

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online ([www.spielbox-online.de](http://www.spielbox-online.de))  
Zusammengestellt von Michael Andersch

---

## Bauen von LKW-Fabriken

Autor: Thomas Conrad  
Datum: 25.05.03 14:21 (Beitrag Nr. 68896)

Hallo,

gestern haben wir wieder mal nach langer Zeit ein Roads & Boats auf den Tisch gebracht. Dabei war mir eine Sache nicht mehr ganz so klar. Auch eine Suche hier im Forum hat mir nicht geholfen. Wenn man z.B. die LKW-Fabrik erforscht, dann kann man alle Kutschenbauer, auf denen sich ein Transportmittel befindet aufwerten. Dies muß ja sofort nach der Forschung passieren. Ist es aber möglich im späteren Spielverlauf LKW-Fabriken direkt zu bauen, ohne den Umweg über den Kutschbauer zu gehen? Quasi die Fabrik aus dem Boden zu stampfen?

Gruß Thomas (der sich nicht sicher ist nun eine blöde Frage gestellt zu haben)

Re: [RF] Roads & Boats  
Autor: Attila  
Datum: 25.05.03 14:35 (Beitrag Nr. 68898)

Hiho,

Es zwingt dich keiner den Kutschbauer zu bauen - du kannst ja auch die Kutschbauer der anderen Spieler benutzen !  
Du musst nur den LKW-Bauer erforschen und dann kannst du auch gleich LKW's bauen (auch bei den LKW-Bauern der anderen Spieler ) !

Atti

Re: [RF] Roads & Boats  
Autor: Jeroen Doumen  
Datum: 25.05.03 16:22 (Beitrag Nr. 68907)

Hallo Thomas,

> Wenn man z.B. die LKW-Fabrik erforscht, dann kann man alle  
> Kutschenbauer, auf denen sich ein Transportmittel befindet  
> aufwerten. Dies muß ja sofort nach der Forschung passieren.

Ja, das stimmt, aber nur die Kutschenbauer, wo ein eigenes Transporter steht (nur um ganz klar zu sein).

> Ist es aber möglich im späteren Spielverlauf LKW-Fabriken  
> direkt zu bauen, ohne den Umweg über den Kutschbauer zu  
> gehen? Quasi die Fabrik aus dem Boden zu stampfen?

Sicher, daher steht diese Fabrik auch direkt auf dem Spielhilfe drauf.  
Es kostet aber mehr um eine LKW-Fabrik zu bauen dann um eine Kutschenbauer herzustellen.

Jeroen

Re: [RF] Roads & Boats  
Autor: Thomas Conrad  
Datum: 25.05.03 21:47 (Beitrag Nr. 68923)

Hallo!

Das bedeutet also, dass die Umwandlung von der Kutschenfabrik zur Lkw-Fabrik keine Rohstoffe benötigt? Sondern sozusagen als Bonus kostenlos mit obendrauf kommt?

Gruß Thomas

Re: [RF] Roads & Boats  
Autor: Jeroen Doumen  
Datum: 25.05.03 22:21 (Beitrag Nr. 68924)

Hallo Thomas,

> Das bedeutet also, dass die Umwandlung von der Kutschenfabrik  
> zur Lkw-Fabrik keine Rohstoffe benötigt? Sondern sozusagen  
> als Bonus kostenlos mit obendrauf kommt?

Ja, das ist ein Bonus vons entdecken des neues Transportmittels.

Jeroen

---

## **Bauen, Mauern,...**

Autor: [Bernd](#)  
Datum: 10.11.00 21:30 (Beitrag Nr. 7464)

Hallo zusammen,  
gestern haben wir zu dritt Roads & Boats gespielt, und waren alle ziemlich begeistert. Allerdings stellten sich uns zwei Fragen, und da dieses Spiel von den Teilnehmern dieses Forums ja anscheinend häufig gespielt wird...

Hier also die Fragen:

1. Beim Bau einer Straße braucht eine Einheit Steine und einen Transporter auf einem der beiden Felder, auf denen die Straße gebaut werden soll. Beim Bau von Brücken und Mauern ist nur von Steinen, nicht aber von Transportern die Rede. Braucht man also zum Bau von Brücken und Mauern keine Transporter?

2. Grün baut für 1 Stein eine Mauer. Rot reißt die Mauer für 2 Bretter ab, und plaziert eine neutrale Mauer an dieser Stelle. Dann baut Rot an dieser Stelle eine neue Mauer, legt also eine rote Mauer neben die Neutrale. Nun zu den Fragen:

a) Kostet die rote Mauer jetzt 2 Steine?

b) Was würde es Grün kosten, diese Mauer einzureissen?

c) Was würde es Rot kosten, 2 Mauern zu bauen (dann liegen dort eine neutrale und 2 rote Mauern)?

d) Was würde es Grün kosten, die in c) gebauten roten Mauern einzureissen?

3) Darf man eine Straße bauen, wenn zwischen den beiden Feldern eine gegnerische Mauer liegt?

Vielen Dank für Eure Hilfe

Bernd

Autor: **Christian Schnabel**

Datum: 11.11.00 03:53 (Beitrag Nr. 7470)

Hallo Bernd,

1.) Um etwas zu bauen wird immer ein Transporter auf dem entsprechenden Feld benötigt.

2.a) ja

2.b) 3 Bretter

2.c) 2 Steine + 3 Steine

2.d) 4 Bretter

3.) nein

Viele Grüße

Christian

Autor: [Bernd](#)

Datum: 11.11.00 08:58 (Beitrag Nr. 7471)

Hallo Christian,

vielen Dank für Deine schnelle Antwort. Wir sind zwar zu den gleichen Antworten wie Du gekommen, waren uns aber nicht ganz sicher. Besonders 2d) ließ uns keine Ruhe. Es ist ja anscheinend egal, ob z.B. zwei neutrale + 2 farbige Mauern oder 3 neutrale + 1 farbige Mauer an einer Mauer liegen. Die Abreisskosten liegen in jedem Fall bei 4 Brettern. Dies wirft die Frage nach dem Sinn des Verstärkens von Mauern auf. Während der Erbauer für jedes Mauerteil mehr

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 13.11.00 13:58 (Beitrag Nr. 7537)

> > 3) Darf man eine Straße bauen, wenn zwischen den

> > beiden Feldern eine gegnerische Mauer liegt?

> 3.) nein

Ich habe bei der Testpartie in Essen die Erklärerin gefragt, und sie sagte, man dürfe. Allerdings wäre es taktisch nicht allzu klug, da man diese Straße zunächst nicht benutzen dürfte, der Gegner aber sehr

wohl. Man würde also durch den Bau seine Absicht, die Mauer einzureissen und evtl. durch eine eigene zu ersetzen, unnötigerweise ankündigen. Es KANN jedoch dann sinnvoll sein, wenn man nicht genug Transport-Kapazität hat, in einem Zug mit vielleicht nur einem Transporter die Materialien für den Einris der Mauer PLUS den einen Stein für die Straße heranzuschaffen und andererseits den Stein nicht herrenlos auf dem Feld liegen lassen will.

Gruss, Volker

Autor: **Christian Schnabel**

Datum: 13.11.00 20:53 (Beitrag Nr. 7559)

Hallo Volker,

meine Nachfrage bei Spotter-Spellen ergibt, daß du mit deiner Korrektur richtig liegst!

Wieder was gelernt.

Viele Grüße

Christian

---

## Konflikt in Roads&Boats

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 24.11.00 11:11 (Beitrag Nr. 8065)

Moin moin!

Bei unserer ersten "grossen" Partie Roads&Boats gestern abend hatten wir noch Ungewissheit in einem moeglichen Konfliktfall: In der Bewegungsphase konnten sowohl Spieler Rot als auch Spieler Gelb mir ihren Transporten ein Feld erreichen, auf dem mehrere Gueter herrenlos herumlagen. Die Spielreihenfolge fuer diese Phase bestimmte Gelb vor Rot. Wann muss man nun auf diese Reihenfolge acht geben? Muss Gelb alle Transporter bewegen bevor Rot seine bewegt. Oder bewegen beide ihre Transporter gleichzeitig und wenn dann 2 auf demselben Feld enden wird mit der Spielreihenfolge festgelegt, wer denn z.B. die Waren aufladen darf.

Wir haben uns auf erstere Variante geeinigt, nach der Gelb seine Zuege durchfuehren musste und Rot dann darauf antworten konnte. Somit hatte Gelb insbesondere die Moeglichkeit die Waren mit seinen Transportern aus dem Feld zu schaffen, so dass Rot letztendlich das Nachsehen gehabt haette.

Wie legt ihr diesen Konfliktfall aus?

Tschoe,

- Arne - (der gespannt der R&B-Partie am Samstag entgegenfiebert)

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 24.11.00 12:15 (Beitrag Nr. 8067)

Ich glaube, die Erfinder hatten sich das eher so vorgestellt, dass alle gleichzeitig bewegen. In Essen hatten wir das in unserem Demospiel auch so gemacht, aber da kam es zu keinem Konflikt, weil wir nur drei Teilnehmer waren auf einem 5-Spieler-Szenario (die haben das Spielfeld natuerlich nicht zu jeder einzelnen Testrunde neu aufgebaut, sondern immer liegen gelassen). Praktisch halte ich das mit der Gleichzeitigkeit aber nicht fuer durchfuehrbar, es sei denn, man wuerde alle Zuege vorher geheim aufschreiben und gleichzeitig die Notizen aufdecken. Bewegt man sich aber "normal", dann laesst es sich sowieso nicht vermeiden, dass ein Spieler die Bewegung seines Transporters ein paar Sekunden hinauszoeigert, um abzuwarten, was die anderen Spieler machen. In Deinem Beispiel koennte sogar Gelb

abwarten, bis Rot auf besagtes Feld gezogen ist und DANACH seinen Transporter auch dahin ziehen, um Rot die Waren vor der Nase wegzuschnappen. Obendrein waere, wenn alle gleichzeitig damit beschaefigt sind, ihre eigenen Transporter zu bewegen, die Versuchung zum Schummeln recht gross (wenn gerade keiner hinguckt, laeuft der Esel eben mal 3 Felder weit oder transportiert 3 Waren.

Lange Rede kurzer Sinn: Es ist m.E. besser, wenn in der festgelegten Reihenfolge erst jeder seine Transporter unter Aufsicht der anderen Spieler bewegt, bevor der Naechste dran ist.

Gruss, Volker

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 24.11.00 13:21 (Beitrag Nr. 8070)

Hallo Volker!

Das spricht ja fuer unsere Auslegung des ganzen. Ist auch m.E. die einzige Art das ganze "gerecht" aufzuloesen. In unkritischen Spielphasen, wenn also noch kein Aufeinandertreffen droht, koennen ruhig alle gleichzeitig ihre Zuege durchfuehren, damit man Zeit einspart.

