

LINIE 1 (Goldsieber 2010 Edition) - KSR

Es werden 2 Phasen gespielt: Der Streckenbau - die Einweihungsfahrt.
 Jeder spielt die Phasen für sich, d.h., ist evtl. früher dran als andere Spieler.
 Es wird stets im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wechselt nicht.

Der Streckenbau:

◆ Wer am Zug ist, **LEGT 2 seiner Schienen-Kärtchen** auf den Spielplan und ergänzt danach seinen (OFFENEN) Vorrat wieder auf 5 Stück.
 Dann ist der nächste Spieler dran.

◆ Jeder Spieler besitzt einen STRECKEN-Auftrag und eine LINIEN-Karte.

LINIE = bestimmt die Nummer der 2 End-Haltestellen am Spielplanrand, die Anfang und Ende der Einweihungsfahrt bestimmen.

STRECKE = Die genannten 2 bis 3 Haltestellen müssen in beliebiger Reihenfolge auf der Einweihungsfahrt besucht werden.

LEGE-REGELN:

⇒ Man darf in seinem Zug Schienen-Kärtchen auf beliebige FREIE Felder LEGEN ODER gegen bereits ausliegende Kärtchen TAUSCHEN.

TAUSCHEN:

⇒ Bei einem Tausch müssen die ursprünglichen Schienen erhalten bleiben und werden nun durch neue ergänzt. Das ersetzte Kärtchen erhält der Spieler zurück in seinen Vorrat (es ist sofort wieder verfügbar)..

⇒ Kärtchen mit BÄUMEN dürfen NICHT getauscht werden.

⇒ 2 NEBENEINANDER liegende Kärtchen dürfen GLEICHZEITIG getauscht werden, wenn danach alle Legeregeln erfüllt sind.

⇒ Auch Kärtchen mit HALTESTELLEN-SCHILD / STRASSENBAHN dürfen ausgetauscht werden. Neue Kärtchen werden dann untergeschoben.

⇒ Jedes Kärtchen darf nur so platziert werden, dass die abgebildeten Schienen entweder in freie Felder münden ODER an Schienen benachbarter Kärtchen anschließen.

⇒ Ein Schienen-Kärtchen darf **nicht** gelegt werden, wenn es ...

- a) aus dem Spielplan herausführt.
- b) in ein Gebäude mündet.
- c) ein Gebäude überdeckt.
- d) ein anderes Kärtchen blockiert
- e) an einem oder mehreren Enden nicht fortgeführt werden kann.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 27.03.25

H HALTESTELLEN:

- ◆ Auf dem Spielplan gibt es 12 Felder mit den Gebäuden (A - M).
 Sobald an einem Gebäude-Feld ein Schienen-Kärtchen waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal) angelegt wird, kommt auf dieses neu gelegte Kärtchen 1 Haltestellen-Schild.
- ◆ An jedem Gebäude darf nur EINE Haltestelle existieren.

Die Einweihungs-Fahrt:

◆ Ist zu Beginn seines Zuges der STRECKEN-AUFTRAG eines Spielers ERFÜLLT, d.h., dessen Haltestellen und End-Haltestellen sind angebunden, dann DARF (muss nicht sofort) er losfahren.



Er deckt seine Linien- und Strecken-Karte auf und NENNT seinen Auftrag. Nun zeigt er mit einem Finger die gewählte Fahrstrecke und die Mitspieler prüfen, ob die Fahrt regelkonform ablaufen kann.

- ⇒ Fällt ein FEHLER auf, muss der Spieler weitere Schienen-Kärtchen legen.
- ⇒ Darf der Spieler fahren, lässt er seinen Vorrat vor sich liegen.
 ANDERE Spieler dürfen am Ende ihres Zuges daraus nachziehen statt vom verdeckten Stapel.

◆ DAS FAHREN:

- ⇒ Die eigene Bahn wird auf eine der beiden eigenen End-Haltestellen gesetzt. Ab jetzt wird im eig. Spielzug nur gewürfelt und gefahren (NUR VORWÄRTS). Der Stromabnehmer zeigt stets an, wo vorn bei der Bahn ist.
- ⇒ Rechtwinkliges Abbiegen oder Abbiegen im spitzen Winkel GEHT NICHT.
- ⇒ Bahnen dürfen aneinander vorbeifahren / auf selbem Feld stehen.
- ⇒ Entdeckt man während der Fahrt, dass man sich verfahren hat, muss man wieder ganz von vorn anfangen.

Ablauf des Würfels:

- ⇒ Entscheide: WÜRFELN ODER für den Zug PASSEN.
- Falls WÜRFELN gewählt wurde:
- ⇒ 3 Würfel werfen UND 1 davon nutzen. Dann PASSEN für Restzug ODER 2 Würfel werfen UND 1 davon nutzen. Dann PASSEN für Restzug ODER 1 Würfel werfen UND diesen nutzen.

Würfel-Symbol:	1x 1 ROT-Licht:	Keine Bewegung möglich.
	1x 1 GRÜN-Licht:	1 Feld voran bewegen.
	1x 2 GRÜN-Lichter:	2 Felder voran bewegen.
	1x H:	Weiter zur nächsten Haltestelle / End-Haltestelle. <i>Haltestelle muss nicht zum Auftrag passen.</i>
	2x Werkzeuge:	Zug endet. Fahre zum vorherigen HALT zurück. Steht deine Bahn aktuell auf einer Haltestelle, dann bleibt sie jedoch dort stehen.
	je Würfel	

Spiel-ENDE: Sobald jemand seine ZIEL-HALTESTELLE (also seine zweite End-Haltestelle) erreicht, GEWINNT er sofort das Spiel.
 Evtl. überzählige Bewegung verfällt.