

The Golden Age CANALMANIA of English Canal Building

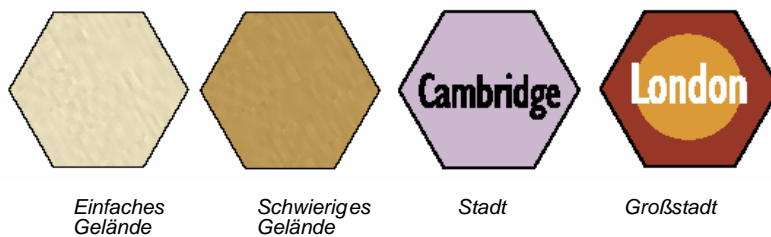
Spielregeln

Canal Mania lädt dazu ein, den Bau und Ausbau des englischen Kanalsystems des späten 18. und frühen 19. Jahrhunderts nachzuerleben. Bis zu fünf Spieler sammeln im Laufe des Spiels Punkte für den Bau von Schleusen, Aquädukten und Kanalröhren, für die Erfüllung von Kanal-Baufaufträgen und für den Transport von Gütern. Der Spieler mit den meisten Punkten zum Spielschluß ist Spielsieger.

Spielmaterial

1. Der Spielplan

Die Sechseckfelder (Hexfelder) des Spielplans haben folgende Bedeutung:



Städte und Großstädte haben weitgehend gleiche Funktionen und werden in der Regel gemeinsam „Städte“ genannt.

Nur während des Spielschrittes „2. Gütermarker einsetzen“ (siehe [Bauarten](#)) gelten dafür unterschiedliche Regeln.

Entlang der Außenkante läuft eine Wertungsleiste um den Plan herum; der Kanalhafen (Canal Basin) dient als Vorratslager für Gütermarker.

2. Die Kanalplättchen

Jeder Spieler hat einen andersfarbigen Satz mit insgesamt 35 sechseckigen Kanalplättchen in vier Typen, um damit seine Kanäle zu bauen.



16 Trassen* –
werden in normalem Gelände gebaut

12 Schleusen –
werden in normalem Gelände gebaut

4 Aquädukte –
werden in schwierigem Gelände gebaut

3 Röhren –
werden in schwierigem Gelände gebaut

* Eigentlich ist jeder Teil eines Kanals eine „Trasse“, in dieser Regel werden zwecks einfacher Unterscheidung aber nur einfache Geraden und Kurven so genannt.

3. Die Karten

Es gibt drei Kartentypen:

Baukarten (meistens einfach nur „Karten“ genannt).

Diese Karten werden für den Kanalbau benötigt. Sie umfassen Trassen („Stretch“), Schleusen („Lock“), Aquädukte („Aqueduct“), Röhren („Tunnel“) und Inspektoren („Surveyor“).

Auf manchen Karten gibt es farbige Gütersymbole, wodurch neue Gütermarker ins Spiel kommen, die auf den Spielplan gesetzt werden.

Ingenieurkarten („Ingenieure“ genannt)

Diese Karten repräsentieren die Koryphäen des Kanalbauzeitalters - Brindley, Smeaton, Jessop, Telford und Rennie. Jede Karte nennt die Spezialfähigkeit, mit der dieser Ingenieur dem Kanalbau wichtige Impulse gibt.

Vertragskarten („Verträge“ genannt)

Dies sind die Kanalprojekte, die verwirklicht werden müssen. Jede Karte nennt den Kanalnamen, seine Endpunkte (die beiden Städte, die damit verbunden werden müssen) und gegebenenfalls die Stadt oder Städte, durch die dieser Kanal verlaufen muss sowie den Vertragswert.

Jeder Vertrag zeigt außerdem ein Symbol mit blauem Punkt in einem Viertel eines Quadranten, um den Kanal auf dem Spielplan leichter finden zu können.

Beispiel: Auf dem Vertrag „Lancaster Canal“ ist das obere linke Viertel blau markiert, was heißt, daß dieser Kanal im linken oberen Viertel des Spielplans zu finden ist.

Anschlussverträge („Junction Canal“) sind Ausnahmen, die im Detail im Regelabschnitt **Verträge** erklärt werden. Pro Spieler gibt es genau einen Anschlussvertrag.

Anschlussverträge gelten überall auf dem Spielplan, daher sind auf diesen Vertragskarten weder Endpunkte noch Quadrantensymbole zu finden.

4. Sonstiges Spielmaterial

Außerdem gibt es noch:

- Drei farbige Kanalboote pro Spieler (wovon zwei zur Anzeige dienen, welche Kanäle gerade gebaut werden und eins als Wertungsmarker)
- Zwanzig Gütermarker (braune Holzquader)
- Einen Spielendemarker (Lokomotive)
- Fünf Übersichtskarten
- Diese Regeln. Die Mittelseite der englischen Originalregel zeigt den vollständigen Spielplan mit allen fertig gebauten 30 Kanälen. Achtung – der genaue Verlauf und die jeweilige Beschaffenheit der Kanäle (verbaute Plättchen) sind natürlich von Spiel zu Spiel unterschiedlich! Alle Beispiele beziehen sich auf diese Abbildung! Es gibt einen Anschlusskanal auf diesem Spielplan: Der grüne Kanalabschnitt von Huddersfield nach Sheffield.

