

Gridlock

Boston

Ein Spiel von Justin Richer

Ins Deutsche übersetzt von Ludwig Seitz

Einführung

Gridlock: Boston ist ein Spiel das davon handelt in der Stadt herumzufahren, in der keine der Straßen einen Sinn ergibt und alles ständig im Bau ist. Um zu gewinnen muss man einen Satz zufällig gezogene Ziele erreichen bevor die anderen Spieler ihre abgearbeitet haben. Dabei verwendet man das Straßennetz, das während des Spiels von allen gebaut und verändert wird. Jede Spieler kann auf jedem Stück Straße fahren, es bauen oder ändern, egal wer es ursprünglich gebaut hat. Vorsicht! Eine Route die du gebaut hast kann letztlich einem Mitspieler mehr helfen als dir selbst!

Schaffst du deine Reiseziele Als Erster?

<http://gridlock.info/>



2-4 Spieler



Alter 8+



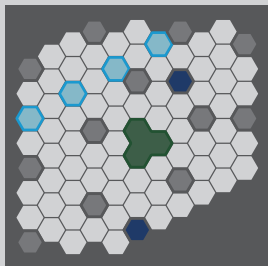
30-45min



Der Spielplan

Der Spielplan sieht aus wie die Stadt Boston, wenn sie auf einem kompakten Hexraster gebaut worden wäre, statt auf einem Haufen mäandernder Feldwege.

Alle Orte auf dem Plan, inklusive der Reiseziele, Parks und dem Fluss liegen grob an den richtigen Stellen in und um der Stadt. Das Spiel findet auf dem Spielplan statt, auf dem die Spieler das Straßennetz ausbauen und darauf herumfahren.



Felder

Die Sorte Feld auf dem Spielplan bestimmt was die Spieler in diesem Feld tun können.



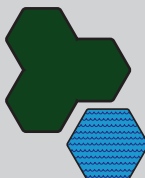
Reiseziele sind Orte die die Spieler im Laufe des Spiels besuchen wollen. Ein Spieler darf durch Reiseziele durchfahren, man wertet sie allerdings nur wenn man darauf anhält.



Tunnel sind wie Straßen die allesamt direkt aneinander grenzen und dabei dazwischenliegende Felder überspringen. Spieler können den Tunnel durch jedes Tunnelfeld betreten oder verlassen, so lange das Feld an eine Straße angeschlossen ist.



Auf leere Felder können die Spieler in der Bauphase Kreuzungen spielen. Die Spieler können leere Felder nicht befahren, bevor diese bebaut worden sind.

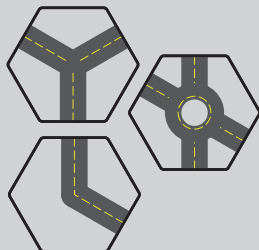


Hindernisse, wie Parks und Flüsse, dürfen nicht bebaut oder befahren werden. Straßen können zu Hindernisfeldern führen, enden aber dort.

Spieler können ebenfalls nicht über die Kanten des Spielplans hinausfahren.

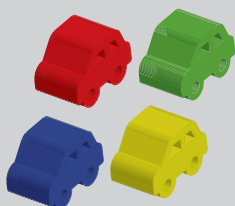
Spielmaterial

Kreuzungen erlauben es den Spielern das Straßennetz auszubauen. Jedes Plättchen hat zwischen einer und sechs Straßen an den Kanten, die angrenzende Kreuzungen und Reisezielfelder anschließen können. Beachten Sie, dass Kreuzungen mit Kreisverkehr gleich funktionieren wie Kreuzungen ohne Kreisverkehr. Es gibt 64 Kreuzungen im Spiel, die von allen Spielern gemeinsam genutzt werden. Siehe die Abschnitte "Bauen" und "Fahren" für weitere Informationen.

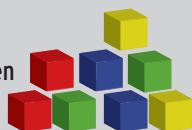


Autos werden von den Spielern benutzt um auf dem Spielplan zu fahren.

