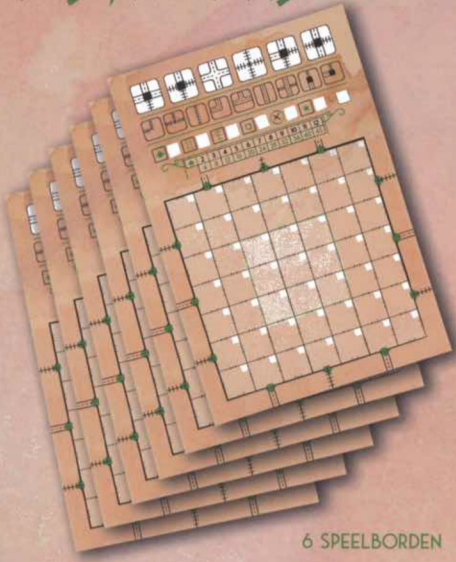


SPELMATERIAAL



6 SPEELBORDEN



6 VILTSTIFTEN



4 ROUTEDOBDELSTENEN



2 LAVA-DOBDELSTENEN



2 METEOR-DOBDELSTENEN

SPELOVERZICHT

Railroad Ink wordt gespeeld over **7 rondes**. Probeer zoveel mogelijk **uitgangen** met elkaar te verbinden door routes te tekenen. Hoe meer uitgangen je met elkaar verbindt in **hetzelfde netwerk**, hoe meer **punten** je verdient. Je krijgt daarnaast **bonuspunten** voor je **langste spoorweg**, je **langste snelweg** en door te tekenen in de **centrale velden** in het midden van je speelbord.

2

VOORBEREIDING

1. Iedere speler krijgt een **speelbord** en legt dit voor zich neer.
2. Iedere speler krijgt een **viltstift**.
3. De **routedobbelstenen** worden in het midden op de tafel gelegd.
4. De **meteoor- en lavadobbelstenen** zijn enkel nodig als met de uitbreiding wordt gespeeld (zie blz. 10).

PUNTELLING

PUNTEN VOOR NETWERKEN

UITGANGEN

SPECIALE ROUTES

OVERZICHT ROUTEDOBDELSTENEN

CENTRALE VELDEN



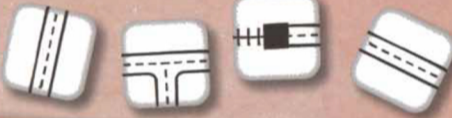
3

SPELVERLOOP

Aan het begin van elke ronde gooit één speler alle **routedobbelstenen**. Het resultaat van deze worp bepaalt welke **routes** alle spelers **moeten** tekenen gedurende deze ronde. Na de worp gaan alle spelers **tegelijkertijd** de door de dobbelstenen aangegeven routes op hun eigen speelbord tekenen.

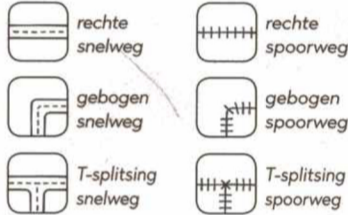
DOBDELSTENEN GOOIE

Gooi alle routedobbelstenen en leg ze daarna duidelijk **zichtbaar voor iedereen** in het midden van de tafel.



Er zijn 2 soorten routedobbelstenen:

3 dobbelstenen tonen deze 6 routes:



1 dobbelsteen toont deze 3 routes:



Opmerking: Stations maken het mogelijk om een spoorweg met een snelweg te **verbinden**. Met een **spoorwegovergang** kunnen een spoorweg en een snelweg elkaar kruisen **zonder** dat deze onderling verbonden worden.



Tip: Om gemakkelijk bij te houden welke routes je moet tekenen kun je het **dobbelsteenoverzicht** op je speelbord gebruiken door de beschikbare routes te **markeren**.

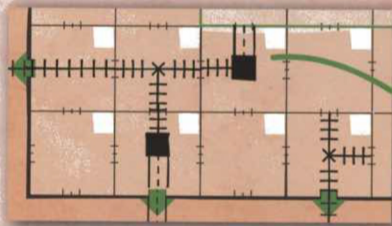
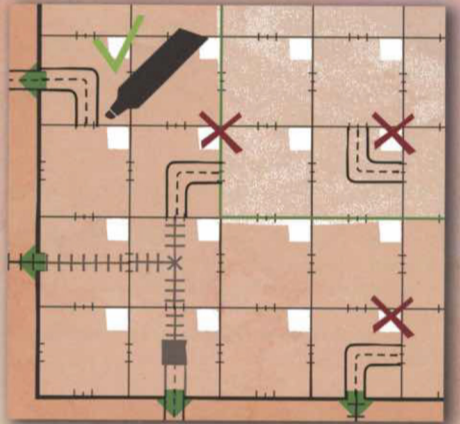
4