Spielaufbau

1. Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.
2. Der Spielendemarker wird auf die entsprechende Spielendeposition der Wertungsleiste gelegt:

Zwei Spieler - **80** Punkte

Drei Spieler - **70** Punkte

Vier Spieler - **60** Punkte

Fünf Spieler - **50** Punkte

3. Die Ingenieure werden gemischt, einer wird an jeden Spieler ausgeteilt. Übrige Ingenieure werden einzeln und offen neben den Spielplan gelegt.

- Während des gesamten Spiels werden die Ingenieure offen gehalten.

4. Jeder Spieler nimmt einen Anschlussvertrag („**Junction**“, grüne Schrift). Diese Karte legt jeder Spieler neben oder unter seinen Ingenieur, bis er sie benutzt. Überzählige Anschlussverträge werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

- Im 2- Personen-Spiel nimmt jeder Spieler zwei Anschlussverträge.

5. Aus den übrigen Verträgen werden die sechs Erstverträge (blaue Schrift) herausgesucht. Die übrigen Karten werden gemischt und bilden den verdeckten Vertragsstapel.

Die sechs Erstverträge werden gemischt und fünf Stück davon offen neben den Spielplan gelegt, die sechste wird verdeckt auf den Vertragsstapel gelegt.

Die offen liegenden Verträge werden als „Parlament“ bezeichnet.

6. Die Baukarten werden gemischt, fünf Stück davon offen neben den Spielplan gelegt. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

7. Der Spieler, dessen Ingenieur das früheste Geburtsdatum hat (niedrigste Kartenummer) ist Startspieler und nimmt die roten Kanalplättchen und –boote.

Die übrigen Spieler nehmen jeweils einen Satz Kanalplättchen und –boote einer Farbe ihrer Wahl.

8. Jeder Spieler setzt eins seiner Kanalboote als Wertungsmarker in den Kanalhafen.

9. Die 20 brauen Gütermarker werden ebenfalls in den Kanalhafen gelegt.

10. Der Startspieler beginnt das Spiel.

Spielzug

In **Canal Mania** führen die Spieler reihum ihre Spielzüge im Uhrzeigersinn aus, beginnend mit dem Startspieler, bis das Spiel beendet ist. Jeder Spielzug besteht aus drei Phasen und jeder Spieler beendet erst alle drei Phasen, bevor der nächste Spieler an der Reihe ist. In jeder Phase darf der Spieler nur **eine** (1) **Aktion** der jeweils möglichen ausführen.

ERSTE PHASE:

Einen Vertrag vom Parlament nehmen.

Der Spieler setzt eins seiner Kanalboote auf einen der beiden genannten Endpunkte. Falls das Parlament leer ist, werden fünf neue Verträge aufgedeckt.

Ingenieure austauschen.

Der Spieler tauscht seinen Ingenieur entweder gegen den eines anderen Spielers (egal, ob der etwas dagegen hat oder nicht) oder einen neben dem Spielplan liegenden aus.

Die fünf offen liegenden Baukarten austauschen.

Der Spieler deckt anschließend fünf neue Baukarten auf.

ZWEITE PHASE:

Drei (oder weniger) offen liegende Baukarten aufnehmen.

Anschließend wird die Auslage vom Stapel der Baukarten auf fünf ergänzt.

Kanalplättchen bauen

Der Spieler kann so viele Plättchen bauen, wie er möchte bzw. kann.

DRITTE PHASE:

Einen Gütermarker bewegen.

Die entsprechenden Punkte werden auf der Wertungsleiste hinzugefügt.

Alternativ kann jeder Spieler in **jeder** Phase die folgende Aktion ausführen:

Die oberste Karte vom Baukartenstapel ziehen.

Falls die Karte ein Gütersymbol aufweist, entscheidet der Spieler, ob er dies ansagt oder nicht.

Verträge

Allgemeines

Alle Verträge nennen die beiden Endpunkte, die durch diesen Kanal verbunden werden müssen.

Beispiel: „The Medway Navigation“ muss Tonbridge und Maidstone verbinden.

Manche Verträge nennen noch eine weitere Stadt, durch die der Kanal führen muss.

Beispiel: „The Leeds & Liverpool Canal“ muss Leeds und Liverpool über Skipton verbinden.

Nicht in einem Vertrag genannte Städte können trotzdem mit dem Kanal verbunden sein.

Beispiel: „The Shropshire Union Canal“ (der Birmingham und Chester verbinden muss) könnte auch Stoke anschließen, falls der Spieler das so möchte.