Tschoe,

- Arne -

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 24.11.00 13:30 (Beitrag Nr. 8071)

Eine Sache ist mir gerade eingefallen: Es muss ja zwischen den beiden Spielern nicht zum Konflikt kommen. Sie koennen ja auch beide auf das Feld ziehen und sich guetlich einigen, wie evtl. die dortigen Gueter verteilt werden. Das waere dann bei uns waehrend des Spielzuges von GELB zu verhandeln, ob GELB darauf eingeht. ROT muesste also im Vorfeld abwaegen wie freundlich GELB ihm in diesem Fall gesonnen ist und ob er deswegen zu Beginn der Transportrunde eine neue Zugreihenfolge festgelegt haben moechte.

- Arne -

Autor: [Björn Maassen](#)

Datum: 24.11.00 14:12 (Beitrag Nr. 8076)

>Lange Rede kurzer Sinn: Es ist m.E. besser, wenn in der festgelegten Reihenfolge erst jeder seine Transporter unter Aufsicht der anderen Spieler bewegt, bevor der Naechste dran ist.<

Hmm, ich denke, wenn man aber wirklich jede Runde nach diesem Schema, spielen will, dann dauert das Spiel wirklich noch viel länger. Ich denke schon, daß man von seinen Mitspielern erwarten sollte, daß sie fair spielen. Mir persönlich würde es selber den Abend vermiesen, wenn ich mal geschummelt hätte.

Schöne Grüße,  
Björn

Autor: [Joris Wiersinga](#)

Datum: 28.11.00 13:50 (Beitrag Nr. 8207)

In case of conflict, all movements of one player should be finished before the next player may move. Indeed, if you have a group of nasties playing, you may get into trouble when playing at the same time. Most of the time, however, there are not THAT many options to be nasty.

Our `game etiquette' is that whenever you are going to do something that might upset other players (e.g. taking goods they normally would take, entering an empty tile bordering both players, building or demolishing walls at sensitive places) one asks for the game order to be set. Such moves are only made in one out of 5 turns or so.

If such a `gentleman's agreement' breaks down in your group of players, you can play `conflict rules' each phase, i.e. each player moves one after the other; each player then builds one after the other; etc. This slows down the game considerably.

Kind regards,  
Joris Wiersinga  
Spotter spellen

---

## Roads & Boats: Fluss und Brücke

Autor: **Ulrich Schumacher**

Datum: 27.11.00 06:04 (Beitrag Nr. 8123)

Hallo Strassen- und Schiffbauer!

Bei meiner ersten richtigen R&B-Partie am Donnerstag kamen Fragen zum Thema Fluss und Brücke auf: Um eine Strassenbrücke über einen Fluss zu bauen, wird eine Einheit Stein benötigt. Bedeutet das auch, dass eine Brückenüberquerung einen Bewegungspunkt extra kostet? Kann man ein Feld, das durch einen Fluss geteilt wird, regeltechnisch als zwei Felder betrachten (z.B. zwei Gänse auf der einen und zwei Esel auf der anderen Seite können sich ungestört vermehren)? Muss man auf einem Feld mit einer Quelle Brücken bauen?

Grüsse  
Uli

Autor: **Dirk**

Datum: 27.11.00 07:28 (Beitrag Nr. 8125)

Hallo Ulrich,  
um eine Brücke zu überqueren benötigt man keinen zusätzlichen Bewegungspunkt. Ein Feld mit einem Fluss sind keine zwei Felder, sonder trennt das Feld nur ein zwei Teile, um an Rohstoffe oder an Betriebe an anderen Flusseiten zu kommen, bzw. zu nutzen muss eine Brücke über diesen

Flussabschnitt gebaut werden. Die Gänse auf der einen und die Esel auf der anderen Flussseite können sich also nicht ungestört vermehren, der Fluss bildet nur eine Art natürliche "Mauer"! Auf Feldern mit einer Quelle muß keine Brücke gebaut werden, da ich ja, bildlich gesehen, hinter der Quelle mich vorbei bewegen kann, sprich die Quelle durchzieht ja nicht das ganze Feld!

Ich hoffe ich konnte dir weiterhelfen!? Wie hat euch das Spiel gefallen?

MfG,  
Dirk

Autor: **Ulrich Schumacher**

Datum: 27.11.00 12:52 (Beitrag Nr. 8140)

Hallo Dirk, hallo Forumleser!

Vielen Dank für die Antworten! Sie waren sehr hilfreich!

Das Spiel gefällt uns ausgezeichnet. Es ist (den gegebenen Möglichkeiten nach) komplex, ohne dabei (von den Regeln her) zu kompliziert zu sein. Allerdings habe ich zu Beginn des Spiels recht schwach gespielt, was später recht schwer wieder aufzuholen ist. Mich reizt das allerdings mehr, es beim nächsten Mal besser zu machen, als es mich abschreckt. Leider mußten wir aus Zeitmangel nach der Produktion der ersten Münzen abrechen.

Hat jemand schon eine Vier- oder Fünf-Personen-Partie gespielt? Wird es sehr unübersichtlich?

Grüße  
Uli

---

## Roads & Boats - soloszenarien

Autor: **Stefan**

Datum: 29.12.00 10:54 (Beitrag Nr. 9359)

Hi all,

hat von Euch Roads&Boats spielen schon mal jemand die vorgegebenen soloszenarien angespielt?

kommt dabei jemand auch nur annähernd auf die angegebenen höchstpunktzahlen?

meine ergebnisse liegen bislang deutlich darunter, obwohl ich schon sehr stark optimiert habe (aus dem ergebnis kann man ja schliessen, war fuer gebaeude gebraucht werden und diese eben alle zu bauen, dazu noch strassen und papier fuer aktien...).

Stefan

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 30.12.00 15:26 (Beitrag Nr. 9393)

Hallo Stefan!

Habe mich auch ein paarmal an dem ersten Szenario versucht und bin bisher auch noch nicht annähernd an die 400 Punkte herangekommen. Ich denke aber, daß man die Aktien wohl eh erst in der letzten Runde drückt und somit direkt gut Punkte dazu gewinnt.

Ich muß auch noch weiter an meinem Vorgehen feilen, beim letzten mal bin ich kaum aus dem Quark gekommen - aber das ist ja direkt der Ansporn, daß man versucht in die Nähe der 400 Punkte zu kommen. Wäre ja schade wenn man direkt beim dritten oder vierten Versuch dort landet.

Soweit mal von hier.

Guten Rutsch in das nächste Jahr(tausend).

- Arne -

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 02.01.01 12:56 (Beitrag Nr. 9456)

Ich glaube auch, dass es sehr schwer sein dürfte, die angegebene Punktzahl zu erreichen, ich habe zwar noch kein Solo-Szenario gespielt, aber wenn ich mir durchlese, wie die Punkte zusammenkommen... da müssen schon mehrere Leute ziemlich intensiv optimiert haben. Vielleicht wäre eine "Top10" besser gewesen, dann hätte man gleichzeitig Erfolgserlebnisse UND weiteren Ansporn.  
Gruss, Volker

---

## Roads & Boats: Wie eröffnen?

Autor: [Gerald Rüscher](#)

Datum: 29.01.01 16:36 (Beitrag Nr. 10493)

Tja ... jetzt habe ich zwar 'ne tolle bunte R&B Übersicht aber irgendwie noch nicht so ganz den Durchblick.

Versuche mich gerade zum vierten Mal an dem Ein-Spieler-Puzzle und versage zum vierten Mal kläglich. Vielleicht kann mir ja irgendwer einen Tipp geben, in welche Richtung man spielen soll. Für's erste würden mir eigentlich zwei Hinweise reichen :

1. Soll man auf eine Ziegelei sparen oder Ziegel direkt aus dem Steinbruch abbauen? Bis jetzt scheint mir der Tempoverlust beim Erstellen einer Ziegelei so hoch, dass Steinbruch die bessere Wahl zu sein scheint. Aber sicher bin ich nicht.

2. Soll sofort mit den beiden Eseln loslegen oder diese erstmal zwecks Vermehrung auf die Weide führen? Mit zwei Eseln geht es echt mühselig los, setzt man andererseits erstmal auf Vermehrung, verliert man wieder kostbare Runden.

Wie man in 20 Runden 2 Aktien produzieren können soll, ist mir ein Rätsel. Naja ... soll's ja auch sein  
Gruß & nice dice,

Jerry (Gänse in der Wüste legen keine Eier)

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 30.01.01 14:19 (Beitrag Nr. 10512)

Hallo Jerry!

Ist ja tröstlich zu hören, dass auch andere an der Solitaire-Version scheitern (Geteiltes Leid ist halbes Leid). Bin bisher auch noch nicht in die Nähe der Aktien gekommen (nach 3 Partien), deshalb kann ich Dir keinen Tipp geben, aber ein Austausch über die Vorgehensweise hilft ja evtl. auch schon.

1. Habe bisher immer den Steinbruch gewählt, um schon nicht 2 Felder für die Produktion von Steinen zu belegen. Ich denke auch, dass man mit den produzierten Steinen hinkommt - so viele benötigt man ja doch nicht (außer man will alles mit Straßen pflastern).

2. Hmm, da habe ich auch schon überlegt. Habe die Vermehrung bisher nicht benutzt. Beim letzten Mal hatte ich versucht möglichst schnell ein zwei Flöße zu haben um somit schneller zu den Bergen zu gelangen. Die Esel reichen dann vorerst für die Aufgaben im Anfangsgebiet aus. Kann mir aber auch denken, dass eine Vermehrung am Anfang nicht schaden kann damit man hinterher flexibler ist. Mehr als einmal würde ich sie aber nicht vermehren lassen - das wären dann schon 2 Runden "Rückstand".

Mal schauen, ob irgendwann das Erfolgserlebnis kommt

Tschö,

- ARne -

Autor: **Stefan**

Datum: 30.01.01 15:55 (Beitrag Nr. 10513)

> Ist ja tröstlich zu hören, dass auch andere an der > Solitaire-Version scheitern (Geteiltes Leid ist halbes > Leid). Bin bisher auch noch nicht in die Nähe der > Aktien gekommen (nach 3 Partien),

ich kann gedritteltes leid bieten - ich bin da auch schon maechtig dran gescheitert.  
 in meinen versuchen habe ich dann schon schnell auf eselsvemehrung gesetzt - schien mir die paar runden wert zu sein.  
 ich meine am schluss einmal eine aktie hingekriegt zu haben - muss mal daheim gucken, ob ich die notizen noch finde, was ich wann und wo gebaut hatte...  
 Stefan

Autor: **Stefan**

Datum: 31.01.01 12:43 (Beitrag Nr. 10532)

so... jetzt habe ich mal nachgeguckt... hier ist meine analyse, warum es gar nicht gehen kann, auf die angegebene punktzahl zu kommen - ich hoffe mal, dass mich jemand korrigiert oder meine vermutung bestaetigt...

annahme: aus der szenariobeschreibung geht hervor, dass sie in 20 runden 2 aktien, 2 muenzen und 8 reihen wunder geschafft haben - zusammen 400 punkte.

