

ALUBARI

A NICE CUP OF TEA

Darjeeling ist eine Stadt und Distrikt im indischen Teilstaat Westbengalen. Im tieferen Himalaya gelegen ist Darjeeling berühmt für seine Teeindustrie, die spektakulären Aussichten auf den Kangchenjunga, dem dritthöchsten Berg der Welt, und für die Darjeeling Himalayan Railway. Der Teeanbau begann 1841 mit dem säen von chinesischen Teepflanzen (*Camellia sinensis*). Die Britische Regierung förderte in dieser Zeit die Teezucht und die Alubari Tea Estate wurde von der Kurseong and Darjeeling Tea company 1856 gegründet. Bald darauf wurden weitere 80 Tea Estates eröffnet.

In *Alubari* stehen die Spieler im Wettbewerb zueinander im Anbau und der Ernte in den eigenen Tea Estates und helfen beim Bau der Darjeeling and Himalayan Railway von Siliguri Town zum "Gipfel" in Darjeeling. Sie steuern ihre Aktionen durch das Platzieren der Arbeiter und können mittels Chai, hergestellt aus den geernteten Teeblättern, diese Aktionen verstärken. Sobald die Eisenbahn fertig gestellt ist, gewinnt der Spieler, der am meisten zur Eisenbahn beigetragen, die meisten Gebäude auf der Strecke gebaut hat und die vielversprechendsten Tea Estates besitzt.

SPIELINHALT



- 1 Spielbrett



- 1 × Vorratsbeutel



- 1 × Werteblock

Karten



- 8 × Betriebsmittelkarten



- 8 × Tea Estate Karten



- 30 × Auftragskarten



- 7 × Aktionskarten



- 2 × Spielhilfen



- 48 × Teeblätter



- 19 × "5er Teeblätter"



- 2 × Nebelplättchen



- 1 × Darjeeling Sperrmarker



- 3 × Sperrmarker

Holzteile



- 1 × Startspieler Meeple



- 40 × Eisenerzwürfel



- 24 × Steinwürfel



- 14 × Chai Würfel



- 5 × Ereigniswürfel



- 48 × Schuttwürfel



- 6 × "5er-Schutt" Scheiben



- 3 × Scheiben für die Werte der Arbeitsleistungen



- 10 × Besitzscheiben des Spiels



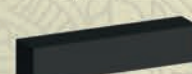
- 3 × Sonnenscheiben



- 3 × Nebelscheiben



- 3 × Regenscheiben



- 16 × Stahl (Stahlschienen)

Teile für jeden Spieler (5 Spieler)



- 3 Arbeiter



- 20 Besitzscheiben



- 10.** Mische die Tea Estate Karten und drehe sie beim Mischen zufällig um (sie sind doppelseitig gedruckt). Lege dann eine nach der anderen auf das Spielbrett entsprechend der Anzahl Spieler. Die bereits aufgedruckte Karte ist für das erste Spiel gedacht und eine Starthilfe. Deshalb sollte sie nicht überdeckt werden. Bei künftigen Spielen kann gewählt werden ob mit ihr gespielt wird oder mit einer anderen Tea Estate Karte überdeckt wird. Lege die nicht benötigten Karten zurück in die Schachtel. Diese werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.



- 11.** Nimm für jede Tea Estate Karte die neben der Schaufel angegebene Anzahl der Schuttwürfel (nicht goldfarbige Zahl) und lege diese auf die Felder. Wenn ein Feld 5 oder mehr Würfel benötigt, können der Einfachheit halber die "5er-Schutt-Scheiben" genommen werden.

- 12.** Mische die Betriebsmittelkarten und wähle zufällig 7 davon aus. Lege diese aufgedeckt neben das Spielbrett um den Lokschuppen zu bilden. Lege die übrig gebliebenen Karten zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht. Wenn eine der ausgewählten Karten mit einem Chai "kommt" lege einen Chai Würfel auf die Karte.

- 13.** Fülle den Vorratsbeutel mit den Ressourcen (Eisenerz, Stein und Chai) gemäss nachfolgender Vorrattabelle. Lege alle nicht benützten Ressourcenwürfel zurück in die Schachtel. Sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

SPIELER	1	2-3	4	5
EISENERZ	23	27	34	40
STEIN	14	15	20	24
CHAI	6	Alle übrigen Chai Würfel		

- 14.** Mische und schüttele den Inhalt im Beutel und ziehe die der Anzahl Spieler entsprechende Anzahl Würfel aus dem Beutel (6 im Einzelspiel, 12 bei 2-5 Spieler). Lege die Würfel auf die zu den Würfel gehörenden Felder auf dem Spielbrett. Das ist der Lagerplatz.

- 15.** Fülle die weissen Ereigniswürfel in den Beutel. Nimm 4 im Einzelspiel und 5 bei 2-5 Spieler.

SPIELER	1	2-3	4	5
EREIGNIS-WÜRFEL	4	5		

- 16.** Jeder Spieler nimmt sich seine 3 Arbeiter und 20 Besitzscheiben in gleicher Farbe. Ein Arbeiter wird ins Tea House gestellt und 1 Besitzscheibe auf das Feld 0 auf der Chai Anzeige gelegt. Alle übrigen Spielteile gehen in den persönlichen Vorrat des Spielers. Lege alle nicht benötigten Spielteile zurück in die Schachtel.

- 17.** Der Spieler, der zuletzt eine Tasse Tee getrunken hat, wird Startspieler. Er erhält den Startspieler Meeple.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in mehreren Runden gespielt. Jede Runde ist in 5 Phasen unterteilt, die in dieser Reihenfolge gespielt werden:

1. Auffüllen der Auftragskarten (*nicht in Runde 1*)
2. Anpassen des Wetters (*nicht in Runde 1*)
3. Auffüllen der Lagerplätze und allfällige Ereignisse abhandeln (*nicht in Runde 1*)
4. Arbeiter auf Aktionen stellen
5. Aktionen abhandeln und Kriterien für das Spielende prüfen

Bei Spielende werden die Punkte in der Endwertung gezählt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Phase 1 · Auffüllen der Auftragskarten

(*nicht in Runde 1 des Spiels*)

Wenn sich eine Auftragskarte in Position **A** des Postbüros befindet (das höchstgelegene helle Feld oben rechts auf dem Spielbrett), wird diese verdeckt auf den Ablagestapel abgelegt. Dann werden alle anderen Auftragskarten im Postbüro nach oben (zur Position **A**), verschoben. Leere Felder werden aufgefüllt. Dann wird die oberste Auftragskarte vom Stapel aufgedeckt und die leeren Felder aufgefüllt bis alle 3 Postbüro Felder (Positionen **A**, **B**, **C**) besetzt sind.

