

# DAMPFROSS



## DAMPFROSS

1. Auflage 1992

*Autor:* David Watts

*Lektorat:* Bernd Dietrich, Thomas M. Loock

*Graphik (Spielpläne):* Frank Pfeifer

*Mitarbeiter:* Frank Gerwin, Matthias Stobbe

Artikel-Nr. 61109; Printed in Germany

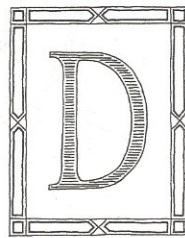


© Copyright 1992 by LAURIN Verlags- und Vertriebsgesellschaft mbH, Luruper Chaussee 125, 2000 Hamburg 50. © Copyright der Originalregeln 1992 by David Watts. Alle Rechte vorbehalten.

## Inhalt des Spiels

- 4 Karten von Bayern, Irland, Rußland sowie Kentucky & Tennessee auf 2 Spielplänen, die mit den beiliegenden Stiften immer wieder bemalt werden können
- 6 hochwertige Wachsmalstifte
- 6 Eisenbahn-Spielsteine
- 2 Würfel
- dieses Regelbuch

Hinweis: Dieses Spiel ist nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Es enthält verschluckbare Kleinteile. Wir empfehlen, die Verpackung mit Firmennamen und Anschrift aufzubewahren.



**D**AMPFROSS ist ein Familienspiel für 3-6 Spieler ab 10 Jahren (die Sonderregeln für 2 Spieler finden sich auf der Seite 14). Die Spieldauer beträgt - je nach Karte bzw. Spielplan - erfahrungsgemäß etwa 2 Stunden.

### EINLEITUNG



Jeder Spieler ist Präsident einer Eisenbahngesellschaft. Gespielt wird auf speziell für DAMPFROSS entworfenen Landkarten. Es gibt viele verschiedene Spielpläne für DAMPFROSS, aber für alle gelten die gleichen Grundregeln. Das Spiel gliedert sich in zwei unterschiedliche Phasen - in die Bauphase (Seite 3-6) und die Betriebsphase (Seite 7-10). Die Regeln, die sich nur auf bestimmte Karten beziehen, stehen auf den Seiten 11 und 12.

In der **Bauphase** zeichnet jeder Spieler seine eigene Bahnlinie Gleis für Gleis bzw. Strich für Strich auf der Karte ein. Jeder versucht Städte, die noch nicht an das Eisenbahnnetz angeschlossen sind, als Erster zu erreichen. Wenn dies gelingt, bekommt er eine Prämie (Credite), und - wichtiger noch - baut sich auf diese Art ein gut funktionierendes Schienennetz, das möglichst

viele Städte über die kürzestmöglichen Strecken verbindet. Leider sind Hügel, Flüsse und die anderen Spieler dabei gelegentlich im Weg.

In der **Betriebsphase** fahren die Spieler dann mit ihrer Eisenbahn von einer Stadt zur anderen. Sie benutzen dabei ihre eigenen Strecken kostenlos, müssen aber für die Benutzung der Strecken anderer Spieler zahlen. Der erste und der zweite jeder Fahrt erhalten als Schnellste Credite auf ihr Konto gutgeschrieben. Die Spieler können mit diesem Geld auch in der Betriebsphase weitere Strecken bauen. Am Ende gewinnt derjenige, der die meisten Credite erwirtschaftet hat.

### VORBEREITUNG



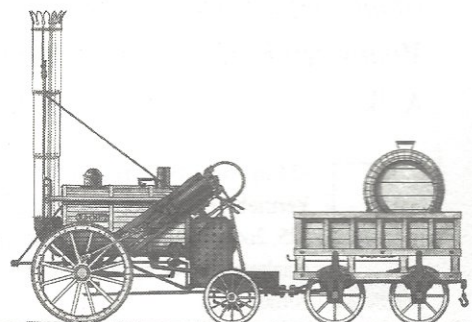
Zunächst wird entschieden, welcher Spieler beginnt (z.B. durch Würfeln: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt und die Runde geht dann weiter im Uhrzeigersinn).

Jeder Spieler sucht sich reihum einen der sechs Spielsteine aus und nimmt sich den farblich dazu passenden Stift.

Ein Spieler wird zum Bankhalter gewählt. Er verwaltet die Konten der Spieler auf einen Blatt Papier - gut sichtbar für alle Mitspieler, die seine Buchhaltung überprüfen möchten! (siehe Abbildung 3)

#### Rocket

Baujahr / Land: ..... 1829 / England  
 Gesellschaft: ..... L&M (Liverpool & Manchester)  
 Zugkraft: ..... 5,0 kN  
 Gewicht / Länge: ..... 4,25 Tonnen / 7,32 m  
 Bauart (europäisch / nach Whyte): ..... A1 / 0-2-2



## I. TEIL DIE BAUPHASE

### 1 DIE ERSTE RUNDE

Der erste Spieler würfelt (mit einem Würfel) für alle Mitspieler gut sichtbar. Dieser Wert stellt in dieser Runde das Bau-Budget für alle Spieler dar: Eine gewürfelte "4" bedeutet z.B., daß jeder Spieler in dieser Runde bis zu vier Credite verbauen darf. Der Reihe nach bauen die Spieler ihre Strecken, indem sie diese von einem Startbahnhof ausgehend - in ihrer Farbe - auf der Karte einzeichnen.

Die Startbahnhöfe jeder Karte sind auf den Seiten 11 und 12 angegeben.

Die Bahnstrecken werden stets von der Mitte eines Sechseckfeldes (Hex) bis zur Mitte des nächsten durch die Mitte einer Seite hindurch gezeichnet (siehe Abbildung 2). Es darf nur dort gebaut werden, wo auch ein Hex ist.

### 2 DIE BAUKOSTEN

Alle Baukosten sind in Abbildung 1 (siehe rechts) dargestellt: Wie man sehen kann, betragen die Baukosten im offenen Land von Ebene zu Ebene oder in eine Stadt hinein 1 Credit (kurz: Cr.). Das Bauen auf einen Berg hinauf (oder von ihm hinunter) kostet 3 Cr. Von einem Berg zum nächsten kostet es 5 Cr. Die Überbrückung eines Flusses kostet immer zusätzlich, also +2 Cr.

