

Game of Trains - KSR


Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die 84 Waggon haben Werte 1 bis 84. Jeder Zug besteht immer aus 1 Lokomotive und 7 Waggon.


Wer am Spielzug ist, muss genau 1 der beiden folgenden Aktionen machen:


- 1) **Ziehe** ♦ Oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen und in eigene Wagenreihe einbauen, wo 1 andere Karte verdrängt wird. Sie kommt offen neben Nachz.-Stapel.
1 **Karte:** ♦ Tischmitte: Liegen nun 2 Karten mit selber Eigenschaft aus, kommen diese sofort auf den Ablagestapel.
- 2) **1 Karteneigenschaft nutzen:** ♦ Wähle 1 der offenen Karten neben dem Nachziehstapel, benutze ihre Eigenschaft, lege sie dann verdeckt auf den Ablagestapel.
♦ Karten auf dem Ablagestapel sind nicht ansehbar.


Spielende: Sofort, wenn ein Spieler alle Waggon in seiner Reihe von links nach rechts aufsteigend sortiert hat. Er hat gewonnen.

Eigenschaften: Nie beziehen sich Eigenschaften auf die Lok.


 Tausche 2 nebeneinanderliegende Karten in Deiner Reihe.


 Tausche 2 Karten in Deiner Reihe, die genau 1 Karte zwischen sich haben.


 Bewege 1 Deiner Karten genau 2 Positionen nach rechts. Die beiden Karten ganz rechts können so nicht bewegt werden.


 Bewege 1 Deiner Karten genau 2 Positionen nach links. Die beiden Karten ganz links können so nicht bewegt werden.

- ♦ Entfernte Karten (s. u.) kommen offen neben den Nachziehstapel. Sie sind nun für alle Spieler in Aktion 2 nutzbar. Karten mit selber Eigenschaft dort werden paarweise abgeworfen.
- ♦ Jede bei einem Spieler entfernte Karte wird durch 1 Karte vom Nachziehstapel ersetzt, was strikt im Uhrzeigersinn erfolgen muss.
- ♦ Gewinnt nun ein Spieler beim Ersetzen das Spiel, endet es sofort.

 Jeder Spieler entfernt seine Karte ganz links.

 Jeder Spieler entfernt seine mittlere Karte, also die 4. Karte von beiden Seiten.

 Jeder Spieler entfernt seine Karte ganz rechts.

 Schutz. Lege diese Karte unter die ganz linke, mittlere oder rechte Karte Deiner Reihe. Karte darüber ist nun geschützt. Verschiebst Du die geschützte Karte, geht Schloß auf Ablage.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.01.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Game of Trains - KSR


Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die 84 Waggon haben Werte 1 bis 84. Jeder Zug besteht immer aus 1 Lokomotive und 7 Waggon.


Wer am Spielzug ist, muss genau 1 der beiden folgenden Aktionen machen:


- 1) **Ziehe** ♦ Oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen und in eigene Wagenreihe einbauen, wo 1 andere Karte verdrängt wird. Sie kommt offen neben Nachz.-Stapel.
1 **Karte:** ♦ Tischmitte: Liegen nun 2 Karten mit selber Eigenschaft aus, kommen diese sofort auf den Ablagestapel.
- 2) **1 Karteneigenschaft nutzen:** ♦ Wähle 1 der offenen Karten neben dem Nachziehstapel, benutze ihre Eigenschaft, lege sie dann verdeckt auf den Ablagestapel.
♦ Karten auf dem Ablagestapel sind nicht ansehbar.


Spielende: Sofort, wenn ein Spieler alle Waggon in seiner Reihe von links nach rechts aufsteigend sortiert hat. Er hat gewonnen.

Eigenschaften: Nie beziehen sich Eigenschaften auf die Lok.


 Tausche 2 nebeneinanderliegende Karten in Deiner Reihe.


 Tausche 2 Karten in Deiner Reihe, die genau 1 Karte zwischen sich haben.


