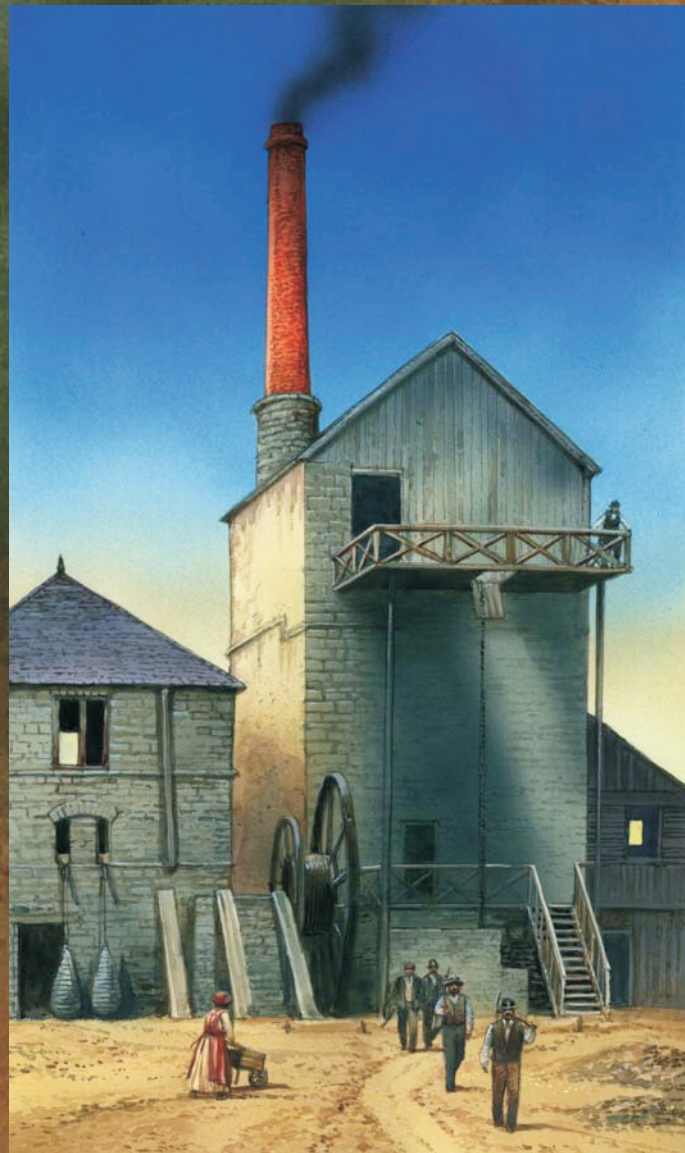


Tinners' Trail



Das Spiel Tinnners' Trail ist im Cornwall des frühen neunzehnten Jahrhunderts angesiedelt und dreht sich um die Kupfer- und Zinnbergbauindustrie, durch welche diese Grafschaft berühmt wurde. In dieser Zeit wurde Cornwall zu einem der wichtigsten Bergbaugebiete der Welt. Dort wurde das Zinn produziert, das für viele Legierungen benötigt wurde und das Kupfer, mit dem die Schiffe der Königlichen Marine gepanzert wurden. Es war die Nachfrage nach leistungsfähigeren Dampfpumpen für die Minen, die zur Entwicklung der Dampfmaschine führte, die wiederum den Weg für die ersten Dampfeisenbahnen ebnete. Als der Bergbau in Cornwall verfiel, gingen viele Bewohner Cornwalls in alle Welt und nahmen ihre wertvollen Fähigkeiten mit und trugen so einen wesentlichen Teil zur Prägung des modernen Bergbaus bei.

Der Spielname bezieht sich auf die langen Wege, welche die Bergbauarbeiter von zu Hause aus zu den Minen zurück legen mussten. Die örtlichen Wege zur Mine wurden „Tinnners' Trail“ genannt („Weg – oder, wer's etwas poetischer mag - Pfad der Zinnarbeiter“, wir belassen es bei dem englischen Namen).

Das Spiel ist für drei bis vier Spieler und wird etwa sechzig bis neunzig Minuten dauern.

Übersicht

Jeder Spieler repräsentiert eine Minen-Gesellschaft. Zu Beginn des Spiels wird Kupfer und Zinn auf dem Spielbrett abgelegt (orangene und weiße Holzwürfel).

Zusätzlich zu den Rohstoffen wird eine bestimmte Anzahl von dunkelblauen Würfeln hinzugefügt - sie stellen das Wasser dar, welches die Minen überfluten. Je mehr Wasserwürfel eine Region hat, umso teurer wird die Förderung des Erzes. Du kannst Wasserwürfel auf verschiedene Arten entfernen, z.B. durch Drainagestollen oder durch die Nutzung von Dampfpumpen.

Das Spiel geht über vier Runden, die in sieben Phasen unterteilt sind.

Erste Phase: Erzpreise festlegen. Der Zinn- und Kupferpreis für die folgende Spielrunde wird auf zufällige Weise festgelegt.

Zweite Phase: Verfügbare Entwicklungen. Arbeitskräfte, Häfen, Eisenbahnen und Entsorgungstollen werden in den Kästen „Verfügbare Entwicklungen“ (Available Developments) gelegt, ebenfalls werden Dampfpumpen auf ihre Plätze gelegt. Wie viele Stücke von jeder Art jeweils verfügbar sind hängt von der Spielrunde ab.

Dritte Phase: Spieleraktionen. Dies ist das Herzstück des Spiels. Jede Aktion braucht eine bestimmte Zeit, d. h. der Spieler muss seinen Marker auf der Zeitleiste weitersetzen. Immer der Spieler, der in der aktuellen Spielrunde die wenigste Zeit verbraucht hat, ist aktiver Spieler, er kann u. U. mehrere Aktionen direkt nacheinander vornehmen.

Die komplizierteste Aktion ist der Minenbau. Der aktive Spieler wählt ein Gebiet aus und mittels Auktion wird bestimmt, wer in diesem Gebiet eine Mine baut. Falls dies nicht der aktive Spieler ist, bleibt er aktiver Spieler und kann eine weitere Aktion durchführen, das kann auch erneut die gleiche Aktion sein wie zuvor.

Der Spielplan ist in Gebiete unterteilt, die zu Spielbeginn orangefarbene Kupfermarker, weiße Zinnmarker und blaue

Wassermarker enthalten können. Wenn ein Spieler beschließt, Erze abzubauen, kann er eine der Minenkapazität entsprechende Anzahl Kupfer- und Zinnmarker aus dem Gebiet nehmen. Die Grundkapazität einer Mine beträgt zwei, aber vorhandene Arbeitskraft, Hafen oder Eisenbahn erhöhen die Kapazität jeweils um eins. Die finanziellen Kosten für die Förderung jedes einzelnen Erzmarkers entsprechen der Anzahl Wassermarker des Gebietes. Nachdem ein Erz aus einem Gebiet genommen wurde, wird dort ein weiterer Wassermarker eingesetzt, da die Mine noch tiefer gegraben wurde.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Wassermarker aus einem Gebiet zu entfernen. Dampfpumpen, Häfen und Eisenbahnen dienen alle diesem Zweck.

Wer unter Geldknappheit leidet, kann Pasteten verkaufen, wodurch er £ 1 verdient.

Diese Phase endet, wenn alle Spieler gepasst haben.

Vierte Phase: Erze verkaufen. In dieser Phase müssen alle Spieler ihre abgebauten Kupfer- und Zinnerze verkaufen.

