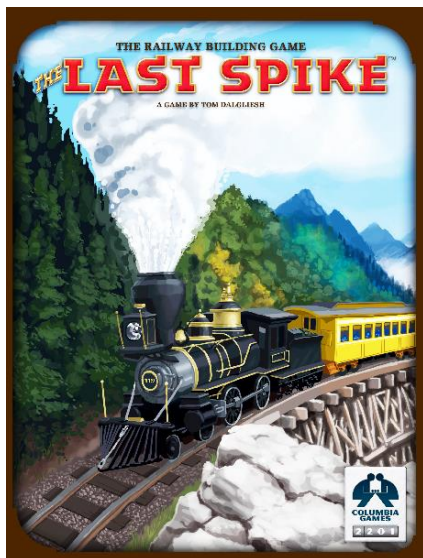


THE LAST SPIKE



Last Spike - Sista spiken, är ett spel för hela familjen. Spelarna bygger tillsammans en järnvägslinje, i USA, mellan *St. Louis* och *Sacramento*. De lägger räls och köper mark i hopp om att den ska ge utdelning när järnvägslinjen mellan två städer blir klar. Den som bygger den sista järnvägssträckan, som förbinder *St. Louis* med *Sacramento*, slår i den *Sista spiken* och inkasserar, förutom den ordinarie utdelningen, också en bonus. Den som efter dessa utbetalningar har mest pengar vinner spelet.

2-6 personer kan spela *Last Spike*, som fungerar bäst med 3-5 spelare. Speltid är cirka 45 minuter.

Innehåll

Spelplan - Visar spelets 9 städer och linjerna som förbinder dem. Varje linje består av 4 delar.

Räls - 48 spelpjäser i trä som var och en spelas ut på "sin" plats på spelplanen. Bokstaven och siffran på pjäsen anger vart. De självhäftande etiketterna ska fästas på pjäserna, en etikett per pjäs.

Kort - Kortlek med 45 landkort, 5 var för spelets 9 städer. Dessa ska sorteras i 9 högar, en per stad, med det billigaste landet på toppen och därefter i ordning med det dyraste landkortet underst.

Pengar - Runda pjäser är spelets valuta: 1 000 \$ - vit, 5 000 \$ - röd, 10 000 \$ - blå.

Innan spelstart

Utse en bankir, som delar ut pengar till alla spelarna, inklusive sig själv, enligt nedan:

- 2 spelare - 60 000 \$ vardera
- 3 spelare - 50 000 \$ vardera
- 4 spelare - 40 000 \$ vardera
- 5 spelare - 35 000 \$ vardera
- 6 spelare - 30 000 \$ vardera

Lägg de 48 rälsbjäserna med framsidan ned. Alla spelarna drar varsin. Den som kommer närmast A1, startar spelet, (A3 är närmare A1, än vad B1 är). Lämna tillbaka pjäserna och blanda dem på nytt. Därefter drar spelarna 4 pjäser vardera och ställer dem framför sig så att motspelarna inte kan se *vilka* pjäser de andra spelarna har.

Vid 2 spelare: Innan spelet startas dras en *osedd* pjäs, som tas ur spel, och placeras utanför spelplanen.

THE LAST SPIKE

Drag

Spelet startas av den som drog pjäsen närmast A1 och fortsätter sedan medsols. Ett drag består av tre delar:

- Spela ut en rälsbjäs på spelplanen. Om detta ledde till att linjen, mellan två städer, blev färdigbyggd, sker utdelning till *alla* spelare med landkort från dessa två städer.
- Köp *ett* landkort, (frivilligt).
- Dra en ny rälsbjäs.

Lägga räls



Varje rälsbjäs har en unik bokstavs/sifferkod, som matchar ett av kartans fält. Pjäsen i exemplet är "A3". Den ska alltid spelas ut i "sitt" fält mellan *St. Louis* och *Omaha*, och kostar 3 000 \$ att spela ut.

Ett drag börjar med att spela ut en rälsbjäs intill en stad, eller intill en annan rälsbjäs. Om inte detta är möjligt, *måste* spelaren ändå spela ut en av sina rälsbjäser, men då till *dubbla* kostnaden.

