

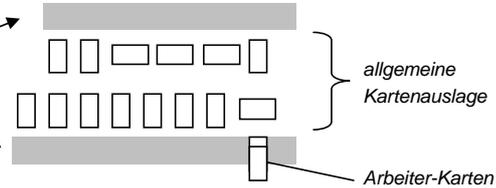
Glück Auf: Das große Kartenspiel - KSR (Seite 1 von 2)

Eine Partie dauert bei 2 / 3 / 4 Spielern 7 / 6 / 5 Schichten (Runden). Bestimmte Arbeiterkarten spielen ggf. nicht mit. Jede Schicht beginnt mit dem Spielzug des Startspielers, danach geht es reihum.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Wähle 1 Kartenstapel ODER 1 Aktions-Karte in der allgemeiner Kartenauslage.
- ◆ ENTWEDER wähle PASSEN: Dein Spielzug wird bis zum Ende der Schicht übersprungen.
- ◆ ODER führe (MUSS) die zugehörige Arbeiter-Aktion aus:

- ➔ Lege dazu die benötigte Anzahl Arbeiter von der Hand in den jeweiligen Arbeiter-Bereich (überlappend).
- ➔ Je nach Stapel kommen die Arbeiter 1 Reihe darüber oder 1 Reihe darunter.
(Beispiel: Bereichsfeld "Anteils-Karten" rechts unten)



- ➔ Ein leerer Arbeiter-Bereich verlangt genau 1 Arbeiter.
- ➔ Liegt schon 1 Arbeiter im Bereich, muss man genau 2 Arbeiter einsetzen.
- ➔ Liegen schon mehrere Arbeiter im Bereich, muss **genau 1 Arbeiter** mehr als bisher eingesetzt werden.
- ➔ Man darf mehrere Karten zur Darstellung der Arbeiteranzahl verwenden (z.B.: 3 x 1er- Arbeiter statt 1 x 3er-Arbeiter).
- ➔ VOR und NACH dem Ausführen der Arbeiter-Aktion darf man beliebig viele Aktions-Innovationskarten ausspielen. Passt man in seinem Spielzug, darf keine Innovationskarte gespielt werden. Arbeiter-Innovationskarten sind hier nicht spielbar. Sie werden stets regulär als Arbeiter gespielt.

Die Arbeiter-Aktionen:

LOREN

- ◆ Oberste Karte nehmen und offen in eigene Förderreihe links an evtl. schon liegende Karten anlegen. Es gibt kein Limit für die Kartenanzahl in der Förderreihe.

WAGGON

- ◆ Oberste Karte nehmen und offen an einem eigenen Gleis anlegen, bzw. rechts von Waggonen dort. Je nach Wappen dürfen die Waggonen nur an bestimmte Gleise angelegt werden. LOK am Gleis? LOK nach ganz rechts in der Waggonreihe rücken! Es gibt kein Limit für die Kartenanzahl an Gleisen. Was gelegt wurde, darf nicht das Gleis wechseln.

LOKS

- ◆ Oberste Karte nehmen und offen an einem eigenen Gleis anlegen (Maximum je Gleis ist 1 Lok). LOKs werden immer ganz rechts an evtl. vorhandenen Waggonen angelegt.

AUFTRAG

- ◆ Oberste Karte auf die Hand nehmen. Es gibt kein Handlimit für diese Karten. Siehe Aktion "Ausliefern" zur Nutzung von Aufträgen.

ANTEILE

- ◆ Oberste Karte nehmen und offen vor Dir ablegen. Es gibt kein Limit für diese Karten. Die Anteile spielen zum Spielende eine Rolle.

INNOVAT.

- ◆ Oberste Innovations-Karte auf die Hand nehmen. Es gibt kein Limit für die Kartenanzahl auf der Hand.

ZIELE

- ◆ Oberste Geschäfts-Zielkarte nehmen und offen vor Dir ablegen. Es gibt kein Limit für diese Karten. Jede Karte ist einmalig und kann zum Spielende erfolgsbedingte Punkte bringen.

FÖRDERN

- ◆ Nach Platzierung von Arbeitern an einer der 3 Förder-Karten MUSS man sofort die darauf genannte Anzahl an Förderschritten (innerhalb der Bandbreite) ausführen. Kann man das nicht, darf man diese Förder-Karte nicht wählen. Fördern = Eigene Loren zu eigenen Waggonen an den Gleisen zuordnen.

- ➔ Es muss immer die LORE am weitesten rechts in der Förderreihe genommen werden. Eine einzige Lore auf der Karte = 1 Förderschritt, 2 Loren = 2 Förderschritte.
- ➔ Jede LORE kommt auf einen LEEREN WAGGON mit selbem WAPPEN wie die Lore. Auch das Gleis des betreffenden Waggonen muss das Wappen der Lore zeigen. Die Lore wird von oben zur Hälfte unter ihren Waggon (Limit: 1 Karte je Waggon) geschoben.
- ➔ Kannst oder willst Du die vorderste LORE Deiner Förderreihe NICHT VERLADEN, musst Du sie ENTWEDER mit 1 - 2 Förderschritten in Dein Zwischenlager versetzen. Dort gibt es kein Kartenlimit.

ODER

Du nimmst 1 beliebige Karte aus Deinem Zwischenlager und legst sie auf einen passenden Waggon. Es fallen allerdings wieder 1 - 2 Förderschritte an.