Wenn der Stapel der Auftragskarten leer ist, mische den Ablagestapel neu der zum neuen Stapel der Auftragskarten wird. Fülle allfällige leere Felder auf.

Phase 2 · Wetter anpassen

(*nicht in Runde 1 des Spiels*)

Handle die folgenden Schritte ab:

1. Nehme die Wetterscheibe vom untersten Feld weg.
2. Nehme allfällige Nebelscheiben von den Aktionen **B** und **D** weg.
3. Bewege jede Wetterscheibe auf der Wetteranzeige ein Feld nach unten. Die Scheibe auf dem untersten Feld bildet das Wetter für die aktuelle Runde.
4. Passe die schwarzen Scheiben für die Arbeitsleistung von Aushub, Schienenbau und Ernte entsprechend dem aktuellen Wetter und anhand der Angaben neben der Wetteranzeige auf dem Spielbrett.
5. Die oberste verdeckte Karte des Stapels der Arbeitskarten zeigt das Wetter an, für welches die entsprechende Scheibe auf das oberste Feld der Wetteranzeige gelegt werden soll.

Sonne: +2 Aushub, +1 Schienenbau.

Regen: -1 Aushub, -1 Schienenbau, +1 Ernte.

Nebel: -1 Ernte und lege je ein Nebelplättchen auf das letzte Arbeiterfeld auf Aktion **B** (Aushub) und Aktion **D** (Schienenbau) um diese zu blockieren. Diese Felder stehen in dieser Runde für das Stellen eines Arbeiters nicht zur Verfügung.



Arbeitsleistung Aushub

Diese Anzeige zeigt an wieviel Schutt pro Aktion ausgehoben werden kann. Wenn die Scheibe auf dem Feld ganz links liegt, ignoriere jeden Effekt, der zu einer Reduktion der Arbeitsleistung führen würde. Wenn die Scheibe über 5 steigt, lege ihn auf 5 zurück und löse sofort eine Ernteaktion aus (siehe Seite 5)



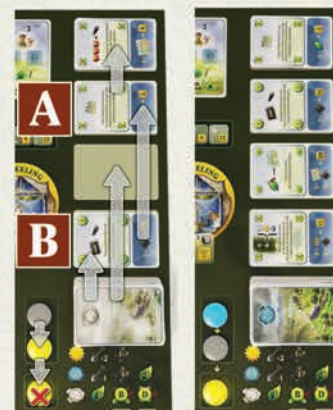
Arbeitsleistung Schienenbau

Diese Anzeige zeigt an wieviele Schienen pro Aktion gelegt werden kann (siehe Seite 7). Wenn sich die Scheibe auf dem Feld ganz links befindet, ignoriere jeden Effekt für eine weitere Reduktion. Wenn sich die Scheibe auf dem Feld ganz rechts befindet, ignoriere jeden Effekt für eine weitere Steigerung der Arbeitsleistung.



Arbeitsleistung Ernte

Diese Anzeige zeigt an wieviel Tee von den Tea Estates geerntet werden kann. Wenn sich die Scheibe auf dem Feld ganz links befindet, ignoriere jeden Effekt für eine weitere Reduktion der Arbeitsleistung. Wenn die Scheibe das letzte Feld rechts erreicht, lege sie zurück auf das rechteste Feld mit einer "2" und löse sofort eine Ernteaktion aus (siehe Seite 5).



Beispiel:

Karte **A** wird abgelegt.

Karte **B** wird auf das oberste Feld verschoben und zwei weitere Karten werden vom Stapel gezogen und aufgedeckt um die Lücken zu füllen.

Die Sonnenscheibe wird vom Brett genommen und die nächsten zwei Scheiben werden je ein Feld nach unten verschoben (Sonne und Nebel).

Das jetzige Wetter ist sonnig. Bewege die Arbeitsleistung Aushub um 2 Felder nach rechts und die Arbeitsleistung für den Schienenbau um 1 Feld nach rechts.

Das Wetter auf der obersten Karte des Auftragskartenstapels zeigt Regen. Lege eine blaue Regenscheibe aus dem Vorrat auf das oberste Feld auf der Wetteranzeige.



Tee Ernte

Die Tee Ernte wird ausgelöst wenn eine der folgenden Kriterien erfüllt sind:

- die Arbeitsleistung Aushub steigt höher als 5.
- die Arbeitsleistung Ernte erreicht das Ende der Anzeige.
- das Ereignis Ernte wird durch die Ereignisanzeige ausgelöst (kann in einem Spiel mehrmals geschehen).
- als Ergebnis eines Effekts der Auftragskarten.

Alle Spieler, die Besitzscheiben aus ausgehobenen Tea Estates haben, können jetzt Tee ernten.

Jeder Spieler erhält so viele Teeblätter wie die Anzahl Tea Estates Felder (mit Besitzscheiben drauf) multipliziert mit dem aktuellen Erntewert (abgerundet).

Nach der Ernte wird die Erntewertscheibe auf das Startfeld gelegt (Feld mit dem dunkelsten grün).

Beispiel: Der aktuelle Erntewert ist $\frac{1}{2}$. Blau hat 3 Tea Estates und erhält 1 Teeblatt. Rot hat 4 Tea Estates und erhält 2 Teeblätter. Dann wird die Erntewertscheibe auf das Startfeld verschoben.

Phase 3 · Auffüllen des Lagerplatzes & Ereignisse abhandeln

(nicht in Runde 1 des Spiels)

In dieser Phase wird der Lagerplatz mit den Würfeln aus dem Beutel wieder aufgefüllt. Die dafür benötigte Anzahl der Würfel variiert entsprechend der Anzahl Spieler und ist auf dem Spielbrett links oberhalb vom Ereignisrad aufgedruckt.

SPIELER	1-2	3	4-5
GEZOGENE WÜRFEL	6	9	12

Ziehe zufällig die entsprechende Anzahl Würfel aus dem Beutel und lege diese auf die für die Würfel vorgesehenen Felder: Eisenerz (orange), Stein (grau) und Chai (grün). Falls dabei weisse Ereigniswürfel gezogen wurden, lege diese auf das Ereignisrad, ein Würfel pro Feld mit dem ersten Ereignisfeld zuerst (mit 1 gekennzeichnet). Jeder weitere Ereigniswürfel wird im Uhrzeigersinn einer nach dem anderen auf die folgenden Felder gelegt. Sobald ein Ereigniswürfel auf ein Feld gelegt wird, muss dieses Ereignis sofort ausgelöst werden bevor der nächste Würfel gelegt wird (siehe Ereignis auslösen Seite 11).

