Tony Boydell

Snowdonia

Spielziel

Vor euch ragen sich die Berge von Snowdonia auf, ihre Spitzen sind in den tiefhängenden Wolken nur zu erahnen. Der höchste Gipfel gehört zu Yr Wyddfa, wie ihn die Einheimischen nennen: Mt. Snowdon, mit 1085 Metern der höchste Berg von Wales. Wir befinden uns im Jahr 1894, und eifrige Geschäftsleute haben die Snowdon Mountain Tramroad and Hotels Company Limited gegründet, um eine Bahnstrecke von der kleinen Stadt Llanberis im Tal bis zum Gipfel zu bauen - ein unglaubliches Unterfangen!

In Snowdonia seid ihr Unternehmer, die beim Bau der Snowdon Mountain Railway mithelfen. Der Weg zum Gipfel muss vom Geröll befreit werden, Gleise hergestellt und verlegt werden, Viadukte und Haltestationen wollen gebaut werden. Wenn nur das walisische Wetter nicht so launenhaft wäre!

Ihr verwendet eure Arbeiter (und oft auch eine eigene kleine Lok) zum Vermessen, zum Abtransportieren des Gerölls, zum Herbeischaffen von Baumaterialien, zum Legen der Gleise, zum Bauen und zum Ergattern wertvoller Aufträge. Sobald das letzte Gleis gelegt und der letzte Nagel eingeschlagen wurde, endet das Spiel. Wer jetzt wichtige Aufträge erfüllen kann, ist dem Sieg nah.

Wer von euch erntet den größten Teil des Ruhms?

Spielmaterial

1 Spielbrett

66 Spielkarten:

- 5 Aktionskarten für andere Spieleranzahl
- 30 Auftragskarten
- 7 Lokkarten
- 8 Stationskarten
- 14 Gleiskarten
- 2 Übersichtskarten

Spielbrett

40 Klötzchen „Eisen“ (orange)

24 Klötzchen „Stein“ (grau)

14 Klötzchen „Kohle“ (schwarz)

90 Geröll (braun)

8 Markierscheiben (schwarz)

5 Ereignisklötzchen (weiß)

18 „Stahlträger“ (schwarz)

11 Wetterscheiben (3 gelb, 3 blau, 5 grau)

80 Besitzmarker (je 16 in 5 Farben)

20 Spielfiguren (je 4 in 5 Farben)

1 Wertungsblock

1 Startspielerlok

1 Leinenbeutel

Diese gelben Punkte enthalten Tipps von Tony persönlich. Sie enthalten keine wichtigen Regeln, sondern sollen helfen, Anfängerfehler zu vermeiden.

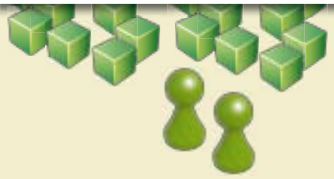
6. STATIONSKARTEN AUSLEGEN

Für das Standardspiel wird die gelbe Seite der Stationskarten benötigt; die blaue Seite ist für die Variante Blaenau Ffestiniog (siehe Seite 12). Waterfall Station wird beim Spiel mit 1 oder 2 Spielern nicht benötigt, Passing Loop (4½) ist nur bei 5 Spielern im Spiel.

Von Llanberis aus werden die Karten in aufsteigender Reihenfolge von Two Viaducts (1) bis Yr Wyddfa (7) im Uhrzeigersinn um den Spielplan ausgelegt (mit Platz dazwischen).

7. GLEISKARTEN AUSLEGEN

Die Gleiskarten werden gemischt. Zwischen die Stationen werden immer so viele Gleiskarten gelegt, wie die Zahl in der linken oberen Ecke der Station angibt. Die Karten werden mit der Schaufelseite nach oben so ausgelegt, dass zwischen den Karten genügend Platz ist.



5. ARBEITER

Jeder Spieler stellt eine seiner Spielfiguren in den Pub, die anderen beiden sind seine normalen Arbeiter.

4. VERMESSER

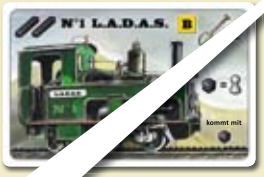
Jeder Spieler stellt eine seiner Spielfiguren als Vermesser auf das Feld Llanberis.

3. SPIELSTEINE

Jeder Spieler erhält alle Spielsteine seiner Farbe: 4 Figuren und 16 Besitzmarker. Mit diesen 16 Markern muss er im Spiel auskommen - mehr kann er nicht einsetzen.