Ein Vertrag bleibt bis zu seiner Erfüllung offen liegen, anschließend wird er umgedreht, d. h. verdeckt. Ein verdeckter Vertrag spielt keine Rolle mehr, außer bei einem Gleichstand zum Spielschluß.

Einen Vertrag nehmen

Falls ein Spieler keinen offen liegenden Vertrag vor sich liegen hat, **muss** er in der ersten Phase einen nehmen und offen vor sich ablegen. Falls er bereits einen Vertrag offen vor sich liegen hat, kann er einen zweiten nehmen und ebenfalls offen vor sich auslegen.

Ein Spieler kann maximal zwei offene Verträge zu gleicher Zeit vor sich ausliegen haben.

- Verträge können nie abgeworfen werden.

Zwei Verträge gleichzeitig nehmen

In bestimmten Situationen kann ein Spieler zwei Verträge gleichzeitig nehmen, falls er das möchte:

1. Falls nur noch zwei Verträge im Parlament liegen, kann der Spieler beide nehmen.
2. Falls nur noch ein Vertrag im Parlament liegt, kann der Spieler diesen nehmen, fünf neue Verträge aufdecken und auch davon einen nehmen.

Es ist aber nie erlaubt zwei Verträge gleichzeitig zu nehmen, wenn der Spieler dadurch mehr als zwei offene Verträge vor sich liegen hätte.

Kanalboot einsetzen

Nachdem ein Spieler einen Vertrag genommen hat, **muss** er sofort eins seiner Kanalboote auf einen den beiden genannten Endpunkten setzen. Der Kanalbau muss dort beginnen, das Kanalboot kann vor dem Baubeginn nicht auf den anderen Endpunkt versetzt werden.

- In jeder Stadt können mehrere Kanalboote sein.

Anschlussverträge

Diese Verträge unterscheiden sich von den anderen dadurch, daß sie nicht vom Parlament genommen werden und keine Endpunkte nennen.

- Jeder Spieler hat zu Spielbeginn einen Anschlussvertrag (zwei im 2-Personen-Spiel) erhalten, der neben oder unter seinem Ingenieur liegt. Statt einen Vertrag vom Parlament zu nehmen, kann jeder Spieler einmalig im Spiel seinen Anschlussvertrag nehmen.
- Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat, gleichzeitig einen zweiten Vertrag zu nehmen, darf er in dem Falle keinesfalls seinen Anschlussvertrag nehmen.

- Ein Anschlussvertrag nennt keine Endpunkte, auf die der Spieler sein Kanalboot setzen könnte. Er setzt in diesem Fall einfach eins seiner Kanalboote in eine beliebige Stadt oder Großstadt.
- Der Wert eines Anschlussvertrages beträgt '2' was bedeutet, daß der Kanal mit einem oder zwei Plättchen gebaut wird. Sobald der Anschlusskanal eine zweite Stadt erreicht, ist er fertig gebaut. Ein Anschlusskanal kann nie drei Städte miteinander verbinden.

In allen anderen Belangen gelten Anschlussverträge als ganz normale Verträge.

Baukarten

1. Baukarten aufnehmen

Ein Spieler kann als seine Aktion in der zweiten Phase drei Baukarten aufnehmen. Er kann auch weniger als drei Karten nehmen, aber nur, falls er bereits sieben oder mehr Karten auf der Hand hat.

Baukarten werden auf die Hand genommen und vor den anderen Spielern geheim gehalten, diese sehen sie erst, wenn sie gespielt werden.

Während seines Spielzuges kann ein Spieler beliebig viele Baukarten auf seiner Hand haben, darf zum Schluss seines Spielzuges aber nicht mehr als sieben Handkarten haben. Überzählige muss er abwerfen.

- Jedes Mal, wenn ein Spieler Baukarten aufnimmt, wird die Auslage vom Stapel auf fünf ergänzt. Zum Ende jeder Aktion müssen immer fünf Baukarten in der Auslage liegen.

Wenn der Baukartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Stapel.

2. Gütermarker einsetzen

Manche Baukarten zeigen ein farbiges Gütersymbol (rot, gelb, grün, blau, schwarz oder lila).

Falls solch eine Karte offen ausliegt, wenn ein Spieler sie aufnimmt, muss er sofort in zwei Städte je einen Gütermarker setzen. Die Farbe der Städte muss gleich der Farbe des Gütersymbols auf der Karte sein.

- In jeder Stadt kann immer nur höchstens ein Gütermarker liegen.

Beispiel: Ein Spieler nimmt eine Baukarte mit einem grünen Gütersymbol auf. Er entscheidet sich dafür, je einen Gütermarker in Gloucester und Sheffield einzusetzen.

Ein weißes Gütersymbol dient als Joker. Bevor der Spieler die beiden Gütermarker einsetzt, muss er sich für eine Symbolfarbe entscheiden.

