

Tony Boydell

Snowdonia

Der Winter kann kommen!

**99 Karten,
4 neue Szenarien
und Dynamit!**



**LOOK OUT
SPIELE**



Tony Boydell

SNOWDONIA: JUNGFRAUBAHN & MOUNT WASHINGTON

Spielmaterial

- 45 Auftragskarten
- 4 Loks
- 6 Gleiskarten
- 1 Wetterkarte
- 2 Aktionsfelder
- 7 Stationen
- 1 Übersichtskarte
- 6 Regelkarten

Auftragskarten

Für diese beiden Szenarien wird jeweils ein eigener Satz an Auftragskarten verwendet. Diese ersetzen die Auftragskarten des Grundspiels. Die Karten für das Jungfraubahn-Szenario sind mit  und die für Mount Washington mit  gekennzeichnet. Sie sind jeweils von 1 bis 30 durchnummeriert.


Jungfraubahn

Dies ist ein Szenario für 1-4 fortgeschrittene Spieler. Gelb steht als Spielerfarbe nicht zur Verfügung, da die gelben Klötzchen als Dynamit verwendet werden. Es gelten die Regeln der Grundversion (Mt. Snowdon) mit folgenden Änderungen:


- **Schnee** statt Nebel
- **Dynamit** als neue Ressource
- **Dynamit** als Variante bei der Räumarbeit
- **Minuspunkte** für den Vermesser im Tal

Bei 5 Spielern werden 16 andersfarbige Klötzchen als Dynamit benötigt, da gelb dann als Spielerfarbe dient.


Anmerkungen zu den Karten

- **Auftragskarten 1, 2, 3 und 29** – es gibt die Punkte nur für Bauplätze, auf denen keine Schaufeln abgedruckt sind
- **Auftragskarte 3** – diese Karte hat keinen Effekt, falls das nächste Feld eine der Jungfraubahn-Gleiskarten wäre. Sonst betrifft sie die nächste Gleiskarte oder den nächsten Bauplatz, auf dem noch mindestens 1 Klötzchen Geröll liegt.
- **Auftragskarten 23 und 25** – die Punkte gibt es, falls du entsprechend viele Jungfraubahn-Gleiskarten  gesammelt hast.
- **Auftragskarte 27** – 3 Punkte pro Dynamit in deinem Vorrat.
- **Auftragskarte 28** – 3 Punkte pro eigenem Besitzmarker auf einem Bauplatz, der Stahl benötigt
- **Stationskarten 1a und 1b** (Kleine Scheidegg und Hotel Bellevue des Alpes) – diese Stationskarten gehören zusammen. Für den Vermesser zählen sie daher als eine Station, er beginnt im Hotel und geht mit dem ersten Schritt gleich zum Eigergletscher (Station 2).

Spielaufbau

Die gelben Klötzchen stellen die neue Ressource Dynamit dar. Verwende alle Karten mit dem Jungfraubahn-Symbol . Führt den Spielaufbau wie beim Grundspiel durch mit folgenden Änderungen:

- Lege Station 1b (Hotel Bellevue des Alpes) auf Llanberis und Station 1a (Kleine Scheidegg) links daneben als erste Karte der Strecke. Lege die fünf anderen Jungfraubahn-Stationskarten in aufsteigender Reihenfolge um den Spielplan aus. Drehe die Jungfraubahn-Gleiskarten so, dass die Dynamit-Seite nach oben zeigt, und mische sie. Lege eine zwischen jede Stationskarte, ohne darunterzuschauen.

