

Crazy Race - KSR (Eisenbahn-Variante)
<p>Spiel geht über 8 Runden (Etappenkarten).</p> <p>- Etappenkarte aufdecken.</p> <p>- Heizerkarten anlegen (3 Runden, kein Muß).</p> <p>a) 1 Karte verdeckt an einer Seite* = gültig für dortige Lok oder</p> <p>b) schieben = 1x passen und später evtl. weiterbieten</p> <p>- Etappe auswerten und Loks bewegen.</p> <p>- Beginn mit der Seite mit dem <u>Dreieck</u>.</p> <p>- <u>Heizerkarten aufdecken</u> = Der Spieler mit höchster Summe der Kartenwerte zieht gemäß <u>Zugweite</u> (auf der Etappenkarte) mit der entspr. <u>Lok vor</u>.</p> <p>Gleichstand: Spieler, der früher mit einer Karte an der betroffenen Seite liegt, geht vor.</p> <p>- Ist statt Lok eine <u>Zahl</u> abgebildet: freie Lok-Wahl.</p> <p>- Bei einem <u>Fragezeichen</u>: Zugweite = Anzahl aller Heizerkarten an der Seite; beliebige Verteilung auf die Loks ist möglich.</p> <p>- Heizerkarten abräumen.</p> <p>- Alle benutzte Karten verdeckt vor Spieler ablegen.</p> <p>- Konnte von einem Spieler an allen 4 Seiten insgesamt <u>keine</u> Lok bewegt werden:</p> <p><u>1 beliebige</u> abgelegte Karte <u>dieser Etappe</u> zurück auf die Hand nehmen.</p> <p>!!! Jederzeit kann man einmalig im Spiel alle benutzten <u>Heizerkarten</u> wieder auf die Hand nehmen.</p> <p>- Startspieler wechselt.</p> <p>- Spiel-Ende:</p> <p>- Nach Auswertung der 8. Etappenkarte und Bewegungen der Loks ==> Sieger: wer die meisten Kartenpunkte hat</p> <p>Bewegung der Loks</p> <p>- Zugrichtung beachten (Dreieck auf Lok)</p> <p>- Drehen der Drehscheibe (180 Grad): kostenlos</p> <p>- Erreichen der Drehscheibe: oberste Punktekarte nehmen</p> <p>- Zielfeldeinlauf: = Feld außerhalb des Spielplanes = Lok aus dem Spiel = oberste Punktekarte nehmen</p> <p>- Lok überspringen: Feld zählt nicht mit</p> <p>*bei 3 Spielern nur an 3 Seiten = 1 bleibt übrig</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.08.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Crazy Race - KSR (Eisenbahn-Variante)
<p>Spiel geht über 8 Runden (Etappenkarten).</p> <p>- Etappenkarte aufdecken.</p> <p>- Heizerkarten anlegen (3 Runden, kein Muß).</p> <p>a) 1 Karte verdeckt an einer Seite* = gültig für dortige Lok oder</p> <p>b) schieben = 1x passen und später evtl. weiterbieten</p> <p>- Etappe auswerten und Loks bewegen.</p> <p>- Beginn mit der Seite mit dem <u>Dreieck</u>.</p> <p>- <u>Heizerkarten aufdecken</u> = Der Spieler mit höchster Summe der Kartenwerte zieht gemäß <u>Zugweite</u> (auf der Etappenkarte) mit der entspr. <u>Lok vor</u>.</p> <p>Gleichstand: Spieler, der früher mit einer Karte an der betroffenen Seite liegt, geht vor.</p> <p>- Ist statt Lok eine <u>Zahl</u> abgebildet: freie Lok-Wahl.</p> <p>- Bei einem <u>Fragezeichen</u>: Zugweite = Anzahl aller Heizerkarten an der Seite; beliebige Verteilung auf die Loks ist möglich.</p> <p>- Heizerkarten abräumen.</p> <p>- Alle benutzte Karten verdeckt vor Spieler ablegen.