Demnach kostet z.B. die Kombination von einer Ebene über einen Fluß zu

einer Ebene 3 Cr., und von einem Berg über einen Fluß hinweg zu einem anderen Berg 7 Cr.

Einige Karten haben Besonderheiten wie z.B. breite Flüsse (siehe die "Kentucky & Tennessee"-Karte, bei der die Überbrückung des Ohio an den breiten

Abb. 1

BAUKOSTEN	
von EBENE zu BERG	3
von BERG zu BERG	5
von EBENE zu EBENE	1
über einen FLUSS	+2
Beispiele für Baukosten:	
BERG-FLUSS-BERG	7
BERG-FLUSS-EBENE	5
EBENE-FLUSS-EBENE	3
EBENE-STADT	1
(die Stadt liegt in der Ebene)	

Stellen sogar +4 Cr. kosten kann). Alle Sonderfälle sind jedoch jeweils deutlich angegeben.

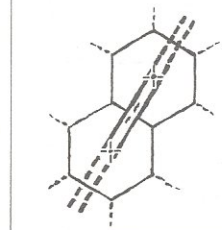
Im Ausland darf nicht gebaut werden (eine Ausnahme ist die "Kentucky & Tennessee"-Karte). Alle Strecken müssen im ersten Hex jenseits der Grenze enden oder an einem Anschlußbahnhof. Man darf mehrere solche Stichstrecken in ein anderes Land bauen.

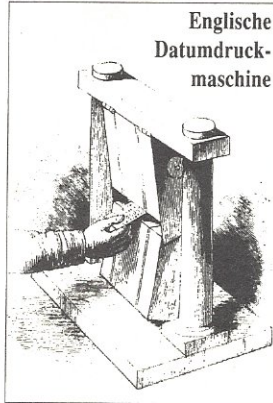
Gibt es ausnahmsweise eine "erlaubte Streckenführung" durch das Ausland, so ist diese als breite weiße Linie



Abb. 2

"von Mitte zu Mitte"





Englische  
Datumdruck-  
maschine

Abb. 3

**Ein Vorschlag:**

*Innerhalb der Stadtfelder sollten keine Strecken eingezeichnet werden, da die Kennzahl des Bahnhofs dadurch verdeckt wird.*

**EISENBAHNGESELLSCHAFT**

**KONTO**

**AKTUELLER KONTOSTAND (IN CREDITEN)**

	20	
	20	
	20	
	20	
	20	
	20	

dargestellt. Auf diesen Strecken kann zu den üblichen Kosten gebaut werden. Jene Teile dieser Sonderstrecken (bzw. Trassen), die nicht ausgebaut werden, gelten als durch eine (fiktive) ausländische Bahngesellschaft bebaut - sie können in der Betriebsphase gegen Zahlung der üblichen Gebühren befahren werden.

**Wichtig:** In der 1. Phase des Spiels werden die Baukosten durch den Würfelwert "bezahlt"; das Geld auf den Bankkonten darf in der Bauphase nicht angerührt werden. Eventuell nicht verbaute Credite einer Runde verfallen.

**3**

**DIE BANKKONTEN**



Jeder Eisenbahnpräsident beginnt mit einem Guthaben von 20 Crediten. In der Bauphase wird dieser Betrag von den Baukosten nicht berührt. Stattdes-

sen können aber zwei andere Faktoren den Kontostand verändern:

Derjenige, der als Erster eine neue Stadt an sein Netz anschließt, bekommt dafür 6 Credite gutgeschrieben. Andere Spieler erhalten keine Punkte mehr dafür, wenn sie diese Stadt später ebenfalls an ihr Netz anschließen. Meistens ist es dennoch sehr sinnvoll, in eine solche Stadt hinein zu bauen oder in der Nähe einen Anschluß zu schaffen, um sie in der Betriebsphase kostengünstiger erreichen zu können.

Baut ein Spieler in ein Sechseckfeld (Hex) hinein, in dem bereits die Strecke eines anderen Spielers verläuft, so muß er an diesen eine Gebühr zahlen (siehe hierzu auch den nachfolgenden Abschnitt und die Abb. 4).

Das obenstehende Kontenblatt (Abbildung 3) kann als Vorlage zur Verwaltung aller Bankkonten dienen.

## 4 ZÄHLUNGEN AN RIVALEN



Wenn man einen Anschluß bzw. eine Kreuzung an die Linie eines Mitspielers baut oder sogar eine Parallelstrecke im selben Hex (siehe Abbildung 4), so muß man ihm dafür Credite auf sein Konto bezahlen. Als Anschluß gilt jede Verbindung von zwei oder mehr verschiedenfarbigen Strecken - auch Kreuzungen.

**Anschlüsse** • Jedes Anschließen an die Linie eines Rivalen kostet 1 Cr. Alle Eisenbahnlinien in einem Hex treffen einander automatisch in der Hexmitte. Man kann also nicht aneinander "vorbeimalen".

**Parallelstrecken** • Baut ein Spieler im gleichen Hex parallel zu einer bereits existierenden Strecke eines anderen, so muß er diesem dafür pro halbes Hex 2 Cr. zahlen. Zusätzlich muß er noch 1 Cr. als Anschlußgebühr bezahlen, da auch parallele Eisenbahnlinien automatisch einen Anschluß in der Hexmitte haben.

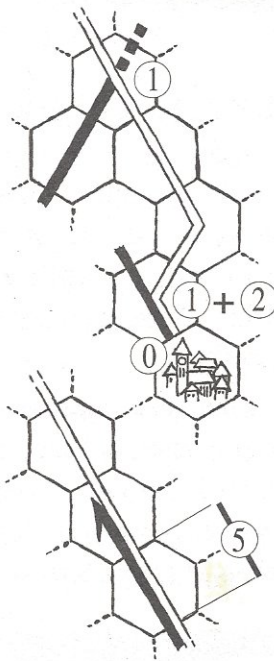
**Städte** • Innerhalb von Städten werden weder für Anschlüsse noch für Parallelstrecken Gebühren an Mitspieler bezahlt.