- Jeder Spieler stellt seinen Vermesser ins Hotel Bellevue des Alpes. Der Vermesser-Bonus ist negativ, bis das Jungfraujoch erreicht ist.
- Geröll wird zu Beginn nur auf die Stationskarten gelegt. Die normalen Gleiskarten und das dazugehörige Geröll werden erst während des Spiels ausgelegt, wenn die besonderen Jungfraubahn-Gleiskarten entfernt wurden.
- Die Jungfraubahn-Überdeckkarte für Aktion **[C]** (Werkstatt) wird mit der entsprechenden Seite je nach Spieleranzahl auf das Spielbrett gelegt.
- Es werden nur die 30 Auftragskarten mit dem Jungfraubahn-Symbol  verwendet.
- Lege die neue Wetterleistenkarte auf den Spielplan. Statt Nebel gibt es jetzt Schnee, der dafür sorgt, dass neues Geröll auf das Spielfeld gelegt wird.
- Nimm die beiden zusätzlichen grauen Scheiben aus dem Vorrat und lege sie auf die Felder 4 und 8 der Ereignisleiste. In diesem Szenario kann Schnee nicht nur über das Wetter, sondern auch als Ereignis auftreten. Dafür werden in hier keine Stationen durch Ereignisse fertig gebaut.
- Nimm die Lok „No.1 L.A.D.A.S“ aus dem Spiel, sie wird in diesem Szenario nicht verwendet. Mische die „Foundry Loco“ zu den anderen sechs Loks des Grundspiels und ziehe davon fünf Loks. Ergänze diese Loks noch um die neue „Schneepflug“-Lok, so dass sechs Loks im Lokvorrat liegen. Lege wie abgebildet Kohle oder Dynamit auf die Loks.
- In diesem Szenario wird die Räumarbeit-Aktion **[B]** **nicht** durch die Bauen-Aktion **[B]** auf der Rückseite der aussortierten Lok ersetzt, da durch Schnee immer wieder neues Geröll ins Spiel kommen kann.
- Lege die 16 gelben Klötzchen als Dynamit in den allgemeinen Vorrat.

Dynamit

Dynamit kann man durch die Aktion Werkstatt [C] erhalten. Dynamit kann als Teil einer Räumarbeit-Aktion verwendet werden. Die verdeckt liegenden Jungfraubahn-Gleiskarten können aufgedeckt werden, indem man Dynamit verwendet. Als Resultat legt der Spieler die angegebene Anzahl an normalen Gleiskarten aus, legt Geröll darauf und behält die Jungfraubahn-Gleiskarte. Diese bringt ihm in der Wertung Punkte.

Räumarbeit

Stationen freiräumen: Wie im Grundspiel müssen in den Stationen die Bauplätze von links nach rechts gebaut werden, erst die obere Reihe, danach manchmal auch noch in der zweiten Reihe.

Optionen beim freiräumen: Hat ein Spieler Dynamit, gibt ihm das zusätzliche Optionen bei der Räumarbeit. Verwenden von Dynamit benötigt jeweils 1 Punkt des Arbeitstempos. Beträgt das Arbeitstempo z.B. 4 und der Spieler hat 2 Dynamit und eine Auftragskarte, die doppelt so viel Geröll räumen lässt (Karte 26 oder 30), könnte er beide Dynamit verwenden und insgesamt 4 Klötzchen Geröll räumen.

ACHTUNG: Die Räumarbeit könnte umsonst sein, falls du nicht zum richtigen Zeitpunkt Dynamit dabei hast.

Dynamit lässt sich so einsetzen:

- a) Für ein Dynamit kann man alles Geröll auf einer Gleiskarte oder auf dem aktuellen Bauplatz einer Station entfernen. Dieser geht allerdings in den allgemeinen Vorrat zurück. Der Spieler setzt nur einen Besitzmarker auf die freigeräumte Stelle.

- b)** Falls der nächste Bauplatz eine verdeckte Jungfraubahn-Gleiskarte ist und der Spieler kein Dynamit hat, stoppt die Räumarbeit hier. Hat der Spieler Dynamit, muss er ein Dynamit in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um die Karte umzudrehen. Die aufgedeckte Karte zeigt zwischen 1 und 3 normale Gleiskarten. Mische die normalen Gleiskarten und ersetze die Jungfraubahn-Gleiskarte mit der entsprechenden Anzahl an Gleiskarten. Lege passend Geröll auf die Gleiskarten. Der Spieler behält die Jungfraubahn-Gleiskarte; sie ist bei Spielende die aufgedruckte Zahl Siegpunkte wert.

