

STEPHENSONS ROCKET

Spielmaterial

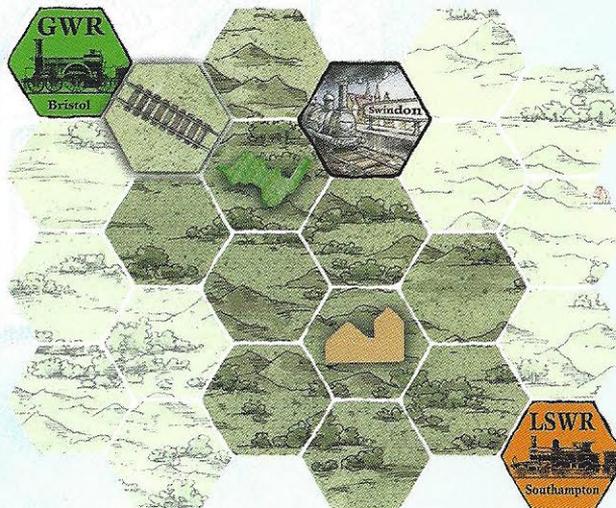
- 1 Spielplan mit der Karte Englands
- 7 Lokomotiven in 7 Farben
- 128 Aktienkarten (8 mal 16 Aktien)
- 60 Gleisteile
- 28 Bahnhöfe in 4 Farben
- 45 Plättchen (je 9 mal Stahl, Textil, Brauer, Leder und Fahrgäste)
- 100 Geldscheine (26 x 1.000, 24 x 2.000, 26 x 5.000 und 24 x 10.000 Pfund)

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spieles beigetragen haben. Besonders intensiv mitgewirkt haben Chris Bowyer, Dave Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Ivan Towison.

Copyright © 1999 Pegasus Spiele GmbH, StraÙheimer Str. 2, D-61169 Friedberg, Tel. 06031/7217-30, Fax 06031/7217-17, Email: Verlag@Pegasus.de, Website: www.pegasus.de

Beispiel: Bahnhof einsetzen

Erlaubtes einsetzen (helle Felder)



Taktisches Eisenbahnspiel für 2 bis 4 Personen von Reiner Knizia

Worum geht es?

England um 1830. Mit Stephenson's Lokomotive – Rocket – zwischen Liverpool und Manchester beginnt der Siegeszug der Eisenbahn.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Eisenbahnbaronen. Wer Eisenbahnlinien am besten ausbaut, Bahnhöfe geschickt platziert und in die richtigen Städte investiert, erwirtschaftet das meiste Geld und gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. Spielplan in die Tischmitte legen. Er zeigt England mit Startstädten der Eisenbahnlinien (zum Beispiel Liverpool), Bahnhofsstädten (zum Beispiel Leeds) und Metropolen (zum Beispiel Manchester).
2. Jede Lok auf die farblich passende Startstadt stellen. Die Ausrichtung der Lok ist dabei egal.
3. Die Aktien nach Eisenbahnlinien getrennt auf die entsprechenden Felder legen. Die Zusatzaktien auf das Feld links neben der Wertungsübersicht legen.
4. Je drei der Metropolenplättchen auf die passenden Metropolen legen. Die Fahrgastplättchen neben den Spielplan bereitlegen.
5. Geldscheine (in Pfund-Währung) sortieren und bereitlegen. Gleisteile in einem Haufen neben dem Spielplan bereithalten.
6. Jeder Baron bekommt sieben Bahnhöfe in einer von ihm gewählten Farbe. Auslosen, wer beginnt.

Ablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der am Zug befindliche Baron (Zugspieler) führt zwei der unten beschriebenen Aktionen aus. Es kann sich dabei um zwei gleiche oder verschiedene Aktionen handeln. Ein Baron darf aber **nicht zweimal dieselbe Lok** bewegen.