Beispiel: 12 Würfel werden in einem Spiel mit 4 Spielern gezogen.

Hinweis: Es liegen noch 2 Eisenerze von der vorherigen Runde.

Hinweis: Auf Feld 1 liegt schon 1 Ereigniswürfel.

Phase 4 · Arbeiter auf Aktionen stellen

Bei Beginn dieser Phase darf jeder Spieler mit mindestens 1 Betriebsmittelkarte 1 Chai aus dem Vorrat bezahlen (gemäss Chai Anzeige) um seinen temporären Arbeiter aus dem Tea House in seinen persönlichen Vorrat nehmen zu können. Für diese Runde hat der Spieler somit 1 zusätzlichen Arbeiter zur Verfügung.

Dann stellt jeder Spieler, im Uhrzeigersinn mit dem Startspieler beginnend, einen seiner Arbeiter aus dem persönlichen Vorrat auf ein leeres, nummeriertes Feld auf den Aktionskarten auf dem Spielbrett (A bis G). Aktionsfelder müssen nicht in numerischer Reihenfolge nach besetzt werden (1 Arbeiter darf auf dem Feld "3" der Aktionskarte A gestellt werden, auch wenn die Felder "1" und "2" noch leer sind). Ein Spieler darf auch mehrere Arbeiter auf der selben Karte haben.

Ein Spieler nach dem anderen stellt seine Arbeiter hin bis alle Spieler all ihre Arbeiter aus dem persönlichen Vorrat auf den Aktionskarten gestellt hat.

Phase 5 · Aktionen abhandeln und Kriterien für das Spielende prüfen

Beispiel von platzierten Arbeiter in einem Spiel mit 3 Spielern

In dieser Phase werden die Aktionen in der Reihenfolge von A Lagerplatz bis G Chaiwala abgehandelt.

Wenn eine Aktionskarte abgehandelt wird, müssen diese 2 Schritte in der Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Alle Spieler dürfen jede noch nicht ausgeführte Auftragskarte benützen (siehe unten)
2. Handle die Aktionsfelder in numerischer Reihenfolge ab.

1. Auftragskarten nutzen

Bevor die Aktionen ausgelöst werden, können die Spieler, im Uhrzeigersinn mit dem Startspieler beginnend, entscheiden, ob sie 1 oder mehr Auftragskarten (noch nicht seitwärts gedreht) nutzen wollen für die gerade gespielte Aktionskarte (gezeigt in den Ecken der oberen Sektion).

Ein Spieler darf eine Auftragskarte für eine Aktion spielen auch wenn er dort keine Arbeiter platziert hat. Es ist sogar erlaubt, die Karte einzusetzen wenn gar keine Arbeiter in diese Aktion vorhanden sind.

Um anzuzeigen, dass die Auftragskarte gespielt wurde, wird sie seitwärts gedreht (tappen) und bleibt vor dem Spieler liegen. Sobald eine Auftragskarte so gespielt wird, gilt deren Effekt (in der oberen Sektion) bis zum Ende dieser Runde. Dies kann die Aktion verändern, Extraaktionen gratis geben und/oder die Regeln zu deinen Gunsten ändern. Jede Auftragskarte kann nur einmal während des Spiels genutzt werden. Allerdings bringt die Karte am Ende noch zusätzliche Bonuspunkte, auch wenn die Auftragskarte nicht benutzt wurde (siehe Seite 9).

Spezial Aktionsphase

Spezial Aktions-effekt

Punktebonus bei Spielende

2. Aktionsfelder auslösen


Auf jeder Aktionskarte werden die Aktionsfelder in numerischer Reihenfolge eines nach dem anderen abgehandelt, mit 1 beginnend. Wenn ein Arbeiter auf einem Aktionsfeld steht, muss diese Aktion wenn möglich immer ausgeführt werden. Wenn ein Spieler mehrere Arbeiter auf derselben Aktionskarte hat, müssen die Aktionen wenn möglich für jeden Arbeiter einzeln ausgeführt werden.

Bevor die Aktionen ausgelöst werden, dürfen die Spieler 1 Chai aus dem Vorrat (auf der Chai Anzeige vermerkt) nehmen und damit die stärkere Version der Aktion auslösen. Der durch das Bezahlen von Chai stärkere Effekt wird weiter unten beschrieben. Ein Maximum von 1 Chai darf in einer Runde pro Arbeiter ausgegeben werden.

Beschreibung der Aktionsfelder

A Der Lagerplatz

Nimm bis zu 3 Würfel vom Lagerplatz und lege diese in deinen persönlichen Vorrat. Du darfst jede Kombination von Würfeln nehmen, aber nicht mehr als 1 Chai Würfel (grün) pro Arbeiter. Wenn dein Arbeiter auf dem letzten Feld der Aktionskarte war, wirst du sofort Startspieler und nimmst den Startspieler Meeple. Wenn kein Arbeiter auf dem letzten Feld ist, bleibt der bisherige Spieler Startspieler.

 *Chai Bonus: Dein Arbeiter darf zwei zusätzliche Würfel nehmen, beide können Chai Würfel sein, falls vorhanden.*

Chai Würfel nehmen

Sobald ein Spieler einen Chai Würfel nimmt (from Lagerplatz oder durch eine Betriebsmittelkarte), wird sein Spielerscheibe auf der Chai Anzeige um 1 Feld vorgerückt und der Chai Würfel wird aus dem Spiel genommen.



B Aushub

Nimm die Anzahl Schuttwürfel in deinen persönlichen Vorrat gemäß der aktuellen Arbeitsleistung Aushub vom Feld ganz links auf den Tea Estate Karten, die nebeneinander eine Linie der verschiedenen Aushubfelder bilden.

Die aktuelle Arbeitsleistung Aushub wird auf der Aushub Anzeige durch die schwarze Scheibe angegeben. Dieser Wert kann von den Spielern verändert werden durch Boni auf den Auftragskarten, Betriebsmittelkarten und/oder zahlen von Chai.

Wenn der letzte Schuttwürfel von einem Feld auf der Tea Estate Karte genommen wird, lege einen deiner Besitzwürfel auf das Feld. Damit gewinnst du am Spielende Siegpunkte und erntest von dieser Plantage bei jeder Ernte Teeblätter.

Es ist erlaubt, mit dieser Aktion mehrere Felder auszuheben und frei zu machen.