Nur für den Bau einer Parallelstrecke zwischen zwei aneinander angrenzenden Städten ist eine Sonderzahlung von

3 Cr. an den Mitspieler zu entrichten (z.B. Nürnberg-Fürth auf der Bayern-Karte).

**Ausland** • Beim Bau im Ausland werden weder für Anschlüsse noch für Parallelstrecken Gebühren an Mitspieler bezahlt.

## GEBÜHREN AN ANDERE GESELLSCHAFTEN



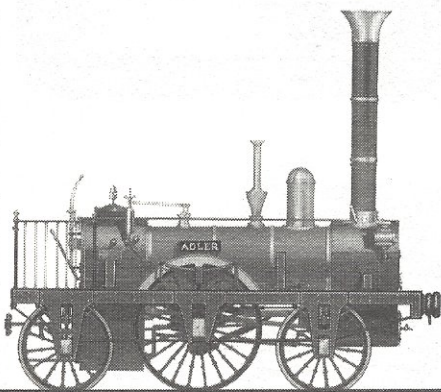
Anschluß	1
Kreuzung	1
Parallelbau (pro 1/2 Feld)	2

Der Parallelbau durch ein komplettes Hex hindurch kostet 5 Credite. Aufgeschlüsselt sind das je 2 Cr. pro halbes Feld und 1 Cr. für eine "potentielle" Kreuzung bzw. Anschluß in der Hexmitte.

"Schwarz" zahlt an "Weiß"

Abb. 4

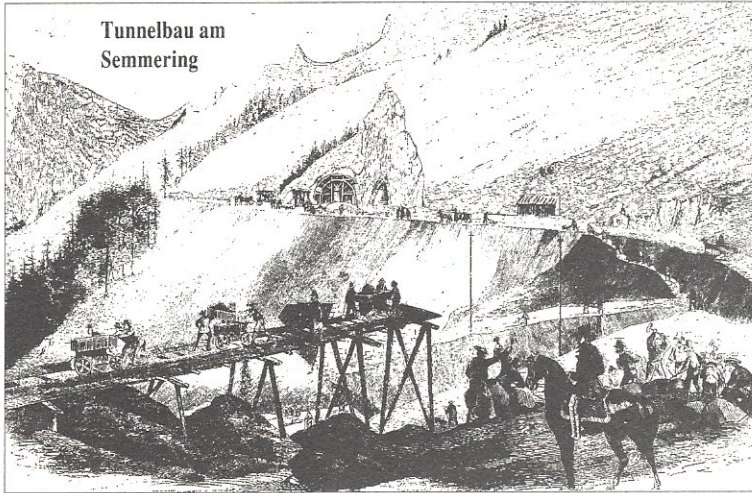
**Wichtig!** Wenn sich in einem Hex bereits Linien von zwei oder mehr Mitspielern befinden, müssen an **alle** betroffenen Rivalen die entsprechenden Gebühren gezahlt werden.



### Adler

Baujahr / Land: ..... 1835 / England  
 Gesellschaft: ..... Nürnberg-Fürther Eisenbahn  
 Zugkraft: ..... 5,4 kN  
 Gewicht / Länge: ..... 14,3 Tonnen / 7,62 m  
 Bauart (europäisch / nach Whyte): ..... 1A1 / 2-2-2

Tunnelbau am  
Semmering



## 5

### NACH DER 1. RUNDE



Nach der 1. Runde wechselt der Spieler, der würfelt und seine Strecke als erster einzeichnen darf, in jeder Runde im Uhrzeigersinn. Ansonsten gelten die gleichen Regeln.

Ein Spieler kann seine Strecke so ausbauen, wie er möchte, er kann Anschlüsse bauen und sein Budget auch zwischen zwei oder sogar mehr Teilstrecken aufteilen, aber sein Strecken-

netz muß stets zusammenhängend sein. Er kann somit nur von einem solchen Hex aus weiterbauen, auf dem er bereits eine Strecke besitzt.

Auf einigen Karten ist es sinnvoll, die "Sprungregel" aus den Zusatzregeln einzuführen - siehe dazu Seite 13.

## 6

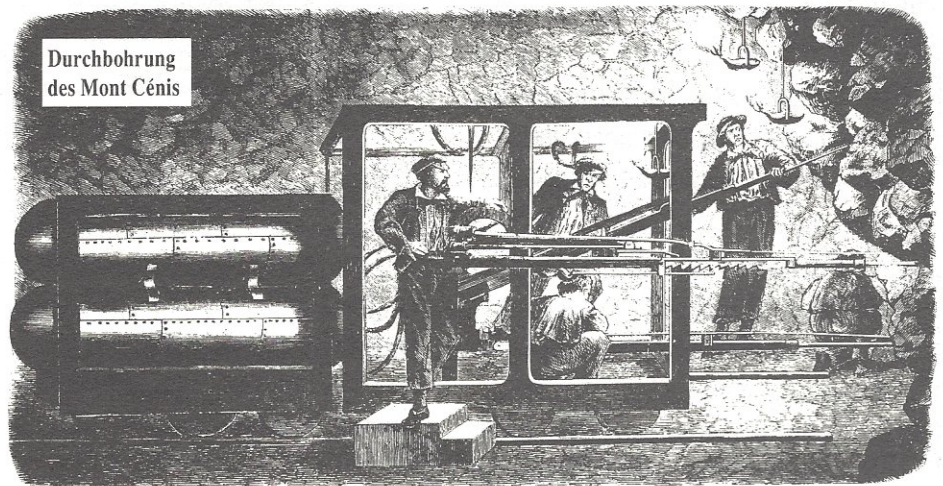
### ENDE DER BAUPHASE



Runde um Runde wird eine Stadt nach der anderen an die Eisenbahnnetze der verschiedenen Gesellschaften angeschlossen.

