

# MM's KLEINE SPIEGALERIE

präsentiert

## *Fantasy Island Rails*



FÜR 2 – 3 SPIELER

DESIGN, SPIELPLAN & AUFTRÄGE - MICHAEL METTE  
1996/2007 by MM's KLEINE SPIEGALERIE, BRAUNSCHWEIG GERMANY  
ENTWICKLUNG DES SPIELSYSTEMS - DARWIN BROMLEY & BILL FAWCETT  
© & TM 1988 by MAYFAIR GAMES INC., NILES/IL., USA

## SPIELMATERIAL

1 Spielplan	3 Baukostenübersichten
1 Regelheft	3 Warenübersichten
42 Auftragskarten	1 Tax-O-Meter
12 Lokomotivkarten	3 Spielsteine als Lokomotiven
6 Fährschiffkarten	3 Folienschreiber, abwischbar
52 Frachtchips	Spielgeld

## SPIELZIEL

Durch geschickte und kostensparende Streckenplanung anhand eigener und öffentlicher Aufträge versucht jeder der 2 bis 3 Spieler, als Erster 250 Millionen Dollar zu erwirtschaften.

## SPIELKOMPONENTEN

**Die Karte** - Sie besteht aus acht Sechseckplättchen und zeigt 9 Inseln bzw. Inselteile mit 27 Städten. In jedem Spiel wird der Spielplan auf neue von den Spielern zufällig oder nach Belieben geplant zusammengesetzt. Die beiden Halbinseln sollten dabei mit ihren Landseiten zusammengesetzt werden (beim 2-Personen-Spiel können die Landseiten auch nach außen zeigen). Als Form bietet sich ein großes Sechseck oder eine Raute an.

Neben den Landmarken zeigen die Spielfelder auch Seemarken (blaue Sternchen). Über diese kann keine Bahnstrecke gebaut werden und fährt auch kein Zug. Ausnahme: Meerbrücken. Für den Verkehr über See sind sie Fährschiffe vorgesehen.

**Die Auftragskarten** - Sie zeigen drei mögliche Aufträge, von denen jeweils einer erledigt werden kann. Die Aufträge beinhalten hier jedoch nur die Ware und den Zielort. Der Erlös wird im Spiel mittels dem Tax-O-Meter ermittelt.

**Der Tax-O-Meter** - Um den Erlös eines Auftrages zu ermitteln, wird mit dem Tax-O-Meter der Abstand zwischen Zielort und nächster Warenquelle entlang der Land- bzw. Seemarken gemessen. Dieser Abstand + einem Bonus ergibt dann den Wert der Ware in Mio. \$. Die Boni sind: +1 für jeden Transport über See, +1 für Gold und +2 für Textilien.

**Die Züge** - Es gibt vier verschiedene Zug-Typen im Spiel:

Typ	Geschwindigkeit	Laderaum
A die Wilde 13	6 Meilen/Runde	2 Waren
B-6 die Emma	6 Meilen/Runde	3 Waren
B-9 der Güterzug	9 Meilen/Runde	2 Waren
C-9 der Schwerlastzug	9 Meilen/Runde	3 Waren

**Die Fährschiffe** - Es gibt folgende Schiff-Typen im Spiel:

Typ	Geschwindigkeit	Heuer
1. die Fähre	9 Meilen/Runde	2 Mio.
2. den Clipper	12 Meilen/Runde	3 Mio.

Jeder Spieler startet mit einer Wilden 13. In der Streckenbau-Phase kann er seine Lok für 20 Mio. \$ um eine Stufe aufrüsten (z.B. von der A-Lok entweder zur B-6 oder zur B-9 Lok). Für nur 5 Mio. \$ kann eine Lok innerhalb ihrer Stufe (B oder C) umgerüstet werden. Züge werden zum Ende der Runde an Ort und Stelle auf- oder umgerüstet. Bei Reduzierung des Laderaumes geht eine Ware über Bord.

**Die Lokomotiven** - Jeder Zug wird auf dem Spielbrett durch eine Lok vertreten.

**Die Folienschreiber** - Jeder Spieler erhält einen Stift zum Bauen (Zeichnen) seiner Strecken auf dem Spielbrett. Lok und Stifte eines Spielers sollen möglichst in der gleichen Farbe sein.

**Die Waren** - Es sind 20 Warenarten in unterschiedlicher Häufigkeit im Spiel (siehe die Warenübersicht). Die einzelnen Waren sind bei Bedarf in den Städten, die sie anbieten, abzuholen und am Zielort abzuliefern. Ein Stück Ware belegt einen Laderaumplatz im Zug.

