HellRail

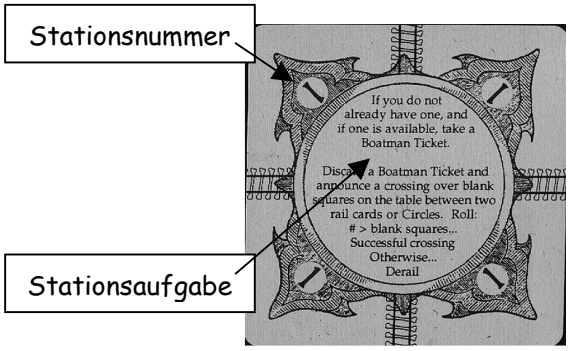
(Galloglass Games, James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young)
Deutsche Regelübersetzung von Andreas Möschl

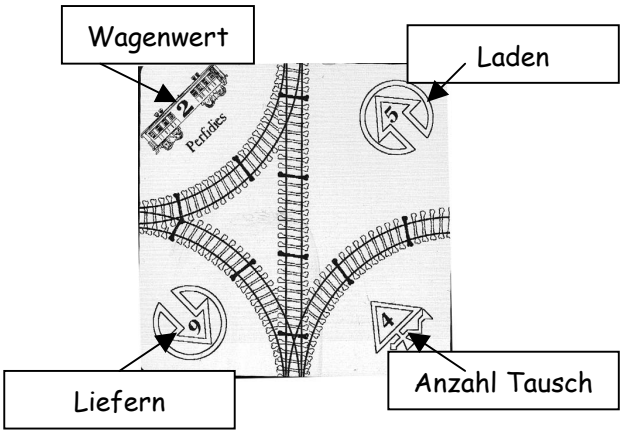
Inhalt:

45	Schienenkarten (weiß)
10	Stationskarten (beige)
4	Lok-Karten (farbig)
4	Ketzer-Chips (klein, rund, beige)
2	Fährboot-Tickets
1	6-seitiger Würfel (W6)
1	Regelheft (englisch)

Ziel des Spiels:

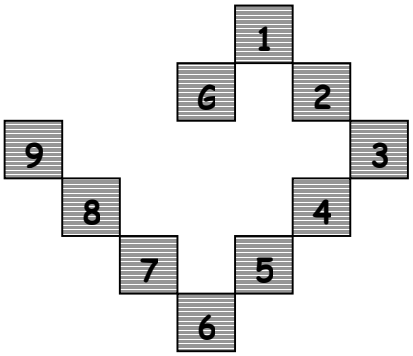
Der Spieler, der die meisten Seelen der Verdammten zur richtigen Station in der Hölle bringt, gewinnt und muß einen Tag weniger im Höllenfeuer schmoren als alle anderen.





Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 1 Lok-Karte mit der dazu passenden Lok. Die Stationskarten werden dann wie folgt plaziert:



Alle Lok's auf dem Tor (G = Gate) plazieren. Die Schienenkarten werden gemischt. Jeder Mitspieler erhält 3 Karten, der Rest bildet den Zugstapel. Die Fährboot-Tickets und die Ketzer-Chips werden bereit gelegt. Der Startspieler wird ausgewürfelt.

HellRail

(Galloglass Games, James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young)
Deutsche Regelübersetzung von Andreas Möschl

Ablauf der Runden:

Bei jedem Zug benutzt ein Spieler Schienenkarten um neue Schienen auf die Spielfläche zu bringen, um Seelen einzusammeln, um Seelen abzuliefern, den Zug zu bewegen und/oder um Karten zu tauschen.
Wenn die Züge auf eine Station ziehen, dürfen die Spieler die Aufgaben nutzen (diabolische Kraft, die normalerweise Chaos auslöst).
Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn solange weiter, bis einer von ihnen eine neue Karte ziehen muß, der Zugstapel und der Ablagestapel aber bereits leer sind. Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Ablauf eines Zuges:

1) eine neue Karte ziehen (wenn der Zugstapel leer ist (und nicht eher) werden die bereits abgelegten Karten gemischt und dann als neuer Zugstapel verwendet !)
2) so viele Karten ausspielen wie gewünscht und deren Aktionen durchführen. Die Reihenfolge ist vollkommen beliebig. Das Tauschen beendet den Zug allerdings sofort.
3) Der links vom bisherigen Spieler sitzende Spieler ist dran.