- Falls ein Spieler mehrere Karten mit Gütersymbol aufnimmt, setzt er nacheinander alle Gütermarker in entsprechende Städte ein.
- Falls ein Spieler alle fünf offen liegenden Baukarten austauscht, werden die Gütersymbole ignoriert.
- Falls ein Spieler eine Karte vom Baukartenstapel zieht, die ein Gütersymbol aufweist, kann er das ansagen oder nicht, ganz nach Belieben. Falls er sich für die Ansage entscheidet, zeigt er den anderen Spielern die Karte und setzt die beiden Gütermarker wie üblich ein.

Für den Einsatz der Gütermarker müssen bestimmte Regeln beachtet werden.

Der Einsatz der Gütermarker erfolgt nach folgenden Prioritäten, falls möglich:

1. In einer mit einem Kanal verbundenen Großstadt
2. In einer mit einem Kanal verbundenen Stadt
3. In einer **nicht** mit einem Kanal verbundenen Großstadt
4. In einer **nicht** mit einem Kanal verbundenen Stadt

Falls in der Großstadt und allen sechs Städten einer bestimmten Farbe bereits ein Gütermarker liegt, wird ein entsprechender weiterer Gütermarker nicht eingesetzt.

Die o. g. Reihenfolge muss beim Einsatz der Gütermarker **strikt** eingehalten werden.

Beispiel: Ein Spieler nimmt eine Karte mit rotem Gütersymbol auf. Falls die rote Großstadt und alle roten Städte noch leer und nicht mit einem Kanal verbunden sind, muss der erste Gütermarker in London eingesetzt werden (Fall 3) und der zweite in irgendeine rote Stadt.

Falls aber z. B. Burton (und keine andere rote Stadt) bereits mit einem Kanal verbunden wäre, müsste der erste Gütermarker dort eingesetzt werden (Fall 2) und der zweite in London (Fall 3).

In jedem Fall, bei dem es mehrere Möglichkeiten gibt, entscheidet der Spieler nach Belieben.

Falls bereits alle 20 Gütermarker auf dem Spielplan eingesetzt sind, wird kein weiterer Gütermarker mehr eingesetzt.

Kanalbau

1. Allgemeines

Kanalplättchen

Die Spieler bauen die Kanäle mit ihren Kanalplättchen. Je nachdem, welche Seite oben liegt, zeigen sie einen geraden oder gebogenen Verlauf. Die Plättchen werden einzeln nacheinander gebaut, wobei die Spieler darauf achten müssen, daß jedes Plättchen an das vorherige genau anschließt, d. h. daß die Kanalführung nicht unterbrochen wird.

Städte

Kanalplättchen werden nie auf Städte gebaut. Falls ein Kanal in eine Stadt mündet, ist diese Stadt an diesen Kanal angeschlossen.

In der Abbildung auf den Mittelseiten dieser Regel z. B. ist Lancaster an den von Preston kommenden Kanal angeschlossen.

Kanalabschnitte

Die Plättchen, die zwei Städte (in obigem Beispiel Lancaster und Preston) miteinander verbinden, werden zusammen als **Kanalabschnitt** bezeichnet. Viele Kanäle (z. B. der Lancaster Canal) bestehen nur aus einem Abschnitt, andere hingegen bestehen aus mehreren Abschnitten (z. B. besteht der Wey und Arun Canal, der Weybridge und Arundel über Guildford verbindet, aus zwei Abschnitten).

Kanäle, die mehrere Abschnitte haben, müssen **durch** eine entsprechende Anzahl von Städten gebaut werden. Wenn mit dem letzten Kanalplättchen eines Abschnittes eine Stadt angeschlossen wird, kann das erste Plättchen des nächsten Abschnittes auf jedes andere an diese Stadt angrenzende Hexfeld gebaut werden.

Beispiel: Beim Bau des Kennet and Avon Canal hat Spieler Schwarz eine Trasse zwischen Bristol und Bath gebaut. Dann hat er auf der anderen Seite von Bath eine Schleuse gebaut.

Kanalboote

Ein Spieler muss seine Bauaktion immer damit beginnen, ein Plättchen auf ein zu einem seiner Kanalboote benachbartes Hexfeld zu legen. Ein Kanalboot kann an drei möglichen Plätzen sein:

- Auf einem der Endpunkte des Kanals
- Auf dem zuletzt in einer vorherigen Bauaktion gebauten Plättchen dieses Kanals
- In einer Stadt, falls das zuletzt gebaute Plättchen dieses Kanals diese Stadt angeschlossen hat.

Mehrfacher Kanalbau

Wenn ein Spieler zwei offene Verträge vor sich liegen hat, kann er in einer einzigen Bauaktion an beiden oder auch nur an einem der Kanäle bauen. Auf jedem der beiden Kanäle steht irgendwo ein Kanalboot des Spielers und der Bau bzw. Weiterbau muss auf einem dazu benachbarten Hexfeld beginnen bzw. weitergeführt werden.

2. Bauarten spielen

Der Kanal bzw. die Kanalplättchen werden durch das Ausspielen von Handkarten gebaut. Die Wahl ist dabei durch den Geländetyp des jeweiligen Hexfeldes eingeschränkt:

Auf einfachem Gelände muss entweder ein Trassen- oder ein Schleusenplättchen gebaut werden.