Wenn schließlich alle Städte **bis auf die letzten drei** an das Eisenbahnnetz angeschlossen sind - unabhängig davon, von welcher Gesellschaft -, so ist die erste Phase des Spieles im gleichen Moment beendet. Dies gilt auch dann, wenn einige Spieler in dieser Runde noch nicht an der Reihe waren, um ihre Strecken zu bauen.

Durchbohrung  
des Mont Cénis



## II. TEIL DIE BETRIEBSPHASE

In der zweiten Phase des Spiels unternehmen die Eigentümer der Eisenbahnlinien Fahrten zwischen den Städten. Nach jeder zweiten Fahrt können sie ihr Streckennetz weiter ausbauen.

### 1 DIE FAHRTEN UND SONDERFAHRTEN

In jedem Spiel gibt es 21 Fahrten - davon 15 Fahrten zwischen Bahnhöfen sowie 6 Fahrten zu Sonderzielen. Eine Ausnahme stellt - wie sollte es anders sein - Irland dar; hier gibt es insgesamt 18 Fahrten und keine Sonderfahrten.

Jeder der 36 Bahnhöfe auf einer Karte ist einmal Start oder Ziel einer Fahrt. Die Bahnhöfe sind mit einer zweistelligen Kennzahl zwischen 11 und 66 versehen, und einige Städte haben mehr als einen Bahnhof, d.h. Kennzahl.

Sonderfahrten führen über die Landesgrenzen hinweg oder zu besonderen Orten (wie z.B. den Skigebieten in den Bayerischen Alpen). Alle Sonderziele bekommen eine einstellige Kennzahl von "1" bis "6", die allerdings nicht auf

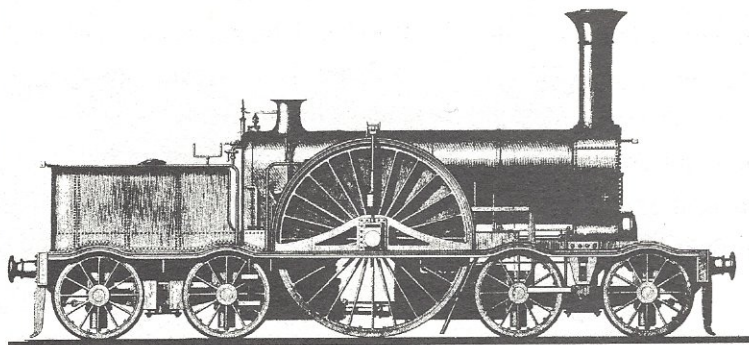
der Karte steht, sondern auf den Seiten 11/12 bei den jeweiligen Sonderregeln für die einzelnen Pläne.

Für jede Fahrt wird mit beiden Würfeln gewürfelt, wobei der rote Würfel die Zehnerstelle und der schwarze die Einerstelle einer Zahl angibt; eine rote "3" und eine schwarze "5" ergeben somit "35", womit natürlich der Bahnhof mit der Kennzahl "35" gemeint ist. Der Bahnhof dieser Stadt bildet nun den Ausgangspunkt der Fahrt. Danach wird dieser Würfel-Vorgang für den Zielbahnhof wiederholt.

Jeweils die 4., 7., 11., 14., 18. und 21. Fahrt eines Spiels sind Sonderfahrten. Für diese wird der Startbahnhof wie oben beschrieben erwürfelt, das Ziel der Sonderfahrt aber nur mit einem Würfel.

Auf jedem Spielplan findet sich ein quadratischer Fahrplan, um die bereits erwürfelten Kennzahlen bzw. Bahnhöfe abzustreichen.

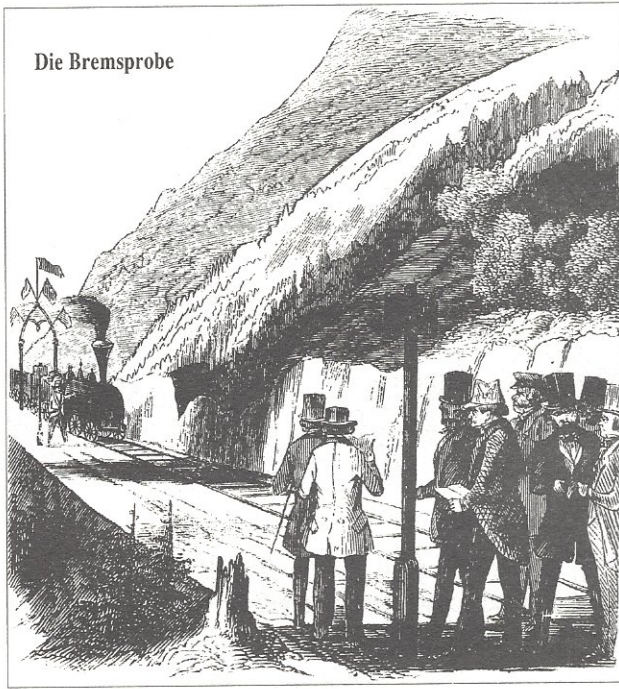
Sind schon mehr als die Hälfte der Fahrten ausgetragen worden, so werden häufig die gleichen Kennzahlen erwürfelt. Mit folgender Methode kann



**Pearson 9 ft Single**

Baujahr / Land: ..... 1854 / England  
 Gesellschaft: ..... B&ER (Bristol & Exeter Railway)  
 Zugkraft: ..... 32,7 kN  
 Gewicht / Länge: ..... 50,8 Tonnen / 9,37 m  
 Bauart (europäisch / nach Whyte): ..... 2'A2' / 4-2-4

Die Bremsprobe



man dies abkürzen: Wird eine Zahl zum zweiten Mal gewürfelt, nimmt man stattdessen die nächstfolgende Kennzahl; z.B. "45" statt "44" und "51" statt "46".

