

RAILROAD



DICE CROSSING

by Jens Kappe

GAME RULES

This expansion could be used for a game of »Railroad Dice - the first rails« as well as for a game of »Railroad Dice - Germany«.

»Railroad Dice - Crossing« consists just of a single new typ of railroaddice in orange color, with one of the six known sides was replaced with a new one. Instead of one straight railway track a railway crossing is depicted on of the six sides of the die, while all other five sides remain unchanged compared with the original.

This rules addon could be used with just one or multiple of the new orange colored dice. It is recommended to use that many railroaddice with a crossing (if the amount is available) like players take part in the game.

Railroad dice in orange color depict new »complex« expansions to the game to known »simple« railwaytrack as well as the four so far known sides of a die.

»Complex« elements (like the new side of the die with the crossing) may only be put onto the playingarea in exchange with another railroaddie. If one of the »simple« sides of a orange die is used, their useage is similar to the one of the white dice.

All »complex« Railroaddice (at the moment these are only the new orange colored dice with the crossing) are put into the bank at the beginning of the game.

Whenever a player is allowed to take one or several dice from the bank (this could happen via a premium for connecting a new tile, by building a new station, due to income or through »doubling« of questionmarks during the dicerolling action.) he could choose between a »simple« white or a »complex« orange colored. All received »simple« white dice are put like before behind or in front of the screen according to the rules, while received »complex« dice always have to be put in front of the screen with one difference: the player could choose which side should be put up.

If the railway crossing is used in the game a normal railwaytrack has to be laid at short notice orthogonally against another side of the railwaytrack. The die that is »blocking« this new railwaytrack, must now be replaced with the railwaycrossing during the same turn of the player.

When using the railwaycrossing the player has to pay attention that no more than two railwayendings exist (with the exception of the just before explained moment of exchange) afterwards in the game.

If at the end of a round, a player has more than five railroaddice (»complex« and »simple« as well altogether) in front of his screen, he must at first put »complex« dice back into the bank, before he may reduce »simple« dice.

With exception of all before written rulechanges, orange colored »complex« railroad dice are used exactly the same like the white railroad dice in all game situations and rules.



Wassertal Spieleverlag

© 2003-2004

Jens Kappe &

Wassertal Spieleverlag

RAILROAD



DIE ERWEITERUNG KREUZUNG

von Jens Kappe

SPIELREGELN

Diese Erweiterung kann sowohl für ein Spiel »Railroad Dice - Die ersten Schienen« als auch für eine Partie »Railroad Dice - Deutschland« verwendet werden.

»Railroad Dice - Kreuzung« besteht lediglich aus einer neuen Art von Eisenbahnwürfel in oranger Farbe, bei dem eine der sechs Seiten der bekannten Eisenbahnwürfel durch eine neue ersetzt wurde. Anstatt einer Schienengerade ist nun eine Schienenkreuzung auf einer der sechs Seiten abgebildet, während die übrigen fünf Seiten gegenüber dem Original unverändert bleiben.

Die hier vorgestellte Regelergänzung kann sowohl mit nur einem einzigen als auch mit mehreren der neuen orangenen Eisenbahnwürfel genutzt werden. Empfohlen wird so viele Eisenbahnwürfel mit Schienenkreuzung zu ergänzen (sofern von der Menge her verfügbar) wie insgesamt Spieler teilnehmen.

Eisenbahnwürfel in oranger Farbe enthalten sowohl neue komplexere Erweiterungen bestehender einfacher Schienenstrecken als auch weiterhin Abbildungen der bekannten vier verschiedenen Seiten.

»Komplexe« Elemente (wie jetzt die Seite mit der Schienenkreuzung) dürfen nur im Austausch gegen einen anderen Eisenbahnwürfel auf dem Spielfeld gelegt werden. Sofern von einem orangefarbenen Würfel Seiten der »einfachen« Würfel genutzt werden ist deren Anwendung identisch zu den weißen Würfeln.

Alle »komplexen« Eisenbahnwürfel (dies sind derzeit nur die neuen orangenen Würfel mit einer Schienenkreuzung) werden zu Spielbeginn in die Bank gelegt.

Immer sobald ein Spieler einen oder mehrere Würfel aus der Bank nehmen darf (sei es als Prämie für Anschluss eines neuen Feldes, für den Bau eines Bahnhofes, als Einkommen oder im Rahmen der Verdopplung von Fragezeichen durch die Aktion Würfeln) kann er sich entscheiden, ob er einen »einfachen« weißen oder einen »komplexen« orangefarbenen Eisenbahnwürfel nimmt.

Die so erhaltenen »einfachen« Würfel werden alle weiterhin gem. der normalen Regeln entweder vor oder hinter dem Sichtschirm platziert bzw. gewürfelt, während »komplexe« Würfel immer sofort vor dem Sichtschirm platziert werden müssen, wobei die obere Seite frei durch den Spieler bestimmt werden darf.

Für den Einsatz der Schienenkreuzung wird eine normale Schienenstrecke kurzfristig, entgegen der normalen Regeln, direkt orthogonal gegen die Seite einer Schienengerade gelegt. Dieser so nun den Weg für die weitere Schienenstrecke »blockierende« Eisenbahnwürfel muss dann im selben Zug des Spielers durch die Schienenkreuzung ersetzt werden.

Bei der Anwendung der Schienenkreuzung ist insgesamt zu beachten, dass es zu jedem Zeitpunkt (mit Ausnahme des kurzen zuvor beschriebenen Austauschmoments) im Spiel weiterhin nur zwei Schienenenden geben darf.

Wenn ein Spieler am Ende seiner Runde noch mehr als fünf Eisenbahnwürfel (sowohl »komplexe« als auch »einfache« insgesamt) vor dem Sichtschirm liegen hat müssen zuerst die »komplexe« Würfel in die Bank gelegt werden, ehe »einfache« reduziert werden dürfen.

Mit Ausnahme aller zuvor genannten besonderen Regelungen werden komplexe Eisenbahnwürfel in allen übrigen Spielsituationen (und Regeln) wie normale weiße Eisenbahnwürfel behandelt.



Wassertal Spieleverlag

© 2003-2004

Jens Kappe &

Wassertal Spieleverlag