Auf schwierigem Gelände muss entweder ein Aquädukt- oder ein Röhrenplättchen gebaut werden.

Um ein Plättchen bauen zu können, muss der Spieler die entsprechende Anzahl Bauarten spielen.

Für die einzelnen Plättchen sind jeweils folgende Karten nötig:

Ein Trassenplättchen	Eine Trassenkarte
Ein Schleusenplättchen	Eine Schleusenkarte
Ein Aquäduktplättchen	Zwei Aquäduktkarten
Ein Röhrenplättchen	Drei Röhrenkarten

Beispiel: Spieler Grün möchte einen Kanal von Goole nach Sheffield bauen, über drei Hexfelder mit einfachem, schwierigem und einfachem Gelände. Er hat zwei Trassenkarten auf seiner Hand, eine Schleusenkarte und zwei Aquäduktkarten.

- * Er spielt die Schleusenkarte und baut ein Schleusenplättchen auf das erste einfache Gelände.
- * Er spielt zwei Aquäduktkarten und baut ein Aquäduktplättchen auf das schwierige Gelände.
- * Schließlich spielt er eine Trassenkarte und baut ein Trassenplättchen auf das zweite einfache Gelände.

Der Spieler hat danach immer noch eine Trassenkarte auf seiner Hand und könnte damit noch in dieser Bauaktion eine weitere Trasse bauen, falls die übrigen Bedingungen stimmen.

Inspektorkarten

Eine Inspektorkarte dient als Jokerkarte für jede andere Baukarte (Trasse, Schleuse, Aquädukt, Röhre).

Beispiel: Spieler Grün baut von Manchester nach Huddersfield über zwei Felder mit schwierigem Gelände. Er hat eine Aquädukt-, zwei Röhren- und zwei Inspektorkarten auf seiner Hand. Er spielt das Aquädukt und einen Inspektor und baut damit ein Aquädukt, gefolgt von zwei Röhren und dem zweiten Inspektor, womit er eine Röhre baut.

Ende einer Bauaktion

Zum Ende jeder Bauaktion werden alle gespielten Karten auf den Ablagestapel geworfen.

Anschließend zieht der Spieler sein(e) Kanalboot(e) an das Ende des jeweiligen Kanals, das ist entweder das letzte gebaute Plättchen oder eine daran angeschlossene Stadt.

- Die Anzahl Kanalboote auf einem Feld ist nicht begrenzt.

3. Fertigstellung eines Kanals

Der Bau eines Kanals beginnt an einem seiner Endpunkte und ist vollendet, wenn er den anderen Endpunkt erreicht hat. Zu diesem Zeitpunkt erhält der Spieler Punkte für Schleusen, Aquädukte und Röhren dieses Kanals und auch für die Erfüllung des Vertrages.

Wertung:

1 Punkt pro Schleuse
2 Punkte pro Aquädukt
3 Punkte pro Röhre
Plus Vertragswert des Kanals

Beispiel: Der „Leeds & Liverpool Canal“ wird fertiggestellt. Er besteht aus drei Trassen (0 Punkte), zwei Schleusen (je 2 Punkte), einem Aquädukt (2 Punkte) und einer Röhre (3 Punkte), macht insgesamt 7 Kanalpunkte. Der Vertrag ist 8 Punkte wert, insgesamt erhält der Spieler also 15 Punkte.

Der Spieler nimmt sein Kanalboot nach Fertigstellung wieder vom Spielplan und kann es wieder für einen neuen Kanalbau benutzen. Der Vertrag wird umgedreht und bleibt bis zum Spielende verdeckt liegen.

- Alle Spieler sollten Gesamtzahl und Wert aller ihrer erfüllten Verträge bis zum Spielende geheim halten (weil das bei einem eventuellen Gleichstand ausschlaggebend sein kann).

4. Baubestimmungen

Vertragsbeschränkungen

Die Anzahl der Plättchen eines Kanals darf nie größer als der Vertragswert sein.

Beispiel: Der „Leeds & Liverpool Canal“ hat den Wert 8, also darf er höchstens aus 8 Plättchen bestehen.

Benachbarte Plättchen

Es dürfen nie zwei Plättchen gleichen Typs auf benachbarte Felder desselben Kanalabschnittes gebaut werden.

Beispiel: Ein Spieler baut den „Medway Navigation“ von Tonbridge nach Maidstone über zwei Felder mit einfachem Gelände. Das erste gebaute Plättchen ist eine Schleuse, also kann das nächste nur eine Trasse sein.

- Es spielt hierfür keine Rolle, ob eine Trasse „gerade“ oder „gebogen“ ist, beide Arten gehören zu demselben Typ „Trasse“.
- Diese Regel gilt immer nur Plättchen desselben Kanalabschnittes. Daher **dürfen** zwei Plättchen an zwei Seiten einer Stadt durchaus desselben Typs sein.