Aktionen mit den Schienenkarten:

Neue Schienen legen:

Der Spieler legt eine seiner Handkarten auf ein freies Feld auf der Spielfläche. Das freie Feld muß an eine andere, bereits ausliegende Karte horizontal oder vertikal angrenzen. (diagonal gilt nicht) Die Ausrichtung der neuen Schienenkarte ist beliebig.

Schienen verändern:

Der Spieler legt eine seiner Handkarten auf eine bereits besetzte Schienenkarte. Die neue Schienenkarte muß mindestens die selben Verbindungen der alten Karte besitzen. Die neue Schienenkarte muß so gelegt werden, daß alle bisherigen Verbindungen immer noch vorhanden sind.

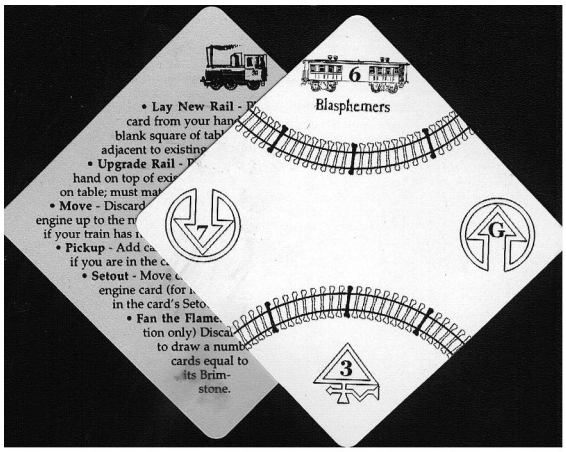
Seelen einladen:

Der Spieler spielt eine seiner Handkarten auf seinen eigenen Zug (die farbige Lok-Karte) aus. Die eigene Lok muß in diesem Moment auf der Stationskarte stehen, die unter „Laden" auf der gerade gespielten Schienenkarte angegeben ist. (Im Muster vorn die 5) Die ausgespielte Karte wird so gelegt, daß der

HellRail

(Galloglass Games, James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young)
Deutsche Regelübersetzung von Andreas Möschl

Waggon (Wagenwert) oben liegt, somit also hinter der Lok auf der farbigen Lok-Karte zum Liegen kommt. Sobald ein Waggon hinter der Lok liegt, wird er „**beladener Waggon**" genannt.



Seelen ausliefern:

Der Spieler entfernt eine (egal welche) seiner beladenen Waggons und legt sie mit der Rückseite nach oben unter die Lok-Karte um sie am Ende des Spiels als Punkte zu zählen. Die eigene Lok muß in diesem Moment auf der Stationskarte stehen, die unter „Liefern" auf der gerade gespielten Schienenkarte angegeben ist. (Im Muster vorn die 6) Sobald ein Waggon unter der Lok liegt, wird er „**gelieferter Waggon**" genannt.

Lok's bewegen:

Der Spieler spielt eine seiner Handkarten und bewegt anschließend seine Lok auf dem Spielfeld so weit, wie die Zahl unter „Wagenwert" angibt. Voraussetzung ist, daß der gesamte Zug nicht mehr geladene Waggons besitzt, als die auf der gerade gespielten Schienenkarte unter „Tausch Karten" angegeben ist. Als Feld zählt hier jeweils der Abstand von schwarzer Schwelle zu schwarzer Schwelle. Die Lok soll immer entweder in der Mitte einer Station, oder aber mit seiner Vorderseite an einer schwarzen Schwelle stehen. Die weißen Schwellen haben für das Spiel nichts zu bedeuten. Eine Rückwärtsbewegung mit der Lok ist verboten. Drehen kann eine Lok nur durch geschickte Nutzung der Schienenstränge. Es gilt ein Überholverbot auf dem gesamten Streckennetz. Innerhalb der Stationen kann eine Lok allerdings überholt werden, da hier mehrere Gleise nebeneinander liegen. Falls also eine gegnerische Lok auf den Schienen im Wege stehen sollte, wird diese gerammt (weitergeschoben ohne die Richtung zu verändern). Am Schluß des Zuges steht die gegnerische Lok dann normalerweise ein Feld vor der eigenen Lok. Falls man bei der Bewegung an einer Weiche vorbeikommt, kann man entscheiden, ob die gerammte Lok auf das Gleis geschoben wird welches man nicht benutzt (dann bleibt sie ein Feld dahinter stehen) oder ob man sie weiter vor sich her schiebt. Man kann eine gegnerische Lok in eine Station hineinschieben, nicht aber aus ihr heraus. Eine Station zählt beim Zählen der

