






RAIL - översikt över bygg- och färdkostnader samt premier

Bygg- och färdkostnader som betalas med tärningskast

Uppbyggnadsfasen	Kostnad	Bansträcka	Driftsfasen
	1 poäng	I terräng utan hinder och i städer	Det kostar 1 tärningsöga att köra från mitten av ett fält till mitten av nästa fält i plan terräng.
	3 poäng	Över en flod	
	3 poäng	Uppför eller nerför ett berg	Det kostar 1 extra tärningsöga att köra tåget uppför ett berg
	5 poäng	Från ett berg till ett annat berg	
	5 poäng	Över en flod direkt bakom eller framför ett berg	

I Driftsfasen betalas utbyggnad av järnvägsnätet direkt från kontot.

Betalning till konkurrent

Kostnad	Bansträcka	Färdkostnad
1 poäng	Anslutning till en konkurrentlinje	Det kostar 1 poäng för varje fält man utnyttjar en konkurrentlinje. Om flera linjer löper i samma fält betalas endast till en av konkurrenterna
1 poäng	Korsa en konkurrentlinje	
4 poäng	Bygga parallellt med en konkurrentlinje (½ fält = 2 poäng)	

Om det i ett fält finns flera parallella linjer, ska det betalas till samtliga konkurrentlinjer då man själv bygger där. Detta gäller inte i städer.

Premier

Uppbyggnadsfasen 6 enheter till den spelare som först ansluter en stad till järnvägsnätet.	Driftsfasen 20 poäng till den som först når en målplats 6 poäng till tvåan
--	---

RAIL

Ett spännande spel om järnvägsimperier, för 2-6 spelare från 10 år och uppåt.

Uppfinnare: David Watts



T.Nr. 77356

Innehåll

4 olika spelplaner
6 spelpjäser
6 färgpennor
2 tärningar (1 röd och 1 vit)
1 regelhäfte

Inledning

Varje spelare äger ett järnvägsbolag, för vilket ett järnvägsnät måste byggas ut. Det gäller att försöka åstadkomma bästa möjliga förbindelser mellan så många städer som möjligt. Floder och berg, och så småningom även konkurrenternas järnvägsnät, är hinder som måste övervinnas.

I spelets andra del körs tågen mellan olika städer. Det gäller att slå sina konkurrenter och komma först fram. De inkomster man får på detta, kan användas till att bygga ut järnvägsnätet ytterligare, för att på så sätt öka inkomsterna. Vinner gör det järnvägsbolag som till slut har högst kontoställning på banken.

Förberedelser

Spelarna kommer överens om vilken karta som ska användas som spelplan. Nybörjare bör välja Sydsverigekartan. Varje spelare väljer en färg och får motsvarande färgpenna (för banbyggandet) och spelpjäs (för kappkörningarna).

En spelare utses till bankir. Bankiren antecknar fortlöpande varje spelares aktuella kontoställning på spelplanen (eller på annat papper). Varje spelare börjar med ett grundkapital på 20 poäng.

Spelets gång

Spelet spelas i två olika faser. I **Uppbyggnadsfasen** byggs järnvägsnätet ut och ritas in på kartan. Senare, i **Driftsfasen**, körs tågen (spelpjäserna) från stad till stad, och försöker få in inkomster. Vinsten kan antingen sättas in på det egna järnvägsbolagets konto, eller investeras i utbyggnad av järnvägsnätet.

Uppbyggnadsfasen

Slå med tärningarna; högst börjar spelet. Turordningen går sedan medsols. För varje spelvarv flyttas turordningen ett steg medsols, så att inte samme spelare hela tiden är först i tur.

Spelaren som börjar spelet slår med bägge tärningarna, väljer en utgångsstad och börjar rita ut - enligt antalet ögon på tärningen - sin järnvägslinje på spelplanen.

På de olika spelplanerna ska järnvägsbyggandet **påbörjas** i någon av följande städer:

Sydsverige-kartan: Malmö, Göteborg, Stockholm Norra, Stockholm Södra

Tysklandskartan: Berlin, Hamburg, München

Frankrikekartan: Paris (alla spelare måste utgå från Paris och bygga i olika riktningar)

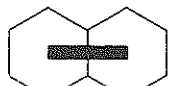
Västra USA-kartan: Milwaukee, Chicago, Memphis, New Orleans

Flera spelare kan ha samma stad som utgångsstad för sitt järnvägsnät.