Beispiel:

Die aktuelle Arbeitsleistung Aushub beträgt 5.

Jonny (Rot) löst seine Aushubaktion aus. Diese Aktion erlaubt einen Aushub von 5 Schuttwürfeln, die von links nach rechts genommen werden (wie hier gezeigt).

Jonny legt seine Besitzwürfel auf die zwei in dieser Aktion von Schutt frei gelegten Feldern.

Wenn möglich, musst du die gesamte Anzahl Schuttwürfel gemäß der Arbeitsleistung Aushub sowie allen permanenten Verstärkern (Bsp. durch Betriebsmittel, das permanent die Arbeitsleistung Aushub erhöht). Jedoch musst du nicht, wenn du nicht willst, Effekte von Chai oder Auftragskarten auslösen, die die Arbeitsleistung erhöhen.

 *Chai Bonus: Die Arbeitsleistung Aushub wird für diese Arbeiteraktion um bis zu 3 über den aktuellen Wert erhöht. Beispiel: Wenn die Arbeitsleistung Aushub Anzeige einen Wert von 4 zeigt, wird die effektive Arbeitsleistung für diese Aktion auf 7 erhöht.*


Wenn der letzte Schuttwürfel von den Tea Estate Karten weg genommen wurde, wird die zusätzliche Aktionskarte über die **B** Aktionskarte gelegt. Sie wird jetzt eine neue Aktion mit einem einzigen Feld für ein Betriebsmittel oder einen Bahnhof darauf.



C Die Gießerei

Du darfst bis zu 3 Aktionen aus den folgenden Mini-Aktionen durchführen (es ist erlaubt, eine Mini-Aktion mehr als einmal durchzuführen):

- **Stahl produzieren:** Zahle 3 Eisenerzwürfel in den Vorratsbeutel und nimm 1 Stahlschiene in deinen persönlichen Vorrat.
- **Steinabbau:** Zahle 2 Schuttwürfel in den allgemeinen Vorrat und nimm 1 Steinwürfel entweder vom Lagerplatz ODER aus dem Vorratsbeutel (deine Wahl).
- **Steinbruch:** Zahle 1 Steinwürfel in den Vorratsbeutel und nimm 2 Schuttwürfel vom allgemeinen Vorrat in deinen persönlichen Vorrat.

 *Chai Bonus: Dein Arbeiter darf die Mini-Aktionen beliebig oft durchführen. Zusätzliche kostet "Stahl produzieren" 2 Eisenerze anstatt deren 3.*

D Schienenbau

Lege die Anzahl Stahlschienen zurück in den allgemeinen Vorrat gemäß des aktuellen Wertes Arbeitsleistung Schienenbau sowie allfälligen permanenten Effekten (Beispiel: durch eine Betriebsmittelkarte, die die Arbeitsleistung permanent erhöht) und/oder temporären Effekten (Beispiel: durch das Zahlen von Chai oder durch eine Auftragskarte).

Für jede zurück gelegte Stahlschiene darfst du einen deiner Besitzscheiben auf das nächste freie Feld der Zugstrecke legen. Die Zugstrecke beginnt bei Siliguri Town und Sukna (über den Fluss) und führt dann "bergauf" nach Darjeeling.

Ein freies Feld der Zugstrecke ist eines, worauf noch keine Besitzscheibe eines Spielers liegt (oder eine Besitzscheibe des Spieles, siehe Seite 11). Ein solche Feld kann sein:



Stadtfield



einfaches Feld



Flussfeld

Besitzscheiben auf der Zugstrecke bringen Siegpunkte bei Spielende.


Beim Schienenbau über den Fluss (blauer Kreis) gibt es 1 Chai als Bonus (auf der Chai Anzeige vermerken). Jetzt können alle Spieler auf allen Feldern der Bahnhöfe bis zum nächsten Fluss bauen (siehe "Bauen auf einem Bahnhof").

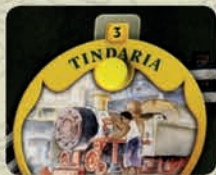
Beim Schienenbau ist es nicht möglich, weniger Schienen zu bauen als der aktuelle Wert der Arbeitsleistung Schienenbau (+ permanente Effekte) so lange sich diese Anzahl Stahlschienen im persönlichen Vorrat befinden. Allerdings ist es kein Muss, Chai oder Auftragskarten einzusetzen wenn du es nicht möchtest.



Beispiel: Die aktuelle Arbeitsleistung Schienenbau beträgt 2. Die Spieler Gelb und Rot wählen die Schienenbau Aktion. Sie müssen zwei Schienen legen, aber Gelb hat nur 1 Stahlschiene, also kann Gelb in dieser Aktion nur 1 Schiene bauen.

Wenn es nicht mehr genügend freie Felder für den Schienenbau in dieser Aktion gibt, baue so viele du kannst. Wenn das letzte Feld der Zugstrecke besetzt ist, endet das Spiel nach dieser Runde (siehe Seite 9).

 **Chai Bonus:** Die Arbeitsleistung Schienenbau für diese Arbeiter Aktion wird um 2 erhöht. Beispiel: Wenn die aktuelle Arbeitsleistung 2 ist, wird sie für diese Aktion auf 4 erhöht.



E Gebäude bauen

Mit dieser Aktion gibt es zwei Möglichkeiten: Eine Station (Bahnhof) bauen oder Betriebsmittel(-karte) kaufen.

Auf einem Bahnhoffeld bauen

Bei Spielbeginn kann nur auf den 5 freien Feldern in Siliguri Town am Fusse des Berges gebaut werden.

Sobald eine Besitzscheibe auf einem Flussfeld gelegt wurde (siehe Schienenbau), können auf den Feldern der folgenden Stationen bis zum nächsten (unbesetzten) Flussfeld gebaut werden (ohne Besitzscheibe).

Um in diesen Stationen zu bauen, müssen die Schienen nicht bis zur Station selber gebaut werden.



Beispiel: Sobald eine Scheibe auf dem ersten Flussfeld gelegt wurde, können in den Städten Sukna, Rangtong und Tindaria Gebäude gebaut werden, auch wenn noch keine Schienen dahin gelegt wurden.

Um eine Station zu bauen, müssen die auf dem Feld selber erwähnten Ressourcen bezahlt und eine Besitzscheibe darauf gelegt werden. Eisenerz- und Steinwürfel werden in den Vorratsbeutel zurück gelegt, Schuttwürfel und Stahlschienen kommen hingegen in den allgemeinen Vorrat. Manche Felder geben Siegpunkte bei Spielende, andere einen Sofortbonus:



Beispiel: Eine Station in der Stadt Sukna zu bauen, kostet 8 Schutt. Das Feld ist bei Spielende 5 Siegpunkte wert.