ROUTES TEKENEN

Na het gooien van de routedobbelstenen gaan alle spelers **tegelijkertijd** de **routes** op hun speelbord tekenen. Daarbij gelden de volgende **regels**:

1. Elke route die je tekent moet met ten minste 1 zijde **verbonden** zijn met een **uitgang** OF met een **reeds bestaand netwerk**. Routes die niet verbonden kunnen worden, mogen **niet** worden getekend.
2. Je **moet** elke ronde alle 4 de op de dobbelstenen getoonde routes tekenen, als dat mogelijk is.
3. Je mag **geen routes** tekenen waardoor spoorwegen **rechtstreeks** met snelwegen verbonden worden of andersom (daarvoor heb je een **station** nodig).

Belangrijk: Je mag de afgebeelde route op een dobbelsteen **spiegelen** of **roteren**.



5

SPECIALE ROUTES GEBUIKEN

Er zijn **bovenaan** het speelbord **6 speciale routes** aangegeven, die **niet op de dobbelstenen** voorkomen. Met deze routes kun je verschillende netwerken met elkaar verbinden en/of uitbreiden.

Je mag **eenmaal per ronde**, in aanvulling op de routes op de dobbelstenen, één speciale route tekenen. Je mag elke speciale route **gedurende het spel slechts eenmaal** gebruiken. Streep de speciale route na gebruik door om te onthouden welke route je reeds hebt gebruikt.

Ook mag je tijdens het hele spel **maximaal 3** speciale routes tekenen.

EINDE VAN DE RONDE

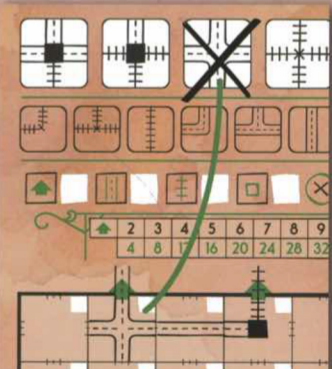
Nadat alle spelers de beschikbare **routes** hebben getekend, eindigt de ronde.

Iedere speler **markeert** vervolgens de velden waarin deze ronde routes zijn getekend door het **nummer van die ronde** in het witte kader bij die velden te schrijven. Routes die in voorgaande rondes zijn getekend kunnen **nooit uitgewist** worden.

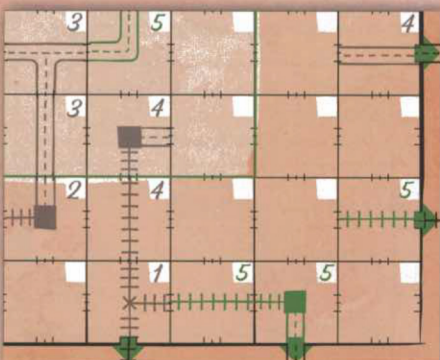
Daarna worden de routedobbelstenen opnieuw gegooid en begint een **nieuwe ronde**.



6



Niet vergeten! Slechts 1 speciale route per ronde. Maximaal 3 per spel.



Voorbeeld: Het einde van de 5de ronde.

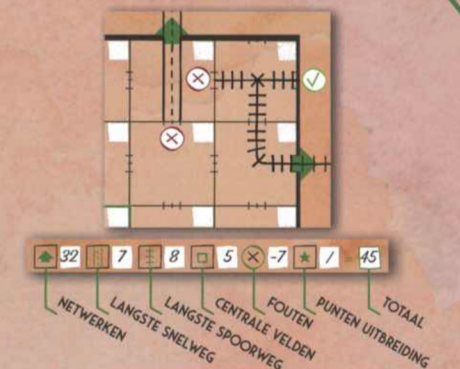
EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt na de **7de ronde**. Daarna volgt de puntentelling. Iedere speler telt zijn punten voor met elkaar **verbonden uitgangen**, zijn **langste spoorweg**, zijn **langste snelweg** en zijn **centrale velden** waarin getekend is bij elkaar op. **Noteer** je punten in de daarvoor bestemde velden op je speelbord. Zie de volgende bladzijde voor meer details.