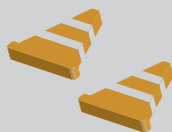
Jeder Spieler hat ein Auto in seiner Farbe. Autos fahren auf zusammenhängenden Straßen, durch Tunnels und durch Reiseziele. Autos können nicht durch Hindernisse, wie Parks oder Flüsse fahren. Siehe den Abschnitt "Fahren" für weitere Informationen.



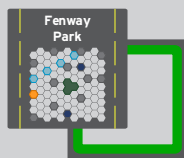
Markierungswürfel werden von den Spielern genutzt, um die Reiseziele anzuzeigen, die sie im Laufe ihrer Reise angefahren haben. Jeder Spieler hat sechs Würfel seiner Farbe.



Verkehrskegel werden auf dem Spielplan platziert, um Baustellen zu markieren. Es gibt insgesamt zwei Verkehrskegel im Spiel, die von allen Spielen gemeinsam genutzt werden. Siehe Abschnitt "Baustellen" für weitere Informationen.

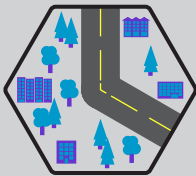


Reiseziel-Karten bestimmen wo die Spieler auf dem Spielplan starten, und welche Reiseziele sie im Laufe des Spiels zu erreichen versuchen. Der Name des jeweiligen Reiseziels und seine Position auf dem Spielplan sind auf der Vorderseite jeder Karte vermerkt. Jeder Spieler hat einen eigenen Stapel mit zwölf Karten, deren Rückseite die Spielerfarbe hat.

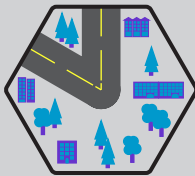


Kreuzungen

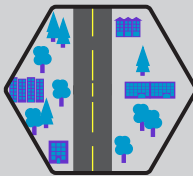
Das Spiel enthält 16 verschiedene Kreuzungen in der folgenden Stückelung, insgesamt 64 Plättchen:



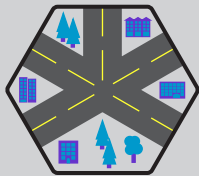
x 8



x 4



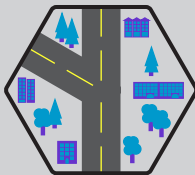
x 6



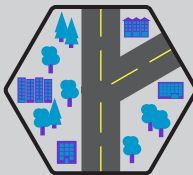
x 4



x 4



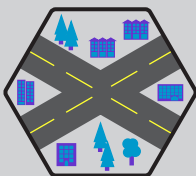
x 6



x 6



x 4



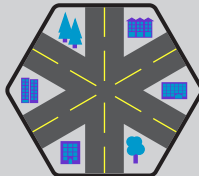
x 6



x 4



x 4



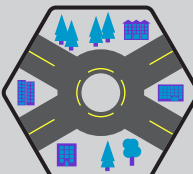
x 2



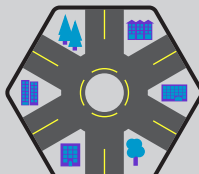
x 1



x 2



x 2



x 1

Startaufstellung

Alle Kreuzungen werden gemischt und in einem, oder mehreren verdeckten Stapeln neben dem Spielplan bereit gelegt. Alle Spieler teilen sich diesen Vorrat während des Spiels.

Alle Spieler nehmen sich das Spielmaterial in ihrer Farbe: Ein Auto, sechs Markierungswürfel und einen Satz mit zwölf Reisezielkarten.

Zuerst bestimmen die Spieler ihre Startpositionen. Jeder Spieler mischt seinen Reisezielkartenstapel. Dann zieht jeder Spieler die erste Karte von seinem Stapel. Wenn alle Karten unterschiedlich sind, beginnt jetzt das Spiel mit dem ersten Zug (siehe unten).