Kosten: 2 Steine
Bonus: 4 Siegpunkte bei Spielende sowie den dritten Arbeiter für die nächste Runde kostenlos.



Kosten: 1 Stahlschiene
Bonus: Nimm 2 Stahlschienen vom allgemeinen Vorrat.



Kosten: 8 Schutt
Bonus: Nimmt sofort eine offen ausgelegte Auftragskarte, ohne sie zu ersetzen.



Kosten: 1 Stahlschiene
Bonus: Nimm sofort und kostenlos eine verfügbare Betriebsmittelkarte (effektiv kostet sie dich 1 Stahlschiene).

Betriebsmittel kaufen

Wähle eine verfügbare Betriebsmittelkarte neben dem Spielbrett um sie zu kaufen und bezahle die in der oberen linken Ecke angegebenen Kosten in den allgemeinen Vorrat/von der Chai Anzeige. Nimm dann die Betriebsmittelkarte und lege diese vor dir hin.

Wenn sich ein Chai Würfel auf der Karte befindet, lege diesen zurück in die Schachtel und bewege deine Scheibe auf der Chai Anzeige um 1 pro Würfel nach oben.

Jeder Bonus oder Effekt der Betriebsmittelkarte gilt sofort nachdem du das Betriebsmittel gebaut hast.

Du darfst mehr als ein Betriebsmittel besitzen, aber jedes ist Gegenstand des Unterhalts (siehe Ereignisse).

Jedes Betriebsmittel ist bei Spielende 9 Siegpunkte wert (16 für den Luxuszug).

Kosten der Karte

Effekt während des Spiels



Spielzeugeisenbahn

KOMMT MIT

Bei Spielende: **+ 9**

Erhalte 1 Teeblatt nachdem du mit einem Arbeiter die Lagerplatzaktion durchgeführt hast.

Wenn die Karte mit 1 Chai kommt

Effekt bei Spielende

Kosten des dritten Arbeiters

Wenn du bei Beginn der Phase 4 "Arbeiter auf Aktionen stellen" (siehe Seite 5) über mindestens 1 Betriebsmittelkarte verfügst, kannst du die Kosten zahlen und erhältst deinen dritten Arbeiter für diese Runde.

Chai Bonus: Dein Arbeiter darf eine zusätzliche Gebäudeaktion durchführen (Station bauen oder Betriebsmittel(-karte) kaufen).

Das Postbüro

Im Postbüro werden Aufträge verteilt um zu mächtigen Boni während des Spiels und/oder bei Spielende zu erhalten. Nimm eine verfügbare und aufgedeckte Auftragskarte rechts auf dem Spielbrett und lege diese aufgedeckt (Hochformat) vor dir hin. Die genommene Karte wird NICHT ersetzt, die übrigen Spieler, die auch die Postbüroaktion nutzen, müssen

aus den restlichen verfügbaren Karten auswählen. Wenn während dem Abhandeln der Postbüroaktion keine Karte mehr verfügbar ist, ist die Aktion verschwendet.

Es gibt keine Obergrenze für Auftragskarten. Jede Karte gibt bei Spielende Siegpunkte, wenn die darauf erwähnten Anforderungen erfüllt sind (siehe Seite 9). Wie auch früher beschrieben, jede Auftragskarte kann gedreht werden um den Effekt einmal pro Spiel zu nutzen.

Chai Bonus: Du darfst alle aufgedeckten Auftragskarten ablegen und die Felder mit 3 neuen Karten vom Stapel auffüllen. Nimm dann 1 der verfügbaren aufgedeckten Auftragskarten. Wenn nicht mehr genügend Karten im Stapel sind, mische den Ablagestapel und mache daraus ein neuen Ziehstapel.

Chaiwala

Mit dieser Aktion hast du die Wahl, Teeblätter zu nehmen oder Teeblätter in Chai umzuwandeln.

Wenn du dich entscheidest, Teeblätter zu nehmen, erhältst du die Anzahl aus dem allgemeinen Vorrat entsprechend zur Position der Scheibe der Arbeitsleistung Ernte (1 oder 2). Wenn die Scheibe für den Erntewert auf dem Feld ganz links liegt (1/2), kannst du keine Teeblätter nehmen.

Wenn du dich entscheidest, Teeblätter in Chai umzuwandeln, werden diese im 1 zu 1 Verhältnis umgewandelt. Lege die umgewandelten Teeblätter zurück in den allgemeinen Vorrat und vermerke dein Chai auf der Chai Anzeige.

Hinweis: Du darfst die Chai Anzeige nicht höher als die vorhandenen Felder bewegen, das Maximum variiert entsprechend der Anzahl der Spieler in diesem Spiel (ist auf dem Spielbrett aufgedruckt).

Chai Bonus: Hier gibt es keinen Chai Bonus.

Ende der Runde

Wenn alle Arbeiteraktionen abgehandelt wurden, ist die Runde beendet. Alle Spieler nehmen ihre Arbeiter zurück (falls nicht schon gemacht) und, falls nötig, stellen ihren dritten Arbeiter zurück ins Tea House für eine verdiente Tasse Tee.

Wenn das Spiel noch nicht beendet ist, beginnt die nächste Runde mit Phase 1: Auffüllen der Auftragskarten (siehe Seite 4). Falls das Spiel beendet ist, kommt die Endwertung (siehe Seite 9).



3x

Tausche sofort und bis zu 3 Mal 2 Schutt aus deinem persönlichen Vorrat mit 1 Stein. Nimm den Stein aus dem Vorratsbeutel.



2x Blatt = 5


SPIELEENDE

Das Spiel endet in der Runde, in der die letzte Zugstrecke, das letzte Streckenfeld vor Darjeeling, mit Schienen fertig gebaut wurde (entweder durch einen Spieler oder durch ein Spielereignis).

Im Einzel- und 2-Spieler-Spiel kann das Spiel enden bevor das letzte Streckenstück mit Schienen fertig gebaut ist:

- **Einzelspiel:** Sobald die letzte Besitzscheibe gelegt wurde.
- **2 Spieler:** sobald ein Spieler die letzte Besitzscheibe gelegt hat. Der Gegenspieler spielt eine letzte Runde bevor das Spiel endet.