Einen anderen Kanal überbauen

Mehrere Kanalplättchen können übereinander gebaut werden. Wer auf ein bereits gebautes Kanalplättchen baut, muss wie sonst auch ein dem Geländetyp entsprechendes Plättchen bauen und dafür die entsprechenden Bauarten spielen, zusätzlich aber noch **zwei weitere beliebige** Bauarten.

- Der Bau von zwei oder sogar mehr Plättchen auf demselben Feld beeinträchtigt in keiner Weise die Güterbewegung über diese Kanäle.

Kanalintegrität

Jeder Kanal muss vollständig als komplette Einheit gebaut werden, d. h. er kann nicht Teile eines anderen Kanals mitbenutzen, auch nicht, falls dieser demselben Spieler gehört.

Beispiel: Spieler Grün hat bereits den „Huddersfield Narrow Canal“ von Manchester nach Huddersfield gebaut. Er baut nun den „Rochdale Canal and Calder, Hebble, Aire Navigations“ von Goole nach Manchester. Er baut von Goole nach Leeds, dann weiter nach Huddersfield und muss anschließend auch noch den Kanalabschnitt von Huddersfield nach Manchester bauen – er kann nicht den „Huddersfield Narrow Canal“ als Teilkanal benutzen.

Materialbegrenzung

Jedem Spieler stehen nur die Plättchen zur Verfügung, die im Spiel enthalten sind. Wenn ein Spieler z. B. alle seine Röhren verbaut hat, kann er auch keine weiteren Röhren mehr bauen. Gute Planung und Übersicht sind wichtig!

5. Fehlplanung

Einmal gebaute Kanalplättchen können nur unter folgenden Umständen geändert bzw. entfernt werden:

Unvorhergesehene Probleme

Ein Spieler kann immer beliebig viele in seinem vorherigen Spielzug gebaute Plättchen wieder rückbauen, d. h. entfernen, indem er sein Kanalboot entsprechend zurück zieht. Der Spieler nimmt die Plättchen zurück in seinen Vorrat und kann den Weiterbau jederzeit dort wieder aufnehmen, wo sein Kanalboot gerade steht.

Verletzung der Baubestimmungen

Falls ein Spieler ein Plättchen so baut, daß dadurch die regelkonforme Fertigstellung unmöglich wird (wenn beispielsweise mehr Plättchen als der Vertragswert gebaut werden müssten), muss der Spieler seine Bauaktion erneut beginnen: Er nimmt alle gerade gebauten Plättchen zurück und alle gerade gespielten Bauarten wieder auf die Hand und beginnt seine Bauaktion von vorne.

Falls ein Kanal falsch gebaut wurde, aber dies erst später bemerkt wird, nachdem mindestens ein anderer Spieler schon seinen Spielzug begonnen hat, bleibt dieser unkorrekte Kanalbau unangetastet. Die Spieler müssen immer gut aufpassen!

Ein falsch gebauter Kanal muss trotzdem fertiggestellt werden, und zwar auf kürzest möglichem Wege.

Die Güterbewegung

Ein Spieler kann einen Gütermarker in irgendeiner Stadt benutzen, um Punkte zu bekommen. Dazu muss er den Gütermarker über eine zusammenhängende Kette von Kanalabschnitten an seinen Bestimmungsort bringen. Der Bestimmungsort kann irgendeine andere Stadt sein unter der Bedingung, daß der letzte dafür benutzte Kanalabschnitt dem Spieler selbst gehören muss.

Der Spieler erhält einen Punkt für jede an einen eigenen Kanalabschnitt angeschlossene Stadt, durch die der Gütermarker dabei bewegt wird, einschließlich Start- und Zielstadt.

Beispiel: Spieler Rot bewegt einen Gütermarker von Taunton nach Bridgewater. Er bekommt dafür 2 Punkte (je 1 Punkt für Taunton und Bridgewater).

Beispiel: Spieler Weiß bewegt einen Gütermarker von Chester nach Nottingham. Er bekommt dafür 4 Punkte (je 1 Punkt für Chester, Stoke, Burton und Nottingham).

Beispiel: Spieler Weiß bewegt einen Gütermarker von Guildford nach London (und benutzt dabei zu zwei verschiedenen Kanälen gehörende Kanalabschnitte). Er bekommt dafür 3 Punkte (je 1 Punkt für Guildford, Weybridge und London).

Ein Gütermarker kann über einen fertigen Kanalabschnitt transportiert werden, auch wenn der gesamte Kanal noch nicht fertig gebaut ist.

Nach Beendigung der Güterbewegung wird der Gütermarker zurück in den Kanalhafen gelegt.

Nutzung fremder Kanäle

Der letzte für eine Güterbewegung benutzte Kanalabschnitt muss dem Spieler gehören, der die Güterbewegung durchführt. Um diesen Kanalabschnitt zu erreichen, darf der Spieler aber Kanalabschnitte anderer Spieler benutzen, wofür diese auf übliche Weise Punkte erhalten.