Fall zwei oder mehr Spieler die gleiche Karte gezogen haben, müssen diese Spieler die Karte wieder in ihren Stapel mischen und jeweils eine neue Karte ziehen. Falls diese Karten wieder einer anderen gezogenen Karte entsprechen, müssen die Spieler mit neu gezogenen Karten diese wieder einmischen und wieder neu ziehen. Ein Spieler, der vorher die gleiche Karte gezogen hatte muss nicht neu mischen und ziehen. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Spieler unterschiedliche Karten haben, dann kann das Spiel mit dem ersten Zug beginnen (siehe unten).

Erster Zug

Jeder Spieler setzt sein Auto und einen Markierungswürfel auf den Ort der auf der Karte angegeben ist, die während der Startaufstellung gezogen wurde.

Alle Spieler ziehen fünf weitere Karten und halten sie vor den anderen Spielern geheim. Diese Karten geben die Reiseziele an, die die Spieler im Lauf des Spiels zu erreichen versuchen. Die übrigen Karten werden beiseite gelegt und werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Jeder Spieler zieht zwei Kreuzungen vom Stapel und hält auch diese vor den anderen Spielern geheim.

Der Spieler der am schnellsten eine Kreuzung korrekt auf den Spielplan gelegt kriegt, wird Startspieler. Es gibt hier keine weiteren Regeln wie auf einer richtigen Kreuzung.

Der erste Spieler legt also eine Kreuzung auf ein leeres Feld auf dem Spielplan und zieht wieder auf zwei Plättchen hoch. Der Rest des Spiels wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Nachdem alle anderen Spieler auch ihre erste Kreuzung gelegt haben beginnt das eigentliche Spiel wie folgt.

Spielablauf

Jedes Mal wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf entweder gebaut oder gefahren werden, aber nicht beides. Es muss zu Beginn des Zuges angesagt werden was für eine Handlung ausgeführt werden soll, bevor damit angefangen werden darf. Sobald der Spielzug angefangen ist, darf man sich nicht mehr umentscheiden.

Bauen

Während einer Bauhandlung verändert ein Spieler den Spielplan, indem bis zu vier Handlungen aus den folgenden fünf Kategorien ausgeführt werden. Es dürfen dabei Handlungen in jeder Kombination und Reihenfolge gewählt werden:

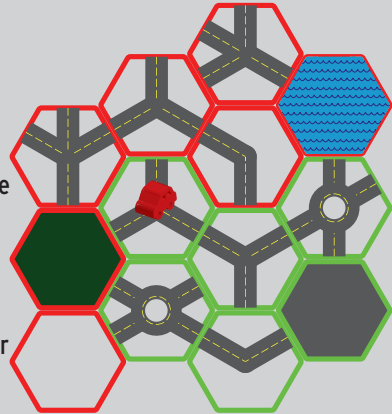
- Einsetzen einer Kreuzung von der Hand auf einem leeren Feld auf dem Spielplan. Die Kreuzung darf beliebig gedreht werden, die Ausgänge müssen nicht notwendigerweise an irgendwelche Straßen anschließen. Siehe der Abschnitt "Eine Kreuzung legen" für weitere Informationen.
- Drehen einer befindlichen Kreuzung, welche keine Baustelle ist. Die Kreuzung darf beliebig weit gedreht werden und braucht nach der Drehung nicht an irgendwelche anderen Straßen anzuschließen.
- Entfernen einer befindlichen Kreuzung vom Spielplan, welche keine Baustelle ist und auf der kein Auto steht. Die entfernte Kreuzung wird offen neben dem Spielplan auf einen Abwurfstapel gelegt.
- Errichten einer Baustelle durch das Einsetzen eines Verkehrskegels auf einem Feld. Siehe den Abschnitt "Baustellen" für weitere Informationen.
- Entfernen eines Verkehrskegels vom Spielplan. Die Begrenzungen einer Baustelle hören sofort auf zu gelten. Der Verkehrskegel wird neben dem Spielplan bereit gelegt.