Daarna controleert iedere speler of er **onvoltooides routes** zijn. Elk **uiteinde** van een route dat **niet verbonden** is met een andere route of met de **buitenrand** van het speelbord telt als een fout. Markeer elke fout met (X). Voor **elke fout** op je bord krijg je **1 strafpunt**. Noteer deze strafpunten in het daarvoor bestemde veld op je speelbord.

Opmerking: Als je met een uitbreiding speelt (zie blz. 10), noteer je die punten in het uitbreidingsveld op je speelbord.

Ten slotte tel je alle punten die je verdient hebt bij elkaar op en trek je daar het aantal strafpunten voor fouten van af. Noteer het totale aantal punten op je speelbord. De speler met de **meeste punten** wint. In geval van een gelijkspel wint de speler met de **minste strafpunten**. Als er daarna nog steeds sprake is van een gelijkspel, dan zijn er **meerdere winnaars**.



NETWERKEN 32 LANGSTE SPOORWEG 7 LANGSTE SNELWEG 8 CENTRALE VELDEN 5 FOUTEN 7 PUNTEN UITBREIDING 1 TOTAAL 45

Spelontwerp:
Hjalmar Hach en Lorenzo Silva
Illustraties:
Marta Tranquilli
Grafisch ontwerp:
Rita Ottolini en Noa Vassalli

Nederlandse vertaling:
Peter Oud
Eindredactie:
Jeroen Hollander
Projectmanager:
Jonny de Vries



© 2018 Horrible Games
www.horrible-games.com

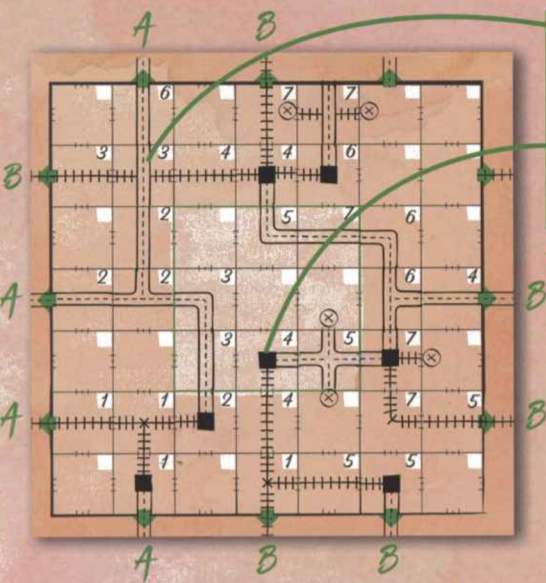
© 2019 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

7

PUNTE TELLING

UITGANGEN

Het **verbinden van uitgangen** is de belangrijkste manier om punten te scoren in **Railroad Ink**. Aan het **einde van het spel** levert het **aantal uitgangen** dat in **hetzelfde netwerk** met elkaar verbonden is een bepaald aantal **punten** op. Hoe meer uitgangen je op deze manier verbindt, hoe meer punten je krijgt (zie tabel op je speelbord).



Opmerking: Spoorwegovergangen maken het mogelijk dat twee netwerken elkaar **kruisen**. Ze creëren echter geen verbinding tussen die twee netwerken.

Opmerking: Met **stations** kun je **spoorwegen** en **snelwegen** met elkaar verbinden.

punten voor netwerken

2	3	4	5	6	7	32
4	8	12	16	20	24	

Voorbeeld: Valentina heeft aan het einde van het spel 2 netwerken. Het ene (A) verbindt 4 uitgangen met elkaar en is 12 punten waard. Het andere (B) verbindt 6 uitgangen met elkaar en is 20 punten waard. Valentina scoort in totaal 32 punten voor haar netwerken.

UITBREIDINGEN

Als je bekend bent met de regels van het **Railroad Ink** basisspel, dan kun je het spel pittiger maken door één van de twee **optionele uitbreidingen** toe te voegen aan het spel.

Als je met een uitbreiding **speelt**, gooi je aan het begin van elke ronde ook de **dobbelstenen** die bij die **uitbreiding** horen samen met de 4 routedobbelstenen. De uitbreiding verandert het **aantal te spelen ronden** en zorgt voor een **nieuwe manier om punten te scoren**.

De **regels van het basisspel** blijven van kracht en worden **aangevuld** met de regels die op de volgende bladzijden beschreven worden.

Bij de puntentelling aan het einde van het spel noteer je de **punten** die je vanwege de **uitbreiding** krijgt in het daarvoor bestemde **veld** op het speelveld.