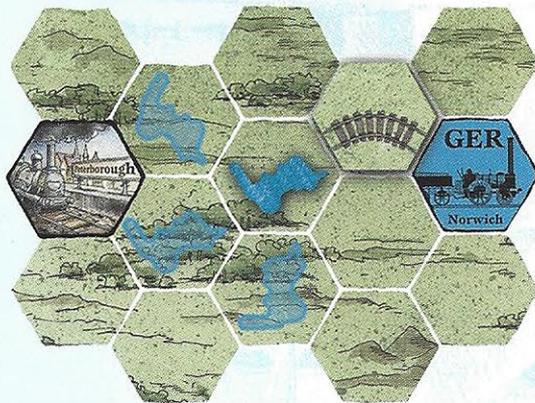
Aktionen und ihre Auswirkungen

A) Metropolenplättchen nehmen: Der Baron nimmt sich ein Plättchen einer beliebigen Metropole und legt es offen vor sich aus. Metropolenplättchen werden nach Sorten geordnet abgelegt.

B) Bahnhof ein-/versetzen: Der Baron setzt einen seiner Bahnhöfe auf ein **freies** Feld des Spielplans. Bahnhöfe dürfen nicht auf Städte, nicht auf Gleisteile und nicht benachbart von Loks oder anderen Bahnhöfen gesetzt werden. Man darf auch einen bereits platzierten eigenen Bahnhof vom Spielplan aufnehmen und neu setzen.

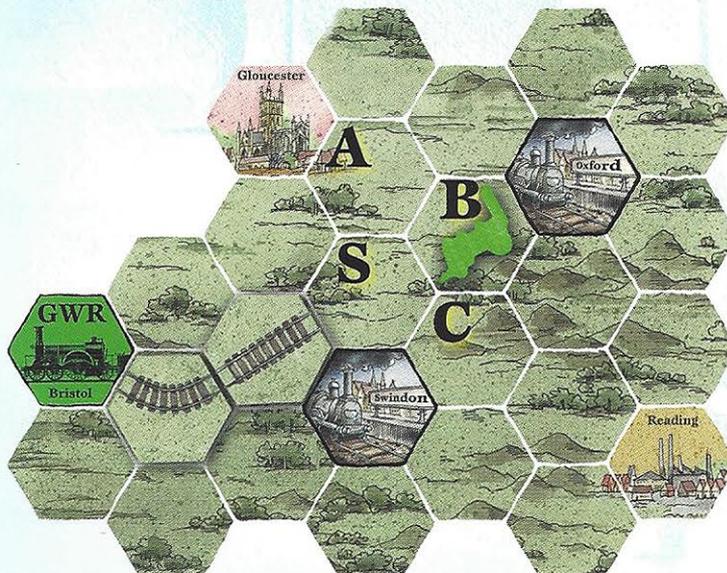
Beispiel: Linie ausbauen

Bewegungsrichtungen der Lok



Beispiel: Veto-Runde

Anton, Beate und Claus spielen. Claus bewegt die Lok von S nach B und nimmt eine GWR-Aktie. Eine Veto-Runde wird ausgerufen. Anton bietet eine GWR-Aktie und stellt die Lok auf A. Beate bietet zwei GWR-Aktien und lässt die Lok auf A. Claus kann passen – dann bleibt die Lok auf A und Beate gibt zwei GWR-Aktien ab. Oder Claus kann zwei GWR-Aktien abgeben und die Lok nach B oder C (oder A) stellen. In allen Fällen wird S mit dem passenden Gleisteil belegt.



C) Linie ausbauen: Der Baron bewegt eine beliebige Lok auf ein **freies Nachbarfeld** oder ein **Nachbarfeld mit einem Bahnhof** und nimmt sich **sofort** eine Aktie dieser Eisenbahnlinie. Alle Aktien werden offen vor den Baronen ausgelegt. Die Aktienanzahl, die vor einem Spieler ausliegt, muß für jeden Mitspieler sofort ersichtlich sein.

Eine Lok darf von ihrer Startstadt in beliebiger Richtung gezogen werden. Die Lok wird dabei immer in Fahrtrichtung ausgerichtet, so daß der hintere Teil der Lok an das Ausgangsfeld anschließt. Sobald die Lok bewegt wurde, ist die Startstadt nicht mehr Teil der Eisenbahnlinie, sondern gilt als eine Stadt, die in die Wertungen einbezogen wird.

Bei späteren Bewegungen kann die Lok nur **geradeaus oder in einer leichten Kurve** nach links oder rechts bewegt werden – scharfe Kurven sind nicht möglich. Loks dürfen nicht auf Städte und nicht auf Gleisteile oder andere Loks bewegt werden.