Utspelningskostnaden varierar med terrängen, tunnlar och broar, t ex, är dyrare. Kostnaden betalas till banken. Om du inte har tillräckligt med pengar, *måste* du sälja land för att kunna betala, se sid 3.

Gratis landkort

Varje stad har ett gratis landkort - Ø. Den förste spelaren som lägger räls intill staden *får* detta landkort. För att få t ex *Omahas* gratisland, lägg räls i A4, D1 eller C1.

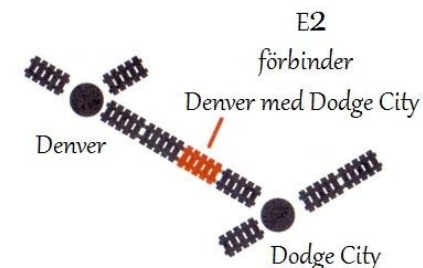
Det går inte att köpa landkort från en stad förrän stadens gratisland har delats ut.

Spelare som fått ett gratisland får *inte* köpa land *i det draget*.

Utdelning

När alla fyra rälsbjäserna mellan två städer, lagts får *alla* spelare med landkort från dessa två städer utdelning från banken.

Om linjen mellan, t ex, *Denver* och *Dodge City* byggs klar får *alla* dessa städernas landägare utdelning.



Utdelningens storlek beror på hur många landkort från de två städerna som spelarna äger. Om du t ex äger två landkort från en av städerna, erhåller du summan som står efter "2" på kortet.

Exempel: Om du äger två landkort från *Denver*, och ett från *Dodge City*, blir din utdelning 10 000 \$ för *Denver* och 7 000 \$ för *Dodge City*.



1



2



THE LAST SPIKE

Köp av landkort



Utplacering av rälspläsger ägaren rätt att köpa **ett** landkort i draget, under förutsättning att stadens gratisland är utdelat. Betala priset för önskat kort, som i exemplet till vänster är 7 000 \$. Placera kortet uppvänt framför dig.

Obs: Ägande av landkort är allmän uppgift. Ägda landkort måste ligga, med framsidan upp, framför dig på bordet. Pengar däremot får hemlighållas, om så önskas.

Avsluta draget genom att dra en ny rälspläs.

Försäljning av landkort

Det är inte tillåtet att vare sig sälja landkort till-, eller låna pengar av andra spelare. Om du inte kan betala för att lägga ut en pläs, **måste** du sälja landkort till **banken**, för **halva priset**, avrunda uppåt. D v s, ett land som kostade 5 000 \$ att köpa, säljs tillbaka till banken för 3 000 \$. Mer än ett landkort kan behöva säljas för att få råd att spela ut en rälspläs. Om du sålt alla dina landkort men ändå inte har råd att betala för utspel av rälspläsen, har du gått i konkurs och är ute ur spelet. Lämna tillbaka alla landkort, (utom eventuella gratisland som tas ur spel), pengar och rälspläs till banken, för återanvändning.

Obs: Banken köper **endast** landkort för att möjliggöra utspel av rälspläs. Banken köper **inte** gratisland, eller kort från en stad som gjort alla sina möjliga utdelningar. Spelare som sålt landkort, spelar draget som vanligt.

The Last Spike - Sista spiken

Spelet slutar när den **Sista spiken** spelas ut, d v s den pläs som slutgiltigt förbinder *St. Louis* och *Sacramento* med en **sammanhängande** järnvägslinje. Den som spelar ut **Sista spiken** erhåller en bonus på 20 000 \$, se bild på sid 4.

