

SANTA FE

Alan R. Moon

671

SPIELANLEITUNG • RULEBOOK

Santa Fe

Ein spannender Eisenbahn-Streckenbau im Westen der USA für 2 bis 5 Spieler

von Alan R. Moon

Da hatten die fünf wichtigsten amerikanischen Eisenbahngesellschaften im vergangenen Jahrhundert schon schwer zu kämpfen, um mit ihren Gleisen die riesigen Rocky Mountains zu überwinden und die Westküste der USA zu erreichen. Bei SANTA FE liegt es in den Händen der Spieler, ob die Great Northern, die Union Pacific, die Atchinson Topeka & Santa Fe, die Kansas Pacific oder die Southern Pacific am erfolgreichsten abschneiden wird.

Eigentlich haben die Spieler andere Interessen: Sie engagieren sich bei allen Eisenbahngesellschaften, um die wichtigsten Städte des Westens an die Linien anzuschließen. Nur wer hier mit Übersicht und etwas Glück die Strecken in die Richtung seiner Städte steuert, wird am Ende den Sieg davon tragen.

Das Spielmaterial

- 1 großer Spielplan - er zeigt den Westen der USA
- 128 Schienenteile für den Streckenbau
- 66 Stadt-Karten
- 10 Weichen-Karten
- 9 Doppelzug-Karten
- 60 Chips - Gold hat den Wert \$ 10, Silber den Wert \$ 5 und Kupfer den Wert \$ 1
- 1 Eisenbahn für den Startspieler einer Runde
- 1 Spielregel

Das Spielziel

Es gilt, möglichst viele verschiedene Streckennetze zu den eigenen Städten zu führen und auch während des Spieles durch geschickte Streckenführung die meisten Punkte zu erzielen.

Die Spielvorbereitungen

Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt. Er verwaltet die Chips und teilt an jeden Spieler und sich selbst jeweils \$ 2 aus (2 kupferfarbene Chips).

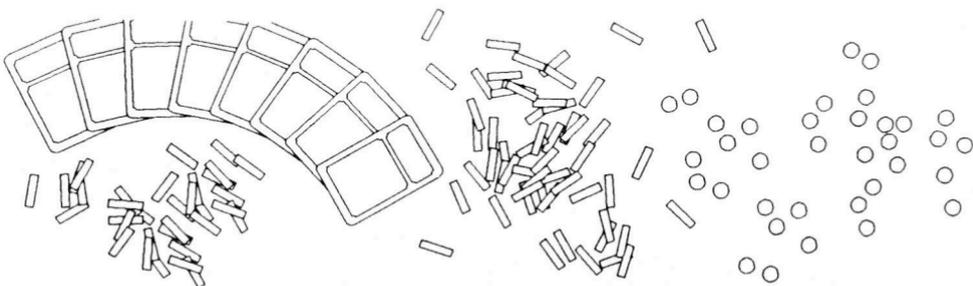
Die Schienenteile werden nach Farben sortiert und neben den Spielplan gelegt. Es gibt 32 blaue (Santa Fe), 30 weiße (Southern Pacific), 25 grüne (Great Northern), 24 rote (Union Pacific) und 17 gelbe (Kansas Pacific).

Die 5 Ingenieur-Karten werden aussortiert und zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden nur für das Erweiterungsspiel benötigt. Die 10 Weichen-Karten werden sortiert nach Gesellschaften *offen* neben den Plan gelegt.

Je nach Spielerzahl werden die Doppelzug-Karten aussortiert: Bei zwei Spielern werden nur 3 Doppelzug-Karten benötigt, bei drei Spielern 5, bei vier Spielern 7 und bei 5 Spielern alle 9. Überzählige Doppelzug-Karten kommen zurück in die Schachtel. Jeder Spieler erhält eine Doppelzug-Karte, die übrigen der aussortierten Doppelzug-Karten werden als spezieller Stapel *offen* neben den Spielplan gelegt.

Die 66 Städte-Karten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler vier Karten ausgeteilt. Die übrigen Karten werden als *verdeckter* Stapel neben das Spielbrett gelegt.

Der Besitzer des Spieles erhält die Eisenbahn und wird zum Startspieler der ersten Runde.



Der Spielablauf

SANTA FE wird in Runden zu je 5 Phasen gespielt.