METEOORDOBDELSTENEN

6 RONDEN

Meteoren zorgen voor **paniek en vernietiging**, maar brengen ook kostbare mineralen en ertsen naar de aarde. Elke ronde slaat er een meteoriet in, die een **krater** veroorzaakt op je speelbord en de route **vernietigt** die geraakt wordt. Als je echter **routes naar de kraters** kunt leiden, kun je kostbare grondstoffen verzamelen en daarmee **extra punten** verdienen. Als je met de **meteooruitbreiding** speelt, gelden de volgende **aanpassingen** op de regels van het basisspel:

- ♦ Het spel duurt slechts **6 ronden**.
- ♦ Eén van de meteordobbelstenen toont de **richting**, de andere de **afstand**. Samen bepalen ze **waar de meteoriet zal inslaan**. In de eerste ronde start de meteoriet op het **middelste centrale veld**. In elke volgende ronde tel je vanaf het punt waar de laatste meteoriet insloeg.



LAVADOBBELSTENEN

6 RONDEN

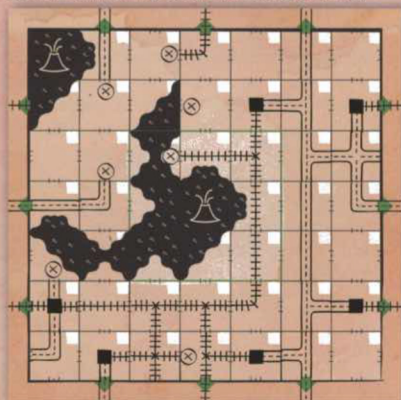
Ondanks vulkaanuitbarstingen gaan we door met het aanleggen van routes! Leg je routes om lavameren heen en voorkom dat ze vernietigd worden. Perk de lavastromen in om extra punten te verdienen. Je krijgt ook **extra punten** voor het **grootste lavameer** op je speelbord. Als je met de **lavaitbreiding** speelt, gelden de volgende **aanpassingen** op de regels van het basisspel.

- ♦ Het spel duurt slechts **6 ronden**.
- ♦ Aan het begin van het spel teken je een vulkaan in het middelste veld op je speelbord.
- ♦ Wanneer je een route tekent **moet** je ook **ten minste 1** lavadobbelsteen tekenen (je mag ook beide lavadobbelstenen tekenen). Je moet echter nog steeds alle 4 de routedobbelstenen gebruiken.
- ♦ De lavadobbelsteen die je tekent **moet verbonden** worden met reeds eerder getekende lava.
- ♦ Je mag altijd een **nieuwe vulkaan** tekenen in een veld dat niet grenst aan een veld met lava.
- ♦ Als er geen vrije velden zijn die grenzen aan de open zijden van een lavameer, **moet** je een **nieuwe vulkaan** tekenen OF een bestaande route wissen om ruimte te maken voor de lava.
- ♦ Open zijden van een lavameer tellen als **fouten** aan het einde van het spel.
- ♦ Aan het einde van het spel krijg je **5 punten** voor elk lavameer zonder open zijden. Je krijgt ook **1 punt** voor elk veld van je **grootste lavameer** (zelfs als dat niet gesloten is).

Voorbeeld: Jesse heeft 2 lavameren op zijn speelbord. Het lavameer in de linker bovenhoek is gesloten (van de zijden aan de rand wordt verondersteld dat deze aan meer lava grenzen) en levert 5 punten op. Het grote meer in het midden heeft één open zijde, dus het is 11 punten waard (1 punt voor elk veld waaruit het bestaat).



Voorbeeld: Jesse moet de lavadobbelsteen van de ronde tekenen maar heeft slechts 1 open lavazijde over. Hij wil echter geen nieuwe vulkaan openen, dus wist hij het station om ruimte voor de lava te creëren.



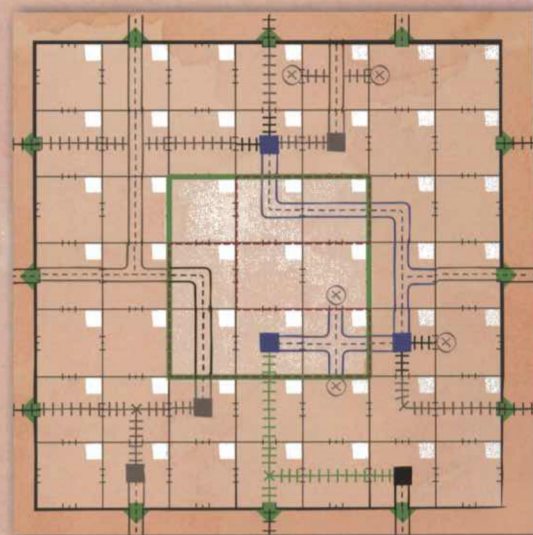
BONUSPUNTEN

Naast punten voor het onderling **verbinden van uitgangen** krijg je **bonuspunten** voor je **langste snelweg**, je **langste spoorweg** en het tekenen in de **centrale velden**.

