.
2. Als Ausnahme zu den Spielregeln darf eine Strecke zwischen E 42 und B 41 durch französisches Territorium hindurch gebaut werden.
3. Sonderfahrten:
In der Betriebsphase ist jede vierte Fahrt eine Sonderfahrt. Mit einem Würfel wird das Ziel laut folgender Tabelle ermittelt:
 - 1 - Jugoslawien (Split oder Trieste)
 - 2 - Österreich (ein beliebiges Feld in der Ebene)
 - 3 - Schweiz (ein beliebiges Feld in der Ebene oder Domodossola)
 - 4 - Frankreich (ein beliebiges Feld in der Ebene)
 - 5 - Süditalien (Rom, Pescara, A 21 oder A 23)
 - 6 - Sardinien oder Korsika (ein zweiter Würfelwurf entscheidet:
gerade — Sardinien; ungerade — Korsika)

Südtalien-Karte

1. Sonderfahrten

In der Betriebsphase ist jede vierte Fahrt ein Sonderfahrt. Mit einem Würfel wird das Ziel laut folgender Tabelle ermittelt:

- 1 - Sizilien
- 2 - Griechenland (das extra dafür vorgesehene Feld muß erreicht werden)
- 3 - Jugoslawien (Split oder Dubrovnik)
- 4 - Ischia oder Capri (ein zweiter Würfelwurf entscheidet: gerade - Ischia; ungerade - Capri)
- 5/6 Norditalien (Rom, L'Aquila oder Pescara)

Österreich-Karte

1. Als Ausnahme zu den Spielregeln darf entlang der auf dem Spielplan gestrichelten Linie eine Strecke durch Deutschland, Jugoslawien oder Italien hindurch gebaut werden. Dies sind die Strecken zwischen C 11 und D 4, G 33 und F 29 sowie D 27, Salzburg (P 13) und K 7.

Auch wenn während der Aufbauphase hier keine Strecken gebaut wurden, sind sie in der Betriebsphase befahrbar. Denn es wird davon ausgegangen, daß die Strecken dann vom entsprechenden Land selbst gebaut wurden. Die zu entrichtende Benutzungsgebühr wird dann nicht an einen Spieler, sondern an das Land gezahlt.

2. Sonderfahrten

- 1 — West-Österreich (Feld G 1)
- 2 — Deutschland (I 1 bis A 56)
- 3 — Tschechoslowakei (D 56 bis H 76)
- 4 — Ungarn (L 36 bis A 79)
- 5 — Jugoslawien (A 22 bis J 37)
- 6 — Italien (C 3 bis A 20)

Schweiz-Karte

1. Als Ausnahme zu den Spielregeln dürfen die auf der Karte als gestrichelte Linien wiedergegebenen Linien außerhalb der Schweiz ebenfalls gebaut werden. Auch wenn während der Aufbauphase hier keine Strecke gebaut werden, sind sie in der Betriebsphase befahrbar. Denn es wird davon ausgegangen, daß die Strecken dann vom entsprechenden Land selbst gebaut wurden. Die zu entrichtende Benutzungsgebühr wird dann nicht an einen Spieler, sondern an das Land gezahlt.

2. Sonderfahrten

- 1 - Frankreich
- 2 - Frankreich oder Deutschland
- 3 - Deutschland
- 4 - Österreich und Liechtenstein
- 5/6 Italien

Als Zielfeld ist jeweils das erste erreichbare Ebenenfeld anzunehmen.

Dampffross per Post

Um **Dampffross** als Fernspiel durchführen oder Spielsituationen schriftlich festhalten zu können, wurden die Spielfelder durchnummeriert.

Auf der folgenden Seite finden Sie eine zusammenfassende Übersicht über die Bau- und Fahrtkosten und -prämien, die Sie zur schnellen Information während des Spiels neben das Spielbrett legen können.

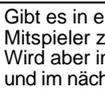
Dampfross — Übersicht über die Bau- und Fahrtkosten und -prämien
 Würfelposten

Aufbauphase	Kosten	Erläuterung	Betriebsphase 1 Würfelpunkt kostet das Fahren von
	1 Punkt	Aufbau in der Ebene (ohne Hindernisse)	einem Feld zum nächsten; 1 zusätzlichen Würfelpunkt kostet es, wenn ein Zug auf einen Berg hinauffährt.
	3 Punkte	Überbrückung eines Flusses	
	3 Punkte	Bauen auf einen Berg hinauf oder von einem Berg herab	
	5 Punkte	Bauen von Berg zu Berg	
	5 Punkte	Bauen von Berg über Fluß und umgekehrt	

In der Betriebsphase werden die Aufbaukosten für weitere Stecken vom Konto bezahlt.

Bezahlung an die Mitspieler

Streckenbau

	Kosten	Erläuterung	Fahrpreis
	1 Einheit	Anschluß an die Linie eines Mitspielers	1 Einheit für jedes Feld, das man auf der Linie eines Mitspielers fährt; gibt es mehrere Linien, wird nur an einen Mitspieler gezahlt.
	1 Einheit 4 Einheiten	Kreuzen der Linie eines Mitspielers Parallelaufbau im selben Feld (je 1/2 Feld = 2 Einheiten)	
	Einheiten		
<p>Gibt es in einem Feld mehrere gegnerische Linien, ist an jeden Mitspieler zu zahlen. Diese Gebühren gelten nicht in Städten. Wird aber in einer Stadt an eine Konkurrenzlinie angeschlossen und im nächsten Feld parallel dazu weitergebaut, ist die Anschlußgebühr (1 Einheit) nachträglich zu entrichten.</p>			* Siehe aber: Laubfrosch-Variante

Prämien

Aufbauphase 6 Einheiten für den Spieler, der eine Stadt als erster an das Schienennetz anschließt.	Betriebsphase 20 Einheiten für den, der als erster oder einziger das Ziel erreicht. 10 Einheiten für den Zweiten.
--	---