Kora vinnaren

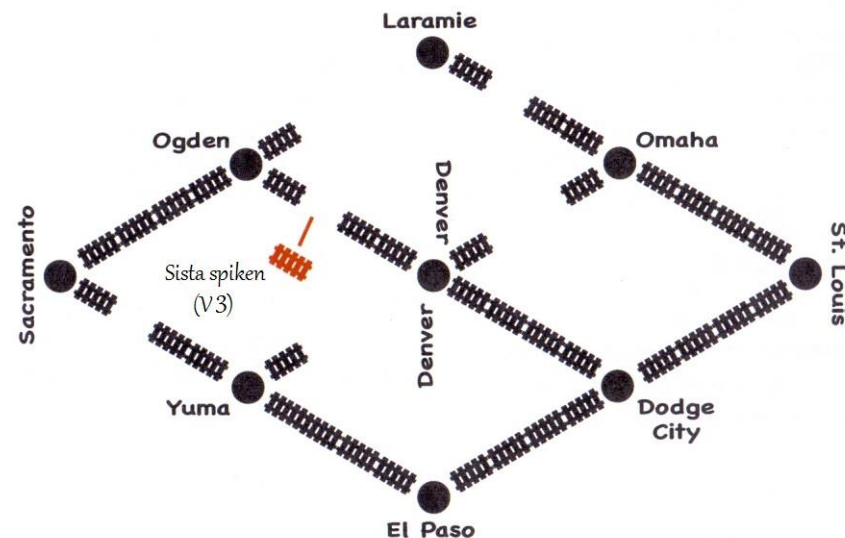
Efter att Sista spiken är utspelad, och både bonus och de två städernas utdelning är utbetalad, vinner spelaren med mest pengar. Landkortens värde saknar betydelse, endast pengarna räknas.

Vid oavgjort, vinner den av spelarna som äger landkort med den högsta totala inköpssumman.

Taktiska tips

- **Landvärden:** Fastän utdelningarna för en stad är desamma, varierar kostnaden för köp av stadens landkort. Du får de billigaste korten genom att köpa tidigt.
- **Samarbete:** Utdelningssystemet uppmuntrar till samarbete vid rälsläggning. Att köpa 4 eller 5 kort från samma stad, är sällan en bra idé. Det är oftast bättre att flera spelare äger mark i samma stad eftersom det uppmuntrar även dem, att lägga räls till/från staden.
- **Flerfaldiga utdelningar:** Alla städer har **potential** för flera utdelningar. Om alla dess järnvägslinjer byggs klart ger, t ex, *Denver* 4, *Yuma* 3, och *St. Louis* 2 utdelningar.
- **Kassaflöde:** Var rädd om pengarna. Om de tar slut när du ska lägga räls tvingas du sälja mark för halva priset, samtidigt som motspelarna då får tillgång till dessa landkort.

THE LAST SPIKE



Bilden här ovan visar när spelet slutar. Den **Sista spiken**, pläsen V3, som spelas ut mellan *Ogden* och *Denver*, förbinder *Sacramento* med *St. Louis*, via *Dodge City*, *Denver* och *Ogden*. Under spelet har totalt 7 utdelningar skett:

- 1 *Sacramento* - *Ogden*
 - 2 *Yuma* - *El Paso*
 - 3 *El Paso* - *Dodge City*
 - 4 *Denver* - *Dodge City*
 - 5 *Dodge City* - *St. Louis*
 - 6 *St. Louis* - *Omaha*
 - 7 *Ogden* - *Denver*
- Laramie* gav inga utdelningar.

Kommentar: Spelaren som spelade ut den **Sista spiken**, ägde inga andelar från vare sig *Denver* eller *Ogden*, men ville inkassera bonusen på 20000 \$, innan någon annan hann göra det. De 3000 \$ som det kostar att spela ut pläsen måste betalas innan bonusen betalas ut. Även pläsen Z3 hade kunnat bli den **Sista spiken**.

Förutom *St. Louis* och *Sacramento*, som ju alltid måste vara förbundna med varandra, kan ett spel sluta, utan att en del städer, (*Laramie* ovan), givit utdelning.

Konstruktörer

Design: Tom Dalgliesh
Utveckling: Grant Dalgliesh
Konst/Grafik: Karim Chakroun



COLUMBIA GAMES, INC.,
POB 1600,
BLAINE, WA 98231 USA

www.columbigames.com

Översättning: Hans Adelskog

www.columbiagamessweden.se