AUSLIEFERN

2. Aktions-Karte
in allg. Auslage

- ◆ Mit dieser Aktion MUSST Du mind. 1 Gleis räumen. Der komplette Zug (nur mit LOK!) fährt ab. Dazu MUSST Du 1 Auftrag vorweisen und der Zug muss mind. so viele Loren transportieren, wie der Auftrag fordert. Nach Erfüllung den Auftrag neben dem Zug ablegen. Die Wappen in einem Zug dürfen gemischt sein, müssen aber am Gleis des Zuges erlaubt sein.
- ◆ Weitere Gleise kann man räumen, wenn die jeweiligen Züge dasselbe LOK-Modell haben UND jeweils ein separater Auftrag vorgewiesen wird.
- ◆ Jeder abgefahrene Zug wird komplett samt Auftrag auf Stapelfeld unterhalb eigener Spielerablage abgelegt. Man darf jederzeit diesen eigenen "Auslieferungs-Stapel" durchschauen.

FREIE WAHL

1. Aktions-Karte
in allg. Auslage

- ◆ Wähle 1 Stapel der allg. Auslage und ziehe die 4 obersten Karten (ggf. weniger). Wähle davon genau 1 Karte aus und nimm sie in Deinen Bestand (übliche Regeln). Nicht gewählte Karten kommen unter ihren Stapel zurück.
- ◆ Diese Aktions-Karte gilt bereits als 1 anwesender Arbeiter im Bereichsfeld.

LEERER STAPEL: Man darf dort keine Arbeiter mehr platzieren.
Ist einer der Loren- oder Waggon-Stapel leer, macht man etwa 2 gleichgroße Stapel daraus.

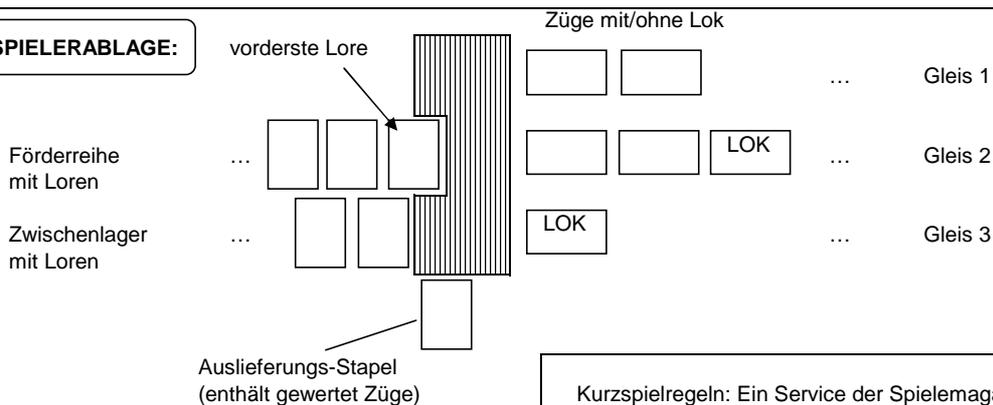
Rundenende:

- ◆ Sind alle Spieler durch PASSES ausgeschieden, endet die Runde.
PRÜFEN: Wer hat zuletzt im Arbeiterbereich der Aktionskarte "Fördern 0/1" eingesetzt? Er erhält obersten Schichtmarker. Falls niemand dort eingesetzt hat, geht der Schichtmarker an den aktuellen Startspieler. Sollte nun kein Schichtmarker mehr auf dem Stapel liegen, endet das Spiel.
- ◆ Ansonsten sammelt jeder Spieler seine sämtlichen Arbeiter-Karten wieder ein und nimmt sie auf seine Hand. Die nächste Schicht eröffnet der Spieler, der gerade den Schichtmarker erhalten hat.

Spielende:

- ◆ Alle Schichtmarker sind verteilt. Jeder Spieler führt nun gleichzeitig folgende Schritte aus:
 - 1) Entferne alle Loren, Waggon- und Lokkarten, die noch links und rechts an Deiner Spielerablage liegen.
 - 2) Lege unerfüllte Aufträge von Deiner Hand auf den Auftragskarten-Stapel zurück.
 - 3) Nimm Deinen Auslieferungs-Stapel und sortiere dessen Karten nach ihrer Art. Lege sie offen vor Dir aus. Alle Waggonkarten und Lorenkarten mit 2 Loren (bringen keine Punkte) kommen auf ihre Stapel zurück.
 - 4) Nimm Deine Anteilskarten und weise sie ggf. Deinen erfüllten Aufträgen zu. Jeder Auftragskarte kann max. 1 Anteilskarte zugewiesen werden, die selben Bestimmungsort wie Auftragskarte hat. Nicht zuweisbare Anteile legt man auf den Anteilskartenstapel zurück.
- ◆ Danach nimmt man den Wertungs-Block und schreibt in 5 Kategorien für jeden Spieler die Punkte (SP) auf.
 - A) Gesamt-SP von LOREN-Karten (1 oder 2 SP jeweils)
 - B) Gesamt-SP von AUFTRAGS-Karten (3 - 10 SP jeweils)
 - C) Gesamt-SP von zugewiesenen ANTEILS-Karten (je 3 SP)
 - D) Gesamt-SP von SCHICHT-Markern (je 1 SP)
 - E) Gesamt-SP von GESCHÄFTSZIEL-Karten (unterschiedliche SP)
- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt. Patt: Derjenige Patt-Beteiligte siegt, der den letzten Schichtmarker erhielt.

SPIELERABLAGE:



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.02.17