Schritte als ein Feld. Die Einfahrt in eine Station allerdings beendet den aktuellen Zug (egal wie viele Schritte noch übrig sind, auch wenn man später weitere Schienenkarten zur Fortbewegung ausspielen darf). Wenn man in eine Station einfährt, muß man sofort entscheiden, ob man die angegebene Aktion ausführt oder nicht. Wenn ja, befolgt der Spieler die Anordnungen auf der Stationskarte. Die Station kann in jeder Richtung verlassen werden, an der Gleise existieren. Falls man an ein Gleisende zieht oder dorthin gerammt wird, entgleist man sofort. (Entgleisung auch bei einigen der Stationskarten !) Im Fall des Entgleisens hat der Spieler folgendes zu tun:

1) Alle noch auf der Hand befindlichen Karten ablegen.
2) Alle beladenen Waggons entfernen und ebenfalls ablegen.
3) Allen gelieferten Waggons passiert nichts !
4) Die eigene Lok wird wieder auf das Tor (G) gesetzt.
5) Der Zug ist beendet.

Karten tauschen:

Der aktive Spieler spielt eine seiner Handkarten aus und legt sie auf den Ablage-Stapel. Nun darf er die unter „Anzahl Tausch" angegebene Anzahl neuer Karten vom Zugstapel nachziehen. Der Zug ist damit komplett beendet, der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser Zug ist meist der letzte Zug eines jeden Spielers, d.h. er sollte möglichst nicht unabsichtlich als erster Zug gemacht werden.

Ketzer-Chips:

Einen Ketzer-Chip kann man an Station 6 erhalten. Jeder Spieler kann jederzeit maximal einen Ketzer-Chip besitzen. Nachdem ein Spieler seine Entscheidung bekanntgegeben hat, ob der die Aktion an einer Station ausführen möchte und gegen wen diese gerichtet ist, kann man mittels eines Ketzer-Chips folgendes tun:

1) Die Aktion verhindern.
2) Die Aktion trotz negativer Entscheidung trotzdem durchführen lassen.

Ausgespielte Ketzer-Chips werden wieder für den/die nächsten Spieler bereitgelegt.

Fährboot-Tickets:

Wenn ein Spieler Station 1 besucht, noch kein Fährboot-Ticket besitzt und noch eines verfügbar ist, darf er sich ein solches nehmen. Mit Hilfe dieser Tickets kann man freie Felder (ohne Schienenkarten) überqueren. Um das Ticket zu benutzen gilt folgender Ablauf:

HellRail

(Galloglass Games, James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young)
Deutsche Regelübersetzung von Andreas Möschl

1) Der Spieler gibt die Stelle an, wo er die Fähre nutzen möchte. Alle Felder müssen in einer ununterbrochenen geraden Linie liegen.
2) Der Spieler würfelt mit einem Würfel.
3) Wenn die Anzahl der Würfelpunkte größer als die Anzahl der freien Felder, überquert der Spieler erfolgreich diese Stelle und bleibt an der ersten Schwelle der gegenüberliegende Karte stehen.
4) Falls die Anzahl der Würfelpunkte niedriger oder gleich wie die Anzahl der freien Felder ist, entgleist die Lok und es ist so zu verfahren, wie bereits unter „Lok's bewegen" angegeben wurde.
5) Nach Nutzung des Fährboot-Tickets wird dieses wieder für den/die nächsten Spieler bereit gelegt.

Die Spieler spielen im Uhrzeigersinn solange weiter, bis einer von ihnen eine neue Karte ziehen muß, der Zugstapel und der Ablagestapel aber bereits leer sind. Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, ist der Sieger. Als Kriterium gelten die unter „Wagenwert" angegebene Werte aller gelieferten Waggons. Falls sich hierbei ein Gleichstand ergibt werden die unter „Wagenwert" angegebene Werte aller beladenen Waggons gezählt und bewertet.