(Vill man ha en jämnare men långsammare Uppbyggnadsfas, kan man bestämma att man bara kastar med **en** tärning varje gång. Det finns också ett annat alternativ som jämnar ut det för spelarna, nämligen att tärningarna kastas **en** gång för varje spelvarv, och att **samtliga** deltagare i tur och ordning bygger enligt detta kast. Självfallet ska även då turordningen flyttas ett steg medsols för varje spelvarv, så att inte samme spelare hela tiden är först i tur.)

Byggekostnader

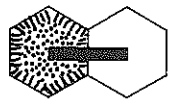
Järnvägslinjerna ritas alltid från ett fälts mittpunkt till nästa fälts mittpunkt, osv. Byggekostnaderna är de följande (se figur 1):



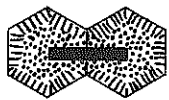
I städer och i terräng utan hinder (vita sexkanter) kostar byggandet av en bansträcka från ett fält till ett annat **1 poäng** (ett öga på tärningen).



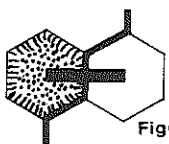
Att bygga en bro över en flod kostar **3 poäng** (tre tärningsögon).



Att bygga uppför eller nerför ett berg kostar **3 poäng**.



Att bygga från ett berg till ett annat berg kostar **5 poäng**.



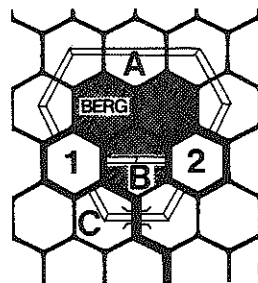
Att bygga en bro över en flod direkt bakom eller framför ett berg kostar **5 poäng**.

Figur 1

Alla dessa kostnader "betalas" av tärningskastet och påverkar inte kontot. Eventuella delar av ett tärningskast som inte utnyttjas får **inte** sparas till nästa spelvarv, utan de går man miste om.

Sjöar eller delar av hav får inte överbyggas.

Hur olika terrängpartier påverkar byggekostnaderna, visas i figur 2:



Figur 2

Byggandet av en linje från stad 1 till stad 2 kostar

för linje A: 6 poäng (6x1)

för linje B: 6 poäng (2x3)

för linje C: 5 poäng (1+3+1)

En översikt av byggekostnaderna finns också på sista sidan av regelhäftet. Låt gärna den tabellen ligga bredvid spelplanen under spelets gång.

Utbyggnad av järnvägsnätet

När en kappkörning är slutförd kan inkomsterna (inklusive de från andra spelare erhållna reskostnaderna) - helt eller delvis - användas till att bygga ut järnvägsnätet. I det här skedet av spelet används poängen på kontot istället för tärningsögonen (1 poäng motsvarar 1 tärningsöga). **Byggekostnaderna betalas nu alltså från kontot.** Totalkostnaden (byggekostnaden och avgifterna för anslutning till andra linjer) får inte överstiga inkomsterna från den just genomförda kappkörningen.

En spelvariant är, att alla premier och inkomster hela tiden gottskrivas kontot. Efter varannan kappkörning får då högst 10% av den aktuella kontobehållningen användas till utbyggnad av järnvägsnätet. Spelare med en kontobehållning på under 50 poäng får använda upp till 5 poäng till utbyggnad.

Övriga kappkörningar

Båda tärningarna kastas omigen, för att fastställa start- och målplatser på samma sätt som nämndes ovan.

Man kan givetvis också komma överens om att en kappkörnings målplats blir startplats för nästa kappkörning. Då behöver man bara kasta tärningarna en gång, för att fastställa en ny målplats.

Vem vinner?

Driftsfasen är slut så snart en spelare uppnått en bestämd kontoställning. Denna är

för 2 eller 3 spelare - 250 poäng

för 4 spelare - 225 poäng

för 5 eller 6 spelare - 200 poäng

Vana spelare avslutar inte alltid spelet vid en bestämd vinstsumma. De kan istället bestämma sig för - allt efter önskad speltid - att genomföra 18 eller 36 kappkörningar. Då blir varje stad start- eller målplats endast en gång (vid 36 lopp 2 gånger) per kappkörning. Bankiren håller i ett protokoll reda på vilka städer som redan använts som start eller mål.

Exempel:

	10	20	30	40	50	60
1			/			
2						
3						
4						
5						
6						

Staden med nummer 31 har redan använts en gång.

Efter ett i förväg bestämt antal kappkörningar, vinner den spelare vars järnvägsbolag har den högsta kontoställningen.

Tilläggsregler för vana RAIL-spelare

När man är väl förtrogen med RAILs grundregler, kan följande tilläggsregler användas för att göra de olika kartorna än mer intressanta.