■ Phase 1

Karten ausspielen

Jeder Spieler wählt eine Karte aus seiner Hand und legt sie *verdeckt* vor sich auf den Tisch. Dann werden die Karten *gleichzeitig* aufgedeckt. *In der ersten Runde muß jeder Spieler eine Stadt-Karte ausspielen.*

■ Phase 2

Erster Streckenbau

Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler *ein* beliebiges Schienenteil aus und legt es auf den Spielplan.

■ Phase 3

Zweiter Streckenbau

Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler erneut *ein* beliebiges Schienenteil aus und legt es auf den Spielplan.

■ Phase 4

Karten aufnehmen

Beginnend beim Startspieler und danach im Uhrzeigersinn füllt *jeder* Spieler seine Kartenhand wieder auf 5 Karten auf.

■ Phase 5

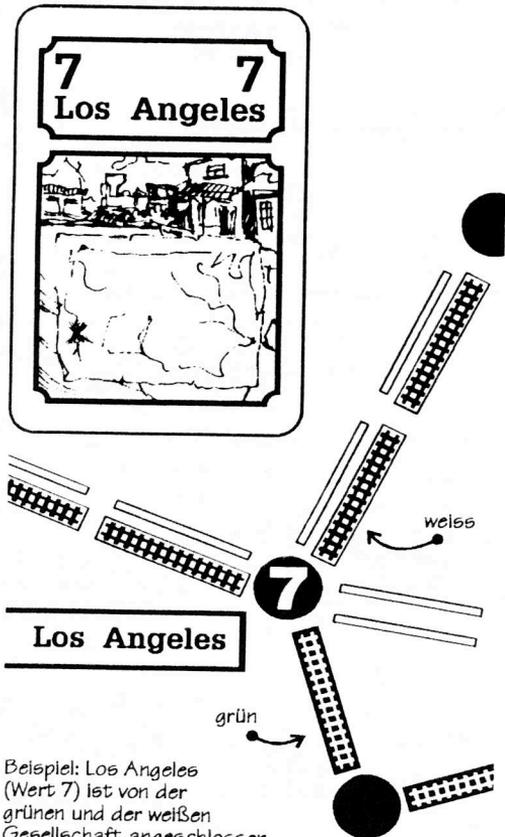
Startspielerwechsel

Der Startspieler gibt die Eisenbahn an seinen linken Nachbarn weiter, der dadurch zum Startspieler der folgenden Runde wird.

Die Stadt-Karten

In SANTA FE gibt es 66 Stadt-Karten. Für jede Stadt mit den Werten 2 und 3 gibt es *eine* Karte. Für jede Stadt mit den Werten 4, 5, 6 und 7 gibt es *jeweils* 2 Karten.

Einmal ausgespielte Stadt-Karten legen die Spieler jeweils *offen* vor sich auf den Tisch, wo sie bis zum Spielende liegen bleiben. Am Spielende wird der Wert jeder ausliegenden Karte mit der Anzahl der an sie auf dem Spielplan angeschlossenen (verschiedenfarbigen) Strecken multipliziert.



Beispiel: Los Angeles (Wert 7) ist von der grünen und der weißen Gesellschaft angeschlossen. Für die Karte Los Angeles erhält man dann 14 Punkte.

Die Doppelzug-Karten

Spielt ein Spieler eine Doppelzug-Karte aus, kann er folgende Vorteile nutzen:

- 1 Beim ersten Streckenbau (Phase 2) und auch beim zweiten Streckenbau (Phase 3) einer Runde darf der Spieler *jeweils zwei* Schienen-Teile legen - insgesamt also bis zu vier Schienen in einer Runde! Dabei kann er auch Schienenteile verschiedener Gesellschaften legen.
- 2 Der Wert *aller* Punkte, die der Spieler in dieser Runde erzielt, wird *verdoppelt*.
- 3 Kommt der Spieler in der zweiten Streckenbauphase an die Reihe, kann er vor seinem Streckenbau beliebig viele Stadt-Karten ablegen (diese kommen ganz aus dem Spiel) und entsprechenden Ersatz vom verdeckten Stapel ziehen.

Die Weichen-Karten

In SANTA FE gibt es 10 Weichen-Karten - zwei für jede Gesellschaft.