Wenn ein Gütermarker bei seiner Bewegung von einem Kanalabschnitt eines Spielers auf einen Kanalabschnitt eines anderen Spielers wechselt, erhalten beide Spieler je einen Punkt für die dazwischen liegende Stadt.

Eine Güterbewegung kann über beliebig viele Kanalabschnitte beliebig vieler Spieler erfolgen.

Beispiel: Spieler Weiß bewegt einen Gütermarker von Basingstoke nach Arundel. Dafür erhält Spieler Rot 2 Punkte (Basingstoke, Weybridge) und Spieler Weiß 3 Punkte (Weybridge, Guildford, Arundel).

Beispiel: Spieler Gelb bewegt einen Gütermarker von Coventry nach Gloucester, über Birmingham und Worcester. Spieler Rot erhält 2 Punkte (Coventry, Birmingham), Spieler Weiß erhält 2 Punkte (Birmingham, Worcester) und schließlich Spieler Gelb auch 2 Punkte (Worcester, Gloucester).

Beispiel: Spieler Rot bewegt einen Gütermarker von Manchester nach Coventry, über Stoke und Birmingham. Spieler Rot erhält 2 Punkte (Manchester, Stoke), Spieler Schwarz erhält 2 Punkte (Stoke, Birmingham) und Spieler Rot erhält nochmals 2 Punkte (Birmingham, Coventry).

Die Farbbeschränkung

Die gesamte Kanalstrecke einer Güterbewegung darf nie zwei Städte gleicher Farbe einschließen.

Beispiel: In Arundel ist ein Gütermarker, den Spieler Weiß bewegen möchte. Obwohl ein weißer Kanalabschnitt zwischen Reading und Oxford ist, kann der Spieler den Gütermarker nur bis Reading ziehen, wobei der Weg durch Guildford führt (Guildford und Oxford sind beide schwarz).

Diese Farbbeschränkung **umfasst auch** die Startstadt des Gütermarkers.

Beispiel: In Newark ist ein Gütermarker, den Spieler Grün bewegen möchte. Obwohl er einen grünen Kanal zwischen Leicester und Northampton gebaut hat, kann er den Marker nicht weiter als Leicester ziehen (weil Newark und Northampton beide schwarz sind).

Alternative Streckenwahl

Falls ein Spieler mehrere verschiedene Strecken zur Auswahl hat, über die er den Gütermarker bewegen könnte und alle diese Strecken ausschließlich aus ihm selbst gehörenden Kanälen bestehen, muss er die kürzeste Strecke nehmen.

Beispiel: Spieler Grün hat eine Kette aus vier eigenen Kanalabschnitten – Huddersfield - Leeds, Leeds - Goole, Goole - Sheffield and Sheffield - Huddersfield. Er möchte einen Gütermarker von Huddersfield nach Sheffield bringen, er bekommt dafür 2 Punkte. Er darf nicht den Weg über Leeds und Goole wählen, um dafür 4 Punkte zu erhalten.

Spielende

1. Die Schlussrunden

Das Spielende wird eingeläutet, wenn irgendein Wertungsmarker (egal, welchem Spieler er gehört) den Spielendemarker erreicht oder überschreitet.

Die aktuelle Runde wird zu Ende gespielt, es folgen noch zwei weitere komplette Spielrunden.

Der Spieler mit den roten Plättchen war Startspieler, also endet das Spiel mit dem letzten Spielzug des rechts vom Startspieler sitzenden Spielers.

Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel erreicht der Wertungsmarker von Spieler 2 den Spielendemarker (70 Punkte). Spieler 2 beendet seinen Spielzug, anschließend Spieler 3 ebenso. Danach beginnen die beiden letzten Spielrunden.

- Es ist sehr wahrscheinlich, daß zum Spielschluss noch Verträge im Parlament liegen, auch wird es vorkommen, daß noch unaufgedeckte Verträge im Stapel sind.
- Es ist möglich (wenn auch unwahrscheinlich), daß alle Verträge aus dem Parlament genommen wurden. In diesem Falle muss jeder Spieler, der keine offenen Verträge mehr hat, in der ersten Phase eine andere Aktion wählen.

2. Endwertung

Nach der letzten Spielrunde folgt die Endwertung. Es gibt Punkte für

- Unvollständige Kanäle
- Güterschwund

Unvollständige Kanäle

Meistens werden einige Kanäle nicht fertig gebaut sein.

In jedem dieser Fälle

- erhält der Besitzer 1 Punkt pro Schleuse, 2 Punkte pro Aquädukt und 3 Punkte pro Röhre (genau wie für einen fertigen Kanal).
- wird das Kanalboot vom Spielplan genommen.
- wird der Vertrag zurück ins Parlament gelegt, der Spieler bekommt **keine** Punkte für den Vertrag.