1. wunderreihen. die ersten 4 reihen sind schon voll, also kommen nur die teuren reihen dran. um auf 8 reihen zu kommen, muessen insgesamt 41 wundersteine liegen. 20 sind neutrale, muessen also 21 gekauft werden. wenn man es 'optimal' kauft, sind das  $20 \cdot 2$  und  $1 \cdot 3 = 43$  rohstoffe - das wuerde also voraussetzen, dass schon in der ersten runde gekauft wird -> also wohl noch mehr.

2. aktien und muenzen. dafuer werden folgende gebaeude benoetigt:

stein bretter muenzen papier gold brennstoff

boerse 3

praegerei 1 2

papierwerk 1 1

4 bergwerke 4 12

koehlerei 3

steinbruch 2

saegewerk 1 2

holzfaeller 1

--- ---

10 23

roh-/baustoffe fuer 2 aktien und 2 muenzen

stein bretter muenzen papier gold brennstoff

2 aktien (4) (2)

6 muenzen (12) (6)

2 papier 4

6 brennstoff 12

---

16

daraus ergibt sich 10 steine und 39 bretter. die 39 bretter kann man aus 20 holz bekommen.

wenn man jetzt addiert, sind das 10 steine, 20 holz und fuer die wunder nochmal mindestens 43 beliebige rohstoffe. und dann hat man noch nicht eine einzige strasse gebaut. und dafuer hat man nur 20 runden.

sicherlich kann man variieren:

- bohrturm statt koehlerei
- neue schaechte statt der vielen bergwerke
- spezialisierte schaechte
- lehmgrube + ziegelei statt steinbruch

das alles erfordert aber forschung, was auch nicht billig ist - ich habe noch nicht alle varianten durchgerechnet, aber ich habe nicht den eindruck, als ob es sich deutlich bemerkbar macht.

so, jetzt seid ihr dran. wo liegen meine denkfehler? oder wie kriege ich dermassen viel in so kurzer zeit produziert und gebaut?

Tschau

Stefan

Autor: [Adam](#)

Datum: 31.01.01 14:03 (Beitrag Nr. 10534)

Rein summarisch spricht nichts dagegen.

3(4) Holzfäller liefern bis zu 57(~72) Baumstämme, das Sägewerk macht daraus bis zu ~110 Bretter. Das sind rund 30% mehr als unbedingt nötig.

1(2) Steinbrüche liefern bis zu 19(35) Steine, auf jeden Fall genug für die Gebäude. Straßen sind mit nur einem Steinbruch natürlich kritisch.

Lehmgrube und Ziegelei sind fraglich. Damit der Ausstoß höher ist als bei den zwei möglichen Steinbrüchen, müßten schon drei Landfelder belegt werden. Dafür ist gar kein Platz.

Ich vermute, die Gänsezucht ist überflüssig. Zwei Gänse gehören zum Startkapital, das reicht gerade für eine Forschung. Zumal ein Papierwerk sowieso gebaut werden muß. Natürlich beraubt man sich dadurch der Möglichkeit einer zweiten Forschung. Die eine, die man dann hat, muß sorgfältig geplant sein.

Große Bergwerke vermindern die Anzahl benötigter Bergwerke nicht auf zwei, da diese nur 10 Gold liefern, aber 12 Gold benötigt werden.

Zusätzliche Schächte liefern schon bei zwei normalen Bergwerken die benötigten 12 Gold, verlängern aber die Ausbeutung auf 11 Runden. Da Goldschürfen in Runde 19 abgeschlossen sein muß, müßten die Bergwerke spätestens in Runde 8 gebaut werden. Reichlich früh.

Spezialisierte Bergwerke brauchen drei Landfelder und liefern die 12 Gold in 4 Runden, müßten also spätestens in Runde 13 gebaut werden.

Der Bohrturm hat natürlich die Vorteile, kein Landfeld zu blockieren, keine anderen Rohstoffe zu verbrauchen und vom Seetransporter (Floß) en passant geleert/genutzt werden zu können. Nachteil: bei einer einzigen Forschung fallen die Erleichterungen im Bergbau weg und auch besser Transporter gibt es dann nicht mehr.

Überhaupt, Transporter. Das ganze ist ein Logistik-Spiel (die richtige Ware zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort), es dreht sich alles um die Transporter. Je mehr, desto besser. Also kommt man vermutlich um einen Floßbauer nicht herum.

Bei einem einzelnen Steinbruch als alleinigem Steinlieferant fragt sich: lohnt sich ein Kutschen-/LKW-Bauer? Der Bau belegt ein weiteres Landfeld und erfordert weitere Steine, die dem Straßennetz fehlen werden. Schon ohne kommen nur 8 oder 9 Straßen zusammen. Das müßte durch Kapazität und Reichweite? mehr als ausgeglichen werden.

Mit einer rein summarischen Betrachtung werden wir nicht fertig, die Reihenfolge muß schon in die Betrachtung einfließen.

Gruß

Adam

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 31.01.01 17:09 (Beitrag Nr. 10547)

Ich habe das alles zwar nicht durchgerechnet, meine aber dass man wohl nur auf Esel und Floesse setzen muss (dieselbe Argumentation wie Adam, dass keine Forschung verloren geht, man kein allzu grosses Strassennetz benoetigt und die Holzstaemme fuer die Floesse nicht weiter bearbeitet werden muessen). Evtl. kann man den Ruderbauer bauen, was einem die Einschränkungen bei den Bergwerken bringt (oder man forscht fuer die etwas spaeter).

Hauptaugenmerk muss meiner Ansicht nach am Anfang die Holzproduktion sein. Holz benoetigen wir recht schnell eine ganze Menge. Die Steine koennen nach und nach kommen, da benoetigt man fuer die Bergwerke einen Schwung und hier und da mal einen.

Ist auf jeden Fall ganz schoen knifflig! Lob an Splotter Speelen.

- Arne -

Autor: [Adam](#)

Datum: 31.01.01 12:56 (Beitrag Nr. 10533)

Ich bin auch zum vierten mal gescheitert. Am zufriedensten war ich noch als ich in Runde 12 einen florierenden Agrarstaat aufgebaut hatte: jede Menge Gänse, Stämme, Bretter, Lehm, Steine, und alle Esel. Nur war eine Industrialisierung nicht zu denken.

Vielleicht bin ich das Problem aber auch völlig falsch angegangen.

Da die Zielbedingung (zwei Aktien, zwei Münzen, acht Wunderreihen) ähnlich klar angegeben ist wie die Startbedingung (drei Esel, fünf Bretter, ein Stein, zwei Gänse, gegebene Geographie) kann man ja auch eine Rückwärtsverkettung versuchen. Alle Regeln beziehen sich auf die spätest möglichen Zeitpunkte.

Legende:

/Regelnummer/ Zug.Phase)

Aktien

/1/ 20.1) 4 Münzen + 2 Papier => 2 Aktien

/2/ 19.3) 3 Steine => 1 Börse

/3/ 19.2) Transport 9 Waren nach Bauplatz Börse

Die Münzprägerei ist ein Flaschenhals, da sie nach Spielhilfe pro Runde nur eine Münze herstellen kann (abweichend vom Spielschema, wo ein Maximum nicht geregelt ist). Mit /1/ folgt

/4/ 15.1) 2 Gold + 1 Brennstoff => 1 Münze (die erste)

/5/ 14.3) 2 Bretter + 1 Stein => 1 Münzprägerei

/6/ 14.2) Transport 6 Waren nach Bauplatz Münzprägerei

Für die insgesamt 6 Münzen werden 12 Gold und 6 Brennstoffe gebraucht. Im folgenden werden die Transporte weggelassen.

Bis hierhin ist das einfach. Jetzt beginnen die Verzweigungen: aus welcher Art Bergwerk kommt das Gold, Brennstoffe aus Bohrinselfeld oder Köhlerfeld?

Bergwerke

Ein normales (spezialisiertes) Bergwerk hat 3 (4) Gold, die in 5 (4) Runden gefördert sind. Für 12 Gold werden 4 (3) Bergwerke gebraucht. Spezialisierte Bergwerke brauchen 1 Forschung.

/7/ 14.1) 2 Bergwerke => 2 Gold

/8/ 13.3) 6 Bretter + 2 Steine => 2 Bergwerke

/9/ 13.1) 2 Gänse + 1 Papier => 1 Forschung (spez. Bergwerk)

/10/ 12.3) 1 Brett + 1 Stein => 1 Papierwerk

Brennstoffe

/11.1/ 14.1) 2 Bretter/Stämme => 1 Brennstoff

/11.2/ 14.1) 1 Bohrinselfeld => 1 Brennstoff

/12.1/ 13.3) 3 Bretter => 1 Köhlerfeld

/12.2/ 13.3) 3 Bretter + 1 Stein => Bohrinselfeld(Forschung!)

Und so weiter. Das müßte man halt sorgfältig ausfeilen. Jetzt weiß man immerhin schon, daß man ohne Münzprägerei in Zug 14, ohne Bergwerke und Brennstoffproduzenten in Zug 13 gar nicht weiterspielen braucht.

Eine andere Betrachtungsweise ist die Landschaftsnutzung. Man braucht min(max)

1 Börse => 3 Steine

1 Münzprägerei => 2 Bretter, 1 Stein

1 Papierwerk => 1 Brett, 1 Stein

3(4) Bergwerke => 9(12) Bretter, 3(4) Steine

0(1) Köhlerfeld => 0(3) Bretter

0(1) Bohrinselfeld => 0(3) Bretter, 0(1) Stein

1 Sägewerk => 2 Bretter, 1 Stein

1(2) Steinbrüche => 2(4) Bretter

3(4) Holzfäller => 3(4) Bretter

1 Transporterbauer (z.B. Floßbauer) => 1 Brett, 1 Stein

Zählt man die Steine zusammen, dann sind um die 10 schon für Gebäude reserviert. Mit einem Steinbruch allein bleibt also die knappe Hälfte für den Straßenbau. Die genaue Lage der Straßen will dann gut überlegt sein.

Im Szenario heißt es irreführend "genug Platz, um Fabriken zu bauen". Zählt man die verbrauchten Landfelder kommt man auf 12 bis 16. Das Szenario hat aber nur 14 Landfelder. Auch hier kann man sich vielleicht vor Start schon überlegen, wie die Gebäude zum Schluß positioniert sein sollen.

Wunderreihen

Da die ersten vier Reihen abgedeckt werden, kostet jeder einzelne Baustein 2 Rohstoffe. Außerdem sind zum Erreichen von 8 Reihen 41 Bausteine nötig (drei 5er-, vier 6er-Reihen und je ein eigener und neutraler Stein in der 8. Reihe). Schon das erfordert einmal einen Kauf zweier Steine in einer Runde, also 5 Rohstoffe. Macht für 21 Wunderbausteine mindestens  $(19 * 2) + 5 = 43$  Rohstoffe.