Eine Weichen-Karte kostet immer \$ 1. Ein Spieler darf immer nur eine Weichen-Karte besitzen. Erst wenn diese eingesetzt wurde oder verfällt, darf er eine neue Weichen-Karte erwerben. Eine gekaufte Weichen-Karte *muß* in einer der beiden Streckenbauphasen der *direkt folgenden* Runde eingesetzt werden!

Eine gekaufte Weichen-Karte bleibt *offen* vor dem Spieler liegen - sie wird nicht auf die Hand genommen, *zählt aber zu den 5 Handkarten*. In der nächsten Phase 1 muß der Spieler trotzdem eine Stadt-Karte oder eine Doppelzug-Karte ausspielen.

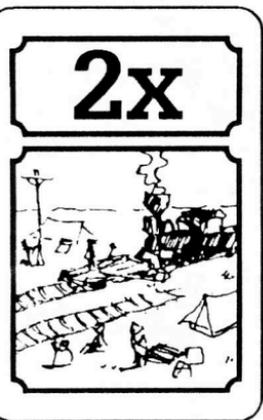
Eine Weichen-Karte erlaubt dem Spieler, bei dem existierenden Streckennetz der Gesellschaft eine *Abzweigung* aus einer bereits angeschlossenen Stadt zu bauen. Danach kann das Streckennetz der Gesellschaft an zwei (bzw. drei - nach dem Einsatz der zweiten Weichen-Karte) Enden fortgeführt werden.

Die Weichen-Karte kann in der ersten Streckenbauphase oder in der zweiten Phase eingesetzt werden. Nach ihrem Einsatz kommt eine Weichen-Karte *ganz* aus dem Spiel.

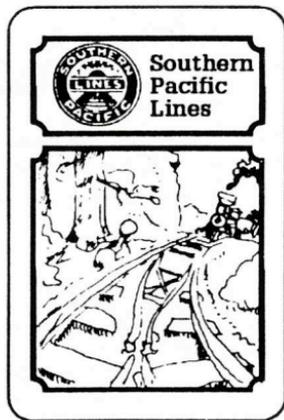
Karten Ausspielen

Beim Ausspielen einer Karte hat der Spieler folgende Möglichkeiten:

- 1 Er kann eine Stadt-Karte ausspielen.
- 2 Er kann eine Doppelzug-Karte ausspielen.
- 3 Er kann eine Stadt-Karte und eine Weichen-Karte ausspielen.
- 4 Er kann eine Doppelzug-Karte und eine Weichen-Karte ausspielen.



Doppelzug-Karte



Weichen-Karte



Hier dürfte man zum Beispiel von der weißen Linie abzweigen.

Karten Auslegen

Nachdem eine Karte ausgespielt wurde, gilt folgendes:

- ① Ein *Stadt-Karte* bleibt für den Rest des Spieles aufgedeckt vor dem Spieler liegen.
- ② Eine *Doppelzug-Karte* wird nach der zweiten Streckenbau-Phase immer offen auf den Stapel der Doppelzug-Karten abgelegt. Diese Karten stehen dann wieder zum Nachziehen zur Verfügung.
- ③ Eine *Weichen-Karte* wird ganz aus dem Spiel genommen, sobald der Spieler sie eingesetzt hat. Die Weichen-Karte kann in der ersten oder aber erst in der zweiten Streckenbau-Phase eingesetzt werden. Eine Spieler ist niemals gezwungen, eine erworbene Weichen-Karte auch zum Bau einer Abzweigung zu nutzen. Er kann die Karte auch verfallen lassen, muß sie aber in jedem Fall am Ende der Runde aus dem Spiel nehmen.

Karten ziehen

Wenn ein Spieler eine Karte ziehen darf, hat er folgende Möglichkeiten:

- ① Er kann eine *Stadt-Karte* vom verdeckten Stapel ziehen. Sollte der Stapel der *Stadt-Karten* einmal aufgebraucht sein, stehen *keine* neuen *Stadt-Karten* mehr zur Verfügung.
- ② Er kann eine *Doppelzug-Karte* nehmen, sofern welche vorhanden sind.
- ③ Er kann eine beliebige *Weichen-Karte* zum Preis von \$ 1 kaufen, sofern welche vorhanden sind.
- ④ Der Spieler kann jede beliebige Art von Karte aufnehmen, unabhängig davon, welche Karte er in der Runde ausgespielt hat.