2. STARTSPIELER

Lost einen Startspieler aus. Er erhält den Startspielerstein - eine schwarze Lok aus Holz.



1. SPIELPLAN

Legt den Spielplan mitten auf den Tisch - ihr benötigt noch etwas Platz außen herum.

15. ALLGEMEINER VORRAT

Alle restlichen Holzteile werden in den allgemeinen Vorrat (die Schachtel) gelegt.

8. GERÖLL

Auf jede Gleiskarte werden so viele Geröll-Klötzchen gelegt, wie die Zahl neben der Schaufel angibt. Auf den Stationskarten wird ebenfalls auf alle Felder mit Schaufel und Zahl entsprechend viel Geröll gelegt.

9. AKTIONSFELDKARTEN

Auf dem Spielbrett sind die Aktionsfelder A-G für eine Partie zu dritt aufgedruckt. Bei anderen Spielerzahlen wird ein Teil dieser Felder mit den entsprechenden Karten überdeckt. Eine kleine weiße Zahl ganz oben gibt an, bei welcher Spielerzahl eine Karte verwendet wird.

10. MARKIERSCHEIBEN

Auf das jeweils zweite Feld der Arbeitstempo-Leiste wird eine der schwarzen Markierscheiben gelegt. Die anderen 6 schwarzen Scheiben werden erst später benötigt.

11. AUFTRAGSKARTEN

Beim Solospiel und zu zweit werden die Karten für 3-5 Spieler (Nr. 28 und 29) aus dem Spiel genommen.

Die Auftragskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Spielplan gelegt.

12. DIE ERSTE WETTERVORHERSAGE

Die obersten drei Karten des Stapels werden verdeckt auf die nummerierten Felder in der rechten unteren Ecke des Spielplans gelegt.

Die auf der mittleren Karte abgebildete Wetterscheibe wird auf das mittlere Feld der Wetterleiste gelegt, ebenso die Scheibe der rechten Karte auf das rechte Feld der Leiste. Danach werden die drei Auftragskarten umgedreht.

13. LOKS

Bei 2-5 Spielern werden die Lok-Karten gemischt und 6 davon auf der noch freien Seite des Spielplans ausgelegt. Die letzte Karte wird ganz aus dem Spiel genommen. Auf jede Lok werden so viele Kohle-Klötzchen wie angegeben gelegt.

14. LAGERPLATZ UND BEUTEL

Zu Spielbeginn kommen 7 Eisen-Klötzchen, 4 Stein und 1 Kohle auf die entsprechenden Felder im Lagerplatz. Die Tabelle auf der nächsten Seite sagt, bei welcher Spieleranzahl wie viel Eisen, Stein und Kohle zu Spielbeginn in den Beutel kommt.Die restlichen Eisen- und Stein-Klötzchen bleiben in der Schachtel; sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Materialtabelle

	1	2	3	4	5
	16	20	20	27	33
	10	11	11	16	20
	6 (minus der Kohle der Lok)	Alle Kohle, die nicht auf den Loks liegt, kommt in den Beutel.			
	4	5	5	5	5
!	**Entfernen** ■ Waterfall Station (2) ■ Passing Loop (4 ½) ■ Auftragskarten 28/29 für 3-5 Spieler	**Entfernen** ■ Waterfall Station (2) ■ Passing Loop (4 ½) ■ 3-5 Contract cards (28 and 29)	**Entfernen** ■ Passing Loop (4 ½)	**Entfernen** ■ Passing Loop (4 ½)	**Alle Stationen sind im Spiel.**

So viele Klötzchen jeder Farbe werden in den Beutel gelegt. Die anderen kommen aus dem Spiel.

Spielverlauf

Eine Partie Snowdonia folgt folgendem Schema:

- **Spielaufbau**
- **Spielrunden**
  - Arbeiter einsetzen
  - Aktionen durchführen
  - Auftragskarten auffüllen
  - Wettervorhersage aktualisieren
  - Lagerplatz auffüllen
- **weitere Spielrunden, bis das Spielende ausgelöst wird**
- **Schlusswertung**

Das Diagramm auf Seite 2/3 erklärt den Spielaufbau.

Spielrunden

Arbeiter einsetzen

Spieler, die eine Lok haben, können vor dem Einsetzen ihres ersten Arbeiters entscheiden, ob sie Kohle bezahlen wollen *(2 Kohle bei Lok #6, 1 Kohle sonst)*, um ihren dritten Arbeiter für diese Runde aus dem Pub zu holen. Die Kohle wird in den Beutel geworfen.