Für jede Runde, in der man aussetzt, muß später eine Runde mit zwei Bausteinen folgen, also ein Aufpreis von 1 Rohstoff pro Aussetzen. Läßt man sich noch mehr Zeit wird es noch erheblich teurer.

So, genug gefaselt. Vielleicht hat jemand anderes noch weiterführende Ideen.

Gruß  
Adam

Autor: [Herman Haverkort](#)

Datum: 05.02.01 15:27 (Beitrag Nr. 10646)

Website: [splotter.de](http://splotter.de)

Liebe Roads-and-Boats-Puzzler,

Dieses Wochenende bekamen wir von Gary Brennan eine sehr schoene Loesung fuer "Sea For One", die 410 Punkte einbringt. Es sieht also danach aus, dass ihr eure Analysen ein Bisschen schaerfen musst

Ausserdem gibt es sehr starke Anweisungen, dass eine Loesung mit 420 Punkten moeglich ist, aber bis heute hat noch niemand tatsaechlich eine eingesandt.

Derjenige, der am Anfang von Spiel 2001 in Essen der Rekordhalter ist, gewinnt ein Exemplar der Roads-and-Boats-Erweiterung, die dann erscheint. Bei gleicher Punktzahl gewinnt der Erste, der eine Loesung mit dieser Punktzahl eingesandt hat.

Auf eure Analysen noch das Folgende.

Jerry schrieb:

> Soll sofort mit den beiden Eseln loslegen

Mit den beiden? Du bekommst DREI Esel als Startressourcen!

Adam schrieb:

> Aktien

> /1/ 20.1) 4 Münzen + 2 Papier => 2 Aktien

> [...]

> Die Münzprägerei ist ein Flaschenhals, da sie nach

> Spielhilfe pro Runde nur eine Münze herstellen kann

> [...]. Mit /1/ folgt

> /4/ 15.1) 2 Gold + 1 Brennstoff => 1 Münze (die Erste)

> /5/ 14.3) 2 Bretter + 1 Stein => 1 Münzprägerei

> /6/ 14.2) Transport 6 Waren nach Bauplatz Münzprägerei

[...]

> Bis hierhin ist das einfach.

Bis hierhin hast du schon eine aeusserst sinnvolle Alternative/Verzweigung uebersehen...

> Im Szenario heißt es irreführend "genug Platz, um

> Fabriken zu bauen". Zählt man die verbrauchten

> Landfelder kommt man auf 12 bis 16. Das Szenario hat

> aber nur 14 Landfelder.

Es gibt aber noch vier Wuestefelder, die gegen das Ende des Spiels auch benuetzt werden koennen.

Viel Spass!

Herman

(Splotter Spielen)

---

## Roads & Boats: Startschwierigkeiten

Autor: [Peter Hoyer](#)

Datum: 09.05.01 12:58 (Beitrag Nr. 16583)

Hallo!

Nachdem gestern mein Roads & Boats geliefert wurde, habe ich schon mal die Spielregel ein wenig gelesen. Dabei sind ein paar Fragen aufgetaucht: Kann ich pro Runde nur einen einzigen Transporter bewegen und die anderen nicht?

Bei den Bergwerken ist die Zusammenstellung der auf Seite 8 genannten Tütchen nicht nachvollziehbar. Was kommt dort hinein (wieviel Eisen und Gold). Ist es sinnvoll aus einem transparenten Tütchen

Counter zu ziehen.

Die Verteilung der Aufkleber ist mir auch noch nicht so recht bewusst, habe aber das Spiel gerade nicht vor mir und werde dies daher erst heute Abend näher betrachten.

Kann mir jemand weiter helfen?

Viele Grüße

Peter

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 09.05.01 13:43 (Beitrag Nr. 16587)

Hallo Peter!

Hier ein paar Antworten zu Deinen Fragen:

"Kann ich pro Runde nur einen einzigen Transporter bewegen und die anderen nicht?"

Nein, Du kannst jeden Deiner Transporter bewegen. Du darfst aber jedes Verbrauchsgut nur einmal transportieren, d.h. es kann nur einmal waehrend einer Transportphase auf einem Transporter bewegt werden.

"Bei den Bergwerken ist die Zusammenstellung der auf Seite 8 genannten Tuetchen nicht nachvollziehbar.

Was kommt dort hinein (wieviel Eisen und Gold). Ist es sinnvoll aus

einem transparenten Tuetchen Counter zu ziehen."

Was in das Tuetchen kommt haengt von der Art des Bergwerks ab. Bei einem normalen Bergwerk kommen gleiche Anteile Eisen und Gold hinein (3/3 oder 4/4, das habe ich jetzt gerade nicht im Kopf) - d.h. Du steckst die entsprechenden Counter, die das Bergwerk wird foerdern koennen in das entsprechende Tuetchen.

Bei spezialisierten Bergwerken kann man gemaess der Angaben in der Uebersicht die Tueten befuellen.

Das Ziehen aus den Tueten muss natuerlich geheim erfolgen. Die Tuetchen sind klar, damit man

jederzeit noch einen Ueberblick darueber hat, wieviel und was das Bergwerk noch wird foerdern koennen

- entscheidet nicht unerheblich ueber die Taktik.

"Die Verteilung der Aufkleber ist mir auch noch nicht so recht bewusst, habe aber das Spiel gerade nicht vor mir und werde dies daher erst heute Abend näher betrachten."

Welche Aufkleber meinst Du denn? Die fuer die Transporter muessen auf die entsprechenden Holzscheiben der Farben. Fuer die Bergwerke hat man eins fuer den Holzstab und eins fuer das Tuetchen.

Hoffe, dies hilft weiter.

Tschoe,

- Arne -

Kann mir jemand weiter helfen?

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 09.05.01 13:56 (Beitrag Nr. 16591)

Wieder mal hat jemand sein Posting abgeschickt, waehrend ich noch mit dem Tippen/Formulieren meiner laengeren Antwort beschaefigt war, grummel...

Ja richtig, bei den Aufklebern hatte ich das mit den Bergwerken vergessen. Der Spielstein (Holzzylinder) und die Tuete bekommen jeweils einen der Zahlen-Aufkleber, damit man Tuete und Bergwerk eindeutig zuordnen kann.

> Du darfst aber jedes Verbrauchsgut nur einmal

> transportieren, d.h. es kann nur einmal waehrend

> einer Transportphase auf einem Transporter bewegt

> werden.

Bist Du da sicher? Ich habe - wie Du - mein Exemplar natuerlich nicht hier am Arbeitsplatz, kann also

nicht in den Regeln nachgucken, haette aber jetzt instinktiv gemeint, man koenne von einem Transporter

abgelegte Ware von einem spaeter (in derselben Runde) bewegeten Transporter aufnehmen und

weitertransportieren lassen. Kann aber auch sein, dass ich mich irre, ist schon laenger her, dass ich's

gespielt habe (unsere geplante Session R&B mit anschliessendem J.U.M.P. von Erhard, mir selbst und einem weiteren Freund musste wegen Absage des Erstgenannten ja leider ausfallen )

Gruss, Volker

Autor: [Arne Hoffmann](#)

Datum: 09.05.01 15:51 (Beitrag Nr. 16604)

Hallo Volker!

Ich denke schon, dass eine Ware, so sie diese Runde von einem Transporter schon bewegt wurde nicht mehr von einem anderen Transporter weiterbewegt werden kann, der spaeter gezogen wird. Klingt plausibel wenn man sich vorstellt, dass alle Transporter gleichzeitig ziehen.

"(unsere geplante Session R&B mit anschliessendem J.U.M.P. von Erhard, mir selbst und einem weiteren Freund musste wegen Absage des Erstgenannten ja leider ausfallen )"

Ihr sitzt in Berlin, oder irrt sich mein Gedaechnis da? Schade, sonst waere ich zu so einer Session gerne dazu gestossen aber Aachen-Berlin ist dann doch etwas weit :o((  
Tschoe

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 09.05.01 16:27 (Beitrag Nr. 16610)

> Ich denke schon, dass eine Ware, ...

Ja, Du hast Recht, hat uebrigens Herman von Splotter auch schon geschrieben.

> Ihr sitzt in Berlin, oder irrt sich mein Gedaechnis da?

Stimmt.

Gruss, Volker

Autor: **Lars Hoffmann**

Datum: 09.05.01 20:10 (Beitrag Nr. 16622)

Arne Hoffmann schrieb:

>Ihr sitzt in Berlin, oder irrt sich mein Gedaechnis >da? Schade, sonst waere ich zu so einer Session gerne

>dazu gestossen aber Aachen-Berlin ist dann doch etwas

>weit :o((

Tja und ich leider in München. Jetzt fehlen uns nur noch die Hamburger, oder?

Ciao Lars

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 09.05.01 13:46 (Beitrag Nr. 16588)

> Kann ich pro Runde nur einen einzigen Transporter

> bewegen und die anderen nicht?

Du kannst pro Runde JEDEN Deiner Transporter im Rahmen seiner jeweiligen Reichweite bewegen.

Einzige Einschraenkung - ich zitiere die Regeln aus dem Kopf, korrigiert mich, wenn ich was falsches sage - ist, dass die Bewegung eines Transporters beendet sein muss, bevor der naechste bewegt wird.

Treffen sich also 2 Transporter auf demselben Feld, um Waren auszutauschen, dann darf nur einer - der zuletzt angekommene – danach noch weiterfahren.

> Bei den Bergwerken ist die Zusammenstellung der auf

> Seite 8 genannten Tuetchen nicht nachvollziehbar.

> Was kommt dort hinein (wieviel Eisen und Gold).

In ein normales Bergwerk kommen 3 Gold UND 3 Eisen. In ein Spezialbergwerk (Erfindung) kommen 4 Gold ODER 4 Eisen. In ein Grossbergwerk (Erfindung) kommen 5 Gold UND 5 Eisen.

Spezial- und Grossbergwerk sind NICHT kombinierbar.

> Ist es sinnvoll aus einem transparenten Tuetchen Counter zu ziehen.

Achte eben beim reinpacken darauf, dass alle Counter zur gleichen Seite "gucken" oder halte beim rausfischen die Tuete so, dass Du sie nicht sehen kannst (hinterm Ruecken, unterm Tisch...)

> Die Verteilung der Aufkleber ist mir auch noch nicht so recht bewusst, habe aber das Spiel gerade nicht

> vor mir und werde dies daher erst heute Abend näher betrachten.

Hm, hier ist mir nicht ganz klar, worin Dein Problem besteht. Im Spiel sind zu jeder Farbe 32 runde Steine.