En variant är att två spelare bygger en **gemensam linje** under Uppbyggnadsfasen. En sådan linje måste påbörjas i ett fält där de båda spelarnas järnvägsnät möts. Spelarna lägger ihop sina aktuella tärningskast, och får använda $\frac{1}{4}$ av den gemensamma tärningssumman. (Exempel: Tärningskastet är $4+4=8$; $\frac{1}{4}$ av 8 är 2. Den gemensamma summan som får användas till den gemensamma linjen blir alltså 2. Exempel: Tärningskastet är $3+3=6$; $\frac{1}{4}$ av 6 är $1\frac{1}{2}$. Den gemensamma summan blir då 4, eftersom halva tal inte kan utnyttjas.)

Tågfärjor och tåglinjer över landgränserna kan nu införas i spelet. Järnvägslinjerna kan byggas in i grannländerna under Uppbyggnadsfasen. Att överskrida en landgräns kostar inga extra poäng. Banans sträckning måste sluta på det första fältet på andra sidan gränsen. Det ges inga premier för anslutningar till grannländer. Dessa bansträckningar in i grannländerna kommer man sedan att utnyttja i **Internationella kappkörningar**, se nedan.

I Driftsfasen bestäms målet för en **Internationell kappkörning**, resp. **Speciell kappkörning**, enligt en speciell tabell. Om tabellen då visar två eller flera olika målplatser, kan varje spelare välja den för honom/henne mest gynnsamma målplatsen. Detta innebär att alla spelarna visserligen startar från samma plats, men sedan styr mot olika målplatser. Se vidare nedan.

För de enskilda kartorna gäller speciella tilläggsregler (som det givetvis är frivilligt att använda - men alla ska vara överens innan partiet börjar).

Sydsverigekartan

Denna karta lämpar sig för nybörjare, och därför har varken färjehamnar eller Internationella/Speciella kappkörningar tagits med.

(Tyvärr har det av speltkniska skäl varit omöjligt att ta med hela Sverige; spelet fungerar märkbart sämre när den utnyttjbara delen av spelplanen blir alltför långsmal. Därför har vi på Alga i samråd med uppfinnaren kompromissat och tagit med södra tredjedelen. Ni som bor norr om Uppsala och Fagersta bes om ursäkt.)

Tysklandskartan

1. TÅGFÄRJOR

Den spelare som med sin järnvägslinje först når fram till en av färjehamnarna (inga premier ges för anslutningen) kan **köpa** motsvarande färjeförbindelse till Gedser eller Rødby. Färjelinjen byggs alltså inte som en järnvägslinje, utan betalas genom kontot och markeras sedan med köparens färg. Varje färjelinje kostar **6 poäng** och kan bara köpas av **en** spelare. Båda färjelinjerna får inte ägas av samme spelare.

I Driftsfasen betalas **5 poäng** för utnyttjandet av en färja. (3 poäng för själva överfarten, och 1 poäng för vardera lastning resp. lossning.)

Till ägaren av färjelinjen ska dessutom betalas **3 poäng** från det egna kontot.

2. INTERNATIONELLA KAPPKÖRNINGAR

I Driftsfasen är **varannan kappkörning** en **Internationell kappkörning**. I normala fall bestämmer ju tärningarna både start- och målplats, men i de Internationella kappkörningarna bestäms målplatsen enligt följande:

Båda tärningarna kastas. På den röda tärningen gäller tärningsögonen, på den vita tärningen tittar man bara på om tärningsögonen visar ett jämnt (J) eller udda (U) kast.

Enligt de båda tärningarnas kombinationer finns följande Internationella målplatser:

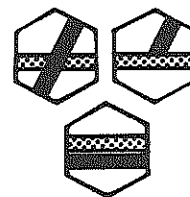
1J = Danmark	4J = Belgien eller Luxemburg
1U = Polen	4U = Nederländerna
2J = Tjeckoslovakien	5J = Östersjöhamnarna (Rostock, Lübeck, Kiel)
2U = Österrike	5U = Storhamnar (Bremen, Hamburg)
3J = Schweiz	6J = Hamnstad (Emden, Wilhelmshaven, Bremerhaven, Brunsbüttelkoog)
3U = Frankrike	6U = Vilken hamn som helst

I de Internationella kappkörningarna gäller **samma** kostnader och premier som i de vanliga kappkörningarna.

Inkomster och utgifter

Den spelare som **först** ansluter sin järnväg till en stad (sexkant med nummer och röd kant) får **6 poäng** insatt på sitt konto. Detta gäller **varje** gång en ny stad ansluts till någon av järnvägslinjerna, men poäng ges alltså enbart till den spelare som kommer först. Utgångsstäderna berörs **inte** av detta!