Beispiel (Abbildung siehe Seite 7):

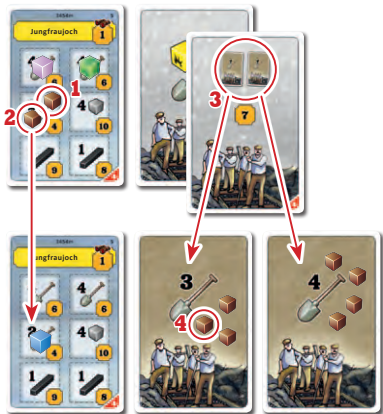
Das Arbeitstempo beträgt 4, und der Spieler hat keine relevanten Auftragskarten.

1 (von 4) = *entferne das erste Geröll vom Bauplatz am Jungfraujoch.*

2 (von 4) = *entferne das zweite Geröll dort und lege dafür einen Besitzmarker auf den Bauplatz.*

3 (von 4) = *du benötigst jetzt ein Dynamit, um die Jungfraubahn-Gleiskarte umzudrehen – falls du keines hast, endet deine Räumarbeit an dieser Stelle. Nachdem du das Dynamit abgegeben hast, drehe die Karte um. Diese hier zeigt zwei normale Gleiskarten an. Mische die Gleiskarten und lege zwei an die Stelle der weggesprengten Karte. Fülle die Karten mit Geröll aus dem Vorrat wie neben der Schaufel angegeben. Nimm die Jungfraubahn-Gleiskarte an dich, sie ist bei Spielende 7 Punkte wert.*

4 (von 4) = *entferne das erste Geröll von der ersten ausgelegten Gleiskarte.*



Werkstatt

Als dritte Option kommt zusätzlich zum Basisspiel dazu, dass sich Spieler 1 Stange Dynamit (1 gelbes Klötzchen) aus dem Vorrat nehmen können. Dies zählt wie eine Umwandlung.

Schnee

Im Unterschied zum Grundspiel gibt es Schnee statt Nebel. Schnee wird zusätzlich ausgelöst, wenn ein Schneeeignis geschieht (*bei einer der beiden grauen Scheiben auf der Ereignisleiste*).

Wenn es schneit, wird auf bereits geräumte Felder wieder Geröll gelegt. Und zwar so:

- Findet das höchstgelegene Feld, das ganz oder teilweise geräumt wurde. Das kann ein Feld einer Station ohne Besitzmarker sein oder eine Gleiskarte (*egal, ob mit oder ohne Besitzmarker*).
- Angefangen bei diesem Feld und dann bergabwärts (in Stationen von unten nach oben, rechts nach links) schneit es auf so viele Felder, wie das augenblickliche Arbeitstempo angibt. Alle Felder, auf denen Besitzmarker liegen, werden mitgezählt, bekommen aber kein Geröll.
- Auf jedes Feld, auf dem es schneit, wird so viel Geröll zusätzlich gelegt, wie aufgedruckt ist. Ein [3]-Feld mit 1 Geröll erhielte also 3 zusätzliche Klötzchen Geröll.
- Wenn der bereits geräumte Weg zu einer Station wieder zugeschneit wird, kann an der Station erst dann weitergebaut werden, wenn der Weg wieder geräumt ist.

Ereignisse

Fremdfirmen räumen Geröll ... funktioniert wie im Grundspiel, außer bei Jungfraubahn-Gleiskarten. Falls das nächste Feld eine solche Karte wäre, wird ein Punkt des Arbeitstempos dafür verwendet, die Karte umzudrehen. Bringe die entsprechende Anzahl an normalen Gleiskarten ins Spiel und räume so viele davon, wie restliches Arbeitstempo verbleibt. Die Jungfraubahn-Gleiskarte kommt ganz aus dem Spiel.

Fremdfirmen legen Gleise ... funktioniert wie im Grundspiel, außer wenn die nächste Gleiskarte eine Jungfraubahn-Gleiskarte ist. Entferne diese aus dem Spiel und ersetze sie mit der entsprechenden Anzahl an Gleiskarten und drehe so viele dieser Karten auf die Gleisseite um, wie das Arbeitstempo angibt. Fülle die restlichen neuen Gleiskarten mit Geröll auf.

