

### The Mother Road: Route 66 - KSR

#### 4 WÜRFEL WERFEN:

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

#### AUTOS PLATZIEREN / BEWEGEN:

- ◆ Je Würfelpaar kann dort 1 Auto platziert werden bzw. von seiner bisher erreichten Position voranziehen. Fahrtrichtung ist immer von RECHTS nach LINKS im Zickzack über die beiden. Straßenseiten einer Route.
- ◆ Erreicht ein Auto den HÖHEREN Punkte-Wert einer Route ganz links, ist diese nun geschlossen. Der Spieler markiert die Punkte vom Rang 1 und der nächste Spieler hinter ihm, wenn er auf einem Sternchen-Feld steht, belegt Rang 2 mit entsprechenden Punkten. Die geschlossene Route ist nun nicht mehr verfügbar.

#### PECH GEHABT:

- ◆ Man kann sooft würfeln, wie man will. Sollte man allerdings nach seinem Wurf kein einziges Auto platzieren oder bewegen können, endet der Spielzug und alle Fortschritte des aktuellen Zuges VERFALLEN:

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

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.01.25