Beispiel: Der Spieler hat eine Stadt-Karte ausgespielt, zieht in Phase 4 als neue Karte aber einen Doppelzug.

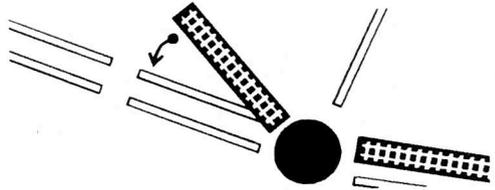
- ⑤ Wenn ein Spieler eine *Weichen-Karte* erworben hat, und diese zusammen mit einer *Stadt-* oder *Doppelzug-Karte* eingesetzt hat, kann er am Ende der Runde *zwei* neue Karten aufnehmen, um wieder 5 Karten zu erhalten. Dabei kann er eine der

fünf folgenden Kartenkombinationen aufnehmen: 2 *Stadt-Karten*, 2 *Doppelzug-Karten*, 1 *Stadt-* und 1 *Doppelzug-Karte*, 1 *Stadt-* und 1 *Weichen-Karte* (für \$ 1), oder 1 *Doppelzug-* und 1 *Weichen-Karte* (für \$ 1).

- ⑥ Gegen Spielende ist es möglich, daß ein Spieler keine Karten mehr ziehen kann, da alle *Stadt-Karten* aufgebraucht und auch keine *Doppelzug-* und *Weichen-Karten* verfügbar sind.

Der Streckenbau

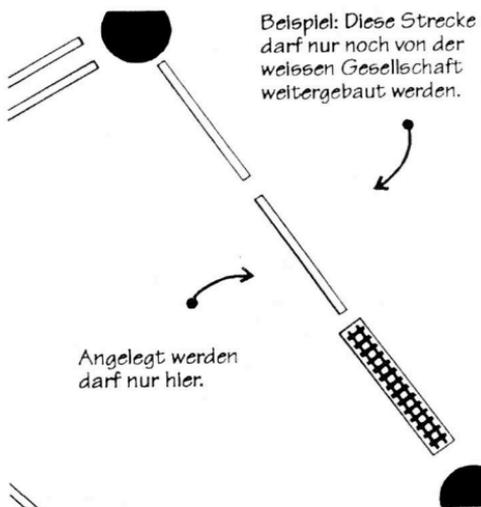
Immer wenn ein Spieler ein Schienenteil legen muß, kann er ein *beliebiges* Teil von einer der fünf Gesellschaften nehmen und auf den Plan legen. Schienenteile werden *immer* auf die vorgezeichneten Strecken-Abschnitte des Planes gelegt.



Das erste Strecken-Teil einer Gesellschaft muß an die Heimatstadt der betreffenden Gesellschaft angelegt werden. Die Heimattorte sind: Milwaukee für die Great Northern (grün), Chicago für die Santa Fe (blau) und die Union Pacific (rot), Kansas City für die Kansas Pacific (gelb) und New Orleans für die Southern Pacific (weiß).

Jedes neu zu legende Teil einer Gesellschaft muß an das zuletzt gelegte Teil der selben Farbe angelegt werden. *Eine Strecke hat also immer nur eine einzige Anlegemöglichkeit!* Erst wenn ein Spieler eine *Weichen-Karte* einsetzt, kann die Strecke an einer beliebigen Stadt, die bereits von dieser Gesellschaft angeschlossen wurde, abzweigelt werden. Eine Abzweigung ist dabei auch von der Heimatstadt möglich. Erst nach dem Einsatz der ersten *Weichen-Karte* gibt es eine zweite Anlegemöglichkeit für eine Gesellschaft. Nach Einsatz der zweiten (und auch letzten!) *Weichen-Karten* einer Gesellschaft kann es eine dritte Anlegemöglichkeit geben.

Wenn eine Gesellschaft die vorgezeichnete Verbindung zwischen zwei Städten mit mindestens einem Schienenteil bereits belegt hat, dann kann diese Strecke von keiner Gesellschaft mehr am anderen Ende dieser Strecke begonnen werden! Mit dem ersten gelegten Teil ist eine Strecke also nur noch einer Gesellschaft vorbehalten. Bei Städten, die durch zwei vorgezeichnete Strecken miteinander verbunden sind, kann jede der beiden Strecken von einer anderen Gesellschaft genutzt werden.