Danach setzen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn und beim Startspieler beginnend immer einen ihrer Arbeiter auf ein beliebiges der nummerierten Aktionsfelder der Bereiche A bis G ein, bis alle Spieler alle ihre Arbeiter eingesetzt haben.

Jede Runde kann ein zusätzlicher Arbeiter angeheuert werden, wenn der Spieler eine Lok hat und Kohle bezahlt.

Die Spieler setzen, wenn sie an der Reihe sind, einen ihrer Arbeiter auf ein freies Aktionsfeld.

Aktionen durchführen

Die Aktionen werden von A bis G der Reihe nach ausgewertet. Innerhalb eines Bereichs wird die Reihenfolge der Aktionen durch die Zahl auf den Aktionsfeldern vorgegeben: Erst das Aktionsfeld **[1]**, dann **[2]** usw.

Hat ein Spieler einen Arbeiter auf einem Aktionsfeld, muss er diese Aktion ausführen; er kann nicht darauf verzichten. in Spieler kann auch mehrere Arbeiter in einem Bereich haben; jeder davon führt seine Aktion der aktuellen Reihenfolge nach aus.

Nachdem ein Arbeiter seine Aktion durchgeführt hat, kehrt er wieder zu dem Spieler *(bzw. beim dritten Arbeiter in den Pub)* zurück.

Die Reihenfolge der Aktionen ist fest - vom Lagerplatz A bis zum Vermesser G.

Auftragskarten

Bevor die erste Aktion in einem Bereich durchgeführt wird, können alle Spieler (beim Startspieler beginnend) noch genau eine Auftragskarte mit dem passenden Kennbuchstaben ausspielen. Verwendete Auftragskarten werden seitwärts gedreht, um anzuzeigen, dass ihr Effekt genutzt wurde. Der Effekt hält, soweit nicht anders angegeben, bis zum Ende der Runde an.

Der obere Rahmen der Auftragskarten zeigt den Bonus, den der Spieler mit dieser Karte bei Spielende erzielen kann, wenn er die Bedingungen erfüllt. Der untere Rahmen enthält den Effekt der Karte, der die kommende Aktion verändert oder andere Regeln beeinflusst. Die meisten gespielten Auftragskarten bleiben nach Benutzung vor dem Spieler ausliegen, damit er sie bei Spielende für Bonuspunkte verwenden kann.

Auftragskarten verbessern die Aktionen - sie werden ausgespielt, bevor die Arbeiter diese Aktion durchführen.

Das Anhäufen von Ressourcen sorgt dafür, dass der Beutel nicht so voll ist und Ereignisse häufiger kommen! Das ist eine Taktik, die aufgehen kann - oder auch nicht!

A LAGERPLATZ

Nimm bis zu 3 Klötzchen aus dem Lagerplatz und lege sie in deinen Vorrat. Davon darf nur 1 ein schwarzes Kohle-Klötzchen sein.

Steht ein Arbeiter auf dem letzten Aktionsfeld des Lagerplatzes, erhält dessen Spieler zusätzlich den Startspielerstein. Falls niemand diese Aktion nimmt, bleibt der Startspielerstein bei dem Spieler, der ihn bisher hatte.

Nimm bis zu drei Klötzchen in deinen Vorrat.

B RÄUMARBEIT

Das aktuelle Arbeitstempo für Räumarbeit wird auf der Arbeitstempo-Leiste angezeigt. Dazu kann ein individueller Bonus durch eine Lok oder ausgespielte Auftragskarten kommen. Jeder Arbeiter, der diese Aktion durchführt, nimmt entsprechend viele Geröll-Klötzchen von Gleis- und Stationskarten auf dem Spielplan und legt sie in seinen eigenen Vorrat. Es muss immer die volle Anzahl an Geröll genommen werden, soweit noch vorhanden.

Das Arbeitstempo ist immer stark wetterabhängig.

Geröll wird nicht beliebig abgeräumt, sondern von unten nach oben:

a) auf derjenigen Gleiskarte mit Geröll, die am nächsten zur Talstation in Llanberis liegt.

b) falls alle Gleiskarten vor einer Station leergeräumt wurden, werden auf der Stationskarte die Baustellen von links nach rechts geräumt.

Geröll wird in einer strikten Reihenfolge abgeräumt - immer weiter den Berg hinauf.

Derjenige Spieler, der das letzte Geröll von einer Baustelle einer Stationskarte entfernt, erhält bei Spielende Siegpunkte dafür. Er legt einen seiner Besitzmarker auf die Baustelle.

Ist nicht mehr so viel Geröll vorhanden, wie ein Arbeiter wegräumen könnte, erhält der Spieler nur das noch vorhandene Geröll.