WAREN KÖNNEN AUCH OHNE AUFTRAG IN JEDER STADT AUSGELADEN WERDEN, WO SIE DANN JEDEM SPIELER ZUR VERFÜGUNG STEHEN. LIEGT EINE WARE VIER RUNDEN IN EINER STADT, KOMMT SIE IN DEN VORRAT ZURÜCK.

**Das Geld** - Es wird in Millionen Euro, kurz Mio.\$, gerechnet.

## STARTAUSRÜSTUNG

Die Fährschiffe werden gemischt und als verdeckter Stapel beiseite gelegt.

Jeder Spieler startet mit 30 Mio.\$, einer "Wilden 13", einem Folienschreiber, einer Lokfigur, und 5 Auftragskarten, von denen er sich drei aussucht, und die restlichen zwei unter den Kartenstapel legt.

Die restlichen Auftragskarten werden zusammen gemischt und für alle erreichbar neben den Spielplan gelegt. Jeder Spieler sichtet seine Aufträge, wählt eine Großstadt als Ausgangspunkt seines Netzes, stellt seine Lok auf die Stadtmitte und plant seinen ersten Streckenbau.

Der Spieler, der als Erster weiß, wie er sein Streckennetz bauen will, wird **Startspieler** der ersten Runde. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Zum Beginn der 4. Runde werden drei Auftragskarten (keine Ereignisse) gezogen und als „Öffentliche Aufträge“ ausgelegt.

## SPIELVERLAUF

Beginnend mit dem aktuellen Startspieler führt jeder Spieler während seines Spielzuges folgende Aktionen aus :

1. Bewegung des Zuges, Auf- & Abladen von Waren, Erledigen von Aufträgen
2. Bau neuer Strecken bzw. Aufrüsten der Lok

**Anstatt eines Spielzuges kann ein Spieler auch aussetzen, alle seine Auftragskarten abwerfen und drei neue aufnehmen.**

### 1. BEWEGUNG & WARENTRANSPORT

**Bewegung** - Ein Zug bewegt sich nur auf bestehenden Streckennetzen von Stadt zu Stadt. Die Geschwindigkeit eines Zuges gibt die **Bewegungspunkte** an, die er jeder Runde zur Verfügung hat. Jeder Schritt von einer Geländemarke zur nächsten, kostet 1 Bewegungspunkt. Die Anzahl an Bewegungspunkten braucht nicht voll ausgenutzt zu werden. Beliebig viele Züge können auf derselben Strecke fahren oder in derselben Stadt stehen. Ein Zug kann während der Fahrt in jeder Stadt Waren aufnehmen oder abladen.

**Benutzung von Streckennetzen** - Die Benutzung des eigenen Streckennetzes ist kostenlos. Die Benutzung fremder Streckennetze kostet jedoch 2 Mio.\$ je Netz & Runde und kann zu diesem Tarif niemandem verweigert werden. Das Geld erhält der Spieler der benutzten Strecke. Möglich ist jedoch die Nutzung einer fremden Strecke über eine oder mehrere Runden zu einem vorher ausgehandelten Tarif. Ebenso können Abmachungen über Zulieferungen von Waren in vereinbarte Städte getroffen werden. Dabei ist zu beachten, daß eine Ware nur vier Runden in einer Stadt liegen bleiben kann.

**Fährnutzung** - Ein Zug, der mittels Fährschiff von Insel zu Insel fahren will, muß seine Bewegung in einem Fährhafen (Kreis mit Anker) beenden. Der Spieler nimmt dann eine Fährschiffkarte auf und bezahlt die dort angegebene Heuer. Diese Fähr behält er für eine Überfahrten. Läuft er den Zielhafen an, legt er die Fähr wieder unter den Fährschiffstapel ab. Die Fahren haben eine Reichweite von 9 bzw. 12 Bewegungspunkten. Erreicht ein Schiff den Zielhafen, kann die überführte Lok gleich mit voller Geschwindigkeit weiterfahren. Ist der Auftrags-Kartenstapel aufgebraucht, wird er neu gemischt.

**Waren laden** - Waren können aufgeladen werden, wenn ein Zug durch die Stadt fährt, in der diese Ware erhältlich ist. Dabei ist die Ladekapazität des Zuges zu beachten: für jeden Laderaum nur eine Ware. Ein Spieler braucht keinen passenden Auftrag zu besitzen, um eine Ware aufnehmen zu können. Das Aufnehmen kostet nichts und hat keine Auswirkung auf die Bewegung.

