

# Roads & Boats

## inkl. Planes & Trains / &cetera

### Spielmaterial

Kurt Györög – 15.04.2004

#### Roads & Boats:

76 Baumstämme  
 76 Bretter  
 24 Papier  
 40 Gänse  
 52 Lehm  
 76 Steine  
 56 Brennstoffe  
 76 Eisen  
 76 Gold  
 40 Münzen  
 24 Aktien  
 15 Holzfäller  
 5 Sägewerke  
 6 Papiermühlen  
 15 Lehmgruben  
 6 Ziegeleien  
 15 Steinbrüche  
 12 Bohrinseln  
 6 Köhlereien  
 18 Bergwerke  
 12 Münzprägereien  
 6 Börsen  
 6 Kutschenbauer  
 6 LKW-Fabriken  
 6 Floßbauer  
 6 Ruderbootbauer  
 6 Schiffbauer

36 Forschungsmarker  
 (Glasperlen)  
 1 Tempel  
 mit Plastikaufsteller  
 90 Mauern  
 (15 pro Farbe, 15 neutral) [Mauern = Holzstäbchen]  
 150 Transporter  
 (30 pro Farbe, jeweils 5x Esel, Kutsche, LKW, Floß,  
 Ruderboot und Dampfschiff) [Transporter =  
 Holzscheiben]  
 10 Holzscheiben  
 (2 pro Spieler, 1x für die Reihenfolge am Tempel  
 {beten}, 1x für die Spielreihenfolge in den  
 verschiedenen Phasen)  
 6 Starthäuser  
 (je 1x pro Spieler, 1x Reserve)  
 33 weiße Tempelsteine  
 (aus Pappe)  
 200 Tempelsteine  
 (40 pro Spieler, jeweils in eigener Farbe, aus Pappe)  
 6 Forschungstabellen  
 1 Reihenfolgetafel  
 1 Phasentafel  
 (zeigt die 4 Phasen des Spiels an)  
 1 Tempel  
 (= Wunderbautafel, Blatt Papier im DIN A4-Format)  
 1 Stift  
 (wasserlöslich)

1 Acrylfolie  
 (zur Abdeckung)  
 1 Spielregel  
 1 Szenarienheft  
 5 Spielhilfen  
 18 kleine Klipptüten  
 7 große Klipptüten  
 (1x für jeden Spieler, 1x für neutrale Holzstäbchen und  
 1x für die 18 Bergwerke)

#### 144 Landschafts-Hexfelder:

22 Wälder (grün - davon 7 mit Fluss)  
 35 Weiden (hellgrün - davon 13 mit Fluss)  
 13 Felsen (grau - davon 3 mit Fluss)  
 21 Berge (braun - davon 3 mit Fluss)  
 23 Wüste (gelb - davon 2 mit Fluss)  
 30 Meer (blau)

Eine Tabelle mit einer genauen Auflistung der  
 Flussteile:

	gerader Flussverlauf	leichte Biegung	scharfe Biegung	Spezial- Teile
Wälder	3	3	1	-
Weiden	6	3	3	1x 1 Gabelung
Felsen	1	1	1	-
Berge	-	-	-	3x 1 Quelle
Wüste	-	1	1	-

Teilweise wurden von Spielteilen, aus  
 Kostengründen, mehr Exemplare gedruckt, als  
 notwendig waren. (3x denselben Bogen mit 2 Stück  
 war billiger). Es bleiben somit folgende Teile übrig:  
 1 Starthaus, 1 Forschungstabelle, 1 großer und 3  
 längliche Pappmarker mit Plotter Spellen-Logo,  
 sowie die Kleber, mit den Nummern 19 bis 21.  
 Teilweise werden die 19 und 20 statt 6 und 9  
 verwendet, um die 6-9-Verwirrung zu vermeiden.

#### Planes & Trains:

15 Transporter  
 (pro Farbe 3x Flugzeug)  
 6 Flughafen  
 12 Bombenfabriken  
 30 Bomben  
 15 Holzwürfelchen  
 (= Kennzeichnung für bombensichere Gebäude)  
 1 Spielanleitung  
 5 Erweiterungs-Spielhilfen

## &cetera (inkl. Planes & Trains):

24 Baumstämme  
24 Bretter  
8 Papier  
12 Gänse  
45 Lehm  
27 Steine  
16 Brennstoffe  
26 Eisen  
26 Gold  
12 Münzen  
8 Aktien  
3 Holzfäller  
3 Sägewerke  
3 Papiermühlen  
3 Lehmgruben  
2 Ziegeleien  
3 Steinbrüche  
3 Bohrinseln  
3 Köhlereien  
6 Münzprägereien  
3 Börsen  
6 Flughäfen  
6 Bombenfabriken  
18 Bomben  
12 Holzwürfelchen  
(= Kennzeichnung für bombensichere Gebäude, naturfärbig)  
6 Perlenfischer  
24 Perlen  
48 Marmor  
18 Ateliers  
18 Holzschnitzereien  
18 Ringe  
18 Gemälde  
18 Töpferwaren  
18 Statuen  
6 Kraftwerke  
6 Management Bullshit Akademien  
(in 6 Farben, die vorgeben, auf welchem Landtyp gebaut werden darf)  
24 Manager  
  
16 Forschungsmarker  
(Glasperlen)  
30 Mauern  
(15 schwarze, 15 graue) [Mauern = Holzstäbchen]

## 78 Transporter

(18 Flugzeuge {3 gelb, 3 grün, 3 rot, 3 blau, 3 schwarz, 3 grau}, 10 Esel {5 schwarz, 5 grau}, 10 Ruderboote {5 schwarz, 5 grau}, 10 Dampfschiffe {5 schwarz, 5 grau}, 10 LKWs {5 schwarz, 5 grau}, 10 Flöße {5 schwarz, 5 grau} und 10 Kutschen {5 schwarz, 5 grau}) [Transporter = Holzfiguren]

## 22 Holzscheiben

(3 pro Spieler {gelb, grün, rot, blau, schwarz, grau} für Ausstellungs-Karawanen und je 2 {schwarz, grau} für die Reihenfolge am Tempel {beten} und für die Spielreihenfolge in den verschiedenen Phasen)

## 4 Starthäuser

(3x schwarz, 1 grau)

## 80 Tempelsteine

(40 schwarz, 40 grau, aus Pappe)

## 4 Forschungstabellen

(inkl. Grundlagenforschung)

## 1 Polder-Markierungsmarker

## 1 Spielregel

## 6 Erweiterungs-Spielhilfen

## 44 Landschafts-Hexfelder:

21 Polder (Mischung aus Land- und Wasserfeld)

6 Städte (mit blauer Umrandung und Türmen)

4 Wälder (grün - davon 3 mit Fluss)

2 Weiden (hellgrün - davon 2 mit Fluss)

7 Felsen (grau - davon 1 mit Fluss)

1 Berge (braun - davon 1 mit Fluss)

3 Wüste (gelb - davon 1 mit Fluss)

Eine Tabelle mit einer genauen Auflistung der Flussteile:

	gerader Flussverlauf	Leichte Biegung	scharfe Biegung	Spezial-Teile
Wälder	-	-	-	1x 2 scharfe Biegungen 2x 1 scharfe und 1 leichte Biegung
Weiden	-	-	-	2x 1 Gabelung
Felsen	-	1	-	-
Berge	-	-	-	1 Quelle
Wüste	-	1	-	-

Die Hexfelder unterscheiden sich in der grafischen Aufmachung (z.B. Bäume auf den Wäldern) von den Hexteilen der 1. Auflage.