Wenn das gesamte Geröll abgeräumt wurde, kommt eine weitere Bau-Aktion ins Spiel.

Lege am Ende der Runde, in dem das letzte Geröll weggeräumt wurde, die beim Spielaufbau aussortierte Lokkarte mit der Rückseite nach oben auf den Bereich B, so dass ab der nächsten Runde eine weitere Aktion „Bauen“ im Bereich B zur Verfügung steht.

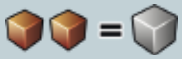
C WERKSTATT

Die Umwandlung von Eisen in Stahl ist wichtig und auf wenige Arbeitsplätze beschränkt; es schadet nicht, als Erster Stahl zu haben!

Ein Arbeiter in der Werkstatt kann bis zu drei Mal Material bearbeiten: Aus 3 Eisen wird 1 Stahl und/oder aus 2 Geröll wird 1 Stein. Diese Umwandlungen können beliebig miteinander kombiniert werden.

Eisen kann in Stahl umgewandelt werden.

Der Stahl kommt aus dem allgemeinen Vorrat, der Stein aus dem Vorratsbeutel. Sind im Beutel keine Stein-Klötzchen mehr, kann kein Geröll mehr in Stein umgewandelt werden, bis wieder neuer Stein in den Beutel kommt.



Geröll kann in Stein umgewandelt werden.

Spieler dürfen nicht im Beutel nachschauen, ob dort noch Stein ist.

Das verwendete Eisen kommt in den Beutel, das Geröll aus dem Spiel.

D GLEISE LEGEN

Das aktuelle Arbeitstempo für das Legen von Gleisen wird auf der Arbeitstempo-Leiste angezeigt. Dazu kann ein individueller Bonus durch eine Lok oder ausgespielte Auftragskarten kommen. Jeder Arbeiter, der diese Aktion durchführt, legt entsprechend viele Stahlträger aus dem eigenen Vorrat zurück in den allgemeinen Vorrat und dreht so viele Gleiskarten auf die Gleisseite. Der Spieler legt auf jede dieser Karten einen seiner Besitzmarker.

Es muss immer die volle Anzahl an Gleisen gelegt werden, soweit der Spieler genügend Stahl im Vorrat hat und genügend Gleiskarten von Geröll befreit sind. Sonst legt er so viele Gleise wie möglich.

Das Legen von Gleisen ist vom Wetter abhängig.

Nicht vergessen: *Wenn das letzte Gleis gelegt wurde, endet das Spiel am Ende der Runde (siehe Seite 7).*

E BAUEN

Sobald alle Gleiskarten, die zu einer Station hinführen, vom Geröll befreit sind, können Arbeiter an den Bauplätzen dieser Station bauen. *(Die Bauplätze bitte nicht mit den Baustellen mit den Schaufeln verwechseln!)*

Der Spieler wählt einen der freien Bauplätze und bezahlt die dort aufgedruckten Ressourcen. *(Stahl geht zurück in den allgemeinen Vorrat, Stein in den Beutel.)* Er legt dann einen seiner Besitzmarker auf das entsprechende Feld.

Anmerkung: Spieler können an der Station auch dann schon bauen, wenn das Geröll auf der Karte noch nicht geräumt wurde. Dieses Geröll steht für die Gleise entlang der Station.

Nachdem das Ereignis „Loks jetzt verfügbar“ eingetreten ist, kann ein Spieler diese Aktion stattdessen dafür verwenden, um eine der verfügbaren Loks zu kaufen. Er bezahlt die angegebene Menge Stahl und nimmt dafür die Lok samt der darauf liegenden Kohle.

Jeder Spieler kann nur eine Lok besitzen. Er kann seine Lok jederzeit in den allgemeinen Vorrat zurückgeben, um eine andere Lok kaufen zu können. Die zurückgegebene Lok wird wieder mit Kohle aus dem Beutel aufgefüllt, falls vorhanden.

Bauplätze

Verwende Stahlträger oder Stein, um Teile der Station zu bauen und Siegpunkte zu bekommen.

F BAUBÜRO

Der Spieler nimmt eine der drei offenen Auftragskarten und legt sie offen vor sich aus. *(Wenn der Spieler ihre Fähigkeit nutzt, dreht er sie anschließend seitwärts.)*

Nimm eine Auftragskarte deiner Wahl.

G VERMESSER BEWEGEN

Der Spieler bewegt seinen **Vermesser** eine Station weiter den Berg hinauf. Diese Aktion ist nicht begrenzt, es können beliebig viele Arbeiter diese Aktion verwenden. Es ist egal, ob das Geröll zur neuen Station schon weggeräumt wurde.