Führt eine Sonderfahrt über die Landesgrenze, so kann man je nach Karte entweder in ein beliebiges Hex jenseits der Grenze bauen, oder zu einem beliebigen Anschlußbahnhof des Ziellandes. Jeder Spieler sucht sich das für ihn günstigste Hex bzw. den günstigsten Anschlußbahnhof aus. Dieses Feld darf auch von anderen Spielern gewählt werden.

**Wichtig!** Die kürzeste existierende Streckenverbindung zwischen Start- und Zielbahnhof einer Fahrt muß mindestens 3 Hexfelder lang sein. Sonst muß das Ziel neu erwürfelt werden.

Wird ein Bahnhof erwürfelt, der noch nicht an das Streckennetz angeschlossen ist, so fällt diese Fahrt aus, und beide Bahnhöfe (auch der angeschlossene!) werden in diesem Spiel nicht angefahren und auf dem Fahrplan abgestrichen.

## 2 TEILNAHME- BEDINGUNGEN



Jeder Eisenbahnpräsident entscheidet selbst, ob er an einer Fahrt teilnimmt oder nicht - die reichste Gesellschaft erklärt dies als erste usw. Jeder Teilnehmer zeigt den anderen vor Beginn der Fahrt ganz deutlich seine genaue Fahrtroute, die er danach nicht mehr ändern darf, und stellt seinen Eisenbahn-Spielstein an den Startbahnhof.

Die Fahrtroute muß zumindest teilweise über einen eigenen Streckenabschnitt führen. Auf eigenen Strecken fährt man kostenlos, aber für die Benutzung von fremden Strecken muß man vor Beginn der Fahrt 1 Cr. pro Hex an deren Besitzer zahlen (auch nur zur Hälfte genutzte Hexfelder kosten 1 Cr. Benutzungsgebühr). Das Fahrtrecht auf einer fremden Strecke kann keiner Gesellschaft verweigert werden, solange die Gebühr vollständig entrichtet wird.

Pro Fahrt darf man nur jeweils maximal 10 Credite für die Benutzung des Streckennetzes einer einzelnen fremden Gesellschaft auszahlen. Es ist aber z.B. gestattet, das Streckennetz der Gesellschaft A für 9 Cr. und das der Gesellschaft B für 8 Cr. zu befahren.

Es ist zudem erlaubt, die anfallenden Gebühren einer Fahrt gegeneinander zu verrechnen. Ein Beispiel: Gesellschaft A möchte das Streckennetz von B für 15 Cr. Gebühren nutzen, während B wiederum 12 Hexfelder von Netz A befahren will. Dies ist für beide Spieler trotz des Maximums von je 10 Cr. erlaubt, weil die Verrechnung beider Zahlungen lediglich 3 Cr. (von A an B) beträgt.



### 3 GEMEINSAME FAHRTEN



Hierbei schließen sich zwei Gesellschaften - für eine Fahrt - zusammen und schicken gemeinsam einen Zug auf Reisen. Sie teilen sich dabei zu gleichen Teilen Ausgaben und Einnahmen, gleichgültig, welche Strecken von ihren Spielern befahren werden. Ihr Zug kann auf dieser Fahrt beide Streckennetze kostenlos benutzen. Gibt es ungerade Zahlungen, wird zu Gunsten des ärmeren Partners geteilt (so werden z.B. bei Einkünften von 15 Crediten 8 Cr. an die ärmere und 7 Cr. an die reichere Gesellschaft gezahlt).

### 4 DER ABLAUF EINER FAHRT



Nachdem alle Benutzungsgebühren entrichtet wurden, kann die Fahrt beginnen. Der Reihe nach - der reichste Eisenbahnpräsident beginnt - würfelt jeder Spieler mit einem Würfel seine Bewegungspunkte aus und bewegt seinen Spielstein entlang der zuvor festgelegten Fahrtroute vorwärts.

Die Fahrt von einem Hex zum nächsten kostet 1 Punkt - unabhängig davon, ob es in der Ebene, in den Bergen oder über einen Fluß ist. Nur der Anstieg von

der Ebene auf einen Berg hinauf kostet 2 Punkte (1 Punkt davon für die Steigung). Vergleiche auch Abbildung 5.

Reichen die Bewegungspunkte nicht aus, um eine Steigung am Berg zu überwinden - hat der Spieler für die benötigten 2 Punkte also nur noch 1 Punkt übrig -, so bleibt der Zug auf der Hexgrenze stehen. Er darf dann in der nächsten Runde für 1 Punkt den Rest der Steigung überwinden und seine Fahrt gemäß seiner Restpunktzahl fortsetzen.

**Wichtig!** Zwei oder mehr Züge dürfen sich durchaus auf dem gleichen Hex befinden, und alle Züge dürfen einander auch überholen.

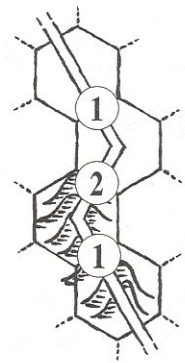
### 5 DIE GEWINNER EINER FAHRT



Wenn der erste Zug sein Ziel erreicht, setzen die anderen ihre Fahrt fort. Wenn zwei oder mehr Züge das Ziel in der gleichen Runde erreichen, hat derjenige gewonnen, der nach Erreichen des Zieles noch die meisten Bewegungspunkte übrig hat.

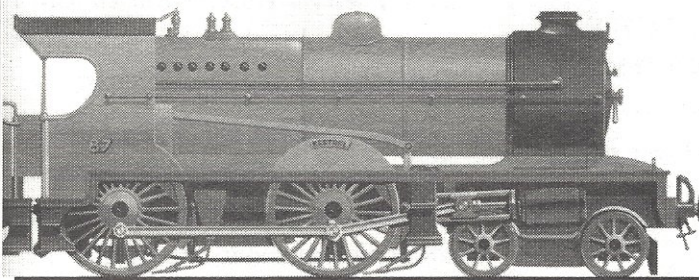
Der Gewinner erhält 20 Credite und der zweite 10 Cr., die später eintreffenden Eisenbahngesellschaften erhalten nichts für diese Fahrt. Die Prämien werden den Konten der Sieger gutgeschrieben.

