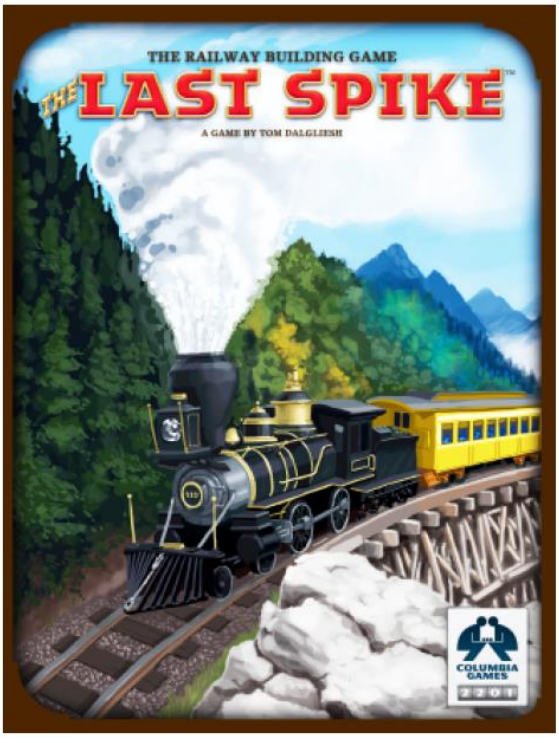
THE LAST SPIKE



EINLEITUNG

Am Aufbau der großen Bahnlinien Amerikas waren Landspekulationen und Ingenieursleistungen maßgebend beteiligt. In diesem Spiel *kooperieren* die Spieler, um eine durchgehende Schienenverbindung von *St. Louis* nach *Sacramento* zu bauen. Die Spieler stehen jedoch auch untereinander im *Wettstreit*, durch Landspekulation das meiste Geld anzuhäufen, bevor der *Letzte Nagel (last spike)* gesetzt wird.

Das Spiel kann mit 2 – 6 Mitspielern gespielt werden, funktioniert jedoch mit 3 – 5 Spielern am besten. Die durchschnittliche Spieldauer beträgt 45 Minuten.

COLUMBIA GAMES, INC.,
POB 1600,
BLAINE, WA 98231 USA.
001-360/366-2228
001-800/636-3631 (gebührenfrei)

Für Spielaktualisierungen und –information:
www.columbiagames.com

SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan – weist 9 Städte sowie die 12 Routen auf, die sie verbinden. Jede Route verfügt über 4 Schienenfelder.

Bahngleise – 48 Gleisteile aus Holz stellen Schienenabschnitte dar. Vier Teile passen zwischen je zwei Städte.

Jedes Gleisteil weist eine eigene Kodierung aus einem Buchstaben und einer Zahl auf, welche zu einem Feld auf dem Spielplan passt.

Karten – Kartensatz mit 45 Baulandkarten, 5 für jede der 9 Städte. Man sortiert die Baulandkarten in 9 Stapel mit fünf Karten (einer pro Stadt), “Land Ø” oben, danach die billigste aufsteigend bis zur teuersten ganz unten.

Spielgeld – Geldchips: $1.000 (weiß), $5.000 (rot), $10.000 (blau).

VOR SPIELBEGINN

Ein Spieler wird als Bankhalter ausgewählt. Der Bankhalter teilt an jeden Spieler, einschließlich sich selbst, eine Geldsumme aus, die von der Anzahl der Mitspieler abhängt:

2 Spieler, jeder $60.000
3 Spieler, jeder $50.000
4 Spieler, jeder $40.000
5 Spieler, jeder $35.000
6 Spieler, jeder $30.000

Man legt die 48 Gleisteile ***verdeckt*** auf den Tisch und mischt sie. Jeder Spieler zieht ein Gleisteil. Das Gleisteil, das A1 am nächsten kommt, gewährt den ersten Zug (A3 ist näher an A1 als B1). Die Gleisteile werden wieder zu den anderen gelegt und untergemischt.

Dann zieht jeder Spieler vier Gleisteile und stellt sie aufrecht vor sich hin, um ihre Identität vor den anderen Spielern zu verbergen.

Spiel zu zweit: Zu Spielbeginn zieht man ein Gleisteil verdeckt und legt es beiseite.

