

**Voll verplant - KSR**

Alle spielen gleichzeitig. Es geht über eine unbestimmte Anzahl an Runden. SP = Siegpunkte.

Ablauf einer Runde (Jeder Spieler hat 1 Zug):

- 1) **KARTE AUFDECKEN:** Der Startspieler\* deckt 1 Karte für alle auf und nennt laut deren Zahl. Die Karte kommt offen neben den Nachziehstapel. Spätere Karten überdecken diese Karte.
- 2) **ZAHL in WAGONFENSTER:** Jeder Spieler wählt 1 U-Bahnlinie (A - J) auf seinem Blatt und trägt den Wert der Karte in eines der noch freien Wagonfenster dort ein (PFLICHT). Sollte die Karte nur ein "+" zeigen, trägt man statt einer Zahl ein "+" im Wagon ein. Sollte die Karte "Freifahrt" erscheinen, wird kein Wagonfenster ausgefüllt.
- 3) **KREUZE EINTRAGEN:** Jeder Spieler kreuzt so viele Stationen bei seiner gewählten Linie an, wie Zahl der aufgedeckten Karte zeigt (man darf auch weniger ankreuzen).
  - ♦ Begonnen wird immer beim Wagon und dann in Richtung zur ersten freien Station auf der gewählten Linie.
  - ♦ Alle Kreuze müssen zusammenhängen. Kein Übersprung erlaubt!
    - Ausnahme: Bestimmte Karten (haben Wert 2 und 3) erlauben Übersprung von 1 - x schon angekreuzten Stationen.
  - ♦ Triffst Du auf eine angekreuzte Station / Endstation der Linie, endet Spielzug vorzeitig.
  - ♦ Bei einem "+" trägst Du in die nächste freie Station Deiner gewählten Linie die Anzahl an Linien ein, die hier kreuzen (ggf. nur eine 1). Male ein fettes Kästchen drumherum.
  - ♦ Bei einer "Freifahrt" darfst Du in eine leere Station Deiner Wahl ein Kreuz setzen. Diese Station kann völlig beliebig auf dem Plan liegen und muss nicht verbunden sein.
  - ♦ Du darfst immer weniger Kreuze machen, als die Zahl es erlaubt.
- 4) **U-BAHNLINIE KOMPLETT:** Sobald jemand alle Stationen einer Linie markiert hat, sagt er laut den Buchstaben dieser Linie an. Er kreist den höheren SP-Wert in der Raute ein. Alle anderen streichen in diesem Fall den entsprechenden SP-Wert auf ihrem Blatt durch. Den niedrigeren Wert kann jeder dieser Spieler noch irgendwann erhalten.
 

*Patt: Komplettieren >1 Spieler in der selben Runde die gleiche Linie, erhalten alle volle SP.*
- 5) **WURDE "6" AUFGEDECKT?** JA = Ablagestapel mit dem Nachziehstapel vermischen.

**Spielende und Wertung:** *Im Solo-Spiel gibt es eine Anpassung bei Punkt C.*

- ♦ Sind alle Wagonfenster ausgefüllt, endet das Spiel. Ggf. können noch Linien komplett werden. Danach erfolgt SP-Ermittlung bei jedem Spieler wie folgt:



- A: SP aus komplettierten Linien.  
 B: SP aus Umsteige-Möglichkeiten (haben fettes Kästchen drumherum), Werte verdoppeln.  
 C: Anzahl der leeren Stationen durch 2 teilen, ggf. abrunden. Ergebnis eintragen.  
 Im Solospiel wird nicht durch 2 geteilt.  
 D: SUMME aus A, B und C.

Es gewinnt der Spieler mit höchstem SP-Wert. *Patt: Der Beteiligte mit weniger leeren Stationen siegt. Andernfalls gilt der Sieg als geteilt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.01.22

\*wechselt nicht

**Voll verplant - KSR**

Alle spielen gleichzeitig. Es geht über eine unbestimmte Anzahl an Runden. SP = Siegpunkte.

Ablauf einer Runde (Jeder Spieler hat 1 Zug):

- 1) **KARTE AUFDECKEN:** Der Startspieler\* deckt 1 Karte für alle auf und nennt laut deren Zahl. Die Karte kommt offen neben den Nachziehstapel. Spätere Karten überdecken diese Karte.
- 2) **ZAHL in WAGONFENSTER:** Jeder Spieler wählt 1 U-Bahnlinie (A - J) auf seinem Blatt und trägt den Wert der Karte in eines der noch freien Wagonfenster dort ein (PFLICHT). Sollte die Karte nur ein "+" zeigen, trägt man statt einer Zahl ein "+" im Wagon ein. Sollte die Karte "Freifahrt" erscheinen, wird kein Wagonfenster ausgefüllt.
- 3) **KREUZE EINTRAGEN:** Jeder Spieler kreuzt so viele Stationen bei seiner gewählten Linie an, wie Zahl der aufgedeckten Karte zeigt (man darf auch weniger ankreuzen).
  - ♦ Begonnen wird immer beim Wagon und dann in Richtung zur ersten freien Station auf der gewählten Linie.
  - ♦ Alle Kreuze müssen zusammenhängen. Kein Übersprung erlaubt!
    - Ausnahme: Bestimmte Karten (haben Wert 2 und 3) erlauben Übersprung von 1 - x schon angekreuzten Stationen.
  - ♦ Triffst Du auf eine angekreuzte Station / Endstation der Linie, endet Spielzug vorzeitig.
  - ♦ Bei einem "+" trägst Du in die nächste freie Station Deiner gewählten Linie die Anzahl an Linien ein, die hier kreuzen (ggf. nur eine 1). Male ein fettes Kästchen drumherum.
  - ♦ Bei einer "Freifahrt" darfst Du in eine leere Station Deiner Wahl ein Kreuz setzen. Diese Station kann völlig beliebig auf dem Plan liegen und muss nicht verbunden sein.
  - ♦ Du darfst immer weniger Kreuze machen, als die Zahl es erlaubt.
- 4) **U-BAHNLINIE KOMPLETT:** Sobald jemand alle Stationen einer Linie markiert hat, sagt er laut den Buchstaben dieser Linie an. Er kreist den höheren SP-Wert in der Raute ein. Alle anderen streichen in diesem Fall den entsprechenden SP-Wert auf ihrem Blatt durch. Den niedrigeren Wert kann jeder dieser Spieler noch irgendwann erhalten.
 

*Patt: Komplettieren >1 Spieler in der selben Runde die gleiche Linie, erhalten alle volle SP.*
- 5) **WURDE "6" AUFGEDECKT?** JA = Ablagestapel mit dem Nachziehstapel vermischen.

**Spielende und Wertung:** *Im Solo-Spiel gibt es eine Anpassung bei Punkt C.*

- ♦ Sind alle Wagonfenster ausgefüllt, endet das Spiel. Ggf. können noch Linien komplett werden. Danach erfolgt SP-Ermittlung bei jedem Spieler wie folgt:



- A: SP aus komplettierten Linien.  
 B: SP aus Umsteige-Möglichkeiten (haben fettes Kästchen drumherum), Werte verdoppeln.  
 C: Anzahl der leeren Stationen durch 2 teilen, ggf. abrunden. Ergebnis eintragen.  
 Im Solospiel wird nicht durch 2 geteilt.  
 D: SUMME aus A, B und C.

Es gewinnt der Spieler mit höchstem SP-Wert. *Patt: Der Beteiligte mit weniger leeren Stationen siegt. Andernfalls gilt der Sieg als geteilt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.01.22

\*wechselt nicht