Endwertung

Siegpunkte werden durch dieses Symbol  dargestellt:

Benutzt den beigelegten Werteblock, auf dem jeder Spieler seine Siegpunkte wie folgt berechnen kann:

• Tea Estates

Siegpunkte für jedes eigene Tea Estate. Nimm die Besitzscheiben noch nicht vom Feld, da diese für die Wertung der Auftragskarten gebraucht werden. Hinweis: Wenn die Auftragskarte 28 und/oder 29 benutzt wurde um eine oder mehrere Tea Estates vom Spiel "auszuleihen", nimm deine Besitzscheiben vor der Wertung von diesen Feldern.



• Stationen/Bahnhöfe

Siegpunkte für jede Besitzscheibe auf den Stationsfeldern in den Städten, die Punkte geben. Lasst die Besitzscheiben noch auf diesen Feldern.



• Fertige Streckenabschnitte

Siegpunkte für jede Besitzscheibe auf den Zugstrecken. Lasst die Besitzscheiben noch auf diesen Feldern.



• Vollständige Auftragskarten

Siegpunkte für jede deiner Auftragskarten wenn die im unteren Bereich erwähnten Anforderungen erfüllt sind. Diese Punkte werden gewertet, egal ob die Karte benutzt wurde oder nicht. Es gibt keine Strafe wenn die Anforderungen nicht erfüllt wurden..

Hinweis: Jeder Würfel und jede Scheibe können nur einmal für eine Auftragskarte gewertet werden.

Beispiel: Du hast 4 Schienenstrecken gebaut und hast je eine "4 Schienen" und eine "3 Schienen" Auftragskarte, kannst du für eine der beiden Punkte zählen, nicht für beide.

Auftragskarten geben für eine Bandbreite von Kombinationen und Kategorien Punkte. Wenn eine Auftragskarte mehrere Kriterien enthält, müssen ALLE Kriterien erfüllt werden um Punkte zu erhalten.

- **Schienenbonus:** Nimm die angegebene Anzahl Besitzscheiben von den von dir gebauten Schienenfel-



dern und lege sie auf die Auftragskarte um die angegebene Anzahl Punkte zu erhalten. Wenn du nicht genügend Scheiben auf die Karte legen kannst, lasse die Scheiben auf den Schienenfeldern liegen und werte nichts für die Auftragskarte.

- **Gebäude / Tea Estate Bonus:** Nimm die angegebene Anzahl Besitzscheiben von den von dir gebauten Gebäude/Stationen oder Tea Estates und lege sie auf die Auftragskarte um die angegebene Anzahl Punkte zu erhalten. Wenn du nicht genügend Scheiben auf die Karte legen kannst, lasse die Scheiben dort liegen, wo sie sind und werte nichts für die Auftragskarte.



Hinweis: Gewisse Gebäude-Bonus-Auftragskarten beziehen sich explizit auf Stationsfeldern mit SCHUTT Anforderungen; du darfst deine Besitzscheiben nur von solchen Feldertypen benutzen um zu werten. Beispiel: 3 von den 4 Feldern der Station Gayabari werden mit Schuttwürfeln gebaut.



- **Tea Bonus:** Nimm die angegebene Anzahl Teeblätter aus deinem persönlichen Vorrat und lege sie auf die Auftragskarte um die angegebenen Punkten zu erhalten. Wenn du nicht genügend Teeblätter drauf legen kannst, lasse diese in deinem persönlichen Vorrat und werte nichts für die Auftragskarte.



- **Chai Bonus Karte (Nr. 27):** Werte zusätzliche 2 Siegpunkte für jeden Chai auf der Chai Anzeige: diese Punkte sind zusätzlich zu den Punkten von der Chai Anzeige (siehe unten).

• Chai & Teeblätter

Werte die Punkte gemäss der Position deines Markers auf der Chai Anzeige. Zähle dann 1/2 Punkt pro Teeblatt in deinem persönlichen Vorrat (die nicht bereits auf einer Auftragskarte liegen) - nicht abrunden.



• Betriebsmittel

Jedes eigene Betriebsmittel ist 9 Punkte wert (nicht im Solospiel). Der Luxuszug ist 7 zusätzliche Punkte wert.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand teilen sich alle Spieler den Sieg.

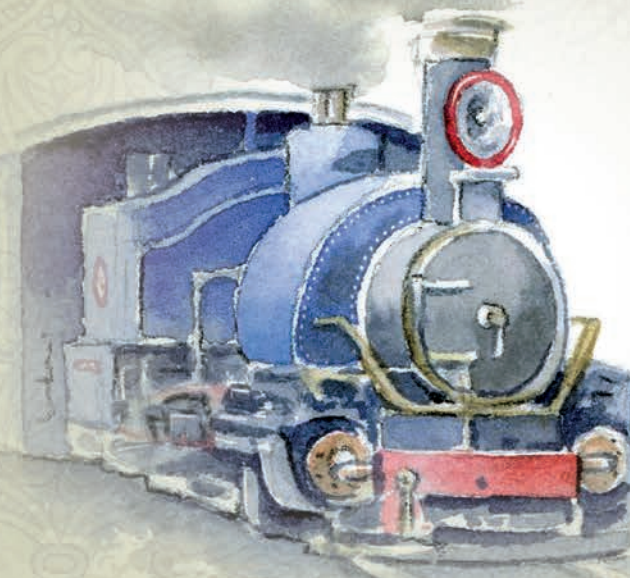


BETRIEBSMITTEL

Es gibt verschiedene Möglichkeiten im Spiel, Betriebsmittel zu kaufen. Betriebsmittel ermöglichen euch eine Reihe von Vorteilen:

- Mit mindestens 1 Betriebsmittel kann du 1 Chai ausgeben um den dritten temporären Arbeiter für diese Runde zu nutzen (2 Schutt bei der Rangierlokomotive).
- Jedes Betriebsmittel ist bei Spielende 9 Punkte wert (16 für den Luxuszug).
- Jedes Betriebsmittel hat eine zusätzliche Eigenschaft wie unten beschrieben.

Es ist erlaubt, mehr als 1 Betriebsmittel zu besitzen. Jedoch muss Unterhalt für jedes einzelne bezahlt werden sobald das Unterhaltereignis eintritt (siehe Seite 11).



Rangierlokomotive

Bei Spielende: + 9

Dein dritter Arbeiter kostet 2 Schutt.

Rangierlokomotive

Du kannst deinen dritten Arbeiter für 2 Schutt anstelle 1 Chai in dieser Runde nutzen.

Spielzeugeisenbahn KOMMT MIT

Bei Spielende: + 9

Erhalte 1 Teeblatt nachdem du mit einem Arbeiter die Lagerplatzaktion durchgeführt hast.