Der Vermesser ist mehr als nur eine Notaktion!

Je weiter der Vermesser den Berg ersteigt, desto mehr Punkte bringt er bei Spielende.

Auftragskarten auffüllen

Falls eine Auftragskarte auf Position **[1]** liegt, wird sie verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Alle anderen Auftragskarten werden nach links geschoben, um Lücken aufzufüllen. Auf freie Felder werden dann Karten vom Nachziehstapel gelegt, bis alle Felder wieder belegt sind.

Jede Runde stehen andere Karten zur Auswahl.

Wettervorhersage aktualisieren

Die Wetterscheiben werden ein Feld nach links weitergeschoben; die Scheibe ganz links (mit dem **!** auf dem Spielplan) zeigt das aktuelle Wetter.

Die oberste Karte des verdeckten Auftragskartenstapels bestimmt die Farbe der Wetterscheibe, die auf die Position ganz rechts gelegt wird.

Es wäre dumm, nicht auf das Wetter zu achten! Du kannst planen, welches Arbeitstempo in den nächsten Runden auf euch zukommt und wie du dich darauf vorbereiten willst!

Die Wetterscheibe ganz links bestimmt das Arbeitstempo für die kommende Runde, die Arbeitstempoleiste wird entsprechend angepasst:

Sonne = Räumarbeit 2 Felder nach rechts, Gleise Legen 1 Feld nach rechts

Regen = Räumarbeit 1 Feld nach links, Gleise Legen 1 Feld nach links

Nebel = n der kommenden Runde können weder Räumarbeit B - noch Gleisbau D - Aktionen durchgeführt werden. Das Arbeitstempo bleibt gleich. Auf die Bereiche B und D werden graue Nebel-Scheiben gelegt, um anzuzeigen, dass keine Arbeiter dorthin gesetzt werden können.

Anmerkung: Das Arbeitstempo gibt an, wie viel Geröll ein Arbeiter wegräumen bzw. wie viele Gleise er legen kann.

Wenn die Anpassungen vorgenommen werden, wird die Wetterscheibe ganz links in den Vorrat zurückgelegt.

Das Wetter der nächsten Runden wird durch den Kartenstapel bestimmt.

Bei Sonne ist das Arbeitstempo höher.

Bei Regen nimmt das Arbeitstempo ab.

Bei Nebel können manche Sachen gar nicht gemacht werden.

Lagerplatz auffüllen

Je nach Spieleranzahl wird eine unterschiedliche Anzahl Klötzchen aus dem Beutel gezogen und auf den Lagerplatz gelegt.

Sind darunter weiße Ereignis-Klötzchen, werden sie auf die nächsten freien Felder der Ereignisleiste gelegt, ein Klötzchen pro Feld. Jedes Ereignis wird sofort ausgeführt *(siehe Seite 10)*, bevor das nächste Klötzchen gelegt wird.

Behalte die Ereignisleiste immer im Auge! Ist der Beutel relativ leer, können mehrere Ereignisse auf einmal kommen und deine Pläne durcheinander bringen!

Jede Runde tauchen neue Rohstoffe auf dem Lagerplatz auf.

Spielende

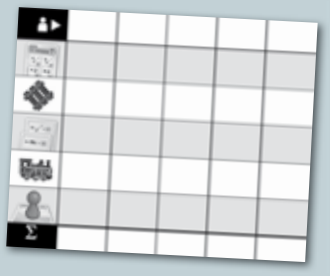
Das Spiel endet am Ende der Runde, in der auf die letzte Gleiskarte *(die neben Yr Wyddfa)* Gleise gelegt wurden.

Im Solospiel und mit 2 Spielern endet das Spiel auch frühzeitig, wenn keiner der Spieler mehr Besitzmarker zum Legen hat.

Wertung

Beginnend mit dem Startspieler werden für alle Spieler ihre Punkte auf dem Wertungsblock notiert.

Jedes Geröll-Klötzchen und jeder Besitzmarker kann nur einmal auf einer Auftragskarte gewertet werden. Hat ein Spieler zum Beispiel 4 Gleise gelegt und je eine Auftragskarte mit Bonus für „4 Gleise“ und „3 Gleise“, muss er sich aussuchen, welchen Bonus er nutzen will.



Besitzmarker auf Stationskarten

Jeder Spieler zählt die Siegpunkte zusammen, die ihm Besitzmarker auf Stationskarten geben. Die Besitzmarker bleiben erst einmal auf den Stationen liegen, sie werden später noch für die Bonuskarten benötigt.