Ein Spieler braucht nicht alle vier Handlungen auszuführen.

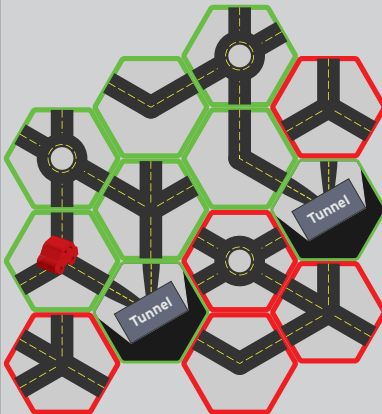
Am Ende eines Zuges zieht man wieder auf zwei Kreuzungen auf. Wenn es nicht mehr genug Kreuzungen zum nachziehen gibt, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Fahren

Während einer Fahrhandlung bewegt ein Spieler sein Auto auf dem Spielplan entlang des Straßennetzes. Dabei darf bis zu zwei Mal angehalten werden. Die Fahrt beginnt an der derzeitigen Position des Autos und verläuft durch beliebig viele verbundene Kreuzungen und Reiseziele. Kreuzungen sind nur an den Kanten verbunden an denen sie Straßenausgänge haben, während Reiseziele an allen Kanten verbunden sind. Alle Straßen einer Kreuzung sind miteinander verbunden.



Tunnels dürfen nur über die markierten Straßen angefahren werden. Alle Tunnels sind direkt mit allen anderen Tunnels verbunden und erlauben es somit alle dazwischenliegenden Felder zu überspringen. Spieler können dabei jedoch nicht durch Felder fahren die Wasser oder Parks enthalten und auch nicht von der Kante des Spielplans abfahren. Weiterhin können keine Kanten eines Tunnels durchfahren werden die keine Straße aufweisen.



Spieler dürfen beim Fahren so weit wie sie wollen auf verbundenen Straßen fahren und auf beliebigen Feldern entlang der Fahrt anhalten. Wenn die Fahrt durch eine Baustelle geht, muss ein Halt eingelegt werden.

Sollte ein Spieler dabei auf einem Reiseziel anhalten, das einer der Handkarten entspricht, passiert folgendes:

- Die entsprechende Karte wird offen abgelegt.
- Das Reiseziel wird dann mit einem Markierungswürfel gekennzeichnet.

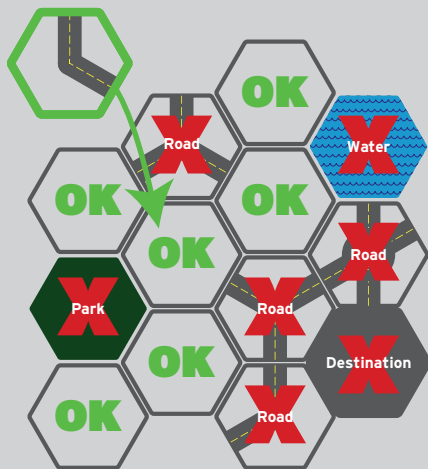
Spielende

Das Spiel endet wenn ein Spieler alle seine Reiseziele angefahren hat. Der erste Spieler der das schafft hat gewonnen. Die anderen Spieler dürfen noch einen weiteren Zug spielen, um zu sehen wie weit sie gekommen wären, aber das hat keine Auswirkungen auf den Sieg.

Handlungen im Detail

Die meisten Handlungen der Spieler hängen von dem Stand des Spielplans ab. Dieser Abschnitt gibt einige Details darüber, wie diese Handlungen ablaufen.

Eine Kreuzung legen



Kreuzungen dürfen auf leere Felder des Spielplans gelegt werden und dabei beliebig gedreht werden, solange sie passend auf das Hexagon gelegt werden. Kreuzungen dürfen nicht auf Reiseziele, Wasser, Parks, Tunnels oder Felder gelegt werden, auf denen bereits eine Kreuzung liegt.