Auf dem Bogen sind fuer jede Farbe 32 Aufkleber (je 5 Esel, Kutschen, Lastwagen, Floesse, Ruderboote und Dampfer sowie 2 betende Figuren fuer die Zugreihenfolge) Die 32 gelben Aufkleber gehoeren auf die 32 gelben Holzscheiben (ein Aufkleber pro Scheibe), die roten Aufkleber auf die roten Scheiben etc. Tut mir leid, wenn das jetzt irgendwie so klingt, als wuerde ich es einem Kleinkind erklaren, aber sonstige

Probleme betreffs der Aufkleber sind mir nicht gegenwaertig.

Gruss, Volker

P.S.

Beim Schreiben dieser Erklaerung (pro Scheibe ein Aufkleber) ist mir aufgefallen, dass Splotter etwas am Material haette sparen koennen, man koennte die Esel auf die Vorder- und die Kutschen auf die Rueckseite derselben Scheibe kleben. Das wuerde die Materialkosten zwar nur im Prozentbereich reduzieren, aber immerhin...

Autor: [Herman Haverkort](#)

Datum: 09.05.01 14:40 (Beitrag Nr. 16595)

Website: [splotter.de](http://splotter.de)

Hallo,

> die Bewegung eines Transporters beendet sein muss,

> bevor der naechste bewegt wird. Treffen sich also

> 2 Transporter auf demselben Feld, um Waren

> auszutauschen, dann darf nur einer - der zuletzt

> angekommene - danach noch weiterfahren.

Wichtig ist, dass der letzte Transporter dann keine Waren, die soeben von dem ersten Transporter gebracht worden sind, in derselbe Runde weitertransportieren darf. Keine Waren duerfen in einer Runde von mehr als einem Transporter befoerdert werden.

> Auf dem Bogen sind fuer jede Farbe 32 Aufkleber

> (je 5 Esel, Kutschen, Lastwagen, Floesse,

> Ruderboote und Dampfer sowie 2 betende Figuren

> fuer die Zugreihenfolge)

In der Tat 30 fuer die Transporter, eine betende Figur und ein Reihenfolge-Aufkleber (mit Nummern 12345).

Ausserdem gibt es die Aufkleber fuer die Bergwerke und die Bergwerkstuetchen.

> Beim Schreiben dieser Erklaerung (pro Scheibe ein

> Aufkleber) ist mir aufgefallen, dass Splotter etwas

> am Material haette sparen koennen, man koennte die

> Esel auf die Vorder- und die Kutschen auf die

> Rueckseite derselben Scheibe kleben.

Stimmt. Auch mit z.B. Ruderbooten und Dampfschiffen (man darf insgesamt doch nur fuenf haben). Aber beim Spielen koennte dann die Tinte des Stiftes auf der Rueckseite abfaerben.

Gruss,

Herman

(Splotter Spielen)

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 09.05.01 15:19 (Beitrag Nr. 16599)

Hallo Herman,

vielen Dank fuer die Klarstellungen. Ist natuerlich immer besser, wenn jemand von der Produktion (Autor, Hersteller...) solche Fragen beantwortet, als jemand, der vom Arbeitsplatz aus surft und dort natuerlich die

Regeln und das Spielmaterial nicht vorliegen hat )

> > Beim Schreiben dieser Erklaerung (pro Scheibe ein

> > Aufkleber) ist mir aufgefallen, dass Plotter etwas  
> > am Material haette sparen koennen, man koennte die  
> > Esel auf die Vorder- und die Kutschen auf die  
> > Rueckseite derselben Scheibe kleben.  
> Stimmt. Auch mit z.B. Ruderbooten und Dampfschiffen  
> (man darf insgesamt doch nur fuenf haben).  
Ja, das war mir auch schon beim Schreiben aufgefallen.  
Nur bei Esel-Kutsche haette es sich direkt angeboten, da ja schliesslich zum Bau einer Kutsche ein Esel "verbraucht" wird, dann haette man eben dabei den Transporter umgedreht, das haette sich einfach aus dem Zusammenhang ergeben.  
> Aber beim Spielen koennte dann die Tinte des Stiftes  
> auf der Rueckseite abfaerben.  
Das ist sicherlich ein wichtiges Argument. Aber wenn wir schon beim Thema abfaerben sind: Ich habe festgestellt, dass die farbigen Aufkleber fuer die Transporter leicht ihre Farbe verlieren; schon normaler Handschweiss reicht aus, um das Bild stark zu verwischen, wenn man einmal mit dem Daumen drueberfaehrt.  
Habe ich da zufaellig ein Exemplar schlechter Qualitaet erwischt, oder ist das ein grundsaeztliches Problem beim Druck/Farbkopie? Ein aehnliches Problem hatte ich mal mit meinen selbstgemachten Adressaufklebern. Nachdem jahrelang alles einwandfrei war, hatten ploetzlich die im Copycenter kopierten Aufkleber genau dieses Problem. (das blieb bei mehreren Versuchen so, inzwischen habe ich mir selbst eine Packung Klebfolie gekauft und lege die Dinger hier im Institut direkt in den Laserdrucker, da ist es wieder gut).  
Gruss, Volker

Autor: **Stefan**

Datum: 10.05.01 16:36 (Beitrag Nr. 16671)

ueber den inhalt haben die anderen wohl genug geantwortet..  
ein tip noch zu den tueten: ich hab' optimiert und benutze einfach nur ein blatt papier, auf dem je ein feld fuer jedes bergwerk eingezeichnet ist - da kommen die bergwerksinhalte umgedreht drauf - beim abbau zieht man davon einfach einen. das erspart das fummeln mit den tueten.  
Stefan

---

## Roads & Boats: Fünf Regelfragen

Autor: [Ralf Rechmann](#)

Datum: 17.05.01 14:07 (Beitrag Nr. 16999)

Hi!

Heute abend werde ich endlich dazu kommen R&B das erste Mal zu spielen. Bei der Regellektüre ist mir aber noch folgendes unklar:

1. Darf man einen eigenen Wassertransporter (Floss oder so) auf einem Flussfeld als Brückenersatz benutzen? Also wenn ich auf der einen Seite des Flusses einen Transporter habe und auf der anderen auch und dann die Waren mittels des Flosses zum jeweils anderen Transporter überzusetzen? Oder spricht dagegen die Regel, dass Waren nur von einem Transporter pro Runde bewegt werden können? Oder darf das Floss die Waren auf der einen Flussseite aufnehmen und auf der anderen absetzen, ohne dass Landtransporter auf dem Feld vorhanden sind?
2. Können Gänse sich mehrmals in einer Spielrunde anderen Transportern folgen? Also mehrmals meinen eigenen Transportern und/oder fremden Transportern?
3. In der Spielregel in ein Beispiel für Mauerbauen angegeben. Dabei kann ein Floss, das an der Küste liegt, am Feldrand des Hexfeldes im Landesinneren Mauern bauen, ohne dass ein Fluss vom Standort des Flosses zur Küste geht und das Floss nach meiner Meinung zu den Baustellen der Mauer nie kommen könnte. Ein Druckfehler oder ein Denkfehler von mir?
4. Wenn ich durch Forschung Transportfabriken aufwerten kann, muss (!) ich dann alle Fabriken aufwerten, wo ein Transporter von mir daneben steht oder kann ich eine Auswahl treffen? Also entweder

alle oder keine?

5. Wenn Transporter zerstört werden müssen, weil man sonst die maximale Zahl von Transportern erreicht, was passiert dann mit den Waren auf dem Transporter? Sind die auch zerstört oder liegen die dann auf dem Hexfeld? Es kann ja der Fall eintreten, dass ich alte Transporter zerstören möchte, um bessere zu bauen!

Kann sein, dass sich diese Unklarheiten alle beim Spiel in Luft auflösen, aber bevor ich beim Regelerklären mit den Schultern zucken muss, frage ich hier...

Bye/RalfR

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 17.05.01 14:52 (Beitrag Nr. 17007)

Na, ich will mal wieder versuchen, soweit moeglich Deine Fragen aus dem Gedaechnis zu beantworten.  
Zu1) Ich meine, dass in den Regeln irgendwo was dazu drinsteht. Instinktiv: Der Wassertransporter kann Waren von einem Flussufer ans andere transportieren aber wahrscheinlich nicht in der Runde, in der sie von einem Landtransporter angeliefert wurden.

Zu2) Nein. So wie Gueter pro runde nur von einem Transporter transportiert werden duerfen, so duerfen auch Gaense nur einmal pro Runde einem Transporter folgen.

Zu3) (kann ich ohne Vorlage der Reglen leider nicht beantworten).

Zu4) Ich GLAUBE, dass Du eine Auswahl treffen darfst, bin mir aber nicht sicher

Zu5) Die Gueter muessten dann herrenlos auf dem Feld liegen bleiben. Diesen Fall muesstest Du aber auch einfach vermeiden koennen, indem Du sie vorher ablaedst, i.A. wirst Du ja wissen, welche Transporter Du in einer halben Runde verschrotten willst/musst.

Gruss, Volker

Autor: [Herman Haverkort](#)

Datum: 17.05.01 15:51 (Beitrag Nr. 17016)

Website: [splotter.de](http://splotter.de)

Hallo,

> [...] Also wenn ich auf der einen Seite des Flusses  
> einen Transporter habe und auf der anderen auch  
> und dann die Waren mittels des Flosses zum jeweils  
> anderen Transporter überzusetzen?

Ja, dies ist erlaubt.

> Oder spricht dagegen die Regel, dass Waren nur von  
> einem Transporter pro Runde bewegt werden können?

Nein. Aufnehmen und Absetzen sind frei - sie zaehlen nicht als Bewegung, auch nicht, wenn die Gueter dabei den Fluss ueberqueren, und man kann auch in den anderen Spielphasen Gueter aufnehmen und absetzen. Aber beachte: In der Bewegungsphase ist keine Zusammenarbeit moeglich zwischen Transportern, die schon bewegt haben, und Transportern, die noch bewegen werden. Z.B., folgendes ist nicht erlaubt:

Ein Floss faehrt zu einem Flussfeld, nimmt dort Gueter von der einen Seite auf und setzt sie auf der anderen Seite ab, und dann befoerdert ein Landtransporter die Gueter weiter. Das Letzte ist nicht erlaubt, weil in diesem Fall der Landtransporter vor seiner Bewegung zuerst auf den Floss warten muesste. Noch ein Beispiel: ein Landtransporter bringt Gueter zu einem Flussfeld, das Floss auf dem Fluss nimmt die Gueter auf, setzt sie auf der anderen Flussseite ab und faehrt dann weg. Dies ist nicht erlaubt, weil in diesem Fall das Floss vor seiner Bewegung zuerst auf den Landtransporter mit den Guetern warten muesste.

> Oder darf das Floss die Waren auf der einen  
> Flussseite aufnehmen und auf der anderen absetzen,  
> ohne dass Landtransporter auf dem Feld vorhanden  
> sind?

Ja.

> Können Gänse sich mehrmals in einer Spielrunde  
> anderen Transportern folgen? Also mehrmals meinen

> eigenen Transportern und/oder fremden Transportern?