Besitzmarker auf Gleisen

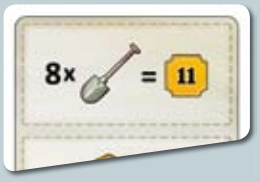
Jeder Spieler zählt die Siegpunkte zusammen, die ihm Besitzmarker auf Gleiskarten geben. Die Besitzmarker bleiben erst einmal auf den Gleiskarten liegen, sie werden später noch für die Bonuskarten benötigt.

11 Punkte für Grün auf dieser Karte!

Auftragskarten

Auftrags-karten - ohne sie kann man eigentlich nicht gewinnen!

Spieler können den Bonus aller ihrer Auftragskarten erfüllen, auch wenn sie deren Funktion nicht genutzt haben. Bei Spielende ist nur der obere Rahmen der Karte wichtig.



- **Räumarbeitsbonus:** Der Spieler legt die angegebene Anzahl an Geröll-Klötzchen aus seinem eigenen Vorrat auf diese Karte, um die Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Kann oder will er nicht genügend Geröll auf die Karte legen, ist sie 0 Punkte wert.

- **Gleisbonus:** Der Spieler legt die angegebene Anzahl an eigenen Besitzmarkern von Gleiskarten auf diese Karte, um die Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Kann oder will er nicht genügend Besitzmarker auf die Karte legen, ist sie 0 Punkte wert.

- **Räumarbeits- und Gleisbonus:** Der Spieler legt die angegebene Anzahl an Geröll-Klötzchen aus seinem eigenen Vorrat und Besitzmarkern von Gleiskarten auf diese Karte, um die Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Kann oder will er nicht genügend Geröll und Marker auf die Karte legen, ist sie 0 Punkte wert.

- **Baubonus:** Der Spieler legt die angegebene Anzahl an Besitzmarkern von Stationskarten auf diese Karte, um die Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Kann oder will er nicht genügend Besitzmarker auf die Karte legen, ist sie 0 Punkte wert.

- **Kombinierter Bonus:** Der Spieler legt die angegebene Anzahl an Geröll-Klötzchen aus seinem eigenen Vorrat, Besitzmarkern von Stationskarten und Besitzmarkern von Gleiskarten auf diese Karte, um die Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Kann oder will er nicht genügend Geröll und Marker auf die Karte legen, ist sie 0 Punkte wert.

- **Kohlenbonus:** Der Spieler erhält 2 Punkte pro Kohle in seinem persönlichen Vorrat.

- **Vermesserbonus (bei 3-5 Spielern):** Der Spieler erhält zusätzliche Punkte, falls sein Vermesser weit den Berg hoch gekommen ist.

Lok No. 4, Snowdon

Falls ein Spieler Lok No.4 Snowdon hat, erhält er 9 Punkte gutgeschrieben.

Der Vermesser

Die Zahl rechts oben auf der vom Vermesser erreichten Karte gibt an, wie viele Punkte der Spieler erhält.

Grün erhält 15 Punkte, weil es sein Vermesser bis Clogwyn Station geschafft hat.

Gewinner

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Bei einem Gleichstand gewinnen alle Spieler mit den meisten Punkten.

Loks

Du kannst auch ohne Lok gewinnen, aber meistens ist sie schon hilfreich!

Loks können erst dann gekauft werden, wenn das entsprechende Ereignis ausgelöst wurde. Ab dann kann mit der Bau-Aktion alternativ eine Lok gekauft werden.

Falls ein Spieler nicht die Kosten der Wartungsarbeiten bezahlen will, wird die Lok zurück in den Lokvorrat gelegt.

Spieler können maximal eine Lok besitzen. Ein Spieler kann während seiner Bau-Aktion seine alte Lok zurück in den Vorrat legen, um eine unterschiedliche Lok zu kaufen. Zurückgegebene Loks werden mit Kohle aus dem Beutel neu ausgerüstet, soweit dort vorhanden.

No.1 L.A.D.A.S.

Kostet 2 Stahl. Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

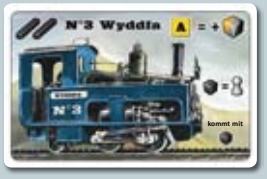
Immer wenn der Spieler die Aktion Räumarbeit durchführt, räumt der Arbeiter 2 Geröll mehr weg, als das derzeitige Arbeitstempo angibt, auch über das auf der Leiste angegebene Maximum hinaus.

No.2 Enid

Kostet 2 Stahl. Bringt keine Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

Immer wenn der Spieler die Aktion Werkstatt verwendet, benötigt er nur 2 Eisen, um 1 Stahl zu erhalten.

