

Ablauf eines Spielzuges:

Der Startspieler beginnt, dann geht es reihum weiter.

Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in genannter Reihenfolge aus.

Zusätzlich kann er 1x im Zug die Hilfe einer Amtsperson nutzen:

- Postillion:** Man spielt 2 statt 1 Stadtkarte aus.
- Postmeister:** Man nimmt eine 2. Karte wie in Aktion 1 auf die Hand.
- Amtmann:** Neue Auswahl an 6 offenen Stadtkarten auflegen.
- Wagner:** Man braucht 2 Karten weniger für nächst größere Kutsche.

1.) 1 Karte aufnehmen (MUSS):

Option:

Nur vor dem nachfolgenden Ziehen einer Karte möglich:

=> Amtmann nutzen: Die offene Auslage wird komplett erneuert.

Pflicht:

- 1 Karte aus der offenen Stadtkarten-Auslage oder vom verdeckten **Stapel** auf die Hand nehmen. Die Auslage wird sofort wieder aufgefüllt.
- Hat der Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karte auf der Hand, muß er den Postmeister beanspruchen.

Option:

=> Will der Spieler eine 2. Karte aufnehmen, nutzt er den Postmeister und hat erneut die Auswahl aus der offenen Auslage oder verdeckt.

Es wird auch bei Aufnahme von 2 Karten die Auslage immer sofort aufgefüllt*.

2.) 1 Stadtkarte ausspielen (MUSS): Jede ist 3x im Spiel.

Pflicht:

- 1 Karte als **Streckenbau zum Beginn oder zur Erweiterung der aktuellen eigenen Strecke vor sich auslegen**. Man hat immer nur 1 Strecke im Bau.
- Erweiterungen dürfen nur rechts oder links angebaut werden und müssen lückenlos zur Nachbarkarte passen (also auf dem Plan Verbindung haben).
- Das Einschieben einer eigenen Stadtkarte in die Streckenauslage ist verboten.
- Keine Stadtkarte einer Strecke darf mehrfach ausliegen.
- Es dürfen auch Karten mit Städten vorkommen, wo man schon 1 Haus hat.
- Keine passende Karte zum Auslegen? ==> aktuelle Strecke auf Ablage.
1 Handkarte auslegen = Beginn einer neuen Strecke.

Option:

=> Nutzung des Postillions: Man darf eine 2. passende Karte ausspielen.

3.) Strecke abschliessen (DARF):

- Mindestlänge: 3 Streckenkarten.

a) Häuser einsetzen in Städte seiner aktuellen Strecke:

ENTWEDER in jedem Land der Strecke in jeweils 1 Stadt je 1 Haus setzen.

ODER in genau 1 Land und dort in jede Stadt je 1 Haus setzen.

Jede Stadt kann von jedem Spieler insgesamt 1 Haus aufnehmen.

b) BONUS-Plättchen erhalten und verdeckt vor sich ablegen:

- Für Streckenlänge (5, 6, 7 u.m.) entsprech. oben lieg. Plättchen nehmen.
Ggf. bei Nichtvorhandensein darf ein niederwertigeres gewählt werden.
Im Laufe des Spieles gibt es hier kein Limit an Plättchen je Spieler.
- Länder-Bonus (insges. einmal je Spieler und Land bzw. Länderkombination):
Hat ein Spieler mind. je 1 Haus in allen Städten eines Landes bzw. bei den Ländern, die mit einem anderen Land zusammenhängen, erhält er das oberste Plättchen.
- Bonus "alle Länder" (in 1. Auflage hieß es : "außerhalb Baiern"):
Bedingung: Mind. 1 eig. Haus in 1 Stadt in jedem Land haben.
(1. Auflage: Mind. 1 eig. Haus in 1 Stadt in jedem Land außerhalb Baierns).

c) Neue Kutsche erhalten:

- Ein Spieler muss alle Kutschen (3 bis 7) der Reihe nach erwerben.
- Umfasst seine aktuelle Strecke genügend Karten, erhält er die nächst größere Kutsche entsprechend seiner Anzahl Streckenkarten.
- Kutschen-Karten übereinander stapeln.
- Beim Abrechnen einer späteren kleineren Strecke bleibt aktuelle Kutsche.

Option:

=> Nutzung des Wagners: Nächst größere Kutsche benötigt 2 Karten weniger.

d) Stadtkarten der gewerteten Strecke auf Ablagestapel werfen.

Danach Handkarten auf 3 Stück nach eigener Auswahl reduzieren.

4.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Ende und Wertung:

Hat ein Spieler eine 7er-Kutsche erworben ODER alle seine Häuser gesetzt, wird nur noch die lfd. Runde zu Ende gespielt. Jeder Spieler wertet wie folgt:

PUNKTE: Siegpunkte seiner höchsten Kutsche (max. 10)
 plus Siegpunkte aus allen Bonus-Plättchen
 plus "Spiel-Ende"-Bonus für den beendenden Spieler
 minus Anzahl seiner nicht eingesetzten Häuser.

Sieger: Höchste Summe. Patt: wer Plättchen "Spiel-Ende" hat bzw. dessen Inhaber am nächsten sitzt.