Nachdem eine Lok bewegt wurde, haben die Barone mit Aktien der jeweiligen Eisenbahnlinie ein Vetorecht.

Die Veto-Runde: Ist ein Mitspieler mit dem gerade erfolgten Ausbau einer Eisenbahnlinie nicht einverstanden, kann er eine Veto-Runde ausrufen. Dann darf einmal reihum jeder Spieler – beginnend links vom Zugspieler – Aktien dieser Eisenbahnlinie bieten und die Lok auf ein anderes mögliches Endfeld (oder auch das bisherige Endfeld) stellen. Die Veto-Runde kann den Ausbau der Eisenbahnlinie also verändern, aber nicht verhindern. Jedes weitere Gebot muß höher sein. Kein Spieler muß bieten, auch nicht der Spieler, der die Veto-Runde ausgerufen hat. Der Zugspieler darf das letzte Gebot abgeben – er braucht allerdings nur mit dem bisher höchsten Gebot gleichzuziehen, um die Lok neu zu stellen. Der Spieler mit dem letzten Gebot gibt seine gebotenen Aktien in den Vorrat zurück. Alle anderen Spieler behalten ihre gebotenen Aktien.

Nach der Veto-Runde ist der Ausbau der Eisenbahnlinie endgültig. Das leere Ausgangsfeld der Lok wird dann mit einem passenden Gleisteil belegt. Alle Felder mit Gleisteilen und das Feld mit der Lok zählen als Teil der Eisenbahnlinie. Danach werden fällige Wertungen durchgeführt – siehe unten.

Aktienvorrat aufgebraucht

Ist von einer Eisenbahnlinie keine Aktie mehr im Vorrat, wird für den Ausbau der Linie keine Aktie vergeben. Aktien aus Veto-Runden stehen erst wieder bei der nächsten Bewegung der Lok zur Verfügung.

Fahrgastplättchen

Bewegt ein Baron eine Lok auf ein Feld mit einem fremden Bahnhof, erhält er als Belohnung ein Fahrgastplättchen aus dem Vorrat und legt es offen vor sich aus. Wird die Lok auf einen eigenen Bahnhof bewegt, bekommt man kein Fahrgastplättchen. Der Bahnhof gehört damit zur Eisenbahnlinie. Im Fall einer Veto-Runde mit Geboten erhält der Zugspieler das Fahrgastplättchen nur, wenn er das Gebot abgibt. Nur der Zugspieler kann ein Fahrgastplättchen erhalten. Veto-Spieler, die die Lok auf einen Bahnhof setzen, bekommen keines. Sind alle neun Fahrgastplättchen aufgebraucht, werden keine weiteren mehr vergeben.

Wertungen

Während und am Ende des Spiels finden Wertungen statt. Während des Spiels kommt es nur nach der endgültigen Bewegung einer Lok zu Wertungen:

- 1. Metropolenplättchen:** Jedesmal wenn eine Metropole an eine **neue** Eisenbahnlinie angeschlossen wird – das heißt wenn eine Lok in die Nachbarschaft der Metropole bewegt wird – erhalten die Besitzer der Plättchen **dieser** Metropole eine Auszahlung. Der Baron mit den meisten Plättchen dieser Metropole bekommt 2.000 Pfund, der Zweite 1.000 Pfund.
- 2. Bahnhöfe:** Sobald eine Bahnhofsstadt an eine Eisenbahnlinie angeschlossen wird – das heißt, wenn eine Lok in die Nachbarschaft der Bahnhofsstadt bewegt wird – erhalten die Besitzer von Bahnhöfen an dieser Linie eine Auszahlung. Der Baron mit den meisten Bahnhöfen an dieser Linie bekommt so viele 1.000 Pfund wie Städte – Startstädte, Bahnhofsstädte und Metropolen – an dieser Linie angeschlossen sind. Und der zweite Baron bekommt noch einmal die halbe Auszahlung wie der erste Baron.
- 3. Aktienfusion:** Wenn eine Lok in die Nachbarschaft einer anderen Eisenbahnlinie (Gleisteile oder Lok) bewegt wird, schließen sich die beiden Linien zusammen. Die Eisenbahnlinie, deren Lok bewegt wurde, wird aufgelöst. Der Baron mit den meisten Aktien der aufgelösten Linie bekommt so viele 1.000 Pfund wie Städte – Startstädte, Bahnhofsstädte und Metropolen – an dieser Linie angeschlossen sind, und der Zweite bekommt noch einmal die halbe Auszahlung. Dann wird die Lok der aufgelösten Linie entfernt und durch ein Gleisteil ersetzt. Alle Aktienbesitzer geben ihre Aktien der aufgelösten Eisenbahnlinie ab und erhalten für je zwei Aktien eine neue Aktie der anderen Eisenbahnlinie. Einzelne Aktien werden ersatzlos abgegeben. Sind nicht mehr genügend Aktien vorhanden, werden entsprechend viele Zusatzaktien an die Besitzer verteilt. Die Zusatzaktien müssen der Eisenbahnlinie zugeordnet werden.

