

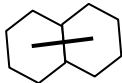
Trails of Tucana - KSR

- 1) Legt die roten Bonuskarten in die Schachtel (für Variante erforderlich).
- 2) Jeder Spieler nimmt 1 Stift und 1 Wertungsblatt mit Seite "Isla Petit" oben.
- 3) Einer der Spieler ist der MAJOR und kümmert sich um das Ziehen und Aufdecken von Gebietskarten während der Partie.
- 4) Der Major mischt die Gebietskarten + bildet einen verdeckten Stapel vor sich.
- 5) Der Major mischt die Startkarten und zieht 1 Karte, die er offen in die Tischmitte legt. Er sagt laut alle 10 Buchstaben der Startkarte an, beginnend ganz oben und dann weiter im Uhrzeigersinn.
Alle Spieler schreiben diese Buchstaben in die Kreise neben den Dörfern auf ihren Wertungsblättern. Jeder Spieler beginnt bei dem Dorf, das seiner Sitz-Reihenfolge entspricht, also der Startspieler bei Nummer 1 usw..
Die Dörfer werden der Reihe (im Uhrzeigersinn) nach mit Buchstaben befüllt. Danach kommen alle Startkarten in die Schachtel.
- 6) Abhängig von der Spielerzahl werden folgende blaue Bonuskarten offen nebeneinander in der Tischmitte platziert:

- 2 - 4 Spieler: nur die mit "#1" markierten Karten
5 - 8 Spieler: alle Karten in Stapeln nach Buchstaben sortiert, "#1" oben.

Ablauf:

- 1) Der Major nimmt die beiden obersten Gebietskarten vom Stapel und legt sie offen in die Tischmitte. Dann ruft er deren Namen aus:
Mögliche Namen sind: Wüste, Wald, Berg, Wasser, Joker (beliebiges Gebiet)
- 2) Gleichzeitig zeichnet jeder Spieler 1 Pfad von Mitte zur Mitte von ZWEI benachbarten Sechsecken, die den beiden benannten Gebieten entsprechen. Dieses Pfadsegment darf mit früheren Pfadsegmenten verbunden sein.
Jokergebiet: Jeder Spieler entscheidet für sich, welches Gebiet das sein soll.



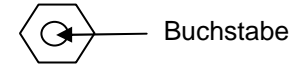
In o.a. Weise geht es immer weiter, bis nur noch 1 Karte im Stapel ist. Sollte man beide aktuellen Gebiete nicht verbinden können, zeichnet man nichts.

Sehenswürdigkeit verbinden:

- ◆ Wenn man erstmals für sich eine Sehenswürdigkeit (Obelisk, Buch, Tukan, Yeti, Seeungeheuer) mit einer Stadt verbindet, malt man einen Kreis um den Punkte-Wert (links in oranger Box) der entsprechenden Sehenswürdigkeit.
- ◆ Sobald man das 2. Objekt der selben Sehenswürdigkeit verbindet, malt man auch um den Punkte-Wert rechts in der Box samt Pfad-Segment einen Kreis. Damit fällt ein Bonus an:

- ◆ Pfadsegment-Bonus: Sofort nach Erhalt muss man irgendwo auf seinem Blatt einen Bonus-Pfad auf 2 verbundenen Feldern einzeichnen. Es kann dabei auch zu Kettenreaktionen mit Freischaltung weiterer Boni kommen.

Städte verbinden:



- ◆ Wann immer ein Spieler 2 Städte mit dem selben Buchstaben verbindet, kreist er den entsprechenden Punkte-Wert in der blauen Box ein. Jedes Buchstaben-Paar kann nur einmal gewertet werden.
- ◆ **BLAUE Bonuskarten**: Der erste Spieler, der ein bestimmtes Buchstaben-Paar der Städte verbindet, erhält den Punkte-Bonus der Bonuskarte. Sollten mehrere Spieler im selben Zug das tun, erhält jeder den vollen Bonus. Nach der Wertung wird die Bonuskarte entfernt.
Im Spiel ab 5 Spieler: Nachdem die erste Bonuskarte eines Buchstaben-Paars entfernt wurde, können andere Spieler noch über die zweite Karte punkten.
Für BONUS-Punkte steht die BEIGE Box auf dem Wertungsblatt zur Verfügung.

Rundenende: *Es werden 2 Runden gespielt.*

- ◆ Die Runde endet, wenn nur noch 1 Karte im Stapel liegt.
- ◆ Alle Spieler addieren ihre Punkte für Sehenswürdigkeiten und notieren die Summe rechts unten im Feld "I" in der orangefarbenen Box.
- ◆ Alle Gebietskarten (inkl. ungenutzter) werden gemischt + die 2. Runde beginnt.
- ◆ Nach Runde 2 werden erneut die Punkte aus allen Sehenswürdigkeiten addiert und die Summe kommt in Feld "II".

Spielende:

Nach 2 Runden summieren die Spieler ihre Punkte:

Summe aus Wertung "I" und "II"
+ Punkte für verbundene Städte (blaue Box)
+ Punkte für Boni aus blauen Bonuskarten (beige Box)
= ENDSUMME

Wer die meisten Punkte erzielte, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Punkten in seiner beige Box gewinnt.

Andernfalls ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.11.19