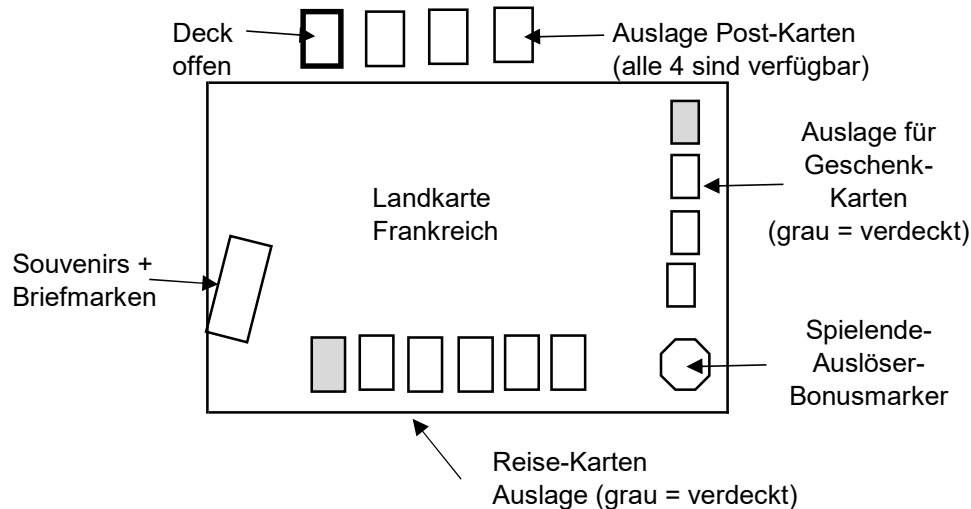


Was ist an wichtigem Material vorhanden?

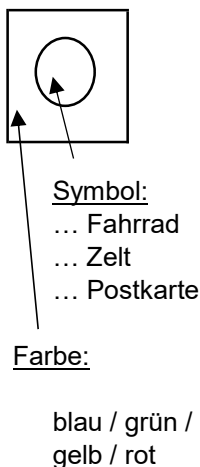
- ⇒ 52 Post-Karten
- ⇒ 13 Lager-Marker je Spieler △
- ⇒ 72 Reise-Karten in 4 Farben (Symbol: Fahrrad / Zelt / Postkarte)
- ⇒ 25 Geschenk-Karten
- ⇒ 60 Briefmarken / Souvenir-Marker
- ⇒ 13 Reiserouten-Karten



Ablauf eines Zuges:

- Du musst 3 Reise-Karten ausspielen.
Bei jeder einzelnen Karte hast du die Wahl:
- A: FÜHRE eine AKTION aus.
- B: KLEBE 1 Briefmarke auf eine Post-Karte.
Dabei spielt die Farbe der Karte eine Rolle.
- ➡ Jederzeit im Zug möglich: VERSENDE Post-Karte(n).
- ➡ LEGE zunächst ausgespielte Reise-Karten vor dir ab.
- ➡ FÜLLE ggf. genutzte Karten-Auslagen sofort auf.
- Zug **BEENDET**: FÜLLE deine Hand auf 5 Karten auf.
Es dürfen offene und/oder verdeckte Karten sein.
- FÜLLE auch die Reisekarten-Auslage wieder auf.
- WIRF deine genutzten Reisekarten ab.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

SP = Siegpunkte



A - FÜHRE 1 AKTION AUS:

➡ Das Symbol auf der Reise-Karte entscheidet über die Art der Aktion:

BEWEGUNG:

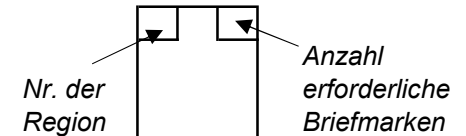
BEWEGE dein FAHRRAD zu einer benachbarten Region deiner Wahl.

POSTKARTE:

NIMM 1 verfügbare Post-Karte und lege sie mit der Beschriftungs-Seite nach oben vor dir aus. Das kann jede der 4 offenen Karten sein.

ZUVOR darfst du komplett alle 3 Karten, die neben dem Deck liegen, abwerfen und füllst die Auslage auf.

Nach deiner Karten-Entnahme füllst du die Auslage wieder auf.



LAGER:

- a. NIMM den am weitesten LINKS liegenden Lager-Marker vom eig. Tableau und LEGE ihn auf einen in deiner aktuellen Region verfügbaren Stellplatz.
- b. Sollte das SYMBOL dieses STELLPLATZES auf einer beliebigen deiner Postkarten sein, dann darfst du 1 SOUVENIR-Marker vom Vorrat nehmen + auf das entsprechende Feld der Postkarte legen. Der rechts daneben angezeigte Effekt wird sofort (optional) ausgelöst.
Einige Lager-Marker lösen bei Entnahme Effekte auf deinem Tableau aus.

! Je Stellplatz kann nur 1 Marker liegen.
Ungenutzte Bewegungs-Marker verfallen zum Zugende.