No.3 Wyddfa



Kostet 2 Stahl. Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

Immer wenn der Spieler die Aktion Lagerplatz nutzt, nimmt er sich eine zusätzliche Ressource, falls vorhanden (aber weiterhin maximal 1 Kohle).

No.4 Snowdon

Kostet 1 Stahl. Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

Bei Spielende erhält der Spieler 9 Punkte für diese Lok.

No.5 Moel Siabod

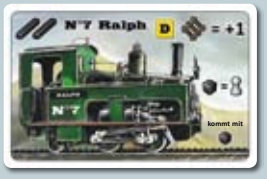
Kostet 1 Stahl. Bringt 2 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

No.6 Padarn

Kostet 2 Stahl. Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

Am Ende der Bauphase erhält der Spieler eine zusätzliche Bau-Aktion, falls in dieser Runde mindestens ein Arbeiter eines beliebigen Spielers eine Bau-Aktion ausgeführt hat.

No.7 Ralph



Kostet 2 Stahl. Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben.

Immer wenn der Spieler die Aktion Gleise legen durchführt, kann der Arbeiter 1 Gleis mehr legen, als das derzeitige Arbeitstempo angibt, auch über das auf der Leiste angegebene Maximum hinaus.

Ereignisse ausführen

Werden weiße Ereignis-Klötzchen aus dem Beutel gezogen, werden sie auf die nächsten freien Felder der Ereignisleiste gelegt, ein Klötzchen pro Feld. Jedes Ereignis wird sofort ausgeführt, bevor das nächste Klötzchen gelegt wird. Die Ereignisse werden hier beschrieben. Falls die Ereignisse 4, 7 oder 10 geschehen, werden zusätzlich 3 Ereignis-Klötzchen wieder zurück in den Beutel geworfen.

Ereignisse werden nicht durch das Wetter beeinflusst.

Fremdfirmen räumen Geröll

Es werden sofort alle Geröll-Klötzchen von so vielen Gleiskarten und/oder Baustellen auf Stationskarten entfernt, wie das derzeitige Arbeitstempo angibt. Dabei wird von unten den Berg hinauf abgeräumt. Sind auf einer Stationskarte zwei Baustellen, werden beide einzeln gezählt.

Das Geröll geht aus dem Spiel, kein Spieler erhält dafür Punkte oder legt Besitzmarker.

Fremdfirmen legen Gleise

Es werden sofort so viele der nächsten Gleiskarten auf die Gleisseite gedreht, wie das derzeitige Arbeitstempo angibt. Ist auf einer dieser Karten noch Geröll, geht es aus dem Spiel.

Stationskarten werden hierbei ignoriert.

Kein Spieler erhält Punkte oder legt Besitzmarker.

Fremdfirmen bauen die Station fertig

Lege eine der schwarzen Scheiben auf die erste Station, bei der noch nicht alle Bauplätze bebaut sind. Entferne alles Geröll aus dieser Station. Spieler können auf dieser Karte keine Räumarbeit oder Bauaktionen mehr durchführen.

Besitzmarker auf der Station bleiben liegen, sie zählen bei Spielende normal mit.

Loks können jetzt gekauft werden

Erst nachdem dieses Ereignis eingetreten ist, können Spieler mit einer Bauaktion eine Lok kaufen.

Loks müssen gewartet werden

Jeder Spieler mit einer Lok muss sofort ein Stahl in den allgemeinen Vorrat zurückgeben oder eine Wartungskarte (#16 und #21) abwerfen. Falls ein Spieler das nicht kann oder will, legt er seine Lok zurück in den Lokvorrat. Zurückgegebene Loks werden wieder mit Kohle aus dem Beutel aufgefüllt, soweit vorhanden. Falls weniger Kohle als benötigt im Beutel ist, werden die Loks mit der niedrigsten Nummer zuerst bedient.

Kohle im Vorrat der Spieler ist davon nicht betroffen.

Nachdem das Ereignis durchgeführt wurde, werden die Klötzchen auf den aufgeführten Feldern in den Beutel zurückgetan: auf dem Ereignisfeld 4 die Klötzchen von 1-3, auf Feld 7 die Klötzchen von 4-6, auf Feld 10 die Klötzchen von 8-10. Die Felder 8-10 können daher im Verlauf des Spiels mehrfach belegt werden.

Solospiel

Snowdonia kann auch solo gespielt werden. Das Solospiel besteht aus einer Reihe von Partien, in der immer eine andere Lok verwendet wird.

Das Solospiel verwendet die normalen Regeln mit folgenden Abweichungen:

Das Solospiel besteht aus 7 Partien, in denen der Spieler in jedem Spiel eine andere Lok hat: in der ersten Partie No. 1, in der zweiten Partie No. 2 usw.