Eigenen Transportern: nein, die Gänse können nie mehr als einem Transporter desselben Spielers folgen. Aber sie können dem Transporter eines anderen Spielers folgen, vorausgesetzt, dass der andere

Spieler laut der Reihenfolgetafel später bewegt.

> In der Spielregel in ein Beispiel für Mauerbauen

> angegeben. Dabei kann ein Floss, das an der Küste

> liegt, am Feldrand des Hexfeldes im Landesinneren

> Mauern bauen, ohne dass ein Fluss vom Standort des

> Flosses zur Küste geht und das Floss nach meiner

> Meinung zu den Baustellen der Mauer nie kommen

> könnte. Ein Druckfehler oder ein Denkfehler von mir?

Nichts davon! Auf jedem Floss gibt es einen "Flosskapitän", der genau weit genug laufen kann, um z.B. Güter vom Feld aufzunehmen, oder am Feldrand eine Mauer zu bauen

> Wenn ich durch Forschung Transportfabriken aufwerten

> kann, muss (!) ich dann alle Fabriken aufwerten, wo

> ein Transporter von mir daneben steht oder kann ich

> eine Auswahl treffen? Also entweder alle oder keine?

Nein, man kann eine Auswahl treffen.

> Wenn Transporter zerstört werden müssen, weil man

> sonst die maximale Zahl von Transportern erreicht,

> was passiert dann mit den Waren auf dem Transporter?

> Sind die auch zerstört oder liegen die dann auf dem

> Hexfeld?

Die liegen dann auf dem Feld.

Gruss,

Herman

Autor: [hannes](#)

Datum: 17.05.01 16:20 (Beitrag Nr. 17018)

Hi

>\*\*\*2. Können Gänse sich mehrmals in einer Spielrunde anderen Transportern folgen? Also mehrmals meinen eigenen Transportern und/oder fremden Transportern?\*\*\*

Ich denke: Gänse können ohne Einschränkung verschiedenen eigenen und fremden Transportern folgen. Die Gänse, die nicht auf einem Transporter herumschnattern, gehören ja niemandem und folgen allem, was sich bewegt.

>\*\*\*3. In der Spielregel in ein Beispiel für Mauerbauen angegeben. Dabei kann ein Floss, das an der Küste liegt, am Feldrand des Hexfeldes im Landesinneren Mauern bauen, ohne dass ein Fluss vom Standort des Flosses zur Küste geht und das Floss nach meiner Meinung zu den Baustellen der Mauer nie kommen könnte. Ein Druckfehler oder ein Denkfehler von mir?\*\*\*

Hier hatte ich anfänglich auch Mühe: Es ist einfach prinzipiell so, dass wenn man für eine Aktion einen Transporter AUF einem Feld haben muss, auch Wasserfahrzeuge AM RAND des Feldes als AUF dem Feld stehend betrachten darf.

>\*\*\*4. Wenn ich durch Forschung Transportfabriken aufwerten kann, muss (!) ich dann alle Fabriken aufwerten, wo ein Transporter von mir daneben steht oder kann ich eine Auswahl treffen? Also entweder alle oder keine? \*\*\*

In meiner Regel heisst es: der Spieler DARF (alle desselben Typs) aufwerten. Er kann sich also entscheiden, ob er einzelne aufwerten will oder nicht.

Ciao

hannes (schnattert im Forum herum)

Autor: [Herman Haverkort](#)

Datum: 17.05.01 16:43 (Beitrag Nr. 17021)

Website: [splotter.de](http://splotter.de)

Hallo,

Noch zur Erklarung der Gaenseregeln: Hier gilt eigentlich genau dasselbe Prinzip wie bei den "Flossfragen", naemlich, dass in der Bewegungsphase keine Zusammenarbeit moeglich ist zwischen Transportern, die schon bewegt haben, und Transportern (desselben Spielers), die noch bewegt werden.

Darum koennen die Gaense nie mehreren Transportern desselben Spielers folgen. Dieses Prinzip hat aber keine Wirkung zwischen Transportern mehrerer Spieler, weil diese, wenn das wichtig ist, nach der Reihenfolge auf der Reihenfolgetafel bewegen. Der zweite Spieler kann dann auf den ersten warten.

Gruss,  
Herman

## **Roads & Boats - wie das Material "verwalten"**

Autor: [Dimi](#)

Datum: 30.05.01 11:06 (Beitrag Nr. 17754)

Hallo zusammen,

ich habe nun Roads & Boats hier, und mein erster Gedanke war:

Was fasse ich zusammen in ein Tuetchen.

Ich habe das Gefuehl, da die Tuetchen zu wenig sind, bzw. auch zu klein.

Habt Ihr da schon paar Tipps fuer mich?

Danke im voraus!

-Dimi-

Autor: [Bernd](#)

Datum: 30.05.01 11:50 (Beitrag Nr. 17755)

Hi Dimi,

ich habe mir fuer die Counter und Bergwerke eine Schachtel im Baumarkt gekauft. Eigentlich ist sie wohl fuer Schrauben u. gedacht und hat viele Facher, so dass man die Counter problemlos waehrend des Spiels verwalten kann, und sie naecher auch darin aufbewahren kann.

Bernd

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 30.05.01 12:35 (Beitrag Nr. 17758)

Ich habe die VIELEN kleinen Waren-Counter in die Bergwerks-Ziptueten getan. Mit ein bischen Planung passen die da alle rein, auch wenn's eng wird. Fuer die groesseren Sachen (Bergwerke, Transporter) habe ich ein paar groessere Ziptueten aus meinem Vorrat beigesteuert

(bei adam: kleine Ziptueten zu 0,10 DM, grosse fuer 0,15 DM pro Stueck).

Gruss, Volker

---

## **Roads & Boats: Bergwerke groer 18 ?**

Autor: [Dimi](#)

Datum: 31.05.01 14:51 (Beitrag Nr. 17894)

Hallo zusammen,

auf den Aufkleberboegen sind noch Zahlen fuer Bergwerk 19, 20 und 21 vorhanden.

Werden diese benoetigt, oder ist es nur "Verschnitt"?

Danke im voraus!  
-Dimi-

Autor: **Werner Bär**

Datum: 05.06.01 18:12 (Beitrag Nr. 18241)

Bergwerke sind (wie fast alles im Spiel) als unbegrenzt vorhanden zu betrachten. Falls die 18 tatsächlich mal nicht reichen, kann man irgendwelche Ersatzgegenstände nehmen. Und dann hat man zumindest für 3 Ersatz-Bergwerke und -Tüten die Aufkleber.  
Werner.

---

## **Roads & Boats: Bewegung von Wasser an Land?**

Autor: [Ralf Rechmann](#)

Datum: 05.06.01 17:42 (Beitrag Nr. 18236)

Hallo!

Kurze Regelfrage, die in der Spielanleitung und in der FAQ unterschiedlich beantwortet wird: Kostet die Bewegung von Wassertransportern von einem Meerfeld an Land (gleiches Hexfeld) einen Bewegungspunkt oder ist der "frei"?

Bye/RalfR

Autor: [Jeroen Doumen](#)

Datum: 06.06.01 10:00 (Beitrag Nr. 18280)

Website: [www.splotter.com](http://www.splotter.com)

Ja, die bewegung von einem Wassertransporter von Meer an Land kostet einen Bewegungspunkt (und endet die Bewegung fuer den Wassertransporter).

Dies gilt aber nur wann keinem Fluss da ist. Der Uebergang von Meer zu Fluss (und umgekehrt) kostet keinen extra Bewegungspunkt, und endet den Bewegung auch nicht.

Ich glaube, die Antwort auf diese Frage ist im FAQ und im Reglheft gleich, oder irre ich mich?

Autor: **Ralf Rechmann**

Datum: 06.06.01 12:56 (Beitrag Nr. 18297)

In der FAQ steht "kostet 1 Bewegungspunkt". In der Regel steht speziell dazu nichts, aber im bebilderten Beispiel mit dem Wassertransporter dürfte der Transporter die angegebenen Landungspunkte nicht erreichen können, wenn diese "kosten 1 Bewegungspunkt" Regel gilt. Deshalb war ich mir unsicher, was jetzt richtig ist...

Aber Danke für die Richtigstellung!

Bye/Ralf R

## **Regelfrage: Roads & Boats**

Autor: [Stefan](#)

Datum: 11.06.01 18:12 (Beitrag Nr. 18719)

Hallo,

bei unserer ersten Partie R&B kam folgende Frage auf:

Fertigen weiterverarbeitende Betriebe (wie z.B. das Sägewerk) auch die entsprechenden Waren, wenn

kein Transporter in dem Feld steht, die benötigten Güter (in diesem Fall: Baumstämme), aber dort abgelegt wurden? - Oder ist hierfür die Präsenz eines Transporters erforderlich?  
Stefan

Autor: [Matthias Streicher](#)

Datum: 11.06.01 18:20 (Beitrag Nr. 18720)

Die weiterverarbeitende Betriebe produzieren auch ohne Anwesenheit von Transportern. Das steht explizit in der Spielanleitung (ich habe die 2.Auflage).  
Bsp.: Aus 3 Hölzern können also 6 Bretter werden ohne das irgendein Transporter auf dem Sägewerkfeld steht.

Matthias

Autor: [Attila](#)

Datum: 11.06.01 18:52 (Beitrag Nr. 18725)

Die weiterverarbeitende Betriebe fertigen auch ohne Transporter.  
Ich habe aber auch eine R&B Frage: Folgen die Gaense einem Fahrzeug (wenn man will) immer EINEN Zug oder gleich mehrere. Wenn zweiteres, DARF man die Gaense dem Transporter auch nur 1 oder 2 Zuege folgen lassen ?

Atti

Autor: [Christian Schnabel](#)

Datum: 11.06.01 23:13 (Beitrag Nr. 18740)

Hallo Hunnenkönig,

>Ich habe aber auch eine R&B Frage: Folgen die Gaense einem Fahrzeug (wenn man will)immer EINEN Zug oder gleich mehrere.<

Sie folgen deinem Transporter so weit du es möchtest.

<Wenn zweiteres, DARF man die Gaense dem Transporter auch nur 1 oder 2 Zuege folgen lassen ?<

Ja

Viele Grüße

Christian Schnabel

---

## Roads&Boats - sea for one

Autor: [hannes](#)

Datum: 17.07.01 20:03 (Beitrag Nr. 20875)

Website: [www.splotter.nl/english/r&b/scenarios1.html](http://www.splotter.nl/english/r&b/scenarios1.html)

Hi

Beim Preis-Szenario sea for one habe ich 420 Punkte geschafft und somit neuen Rekord (mal abgesehen von der verlagsinternen 420-Punkte-Lösung von Herman Haverkort).

Splotter hat noch weitere Preisrätsel ausgeschrieben,

-> Link. Z.B. dürfte "Lord of the ring" einen ähnlichen Schwierigkeitsgrad wie "sea for one" haben.