</p> <p>- Konnte von einem Spieler an allen 4 Seiten insgesamt <u>keine</u> Lok bewegt werden:</p> <p><u>1 beliebige</u> abgelegte Karte <u>dieser Etappe</u> zurück auf die Hand nehmen.</p> <p>!!! Jederzeit kann man einmalig im Spiel alle benutzten <u>Heizerkarten</u> wieder auf die Hand nehmen.</p> <p>- Startspieler wechselt.</p> <p>- Spiel-Ende:</p> <p>- Nach Auswertung der 8. Etappenkarte und Bewegungen der Loks ==> Sieger: wer die meisten Kartenpunkte hat</p> <p>Bewegung der Loks</p> <p>- Zugrichtung beachten (Dreieck auf Lok)</p> <p>- Drehen der Drehscheibe (180 Grad): kostenlos</p> <p>- Erreichen der Drehscheibe: oberste Punktekarte nehmen</p> <p>- Zielfeldeinlauf: = Feld außerhalb des Spielplanes = Lok aus dem Spiel = oberste Punktekarte nehmen</p> <p>- Lok überspringen: Feld zählt nicht mit</p> <p>*bei 3 Spielern nur an 3 Seiten = 1 bleibt übrig</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.08.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

Crazy Race - KSR (Eisenbahn-Variante)
<p>Spiel geht über 8 Runden (Etappenkarten).</p> <p>- Etappenkarte aufdecken.</p> <p>- Heizerkarten anlegen (3 Runden, kein Muß).</p> <p>a) 1 Karte verdeckt an einer Seite* = gültig für dortige Lok oder</p> <p>b) schieben = 1x passen und später evtl. weiterbieten</p> <p>- Etappe auswerten und Loks bewegen.</p> <p>- Beginn mit der Seite mit dem <u>Dreieck</u>.</p> <p>- <u>Heizerkarten aufdecken</u> = Der Spieler mit höchster Summe der Kartenwerte zieht gemäß <u>Zugweite</u> (auf der Etappenkarte) mit der entspr. <u>Lok vor</u>.</p> <p>Gleichstand: Spieler, der früher mit einer Karte an der betroffenen Seite liegt, geht vor.</p> <p>- Ist statt Lok eine <u>Zahl</u> abgebildet: freie Lok-Wahl.</p> <p>- Bei einem <u>Fragezeichen</u>: Zugweite = Anzahl aller Heizerkarten an der Seite; beliebige Verteilung auf die Loks ist möglich.</p> <p>- Heizerkarten abräumen.</p> <p>- Alle benutzte Karten verdeckt vor Spieler ablegen.</p> <p>- Konnte von einem Spieler an allen 4 Seiten insgesamt <u>keine</u> Lok bewegt werden:</p> <p><u>1 beliebige</u> abgelegte Karte <u>dieser Etappe</u> zurück auf die Hand nehmen.</p> <p>!!! Jederzeit kann man einmalig im Spiel alle benutzten <u>Heizerkarten</u> wieder auf die Hand nehmen.</p> <p>- Startspieler wechselt.</p> <p>- Spiel-Ende:</p> <p>- Nach Auswertung der 8. Etappenkarte und Bewegungen der Loks ==> Sieger: wer die meisten Kartenpunkte hat</p> <p>Bewegung der Loks</p> <p>- Zugrichtung beachten (Dreieck auf Lok)</p> <p>- Drehen der Drehscheibe (180 Grad): kostenlos</p> <p>- Erreichen der Drehscheibe: oberste Punktekarte nehmen</p> <p>- Zielfeldeinlauf: = Feld außerhalb des Spielplanes = Lok aus dem Spiel = oberste Punktekarte nehmen</p> <p>- Lok überspringen: Feld zählt nicht mit</p> <p>*bei 3 Spielern nur an 3 Seiten = 1 bleibt übrig</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.08.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>