Spielzeugeisenbahn

Sobald einer deiner Arbeiter die Aktion **A**, durchführt, erhalte 1 Teeblatt.

Garratt D Class 0-4-0+0-4-0 KOMMT MIT

Bei Spielende: + 9

Bau in dieser Runde mindestens eine Gleisstrecke: erhalte 1 Chai.

Garratt D Class 0-4-0+0-4-0

Wenn du das erste Mal in einer Runde 1 oder mehr Schienen legst, erhalte 1 Chai. Du darfst dieses Chai bei einem deiner anderen Arbeiter sofort nutzen für die folgenden Aktionen, inklusive Aktion **D**.

East India Company Lagerhaus KOMMT MIT

Bei Spielende: Erhalte 1* für jede eigene Teeauftragskarte und + 9

East India Company Lagerhaus

Bei Spielende brauchst du für jede Auftragskarte, die Teeblätter verlangt, 1 Teeblatt weniger um die Karte zu erfüllen.

Bauarbeiter Truppe

Bei Spielende: + 9

Zahle für den Bau 2 Schutt oder 1 Stein weniger.

Bauarbeiter Truppe

Gibt dir eine Reduktion von 2× Schutt oder 1× Stein wenn auf einem Stationsfeld jeweils mit Schutt oder Stein gebaut wird.

Luxuszug KOMMT MIT

Bei Spielende: + 16

Luxuszug

Gibt dir bei Spielende 7 zusätzliche Punkte.

Der zuverlässige Zug

Bei Spielende: + 9

Keine Auswirkung beim Ereignis »Unterhalt der Ausrüstung«.

Der zuverlässige Zug

Keine Auswirkung beim Ereignis "Unterhalt der Betriebsmittel".

Inspektionszug

Bei Spielende: + 9

In einer Runde mit einem oder mehreren Ereignissen: erhalte kostenlos deinen dritten Arbeiter.

Inspektionszug

In einer Runde mit einem oder mehreren Ereignissen; erhalte kostenlos deinen dritten Arbeiter.



EREIGNISSE

Wenn ein oder mehr Ereigniswürfel aus dem Vorratsbeutel gezogen werden, werden diese auf der Ereignisanzeige auf das nächste freie Feld gelegt (starte mit Feld 1 für das erste Ereignis). Je ein Würfel pro Feld und dann jedes Ereignis der Reihe nach durchführen.

Die Ereignisanzeige ist wie ein Rad, also ist es möglich, dass Ereignisse in einem Spiel mehrmals ausgelöst werden!



Nr. 1 AUSHUB

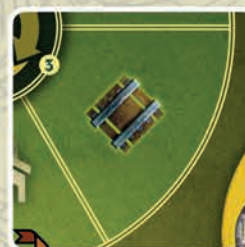
2-5 Spieler: Entferne alle Schuttwürfel von den nächsten zwei Tea Estate Felder (von links beginnend), die noch Schuttwürfel haben.

Einzelspiel: Entferne so viele Schuttwürfel wie die aktuelle Arbeitsleistung Aushub zeigt (zwischen 2-5) vom Tea Estate ganz links, das Schuttwürfel hat.



Lege eine weiße Besitzscheibe des Spiels auf jedes Tea Estate, das so frei gelegt wird. Das Feld ist jetzt Eigentum vom Spiel (Auftragskarten 28 und 29 erlauben dir, diese Tea Estate allenfalls zu nutzen).

Weiter, wenn es Ereigniswürfel auf den Ereignisfeldern 4,5 und 6 gibt, lege diese zurück in den Vorratsbeutel. Dann reduziere die Ressourcen auf dem Lagerplatz auf 7 Eisenerz, 4 Stein und 1 Chai, lege diese zurück in den Vorratsbeutel. *Hinweis: die Reduktion der Ressourcen passiert nur wenn die Ereigniswürfel zurück gelegt werden (Beispiel: nicht beim ersten Ereignis im Spiel).*



Nr. 3 SCHIENEN LEGEN

Baue die Anzahl der Schienen entsprechend der aktuellen Arbeitsleistung mit dem tiefsten noch nicht fertigen Schienenfeld des Berges. Setze eine weiße Besitzscheibe des Spiels auf das fertige Schienenfeld, kein Spieler erhält Siegpunkte für dieses Schienenfeld.



Nr. 4 STATION BAUEN

Die nächst gelegene, noch nicht fertig gebaute Stadt bei Siliguri Town (aber nicht Siliguri Town, mit mindestens 1 leeren Stationsfeld) wird als komplett fertig markiert: Lege weiße Besitzscheiben des Spiels auf alle noch leeren Feldern dieser Station. Kein weiteres Feld dieser Stadt kann mehr von einem Spieler gebaut werden. Lege zusätzlich die Ereigniswürfel von den Ereignisfeldern 1, 2 & 3 zurück in den Vorratsbeutel.



Nr. 5 Unterhalt BETRIEBSMITTEL

Für jedes Betriebsmittel, das ein Spieler besitzt, muss entweder Unterhalt bezahlt oder zurück in den Lockschuppen gelegt werden. Unterhalt für Ausrüstung und Betriebsmittel kostet entweder 1 Stahlschiene (kommt in den allgemeinen Vorrat) oder 2 Chai (auf der Chai Anzeige vermerkt). In den Lockschuppen zurück gelegte Betriebsmittel und Ausrüstungen, die ursprünglich mit 1 Chai kamen, erhalten keinen Chai Würfel.



Nr. 2 AUSSAAT

Bewege die Scheibe des Erntewertes auf der Anzeige um 2 Felder nach rechts. Wenn sie das Ende der Anzeige erreicht, löse sofort die Ernte aus (siehe Tee Ernte auf Seite 5).



Nr. 6 TEE ERNTE & SCHIENENBAU

Löse sofort eine Ernte aus (siehe Tee Ernte auf Seite 5). Dann, lege Schienen analog Ereignis 3.