### BEWEGUNGS- PUNKTE



Die Bewegung von einem Hex zum nächsten kostet unabhängig vom Gelände stets 1 Punkt. Nur der Anstieg auf einen Berg hinauf kostet 1 Punkt zusätzlich, insgesamt somit 2 Punkte.

Abb. 5



#### Reihe V - Kestrel ("Turmfalke")

Baujahr / Land: ..... 1932 / England  
 Gesellschaft: ..... GNR (Great Northern Railway)  
 Zugkraft: ..... 176 kN  
 Gewicht / Länge: ..... 105,3 Tonnen / 16,85 m  
 Bauart (europäisch / nach Whyte): ..... 2'B / 4-4-0

**Ein Hinweis:**

*Bitte wischen Sie die Farben der Wachsmalstifte nach dem Spiel mit einem trockenen Tuch ab. Wir haben bewußt hochwertige Stifte ausgewählt, bei denen kein Rückstand bleibt, wenn sie beim "Gleisbau" normal aufdrücken. Wenn Sie längere Zeit nicht spielen werden, sollten Sie die Farben auf jeden Fall vor dem Wegräumen abwischen, damit Ihre letzten Streckennetze nur in der Erinnerung einen bleibenden Eindruck hinterlassen.*

Erreichen zwei oder mehr Züge das Ziel mit dem gleichen Rest an Bewegungspunkten, so teilen sie sich die Prämie, d.h. zwei gemeinsame Sieger erhalten z.B. je 15 Credite, oder drei, die gleichzeitig zweiter wurden, erhalten 4 Cr., 3 Cr. und noch einmal 3 Cr. (wobei 4 Cr. an den Ärmsten gehen).

## 6

**DIE ZÄHLEISTE**

Nach dem Ende jeder Fahrt wird diese auf der Zählleiste mit den Ziffern von 1-21 auf dem Spielplan abgestrichen, um so einen Überblick über (reguläre) Fahrten und Sonderfahrten zu behalten.



## 7

**ZUSÄTZLICHE  
BAUMASSNAHMEN**

Nach jeder zweiten Fahrt dürfen die Spieler neue Strecken bauen, um z.B. weitere Städte zu erreichen oder ihre Routen abzukürzen. Vielleicht aber

auch nur, um einen anderen zu ärgern! Reihum (der ärmste zuerst) darf jeder bis zu 10 Credite für neue Streckenbauten ausgeben. Die Kosten hierfür sind dieselben wie in der Bauphase, aber jetzt werden sie direkt von den Konten der Eisenbahngesellschaften bezahlt.

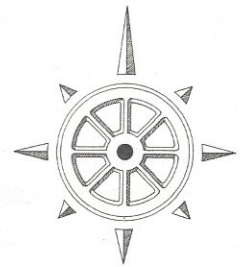
Außerdem müssen gegebenenfalls Gebühren für Anschlüsse und Parallelstrecken (wie in der Bauphase) an andere Spieler zusätzlich bezahlt werden.

## 8

**DAS ENDE  
DES SPIELS**

Das Spiel endet mit der letzten Fahrt. Gewonnen hat der Eisenbahnpräsident mit den meisten Crediten auf seinem Konto.

Wenn die Zeit, die für ein Spiel zur Verfügung steht, begrenzt ist, können sich die Spieler vor Spielbeginn darauf verständigen, nur 12 oder 15 Fahrten auszutragen.



*Auf den folgenden Seiten finden sich die Regeln, die speziell für einzelne Karten gelten sowie die Angaben der jeweiligen Startbahnhöfe und Sonderfahrten.*

*Dahinter stehen auf Seite 13 und 14 die beiden Zusatzregeln (die Sprungregel und ein anderes Prämiensystem) sowie die Regeln für 2 Spieler.*

## STARTBAHNHÖFE

Die Startbahnhöfe auf der Bayern-Karte sind unabhängig von der Teilnehmerzahl **München** oder **Nürnberg**. Jeder kann in einer dieser beiden Städte mit dem Bau beginnen.

## SONDERFAHRTEN

Zu den Anschlußbahnhöfen (1-5) bzw. den Skigebieten (6) in:

- 1 Württemberg
- 2 Hessen
- 3 Thüringen
- 4 Böhmen
- 5 Österreich
- 6 Bayerische Alpen

# BAYERN

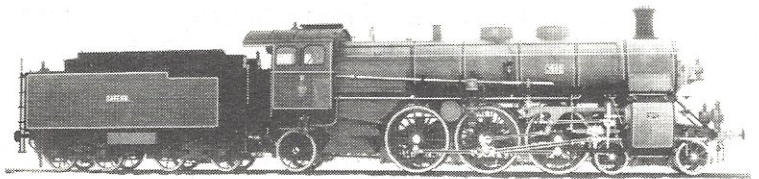
## BAVARIA

## HINWEISE

Der Parallelbau zwischen Nürnberg und Fürth kostet 3 Cr. Gebühren.

Ab 5 Spielern wird die Verwendung der Sprungregel empfohlen.

Die Bayerische S 3/6



## STARTBAHNHÖFE

Alle Spieler starten in Moskau, aber jeder darf die Stadt in der ersten Runde nur in einer Richtung verlassen.

## SONDERFAHRTEN

- 1 Finnland ("Finljandija") oder Estland ("Estonija")
- 2 Lettland ("Latvija") oder Weißrußland ("Belorussija")
- 3 + 4 Ukraine ("Ukraina")
- 5 Georgien ("Grusija") oder Aserbeidschan
- 6 Kasachstan

## HINWEISE

Bei 6 Spielern wird die Verwendung der Sprungregel empfohlen.