**WAREN ABLIEFERN** - Liefert ein Spieler eine Ware in einer Stadt ab, in der sie laut einem seiner Aufträge benötigt wird, so landet die Auftragskarte in der Ablage und wird durch eine neue ersetzt, die Ware geht in den Vorrat zurück und der Erlös auf das Konto des Spielers. Danach kann er seinen Zug weiterbewegen, bis er die Bewegungspunkte erschöpft hat. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, wird er neu gemischt.

**Öffentliche Aufträge** - Zusätzlich zu seinen eigenen Auftragskarten kann ein Spieler auch die Aufträge der öffentlich ausliegenden Karten bedienen. Dies ist durch die Konkurrenz der Mitspieler mit einem gewissen Risiko verbunden - wer zuerst einen Auftrag einer Karte erledigt, räumt die Karte ab und ersetzt sie durch eine neue.

**Kartenlimit** - Jeder Spieler hat immer **drei** Auftragskarten auf der Hand.

Nach Beendigung der Bewegung kann der Spieler sein Streckennetz ausbauen oder seine Lok aufrüsten.

## 2. STRECKENBAU

Das Spiel beginnt ohne Streckennetze. Die Spieler bauen in der ersten Runde nur ihr Streckennetz aus, ohne daß die Züge fahren.

**Kostenlimit** - In jeder Runde kann jeder Spieler bis zu **20 Mio.\$** für Streckenbau und Aufrüsten der Lok ausgeben.

**Streckenbau** - Gebaut wird, indem der Spieler eine Linie von einer Geländemarke zur nächstliegenden Geländemarke im Dreieckraster zeichnet. Gibt es aufgrund von Gewässern oder Grenzen keine Marken, so kann dort auch nicht gebaut werden. Innerhalb von Großstädten ist kein Streckenbau nötig.

Zu Anfang des Spieles beginnt ein Spieler sein Streckennetz von einer Großstadt seiner Wahl. Im folgenden darf von jedem Punkt des bestehenden Netzes abgezweigt werden. Während einer Runde darf ein Spieler nicht mehr als zweimal aus einer Großstadt heraus bauen.

Zwei Geländemarken dürfen höchstens von einer Strecke verbunden werden. Mehrere Strecken können sich aber auf einer Marke kreuzen.

**Anschlußbeschränkungen** - Jede (runde) Kleinstadt und jeder Fährhafen kann nur von zwei Spielern angebunden werden, jede (quadratische) Mittelstadt von drei Spielern und jede (sechseckige) Großstadt von allen. Solange eine Stadt noch nicht von der möglichen Zahl an Spielern angeschlossen ist, darf den Mitspielern der Weg in die Stadt nicht verbaud werden.

Folgende **Kosten** sind für das Anschließen einer Geländemarke entsprechend ihrer Geländeart zu entrichten (siehe auch die Tabelle auf dem Spielplan):

Ebene (Punkt)	1	Mio.\$
Berg (Dreieck)	2	Mio.\$
Hochgebirge	5	Mio.\$
Hafen (Anker)	2	Mio.\$
Seebrücken	10	Mio.\$
Kleinstadt (Kreis)	3	Mio.\$
Mittelstadt (Quadrat)	3	Mio.\$
Großstadt (Sechseck)	5	Mio.\$
Zusätzliche Kosten beim Überqueren von Gewässern:		
Fluß (blaue Linie)	+2	Mio.\$

Die Kosten für die Überquerung von Gewässern werden zu den normalen Anschlußkosten hinzugezählt. So kostet der Anschluß eines Punktes über einen Fluß hinweg 3 Mio.\$.

**Lokbau** - ANSTATT SEIN STRECKENNETZ AUSZUBAUEN, KANN EIN SPIELER AUCH SEINE Lok AUFRÜSTEN (FÜR 20 Mio.\$). DAS UMRÜSTEN EINER Lok (FÜR 5 Mio.\$) KANN WÄHREND DES STRECKENBAUS GETÄTIGT WERDEN. NÄHERES SIEHE WEITER VORNE.