Keine Gesellschaft kann beide vorgezeichneten Strecken zwischen den selben Städten für sich beanspruchen!

Eine Gesellschaft kann beliebig oft ein und dieselbe Stadt anschließen. Allerdings zählen alle ihre Anschlüsse zusammen nur einmal als Multiplikator am Ende des Spieles.

Es ist durchaus möglich, ein Strecke in eine Sackgasse zu führen. Das Streckennetz einer solchen Gesellschaft kann dann nur noch durch eine Weichen-Karte und von einer anderen Stadt weitergeführt werden. Sollten alle drei möglichen Enden des Netzes einer Gesellschaft in Sackgassen enden, dann können auch alle verbliebenen Schienen-Teile der Gesellschaft nicht mehr eingesetzt werden.

Wertung während des Spieles

Der Stadt-Bonus

Der Spieler, der *als erster* eine Stadt mit einer beliebigen Gesellschaft erreicht, erhält einen Bonus von \$ 2, *unabhängig vom Wert* der Stadt. Für die zweite und jede weitere Strecke, die in diese Stadt geführt wird, gibt es keine Bonus-Punkte mehr.

Der Sonder-Bonus

Manche Städte zeigen neben dem Namen der Stadt ein oder mehrere kleine Quadrate (z.B. Los Angeles, Denver, San Francisco). Erreicht eine Gesellschaft eine Stadt mit einem Quadrat in ihrer Farbe, so erhält der Spieler, der *diesen* Anschluß *als erster* herbeiführt einen Bonus von \$ 4. Diesen Bonus erhält man zusätzlich zum Stadt-Bonus.

Beispiel: Ein Spieler führt die Santa Fe (blau) in die noch von keiner anderen Gesellschaft angeschlossene Stadt Houston. Er erhält den Stadt Bonus (\$ 2) und den Sonder-Bonus (\$ 4) und bekommt insgesamt \$ 6.

Hat ein Spieler eine Doppelzug-Karte ausgespielt, so werden *alle seine Boni* in dieser Runde *verdoppelt*. Mit einem Anschluß kann ein Spieler bis zu \$ 12 erreichen ($\$ 2 + \$ 4 \times 2 = 12$).

Spielende

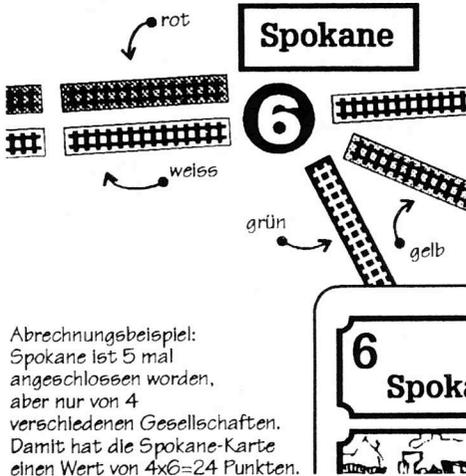
Das Spiel endet, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen eintritt:

- ① Alle Schienen-Teile der fünf Gesellschaften sind ausgelegt.
- ② Ein Spieler kann kein Schienenteil mehr legen. Es ist ohne Bedeutung, wenn einer der folgenden Spieler auf Grund einer Weichen-Karte noch ein Schienenteil legen könnte.

Wertung

Zum Spielende erfolgt eine abschließende Wertung. Jeder Dollar (\$) im Besitz der Spieler zählt einen Punkt. Der Wert jeder ausliegenden Stadt-Karte wird mit der Anzahl der Anschlüsse verschiedener

Gesellschaften multipliziert. Zur Abrechnung empfehlen wir, daß der Spieler die Namen seiner Stadt-Karten laut ansagt, ein zweiter Spieler die Punkte auf dem Plan ermittelt und ebenfalls ansagt und daß ein dritter Spieler die Punkte laut addiert.



Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Stadt-Karten vom Wert 7.

Die Erweiterungsregeln

Flüsse, Berge und Ingenieure

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn \$ 5 (anstatt \$ 2).