Um eine Kreuzung durch eine andere zu ersetzen, muss zunächst die befindliche Kreuzung entfernt werden (zwei Handlungen).

Die Straßen einer neu gelegten Kreuzung brauchen nicht zu den Straßen angrenzender Felder zu passen.

Drehen oder Entfernen einer Kreuzung

Kreuzungen dürfen beliebig weit gedreht werden, so lange sie am Ende wieder passend auf dem Hexagon liegen. Die Straßen brauchen danach nicht zu den Straßen angrenzender Felder zu passen. Kreuzungen dürfen gedreht werden auch wenn ein Auto darauf steht, jedoch nicht wenn sie in einer Baustelle liegen.

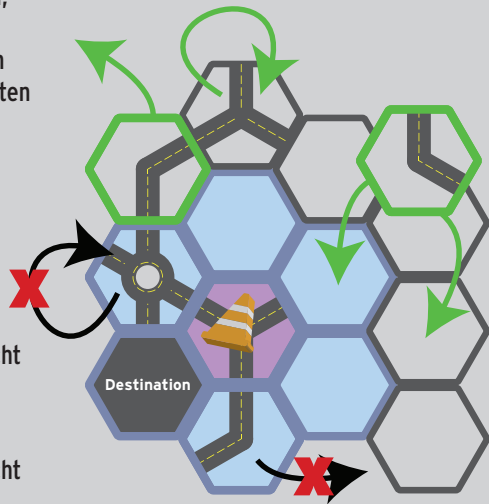
Ein Spieler darf eine beliebige Kreuzung von Spielplan entfernen. Das entfernte Plättchen wird offen neben dem Spielplan auf einen Ablagestapel gelegt. Kreuzungen die in einer Baustelle liegen, oder auf denen ein Auto steht, sind davon ausgenommen und dürfen nicht entfernt werden.

Die Spieler dürfen Kreuzungen drehen oder entfernen, unabhängig davon wer die Kreuzung ursprünglich gelegt hat.

Baustellen

Eine Baustelle betrifft das Feld, auf dem der Verkehrskegel steht, sowie alle angrenzenden Felder. Auf einer Baustelle gelten spezielle Bauregeln:

- Neue Kreuzungen dürfen in beliebiger Ausrichtung auf leere Felder in einer Baustelle gelegt werden.
- Befindliche Plättchen in einer Baustelle dürfen nicht gedreht werden.
- Befindliche Plättchen in einer Baustelle dürfen nicht weggenommen werden.



Der Spieler der die Baustelle eingesetzt hat ist auch davon betroffen. Felder die außerhalb der Baustelle liegen sind nicht betroffen und dürfen mit allen gewöhnlichen Bauhandlungen bearbeitet werden.

Der Verkehrskegel darf auf jedes Feld auf dem Spielplan gelegt werden, inklusive Kreuzungen, leere Felder, Reiseziele, Tunneln, Parks und Flüsse. Wenn sich ein Verkehrskegel auf einem Spielfeld befindet, muss er erst weggenommen werden bevor er wieder eingesetzt werden darf. Das bedeutet dass man, um einen Verkehrskegel von einem Feld zu einem anderen zu bewegen zwei Bauhandlungen braucht.

Baustellen beeinflussen auch das Autofahren: sie führen zu Verzögerungen. Wenn ein Auto über einen Verkehrskegel fährt, muss es anhalten. Beim Fahren ist nur das Feld mit dem Verkehrskegel betroffen, die angrenzenden Felder dürfen wie gewöhnlich durchfahren werden.

Zusatzregeln

Möchten Sie Gridlock noch verwirrender und frustrierender machen? Dann einigen Sie sich mit allen Spielern vor Beginn der Partie auf die Benutzung einer oder mehrerer der folgenden Zusatzregeln. Wir empfehlen zunächst mit den Basisregeln zu spielen, bevor Zusatzregeln hinzugenommen werden.

