



haben noch dürfen insgesamt mehr als drei Bahnhöfe auf einem Geländefeld existieren.

Bonus-„?“ für den Bau von Bahnhöfen gibt es nicht. Vielmehr bekommt der Spieler für den Bau wie in RRD-D alle Passagierchips, die sich bei der betreffenden Gesellschaft in der Zentralen Passagierübersicht befinden. Wenn der Spieler dann mehr Passagiere für diese Gesellschaft hat als jeder andere Spieler, erhält der sofort den Direktorposten (inkl. des Direktormarkierungswürfels).

### Neue Passagiere/Auf fünf Würfel reduzieren:

Für jedes Aktiensymbol vor seinem Schirm muss der Spieler zwei Passagiere zur Zentralen Passagierübersicht hinzufügen, worauf die betreffenden Würfel in die Bank kommen.\* Danach muss er seine Würfelzahl wie in RRD-DeS auf fünf reduzieren. *Anmerkung: Der Spieler ist nun nicht mehr in*

*der Lage, die Passagiere zu einer Gesellschaft in die Zentrale Passagierübersicht zu legen und sie sich dann sofort zu holen, indem er einen Bahnhof für diese Gesellschaft baut.*

*\*Anmerkung: Nicht selten „maulen“ Spieler, weil sie sich dadurch, dass sie übermäßig viele Aktiensymbole gewürfelt haben, benachteiligt fühlen.*

Um dem Rechnung zu tragen, kann ein Würfel mit Aktiensymbol nach dem Platzieren der Passagiere entweder an die Bank zurückgegeben oder neu gewürfelt und dann vor dem Schirm in die kommende Runde übernommen werden (auf fünf Würfel muss trotzdem reduziert werden). Sollte sich beim Neuwürfeln aber wieder ein Aktiensymbol ergeben, müssen erneut zwei Passagiere platziert werden, worauf wiederum neu gewürfelt werden kann, wenn der Spieler es will.

Das Spiel geht wie beschrieben weiter, bis die

Runde zum zweiten Mal an den Spieler mit dem NPS kommt. Dieser Spieler sorgt wie oben beschrieben für Passagiernachschub und führt seinen Spielzug aus. In einer Partie zu viert kommt es also in jedem fünften Spielerzug zu Passagiernachschub.

### Würfelmangel

Sollte ein Spieler nicht alle Würfel bekommen können, die ihm zustehen, weil sich zu wenig Würfel in der Bank befinden, dürfen alle Spieler *hinter* dem Schirm maximal sechs Würfel behalten und müssen überzählige an die Bank abgeben. Sollte auch das nicht genügen, muss jeder einen weiteren abgeben, bis die Bank genügend hat. *Anmerkung: Während diese Regelung dazu gedacht ist, ein Spielende aus Würfelmangel zu vermeiden, verhindert sie ne-*

*benbei das Horten von Würfeln, um später eine riesige Strecke bauen zu können.*

### Spielende

Das Spiel endet, wenn der letzte Bahnhof einer Gesellschaft gebaut worden ist, oder die Eisenbahnstrecke nicht mehr verlängert werden kann. Der Spieler, der über die meisten Passagiere in seiner Lokalen Passagierübersicht verfügt, gewinnt.

Bei dieser Variante gibt es übrigens keinen Grund, warum nicht auch fünf (statt sonst maximal vier) Spieler mitmachen können, in diesem Fall sollte man aber eine der separat erhältlichen Packungen Extrawürfel verwenden. Spielt man zu fünft, sollte der NPS nach rechts weitergegeben werden, was zu Folge hat, dass es in jedem vierten Spielerzug neue Passagiere gibt. *Derek Carver*

## Feudo: Bewegungsmöglichkeiten

	Hügel	Wald	Berg	Dorf	Eig. Stadt	Freie Stadt	Pest-Marke	Kloster	Eig. Schloss
Baron**	ja	stop	nein	ja	ja	nein	nein	nein	ja*
1. Ritter	ja	stop	nein	nein	nein	nein	nein	v	ja*
Ritter	ja	stop	nein	nein	nein	nein	nein	v	ja*
Söldner	ja	stop	nein	ja	ja	nein	nein	v	ja*
Infanterist	ja	stop	nein	ja	ja	nein	nein	v	ja*
Milady**	ja	stop	nein	nein	nein	nein	nein	v	ja*

ja\* = nur durchziehen v = nur hineinziehen, wenn verseucht stop = anhalten (und auch Baron und Lady müssen allein sein)  
 \*\* = darf mit einer anderen Figur außer dem 1. Ritter zusammenstehen

## Amazonas: Dorras Gleichstandsregel

Ignorieren Sie die Gleichstandswerte auf den Karten. Als zusätzliches Spielmaterial brauchen Sie stattdessen vier Münzen mit Werten von 1 bis 4. Der Startspieler erhält die Münze mit dem Wert 1, die nachfolgenden Spieler die Münzen

mit den Werten 2, 3 und 4. Bei einem Gleichstand kommt *der* Spieler zuerst zum Zug, der die höhere Münze besitzt. Anschließend tauschen die beiden beteiligten Spieler ihre Münzen. Gibt es einen Gleichstand zwischen 3 Spielern,

tauschen der erste und dritte Spieler ihre Münzen, der zweite behält seine. Bei 4 beteiligten Spielern tauschen der erste mit dem vierten und der zweite mit dem dritten Spieler ihre Münzen.

KMW