THE LAST SPIKE

SPIELRUNDEN

Das Spiel beginnt mit dem ersten Spieler und wird im Uhrzeigersinn um den Tisch herum fortgesetzt. In jeder Spielrunde:

- Legt man ein Gleisteil auf den Spielplan; ***alle*** Spieler kassieren Auszahlungen, falls es welche gibt.
- Kauft man eine Baulandkarte (optional)
- Zieht man ein neues Gleisteil

SCHIENEN LEGEN

Die Gleisteile weisen eine eigene Kodierung aus einem Buchstaben und einer Zahl auf, eines für jedes Feld auf dem Spielplan. Das oben abgebildete Teil ist “A3”, das an der Route *St. Louis – Omaha* gespielt wird. Die Kosten, um dieses Teil auszuspielen, sind $3.000.

Jede Spielrunde beginnt damit, dass man ein Gleisteil ***neben*** eine Stadt oder ein bereits vorhandenes Gleisteil legt. Ansonsten ***muss*** man zu ***doppelten*** Kosten ein Gleisteil an eine andere freie Stelle legen.

Die Verlegekosten variieren, um Gelände wie z.B. Brücken und Tunnel darzustellen. Zum Spielen dieses Gleisteils müssen deren Kosten an die Bank gezahlt werden. Falls man es sich nicht leisten kann, ein Gleisteil zu spielen, muss man Bargeld durch Baulandverkauf (Seite 3) beschaffen.

Landschenkungen

Jede Stadt verfügt über eine Land***schenkung***, vermerkt als Land Ø. Der ***erste*** Spieler, der ein Gleisteil ***neben*** eine Stadt legt, erhält dieses Bauland geschenkt. Das bedeutet, um die Landschenkung für Omaha zu erhalten, spielt man A4, D1 oder C1 aus.

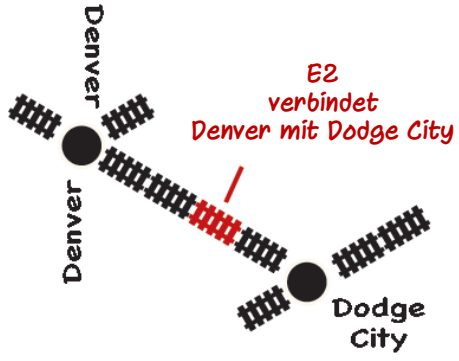
Die Spieler ***können nicht*** Bauland in einer Stadt kaufen, bevor nicht deren Landschenkung beansprucht wurde.

Spieler, die gerade eine Landschenkung erhalten, ***dürfen NICHT auch noch*** eine Baulandkarte in dieser Spielrunde kaufen.

AUSZAHLUNGEN

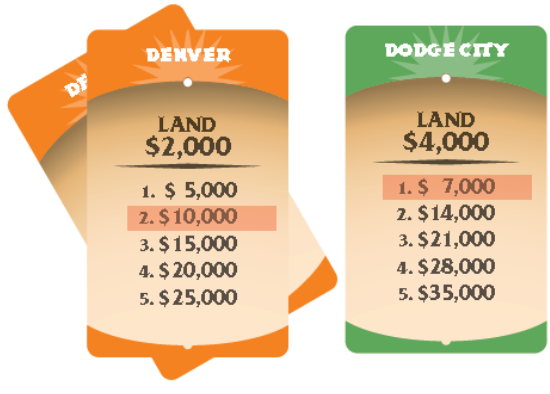
Sobald alle vier (4) Schienenabschnitte zwischen zwei Städten verlegt worden sind, erhält ***jeder Baulandeigentümer*** der zwei verbundenen Städte eine Auszahlung ***von der Bank***.

Das heißt, falls die Route Dodge City – Denver fertig gestellt wird, werden ***alle Spieler*** ausbezahlt, die in diesen beiden Städten Bauland besitzen.



Die jedem Spieler ausbezahlte Summe hängt von der Anzahl der Baulandkarten dieser zwei Städte ab, die er auf der Hand hat. Wenn man zwei Baulandkarten derselben Stadt besitzt, streicht man den Betrag ein, der mit der Nummer “2” bezeichnet ist.