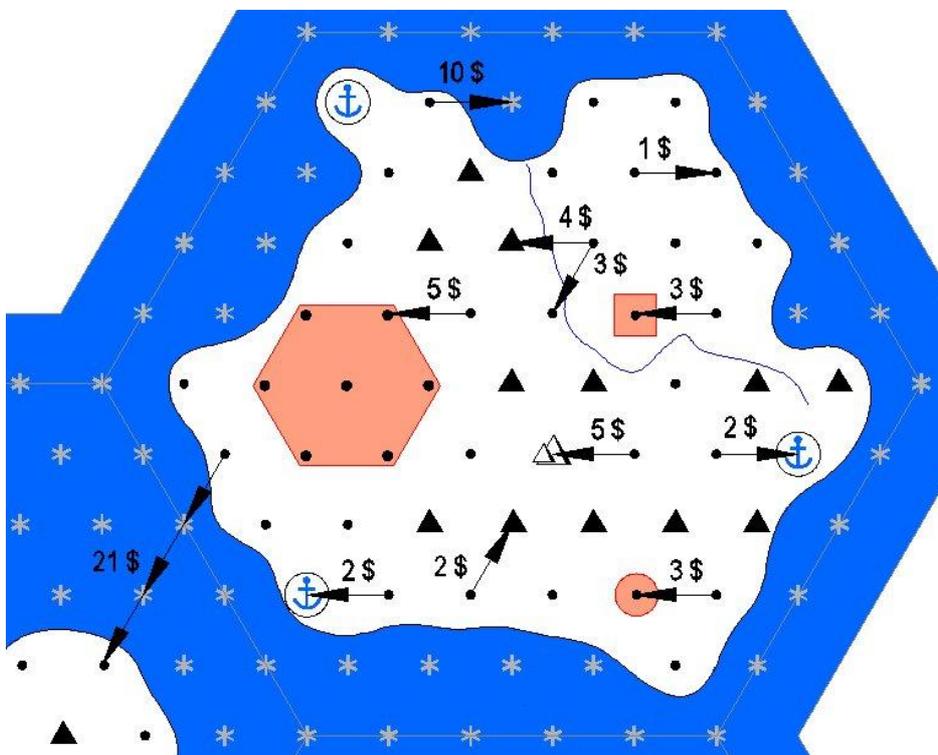
**Fährhäfen** - JEDER FÄHRHAFFEN KANN VON ZWEI SPIELERN ANGESCHLOSSEN WERDEN. DER ERSTE SPIELER DARF EINEM ZWEITEN NICHT DEN WEG VERBAUEN. DER ANSCHLUß KOSTET 2 Mio.\$.

**Erschließen NEUER INSELN** - UM SEIN STRECKENNETZ AUF EINER NEUEN INSEL FORTZUFÜHREN, MUß EIN SPIELER MIT SEINER Lok ZU EINEM DORTIGEN FÄHRHAFFEN ÜBERSETZEN. VON DIESEM KANN ER DANN GANZ NORMAL WEITERBAUEN. DER BESITZ EINES GEBAUTEN CLIPPERS ERMÖGLICHT ES, EINMAL JE RUNDE VON EINEM BELIEBIGEN HAFEN AUS ZU BAUEN.

**MEERBRÜCKEN** - ÜBER BREITE BUCHTEN ODER ZWISCHEN ZWEI INSELN KÖNNEN MEERBRÜCKEN GEBAUT WERDEN. DIESE MÜSSEN ÜBER SEEMARKEN GEFÜHRT WERDEN UND KOSTEN 10 Mio.\$ FÜR JEDE BEBAUTE SEEMARKE.

**BAU VON FÄHRSCHIFFEN** - ANSTATT STRECKEN ZU BAUEN ODER DIE Lok AUFRÜSTEN KANN AUCH FÜR 20 Mio. EINE EIGENE FÄHRE GEBAUT WERDEN. DIESE WIRD IN EINEM ANGESCHLOSSENEN FÄHRHAFFEN AUFGESTELLT. FÜR WEITERE 20 Mio.\$ KANN DIE FÄHRE ZU EINEM CLIPPER AUFRÜSTET WERDEN.

Die Bank gibt keinen Kredit.



## SPIELENDE

HAT EIN SPIELER NACH ERLEDIGUNG EINES AUFTRAGES 200 Mio.\$ ODER MEHR, MUß ER DIES ANSAGEN (NICHT DEN GENAUEN BETRAG).

DAS SPIEL ENDET, SOBALD EIN SPIELER MINDESTENS 250 Mio.\$ BESITZT, EINEN CLIPPER UND ALLE GROßSTÄDTE ANGESCHLOSSEN HAT. DIESER SPIELER GEWINNT DAS SPIEL.