Den spelare som drar en linje i ett fält där en annan spelare redan har byggt, betalar en avgift till denne (se figur 3).



Figur 3

Att korsa eller ansluta till en konkurrents linje kostar **1 poäng**.

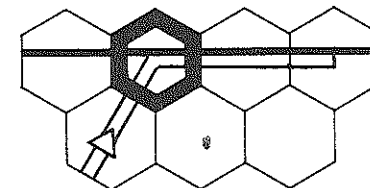
För varje **halvt** fält, där man bygger parallellt med en konkurrentlinje, betalas **2 poäng**.

All sådan betalning görs genom att det egna kontot minskas, och konkurrentens konto ökas.

Den som ansluter till en konkurrentlinje inne i en stad behöver **inte** betala någon avgift. Bygger man däremot vidare parallellt med konkurrentlinjen direkt utanför staden betalas anslutningskostnader enligt ovan. Exempel i figur 4: Ägaren till den vita linjen bygger ett stycke längs den svarta linjen och betalar då 8 poäng till den svarta linjens ägare. Ingen avgift för anslutningen, men $4 \times 2 = 8$ poäng för den linjedel som ligger parallellt med den svarta linjen.

Har två spelare redan byggt sina linjer i ett fält och en tredje spelare bygger i samma fält, måste den tredje spelaren betala avgift till båda spelarna.

Alla utgifter och inkomster antecknas av bankiren på respektive bolags (spelares) konto. En noggrann översikt över all bokföring finns i slutet av regelhäftet.

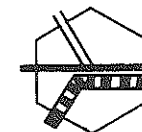


Figur 4

Järnvägsnätets uppbyggnad

Varje spelare bestämmer själv hur han/hon vill bygga ut sitt järnvägsnät. Det får förgrena sig hur som helst på olika ställen och i olika riktningar, men varje spelares järnvägsnät **måste** hänga samman i ett stycke. När det är ens drag kan man alltså, om detta villkor uppfylls, samtidigt bygga på sitt järnvägsnät på flera olika ställen på spelplanen.

Icke använda poäng (delar av ett tärningskast) får **inte** sparas till nästa spelvarv, de går man i så fall miste om.



Figur 5

Linjerna får inte överskrida de röda landgränserna. (Ett undantag från denna regel finns under Tilläggsregler för erfarna RAIL-spelare.)

Om flera linjer finns i ett och samma fält, så gäller alltid regeln, att de ska mötas i fältets mittpunkt (se figur 5).

Det är därför möjligt att senare, i Driftsfasen, växla över till en annan spelares linje i ett sådant fält.

Slutet på uppbyggnadsfasen

När samtliga städer är anslutna till minst en järnvägslinje, är Uppbyggnadsfasen slut. För att motverka eventuella "masknings"-försök, kan varje spelare förklara Uppbyggnadsfasen för slutförd så snart som endast en stad är utan anslutning. Efter en sådan förklaring spelas **ytterligare två** spelvarv. Efter dessa två spelvarv påbörjar spelaren som är i tur spelets andra del, Driftsfasen.

Driftsfasen

Nu öppnas järnvägslinjerna mellan städerna. Spelpjäserna föreställer tågen som kör mellan de olika städerna.

Start och mål

Inför varje kappkörning mellan två städer kastas först båda tärningarna för att fastställa en **startplats**. Den röda tärningen betecknar **total**, den vita tärningen betecknar **ental**. Exempel: röd 6, vit 5. Resultat: startplatsen är staden med nummer 65 (på Sydsverigekartan: Stockholm Södra). Efter samma princip fastställs sedan också en **målplats**. Nu vet man alltså mellan vilka två städer kappkörningen ska äga rum. Den kortaste vägen mellan dessa två städer **måste** vara minst **sex** fält lång; är den inte det får man slå om tärningarna för att få fram en ny målplats.

När sträckan är fastställd meddelar varje spelare om han/hon vill delta i kappkörningen eller inte. Deltagandet är alltid frivilligt och beror på hur högt en spelare värderar sina chanser att få någon av vinstpremierna (20 poäng för den som kommer först, 10 poäng för tvåan). Både resrutten och reskostnaderna måste tas med i beräkningarna.

Resrutt och reskostnader

Åtminstone en del (ett fält) av resrutten måste vara på spelarens eget järnvägsnät. Ofta är man tvungen att utnyttja konkurrentlinjerna för att nå målet.

Att köra på **egna linjer kostar ingenting**.