> ***BEISPIEL****: wenn man 2 Denver und 1 Dodge City besitzt, erhält man $10.000 für Denver und $7.000 für Dodge City.*



THE LAST SPIKE

BAULANDKAUF

Das Ausspielen eines Gleisteils erlaubt den Kauf ***irgend-EINES*** Baulandstücks, vorausgesetzt, die Landschenkung dieser Stadt wurde bereits in Anspruch genommen. Man wählt die Stadt aus, zahlt den vermerkten "Land"-Preis ($7.000 für St. Louis links abgebildet) und legt sie ***aufgedeckt*** vor sich ab.

> ***WICHTIG:*** *Der Baulandbesitz ist öffentlich bekannt. Baulandkarten müssen aufgedeckt auf dem Tisch liegen. Das Barvermögen kann verheimlicht werden.*

Man beendet die eigene Runde, indem man ein Gleisteil zieht.

BAULANDVERKAUF

Man darf Bauland ***nicht*** an andere Spieler verkaufen oder tauschen, oder von anderen Spielern Geld borgen. Falls man das Legen eines Gleisteils nicht bezahlen kann, ***muss*** man Bauland an die Bank zum ***halben Preis*** (aufgerundet) verkaufen. Somit wird Bauland, das $5.000 kostet, für $3.000 an die Bank verkauft. Zwei oder mehr Baulandkarten dürfen verkauft werden, um genügend Bargeld zum Weiterspielen zu beschaffen. Falls man nicht genügend Geld beschaffen kann, um weiter zu spielen, geht man Bankrott. Man gibt jegliche nicht gespielten Gleisteile, Bargeld und Baulandkarten an die Bank zurück, die es weiter verwendet, mit Ausnahme von Landschenkungen im Besitz des Bankrotteurs, die aus dem Spiel genommen werden.

> ***WICHTIG:*** *Die Bank wird* ***nur*** *Bauland kaufen, um das Ausspielen eines Gleisteils zu ermöglichen. Die Bank wird weder Landschenkungen kaufen, noch Bauland aus Städten, die bereits alle ihr möglichen Auszahlungen getätigt haben*.

Bauland verkaufende Spieler sind dann ganz normal an der Reihe.

DER LETZTE NAGEL

Das Spiel endet, sobald der ***letzte Nagel*** ausgespielt wurde. Dies ist das letzte Gleisteil, das eine ***durchgehende*** Schienenverbindung von St. Louis nach Sacramento schafft. Das ausspielen des letzten Nagels verschafft demjenigen Spieler eine Bonuszahlung über $20.000 von der Bank. Siehe Abbildung auf Seite 4.

Gewinner des Spiels

Nachdem der *letzte Nagel* gespielt worden ist, wird die Auszahlung für die beiden verbundenen Städte ausbezahlt. Der Spieler mit dem meisten ***Bargeld*** gewinnt das Spiel. Der Baulandwert wird ***nicht*** gezählt, nur Bargeld,

Falls erforderlich wird ein Gleichstand mit der höchsten Bauland***kosten***-Summe in der Hand des Spielers aufgelöst.