Fünfte Phase: Auswärtige Investitionen. Die Spieler haben nun Gelegenheit, ihr gesamtes Geld bzw. einen Teil davon zu investieren. Der durch Investitionen zu erzielende Profit verringert sich im Laufe des Spiels, daher ist es ratsam, für möglichst hohen Profit möglichst früh zu investieren. Es will allerdings sehr gut überlegt sein, wie viel Geld man investiert, denn man braucht in der Folgerunde noch Geld, um an Auktionen teilzunehmen und weitere Erze abzubauen. Wer weniger als £ 10 für die nächste Spielrunde übrig behält, geht ein großes Risiko ein, außer in der letzten Spielrunde.

Sechste Phase: Bodenschätze suchen. Der erste und zweite Spieler der Spielerreihenfolge führen jeder eine Suchaktion aus. Sie wählen ein Gebiet, in dem noch keine Erze liegen und würfeln um zu sehen, was sie dort finden.

Siebte Phase: Ende der Spielrunde. Nach vier Spielrunden endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten durch Investitionen ist Spielsieger. Andernfalls beginnt eine neue Spielrunde. Man sollte nicht vergessen, daß Siegpunkte nur durch Investitionen außerhalb Cornwalls gewonnen werden können.

Spielmaterial



Minen
6 pro Spieler



Geld- und
Zeitmarker
3 pro Spieler



Investitionsmarker
(Quader)
12 pro Spieler



1 schwarzer
Pöppel
Damit wird markiert,
welches Gebiet
versteigert wird.



10 Arbeitskräfte



8 Häfen



3 Eisenbahnen



4 Entsorgungs-
stellen



8 Dampfpumpen
(Scheiben)



50 Wassermarker
(Quader)



60 Kupfermarker
(Quader)



50 Zinnmarker
(Quader)



3 Spezialwürfel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt einen Satz Spielsteine einer Farbe seiner Wahl, bestehend aus sechs Minen, drei Spielermarkern (für Geld und Zeit) und 12 Investitionsmarkern.



In der ersten Spielrunde wird die Reihenfolge auf beliebige Weise bestimmt. Die Reihenfolge wird entsprechend mit Spielermarkern auf der Reihenfolgeanzeige markiert.



Zu Spielbeginn werden Kupfer- und Zinnmarker auf die Gebiete verteilt, wie auf dem Plan vorgegedruckt. Dann wird für jedes Gebiet, in dem nun Erzmarker liegen, mit den drei Spezialwürfeln gewürfelt und jeweils entsprechend dem Ergebnis werden weitere Marker in das Gebiet gelegt, Kupfer, Zinn und Wasser. Für komplett leere Gebiete wird jetzt nicht gewürfelt, nur für solche, in denen bereits Kupfer- und/oder Zinnmarker vorgegedruckt sind. Alle anderen Gebiete bleiben zunächst leer.

BEISPIEL: In dieses Gebiet werden zu Beginn ein Zinn- und ein Kupfermarker gelegt.

Die drei Spezialwürfel zeigen nach dem Wurf:

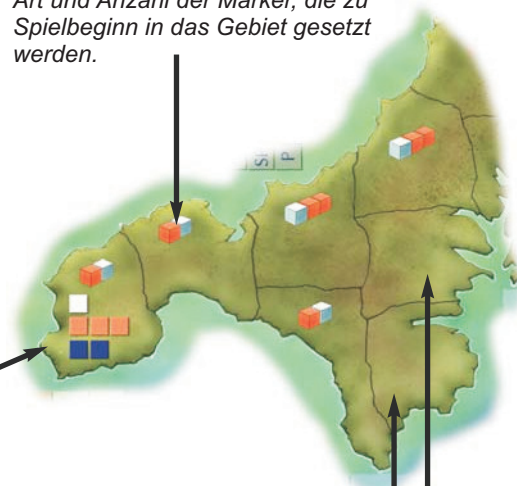


In dem Gebiet liegen zu Beginn nun insgesamt ein Zinn-, drei Kupfer- und zwei Wassermarker.

Mit zweien seiner Spielermarker notiert jeder Spieler auf der Geldleiste, wie viel Geld er jeweils besitzt. Zu Spielbeginn hat jeder Spieler £ 15. Je ein Marker kommt auf das Feld £ 15 und der andere auf £ 0.



Art und Anzahl der Marker, die zu Spielbeginn in das Gebiet gesetzt werden.



Solche Gebiete bleiben zunächst leer. Später können dort durch Suchaktionen und Minenbau Marker eingesetzt werden.

Der Spielplan

Reihenfolge-
anzeige

Verfügbare
Entwicklungen
Arbeitskräfte, Häfen,
Entsorgungsstätten
und Eisenbahnen,
die zur Verfügung
stehen, werden in
Phase 2 in diesen
Bereich gelegt.

Zeitleiste
Wer Zeiteinheiten
verbraucht, zieht
seinen
Spielermarker auf
dieser Leiste von
eins bis zehn.

Leere Gebiete
Zu Spielbeginn gibt es acht leere
Gebiete, in denen weder Kupfer- noch
Zinnmarker liegen. Für diese Gebiete
wird zu Spielbeginn nicht gewürfelt.
Trotzdem können hier Minen gebaut
und es kann später nach Erzen
gesucht werden in der Hoffnung auf
ergiebige Vorkommen.

Entwicklungstafel
Hier wird angezeigt,
welche Entwicklungen
zur Verfügung stehen
und dann in das dafür
vorgesehene Feld
gelegt werden.

Aktionen
Diese Übersichtstabelle
nennt die möglichen
Aktionen, ihre
jeweiligen Zeitkosten
und ihre Auswirkungen.

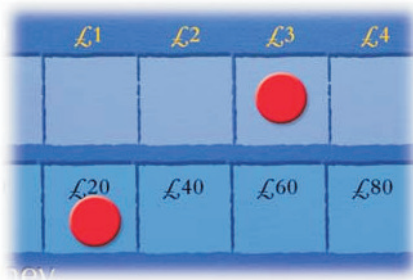
Startgebiete
In diese Gebiete
werden zu Spielbeginn
Kupfer- und Zinnmarker
gelegt. Außerdem wird
zu Spielbeginn für diese
Gebiete gewürfelt, um
dort weitere Marker zu
platzieren.



Erzpreise Es wird mit allen drei Spezialwürfen
gewürfelt, um den Zinnpreis festzulegen, dann
ebenso für den Kupferpreis.
In der ersten und letzten Spielrunde wird das
Ergebnis jeweils modifiziert, ebenso wird
geprüft, ob der vorherige Preis auf höchster
oder niedrigster Stufe war.

Geldleiste Mit ihren
Spielermarkern
notieren die Spieler
hier, wie viel Geld sie
besitzen.

Auswärtige
Investitionen
Hier setzen die
Spieler ihre
Investitionsmarker
(Quader) ein, um
Siegpunkte zu



Die Spieler setzen ihre Marker auf
der Geldleiste rückwärts, wenn sie
Geld ausgeben, und vorwärts, wenn
sie Geld einnehmen. Auf der unteren
Leiste werden Vielfache von £ 20
notiert.



In dem Beispiel oben beginnt Rot mit £ 15, gibt aber dann £ 4 aus,
um eine Mine zu bauen. Er schiebt seinen Marker auf das Feld £ 11,
so viel Geld besitzt er nun noch.

Der Spielablauf

Das Spiel geht über vier Spielrunden, in jeder Spielrunde werden die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge durchlaufen:

1. Erz-Preise festlegen
2. Verfügbare Entwicklungen
3. Spieleraktionen
4. Erze verkaufen
6. Bodenschätze suchen
7. Ende der Spielrunde

Phase Eins: Erz-Preise festlegen

Der Kupferpreis schwankte in unvorhersehbarer Weise, je nach Entdeckung günstiger Vorkommen andernorts. Preisstürze führten zu großem Elend in Cornwall, weil deshalb Minen geschlossen wurden. Manche Minen schwenkten auf den Abbau von Zinn um, da dessen Preise stabiler waren.