- d. Hast du auf ALLEN Stellplätzen EINER Region eigene Marker liegen, bist du der beste Tourist der Region und erhältst je Stellplatz 1 SP.

B - KLEBE 1 BRIEFMARKE AUF:

➡ NUTZE 1 beliebige Reise-Karte:

LEGE 1 Briefmarke vom Vorrat auf 1 freies FELD bei einer beliebigen deiner Postkarten, wo die Feld-FARBE der Farbe der Reisekarte entspricht.
Gibst du aber 2 beliebige Reisekarten ab, kannst du die Farbe frei wählen.

WICHTIGE REGEL:

Auf boardgamegeek.com stellt Synapses Games die schwammige Regel klar:

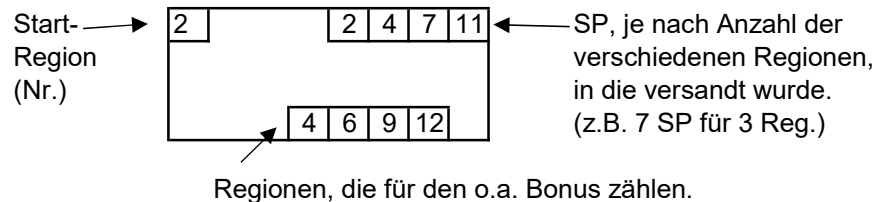
Du darfst 2 beliebige Reise-Karten spielen, um 1 bestimmte Farbe zu haben bzw. 1 der 4 möglichen Aktionen (Bewegen, Postkarte, Lager, Briefmarke) zu machen.
Die 2 eingesetzten Karten gelten trotz nur 1 Aktion als 2 gespielte Reisekarten.

ZUSATZ-AKTION:
**VERSENDE
POST-KARTE(N):**

- Jederzeit in deinem Zug darfst du eigene Post-Karten versenden, wenn ...
 - a. ALLE Briefmarken-Felder belegt sind UND
 - b. du mit dem Fahrrad in der Region der versandten Post-Karte bist.
- Zum Versenden **ENTFERNE** alle Marker von der Post-Karte in den Vorrat und **ERHALTE** SP, wie auf der Karte angegeben.
- **NIMM** 1 der offen ausliegenden **GESCHENK-Karten** und lege sie offen vor dir ab. **FÜLLE** die Auslage auf. Manche dieser Karten haben Sofort-Effekte und sind danach aus dem Spiel, andere wirken erst zum Spielende.

SPIELENDE:

- Sobald jemand **4 Post-Karten** versandt hat, erhält er den Spielende-Bonus-Marker. Die Runde wird normal zu Ende gespielt.

ENDWERTUNG mit weiteren SP zu schon erhaltenen:
a. SP von deiner Reiserouten-Karte
Beispiel


- b. 1 SP für jede unversandte Post-Karte
- c. SP von Geschenk-Karten
- d. 3 SP für Inhaber des Spielende-Bonus-Markers

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

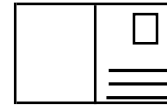
Patt: Der Beteiligte mit mehr versandten Post-Karten ist besser.

Danach gilt der Beteiligte mit mehr Stellplatz-Markern als besser.

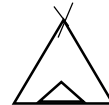
Ansonsten ist der Sieg als geteilt zu betrachten.



Führe 1 Bewegungs-Aktion aus.



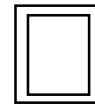
Führe 1 Postkarten-Aktion aus.



Führe 1 Lager-Aktion aus.



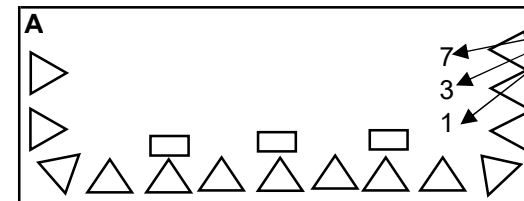
Erhalte sofort angezeigte SP.



Nimm sofort 1 Briefmarke vom Vorrat und lege sie auf einen freien (farblich passenden) Platz auf einer deiner Post-Karten.



Du kannst 1 weitere Reise-Karte in deinem Zug spielen.

Spieler-Tableau mit anfangs 13 Lager-Markern


Extra-Siegpunkte

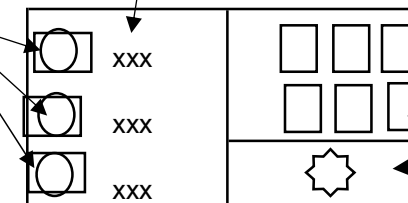
Jeder dieser 3 Boni fällt sofort an, wenn der Lagermarker daneben entfernt wurde.

= angezeigte Aktion wird freigeschaltet

Post-Karte:

Bonus (z.B. Lager-Aktion)

Symbole von Stell-Plätzen und daneben der Bonus, wenn Platz belegt wurde.



Plätze für Briefmarken (3 ... 6 Stk.)

SP bei Versand der Postkarte (3 bis 15 SP)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.03.26