

Trains - KSR

Man spielt im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, darf die beiden folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge und beliebiger Frequenz ausführen ODER direkt passen.

EINE KARTE AUSSPIELEN:

- ◆ Lege 1 Karte von der Hand offen vor Dir aus.
- ◆ Immer: Erhalte so viel Geld, wie oben links auf der Karte angegeben.
Geld kann nur während des Spielzuges angesammelt werden.
- ◆ Am Ende Deines Zuges geht Dein Restgeld verloren.

- ◆ Du musst nun die Aktionen komplett in Reihenfolge ausführen oder passen.
- ◆ Ist eine der Eigenschaften nicht möglich, kann gar keine genutzt werden.

Ausnahme:



Muss man 1 Müll nehmen, aber der Stapel dafür ist leer, darf man die übrigen Eigenschaften trotzdem durchführen.

EINE KARTE KAUFEN:

- ◆ Nimm 1 Karte von einem der Stapel des allgemeinen Vorrats und lege sie vorerst auf einen Stapel mit allen in dieser Runde gekauften / erhaltenen Karten neben Deinen Ablagestapel. Diese Karte gilt als noch nicht gespielt.
- ◆ Man darf keine Müll-Karten kaufen.
- ◆ Die Kosten für eine Karte sind oben rechts auf der jeweil. Karte angegeben.

PASSEN:

- ◆ Wer auf seinen gesamten Zug verzichtet und passt, d.h., weder Karten kauft noch ausspielt, darf alle Müll-Karten aus der Hand in den Vorrat legen. Man darf allerdings dann keine Müll-Karte auf der Hand behalten.

Ende des Spielzugs:

- ◆ Alle übrigen Handkarten, ausgespielten Karten im eigenen Spielbereich und alle aktuell gekauften Karten kommen auf den eigenen Ablagestapel.
- ◆ Danach zieht man vom eigenen Nachziehstapel 5 Karten nach.
Wird der Stapel LEER beim Nachziehen, ist der Ablagestapel zu mischen.

Spielende PRUFEN:

Nach Deinem Spielzug endet das Spiel, wenn mind. eine Bedingung erfüllt ist:

- ➔ 4 beliebige Stapel im allgemeinen Vorrat sind leer (Ausnahme: Müll).
- ➔ Ein Spieler hat alle seine Gleiswürfel auf den Spielplan gelegt.
- ➔ Alle Bahnhofsmarker stehen auf den Städten.

Schlusswertung:

Jeder eigene Gleiswürfel bringt ...

- ➔ 0 Punkte in Stadt mit 0 Bahnhofsmarkern.
- ➔ 2 Punkte in Stadt mit 1 Bahnhofsmarker.
- ➔ 4 Punkte in Stadt mit 2 Bahnhofsmarkern.
- ➔ 8 Punkte in Stadt mit 3 Bahnhofsmarkern.
- ➔ Angegebene Punkte des abgelegenen Ortes.

- ➔ Siegpunkte auf den Karten.

Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt.

Pat: Unter den Beteiligten siegt, wer mehr Gleiswürfel auf den Spielplan gebracht hat. Ggf. teilen sich diese Spieler den Sieg.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 13.03.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de