

### Träxx - KSR

Die 15 Karten (66 Felder) mischen und als verdeckten Stapel bereitlegen.  
Jeder Spieler erhält ein Tableau (61 Felder) mit unterschiedlichem Startpunkt.  
Spielziel: Bau einer durchgehenden Strecke ohne erneute Berührung und ohne Kreuzungen.  
Dabei sollten möglichst wenige/keine Felder leer bleiben.

Ablauf:

#### **Karte aufdecken und Strecke erweitern:**

- ◆ Jemand deckt die oberste Karte auf.  
Die abgebildeten 4 oder 5 Farbfelder können teilweise/ganz genutzt werden, um die eigene Strecke auszubauen.  
Die Farbfelder sind jedoch nur in der abgebildeten Anzahl verwendbar.
- ◆ Jeder Spieler kann damit im Spielzug genau ein beliebiges Ende seiner Strecke erweitern.
- ◆ Idealerweise markiert man mit einem Punkt die möglichen Felder.
- ◆ So wird Karte für Karte aufgedeckt und jeweils abgearbeitet.

#### **Zahlenfeld erreicht/passiert:**

- ◆ Erreicht man ein Zahlenfeld, meldet man dessen Zahl laut und deutlich.
- ◆ Alle, die in der selben Runde das selbe Feld erreichen, notieren sich auf ihrer Wertungsliste dessen volle Punktzahl.
- ◆ Wer ein solches Feld in einer späteren Runde erreicht, kassiert nur die halbe Punktzahl (ggf. aufrunden).

#### **Spielende:**

Nach Abarbeitung aller 15 Karten wird gewertet.  
Addiert Eure Pluspunkte und verliert je 1 Punkt je Feld ohne Anbindung.  
Diese Felder kennzeichnet man jeweils mit einem "X".  
Wer die meisten Punkte danach (max. 54) erzielt hat, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 24.06.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)