SPIELTIPPS

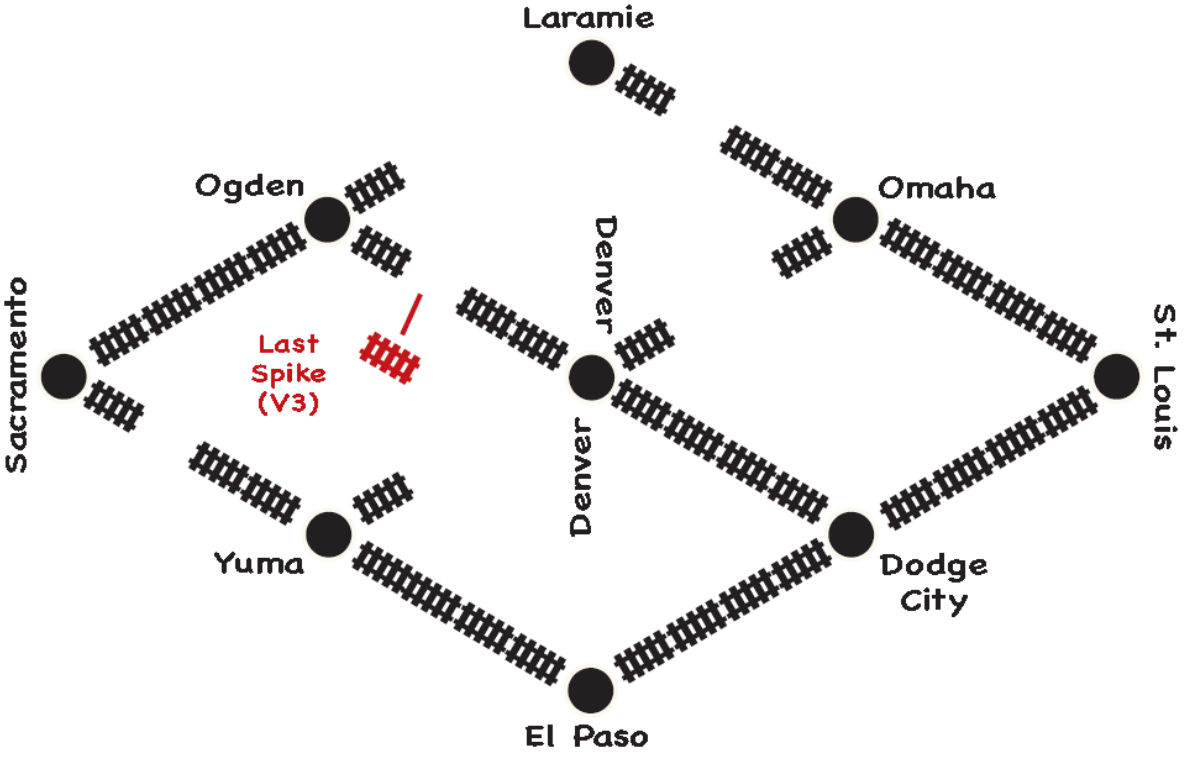
- **Baulandwerte:** Obwohl die Auszahlungen einer Stadt gleich bleiben, variieren die Kosten beim ***Kauf*** von Bauland für diese Stadt. Die Spieler erhalten das billigste Bauland durch frühen Kauf.

- **Kooperation:** Das Auszahlungssystem ermutigt zur Zusammenarbeit beim Gleisbau. Der Kauf von 4 oder 5 Baulandkarten einer Stadt ist selten ein guter Plan. Es ist besser, anderen Spielern auch Baulandbesitz zu gönnen, sodass sie die Bahnlinie dort zu bauen helfen, wo man sie haben will.

- **Mehrfach-Auszahlungen:** Die Städte haben das ***Potenzial*** für Mehrfach-Auszahlungen. *Denver* kann 4-fach auszahlen, wenn alle vier Routen gebaut werden. *Yuma* kann 3-fach auszahlen; *St. Louis* kann nur zweimal zahlen.

- **Bargeldfluss:** Die Spieler müssen ihr Bargeld mit Sorgfalt verwalten. Wird das Geld knapp, um für Gleise zu zahlen, wird man zum Baulandverkauf an die Bank gezwungen, womit es für andere Spieler verfügbar gemacht wird.

THE LAST SPIKE



Die Abbildung oben zeigt ein Spielende von LAST SPIKE. Gleisteil V3 wurde auf der Route *Ogden – Denver* gespielt, was eine durchgehende Schienenverbindung von *St. Louis* nach *Sacramento* (über *Dodge City, Denver* und *Ogden*) schafft.

Dieses Spiel hatte 7 Auszahlungen:

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 hatte keine Auszahlungen.

DANK

Dieses Spiel basiert auf einem zuerst von *Gamma Two* 1976 veröffentlichten Spiel.

Spiel-Design: Tom Dalgliesh

Herausgeber: Grant Dalgliesh

Künstl. Gestaltung: Karim Chakroun

Übersetzung: Peter Bitzer

Dank allen unseren Spieltestern!

***Kommentar**: Der Spieler des letzten Nagels besaß weder in Ogden noch in Denver Bauland, wollte jedoch den Bonus von $20.000 kassieren, bevor dies sonst jemand tut. Dieses Gleisteil auszuspielen kostet $3.000 (zahlbar vor Einstreichen des Bonus). Gleisteil Z3 hätte auch der letzte Nagel sein können.*

Eine Stadt mag nicht jede mögliche Auszahlung einbringen, bevor das Spiel endet. Mit der Ausnahme von St. Louis und Sacramento (die zumindest einmal angebunden werden müssen), könnte eine Stadt auch nie eine Auszahlung erbringen.