

Zug um Zug Europa - KSR

Jeder Spieler erhält 1 großen (blauen) Auftrag + 3 kleine, insges. 2 muss er behalten. Im Spiel sind 8 Farben mit je 12 Wagen-Karten und 14 Lokomotiven-Karten.

Spielzug:

Eine von folgenden Möglichkeiten wählen:

1.) Wagenkarten nehmen:

- 2 Karten einzeln nehmen, aber nur 1 gesamt, wenn 1 offene Lok dabei ist. Es kann vom verdeckten Stapel und/oder offener Auslage gezogen werden. Nach jeder Kartenentnahme wird die Auslage auf 5 Karten aufgefüllt.
- Liegen einmal 3 u.m. Loks aus, werden alle 5 Karten der Auslage durch neue ersetzt.

2.) Eine Strecke nutzen:

- Genau eine komplette Teilstrecke zwischen 2 Orten mit eig. Wagen belegen. Die Streckenfarbe muss zu eigenen Wagenkarten passen bzw. Jokerfarbe sein.
- Alle Wagenkarten müssen in einer Farbe sein.
- Lokomotiven-Karten sind Joker und ersetzen jede gewünschte Wagenkarte.
- Punkte für die gebaute Strecke auf Zählleiste abtragen.

3.) Zielkarten ziehen:

- 3 Karten vom Zielkartenstapel nehmen, davon mind. 1 behalten. Restliche Karten verdeckt unter Stapel legen.

4.) Bahnhof bauen:

- In beliebiger Stadt - soweit ohne Bahnhof - kann 1 Bahnhof gesetzt werden. Kosten: 1 bis 3 Wagenkarten der selben Farbe und/oder Joker (Lokomotive). Der erste Bahnhof kostet 1 Karte usw..
- Bahnhof berechtigt zur Nutzung genau 1 fremder Teilstrecke vom Bahnhof aus.

Doppelstrecken:

- Diese Strecken dürfen nicht beide von dem selben Spieler belegt sein.

Fähren:

- Um eine Wasserstrecke zu belegen, müssen zwingend 1 - x Lok-Karten gespielt werden, je nach Angabe auf der Strecke.

Tunnels:

- Wer eine Tunnelstrecke bauen will, spielt zunächst die erforderlichen Wagenkarten. Dann werden die obersten 3 Wagenkarten (Stapel) aufgedeckt.
- Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe der Spieler-Auslage entspricht, muss dieser nun zusätzlich 1 Karte dieser Farbe (oder Lok) spielen. Für eine aufgedeckte Lok ist 1 Karte in der ausgespielten Kartenfarbe zu bringen.
- Kann der Spieler die Vogabe nicht erfüllen, erhält er die gespielten Karten zurück auf die Hand und der Spielzug ist vorbei.

Spiel-Ende:

Hat ein Spieler am Ende seines Spielzugs nur noch <3 Wagen übrig, ist jeder Spieler und er selbst noch 1mal dran.

Wertung:

Aktueller Punktestand auf der Zählleiste + erfüllte Zielkarten - nicht erfüllte Zielkarten + je nicht gebauten Bahnhof (4 P.) + Bonus längste Strecke (10 P.).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Zug um Zug Europa - KSR

Jeder Spieler erhält 1 großen (blauen) Auftrag + 3 kleine, insges. 2 muss er behalten. Im Spiel sind 8 Farben mit je 12 Wagen-Karten und 14 Lokomotiven-Karten.

Spielzug:

Eine von folgenden Möglichkeiten wählen:

1.) Wagenkarten nehmen:

- 2 Karten einzeln nehmen, aber nur 1 gesamt, wenn 1 offene Lok dabei ist. Es kann vom verdeckten Stapel und/oder offener Auslage gezogen werden. Nach jeder Kartenentnahme wird die Auslage auf 5 Karten aufgefüllt.
- Liegen einmal 3 u.m. Loks aus, werden alle 5 Karten der Auslage durch neue ersetzt.

2.) Eine Strecke nutzen:

- Genau eine komplette Teilstrecke zwischen 2 Orten mit eig. Wagen belegen. Die Streckenfarbe muss zu eigenen Wagenkarten passen bzw. Jokerfarbe sein.
- Alle Wagenkarten müssen in einer Farbe sein.
- Lokomotiven sind Joker und ersetzen jede gewünschte Wagenkarte.
- Punkte für die gebaute Strecke auf Zählleiste abtragen.

3.) Zielkarten ziehen:

- 3 Karten vom Zielkartenstapel nehmen, davon mind. 1 behalten. Restliche Karten verdeckt unter Stapel legen.

4.) Bahnhof bauen:

- In beliebiger Stadt - soweit ohne Bahnhof - kann 1 Bahnhof gesetzt werden. Kosten: 1 bis 3 Wagenkarten der selben Farbe und/oder Joker (Lokomotive). Der erste Bahnhof kostet 1 Karte usw..
- Bahnhof berechtigt zur Nutzung genau 1 fremder Teilstrecke vom Bahnhof aus.

Doppelstrecken:

- Diese Strecken dürfen nicht beide von dem selben Spieler belegt sein.

Fähren:

- Um eine Wasserstrecke zu belegen, müssen zwingend 1 - x Lok-Karten gespielt werden, je nach Angabe auf der Strecke.

Tunnels:

- Wer eine Tunnelstrecke bauen will, spielt zunächst die erforderlichen Wagenkarten. Dann werden die obersten 3 Wagenkarten (Stapel) aufgedeckt.
- Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe der Spieler-Auslage entspricht, muss dieser nun zusätzlich 1 Karte dieser Farbe (oder Lok) spielen. Für eine aufgedeckte Lok ist 1 Karte in der ausgespielten Kartenfarbe zu bringen.
- Kann der Spieler die Vogabe nicht erfüllen, erhält er die gespielten Karten zurück auf die Hand und der Spielzug ist vorbei.

Spiel-Ende:

Hat ein Spieler am Ende seines Spielzugs nur noch <3 Wagen übrig, ist jeder Spieler und er selbst noch 1mal dran.

Wertung:

Aktueller Punktestand auf der Zählleiste + erfüllte Zielkarten - nicht erfüllte Zielkarten + je nicht gebauten Bahnhof (4 P.) + Bonus längste Strecke (10 P.).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de