Fremdfirmen bauen die Station fertig ... wird durch das Schneefall-Ereignis ersetzt.


Schneefall ... Wenn ein Ereignis, das mit einer grauen Scheibe überdeckt ist, ausgeführt wird, führe Schnee nach den oben aufgeführten Regeln durch

Mount Washington


Dies ist ein Szenario für 1-5 fortgeschrittene Spieler. Gelb steht als Spielerfarbe nicht zur Verfügung, da die gelben Klötzchen als Dynamit verwendet werden. Es gelten die Regeln der Grundversion (Mt. Snowdon) mit folgenden Änderungen:

- **Schnee** statt Nebel
- **Dynamit** als Variante bei der Räumarbeit
- Vermesser bewegen sich nicht, sondern beginnen am Gipfel und rutschen bei Spielende nach unten.

Spielaufbau

Verwende alle Karten mit dem Mount Washington-Symbol . Führt den Spielaufbau wie beim Grundspiel durch mit folgenden Änderungen:

- Lege Station 1 (Marshfield Station) auf Llanberis und die anderen Mount Washington-Stationskarten in aufsteigender Reihenfolge um den Spielplan aus und die entsprechende Anzahl an Gleiskarten dazwischen. Bei 3-5 Spielern liegen die beiden Stationen Jacob's Ladder nebeneinander ohne Gleiskarten dazwischen. Bei 1-2 Spielern wird Karte 4b nicht verwendet.
- Lege die Devil's Shingle-Karte direkt hinter die Gipfelkarte und stelle die Vermesser der Spieler darauf.

- Nimm die Loks „No.1 L.A.D.A.S“ und „Schneepflug“ aus dem Spiel, sie werden in diesem Szenario nicht verwendet. Mische die „Foundry Loco“ zu den anderen sechs Loks des Grundspiels und ziehe davon fünf Loks. Ergänze diese Loks noch um die neue „Old Peppersass“-Lok, so dass sechs Loks im Lokvorrat liegen. Lege wie abgebildet Kohle auf die Loks.
- In diesem Szenario wird die Räumarbeit-Aktion **[B]** nicht durch die Bauen-Aktion **[B]** auf der Rückseite der aussortierten Lok ersetzt, da durch Schnee immer wieder neues Geröll ins Spiel kommen kann.
- Lege die neue Wetterleistenkarte auf den Spielplan, so dass sie die Mount-Washington-Seite zeigt. Statt Nebel gibt es jetzt Schnee, der dafür sorgt, dass neues Geröll auf das Spielfeld gelegt wird.
- Lege bei 2-5 Spielern die Überdeckkarte auf die Ereignisse 8-10 der Ereignisleiste. Nimm die beiden zusätzlichen grauen Scheiben aus dem Vorrat und lege sie auf die Felder 4 und 8 der Ereignisleiste. In diesem Szenario kann Schnee nicht nur über das Wetter, sondern auch als Ereignis auftreten. Dafür werden in hier keine Stationen durch Ereignisse fertig gebaut. Ereignis 9 hat jetzt keinen Effekt. Da dadurch bei Spielende keine Gleise von Fremdfirmen gelegt werden, endet das Spiel meistens dadurch, dass ein Spieler das letzte Gleis legt.
- Es werden nur die 30 Auftragskarten mit dem Mount Washington-Symbol  verwendet.
- Die „Räumen mit Dynamit“-Überdeckkarte für Aktion **[G]** (Vermesser) wird mit der entsprechenden Seite je nach Spieleranzahl auf das Spielbrett gelegt.

Schnee

Im Unterschied zum Grundspiel gibt es Schnee statt Nebel. Schnee wird zusätzlich ausgelöst, wenn ein Schneeeignis geschieht (*bei einer der beiden grauen Scheiben auf der Ereignisleiste*).