 Bewege 1 Deiner Karten genau 2 Positionen nach rechts. Die beiden Karten ganz rechts können so nicht bewegt werden.


 Bewege 1 Deiner Karten genau 2 Positionen nach links. Die beiden Karten ganz links können so nicht bewegt werden.

- ♦ Entfernte Karten (s. u.) kommen offen neben den Nachziehstapel. Sie sind nun für alle Spieler in Aktion 2 nutzbar. Karten mit selber Eigenschaft dort werden paarweise abgeworfen.
- ♦ Jede bei einem Spieler entfernte Karte wird durch 1 Karte vom Nachziehstapel ersetzt, was strikt im Uhrzeigersinn erfolgen muss.
- ♦ Gewinnt nun ein Spieler beim Ersetzen das Spiel, endet es sofort.

 Jeder Spieler entfernt seine Karte ganz links.

 Jeder Spieler entfernt seine mittlere Karte, also die 4. Karte von beiden Seiten.

 Jeder Spieler entfernt seine Karte ganz rechts.

 Schutz. Lege diese Karte unter die ganz linke, mittlere oder rechte Karte Deiner Reihe. Karte darüber ist nun geschützt. Verschiebst Du die geschützte Karte, geht Schloß auf Ablage.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.01.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Game of Trains - KSR


Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die 84 Waggon haben Werte 1 bis 84. Jeder Zug besteht immer aus 1 Lokomotive und 7 Waggon.


Wer am Spielzug ist, muss genau 1 der beiden folgenden Aktionen machen:


- 1) **Ziehe** ♦ Oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen und in eigene Wagenreihe einbauen, wo 1 andere Karte verdrängt wird. Sie kommt offen neben Nachz.-Stapel.
1 **Karte:** ♦ Tischmitte: Liegen nun 2 Karten mit selber Eigenschaft aus, kommen diese sofort auf den Ablagestapel.
- 2) **1 Karteneigenschaft nutzen:** ♦ Wähle 1 der offenen Karten neben dem Nachziehstapel, benutze ihre Eigenschaft, lege sie dann verdeckt auf den Ablagestapel.
♦ Karten auf dem Ablagestapel sind nicht ansehbar.


Spielende: Sofort, wenn ein Spieler alle Waggon in seiner Reihe von links nach rechts aufsteigend sortiert hat. Er hat gewonnen.

Eigenschaften: Nie beziehen sich Eigenschaften auf die Lok.


 Tausche 2 nebeneinanderliegende Karten in Deiner Reihe.


 Tausche 2 Karten in Deiner Reihe, die genau 1 Karte zwischen sich haben.


 Bewege 1 Deiner Karten genau 2 Positionen nach rechts. Die beiden Karten ganz rechts können so nicht bewegt werden.


 Bewege 1 Deiner Karten genau 2 Positionen nach links. Die beiden Karten ganz links können so nicht bewegt werden.

- ♦ Entfernte Karten (s. u.) kommen offen neben den Nachziehstapel. Sie sind nun für alle Spieler in Aktion 2 nutzbar. Karten mit selber Eigenschaft dort werden paarweise abgeworfen.
- ♦ Jede bei einem Spieler entfernte Karte wird durch 1 Karte vom Nachziehstapel ersetzt, was strikt im Uhrzeigersinn erfolgen muss.
- ♦ Gewinnt nun ein Spieler beim Ersetzen das Spiel, endet es sofort.

 Jeder Spieler entfernt seine Karte ganz links.

 Jeder Spieler entfernt seine mittlere Karte, also die 4. Karte von beiden Seiten.

 Jeder Spieler entfernt seine Karte ganz rechts.

 Schutz. Lege diese Karte unter die ganz linke, mittlere oder rechte Karte Deiner Reihe. Karte darüber ist nun geschützt. Verschiebst Du die geschützte Karte, geht Schloß auf Ablage.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 20.01.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de