Je **langste snelweg** is je **langste ononderbroken route** van **aan elkaar grenzende velden** waarin je **snelwegen** hebt getekend die onderling **verbonden** zijn (tel geen lussen of aftakkingen). Je scoort **1 punt** voor elk veld dat onderdeel is van je langste onvertrakte snelweg. Stations onderbreken de snelweg niet. Het voorbeeld toont een langste snelweg van 8 velden.

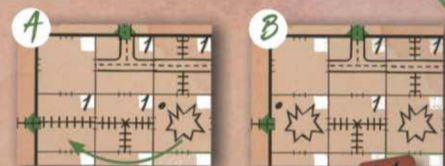
Je **langste spoorweg** wordt op dezelfde manier bepaald als je langste snelweg. Alleen bekijk je nu je **spoorwegen** in plaats van je snelwegen. De uitgelichte spoorweg is 5 punten waard.

De **centrale velden** zijn de 9 velden in het midden van je speelbord. Je scoort **1 punt** voor elk **centraal veld** waarin je iets getekend hebt. In dit voorbeeld krijg je 6 punten.

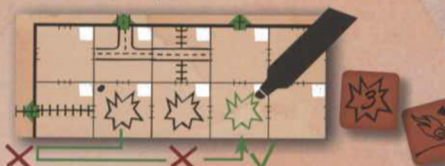


Als je meerdere langste snelwegen (of langste spoorwegen) met een gelijk aantal velden hebt, telt slechts één daarvan voor de puntentelling.

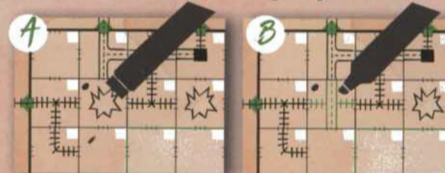
- ♦ Wanneer een meteoriet op een veld inslaat, teken je daarin een **krater**. Als er een route in dat veld getekend was, moet je die uitwissen.
- ♦ Zet een **stip** in de linker bovenhoek in het veld waar de meteoriet is ingeslagen. **Wis** altijd de stip waar de meteoriet de **vorige ronde** insloeg!
- ♦ Als de meteoriet op weg naar zijn volgende doelwit de **rand van het speelbord** bereikt, kaatst hij en gaat hij in **tegenovergestelde richting** verder om de beweging af te ronden.
- ♦ Als de meteoriet zou landen in een reeds **bestaande krater**, vervolgt hij zijn weg in dezelfde richting tot hij inslaat in een veld **zonder krater**. Als hij daarbij de rand van het bord bereikt, kaatst hij en gaat hij verder in tegenovergestelde richting.
- ♦ Nadat de dobbelstenen zijn gegooid, mag je een beschikbare **speciale route** afstrepen op je speelbord om het effect van de meteordobbelstenen deze ronde te **negeren**. (Dit geldt als het gebruiken van een speciale route.)
- ♦ Je mag tijdens de ronde een krater wissen om in dat veld een **nieuwe route** te tekenen.
- ♦ Aan het einde van het spel verdien je **2 punten** voor elk **open einde** dat aan een krater verbonden is (voor deze open einden krijg je natuurlijk geen strafpunten).



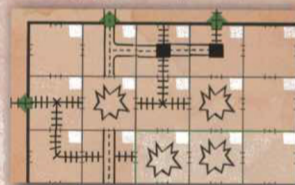
Voorbeeld: De meteoriet beweegt 2 velden naar links (A) en raakt de rechte spoorweg, die direct vervangen wordt door een krater (B).



Voorbeeld: De meteoriet moet 3 velden naar links, maar bereikt na 1 stap de rand van het speelbord. Hij kaatst terug en beweegt vervolgens 2 velden naar rechts. Daarmee zou hij landen op een veld met een krater, dus hij beweegt nog 1 veld verder.



Voorbeeld: Je kunt een krater (A) wissen om een route te tekenen in dat veld (B). Als hier de meteoriet zojuist insloeg mag je de stip niet verwijderen. Dit geeft aan waar de meteoriet de volgende ronde zal starten.



12

12