Wenn es schneit, wird auf bereits geräumte Felder wieder Geröll gelegt. Und zwar so:

- Findet das höchstgelegene Feld, das ganz oder teilweise geräumt wurde. Das kann ein Feld einer Station ohne Besitzmarker sein oder eine Gleiskarte (*egal, ob mit oder ohne Besitzmarker*).
- Angefangen bei diesem Feld und dann bergabwärts (*in Stationen von unten nach oben, rechts nach links*) schneit es auf so viele Felder, wie das augenblickliche Arbeitstempo angibt. Alle Stationen, auf denen Besitzmarker liegen, werden mitgezählt, bekommen aber kein Geröll. Gleise mit Besitzmarkern werden in diesem Szenario wieder zugeschneit.
- Auf jedes Feld, auf dem es schneit, werden 2 zusätzliche Klötzchen Geröll gelegt, auch über den aufgedruckten Anfangswert hinaus.
- Wenn der bereits geräumte Weg zu einer Station wieder zugeschneit wird, kann an der Station erst dann weitergebaut werden, wenn der Weg wieder geräumt ist.

Die Devil's Shingles

Diese selbstgebauten Rutschbretter dienen den Arbeitern dazu, möglichst schnell mit ihren Arbeitsgegenständen wieder ins Tal zu kommen.

Bei Spielende vor der Wertung rutschen die Vermesser zurück Richtung Tal. Jeder Spieler bewegt seinen Vermesser Station um Station nach unten und stoppt erst in einer Station, in der er keinen Besitzmarker hat. Dort bleibt der Vermesser stehen und erzielt die aufgedruckten Siegpunkte.

Aktion [G] „Räumen mit Dynamit“

Beim Auswerten dieser neuen Aktion betrachten die Spieler das aktuelle Arbeitstempo fürs Räumen.

- Der erste Punkt des Tempos, um das nächste verfügbare Feld mit Geröll freizusprennen. In diesem Szenario ist Dynamit keine Ressource, sondern wird in Aktion [G] automatisch verwendet. Alles Geröll auf diesem Feld wird aus dem Spiel entfernt. Ist das Feld in einer Station, muss der Spieler einen Besitzmarker auf das Feld legen, falls möglich.
- Die restlichen Punkte des Arbeitstempos werden ganz normal zum Räumen von Geröll verwendet.

Anhang: Die neuen Loks

Schneepflug

Bringt 1 Dynamit (und 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 Räumarbeit durchführt, räumt der Arbeiter 1 Geröll mehr weg, als das derzeitige Arbeitstempo angibt, auch über das auf der Leiste angegebene Maximum hinaus.

In einem Szenario ohne Dynamit ist diese Lok wenig effektiv.

Foundry Loco

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 Werkstatt durchführt, kann er bis zu 5 statt der üblichen 3 Umwandlungen durchführen. Welche möglich sind, hängt vom Szenario ab.

Old Peppersass

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 Bauen [E] durchführt, werden die Kosten eines Bauplatzes, der Stein verlangt, um 1 Stein reduziert. Dieser Bonus kann mit Boni von Auftragskarten kombiniert werden und die Kosten theoretisch bis auf 0 drücken.

Prototype Engine

Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben. Die Lok kann kostenlos gebaut werden und ist bei Spielende 3 Punkte wert.

Britannia Bridge (1)

Spielaufbau

Lege Bangor auf das Llanberis-Feld und die anderen Britannia Bridge-Karten nach den normalen Regeln. Je nach Spieleranzahl werden eine oder zwei Karten Menai Straits zwischen Bangor und Llanfair PG gelegt; sind beide im Spiel, wird erst Menai Straits E, dann Menai Straits gelegt.

Ersetze die Auftragskarten 27, 28 und 29 des Grundspiels mit den entsprechenden Karten dieses Szenarios.

Mische The Dawn Raider zu den anderen Loks, bevor du die Loks auslost (*oder reserviere einen der sechs Lokplätze für The Dawn Raider*).

