

Zug um Zug Märklin - KSR

Bei 2 oder 3 Spielern ist immer nur eine der Doppel-/Dreifachstrecken nutzbar.

Wer an der Reihe ist, MUSS GENAU 1 aus 4 möglichen Aktionen wählen:

- 2 Karten offen/verdeckt ziehen.

- Nimmt man in seinem Spielzug 1 offene Lok, darf man keine weitere Karte aufnehmen. Karte "Lok +4" gilt als normale Karte.
- Liegen mind. 3 "Lok"-Karten offen aus, kompl. Auslage ablegen + neue Auslage bilden. Bei 3 "Passagier-Karten" wird genauso verfahren. "Lok +4"-Karten werden wie normale Waggon-Karten angesehen.
- Nach Entnahme einer Karte der offenen Auslage diese sofort auf 5 Karten auffüllen.

- 4 Zielkarten von beliebiger Art nehmen.

1 davon muss behalten werden, Rest unter entsprechende Stapel zurück legen. Der Spieler sagt den Mitspielern je die Art (Kurz- bzw. Langstrecke) und Anzahl der Karten an, die er behält.*

- 1 Streckenabschnitt zwischen 2 Nachbar-Orten bauen.

- Waggon-Karten und/oder Lok-Karten einer Farbe vorzeigen und ablegen. Eigene Waggon auf die passende Strecke setzen, die komplett gebaut werden muss. Passend: Strecke muss in Farbe der Waggon-Karten oder der Joker-Strecke sein. "Lok +4"-Karten dürfen nur bei Strecken für mind. 4 Waggon benutzt werden.
- Punkte für die Strecke auf Zählleiste abtragen.
- Ggf. 1 Passagier an einem der Endpunkte der gerade gebauten Strecke aufstellen. Je Stadt darf insgesamt nur 1 Passagier stehen.

- Passagier reisen lassen.

- Man zieht mit einem seiner Passagiere (schon im Spiel) eine ununterbrochene Route entlang und legt bei Benutzung fremder Teilstrecken je 1 Passagier-Karte ab. Jeder Ort darf bei der aktuellen Reise nur 1x besucht werden.
- Außer vom Startort nimmt man jeweils das oberste Handelsgut-Plättchen der bereisten Strecke an sich. Die damit erzielten Punkte werden sofort auf der Punkte-Leiste abgetragen. Anschließend kommt der Passagier ganz aus dem Spiel.
- Die Handelsgüter-Plättchen bleiben bzw. aber noch vor den Spielern liegen.

Ende:

Hat ein Spieler nach seinem Spielzug <3 Waggon vor sich, ist jeder Spieler und er selbst noch 1x an er Reihe.

Wertung:

- Punkte der Zählleiste
- + Punkte aus erledigten Zielkarten
- Punkte aus nicht erledigten Zielkarten
- + Bonus von 10 P. für die meisten erledigten Zielkarten (Patt: Bonus entfällt)
- Patt bei Gesamt-Punkten: meiste erledigte Zielkarten, dann Handelsgüter-Punkte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*mit Verlag
abgeklärt.

Zug um Zug Märklin - KSR

Bei 2 oder 3 Spielern ist immer nur eine der Doppel-/Dreifachstrecken nutzbar.

Wer an der Reihe ist, MUSS GENAU 1 aus 4 möglichen Aktionen wählen:

- 2 Karten offen/verdeckt ziehen.

- Nimmt man in seinem Spielzug 1 offene Lok, darf man keine weitere Karte aufnehmen. Karte "Lok +4" gilt als normale Karte.
- Liegen mind. 3 "Lok"-Karten offen aus, kompl. Auslage ablegen + neue Auslage bilden. Bei 3 "Passagier-Karten" wird genauso verfahren. "Lok +4"-Karten werden wie normale Waggon-Karten angesehen.
- Nach Entnahme einer Karte der offenen Auslage diese sofort auf 5 Karten auffüllen.

- 4 Zielkarten von beliebiger Art nehmen.

1 davon muss behalten werden, Rest unter entsprechende Stapel zurück legen. Der Spieler sagt den Mitspielern je die Art (Kurz- bzw. Langstrecke) und Anzahl der Karten an, die er behält.*

- 1 Streckenabschnitt zwischen 2 Nachbar-Orten bauen.

- Waggon-Karten und/oder Lok-Karten einer Farbe vorzeigen und ablegen. Eigene Waggon auf die passende Strecke setzen, die komplett gebaut werden muss. Passend: Strecke muss in Farbe der Waggon-Karten oder der Joker-Strecke sein. "Lok +4"-Karten dürfen nur bei Strecken für mind. 4 Waggon benutzt werden.
- Punkte für die Strecke auf Zählleiste abtragen.
- Ggf. 1 Passagier an einem der Endpunkte der gerade gebauten Strecke aufstellen. Je Stadt darf insgesamt nur 1 Passagier stehen.

- Passagier reisen lassen.

- Man zieht mit einem seiner Passagiere (schon im Spiel) eine ununterbrochene Route entlang und legt bei Benutzung fremder Teilstrecken je 1 Passagier-Karte ab. Jeder Ort darf bei der aktuellen Reise nur 1x besucht werden.
- Außer vom Startort nimmt man jeweils das oberste Handelsgut-Plättchen der bereisten Strecke an sich. Die damit erzielten Punkte werden sofort auf der Punkte-Leiste abgetragen. Anschließend kommt der Passagier ganz aus dem Spiel.
- Die Handelsgüter-Plättchen bleiben bzw. aber noch vor den Spielern liegen.

Ende:

Hat ein Spieler nach seinem Spielzug <3 Waggon vor sich, ist jeder Spieler und er selbst noch 1x an er Reihe.

Wertung:

- Punkte der Zählleiste
- + Punkte aus erledigten Zielkarten
- Punkte aus nicht erledigten Zielkarten
- + Bonus von 10 P. für die meisten erledigten Zielkarten (Patt: Bonus entfällt)
- Patt bei Gesamt-Punkten: meiste erledigte Zielkarten, dann Handelsgüter-Punkte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*mit Verlag
abgeklärt.