

## Zug um Zug Weltreise - KSR

Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Joker ersetzt 1 beliebige Karte.

Wer an der Reihe ist, MUSS genau 1 von 5 Aktionen machen:

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| Transportkarten nehmen: | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Man darf 2 Karten (Wagen und / oder Schiffe) nehmen.<br/>Bei jeder Karte hat man die Wahl aus den 6 offen ausliegenden Karten ODER von einem der beiden verdeckten Stapel.<br/>Nimmt man 1 <u>offenen Joker</u>, darf man in diesem Zug nur den Joker nehmen.<br/><i>Verboten: Erst 1 offene/verdeckte Karte + dann 1 offenen Joker nehmen.</i></li> <li>◆ Die offene Auslage wird immer <u>sofort</u> nach jeder einzelnen Entnahme auf 6 Karten aufgefüllt, d.h., von 1 der 2 verdeckten Stapel nach eigener Wahl.<br/>Liegen nun ggf. 6 Joker aus, kommen diese auf die beiden Ablagestapel und es werden von jedem verdeckten Stapel 3 neue Karten gezogen.</li> <li>◆ Es gibt kein Handkarten-Limit.</li> </ul>  |
| Eine Strecke nutzen:    | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Man spielt ein Set von Transport-Karten aus, passend zur Art, Farbe und Feldanzahl nur <u>genau einer</u> gewünschten Strecke zwischen 2 Orten.<br/><i>Graue Strecken erlauben <u>eine</u> beliebige Farbe.</i><br/>Jede noch freie Strecke kann gebaut werden. Netzanschluss ist <u>nicht</u> nötig.</li> <li>◆ Rechteckige Felder sind Zugstrecken, ovale Felder sind Schiffstrecken.</li> <li>◆ Es sind je Feld 1 erforderlicher Wagen bzw. Schiff einzusetzen.<br/><i>Doppelschiff-Karten erlauben den Einsatz von 2 Schiffen.</i></li> <li>◆ Der Spieler erhält Punkte gemäß Wertungstabelle auf dem Spielplan.</li> <li>◆ UNWEGSAMES Gelände erfordert 2 Karten je Feld, wobei aber bei jedem Feld eine beliebige Farbe gewählt werden darf.</li> <li>◆ Kein Spieler darf die selbe Strecke doppelt benutzen (Doppelstrecken).<br/><i>In einer Partie zu zweit / dritt ist nur <u>eine</u> der Strecken verfügbar.</i></li> </ul> |
| Ziel-Karten ziehen:     | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Der Spieler zieht die obersten 4 Ziel-Karten und <u>behält mind. 1</u> davon.<br/>Nicht aufgenommene Karten kommen unter den Zielkartenstapel zurück.</li> <li>◆ Wird die auf einer Ziel-Karte angegebene Verbindung bis zum Spielende durch den Spieler erstellt, gewinnt er die angegebenen Punkte.<br/>Andernfalls verliert er aber <u>genau</u> diese Punkte.</li> <li>◆ Man hält bis zum Spielende seine Zielkarten vor den Mitspielern geheim.</li> <li>◆ Routen-Zielkarten bringen viele Punkte, wenn alle Städte verbunden sind und in angegebener Reihenfolge abgefahren werden können.<br/>Sind die Städte aber nur verbunden, erhält man den mittleren Punktwert.<br/>Wird die Karte nicht erfüllt, verliert man den niedrigsten Punktwert.</li> </ul>   |
| Einen Hafen bauen:      | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Häfen kann man in blauen Städten bauen.<br/><i>In jeder Stadt kann insgesamt nur 1 Hafen bestehen!</i></li> <li>◆ Wer den Hafen bauen will, muss mind. 1 Strecke zu der blauen Stadt haben.<br/>Baukosten: 2 Wagenkarten und 2 Schiffskarten - alle in derselben Farbe - UND alle mit Hafen-Symbol. Joker sind auch erlaubt.</li> </ul>   |
| Figuren tauschen:       | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Man tauscht beliebig viele eigene Waggon gegen genauso viele Schiffe oder umgekehrt (Tauschbestand liegt in der Spieleschachtel).</li> <li>◆ Jede getauschte Figur kostet 1 Punkt.</li> </ul>   |
- Spielende:**
- ◆ Hat ein Spieler zum Ende seines Zuges **6 oder weniger Figuren\*** übrig, ist jeder Spieler (auch er selbst) noch **zweimal** an der Reihe im aktuellen Spiel.
  - ◆ Danach werden die endgültigen Punkte aus Zielkarten und Häfen ausgewertet.  
Nicht verbaute Häfen führen zum Verlust von je 4 Punkten.  
Gebaute Häfen     20 P., wenn Besitzer 1 Zielkarte mit dieser Stadt erfüllt.  
bringen :         30 P., wenn Besitzer 2 Zielkarten mit dieser Stadt erfüllt.  
                      40 P., wenn Besitzer >=3 Zielkarten mit dieser Stadt erfüllt.  
                      Auch Routen-Zielkarten zählen dabei mit.
  - ◆ Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.02.17

Wagen heißt auch "Waggon"  
\*Wagen / Schiffe