Att köra på **konkurrentlinjer kostar 1 poäng per fält** (dvs från mitten av ett fält till mitten av nästa).

Om flera linjer löper genom **samma** fält, måste man tala om på vilken linje man kör. Man behöver då bara betala avgift till **en** konkurrentlinje.

Ingen spelare får betala någon annan spelare mer än 10 poäng per kappkörning. Det innebär att av en konkurrentlinje i normala fall endast 10 fält får utnyttjas vid varje kappkörning. Undantag: A vill utnyttja 19 fält av B:s linje; B vill utnyttja 11 fält av A:s linje. Mellanskillnaden blir 8 fält = 8 poäng. A betalar alltså B 8 poäng, vilket ju är mindre än de 10 maximala poängen, och då får både A och B utnyttja varandras linjer och köra.

De spelare som deltar i en kappkörning måste **före** avfärden tala om vilken resrutt de tänker ta. Den fastställda resrutten får **inte** ändras under kappkörningens gång. Eventuella reskostnader till konkurrentlinjer betalas **före** avfärden och antecknas på respektive konto av bankiren.

Kappkörningens förlopp

"Tågen" ställs på startplatsen och flyttas sedan med hjälp av tärningen. Varje spelare kastar en tärning för sitt tåg. Ett fält i plan terräng kostar **ett** tärningsöga, att köra **uppför** ett berg kostar **ett** tärningsöga **extra**.

Exempel: För att köra sitt tåg från stad 1 till stad 2 (i figur 2) behöver man på sträcka A 6 tärningsögon, på sträcka B respektive C däremot 3 tärningsögon.

Premier

Den som **först** kommer fram till en målplats får 20 poäng som premie, och den som kommer in som **tvåa** får 10 poäng. Poängen sätts in på respektive konton. Övriga spelare blir lottlösa. Kappkörningens avslutas när de två första spelarna har nått målet.


Om flera spelare under ett spelvarv går i mål samtidigt, vinner den som har flest tärningsögon över, dvs sådana tärningsögon som inte behövde utnyttjas när målet väl var nått.

Om bara en spelare deltar i en kappkörning, får han/hon automatiskt de 20 poängen tillskrivna sitt konto.

TVÅ spelare kan, före en kappkörning, komma överens om att köra tävlingen **gemensamt**. De kör då med **ett** tåg; under kappkörningen får bara **en** av dem slå med tärningen, och flytta tåget. De båda spelarna delar på kostnader och premier. Går inte kostnaderna att dela i två lika stora delar, betalar den rikare av de två en poäng mera än den andra.

Frankrikekartan

1. TÅGFÄRJOR

Den spelare som med sin järnvägslinje först når fram till en av färjehamnarna  (gäller också Le Havre), kan **köpa** motsvarande färjeförbindelse till England. Varje färjelinje kostar **6 poäng** och betalas genom köparens konto. Varje spelare får bara äga högst 2 färjeförbindelser, som dessutom måste utgå från olika färjehamnar.

I Driftsfasen betalas kostnaderna för utnyttjandet av en färja efter längden på sträckan. Varje ruta kostar 1 poäng. Som vanligt betalas dessutom 1 poäng vardera för lastning resp. lossning.

Exempel: Färjelinjen mellan Cherbourg och Southampton kostar 4+2=6 tärningsögon.

Till ägaren av färjelinjen ska dessutom betalas **3 poäng** från det egna kontot.

2. INTERNATIONELLA KAPPKÖRNINGAR

I Driftsfasen är **var tredje kappkörning** en **internationell kappkörning**. Målplatsen bestäms med hjälp av en tärning:

- 1 = England
- 2 = Tyskland
- 3 = Schweiz
- 4 = Italien
- 5 = Spanien
- 6 = Storhamnar (någon av de stora hamnstäderna Marseille, Dunkerque, Le Havre, Antwerpen eller Bordeaux).

USA-kartan (västra delen)

I Driftsfasen är **var tredje kappkörning** ett **Speciellt lopp**. Målplatsen avgörs med hjälp av en tärning enligt följande tabell:

- 1 = Stillahavshamnar (valfritt Seattle, Portland, San Francisco, Los Angeles, San Diego)
- 2 = Kanada (vilket fält som helst på andra sidan gränsen)
- 3 = Mexiko (vilket fält som helst på andra sidan gränsen)
- 4 = Hamnstäder österut (Duluth, New Orleans eller Houston)
- 5,6 = Städer med förbindelser till östra USA (Milwaukee, Chicago, St. Louis, Memphis eller New Orleans)



©David Watts/BRIO AB/Schmidt