Zunächst wird der Zinnpreis bestimmt. Alle drei Würfel werden geworfen, ihre einzelnen Ergebnisse werden addiert. Die Summe wird dann mit den Werten der linken Spalte der Erzpreistabelle verglichen und ein weißer Zinnmarker wird in die Zinnspalte gesetzt, um den aktuellen Zinnpreis anzuzeigen. Mit gleicher Prozedur wird anschließend der Kupferpreis ermittelt, der dann mit einem orangefarbenen Kupfermarker angezeigt wird.

In der ersten Spielrunde wird die gewürfelte Summe beider Erztypen jeweils um eins erhöht um der Tatsache Rechnung zu tragen, daß diese Metalle damals stark gefragt waren.

In den folgenden Runden kann der vorherige Preis jedes Erzes den neuen beeinflussen. Falls der vorherige Preis bereits die höchste Stufe erreicht hatte, wird die Würfelsumme um eins vermindert. Falls der vorherige Preis bereits die niedrigste Stufe erreicht hatte, wird die Würfelsumme um eins erhöht.

In der letzten Spielrunde wird die jeweilige Würfelsumme um eins vermindert um der Tatsache Rechnung zu tragen, daß der zunehmende Wettbewerb durch andere Bergbauregionen den Preis der Metalle nach unten trieb. Diese Modifikation der letzten Spielrunde kommt zusätzlich zu eventueller Modifikation auf Grund des vorhergehenden Preises zum Tragen.

		Tin		Copper	
-1	9-11	£7	£10		
+1 on first turn -1 on last turn	7-8	£6	£8		
	5-6	£5	£4		
	0-4	£4	£2		

BEISPIEL: In der ersten Spielrunde beträgt die Würfelsumme für Zinn zwei. In der ersten Spielrunde wird die Summe um eins erhöht, ergibt also drei. Ein weißer Zinnquader wird auf das Feld £ 4 für Zinn gesetzt. Es wird für Kupfer gewürfelt, die Summe sechs wird um eins erhöht (erste Spielrunde). Ein orangefarbener Kupferquader wird auf das Feld £ 8 für Kupfer gesetzt. Wenn in der nächsten Spielrunde der Zinnpreis ermittelt wird, wird die gewürfelte Summe um eins erhöht, da der Zinnpreis dann vorher auf niedrigster Stufe war.

Phase Zwei: Verfügbare Entwicklungen

Da die Bergarbeiter immer tiefer schürfen mussten, um die Erzvorkommen abbauen zu können, entwickelten sie neue Techniken und Technologien, um eindringendes Wasser abzupumpen und die Kapazität des Abbaus zu erhöhen.

In jeder Spielrunde steht eine bestimmte Menge Entwicklungen zur Verfügung, die dann von den Spielern als Aktionen gewählt werden können.

Eventuell noch in dem Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ liegende Spielsteine werden entfernt, dann wird das Feld entsprechend der Vorgabe für diese Spielrunde aufgefüllt. In der dieser Spielrunde entsprechenden Spalte ist genau aufgeführt, welche Spielsteine in das Feld gelegt werden und damit in dieser Spielrunde zur Verfügung stehen.

Außerdem müssen Dampfpumpenscheiben auf die entsprechenden Felder gelegt werden. In der ersten Spielrunde wird eine Scheibe auf das erste Feld gelegt. In der zweiten Spielrunde werden eine Scheibe auf das erste und zwei Scheiben auf das zweite Feld gelegt. In der dritten Spielrunde werden (Wasser-) Dampfpumpenscheiben auf die ersten drei Felder gelegt, wie vorgedruckt, in der letzten Spielrunde auf alle vier Felder.

Die Aktion „Dampfpumpen aufbessern“ kann in der ersten Spielrunde nur ein Mal gewählt werden, in der zweiten Spielrunde zwei Mal, in der dritten drei Mal und vier Mal in der letzten. Wer diese Aktion wählt, wird normalerweise den größten zur Verfügung stehenden Stapel Dampfpumpen nehmen.

BEISPIEL: Der Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ sollte zu Beginn der dritten Spielrunde so aussehen, wie rechts abgebildet.



Phase Drei: Spieleraktionen

Dies ist die längste und wichtigste Phase jeder Spielrunde. Alle Spieler haben Gelegenheit, mit einigen Aktionen Minen zu bauen, zu verbessern und zu betreiben.

Jede Aktion erfordert eine gewisse Zeit. Die genaue Zeitdauer der einzelnen Aktionen ist unterschiedlich, wie auf der Aktionstabelle angegeben. Jedem Spieler stehen in dieser Phase zehn Zeiteinheiten zur Verfügung, auf der Zeitleiste wird jeweils notiert, wie viele Einheiten der Spieler verbraucht hat. Die Reihenfolge der Spieler wird dadurch festgelegt, wie viel Zeit jeder Spieler in dieser Phase bereits in Anspruch genommen hat.

Zu Beginn jeder Spielrunde ist der aktive Spieler jeweils derjenige, dessen Marker auf der Reihenfolgeanzeige am weitesten oben liegt. Falls keine Spielermarker mehr auf der Reihenfolgeanzeige liegen ist derjenige jeweils aktiver Spieler, der die wenigsten Zeiteinheiten verbraucht hat, d. h. dessen Marker am weitesten links auf der Zeitleiste liegt.

Bei Gleichstand für den geringsten Verbrauch an Zeiteinheiten ist derjenige der daran beteiligten Spieler aktiver Spieler, dessen Marker in der Spalte weiter oben liegt. Es kann durchaus vorkommen, daß ein Spieler mehrmals nacheinander aktiver Spieler ist, und zwar so lange alle anderen Spieler auf der Zeitleiste vor ihm (rechts) bleiben.

Den Spielern stehen neun Aktionen zur Auswahl. Für jede Aktion wird eine bestimmte Menge Zeiteinheiten verbraucht. Nachdem der aktive Spieler seine Aktion beendet hat, zieht er seinen Marker auf der Zeitleiste entsprechend viele Felder vorwärts um anzuzeigen, wie viele Zeiteinheiten er schon verbraucht hat, und setzt ihn in der Spalte auf den obersten freien Platz.

1st										
2nd										
3rd										
4th										
Order of Play	1st	2nd	3rd	4th						
Time Track	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

BEISPIEL 1: Blau ist der nächste aktive Spieler, da sein Marker auf der Reihenfolgeleiste am weitesten oben liegt.

1st										
2nd										
3rd										
4th										
Order of Play	1st	2nd	3rd	4th						
Time Track	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

BEISPIEL 2: In diesem Beispiel ist Rot der nächste aktive Spieler, da sein Marker in der Spalte mit dem geringsten Verbrauch an Zeiteinheiten am weitesten oben liegt.