Spielaufbau: Lagerplatz

Es werden zufällig 6 Klötzchen aus dem Beutel gezogen und auf den Lagerplatz gelegt, bevor die Ereignisklötzchen in den Beutel getan werden.

Wettervorhersage

Es werden alle nicht genommenen Aufragskarten auf den Ablagestapel gelegt und drei neue ausgelegt.

Loks

Im Solospiel ist in jeder Partie nur eine Lok erhältlich. Kann der Spieler die Lok nicht warten und muss sie zurückgeben, kann er sie später nicht noch einmal kaufen.

Spielende

Das Spiel endet frühzeitig, falls der Spieler alle seine 16 Besitzmarker gelegt hat, bevor die letzte Gleiskarte gebaut wurde.

Danke

Spieleautor: Tony Boydell

Redaktion: Alan Paull, Carl Crook, Elizabeth Crook, Richard Clyne, Iain Shirley, Hanno Girke

Illustrationen: Tony Boydell, Charlie Paull und Klemens Franz

Grafikdesign: Charlie Paull, Klemens Franz | atelier198

Spieletester: Rob Fisher, David Perrin, Charlie Paull, Ben & Becky Bateson, Julian Freeman, Raymond Fong, Phil McDonald, Sebastian Bleasdale, John Plant, Bill O'Neill, Richard Breese, David Brain, Miles Ratcliffe, Brett Gilbert, Phil Pettifer, Blaine Rogers, Neil Yates, Gavin Birnbaum, Ian Vincent, John und Gareth Walker, Steve Walker.

© der englischen Ausgabe
2012 Surprised Stare Games Ltd.
© 2012 Lookout
Girke GmbH
Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne

VARIANTE: BLAENAU FFESTINIOG

Auf der Rückseite der Snowdon-Stationskarten sind die Stationen der Blaenau Ffestiniog Rheilffordd.
Diese Variante kann mit 1-4 Spielern gespielt werden.

Spielaufbau

Die Station **Blaenau Ffestiniog** wird auf das Llanberis-Feld gelegt, die anderen Karten nach den normalen Regeln. Die Auftragskarten #28 und #29 werden aus dem Spiel genommen.

Bis auf folgende Abweichungen gelten die normalen Regeln von Snowdonia:

Beim Startspieler beginnend und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler aus, in **welcher der beiden Endstationen** sein Vermesser starten will. Auf jeder Endstation sind nur 3 Plätze; es kann daher sein, dass der vierte Spieler keine Wahl mehr hat.

Der letzte Spieler setzt zudem eine der schwarzen Scheiben auf eine der Endstationen; dies ist ein fremder Vermesser, der mit den Ereignissen zwischen Blaenau Ffestiniog und Porthmadog Harbour pendelt.

Ein Ereignis-Klötzchen wird auf Feld 7 gelegt. Nur die Felder 8-10 werden im Spielverlauf verwendet. Spieler können von Spielbeginn an Loks kaufen.

Spielverlauf

Räumarbeit und Gleise legen

Jeder Spieler führt seine Räumarbeit- und Gleislegeaktionen an dem Ende der Strecke aus, an dem sein Vermesser bei Spielbeginn stand.

Sobald alles Geröll von Station 4 (Plas Halt) entfernt wurde, müssen die Loks gewartet werden.

Bauen

Wenn ein Spieler bauen will:

a. Die Gleiskarten bis zur Station müssen noch nicht von Geröll befreit sein.
b. Ein Spieler kann nur auf Stationen bauen, die sein Vermesser bereits erreicht hat. Wenn ein Spieler seinen Vermesser nicht zieht, kann er auch nicht an anderen Stationen bauen.
c. Manche Stationen geben dem Spieler kostenlose Ressourcen, falls er dort baut. Die Klötzchen kommen ausdem Beutel, falls dort noch vorhanden. Sonst verfällt der Baubonus. Für das Wegräumen von Geröll gibt es keinen Bonus.

Vermesser

Wenn ein Spieler seinen Vermesser zum ersten Mal zieht, legt er einen Besitzmarker auf die Startstation seines Vermessers. Dadurch hat er im Spiel eine Besitzmarke weniger zur Verfügung.

Ereignisse

Wenn ein Ereignis geschieht, wird es immer von dem Ende der Strecke aus durchgeführt, an dem der fremde Vermesser gerade steht. Danach wird der Vermesser auf die andere Endstation gestellt. Dadurch wechseln sich Ereignisse auf beiden Streckenabschnitten ab.