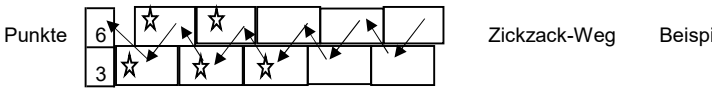
The Mother Road: Route 66 - KSR

4 WÜRFEL WERFEN:

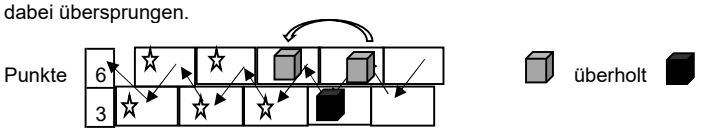
- Jeder Spieler startet jeden seiner Züge mit 3 Autos SEINER Farbe und 4 Würfeln, die er wirft. Die Farben spielen keine Rolle.
- Nach dem Wurf werden die Würfel beliebig in 2 Gruppen zu je 2 Würfeln gebündelt, womit deren Summen je für eine der Routen 2 … 12 stehen.

AUTOS PLATZIEREN / BEWEGEN:

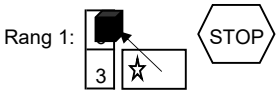
- Mit der Platzierung eines Autos ist dessen Route fixiert, die es im aktuellen Zug befahren kann.
- Je Würfelpaar MUSS auf entsprechender Route 1 Auto platziert werden bzw. von seiner bisher erreichten Position voranziehen, welche mit einem Würfelchen markiert ist.
  Die Fahrtrichtung ist immer von RECHTS nach LINKS im Zickzack
  über die Straßenseiten einer Route. Je Würfel-Paar kann genau 1 Feld weitergezogen werden.
  Es ist oft auch so, dass nur 1 Würfel-Paar gezogen werden kann.



- Sollte ein Auto einen gegnerischen Marker vor sich haben beim Bewegen, wird der fremde Marker dabei übersprungen.



- Erreicht ein Auto den HÖHEREN Punkte-Wert einer Route ganz links, ist diese nun geschlossen. Dazu muss das Auto auf dem Wert angekommen sein.



Der Spieler markiert die Punkte vom Rang 1 mit einem Würfelchen und der nächste Spieler hinter ihm, wenn er JETZT auf einem Sternchen-Feld steht, belegt Rang 2 mit entsprechenden Punkten. Die geschlossene **Route** ist nun nicht mehr verfügbar und erhält ein STOP.

WEITERWÜRFELN oder PECH GEHABT:

- Man kann nach erfolgreichem PLATZIEREN bzw. BEWEGEN immer ERNEUT 4 Würfel werfen, wenn man will. Sollte man allerdings nach seinem Wurf kein einziges Auto platzieren / bewegen können, endet der Spielzug und ALLE Fortschritte des **aktuellen Zuges** VERFALLEN.
  Der nächste Spieler ist an der Reihe.

RECHTZEITIG STOPPEN:

- Hört man aber rechtzeitig auf, nachdem man nach seinem Wurf 1 - 2 Autos platziert bzw. bewegt hat, SICHERT man die erreichten Felder mit je 1 Marker (Würfelchen) seiner Farbe.
  Der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Max. 3 Routen können je Zug bereist werden.

Spielende:

- Das Spiel endet sofort, wenn 8 Routen geschlossen sind.
  Jeder Spieler zählt seine Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.
  Patt: Der Beteiligte gewinnt, der später in Zugreihenfolge dran war.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.12.25