	Spieler 1	**Spieler 2**	**Spieler 3**	**Spieler 4**
Gelieferte				
(Beladene) nur wenn Unentschieden bei den Gelieferten				

Wir haben das Spiel in Essen auf der „SPIEL 2000" kennengelernt. Es wird nach Aussage des Autors bei MAYFAIR und dann im Oktober 2001 bei FRANJOS herauskommen. Über Thema und Titel dieses Spieles bei FRANJOS ist noch nichts bekannt.

Ich hoffe, daß ich nicht zu viele Fehler bei der Übersetzung gemacht habe, bitte bei Schwierigkeiten die englische Regel zur Hilfe nehmen. Einige Details, die ich angegeben habe, stammen aus der Erklärung des Spiels während der Essener Messe von James Kyle.

HellRail

(Galloglass Games, James Kyle, Sandie Richardson, Chris Young)
Deutsche Regelübersetzung von Andreas Möschl

Bedeutung der einzelnen Stationskarten:

„G" Gate = Tor zur Hölle

„1" Wenn der Spieler noch kein Fährboot-Ticket besitzt und falls noch eines verfügbar ist, nimmt er sich jetzt eins. Die Nutzung dieses Tickets ist vorne bereits beschrieben worden.

„2" Der Spieler bestimmt einen gegnerischen Spieler als „Zielobjekt", würfelt und wertet wie folgt aus:

Anzahl der Würfelpunkte größer als die Anzahl der Handkarten des „Zielobjekts" -> „Zielobjekt" zieht die gewürfelte Anzahl an Karten von der Kartenhand des auslösenden Spielers.

Anzahl der Würfelpunkte genauso groß wie die Anzahl der Handkarten des „Zielobjekts" -> „Zielobjekt" muß mit auslösendem Spieler alle Karten tauschen.

Anzahl der Würfelpunkte kleiner als die Anzahl der Handkarten des „Zielobjekts" -> Der auslösende Spieler zieht die gewürfelte Anzahl an Karten von der Kartenhand des „Zielobjekts"

„3" Der Spieler zieht aus beliebigen Kartenhänden seiner Mitspieler so viele Karten, bis er mehr Karten besitzt, als jeder andere Mitspieler. Anschließend muß er sämtliche Karten ausspielen, das letzte Element „Karten tauschen" ist diesmal nicht erlaubt.

„4" Der Spieler nimmt ein Geldstück (oder sonst eine Markierung) und legt diese auf irgendein leeres Schienenstück.

Falls nun eine beliebige Lok diese „Sperre" durchfährt, muß derjenige Spieler würfeln. Bei 1-5 behält er die gewürfelte Anzahl an geladenen Waggons. (von der Lok aus gezählt) Die überzähligen werden auf den Ablagestapel gelegt. Bei einer 6 entgleist die Lok.

„5" Der Spieler würfelt für jeden Spieler incl. sich selbst, beginnend mit dem linken Nachbarn. Bei 1-5 passiert nichts. Bei 6 entgleist die Lok des jeweiligen Spielers.

„6" Falls man noch keinen Ketzer-Chip besitzt kann man sich einen solchen nehmen. Die Wirkung ist bereits oben beschrieben.

„7" Der Spieler würfelt. Bei 1-5 nimmt der Spieler ein leeres Schienenstück vom Spielfeld (bei mehreren übereinander liegenden Karten nur die oberste), dessen Wagenwert der gewürfelten Augenzahl entspricht. Bei 6 entgleist die Lok des Spielers.

„8" Der Spieler würfelt. Bei 1-5 nimmt der Spieler entsprechend der Zahl der Würfelpunkte freie Schienenstücke auf dem Spielfeld und kann diese neu beliebig ausrichten. (bei mehreren übereinander liegenden Karten nur die oberste) Bei 6 entgleist die Lok des Spielers.

„9" Der Spieler bestimmt einen gegnerischen Spieler als „Zielobjekt", würfelt und führt dann folgendes aus:

Bei 1-5 nimmt der Spieler sich von dem Zug des „Zielobjekts" diejenigen Karten, deren Warenwert der Anzahl der Würfelpunkte entspricht und fügt sie seinem Zug zu. Bei 6 entgleist der Spieler, der die Station besucht hat.