Grundsätzlich gilt, daß der zweite – und jeder weitere – Anschluß derselben Stadt an dieselbe Eisenbahnlinie zu keiner neuen Wertung führt. Es ist möglich, daß auch der erste Anschluß zu keiner Auszahlung führt, weil noch kein Metropolenplättchen aufgenommen oder noch kein Bahnhof plaziert wurde.

Finden mehrere Wertungen gleichzeitig statt, werden zuerst die Plättchen und die Bahnhöfe abgewickelt und erst dann eine Fusion durchgeführt.

Die Barone dürfen das Geld, das sie im Laufe des Spiels erwirtschaften, geheimhalten.

Um die Regeln einfach zu halten, darf eine Lok nicht auf ein Feld bewegt werden, das benachbart zu zwei anderen Eisenbahnlinien liegt.

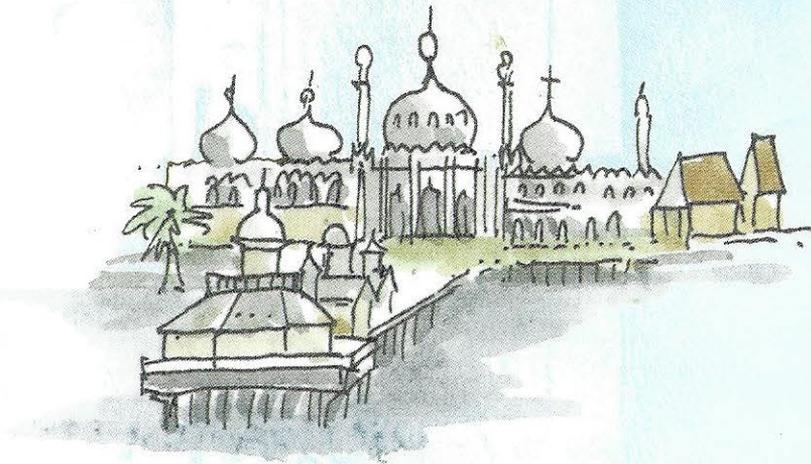
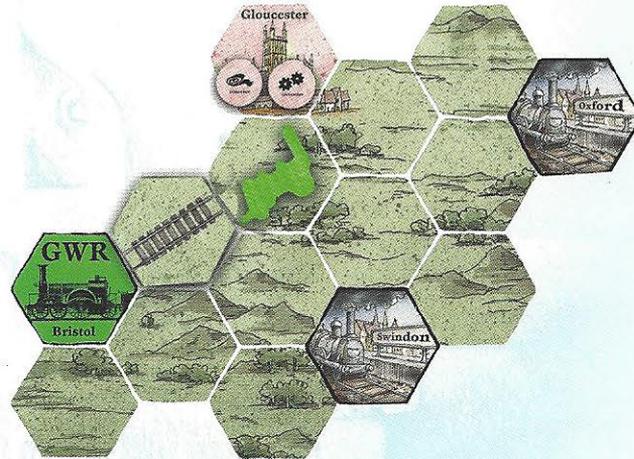
Am Spielende finden folgende Schlusswertungen statt:

- 1. Plättchen:** Zuerst geben alle Barone ihre Metropolenplättchen ab, deren Metropolen nicht an mindestens eine Eisenbahnlinie angeschlossen sind. Im Anschluß wird jede Plättchensorte – Stahl, Textil, Brauer, Leder und Fahrgäste – gewertet. Der Baron mit den meisten Plättchen einer Sorte bekommt 6.000 Pfund, der Zweite 3.000 Pfund.