Güterschwund

Die Spielreihenfolge richtet sich nun nach dem Geburtsdatum des Ingenieurs jedes Spielers. Jede Runde beginnt der Spieler, dessen Ingenieur das früheste Geburtsdatum hat (niedrigste Kartennummer), dann folgt der Spieler, dessen Ingenieur das zweitniedrigste Geburtsdatum hat usw. In jeder dieser Runden bewegt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, einfach und nur **genau einen** Gütermarker.

Dafür gibt es jeweils Punkte wie für jede andere Güterbewegung auch.

- Falls ein Spieler keinen Gütermarker bewegen kann, muss er passen.
- Diese letzten Güterbewegungen können über mehrere Runden gehen. Erst wenn keine Gütermarker mehr bewegt werden können, ist das Spiel endgültig zu Ende.

3. Spielsieger

Der Spieler mit den meisten Punkten ist Spielsieger.

Bei Gleichstand ist derjenige der daran beteiligten Spieler Spielsieger, der die meisten Kanäle fertig gebaut hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, werden die Gesamtvertragswerte der daran beteiligten Spieler verglichen. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Ingenieur das jüngste Geburtsdatum hat (höchste Kartennummer).

Die Ingenieure

Jede Ingenieurkarte weist rechts oben eine Nummer auf. Diese Nummer dient drei Zwecken:

- Bestimmung des Startspielers – der Spieler, dessen Ingenieur das früheste Geburtsdatum hat (niedrigste Kartennummer) ist Startspieler.
- Bestimmung der Reihenfolge während des Güterschwundes - jede Runde beginnt der Spieler, dessen Ingenieur das früheste Geburtsdatum hat (niedrigste Kartennummer), dann folgt der Spieler, dessen Ingenieur das zweitniedrigste Geburtsdatum hat usw.
- Letzter Gleichstandsbrecher – es gewinnt schließlich der Spieler, dessen Ingenieur das jüngste Geburtsdatum hat (höchste Kartennummer).

Jeder Ingenieur zeichnet sich durch eine besondere Fähigkeit aus. Diese Fähigkeit kann während jedes eigenen Spielzuges beliebig oft benutzt werden.

Brindley: Ermöglicht dem Spieler, für eine gespielte Trassenkarte stattdessen eine Schleuse zu bauen. Das heißt aber nicht, daß der Spieler zwei Schleusen in demselben Kanalabschnitt benachbart zueinander bauen dürfte.

Jessop: Ermöglicht dem Spieler, eine Röhre mit nur zwei gespielten Röhrenkarten zu bauen.

Telford: Ermöglicht dem Spieler, ein Aquädukt mit nur einer gespielten Aquäduktkarte zu bauen.

Rennie: Ermöglicht dem Spieler, vier statt nur drei Baukarten aufzunehmen. Außerdem darf er, wenn er die Aktion „Die oberste Karte vom Baukartenstapel ziehen“ wählt, stattdessen eine der offenen Karten nehmen (und danach die Auslage vom Stapel ergänzen).

Smeaton: (Ein durchtriebener Fuchs, der alle möglichen Kniffe kannte.)

Mit Smeaton als Ingenieur kann der Spieler eine Inspektorkarte statt **zwei** beliebiger anderer Bauarten spielen, diese gelten als unmittelbar nacheinander und für denselben Kanal gespielt. Jede Kombination ist erlaubt (z. B. zwei Röhren, oder eine Schleuse und eine Trasse, usw.).

Beim Einsatz einer Inspektorkarte auf diese Weise muss der Spieler auf jeden Fall alle anderen Baubestimmungen einhalten.

Beispiel: Der Spieler darf damit nicht zwei benachbarte Schleusen in demselben Kanalabschnitt bauen.

Verschiedenes

1. Variable Spiellänge

Wer ein längeres Spiel wünscht, kann die Position des Spielendemarkers jeweils um 10 Punkte erhöhen.

Ähnlich kann für ein kürzeres Spiel die Position des Spielendemarkers um jeweils 10 Punkte vorverlegt werden.

2. Hintergrundinformationen

Hintergrundinformationen zu **Canal Mania** sind auf der Webseite von Ragnar Brothers zu finden, ebenso eventuelle Regelklarstellungen, falls nötig. Dies und mehr gibt's auf

www.ragnarbrothers.co.uk.

Dort ist übrigens auch ein link zur Geschichte von Kanälen und deren Ingenieuren.

3. Credits

Ragnar Brothers ist eine Partnerschaft dreier langjähriger Spieler:

Gary Dicken, Phil Kendall und Steve Kendall.

Spielautoren

Steve Kendall und Phil Kendall

Künstlerische Gestaltung

Schachtelbild von Colin Jones. Grafische Gestaltung: studio@d-blue. Kanalbootfiguren von Geraldine O'Reilly

Produktion

Creative Design Partnership 01252 617929 steve@thecreative.demon.co.uk

Deutsche Regel

Ferdinand Köther (fk@lucyfer.net)

Canal Mania © Ragnar Brothers 2006