1st										
2nd										
3rd										
4th										
Order of Play	1st	2nd	3rd	4th						
Time Track	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

BEISPIEL 3: Ausgehend von Beispiel 2 führt Rot eine Aktion aus, die zwei Zeiteinheiten kostet, wodurch er mit seinem Marker in die Spalte „4“ der Zeitleiste vorrückt. Da in dieser Spalte bereits Grün auf oberster Position ist, muß Rot seinen Marker in das Feld darunter legen. Blau ist nun nächster aktiver Spieler. Falls auch seine Aktion zwei Zeiteinheiten kostet, landet sein Marker auf dem Feld

Der aktive Spieler MUSS eine der folgenden Aktionen wählen und ausführen:

- Mine bauen**
- Erze fördern**
- Hafen bauen**
- Arbeitskraft einsetzen**
- Entsorgungstollen bauen**
- Eisenbahn bauen**
- Dampfpumpen aufbessern**
- Pasteten verkaufen**
- Passen**

Ein Spieler kann eine Aktion nur dann wählen und ausführen, wenn er genügend Zeiteinheiten dafür zur Verfügung hat. Falls das bedeutet, daß die einzig mögliche Aktion „Passen“ ist, MUSS der Spieler diese Aktion wählen. Wenn ein Spieler passt, legt er seinen Marker auf der Reihenfolgeanzeige auf den obersten freien Platz und kann in dieser Spielrunde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Die Phase Spieleraktionen endet, nachdem alle Spieler gepasst haben. Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, kann der noch übrige Spieler nur noch genau eine Aktion ausführen (falls er die dafür nötigen Zeiteinheiten hat), bevor auch er passen muss.

Bei manchen Aktionen ist es erforderlich, daß der Spieler dafür einen Spielstein aus dem Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ nimmt. Falls das entsprechende Teil dort nicht (mehr) liegt, kann der Spieler diese Aktion nicht wählen. Beispielsweise steht in jeder Spielrunde nur ein Spielstein Entsorgungstollen zur Verfügung, d. h. die Aktion

„Entsorgungstollen bauen“ kann in jeder Spielrunde nur ein Mal und damit nur von einem Spieler ausgeführt werden.

AKTION Mine bauen



Wer diese Aktion wählt, sucht ein Gebiet des Spielplans aus und markiert es mit dem schwarzen Pöppel. Das Recht, in diesem Gebiet eine neue Mine zu bauen, wird nun versteigert. Der aktive Spieler muss als erster bieten, und zwar mindestens £ 1. Der Spieler zu seiner Linken muss ihn nun überbieten oder passen und damit aus dieser Versteigerung ausscheiden. Die Versteigerung verläuft auf diese Weise weiter

reihum, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt und so die Versteigerung gewinnt.

Der Gewinner der Versteigerung zahlt sein Gebot, indem er seinen Geldmarker auf der Geldleiste entsprechend verschiebt, und setzt eine seiner Minen in das Gebiet, was ihn außerdem zwei Zeiteinheiten kostet. Der Gewinner der Versteigerung ist nicht unbedingt der aktive Spieler, und so kann u. U. der aktive Spieler anschließend sofort eine neue Aktion wählen.

An einer Versteigerung können sich alle Spieler beteiligen, sofern sie die dafür nötigen Zeiteinheiten noch zur Verfügung haben, auch wenn sie auf der Zeitleiste weiter vorne liegen. Das gilt natürlich nicht für Spieler, die in dieser Spielrunde bereits gepasst oder nicht mehr ausreichend Geld haben.

Für die Versteigerung des Baurechts kann der aktive Spieler nur ein Gebiet auswählen, in welchem noch keine Mine gebaut ist. In jedem Gebiet kann immer nur eine Mine gebaut werden.

Das Baurecht für eine Mine kann für ein leeres Gebiet versteigert werden, d. h. ein Gebiet, in welchem noch keine Erzquader liegen. Nachdem in solch einem Gebiet eine Mine gebaut wurde, wird anschließend mit allen drei Spezialwürfeln gewürfelt um zu bestimmen, wie viele Kupfer-, Zinn- und Wassermarker nun in dieses Gebiet gelegt werden. Das geschieht auf jeden Fall immer erst, nachdem der Spieler seine Bau- und Zeitkosten gezahlt hat – er weiß nie vorher, welche Rohstoffe er dort vorfindet.

Kein Spieler kann mehr als sechs Minen bauen. Eine gebaute Mine bleibt dort, wo sie gebaut wurde, für den Rest des Spiels, sie kann nie abgerissen, umgesetzt, verkauft, oder getauscht werden und, zur Erinnerung, jedes Gebiet kann nur genau eine Mine aufnehmen.

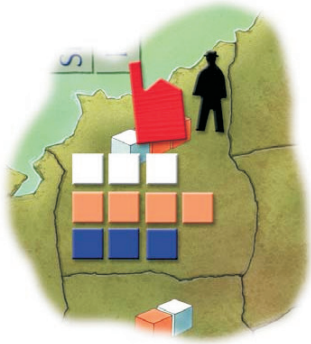
AKTION Erze fördern

Wer eine Mine besitzt möchte damit auch Erze fördern. Mit der Aktion „Erze fördern“ kann der Spieler eine bestimmte Anzahl Kupfer- und Zinnmarker aus einem Gebiet nehmen. Ein Spieler kann nur in solch einem Gebiet Erze fördern, in dem er eine eigene Mine hat.

Jede Mine hat eine Grundkapazität von zwei, d. h. der Spieler kann auf jeden Fall zwei Kupfer-/Zinnmarker aus diesem Gebiet nehmen. Diese Kapazität vergrößert sich pro Hafen, Arbeitskraft und Eisenbahn in diesem Gebiet um eins (in jedem Gebiet können zwar alle drei Entwicklungen eingesetzt werden, aber pro Typ nur eine).

Die Erzförderung ist nicht kostenlos. Jeder gewonnene Kupfer-/Zinnmarker eines Gebietes kostet so viel Geld, wie es Wassermarker in diesem Gebiet gibt, mit anderen Worten, je mehr Wasser, desto teurer wird die Förderung. Man darf nicht vergessen, daß es erst später in der Spielrunde Geld für die gewonnenen Erze gibt, also beschränkt der aktuell zur Verfügung stehende Geldbetrag die Fördermenge.

In einem Gebiet ohne Wassermarker ist die Erzförderung kostenlos.

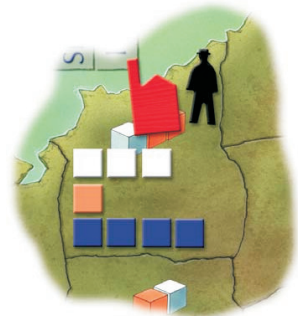


BEISPIEL: Hier beträgt die Förderkapazität drei, zwei für die Mine als Grundkapazität und eins für die Arbeitskraft. Wenn der Spieler hier drei Erze fördert, kostet ihn das £ 9, das sind £ 3 pro Erz.

Der Spieler hat freie Wahl, welche Erze des Gebietes er nimmt. Er kann Kupfer und Zinn in jeder Kombination fördern bis zum Maximum der Förderkapazität seiner Mine.

Die Spieler legen ihre geförderten Erzmarker vor sich auf dem Tisch ab – sie werden erst später in dieser Spielrunde verkauft. Die Menge der Erzmarker, die ein Spieler in einer Spielrunde vor sich liegen haben kann, ist nicht begrenzt.

WICHTIG: Nach einer Erzförderung in einem Gebiet, unabhängig von der Menge, MUSS der Spieler einen (weiteren) Wassermarker in das Gebiet legen. Die Mine wurde tiefer gegraben und daher werden zukünftige Förderungen teurer.



BEISPIEL: Der Spieler hat drei Kupfermarker gefördert, da der Kupferpreis gerade hoch steht. Nachdem er die Marker genommen und dafür bezahlt hat, setzt er einen weiteren Wassermarker in das Gebiet.

Nachdem ein Gebiet vollständig ausgebeutet wurde, d. h. alle Erzmarker daraus entnommen wurden, verbleiben Mine, Entwicklungen und Wassermarker in dem Gebiet.