Beispiel: Wertung der Metropolenplättchen

Anton  Plättchenmehrheit

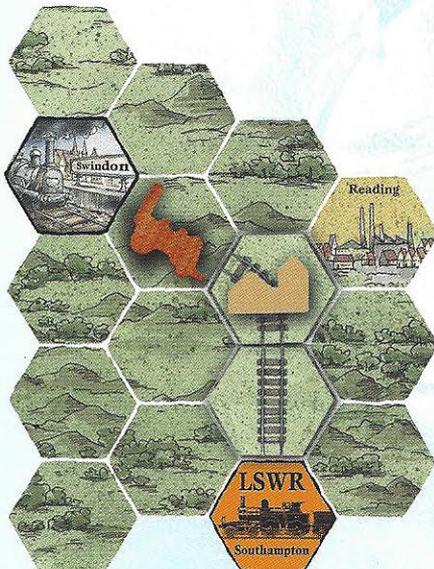
Anton bekommt 2.000 Pfund.



Beispiel: Wertung der Bahnhöfe

 Bahnhof von Beate

Bahnhofsmehrheit: Beate bekommt 3.000 Pfund (3 Städte).



Für jede noch existierende – nicht aufgelöste – Eisenbahnlinie werden die Bahnhöfe und die Aktien gewertet:

2. **Bahnhöfe:** Der Baron mit den meisten Bahnhöfen einer Linie bekommt so viele 1.000 Pfund wie Städte – Startstädte, Bahnhofsstädte und Metropolen – an diese Linie angeschlossen sind. Der Zweite bekommt noch einmal die halbe Auszahlung.
3. **Aktien:** Der Baron mit den meisten Aktien einer Linie bekommt so viele 1.000 Pfund wie Städte – Startstädte, Bahnhofsstädte und Metropolen – an diese Linie angeschlossen sind. Der Zweite bekommt noch einmal die halbe Auszahlung.

Finden mehrere Wertungen gleichzeitig statt, werden zuerst die Plättchen und die Bahnhöfe abgewickelt und erst dann eine Fusion durchgeführt.

Gibt es bei einer Wertung mehrere Erste, wird das zu erhaltene Geld des Ersten und Zweiten zusammengezählt und geteilt. Gibt es einen Ersten aber mehrere Zweite, wird das Geld des Zweiten geteilt. Gibt es nur einen Ersten aber keinen Zweiten, wird nur das Geld des Ersten vergeben. Gegebenenfalls wird bei den Wertungen abgerundet.

Isolierte Eisenbahnlinien

Wenn die Lok einer Eisenbahnlinie weder an eine neue Stadt noch an eine andere Eisenbahnlinie angeschlossen werden kann, dann gilt die Linie als isoliert. Der Aktienstapel dieser Linie wird vom Spielplan entfernt und aus dem Spiel genommen, die Barone jedoch behalten ihre Aktien. Die Bewegung der Lok bringt später keine Aktie mehr ein.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nach einer Aktion nur noch die Aktien einer Eisenbahnlinie verfügbar sind. Das heißt sechs der sieben vorhandenen Eisenbahnlinien sind entweder aufgelöst, isoliert oder alle entsprechenden Aktien sind an die Barone verteilt.

Das Spiel endet auch, wenn alle 60 Gleisteile auf dem Spielplan abgelegt sind. Die gerade laufende Aktion und alle damit verbundenen Wertungen werden in jedem Fall abgeschlossen.