Eine Weichen-Karte kostet nun \$ 2.

Das Gelände spielt eine wesentliche Rolle. Die dunklen, vorgezeichneten Streckenabschnitte stellen Berge dar.

- ① Es kostet \$ 1, um ein Schienenteil über einen Fluß zu legen.
- ② Es kostet \$ 1, um ein Schienenteil auf einen Berg (dunkler Streckenanschnitt) zu legen.
- ③ Es kostet \$ 2, um ein Schienenteile zu legen, das sowohl über einen Fluß, wie auch einen Berg führt.

Die Ingenieur-Karten kommen nun ins Spiel. Zu Spielbeginn werden sie als offener Stapel neben die anderen Kartenstapel gelegt. Jeder Spieler kann im Spielverlauf nur eine Ingenieur-Karte besitzen.

Vor Spielbeginn kann jeder Spieler eine Ingenieur-Karte zum Preis von \$ 4 erwerben. Wer keine Ingenieur-Karte zu Spielbeginn kauft, kann sie im Spielverlauf normal ziehen - dann kostet sie nichts. Allerdings zählt die Ingenieur-Karte dann zu den fünf Karten, die ein Spieler besitzen darf. Die Ingenieur-Karte legt man immer offen vor sich auf den Tisch.

Wer eine Ingenieur-Karte besitzt, kann Flüsse immer kostenlos überqueren.

Ein Spieler ist niemals gezwungen ein Schienenteil zu legen - er kann auch passen. Doch sollten in einer Runde einmal alle Spieler passen, dann ist das Spiel sofort beendet und es kommt zur Wertung.

Kauf von Schienen

Beim Spielablauf gibt es eine zusätzliche Phase zwischen Phase 4 (Karten ziehen) und Phase 5 (Startspielerwechsel).

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler ein beliebiges Schienenteil zum Preis von \$ 1 kaufen.

Wenn alle frei verfügbaren Teile einer Gesellschaft aufgebraucht sind, kann ein Spieler seine gekauften Schienen dieser Gesellschaft einsetzen. Aber ein Spieler ist niemals gezwungen, diese Teile überhaupt einzusetzen.

Santa Fe

Autor: Alan R. Moon

Grafik und Satz: Ralf E. Kahlert

Produktion: Mick Ado

Jeder Nachdruck, auch auszugsweise oder photomechanisch, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.

© 1992 White Wind Inc., 15 Burnside St., Lancaster, NH 03584, USA.

SANTA FE

for 2-5 Players
by Alan R. Moon

INTRODUCTION

SANTA FE is a game about the western expansion of railroads in the United States.

COMPONENTS

Map of the western USA
66 City Cards
9 Double Turn Cards
10 Branch Line Cards
5 Engineer Cards
128 Pieces of Track
60 Plastic Chips
(Copper are \$1, Silver \$5, Gold \$10)
First Player Train
Rules

PREPARATION

Appoint one player scorekeeper; he will need a piece of paper and a pencil. The scorekeeper is also in charge of the money (the plastic chips). He should give each player \$2 (2 copper chips).

Sort the pieces of track into piles by color. There are 32 blue (Santa Fe), 30 white (Southern Pacific), 25 green (Great Northern), 24 red (Union Pacific), and 17 yellow (Kansas Pacific).

Remove the five Engineer Cards and put them in the box; they are not used in the basic game.

The scorekeeper should shuffle the City Cards and deal four cards to each player. The remaining cards form the deck and should be placed near the gameboard.

If there are two players, only 3 Double Turn Cards are used in the game; put the rest in the box. If there are three players only 5 Double Turn Cards are used, if there are four players only 7 Double Turn Cards are used, and if there are 5 players 9 Double Turn Cards are used. The scorekeeper gives each

player one Double Turn Card and places the rest of the Double Turn Cards that are being used face up near the gameboard. The Branch Line Cards should be sorted by railroad and also placed face up near the gameboard.

The youngest player will be the First Player for the first Round of the game. Give him the Train.

SEQUENCE OF PLAY

The game is played in Rounds as follows:

- ① All players select one card from their hand and place it face down on the table. All cards are then revealed simultaneously. On the first Round of the game, all players must play a City Card.
- ② First Track Laying Turn. Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the table, each player lays one piece of track in turn.
- ③ Second Track Laying Turn. Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the table, each player lays a second piece of track.
- ④ Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the table, each player refills his hand to five cards.
- ⑤ The First Player passes the Train to the player on his left who becomes the First Player for the next Round.