Änderungen

Es gelten die Regeln der Grundversion (Mt. Snowdon) mit folgenden Änderungen:

- Die Spieler können ihren Vermesser nicht über Bangor hinaus ziehen, solange die Menai Straits-Karte(n) noch nicht durch eine Bau-Aktion (*oder ein Bau-Ereignis*) umgedreht wurde(n) und die Britannia Bridge entstanden ist.

Britannia Bridge (2)

Änderungen (Forts.)

- Britannia Bridge zählt bei der Bewegung des Vermessers nicht mit. Die Vermesser ziehen direkt von Bangor nach Llanfair PG. Wenn dein Vermesser über die Brücke nach Llanfair PG zieht, nimm dir sofort ein Klötzchen vom Lagerplatz.
- Ist die Brücke noch nicht vollendet, haben Ereignisse folgende Auswirkungen: Bau-Ereignisse können Brückenkarten bauen. Räumarbeit und Gleisbau ignorieren die unfertige Brücke und machen auf der anderen Seite weiter, falls nötig.
- Der Spieler, der einen Brückenteil baut, dreht die Karte um und legt einen Besitzmarker unten darauf. Dies zählt bei Spielende wie ein gebautes Gleis.
- Sobald ein Brückenteil gebaut wurde, kann es wie andere Stationen bebaut werden.
- Manche Bauplätze zeigen Gleise anstatt Punkten; diese zählen bei Spielende für den Gleisbonus und nicht für den Baubonus (*auch wenn sie durch eine Bauaktion bebaut werden*).

Britannia Bridge (3)

No.13 The Dawn Raider

Immer wenn das Ereignis „Fremdfirmen legen Gleise“ geschieht, kann der Besitzer dieser Lok stattdessen Gleise legen (*und zwar maximal so viele, wie das aktuelle Arbeitstempo vorgibt*), falls er entsprechend viel Stahl hat.

Packet Steamer Hibernia

Dieser Bauplatz in Holyhead benötigt insgesamt sieben Klötzchen in einer beliebigen Mischung aus Eisen, Stein und Kohle. Er zählt bei Spielende nicht für den Baubonus.

Auftragskarten 28 und 29

Um den Baubonus dieser Karten zu erhalten, muss man auf allen angegebenen Stationen gebaut haben. Für Karte 28 muss man nur einen Teil der Britannia Bridge gebaut haben.

Zugspitze (1)

Spielaufbau

Dies ist ein Szenario für 1-5 fortgeschrittene Spieler. Wähle zufällig fünf Loks aus und nimm die neue „Berglok“ als sechste Lok dazu. *Beachte: Sortiere vorher die „No.1 L.A.D.A.S.“ und den „Schneepflug“ aus. Diese werden in diesem Szenario nicht verwendet.*

Lege Station 1 (Garmisch) auf Llanberis und die anderen Stationen in aufsteigender Reihenfolge aus. Lege die angegebene Anzahl Gleiskarten dazwischen. Achte bei der **Seilbahn** darauf, sie auf die Seite mit der passenden Spielerzahl zu drehen.

Lege die neue Wetterleistenkarte auf den Spielplan. Statt Nebel gibt es jetzt Schnee. Nimm die beiden zusätzlichen grauen Scheiben aus dem Vorrat und lege sie auf die Felder 4 und 8 der Ereignisleiste.

Zugspitze (2)

Spielaufbau (Fortsetzung)

Überdecke das Aktionsfeld [G] mit der Zugspitze-Vermesserkarte [G].

Es gelten die Regeln der Grundversion (Mt. Snowdon) mit folgenden Änderungen:

- Es gibt **Schnee** statt Nebel
- Die Position des Vermessers ist wichtig für das Bauen, die Räumarbeit und das Gleislegen – die Strecke muss nicht „von unten nach oben“ erbaut werden.
- Um zum Zugspitzgipfel zu gelangen, wird die Seilbahn benötigt.

Schnee

Im Unterschied zum Grundspiel gibt es auf der Zugspitze Schnee statt Nebel. Wenn es schneit, wird auf bereits geräumte Felder wieder Geröll gelegt. Und zwar so:

- Findet das höchstgelegene Feld, das ganz oder teilweise geräumt wurde. Das kann ein Feld einer Station ohne Besitzmarker sein oder eine Gleiskarte (*egal, ob mit oder ohne Besitzmarker*).

