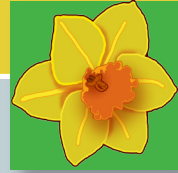


SNOWDONIA ERWEITERUNG: THE DAFFODIL LINE



Die Daffodil Line („Narzissen-Bahn“) war eine englische Bahnlinie in Herefordshire und Gloucestershire zwischen Ledbury Town und Gloucester.

Sie wurde 1885 eröffnet, und war hauptsächlich direkt auf dem südlichen Teil des stillgelegten Herefordshire und Gloucestershire-Kanals gebaut worden. Newent, mein derzeitiger Wohnort, war Teil dieser Strecke.

Dieses Szenario für 1 - 4 fortgeschrittene Spieler mischt das bisherige Spiel ein bisschen auf, denn jetzt werden zusätzlich Narzissen gesammelt, Stein zertrümmert und der Kanal aufgefüllt.

Tony Boydell, 2013

Übersetzung: Daniel Danzer

Spielmaterial

18 Spielkarten:

- 1 Übersichtskarte des Szenarios
- 1 neue Lok
- 7 neue Kanal-Gleiskarten
- 1 neue Aktionskarte
- 8 neue Stationskarten

Spielregeln

Unterschiede zum Grundspiel

Dieses Szenario unterscheidet sich vom Grundspiel (Mount Snowdon) in folgenden Punkten:

- **Narzissen sammeln** für die Wertung bei Spielende
- **Kanal auffüllen**, zusätzlich zum Räumen von Geröll
- **Stein zertrümmern**, um Geröll für die Werkstatt zu erhalten.

The Daffodil Line – Anmerkungen zu Karteneffekten

- Auftragskarte 3: Hierfür gilt zusätzlich: „ ... kannst du das nächste Feld mit Geröll komplett räumen bzw. auffüllen.“ Eine Kanal-Gleiskarte wird also ggf. komplett mit Geröll aufgefüllt.
- Auftragskarten 26 und 30: Hierfür gilt zusätzlich „ ... räume doppelt so viel Geröll ab, bzw. fülle doppelt so viel auf“.
- Lok No.1 L.A.D.A.S ermöglicht dem Spieler zusätzlich, eine Kanal-Gleiskarte mit zwei Geröll mehr aufzufüllen.
- Lok No.8 Snowplow / Schneepflug aus der Jungfraubahn-Erweiterung ermöglicht es dem Spieler zusätzlich, eine Kanal-Gleiskarte mit einem Geröll mehr aufzufüllen.

Anmerkung: Für diese Zusatzmöglichkeiten muss der Spieler Geröll in seinem eigenen Vorrat haben.

Spielaufbau

- Legt Station 1 (Ledbury) auf die Station Llanberis. Die anderen 7 Stationen werden wie im Grundspiel ausgelegt.
- Mischt die Gleiskarten des Basisspiels und legt die entsprechende Anzahl zufälliger Karten links von Skew Bridge, Dymock und Gloucester aus. Legt Geröll-Klötzchen auf diese Gleiskarten sowie die Baustellen der Stationskarten.
- Mischt die Daffodil Line Kanal-Gleiskarten und legt die entsprechende Anzahl zwischen den anderen Stationen aus. Auf diese Karten wird kein Geröll gelegt.
- Legt die gelben Besitzmarker beiseite. In diesem Szenario werden sie nicht als Spielermarker benutzt, sondern stellen Narzissen dar, die man im Spielverlauf für bestimmte Arbeiten erhalten kann.
- Legt die neue Version der [C] Werkstatt-Aktionskarte mit der entsprechenden Seite für eure Spieleranzahl auf das C-Aktionsfeld.

Spielverlauf

Narzissen

Auf einigen Gleiskarten, Baustellen und Bauplätzen sind Narzissen abgebildet. Der Spieler, der das letzte Geröll wegräumt, bzw. auffüllt, erhält 1 gelben Marker und legt ihn in seinen eigenen Vorrat. Narzissen zählen bei Spielende zusätzliche Punkte.



Gloucester: Narzissenfelder (gesammelte Narzissen eintauschen)

Um diese Baupläze zu bebauen, legt der Spieler die angezeigte Anzahl von Narzissen in den allgemeinen Vorrat zurück, und legt einen Besitzmarker auf das Feld.