# ROSSIJA

## RUSSLAND • RUSSIA

## ÜBERSETZUNG RUSSISCHER NAMEN

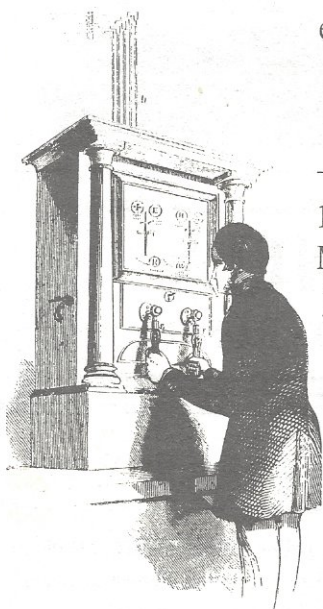
Alle Namen entsprechen den vor der Oktoberrevolution gebräuchlichen; die deutschen Schreibweisen sind jeweils in der rechten Spalte angegeben. Namen die nur eine begrenzte Zeit verwendet wurden, sind in Klammern gesetzt. Wir bedanken uns bei dieser Gelegenheit bei Frau Ludmilla Hufeland aus Hamburg ganz herzlich für die freundliche und sachkundige Hilfe bei dieser Übersetzung.

Länder		Orte	
Belorussija	Weißrußland	Ekaterinburg (31)	(Swerdlowsk)
Estonija	Estland	Ekaterinodar (64)	(Krasnodar)
Finljandija	Finnland	Kirov (23)	(Wjaktka)
Grusija	Georgien	Moskwa (51-53)	Moskau
Latvija	Lettland	Nischny-Nowgorod (43)	(Gorki)
Ukraina	Ukraine	Nischny-Tagil (26)	Nishne-Tagilsk
		Petosawodsk (14)	(Kalininsk)
		Samara (45)	(Kujbyschew)
		St. Petrborg (11-12)	St. Petersburg
			(Leningrad)
		Turinsky (25)	(Serow)
		Werchne-Uralsk (33)	(Magnitogorsk)
		Zarizyu (62)	(Wolgograd;
			Stalingrad)
Gewässer			
Azowskoe More	Azowsches Meer		
Beloe More	Weißes Meer		
Finski Saliv	Finn. Meerbusen		
Kaspiskoe More	Kaspisches Meer		
Osero Ladoga	Ladogasee		
Osero Onega	Onegasee		
Severnaja Dvina	Nördliche Dwina		
Tschornoe More	Schwarzes Meer		

# KENTUCKY & TENNESSEE

## STARTBAHNHÖFE

- Bei 3 Spielern starten alle Gesellschaften in **Louisville**.
- Bei 4 Spielern starten 2 in **Louisville** und 2 in **Nashville**.
- Bei 5 oder 6 Spielern darf sich jeder eine **beliebige Stadt** aussuchen.



## SONDERFAHRTEN

- 1 Bei Memphis oder Cairo über den Mississippi; die Überbrückung kostet jeweils 4 Cr. zusätzlich.
- 2 Nach Cairo/Illinois, Paducah/Kentucky, Evansville/Indiana, Louisville/Kentucky oder Cincinnati/Ohio. Die Städte Paducah und Louisville bilden dabei einen Sonderfall: Hier muß zusätzlich mittels einer Brücke

der Ohio überquert werden, um den Nachbarstaat zu erreichen.

3 Nach Cincinnati/Ohio, Portsmouth/Ohio oder Kenova/West Virginia. Die Stadt Kenova bildet dabei einen Sonderfall: Hier muß zusätzlich mittels einer Brücke der Ohio überquert werden, um den Nachbarstaat Ohio zu erreichen.

4 Zu einem der fünf Anschlußbahnhöfe in Virginia bzw. West Virginia.

5 Zu einem der sieben Anschlußbahnhöfe in den Staaten North Carolina bzw. Georgia.

6 Zu einem der zehn Anschlußbahnhöfe in Mississippi oder Alabama.

## HINWEISE

**Wichtig!** Auf der Kentucky & Tennessee-Karte darf beliebig durch das Ausland gebaut werden.

Die Überbrückung des Ohio kostet je nach Flußbreite entweder 2 oder 4 Credite zusätzlich.

# IRELAND IRLAND



## STARTBAHNHÖFE

Die Startbahnhöfe auf der Irland-Karte sind unabhängig von der Teilnehmerzahl **Belfast** oder **Dublin**. Jeder kann in einer dieser beiden Städte mit dem Bau beginnen.

## SONDERFAHRTEN

Auf der Irland-Karte werden keine Sonderfahrten veranstaltet!

## HINWEISE

Die 3 Bahnhöfe der Fährhäfen **Larne**, **Dun Laoghaire** und **Rosslare** haben alle die (gleiche) Kennzahl "11". Wird diese Kennzahl als Start oder Ziel einer Fahrt erwürfelt, so darf sich jeder Eisenbahnpräsident unabhängig voneinander aussuchen, welchen dieser drei Bahnhöfe er anfährt.

### III. TEIL

## DIE ZUSATZREGELN

Folgende Regeln können zusätzlich (Sprungregel) bzw. alternativ (anderes Prämiensystem) gewählt werden. Der Gebrauch einer Zusatzregel muß natürlich vor Spielbeginn gemeinsam vereinbart werden.

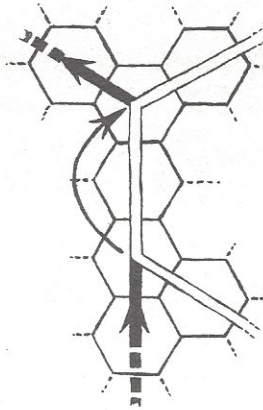
#### 1 DIE SPRUNGREGEL

Diese Zusatzregel sollte für sehr bergige Landkarten benutzt werden; z.B. wenn auf der Rußland-Karte sechs oder auf der Bayern-Karte mehr als vier Eisenbahngesellschaften aktiv sind.

Die Sprungregel gestattet es, daß man sein eigenes Netz mit Unterbrechungen ausbauen darf. Und zwar darf man entlang fremder Bahnlinien beim Streckenbau "Sprünge" von bis zu 3 Hexfeldern zwischen zwei eigenen Anschlüssen machen (vergleiche Abb. 6). Dabei schließt man seine Strecke an ein fremdes Netz an und darf diese dann bis zu 3 Felder entlang der Fremdstrecke unterbrechen, bevor man sie dort fortsetzt. Beide Anschlüsse müssen natürlich bezahlt werden.