Kurzausflug

Diese vereinfachte Version von Gridlock geht etwas schneller und funktioniert am besten mit nur zwei Spielern, oder mit sehr jungen Spielern. Der Spielaufbau und die erste Runde verlaufen wie im Basisspiel und die Siegbedingungen sind unverändert. In dieser Variante können die Spieler im gleichen Zug bauen und fahren.

Während des Spiels darf jeder Spieler drei Handlungen der folgenden Arten in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Eine Kreuzung aus der Hand auf dem Spielplan einsetzen.
- Eine Kreuzung auf dem Spielplan drehen.
- Eine Kreuzung, auf der sich kein Auto befindet, vom Spielplan entfernen.
- Fahren. Hier wird beliebig weit gefahren, es darf jedoch nur ein Halt eingelegt werden. Hält das Auto auf einer Reisezielkarte des jeweiligen Spielers, legt dieser einen Markierungswürfel auf das Feld und legt die entsprechende Karte offen ab.

Am Ende eines Zugs wird die Hand wieder auf zwei Kreuzungen aufgefüllt.

In dieser Variante werden die Verkehrskegel nicht verwendet, sie können jedoch später wieder eingeführt werden, um die Herausforderung zu steigern. Sie folgen dann den selben Regeln wie im Basisspiel.

Ja wo fahren sie denn?

Um das Spiel zu verlängern, ziehen Sie zu Beginn statt sechs, sieben Reisezielkarten. Die Spieler legen in diesem Fall keinen Markierungswürfel auf die Startfelder. Um das Spiel zu verkürzen, ziehen Sie zu Beginn nur vier Karten. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Stau

Beliebte Reiseziele sind schwerer zu durchfahren. Sobald ein Reiseziel mindestens zwei Markierungswürfel auf sich liegen hat, muss man auf diesem Feld anhalten, egal ob man dieses Ziel auf der Hand hat oder nicht. Sollte auf einem solchen Reiseziel auch noch ein Verkehrskegel liegen, wird es trotzdem nur als ein Halt gerechnet.

Verkehr

Es fahren zu viele Autos auf den Strassen! Wenn ein Spieler beim Fahren ein Feld befährt, auf dem ein anderes Auto steht, muss auf diesem Feld ein Halt eingelegt werden. Sollte auf einem solchen Feld auch noch ein Verkehrskegel liegen, wird es trotzdem nur als ein Halt gerechnet.

Ich bin etwas besonderes!

In dieser Variante hat jede Farbe eine eigene Spezialeigenschaft. Diese Eigenschaften sind ständig aktiv.

Blau: Amphibienauto. Das Amphibienauto kann auf allen Flussfeldern ziehen, als ob sie voll angeschlossene Kreuzungen wären. Der Spieler kann Flussfelder über jede Kante betreten oder verlassen, vorausgesetzt dass diese Kante an ein Reisezielfeld, oder an eine Straße angrenzt.

Grün: Parkwächter. Der Parkwächter darf durch die Parkfelder in der Mitte des Spielplans fahren: Boston Common und Public Garden. Der Spieler kann die Parkfelder über jede Kante betreten oder verlassen, vorausgesetzt dass diese Kante an ein Reisezielfeld oder an eine Straße angrenzt.

Rot: Einsatzfahrzeug. Das Einsatzfahrzeug braucht nicht an Baustellen oder im Stau zu halten. Der Spieler muss allerdings trotzdem an Reisezielen halten, damit sie gerechnet werden.

Gelb: Baufahrzeug. Das Baufahrzeug gilt als Verkehrskegel und erzeugt somit für alle anderen Spieler eine Baustelle, jedoch nicht für den Spieler selbst. Die gewöhnlichen Baustellen betreffen das Baufahrzeug auf die gleiche Weise, wie alle anderen Spieler auch.

1.0.2 (de)

April 2020

Gridlock: Boston ©2020 Bespoke Engineering, LLC.

Gridlock, The Gridlock Logo, and the Stylized G Logo are trademarks of Bespoke Engineering.

Designed and printed in the USA.