Da ich weiss, dass es sehr aufwendig sein kann, bis man bei R&B-Szenarien optimale Strategien entwickelt hat, stelle ich die ersten zwölf Züge meiner Lösung in Form einer Excel-Datei zur Verfügung. Interessierte können mich anmailen. Allerdings braucht es natürlich bei den verschiedenen Aufgaben auch unterschiedliche Strategien. Bei der Beschreibung der einzelnen Rätsel im angegebenen Link sind weitere Musterlösungen einsehbar.

Ciao

hannes

---

## 7 Fragen zu Roads & Boats

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 23.09.01 11:08 (Beitrag Nr. 25422)

Hallo,

nachdem auch ich diese Woche mein Roads und Boats erhalten habe sind bei mir nach dem Durcharbeiten der Regeln folgende Fragen offen geblieben, die mir weder die FAQ noch frühere Diskussionen hier im Forum beantworten konnten. Kann mir da jemand helfen?

- 1) Annahme: Ich habe 2 Transporter auf einem Feld. Einer davon bringt Güter zu einem weiterverarbeitenden Betrieb, kann aber die erzeugten Waren nicht alle aufladen. Laut Regel werden diese überzähligen Güter neutral. Ist das richtig, d.h. ich kann sie nicht auf den zweiten Transporter laden?
- 2) Kommt es vor, dass 2 Spieler zur Erzeugung einer Ware benötigte Rohstoffe anliefern? Falls ja, wer bekommt die Ware?  
Was möchte mir der Satz sagen (S. 9) "Kutschen werden immer dem zugeteilt, der den Esel mitbringt"? Wieso sollte mir ein anderer Spieler die übrigen für das Herstellen der Kutsche benötigten Rohstoffe beisteuern?
- 3) Vermehrung von Eseln: Ist es theoretisch denkbar und irgendwie sinnvoll, dass sich die Esel zweier verschiedener Spieler miteinander vermehren? Falls ja, wer bekommt den resultierenden Esel?
- 4) Strassenbau: In der Regel steht "dafür braucht man eine Einheit Steine von einem Transporter", d.h. also zum Strassenbau dürfen keine neutralen Rohstoffe verwendet werden?
- 5) Forschung / allgemeine Grundlagenforschung: Wieviel Papier verschwindet da genau? Auch nur eines, oder alles Papier dieses Feldes?
- 6) Darf ich einen Floßbauer direkt zu einem Schiffbauer aufwerten? Die Regel spricht da m.E. nicht dagegen, aber ist das wirklich so gewollt?
- 7) Mauern und Boote (S. 14): Gilt dieser Abschnitt tatsächlich nur für Boote, oder sinngemäß für Wassertransporter im allgemeinen?  
Darf ich vom offenen Meer aus bauen (auch wenn ich mitten auf dem Meer stehe), oder muß ich zumindest dem Landfeld benachbart (wenn auch nicht angelegt) sein?

Parallel zum Durchlesen der Regeln habe ich gleich eine Kurzregel (2 Seiten) erstellt. Bei Interesse kann ich Euch die gerne zukommen lassen (allerdings nicht sofort, da ich die Antworten auf die obigen Fragen ggf. noch einbauen muß).

Viele Grüße,  
Micha

Autor: [hannes](#)

Datum: 23.09.01 13:38 (Beitrag Nr. 25433)

Hallo Michael

Hier zu einigen Punkten antworten :

- > 1) Annahme: Ich habe 2 Transporter auf einem Feld. Einer
- > davon bringt Güter zu einem weiterverarbeitenden Betrieb,

- > kann aber die erzeugten Waren nicht alle aufladen. Laut Regel
- > werden diese überzähligen Güter neutral. Ist das richtig,
- > d.h. ich kann sie nicht auf den zweiten Transporter laden?

Doch, doch. Damit nichts liegen bleibt, musst (und darfst) du beliebig viele Transporter bereitstellen.

- > 3) Vermehrung von Eseln: Ist es theoretisch denkbar und
- > irgendwie sinnvoll, dass sich die Esel zweier verschiedener
- > Spieler miteinander vermehren? Falls ja, wer bekommt den
- > resultierenden Esel?

Lustige Überlegung. Ich denke aber, dass die Vermehrung nur funktioniert, wenn ausschliesslich zwei Esel vom gleichen Spieler anwesend sind. Obwohl ich mal annehme, dass Esel gerne fremdgehen

- > 4) Strassenbau: In der Regel steht "dafür braucht man eine
- > Einheit Steine von einem Transporter", d.h. also zum
- > Strassenbau dürfen keine neutralen Rohstoffe verwendet werden?

Doch, doch. Wenn jemand unvorsichtigerweise Steine liegen gelassen hat, kannst du sie verbauen. Auch deine "eigenen" Steine von einer früheren Runde, falls sie noch niemand geklaut hat. Voraussetzung : du hast einen Transporter dort stehen, ein Wasserfahrzeug AN diesem Feld reicht sogar auch.

- > 5) Forschung / allgemeine Grundlagenforschung: Wieviel Papier
- > verschwindet da genau? Auch nur eines, oder alles Papier
- > dieses Feldes?

Pro 2 Gänse und 1 Papier gibts eine allgemeine GLF. Papier ohne genügend Gänse bleibt liegen. Bei 5 Gänsen und 3 Papieren (supertheoretisches Beispiel !), entstehen 2 Forschungen; eine Gans und ein Papier bleiben übrig und "reagieren nicht miteinander".

Ciao  
hannes

Autor: [Herman Haverkort](#)  
Datum: 23.09.01 15:30 (Beitrag Nr. 25440)  
Website: [splotter.de](http://splotter.de)

Hallo,

Für die Fragen 1, 3, 4 und 5, siehe die Antwort von Hannes.

- > 2) Kommt es vor, dass 2 Spieler zur Erzeugung einer Ware
- > benötigte Rohstoffe anliefern?

Unwahrscheinlich. Aber wenn es doch passiert, dann muss ein Spieler seine Rohstoffe an den anderen geben (oder auf das Feld ablegen), damit der zweite Spieler die gesamten benötigten Rohstoffe anliefern kann.

- > Falls ja, wer bekommt die Ware?

Der Spieler, der die Rohstoffe tatsächlich zum Betrieb geliefert hat.

- > Wieso sollte mir ein anderer Spieler die übrigen für
- > das Herstellen der Kutsche benötigten Rohstoffe beisteuern?

Vielleicht im Tausch gegen eine andere Gunst auf einem anderen Feld.

- > 3) Vermehrung von Eseln: Ist es theoretisch denkbar und
- > irgendwie sinnvoll, dass sich die Esel zweier verschiedener
- > Spieler miteinander vermehren?

Nein.

- > 6) Darf ich einen Floßbauer direkt zu einem Schiffbauer
- > aufwerten?

Ja.

- > Die Regel spricht da m.E. nicht dagegen, aber ist
- > das wirklich so gewollt?

Ja.

- > 7) Mauern und Boote (S. 14): Gilt dieser Abschnitt
- > tatsächlich nur für Boote, oder sinngemäß für
- > Wassertransporter im allgemeinen?

Wassertransporter im Allgemeinen.

- > Darf ich vom offenen Meer aus bauen (auch wenn ich
- > mitten auf dem Meer stehe), oder muß ich zumindest
- > dem Landfeld benachbart (wenn auch nicht angelegt)
- > sein?

Eine Mauer zwischen einem Landfeld und einem Meeresfeld kann vom Landfeld oder vom Meeresfeld aus gebaut (oder zerstört) werden. Wenn ein Wassertransporter angelegt hat (oder im Fluss liegt), heißt es, er befindet sich auf dem Landfeld. Wenn ein Wassertransporter nicht angelegt hat, sondern sich auf dem Meeresfeld befindet, heißt es, er ist auf dem offenen Meer (und muss beim Bauen oder Zerstören einen Zuschlag "bezahlen").

Straßen und Gebäude können nur von Transportern, die sich auf dem Feld befinden, gebaut werden. Ein Wassertransporter, der sich auf dem Meer befindet, kann also nur Mauern und Bohrseln bauen.

Viele Grüße,  
Herman

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 24.09.01 08:12 (Beitrag Nr. 25477)

Hallo Hannes und Herman,

vielen Dank für die schnellen Antworten. Eine Frage habe ich noch (hoffentlich die letzte):

Beim Vermehren der Tiere darf kein anderes Gebäude, etc. auf dem Feld vorhanden sein. Gilt das auch für das Starthaus (welches ja bei der anderen Regel, daß nur ein Gebäude pro Feld errichtet werden darf nicht mit zählt)?

Ich denke mal ja, d.h. Starthaus + Vermehrung = ok, oder?

Vermehrte Grüße,  
Micha

Autor: ["JOBO" Joachim Bonitz](#)

Datum: 24.09.01 08:41 (Beitrag Nr. 25482)

Moin Michael,

wir haben es immer so gespielt, dass das Starthäuschen als virtuelles Gebäude behandelt wird, also nur zur Markierung des Startfeldes vorhanden ist. Somit steht meines Erachtens der Vermehrung nichts im Wege .

Tschoe aus Aachen  
Joachim

Autor: [Oli](#)

Datum: 24.09.01 12:08 (Beitrag Nr. 25494)

Hallo JOBO und Michael,

bei der Vermehrung auf dem Startfeld bin ich mir nicht ganz so sicher. Wir haben es immer so gespielt, daß dort keine Fortpflanzung stattfindet. Wenn ich mich recht erinnere, darf auf dem Startfeld auch keine Fabrik gebaut werden, d. h. das Starthäuschen zählt als vollwertiges Gebäude. Dazu kommt noch, daß in den Lösungen auf der splotter-website die Tiere auf ein anderes Feld bewegt wurden, bevor eine Vermehrung möglich war.

Ich gebe aber zu, daß ich mir nicht wirklich sicher bin. Vielleicht gibt Herman ja nochmal eine "hochofizielle" Antwort.

Ciao

Oli

Autor: [Herman Haverkort](#)

Datum: 24.09.01 13:19 (Beitrag Nr. 25505)

Website: [splotter.de](http://splotter.de)

Hallo Oli, JOBO und Michael,

Das Starthaueschen zaehlt nicht als Gebaeude. Solange das Startfeld eine Weide ohne richtiges Gebaeude ist, kann dort Fortpflanzung stattfinden (natuerlich nur unter den ueblichen Voraussetzungen).

> Dazu kommt noch, daß in den Lösungen auf der  
> splotter-website die Tiere auf ein anderes Feld  
> bewegt wurden, bevor eine Vermehrung möglich war.

Oft bleiben die zwei Startgaense in der ersten Runde auf dem Startfeld zurueck, so dass sie sich dort in der zweiten Runde zu drei Gaense vermehren. Danach wird auf dem Startfeld meistens das Saegewerk gebaut, so dass Vermehrung dort unmoeglich wird. Die Esel muessen dann spaeter zu einem anderen Feld ziehen, wenn sie sich vermehren wollen.