Jeder Spieler darf pro Spiel nur ein oder zwei solcher Sprünge im Streckennetz desselben Spielers machen. Demnach kann z.B. in einem Spiel mit 4 Personen jeder bis zu 6 Sprünge (max. 2 pro Mitspieler) machen. Falls ein späterer Ausbau der eigenen Strecke die beiden getrennten Streckenabschnitte verbindet, steht diesem Spieler dafür ein weiterer Sprung zu.

#### SPRUNGREGEL



Schwarz schließt von unten kommend bei Weiß an. Nach einem Sprung von zwei Hexfeldern (entlang der weißen Linie) führt Schwarz über einen weiteren Anschluß seine Strecke fort.

Abb. 6

#### 2 EIN ANDERES PRÄMIENSYSTEM

Besonders beim Spiel mit Kindern kann es sinnvoll sein, daß alle Beteiligten einer Fahrt belohnt werden - nicht nur der Erste und Zweite. Bei diesem Prämiensystem werden daher unter allen Teilnehmern einer Fahrt 30 Credite gemäß untenstehender Tabelle verteilt.

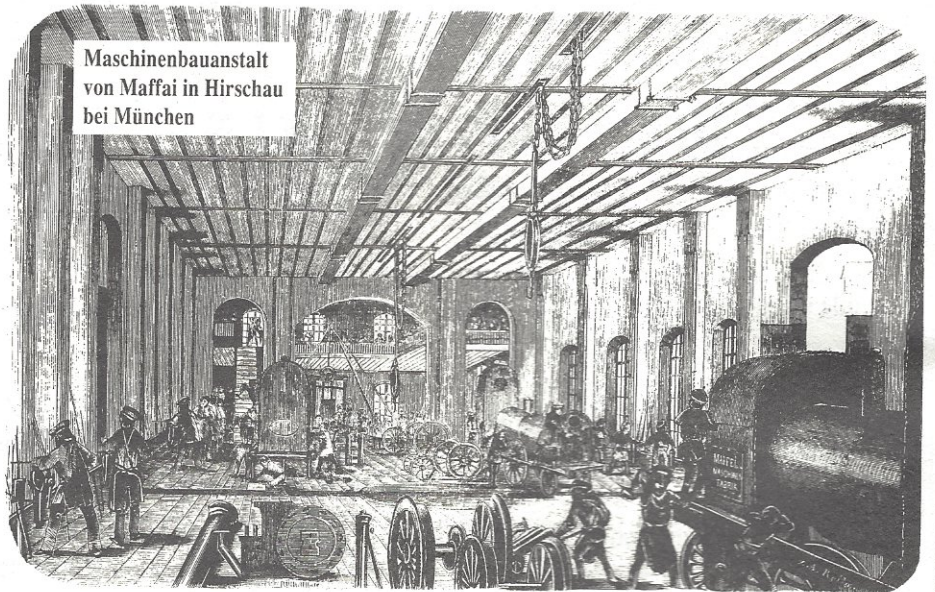
Ein Spieler darf nicht teilnehmen, wenn seine Fahrtstrecke mehr als doppelt so lang wie die kürzeste in dieser Fahrt benutzte Route ist.

Dieses Prämiensystem verlängert die Spieldauer um ca. 15 bis 30 Minuten.

Abb. 7

Plazierung:	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Zwei Spieler	20	10	-	-	-	-
Drei	16	9	5	-	-	-
Vier	13	8	5	4	-	-
Fünf	11	7	5	4	3	-
Sechs	10	6	5	4	3	2

Maschinenbauanstalt  
von Maffai in Hirschau  
bei München



3

### DAMPFROSS FÜR ZWEI SPIELER



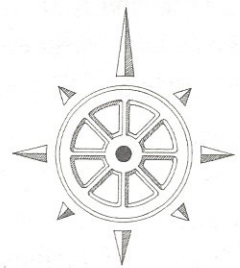
DAMPFROSS ist eigentlich kein Spiel für 2 Personen, aber mit einer der folgenden Methoden kann es trotzdem zu zweit gespielt werden:

a. Es gibt einen imaginären 3. Spieler. Nennen wir ihn einfach David. In der Bauphase bauen die Spieler Davids Streckennetz abwechselnd weiter aus. David zahlt alle anfallenden Gebühren aber jeweils nur an denjenigen, der ihn gerade nicht führt.

Nimmt in der Betriebsphase nur ein Spieler an einer Fahrt teil, so kann der andere Davids Eisenbahn-Spielstein übernehmen; auch hier werden Zahlungen für die Benutzung fremder Strecken nur an denjenigen geleistet, der David nicht führt. Dieses System funktioniert gut, aber bedauerlicherweise gewinnt David dabei recht häufig ...

b. Jeder Spieler unterhält zwei Eisenbahngesellschaften, jede mit ihrer eigenen Farbe. Beide Gesellschaften eines Spielers können gleichzeitig an einer Fahrt teilnehmen. Das kann besonders lohnend sein, wenn sie Fahrtrech-

te austauschen oder gemeinsam fahren. Bei dieser Methode gewinnt der Spieler mit der höchsten Creditsumme aus beiden Gesellschaften.



*Die folgenden 10 Seiten bilden den Anhang zu diesen Spielregeln.*

*Dort finden sich zunächst die Anmerkungen des Autors sowie seine Texte zur Eisenbahngeschichte in den Ländern, zu denen in dieser Ausgabe auch die Karten enthalten sind: Bayern, Irland, Rußland und schließlich Kentucky & Tennessee.*

*Danach stellt Matthias Stobbe die Geschichte von DAMPFROSS dar, und das letzte Wort gebührt dem Autor, der uns auf Seite 24 seine Autobiographie präsentiert.*

*Der Laurin Verlag ist stolz darauf, DAMPFROSS von David Watts als ersten Titel seiner Autoren-Edition präsentieren zu dürfen.*