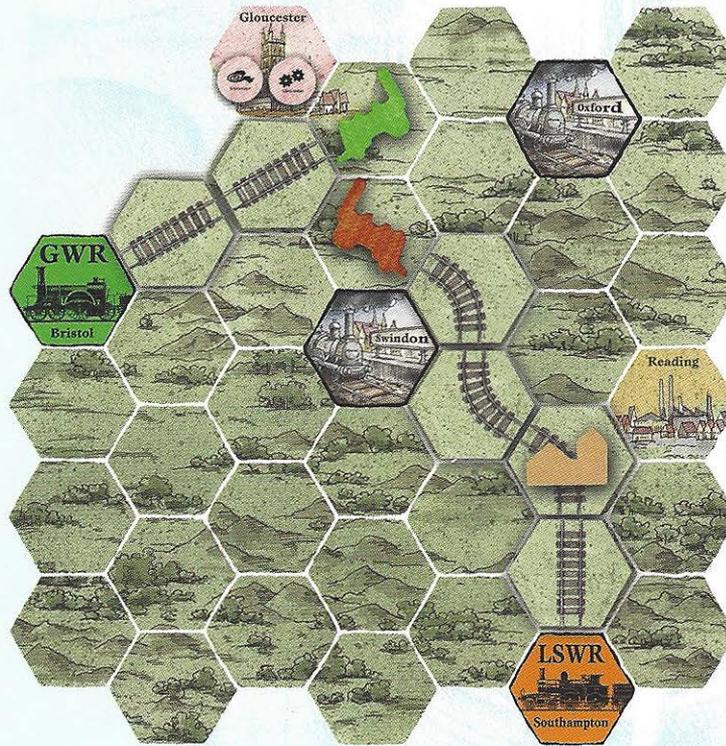
Nach der Schlusswertung gewinnt der Baron mit dem größten Vermögen.

Plättchen		Anton		Beate		Claus	
Stahl		3	3.000	2		4	6.000
Textil		4	6.000	2	1.000	2	1.000
Brauer		3	3.000	3	3.000	3	3.000
Leder		2	1.000	3	6.000	2	1.000
Fahrgäste		3	6.000	1	3.000		
Bahnhöfe und Linien							
NER	13 Städte	2 Bahnhöfe	3.000	2 Bahnhöfe	3.000	3 Bahnhöfe	13.000
		3 Aktien	6.000	4 Aktien	13.000	2 Aktien	
L&Y	fusioniert	keine Auszahlung		keine Auszahlung		keine Auszahlung	
LNWR	4 Städte	- Bahnhof		2 Bahnhöfe	4.000	1 Bahnhof	2.000
		3 Aktien	4.000	1 Aktie		2 Aktien	2.000
GER	fusioniert	keine Auszahlung		keine Auszahlung		keine Auszahlung	
GWR	12 Städte	3 Bahnhöfe	12.000	2 Bahnhöfe	6.000	1 Bahnhof	
		2 Aktien		3 Aktien	6.000	5 Aktien	12.000
LSWR	fusioniert	keine Auszahlung		keine Auszahlung		keine Auszahlung	
SER	fusioniert	keine Auszahlung		keine Auszahlung		keine Auszahlung	
Schlusswertung		44.000		45.000		40.000	
Bisher erspielt		28.000		30.000		25.000	
Gesamtes Geld		72.000		75.000		65.000	

Beispiel: Wertung der Aktienfusion

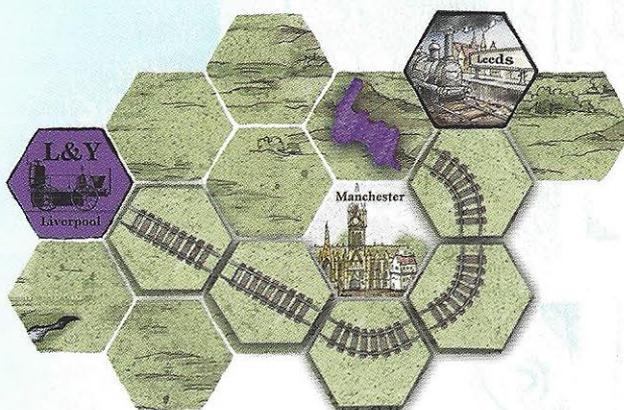
LSWR wurde bewegt und wird aufgelöst.

Aktienmehrheit von LSWR: 3.000 Pfund (3 Städte). Zweiter: 1.000 Pfund.



Beispiel: Isolierte Linie

L&Y ist isoliert.



Die Schlusswertung

Anton, Beate und Claus beenden das Spiel. Die nebenstehende Übersicht zeigt, wer welche Plättchen und Aktien besitzt, und wo die Bahnhöfe stehen. Beate gewinnt.