EINZELSPIEL

Das Solospiel wird gleich wie das normale Spiel gespielt, aber mit folgenden Änderungen:

- Du startest mit 20 Besitzscheiben in beliebiger Farbe (die restlichen bleiben in der Schachtel).
- Drei Schienenfelder, ausser über die Flüsse, sind beim Start bereits vom Spiel fertig gebaut. Welche Felder das sind, kann zufällig ausgewählt werden (eigene Methode).
- Wähle zufällig 3 Betriebsmittelkarten aus, die für dieses Spiel verfügbar sein werden.
- Sobald die Auftragskarten ausgefüllt werden, lege zuerst ALLE Karten ab und ziehe 3 neue Auftragskarten.
- Sobald Ereignis Nr. 1 zum zweiten Mal ausgelöst wird (also alle Ereignisse einmal rundherum auf der Anzeige ausgelöst wurden), wird Siliguri Town mit Besitzscheiben des Spiels geblockt. Kein weiteres Gebäude kann hier mehr gebaut werden.
- Das Spiel endet sobald entweder das letzte Schienenfeld mit einer Schiene fertig gestellt wurde ODER du keine Besitzscheiben mehr hast.
- Du darfst nur maximal 2 Betriebsmittel gleichzeitig besitzen. Zusätzlich geben Betriebsmittel bei Spielende keine Punkte. Gilt auch für den Luxuszug.
- Die Solospiel Variante soll dich anspornen, möglichst viele Ziele erreichen zu wollen - siehe Anhang.

ANHANG - SOLO VARIANTE - ZIEL TABELLE:

• Gebäude Ziele:

- East India Company Depot:** Baue alle Siliguri Felder
- Tee Mogul:** "Besitze" alle Tea Estate Felder
- Niederlassungen:** Habe in jeder Station 1 Besitzscheibe (von Siliguri bis hinauf nach Darjeeling)
- Brückenbauer:** Habe 1 Besitzscheibe auf jedem der 4 Flussfelder.
- Agony King:** Habe Besitzscheiben auf allen 4 Schienenfeldern von Tindaria hinauf zum Agony Point.

- Nordlicht:** Erreiche über 180 Siegpunkte ohne Besitzscheiben in Siliguri.
- Bauherr:** Erreiche über 60 Siegpunkte mit Stationsfeldern (>110 möglich).
- Architekt:** Erreiche über 90 Siegpunkte mit Stationsfeldern.
- Eisenbahnkönig:** Erreiche mindestens 20 Siegpunkte mittels Schienenfeldern

• Punkteziele:

- Bautrup Arbeiter:** Erreiche 100 oder mehr mit mindestens 1 Betriebsmittel
- Bautrup Polier:** Erreiche 150 oder mehr mit mindestens 1 Betriebsmittel
- Bautrup Führer:** Erreiche 175 oder mehr mit mindestens 1 Betriebsmittel
- Bautrup Koordinator:** Erreiche 200 oder mehr mit mindestens 1 Betriebsmittel
- Bautrup Präsident:** Erreiche 225 oder mehr mit mindestens 1 Betriebsmittel
- Solo Arbeiter:** Erreiche 100 oder mehr ohne Betriebsmittel
- Solo Vizechef:** Erreiche 150 oder mehr ohne Betriebsmittel
- Chef:** Erreiche 175 oder mehr ohne Betriebsmittel
- Solo Koordinator:** Erreiche 200 oder mehr ohne Betriebsmittel
- Solo Präsident:** Erreiche 225 oder mehr ohne Betriebsmittel
- Ingenieur Trainee:** Erreiche 100 oder mehr ohne Besitzscheiben auf den Tea Estates
- Ingenieurabsolvent:** Erreiche 150 oder mehr ohne Besitzscheiben auf den Tea Estates
- Ingenieur:** Erreiche 175 oder mehr ohne Besitzscheiben auf den Tea Estates
- Experte Ingenieur:** Erreiche 200 oder mehr ohne Besitzscheiben auf den Tea Estates
- Master Ingenieur:** Erreiche 225 oder mehr ohne Besitzscheiben auf den Tea Estates
- Auftragsunternehmer I:** Erreiche mindestens 80 Siegpunkte mittels Auftragskarten
- Auftragsunternehmer II:** Erreiche mindestens 100 Siegpunkte mittels Auftragskarten
- Meister Auftragsunternehmer:** Erreiche mindestens 120 Siegpunkte mittels Auftragskarten
- Zauderer:** Habe mehr als 4 nicht bewertete und nicht benützte Auftragskarten

• Ziele persönlicher Vorrat:

- Tee Kiste:** Beende das Spiel mit 20 Teeblättern in Reserve (sie wurden nicht benutzt um mit Auftragskarten zu punkten)
- Tee Laden:** Beende das Spiel mit 40 Teeblättern in Reserve (sie wurden nicht benutzt um mit Auftragskarten zu punkten)
- Tee Lagerhaus:** Beende das Spiel mit 60 Teeblättern in Reserve (sie wurden nicht benutzt um mit Auftragskarten zu punkten)
- Chaiwala:** Beende das Spiel mit voller Chai Anzeige
- König der Spaten:** Beende das Spiel mit 30 oder mehr unbenutztem Schutt
- Hochofen:** Beende das Spiel mit 8 oder mehr Stahl im persönlichen Vorrat
- Abstinenzler:** Beende das Spiel ohne Teeblätter, Besitzscheiben auf Tea Estates / Siliguri / Darjeeling & erreiche über 150 Siegpunkte
- Fleissiger Arbeiter:** Das Spiel endet durch das Aufbrauchen aller Besitzscheiben (nicht durch das Fertigstellen der letzten Zugstrecke)

• Kampagnen Ziele:

- Kurzdistanzler:** Spiele 3 Spiele hintereinander und erreiche insgesamt 400 Punkte oder mehr
- Langstreckenläufer:** Spiele 3 Spiele hintereinander und erreiche insgesamt 500 Punkte oder mehr
- Marathonläufer:** Spiele 3 Spiele hintereinander und erreiche insgesamt 600 Punkte oder mehr

BETEILIGTE

Autor: Tony Boydell

Spieleentwickler: Fabien Conus, Aernout Cassier (Solo game)

Deutsche Texte: Michael Zimmerli

Redaktion: Svetlana Zimmerli

Playtesters: Ben 'Boffo' Bateson, Becky 'Smudge' Bateson, John 'Jobbers' Plant, Dave 'from Ledbury' Daffin, Russell & Alex Martin, Ben & Steph, Matthew Dunstan, Phil Alberg, Lee Lavery, Dean Jones, Paul Naylor, Ava Jarvis, Paul Grogan, Paul Luxton, Gary Hampson, Archer, Rick Howard, Andrew Kerrison, Emilie Ruff, Jenny Leigh, Edward and Amanda from Heavy Cardboard, Lucien, Paulo Renato, Bruno V. a lovely Italian gentleman called Mo, Meeplepeat, Matthias Nagy, Nick Case... Herzlichen Dank an die Darjeeling and Himalayan Railway Society (<http://www.dhrs.org>)



© 2019 Board Game Box
www.boardgamebox.life

© 2019 Studio H.
www.studio-h-games.com