Die Aktion „Erze fördern“ kostet immer eine Zeiteinheit.

AKTION Hafen bauen



In vielen Buchten der zerklüfteten Küste Cornwalls sind immer noch die Überreste alter Minenhäfen zu finden. Die Häfen wurden gebaut, um die für die energiehungrigen Dampf-Wasserpumpen nötige Kohle heran zu schaffen und im Gegenzug die Erze zu den Hochöfen in

Südwestes zu bringen. Obwohl Cornwall mit einem Überfluss an Metallen gesegnet war, gab es dort keinerlei Kohle, die deshalb in vollem Umfang importiert werden musste.

Um diese Aktion wählen zu können, muss ein Spielstein Hafen im Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ vorhanden sein. Der Spieler nimmt einen Spielstein Hafen aus diesem Bereich und setzt ihn in ein Gebiet seiner Wahl, das allerdings mindestens eine Küste aufweisen muss. Es ist nicht erforderlich, dass in diesem Gebiet eine Mine ist. In jedem Gebiet kann es nur einen Hafen geben und einmal gebaut, kann er nicht mehr verlegt oder abgerissen werden.

Wer einen Hafen in einem Gebiet baut, entfernt sofort einen Wassermarker daraus, falls vorhanden. Der Hafen erhöht die Förderkapazität der Mine des Gebietes um eins, da nun mehr Erz verschifft werden kann.



BEISPIEL: Rot hat einen Hafen in demselben Gebiet gebaut, in dem er eine Mine besitzt. Er entfernt einen Wassermarker aus dem Gebiet, seine Förderkapazität dort beträgt nun drei.

Die Aktion „Hafen bauen“ kostet immer zwei Zeiteinheiten, aber kein Geld, da nun mehr Erze aus Cornwall ausgeführt werden

AKTION Arbeitskraft einsetzen



Die Geschichte des Zinnbergbaus in Cornwall geht Jahrtausende zurück, bis zur Zeit der Phönizier. Der Kupferbergbau ist erst eine neuere Entwicklung, angetrieben durch die Nachfrage der Königlichen Marine nach Panzerung für ihre Schiffe. Als sich der Kupfer- und Zinnbergbau im 19. Jahrhundert ausweitete, wuchs auch die Nachfrage nach Arbeitskräften.

Um diese Aktion wählen zu können, muss ein Spielstein Arbeitskraft im Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ vorhanden sein. Der Spieler nimmt einen Spielstein Arbeitskraft aus diesem Bereich und setzt ihn in ein Gebiet seiner Wahl. Es ist nicht erforderlich, dass in diesem Gebiet eine Mine ist. In jedem Gebiet kann es nur einen Spielstein Arbeitskraft geben und einmal eingesetzt, bleibt er dort bis zum Ende des Spiels.

Eine Arbeitskraft erhöht die Förderkapazität der Mine des Gebietes um eins.

Die Aktion „Arbeitskraft einsetzen“ kostet immer eine Zeiteinheit, aber kein Geld.

AKTION Entsorgungsstollen bauen



Das größte Problem für die Bergarbeiter in Cornwall war das Abpumpen des Grubenwassers. Das erforderte eine

Menge Energie, entweder in Form von Pferden oder Kohle. Eine Lösung, um die Energiekosten niedrig zu halten, bestand darin, einen Tunnel durch die Seite eines Hügels zu treiben, bis er auf den Hauptschacht stieß. Das herauf gepumpte Wasser konnte nun durch diesen Tunnel, den Entsorgungsstollen, entsorgt werden. Das war einfacher, als das Wasser bis ganz nach oben zu pumpen. Während des Baus von Entsorgungsstollen passierte es häufig, dass man auf neue Kupfer- und Zinnadern stieß.

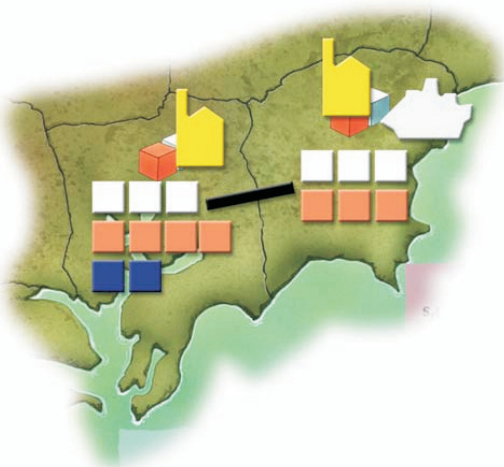
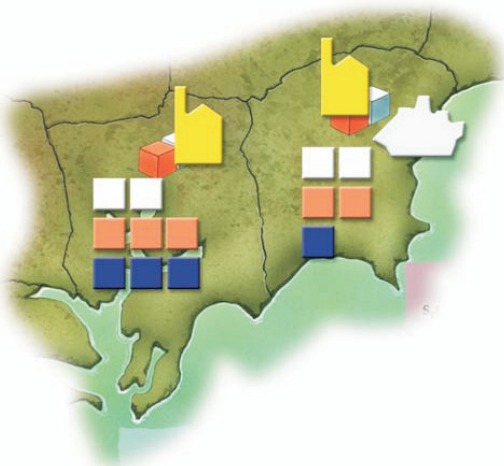
Um diese Aktion wählen zu können, muss ein Spielstein Entsorgungsstollen im Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ vorhanden sein. Der Spieler nimmt einen Spielstein Entsorgungsstollen aus diesem Bereich und setzt ihn quer auf eine Grenzlinie, so dass er zwei benachbarte Gebiete seiner Wahl miteinander verbindet. Der Spieler entfernt sofort je einen Wassermarker aus beiden Gebieten, falls vorhanden. Außerdem fügt er beiden Gebieten je einen Kupfer- und Zinnmarker hinzu.

Ein Entsorgungsstollen bleibt bis zum Ende des Spiels dort, wo er gebaut wurde. Über jede einzelne Grenzlinie zwischen zwei Gebieten kann nur ein Entsorgungsstollen gebaut werden, aber ein Gebiet kann durch mehrere Entsorgungsstollen mit anderen Gebieten verbunden sein, so lange über jede einzelne Grenze nur einer verläuft.

Die Aktion „Entsorgungsstollen bauen“ kostet immer drei Zeiteinheiten, aber kein Geld.

In den beiden durch einen Entsorgungsstollen verbundenen Gebieten müssen keine Minen sein, manchmal ist nur in einem dieser Gebiete eine Mine. Dort wird dann Wasser entfernt und Erz hinzugefügt, falls es in dem Gebiet mindestens einen Marker gibt, egal, welcher Sorte.

In ein leeres Gebiet werden keine Erzmarker gelegt, wenn dort ein Entsorgungsstollen gebaut wird. Falls dort später Marker platziert werden, wird dann je ein Kupfer- und Zinnmarker zusätzlich gelegt und ein Wassermarker weniger.



BEISPIEL: Hier ist ein „vorher – nachher“ Beispiel für den Bau eines Entsorgungsstollens. Aus beiden Gebieten wurde ein Wassermarker entfernt, in beiden Gebieten wurde je ein Kupfer- und Zinnmarker hinzugefügt. Bemerkenswert ist, dass Spieler Gelb nun aus einem seiner Gebiete alle Wassermarker entfernt hat – wenn er nun dort Erze fördert, kostet ihn

AKTION Eisenbahn bauen



Der wohl bekannteste Sohn Cornwalls ist Richard Trevithick, der die erste Dampflokomotive baute. Einmal mehr war die treibende Kraft die Absicht, die Minen mit mehr Kohle versorgen zu können, um die Dampfpumpen zu betreiben.