Gruss aus Utrecht,  
Herman

---

### **Mailing zwischen Herman und mir bzgl. der von mir erstellten Kurzregel:**

> Ich sah noch einen Fehler:  
>  
> > Mauern  
> > -----

- > > Ein Wassertransporter kann auch vom offenen Meer aus
- > > Mauern auf einem dem Meer (nicht nur dem Meeresfeld)
- > > benachbarten Landfeld bauen oder zerstören.
- >
- > Sollte sein: Ein Wassertransporter kann auch von einem
- > Meeresfeld aus eine Mauer zwischen dem Meeresfeld und
- > einem benachbarten Landfeld bauen oder zerstören.
- >
- > Und vielleicht noch ein paar Unvollständigkeiten:
- >
- > > Phase 2: Bewegung und Transport
- >
- > Vielleicht könntest du zur Erklärung noch hinzufügen,
- > dass, wenn ein Gut von Transportern mehrerer Spieler
- > transportiert wird, hierbei die Spielerreihenfolge
- > beachtet werden muss. (Gilt auch, wenn Gänse
- > den Transportern mehrerer Spieler folgen).
- >
- > Zum Aufnehmen und Bewegen von Transportern: das Absetzen
- > von Transportern ist nur am Anfang der Bewegungsphase
- > erlaubt!
- >
- > > Wasserfahrzeuge
- > > -----
- > > Es ist nicht erlaubt, Güter auf dem offenen Meer
- > > abzusetzen, ausser diese werden sofort verbaut.
- >
- > Die Worte "ausser diese werden sofort verbaut" könntest
- > du vielleicht besser streichen. Das hätten wir im Regelbuch
- > besser auch getan. Sie verwirren mehr als sie erklären:
- > Ich habe auch schon E-Mail-Fragen darüber bekommen.
- > Z.B.: Es ist NICHT erlaubt die Güter fuer das Bauen einer
- > Bohrinselform schon in der Bewegungsphase abzusetzen, aber
- > man könnte die Regel hier leicht missverstehen.
- >
- > Viele Grüsse,
- > Herman

---

## R&B Gänse und Flugzeuge

Autor: **Petra**

Datum: 29.09.01 01:05 (Beitrag Nr. 26012)

Hallo Roads & Boats Spieler,

heute hatten wir mal eine Partie, wo die Gänse sich nicht neben der Papierfabrik befanden, sondern auf der anderen Meerseite.

Jetzt die Fragen:

- 1.) Kann man x-beliebig viel Gänse hinter sich herlaufen lassen?
- 2.) Folgen sie zB. einem Lastwagen die maximale Zugweite?
- 3.) Können sie zwischendurch auch zb. auf dem 3. Feld stehen gelassen werden,

während der LKW seine restliche Bewegung weiterführt?

4.) Haben Flugzeuge eine unbegrenzte Reichweite?

5.) Können Gänse, welche einem Flugzeug folgen, sich über jedem erlaubten Feld, vom Flugzeug trennen, während es weiter fliegt.

Mein Mann Rudi sagt zu allen Punkten ja, aber er meinte, ich soll im Forum nachfragen, wenn ich unsicher bin.

Ansonsten mag ich ja keine Strategiespiele, weil meine Mann und seine Freunde regelrechte Strategen sind.

Aber Roads&Boats hat mich von Anfang an gefesselt, weil es mich an PC-Siedler erinnert, welches ich gerne gespielt habe.

Nur ist dieses noch besser, dafür kniffliger aufzubauen und kein Kriegsspiel.

Nur das Klauen ärgert mich noch, weil die Männer vorrausschauender sind, wo sie die Mauern bauen und Transporter platzieren.

Einfach genial das Spiel. Schade, das es wohl nicht weiter hergestellt wird.

Müssen uns irgendwie auf der Messe noch ein 2. besorgen, falls die Counter mit der Zeit kaputt gehen.

Petra

Autor: [Udo Möller](#)

Datum: 29.09.01 01:15 (Beitrag Nr. 26015)

Website: [home.nikocity.de/umoeller](http://home.nikocity.de/umoeller)

Hallo Petra,

ich denke, Rudi hat recht: in meinen Augen auch fünfmal ja. In einem Spiel habe ich meiner Freundin mal ihre 6 Gänse geklaut und mit meinen 13 vereinigt! Da war jemand mächtig sauer auf mich...

LUdo ergo sum

Autor: [Rudi](#)

Datum: 29.05.02 18:13 (Beitrag Nr. 44410)

Danke, hat sich erledigt.

Herman Haverkort hat sofort auf die Mail geantwortet.

Mauern gelten für Eisenbahnen nicht.

Rudi

---

## [RF] Road&Boats

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 17.07.02 12:16 (Beitrag Nr. 47486)

"Kaum" habe ich R&B schon einige Male gespielt, schon befürchte ich auch, daß ich's jedesmal falsch gemacht habe...

Frage / Annahme

Ich habe einen Transporter (Esel, Transportkapazität 2) auf einem weiterverarbeitenden Betrieb, der zur Produktion 3 Rohstoffe benötigt.

2 davon habe ich auf meinem Esel, der dritte liegt neutral im Feld rum.

Darf ich produzieren oder nicht? Sprich: Müssen alle zur Produktion benötigten Waren von Transportern angeliefert werden?

Ich darf zwar (prinzipiell) neutrale Güter des Feldes zum dort befindlichen Betrieb liefern, würde aber (in diesem Fall) dabei die Transportkapazität meines armen Eselchens überschreiten.

Viele Grüße,

Micha (der die gestellte Frage bisher immer mit "Ja" beantwortet hat, nach aktuellem Regelstudium aber eher zum Gegenteil tendieren würde)

Autor: [Beat B.](#)

Datum: 17.07.02 12:31 (Beitrag Nr. 47487)

hi micha

die regeln habe ich jetzt nicht vor mir liegen, behaupte aber trotzdem mal: ja, du darfst produzieren (wir haben es jedenfalls auch immer so gespielt). wenn ich mich recht entsinne, darf eine fabrik sämtliche neutralen rohstoffe benutzen und solche die auf transporter geladen sind nur mit erlaubnis des spielers, der den transporter besitzt. welche regelpassage lässt dich denn etwas anderes vermuten?

beat

Autor: [Oli](#)

Datum: 17.07.02 12:36 (Beitrag Nr. 47489)

Hallo Micha,

ich habe die Regel gerade nicht hier, aber da wir es erst letzte Woche (nach langer Zeit mal wieder) gespielt haben, zitiere ich aus dem Gedächtnis:

> Eine Fabrik produziert erst mit den Rohstoffen, die von den Transportern angeliefert wurden (natürlich nur, wenn der Spieler das will). Danach mit denen, die auf dem Feld vorhanden sind, bis entweder alle Rohstoffe verarbeitet oder die maximale Produktionskapazität erreicht wurde. <

Das sollte ziemlich identisch so in der Regel drinstehen. Ansonsten müsste man ja auch für größere Sachen immer alles auf einmal anliefern, was teilweise wohl extrem schwierig würde. (Bei max. 8 Transportern)

Ciao, Oli

Autor: [Jeroen Doumen](#)

Datum: 17.07.02 12:41 (Beitrag Nr. 47490)

Hallo Michael,

> Ich habe einen Transporter (Esel, Transportkapazität 2) auf  
> einem weiterverarbeitenden Betrieb, der zur Produktion 3  
> Rohstoffe benötigt.

- > 2 davon habe ich auf meinem Esel, der dritte liegt neutral im
- > Feld rum.
- >
- > Darf ich produzieren oder nicht?

Ja. man darf "neutralen" Gueter des Feldes nutzen um zu produzieren.

Ein Transporter braucht nicht mal da zu sein - wenn die 3 Rohstoffe beim Betrieb anwesend sein (als "neutralen" Gueter), produziert das betrieb ja auch ohne Transporter (bis zum maximumkapazitaet).

Jeroen

Autor: [Michael Andersch](#)

Datum: 18.07.02 12:00 (Beitrag Nr. 47554)

Puh - Erleichterung!  
Danke Euch allen!

Ich hatte vermutet, dass alle Waren auf Transportern angeliefert werden müssen, da neutrale Güter ja erst nach den Gütern auf Transportern verwertet werden.  
Da zu diesem Zeitpunkt aber bereits die Güter der Transporter verwendet und die Erzeugnisse auch schon auf den Transportern sind wachte ich, dass das Timingprobleme geben könnte.

Außerdem hatte ich mal eine Kurzregel (Download bei [spielbar.com](#)) erstellt, die Jeroen (oder war's Joris?) auch in zwei Punkten korrigiert hatte, und darin steht "Nur Güter auf eigenen Transportmitteln können für die Produktion verwendet werden"  
Diesen Satz hatte Jeroen aber so stehen lassen. Deshalb war ich verunsichert.

VG,  
Micha

Autor: [Jeroen Doumen](#)

Datum: 18.07.02 13:34 (Beitrag Nr. 47575)

Website: [www.splotter.de](http://www.splotter.de)

- > Außerdem hatte ich mal eine Kurzregel (Download bei
- > [spielbar.com](#)) erstellt, die Jeroen (oder war's Joris?) auch
- > in zwei Punkten korrigiert hatte, und darin steht
- > "Nur Güter auf eigenen Transportmitteln können für die
- > Produktion verwendet werden"
- > Diesen Satz hatte Jeroen aber so stehen lassen. Deshalb war
- > ich verunsichert.

Habe ich dan uebersehen - Entschuldigung!

Der Satz meint grundsaeztlich nur, das man Gueter auf Transporter anderer Spieler nicht verwenden darf.

Jeroen

Autor: [Marten Holst](#)

Datum: 18.07.02 14:24 (Beitrag Nr. 47579)

Moinle,

Zusatzfrage: war es nicht sogar so, dass Fabriken (die ja niemandem gehören) immer bis zur Maximalkapazität produzieren, wenn nur die Rohstoffe dafür vorhanden sind? Von daher könntest Du nicht nur produzieren, du "müsstest" fast...

Nachgefragte Grüße

Marten (dessen R&B-Spielmöglichkeit ärgerlicherweise umgezogen ist

Autor: [Volker L.](#)

Datum: 18.07.02 14:49 (Beitrag Nr. 47585)

Marten Holst schrieb:

>

> Moinle,

>

> Zusatzfrage: war es nicht sogar so, dass Fabriken (die ja  
> niemandem gehören) immer bis zur Maximalkapazität  
> produzieren, wenn nur die Rohstoffe dafür vorhanden sind? Von  
> daher könntest Du nicht nur produzieren, du "müsstest" fast...

*fast* ist das entscheidene Wort.

Rohstoffe, die sich auf Deinem Transporter befinden, werden nur verarbeitet, wenn Du das willst.

Gruss, Volker