

Frachtexpress - KSR	
<p>Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Jeder spielt allein alle Phasen durch.</p> <p>Ablauf eines Spielzuges:</p> <p>A) Eine Streckenkarte ziehen (MUSS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vom verdeckten Stapel 1 Streckenkarte ziehen und 0 - x Aktionen ausführen. Die Aktionen 1 - 5 sind in beliebiger Anzahl und Reihenfolge möglich. <p>B) Aktionen*:</p> <p>1) Schienennetz erweitern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte auf einen freien Platz des Spielfeldes legen, direkt anschließend an einen Bahnhof oder eine schon ausliegende Streckenkarte. - Beliebiges Drehen der neu gelegten Karte ist erlaubt. <p>2) Strecken ergänzen/überbauen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte <u>auf</u> eine bereits ausliegende Streckenkarte legen, wenn <u>keine</u> Lok darauf steht. Die neue Karte muss <u>mehr Elemente</u> haben. - Die neue Karte muss so liegen, dass alle Schienenelemente der alten Karte vorhanden sind und die Lage der alten Schienen genau identisch zur neuen Karte ist. <p>3) ANhängen eines Waggons:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte überlappend an Lokkarte (jeder Sp. hat eine) legen, indem der Güterwagen nach oben zeigt.  - Die eigene Lok <u>muss</u> sich in diesem Moment im Bahnhof mit dem <u>gleichen</u> Buchstaben befinden, der sich beim Symbol "Ankoppeln" auf der gerade gelegten Karte befindet. - Man darf max. 5 angehängte Waggons zur selben Zeit besitzen. <p>4) ABhängen eines Waggons (siehe auch Spielende):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 beliebigen angehängten Waggon unter eigene Lokkarte schieben. - Die eigene Lok muss sich in diesem Moment im Bahnhof mit dem <u>gleichen</u> Buchstaben befinden, der sich beim Symbol "Abkoppeln" auf der untergeschobenen Karte befindet. - Abgehängte Waggons dürfen nicht mehr angesehen werden.  <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.09.09 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>	<p>5) Fahren mit der Lok:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte offen auf Ablagestapel legen. - Die Holzlok zieht auf den Bahnschwellen um so viele Schwellen weiter, wie der Waggonwert der abgeworfenen Karte anzeigt. - Der Aktionswert muss \geq Anzahl der momentan angehängten Waggons des Spielers sein. Aktionswert = Würfelsymbol 1 - 5. - Die Lok fährt nie rückwärts. - Bei Abzweigungen hat der Spieler freie Richtungswahl. - Ein Bahnhof gilt wie 1 Schwelle. Auf einem Bahnhof endet der Spielzug bei dieser Aktion sofort. - Je Bahnhof dürfen beliebig viele Loks stehen. - Fremde Loks auf der Strecke werden geschoben und können ggf. an Abzweigungen auf die 1. Schwelle dort abgesetzt werden. Ein Bahnhof stoppt auch eine geschobene Lok. - Wird eine Lok auf einen leeren Platz geschoben, gibt der Schieber alle Handkarten und angehängte Waggons auf den Ablagestapel und die Lok kommt auf Startbahnhof A. <p>C) Nachziehen von Streckenkarten (1x je Zug, DARF):</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 Handkarte offen auf Ablagestapel legen. - Verdeckte Karten ziehen, d.h., so viele wie Würfelsymbol der abgeworfenen Karte zeigt. - Der Spielzug endet. Der nächste Spieler ist an der Reihe. <p>KREUZUNGEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5x im Spiel - nicht überbaubar - nur auf freien Platz baubar - Abbiegen auf einer Kreuzung ist nicht möglich. - Bei Überquerung der Mitte zieht man die oberste Karte vom Stapel. Deren Würfelsymbol besagt, wieviele angehängte Waggons man gerade besitzen darf. Evtl. überzählige Waggons nach eigener Wahl abwerfen, ebenso die gezogene Karte. <p>Spielende/Wertungen:</p> <p>Sobald ein Spieler 1 Karte ziehen muss und der Nachziehstapel und Abwurfstapel sind leer = sofortiges Ende. <u>AB</u>gehängte Waggons nimmt man unter den Lokkarten weg und addiert Waggonwerte auf. Die höchste Summe gewinnt. Patt: höhere Summe <u>AN</u>gehängter Waggons geht vor.</p> <p>*die 6. Aktion wurde nun unter C) gelegt.</p>
Meinungen und Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de	