Um diese Aktion wählen zu können, muss ein Spielstein Eisenbahn im Bereich „Verfügbare Entwicklungen“ vorhanden sein. Der Spieler nimmt einen Spielstein Eisenbahn aus diesem Bereich und setzt ihn in ein Gebiet seiner Wahl. Es ist nicht erforderlich, dass in diesem Gebiet eine Mine ist. In jedem Gebiet kann es nur eine Eisenbahn geben und einmal eingesetzt, kann sie nicht mehr verlegt oder verschrottet werden.

Wer eine Eisenbahn baut, entfernt zwei Wassermarker aus diesem Gebiet UND je einen Wassermarker aus jedem benachbarten Gebiet. Die Förderkapazität der Mine in dem Gebiet mit der Eisenbahn erhöht sich um eins; die Förderkapazität umliegender Minen wird aber nicht erhöht.

Eine Arbeitskraft erhöht die Förderkapazität der Mine des Gebietes um eins.

Die Aktion „Eisenbahn bauen“ kostet immer zwei Zeiteinheiten, aber kein Geld.



BEISPIEL: In dem Beispiel oben baut Spieler Blau eine Eisenbahn. Er entfernt zwei Wassermarker aus diesem Gebiet und je einen aus den benachbarten. Die Förderkapazität des Gebietes mit der Eisenbahn beträgt nun drei.

AKTION Dampfpumpen aufbessern

Spätestens jetzt sollten die Spieler die enorme Bedeutung der Pumpentechnologie für den Bergbau erkannt haben. Die Dampfkraft wurde vornehmlich entwickelt, um damit Wasser aus den Gruben zu pumpen, ihre Nutzung für andere Maschinen war erst eine spätere Entwicklung. Die Ingenieure arbeiteten ständig daran, die Dampfpumpen zu verbessern, wobei sie sorgfältig darauf achten mussten, nicht die Patentrechte von James Watt zu verletzen. Allgemeines Ziel war, mit weniger Kohle größere Kraft zu erzeugen, da es sehr schwierig war, Kohle zu importieren.

Je nach Nummer der Spielrunde gibt es unterschiedlich viele und hohe Stapel weißer Dampfpumpenscheiben direkt neben

dem Bereich „Verfügbare Entwicklungen“. Als Aktion kann der aktive Spieler einen dieser Stapel nehmen und benutzen, um Wassermarker zu entfernen. Mit jeder genommenen Scheibe kann der Spieler einen Wassermarker aus einem bzw. mehreren Gebieten seiner Wahl entfernen, auch aus Gebieten ohne Mine. Wer mehr als eine Scheibe genommen hat, kann damit mehrere Scheiben aus einem Gebiet oder in beliebiger Kombination aus mehreren Gebieten entfernen.



BEISPIEL: Zu Beginn der vierten Spielrunde stehen so viele Dampfpumpen zur Verfügung wie hier abgebildet. Wer als erster die Aktion „Dampfpumpen aufbessern“ wählt, wird vermutlich den Stapel mit drei Scheiben nehmen. Damit kann der Spieler drei beliebige Wassermarker vom Spielplan entfernen (er muss nicht alle benutzen, kann aber keine für später aufbewahren). Der nächste Spieler, der diese Aktion wählt, wird vermutlich einen 2er-Stapel nehmen und damit zwei Wassermarker entfernen.

Nachdem er die Wassermarker entfernt hat, legt der Spieler alle genommenen Scheiben zurück in den Vorrat neben dem Spielplan, sie werden in den folgenden Spielrunden erneut benutzt. Am Ende einer Spielrunde noch übrige, nicht benutzte Dampfpumpenscheiben werden ebenfalls zurück in den Vorrat gelegt.

Die Aktion „Dampfpumpen aufbessern“ kostet immer eine Zeiteinheit, unabhängig von der Anzahl Scheiben, aber kein Geld.

AKTION Pasteten verkaufen

Die wohl bekannteste Delikatesse Cornwalls ist die Fleischpastete. Sie war die Hauptmahlzeit der Bergarbeiter, eine Mischung aus Fleisch und Gemüse in einer Teighülle mit dicker Kruste an einer Seite, so dass die Arbeiter sie mit ihren schmutzigen Händen halten konnten (diese Kruste wurde anschließend meist weggeworfen).

Tatsächlich wurden diese Pasteten von den Frauen der Bergarbeiter zubereitet, die sie ihren Männern dann mit zur Arbeit gaben. In diesem Spiel können die Spieler aber solche Pasteten verkaufen, um damit £ 1 zu verdienen. Normalerweise wird man diese Aktion nur wählen, wenn man zuvor zu viel Geld verbraucht hat und nun noch etwas mehr benötigt, um eine andere Aktion auszuführen. Wer diese Aktion ausführt, verschiebt seinen Marker auf der Geldleiste um genau £ 1.

Die Aktion „Pasteten verkaufen“ kostet immer eine Zeiteinheit, aber kein Geld.

AKTION Passen

Wer passt, nimmt seinen Marker von der Zeitleiste und legt ihn auf den obersten noch leeren Platz der Reihenfolgeanzeige. Wer gepasst hat, kann in dieser Spielrunde keine Aktionen mehr ausführen oder an Versteigerungen teilnehmen. Wenn der Marker eines Spielers bereits in der Spalte „10“ der Zeitleiste ist, muss er diese Aktion wählen.

Falls alle Spieler bis auf einen gepasst haben, kann dieser nur noch eine (1) weitere Aktion wählen und ausführen (für die er noch die nötigen Zeiteinheiten hat), bevor er dann auch die Aktion „Passen“ wählen muss.

Die Aktion „Passen“ kostet weder Zeiteinheiten noch Geld.

Phase Vier: Erze verkaufen

Die Aktionsphase endet, nachdem alle Spieler gepasst haben. Nun MÜSSEN die Spieler alle ihre Erzmarker verkaufen, die sie während dieser Spielrunde gefördert haben.

Die Erzpreistabelle zeigt an, wie viel Geld die Spieler für jeden ihrer verkauften Erzmarker erhalten. Jeder Spieler errechnet die Summe seiner Verkäufe und versetzt entsprechend seine Marker auf der Geldleiste.

Niemand kann Zinn- oder Kupfermarker für Verkäufe in späteren Spielrunden aufsparen – alle Spieler müssen ihre gesamten Erze verkaufen. Anschließend werden die verkauften Erzmarker zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

BEISPIEL: Ein Spieler hat drei Kupfer- und zwei Zinnmarker vor sich liegen. Der aktuelle Kupferpreis beträgt £ 8 pro Marker, also erhält er £ 24 durch den Verkauf seines Kupfers. Der aktuelle Zinnpreis beträgt £ 5 pro Marker, also erhält er £ 10 durch den Verkauf seines Zinns. Der Spieler legt die Marker zurück in den allgemeinen Vorrat und erhöht den Stand seiner Geldmarker um insgesamt £ 34.

		Ore Prices		
		Tin	Copper	
Sum all dice	-1	9-11	£7	£10
	+1 on first turn -1 on last turn	7-8	£6	£8
	+1	5-6	£5	£4
		0-4	£4	£2

Phase Fünf: Auswärtige Investitionen

Nachdem die Spieler Geld durch den Verkauf ihrer Erze verdient haben, bekommen sie nun Gelegenheit, dieses wieder in Unternehmungen außerhalb Cornwalls zu investieren. Viele Minenbesitzer aus Cornwall investierten in walisische Hochöfen und versuchten, so die gesamte Schwerindustrie zu kontrollieren.