CITY CARDS

There are 66 City Cards. There is one card for each of the three cities with a value of 2 and each of the seven cities with a value of 3. There are two cards for each of the five cities with a value of 4, each of the seven cities with a value of 5, each of the nine cities with a value of 6, and each of the seven cities with a value of 7.

Once played, City Cards remain face up in front of the player for the rest of the game. Each card is worth a variable number of points at the end of the game equal to the value of the city multiplied by the number of connected railroads. Example: If there are two railroads connected to Los Angeles, a Los Angeles City Card is worth 14 points.

DOUBLE TURN CARDS

When a player plays a Double Turn Card, he gains the following advantages.

- ① He may lay two pieces of track in both the First Track Laying Turn and the Second Track Laying Turn of that Round. A player may lay two pieces of track for one railroad or one piece of track for each of two railroads. A player may lay only one piece of track in a Round if he chooses.
- ② He doubles the value of all bonuses received during the Round.
- ③ At the start of his turn in the Second Track Laying Round, he may change hands. He may discard any number of City Cards in his hand and draw an equal number of replacements. Discarded City Cards are permanently removed from the game.

BRANCH LINE CARDS

There are 10 Branch Line Cards, two for each of the five railroads.

A player must pay \$1 to draw a Branch Line Card. A player may never have more than one Branch Line Card in his hand at any one time. A player must play a Branch Line Card on the Round immediately following the Round he draws it.

Branch Line Cards must always be played with another card, so the player must play either a City Card and a Branch Line Card or a Double Turn Card and a Branch Line Card.

When a player plays a Branch Line Card, he may begin a new route of track for that railroad from any

city the railroad is currently connected to. Thereafter, that railroad can be extended from the end of either the original route or the branch route.

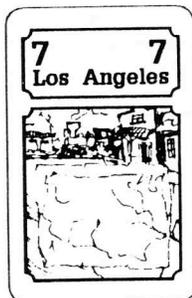
PLAYING, DISCARDING & DRAWING CARDS

When playing a card, a player has the following choices.

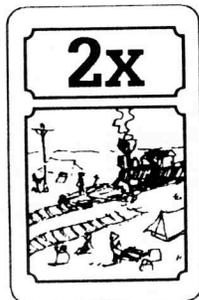
- ① He can play a City Card.
- ② He can play a Double Turn Card.
- ③ He can play a City Card and a Branch Line Card.
- ④ He can play a Double Turn Card and a Branch Line Card.

When a card has been played, the player must do the following.

- ① A City Card remains face up on the table in front of him for the rest of the game.
- ② A Double Turn Card is discarded after the Second Track Laying Turn and placed face up with the rest of the available Double Turn Cards. It can be drawn again by any player.
- ③ A Branch Line Card is discarded after it is used in either the First or Second Track Laying Round and is permanently removed from the game. If the player does not use it, it is still discarded after the Second Track Laying Round. A player is never forced to start a branch line just because he plays a Branch Line Card.



CITY-CARD



DOUBLE-TURN-CARD



BRANCH-LINE-CARD

When a player can draw a card, he has the following options.

- ① He can draw a City Card from the top of the deck. This is a blind draw. Once the deck is exhausted, no more City Cards can be drawn for the rest of the game.
- ② He can take a Double Turn Card if one is available.
- ③ He can buy a Branch Line Card for \$1 if one is available.
- ④ A player can draw any type of card, regardless of the type of card he played during the Round. Example: A player played a City Card but decides to draw a Double Turn Card.
- ⑤ When a player has played a Branch Line Card, and has therefore played two cards during the Round, he may draw two cards at the end of the Round to refill his hand to five cards. A player may draw any of the following combinations of two cards: 2 City Cards, 2 Double Turn Cards, 1 City Card and 1 Double Turn Card, 1 City Card and 1 Branch Line Card (costs \$1), or 1 Double Turn Card and 1 Branch Line Card (costs \$1).
- ⑥ Towards the end of the game, a situation may occur where a player is unable to draw a card because the City Card deck is exhausted and there are no Double Turn or Branch Line Cards available.