Zugspitze (3)

Schnee (Fortsetzung)

- Angefangen bei diesem Feld und dann bergabwärts (in Stationen von rechts nach links) schneit es auf so viele Felder, wie das augenblickliche Arbeitstempo angibt.
- Auf jedes Feld, auf dem es schneit, wird Geröll gelegt:
 - 2 Geröll, wenn mindestens 2 Geröll zum aufgedruckten Anfangsstand fehlen;
 - 1 Geröll, wenn genau 1 Geröll zum aufgedruckten Anfangsstand fehlt;
 - kein Geröll, wenn es ein Stationsfeld mit Besitzmarker ist. Diese Felder werden trotzdem mitgezählt.

Schnee wird zusätzlich ausgelöst, wenn ein Schneereignis geschieht (*bei einer der beiden grauen Scheiben auf der Ereignisleiste*).

Zugspitze (4)

Der Vermesser

Die Aktion **[G]** erlaubt es dir, deinen Vermesser eine oder zwei Stationen nach oben oder unten zu bewegen.

Du kannst in diesem Szenario nur abhängig von der Position des Vermessers Geröll abräumen, Gleise legen und bauen.

Räumarbeit: Du kannst Geröll von der Station selbst nehmen und danach von den Gleiskarten in eine Richtung, maximal bis zur nächsten Station.

Gleise legen: Du kannst von der Station aus in einer Richtung Gleise legen, maximal bis zur nächsten Station.

Falls der Vermesser zum Beispiel in **Eibsee** steht, kannst du also nicht weiter als **Grainau** und **Riffelriss** Geröll abräumen, Gleise legen oder bauen.

Du musst in einem Zug immer in eine Richtung Geröll abräumen bzw. Gleise legen, dein Arbeiter kann nicht mitten in der Arbeit die Richtung wechseln.

Zugspitze (5)

Der Vermesser (Fortsetzung)

Bauen: Du kannst an der Station bauen, an der dein Vermesser steht, aber auch an der nächsten Station in beide Richtungen, falls die Gleise dorthin von Geröll befreit sind.

Die Seilbahn

Die Felder auf dieser Station sind sozusagen Zusatzstationen für den Vermesser, auf denen er weiterziehen kann. Da benötigst dafür die Aktion **[G]**. Das Weiterziehen zur nächsten Station auf der Seilbahn kostet den Spieler 2 Geröll (*diese gehen zurück in den Vorrat*).

Wenn ein Spieler von Feld 3 weiter nach oben zieht, stellt er seinen Vermesser auf einen freien Kreis der Zugspitzgipfelkarte, um bei Spielende 16, 11 oder 7 Punkte zu erhalten. Es können drei Vermesser auf das 7-Punkte-Feld ziehen.

Während sich ein Vermesser in der Seilbahn befindet, kann sein Spieler immer noch bis **Riffelriss** bauen, Geröll abräumen oder Gleise legen.

Zugspitze (6)

Sonstiges

Wer ein Kohlenlager baut, erhält einmalig für die nächste Runde den dritten Arbeiter aus dem Pub; er geht am Ende der Runde zurück in den Pub.

Immer wenn ein Spieler in Grainau oder Riffelriss baut, nimmt er sich danach eine der Auftragskarten.

Die Bergglocke gibt einen Bonus von +1 auf Räumarbeit, der auf +2 steigt, wenn es in dieser Runde schneit.

Spielende

Wie im Grundspiel endet die Partie, wenn auf alle Gleiskarten Gleise gelegt wurden. Falls ein Spieler das letzte Gleis legt, wird die Runde fertig gespielt. Wird durch ein Ereignis das letzte Gleis gelegt, sind alle Spieler noch einmal an der Reihe.

Autor: Tony Boydell
Gestaltung: Klemens Franz | atelier198
Übersetzung: Hanno Girke

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de



© 2013 Lookout, Girke GmbH
Hiddigwarder Straße 37, 27804 Berne