Die Reihenfolge der Investitionen ist durch die Reihenfolgeanzeige vorgegeben. Wer an der Reihe ist, tätigt genau eine Investition, dann der nächste Spieler laut Reihenfolgeanzeige ebenso usw. Das geht so lange weiter reihum, bis alle Spieler so viele Investitionen in dieser Spielrunde getätigt haben, wie sie möchten. Jeder Spieler kann im Verlaufe des gesamten Spiels maximal 12 Investitionen tätigen.

Die Investitionstabelle besteht aus vier Reihen, eine pro Spielrunde. Ein Investitionsmarker kann immer nur in die der Nummer der Spielrunde entsprechende Reihe gesetzt werden, beispielsweise in der dritten Spielrunde nur in die dritte Reihe. In jedem Feld können maximal zwei Investitionsmarker sein, die beide demselben oder verschiedenen Spielern gehören können.

Wer investieren, d. h. einen seiner Investitionsmarker setzen möchte, muss den oberhalb der Spalte genannten Betrag zahlen und seine Geldmarker entsprechend verschieben. In jedem Feld ist angegeben, wie viele Siegpunkte (VPs) diese Investition zum Spielschluss wert ist. Die Spieler sollten nicht vergessen, dass der Wert der Investitionen im Laufe des Spiels immer geringer wird und dass dies der EINZIGE Weg ist, um Siegpunkte zu erhalten!

Andererseits sollte man darauf achten, nicht zu viel Geld zu investieren, da man ja in der nächsten Spielrunde noch Geld für Versteigerungen und Erzförderung braucht. Nur in der letzten Spielrunde ist es sinnvoll, alles Geld zu investieren.

Turn	£5	£10	£15	£20	£30	£40	£50
1	6 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	36 VPs	48 VPs	60 VPs
2	5 VPs	10 VPs	15 VPs	20 VPs	30 VPs	40 VPs	50 VPs
3	4 VPs	8 VPs	12 VPs	16 VPs	24 VPs	32 VPs	40 VPs
4	3 VPs	6 VPs	9 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	30 VPs

External Investments

BEISPIEL: In der zweiten Spielrunde tätigt Spieler Grün seine zweite Investition (er hat bereits auf dem Feld für 10 VPs investiert). Er hat noch £ 24 und muss entscheiden, ob er £ 15 auf das 15 VPs Feld investiert oder noch mehr Geld übrig behalten und £ 5 auf das 5 VPs Feld investieren soll oder sogar passen, so dass er noch £ 24 übrig behält. Er kann weder auf dem 10 VPs noch dem 20 VPs Feld investieren, da in beiden bereits zwei Investitionsmarker sind.

Phase Sechs: Bodenschätze suchen

Zu Spielbeginn sind in bestimmten Gebieten schon Kupfer- und Zinnvorkommen entdeckt. Es gibt aber auch acht „leere“ Gebiete, in denen das nicht der Fall ist. In dieser Phase werden in zwei dieser Gebiete Erzvorkommen gesucht und entdeckt. Der erste Spieler laut Reihenfolgeanzeige muss ein leeres Gebiet (d. h. in dem es weder Erze noch eine Mine gibt) aussuchen, dann mit den drei Spezialwürfeln würfeln und entsprechend dem Ergebnis Marker in das Gebiet setzen. Anschließend verfährt der zweite Spieler laut Reihenfolgeanzeige mit einem anderen leeren Gebiet ebenso. Falls bereits alle Gebiete Minen oder Erze enthalten, entfällt diese Phase.



BEISPIEL: Der erste Spieler laut Reihenfolgeanzeige wählt das abgebildete Gebiet, um dort Bodenschätze zu suchen. Er würfelt und legt entsprechend dem Ergebnis einen Zinn-, drei Kupfer- und zwei Wassermarker in das Gebiet.

Falls das gewählte Gebiet durch einen Entsorgungstollen mit einem anderen Gebiet verbunden ist, wird je ein Zinn- und Kupfermarker mehr und ein Wassermarker weniger in das Gebiet gelegt, als gewürfelt. Falls eine Eisenbahn in dem Gebiet ist, werden dort zwei Wassermarker weniger gelegt und je ein Wassermarker weniger für jede Eisenbahn in einem benachbarten Gebiet. Ein Hafen in dem Gebiet verringert die Anzahl der zu legenden Wassermarker ebenfalls um eins.

Phase Sieben: Ende der Spielrunde

Das Spiel endet nach der vierten Spielrunde. Es gibt keine gesonderte Rundenanzeige auf dem Spielplan, anhand der Investitionsmarker ist leicht zu erkennen, in welcher Spielrunde man ist. Falls das Spiel nun noch nicht beendet ist, beginnt nun die nächste Spielrunde.

Spielende und Sieg

Das Spiel endet nach der vierten Spielrunde. Die Spieler zählen dann ihre Siegpunkte entsprechend ihrer gesetzten Investitionsmarker. Es gibt keine Punkte für Geld, Minen oder Entwicklungen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger.

Im Falle eines Gleichstandes für den Sieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Geld übrig hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrschen sollte, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Erzmarker kontrolliert (die Spieler zählen die Zinn- und Kupfermarker der Gebiete, in denen sie eine eigene Mine besitzen). Sollte auch dann noch kein Sieger feststehen, gewinnt schließlich derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Marker auf der Reihenfolgeanzeige weiter oben steht.

Turn	£5	£10	£15	£20	£30	£40	£50
1	6 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	36 VPs	48 VPs	60 VPs
2	5 VPs	10 VPs	15 VPs	20 VPs	30 VPs	40 VPs	50 VPs
3	4 VPs	8 VPs	12 VPs	16 VPs	24 VPs	32 VPs	40 VPs
4	3 VPs	6 VPs	9 VPs	12 VPs	18 VPs	24 VPs	30 VPs

External Investments

BEISPIEL: Der rote Spieler beendet das Spiel mit 85 Siegpunkten, Blau hat 101 Punkte, Gelb kommt auf 77 Siegpunkte und Grün hat 74 Siegpunkte. Damit ist Blau der Gewinner des Spieles.

Anmerkungen des Autors

Dieses Spiel gibt es nur deshalb, weil die Eltern meiner Lebenspartnerin ganz in der Nähe der alten Cambourne School of Mines (Bergbauschule) in Cornwall wohnen. Wer jemals in Cornwall gewesen ist wird mir zustimmen dass kaum zu übersehen ist, dass der Bergbau einmal der Hauptwirtschaftszweig dieser Grafschaft war (heutzutage abgelöst durch Fette Sahne und Verkehrsstaus). Nachdem ich ein paar alte Minen besichtigt hatte kam es mir in den Sinn, ein Spiel mit diesem Thema zu entwickeln.

Zu gleicher Zeit schwirrten ein paar Ideen in meinem Kopf herum über eine neue Spielreihe, in der ausschließlich Holzteile verwendet werden sollten. „Tinnners' Trail“ ist das erste Ergebnis aus der Kombination dieser beiden Ideen.

Die Herangehensweise an dieses Spiel war die gleiche wie bei jedem zukünftigen Spiel der Treefrog Reihe. Zunächst einmal sammle ich so viele Informationen wie möglich über das Thema, bis ich mir ein „Bild“ davon machen kann, was tatsächlich vonstatten ging. Dann setze ich mich hin um ein Spiel zu entwickeln, das so viel „Geschichte“ enthält wie möglich. Dann werden ebenfalls so weit wie möglich Regeln geschrieben, welche der Realität Rechnung tragen. Im Falle von Tinnners' Trail war die Hauptrealität das Abpumpen von Wasser aus den tiefen Gruben. Sicher nicht das attraktivste Problem der Welt aber eine Herausforderung, die zu enormen Verbesserungen der Dampfmaschinentechologie führte. Tatsächlich dreht sich das Spiel in erster Linie darum, sich der Wassermarker zu entledigen. Dies ermöglichte mir, auch die anderen wichtigen Entwicklungen einzubringen, Häfen, Dampfeisenbahnen und Entsorgungsstollen. Außerhalb Cornwalls wird wohl kaum jemand etwas von Entsorgungsstollen gehört haben, jedoch weite Teile der Grafschaft sind mit diesen unterirdischen Entwässerungstunneln durchlöchert, so daß schon mal das eine oder andere Haus dort hinein fällt.