LAYING TRACK

Each turn a player can lay a piece of track, he may lay track for any of the five railroads. A player must always lay a piece of track each turn unless it is impossible to do so.

The first piece of track laid for any railroad must connect to that railroad's home base. Milwaukee is the home base for Great Northern, Chicago is the home base for Santa Fe and Union Pacific, Kansas City is the home base for Kansas Pacific, and New Orleans is the home base for Southern Pacific.

Each piece of track must extend the route from the end of the previously laid track. The only exception to this is when a player plays a Branch Line Card, in which case the player can start another route from

any city the railroad is connected to, including starting a second route from the home base. Thereafter, players can lay track for the railroad by extending either the original route or the branch route. So it is possible for a railroad to have as many as three routes during the game: the original route plus two branches.

If a railroad has started building a line between two cities, another railroad may not lay a piece of track from the city at the other end of the same line to block the route. Of course, if there are two lines between these cities, the second railroad can start to build the second line if it is unused.

Where there are two lines between two cities, one railroad cannot build both lines.

A railroad can run into a city any number of times, but it will only count once towards the value of the City Card at the end of the game.

It is possible for a line to be dead ended. When this happens, the only way additional track can be laid for this railroad is to start a branch line. If the original route and all its branches are all dead ended, any remaining track for this railroad is unusable.

BONUSES

City Bonus - The first player to connect the first railroad to any city on the map gains \$2. Players who connect subsequent railroads to a city do not get this bonus.

Special Railroad Bonuses - Certain cities have one or more colored squares representing the five railroads next to them. If a player connects one of these railroads to that city, he gains \$4. This bonus is in addition to the regular City Bonus but can be awarded simultaneously. Example: A player connects the Santa Fe to Houston and no other railroad has been connected to Houston yet: he receives \$6.

These bonuses are doubled for a player who has played a Double Turn Card during the Round.

SCORING & WINNING

The game ends when one of two situations occur.

- ① All track pieces for all five railroads have been played.
- ② A player cannot play a piece of track because all railroads with unplayed track have been dead ended. It does not matter if another player could play a Branch Line Card and open up a route for a railroad in his turn.

Points are awarded as follows:

- ① Each \$1 is worth 1 Point.
- ② Each City Card is worth its value multiplied by the number of different railroads connected to it.

The player with the most points is the winner. If two or more players are tied, the player who played the most City Cards with a value of 7 among them is the winner.

ADVANCED GAME

Each player receives \$5 at the start of the game instead of \$2.

Branch Line Cards costs \$2 instead of just \$1.

Terrain is now a factor in building track. Dark brown lines are mountain lines.

- ① It costs a player \$1 to lay a piece of track which crosses a river.
- ② It costs a player \$1 to lay a piece of track through the mountains (brown lines).
- ③ It costs a player \$2 to lay a piece of track which crosses a river through the mountains.

The Engineer Cards are in play. At the start of the game, they should be placed face up near the other decks of cards. A player may only ever have one Engineer Card.

Before the game starts, a player can buy an Engineer Card for \$4. A player who doesn't buy one at the start of the game may draw one instead of drawing another card during the game. There is no cost, but the player will only have four cards in his hand for

the rest of the game. If a player has an Engineer Card, he places it face up on the table in front of him.

A player who has an Engineer Card may lay a piece of track that crosses a river for free, including laying a piece of track that crosses a river through the mountains.

A player is never required to lay a piece of track during his turn; he may PASS instead. However, if each player PASSES during the same Track Laying Turn, the game immediately ends.

OPTIONAL RULE

An additional step is added to the Sequence Of Play after players draw cards but before the Train is passed.

Beginning with the First Player and proceeding clockwise around the table, each player may buy one (and only one) piece of track for \$1.

A player places track he buys on the table in front of him. A player may buy any number of pieces of track in any number of different railroads during the game.

When all free pieces of track in a railroad have been played, a player who has bought pieces of track for this railroad may play them during his turn per the normal rules. A player is never required to play these pieces of track though.

Credits

Game Design: Alan R. Moon

Artwork & Layout: Ralf E. Kahlert

Production: Mick Ado

© 1992 White Wind Inc., 15 Burnside St., Lancaster, NH 03584, USA.