Räumarbeit und Auffüllen des Kanals

Bei Räumarbeiten kann es nun vorkommen, dass Geröll aus dem eigenen Vorrat zurück auf eine Gleiskarte gelegt werden muss. Von den Gleiskarten des Basisspiels wird wie üblich Geröll entfernt. Die neuen Kanal-Gleiskarten sind aber zu Beginn leer und müssen erst mit Geröll angefüllt werden, bevor das Gleis gebaut werden kann.

Beim Ausführen von Räumarbeiten auf Kanal-Gleiskarten muss für jedes Geröll, das laut Arbeitstempo geräumt würde, ein Geröll aus dem eigenen Vorrat auf die Kanal-Gleiskarte gelegt werden. Der Spieler, der eine Räumarbeit-Aktion ausführt, muss dies tun, wenn er Geröll zur Verfügung hat. Wenn sein Vorrat erschöpft ist, endet die Aktion sofort.

Auf jeder Kanal-Gleiskarte gibt eine Zahl an, wie viel Geröll vonnöten ist, um den stillgelegten Kanal vollständig aufzufüllen. Der Spieler, der das letzte dazu notwendige Geröll-Klötzchen auf die Karte legt, erhält einen Narzissen-Marker. Erst, wenn der Kanal vollständig aufgefüllt ist, kann hier ein Gleis gebaut werden. Auf eine Kanal-Gleiskarte kann nicht mehr Geröll gelegt werden, als deren Zahl angibt.



Räumarbeit im Zuge von Ereignissen

Werden Gleiskarten aufgrund eines Ereignisses geräumt, bezieht sich die Anzahl der Gleiskarten laut Arbeitstempo gleichermaßen auf Kanal-Gleiskarten wie normale Gleiskarten, allerdings werden erstere mit Geröll aus dem allgemeinen Vorrat angefüllt, statt leergeräumt. Es ist möglich, dass bei einem solchen Ereignis mal leergeräumt, mal aufgefüllt wird.

Werden aufgrund eines Ereignisses Gleise gelegt, wird alles Geröll, das noch oder schon auf (Kanal-)Gleiskarten liegt, in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt, und die Gleiskarten wie im Grundspiel auf die Gleisseite gedreht.

Werkstatt

Die Aktion Werkstatt [C] bietet nun eine dritte Bearbeitungsoption für Arbeiter: „Stein zertrümmern“. Man kann 1 Stein aus dem eigenen Vorrat

zurück in den Beutel geben, und dafür 2 Geröll aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Man kann die verschiedenen Optionen wie bisher beliebig kombinieren.

Wertung

Besitzmarker auf den Stahlträger-Bauplätzen von Station 7 (Over Junction) können bei Spielende nur für Gleisboni auf Auftragskarten verwendet werden, nicht für Bauboni.

Spielende

Vermesser

Steht ein Vermesser bei Spielende auf Station 3 (Dymock) oder Station 7 (Over Junction), erhält der Spieler noch vor der Wertung 1 gelben Narzissen-Marker aus dem allgemeinen Vorrat.

Narzissen werten

Nachdem die Wertung wie im Grundspiel durchgeführt wurde, werden die Narzissen gewertet. Punkte gibt es für jedes (angefangene) 4er-Set, nämlich 3/9/19/34 Punkte für je 1/2/3/4 Narzissen. Hat ein Spieler mehr als vier Narzissen, beginnt die Zählung von vorne. Zum Beispiel erhält ein Spieler für sechs Narzissen $34+9 = 43$ Punkte.

Schlussbemerkung: Die gelben Narzissen-Marker sind nicht begrenzt (obwohl sie reichen sollten). Bei Bedarf behelfen sich die Spieler mit zusätzlichem Material, am besten in gelber Farbe.

Neue Lok

Utility Loco

Bringt 1 Kohle mit. Der Spieler kann zu Beginn einer Runde 1 Kohle abgeben, um in dieser Runde einen zusätzlichen Arbeiter zu haben. Zu Beginn der Auswertung von Aktion A, noch bevor Aktionskarten ausgespielt werden, kann der Spieler die Lok eines beliebigen Mitspielers auswählen. Die Utility Loco stellt nun bis zum Ende der Runde eine genaue Kopie dieser Lok dar. Anmerkung: Ein zusätzlicher Arbeiter kostet stets 1 Kohle; Snowdon oder Prototype Engine zu „kopieren“ bringt bei Spielende keine Siegpunkte, da der Effekt der Utility Loco nur bis Rundenende wirksam ist, nicht bis Spielende.