Der Investitionsmechanismus wurde durch Wolfgang Kramers Fürsten von Florenz inspiriert mit der Fragestellung, wie viele Siegpunkte man kaufen möchte. Der andere Mechanismus, den ich „abgekupfert“ habe, ist das Zeitsystem aus Jenseits von Teben von Peter Prinz. Das war einfach die perfekte Lösung des Problems, die Anzahl der Aktionen, welche die Spieler ausführen können, zu begrenzen. Der Rest des Spiels ist so ziemlich auf meinem Mist gewachsen.

Bei dem Versuch, die Realität bestmöglich wiederzugeben entstehen schon mal Regeln, die man „sub-optimal“ nennen könnte. Das beste Beispiel dafür in Tinnners' Trail ist der Mechanismus der Erzpreise, die zufällig ermittelt werden, was

sicher manchen Spielern missfällt. Es wäre ohne Weiteres möglich, den Zufallsfaktor zu reduzieren. Tatsächlich aber verlief das Preisgefüge von Kupfer und Zinn recht zufällig. Die Entdeckung einer mächtigen Kupferader in einem Hügel in Anglesey, die im Seitentrieb ausgebeutet werden konnte, ließ den Kupferpreis taumeln und führte zur Schließung hunderter Minen in Cornwall. Nachdem das Vorkommen des Hügels erschöpft war, stieg der Preis wieder an und viele Minen öffneten wieder. Das ist ein Zufallsereignis.

Ein Spiel ist immer nur eine Abstraktion der Wirklichkeit, auch mit noch so detailreichen Regeln. Dieses Spiel bildet keine Ausnahme und es gibt eine Menge „Geschichte“, die ich außen vor lassen musste. Die besten Beispiele dafür sind der Gebrauch von Dynamit, die Erfindung der „Menschenmaschine“ (eine Art Aufzug in Pater Noster Manier) und die riesige Arbeitslosigkeit im Gefolge von Minenschließungen.

Zurück zum Spiel – ich kann nicht viele Spieletipps geben, da ich selber gar nicht so ein guter Spieler bin. Das Spiel ist nicht wirklich kompliziert. Wenn der Kupfer- bzw. Zinnpreis hoch ist, sollte man so viele Erze fördern wie möglich (genau wie im richtigen Leben). Wenn die Preise niedrig sind ist es ratsam, sich auf Entwicklungen zu konzentrieren, welche die Förderkosten senken und darauf zu warten, dass die Preise (hoffentlich) wieder steigen. Frühe Investitionen sind gut, da sie die meisten Siegpunkte abwerfen. Man sollte aber nie zu viel investieren, da man ja noch Geld für neue Minen und Erzförderung benötigt. Ich rate dazu, in der ersten Spielrunde wenigstens zwei Minen zu bauen. Küstengebiete eignen sich am besten dazu, weil man dort Häfen bauen kann. Der Besitz von Minen in benachbarten Gebieten ist von Vorteil, da man diese dann durch Entsorgungsstollen verbinden kann. Frühes Passen ist gut, da man dann in der nächsten Spielrunde zunächst die Nase vorn hat. Jeder Spieler sollte gut überlegen, welche Aktionen wirklich wichtig für ihn sind, so dass er so früh wie möglich passen kann. Die Pastetenaktion sollte man nur dann wählen, wenn man unbedingt Geld braucht. Das Schwierigste ist wohl die Entscheidung, wie viel Geld man für eine Mine bereit zu zahlen ist. Das war's eigentlich. Ich hoffe, das erste Spiel der Treefrog Reihe gefällt euch. Weitere werden folgen!

Martin Wallace



Credits

Spielautor Martin Wallace.

Alle Illustrationen von Peter Dennis.

Grafische Gestaltung von Solid Colour.

Mein Dank gilt Julia Bryan, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, JKLM, David Norman und Peggy Hollis (für den Spieltitel).

Das Spiel wurde getestet von den üblichen Verdächtigen, einschließlich Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Don Oddy, Martin Burroughs, Paul Oakes & Freunde, Lance Robertson, Chris Payne, Paul Moulden, Chris Dearlove, Phil Honeybone, Richard Dewsbery, vielen Leuten auf Baycon, Stabcon, Midcon und SORcon.

Neuigkeiten über Warfrog Spiele findet ihr unter: www.warfroggames.com

Ihr könnt an Warfrog schreiben unter: martin@warfroggames.com

Deutsche Regel Ferdinand Köther.

Layout der deutschen Regel Gerhard Göldenitz.

Regeln von 'Tinnners' Trail' © Martin Wallace 2007.



Spielhilfe



Spielrundenablauf

1. Erzpreise festlegen

Es wird gewürfelt, um die Erzpreise zu bestimmen.

2. Verfügbare Entwicklungen

Entwicklungsspielsteine werden in den dafür vorgesehenen Bereich gelegt.

3. Spieleraktionen

Die Spieler führen so lange Aktionen aus, bis alle gepasst haben.

4. Erze verkaufen

Die Spieler müssen alle ihre Erzmarker verkaufen.

5. Auswärtige Investitionen

Mit ihrem Geld tätigen die Spieler auswärtige Investitionen.

6. Bodenschätze suchen

Die beiden ersten Spieler wählen je ein leeres Gebiet aus und würfeln, welche Marker dort eingesetzt werden.

7. Ende der Spielrunde

Das Spiel endet nach der vierten Runde. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger.

Regeln, die man leicht vergißt

- Man kann eine Mine in einem leeren Gebiet bauen, aber erst nach der Versteigerung wird gewürfelt, welche Rohstoffe dort vorhanden sind.
- Pro Gebiet kann nur ein Entwicklungsspielstein jedes Typs sein (bzw. nur ein Entsorgungstollen pro Grenze).
- Ein Entsorgungstollen gilt für beide Gebiete, auf denen er liegt.
- Eine Eisenbahn verringert die Menge der Wassermarker ihres Gebietes um zwei und benachbarter Gebiete um eins, aber erhöht die Förderkapazität nur in ihrem Gebiet.
- Häfen können nur in Küstengebieten gebaut werden.
- Nach jeder Erzförderung wird ein Wassermarker in das Gebiet gelegt.
- Wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben, hat dieser nur noch eine Aktion.
- In der Phase „Erze verkaufen“ müssen die Spieler ihr gesamtes Erz verkaufen.
- In jedem Feld der Investitionstabelle können nur zwei Marker sein.
- Wenn in einem leeren Gebiet nach Bodenschätzen gesucht wird, wird das Würfelergebnis für jede Entwicklung des Gebietes modifiziert.

Nicht-Entwicklungsaktionen

	ZE	
	2	Mine bauen Gebiet wählen und versteigern.
	1	Erze fördern Grundförderkapazität zwei.
	1	Pasteten verkaufen Verdienst £ 1.
	0	Passen

Entwicklungsaktionen

	ZE	Kap.			
	1	+1			
	2	+1			-1
	3		+1/1	+1/1	-1/1
	2	+1			-2/1
	1				-1