

Trambahn - KSR

Vorbereitungen: { Schaffner- und Haltestellenkarten zusammenmischen = verdeckter Nachziehstapel (Geldseite liegt oben).
 Der Startspieler nimmt davon 12 Karten und legt sie als seinen Geldstapel verdeckt vor sich, der Mitspieler nimmt 15 Karten.
 Jeder Spieler nimmt weitere 6 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.
 Die 4 Endstation-Karten untereinander in der Tischmitte auslegen. Dahinter sammeln sich später Fahrgäste/Schaffner.
 Trambahnkarten sortieren, Multiplikator "x2" oben, darunter die "x3" und darunter die "x4". Davon 3 Karten offen auslegen.

Ablauf eines Zuges:

- 1) Fahrgäste: Der Spieler MUSS 1 oder 2 Handkarten als Fahrgäste zu den farblich passenden Linien legen.
 Schaffner können zu jeder Linie gelegt werden (= Joker: wertlos, ausser zum Verlängern einer Linie).
Sobald hier die 4. Karte an einer Linie liegt, werden alle Reihen dieser Linie bei beiden Spielern gewertet.
 a. Jeweils Siegpunkte der Haltestellen-Karten addieren und multiplizieren mit dem Faktor der Trambahn.
 b. Eintragung der Siegpunkte auf dem Wertungsblock als 1. Fahrt bzw. später 2. Fahrt usw..
 c. Die 4 gewerteten Fahrgastkarten kommen auf den Ablagestapel. Die Linien vor den Spielern bleiben unangetastet.
 - 2) Haltestellen: Der Spieler DARF 0 bis X Handkarten in die eigene Auslage legen.
 Karten der selben Farbe liegen in einer Reihe, Werte aufsteigend. Lücken sind erlaubt. Wert 10 schließt eine Reihe ab.
 Kann nicht aufsteigend angelegt werden, muss eine neue Reihe eröffnet werden.
 Man darf mehrere Reihen der selben Farbe (Linie) ausliegen haben.
 Schaffner dürfen in beliebiger Anzahl zu noch nicht abgeschlossenen Reihen gelegt werden (dort an Beginn der Reihe).
Sobald die 8. Karte (inkl. Schaffner) an einer Reihe liegt, erfolgt eine Sonderwertung nur dieser Reihe.
 - 3) Einkommen: Der Spieler DARF 0 bis X Handkarten verdeckt auf den eigenen Geldstapel legen (Geldwert ist oben).
 - 4) Trambahnen kaufen: Der Spieler DARF bis zu 2 Trambahnen aus der offenen Auslage kaufen. Sie kosten: 5x1000, 10x1000 oder 15x1000.
 Bezahlung erfolgt vom eigenen Geldstapel auf den Ablagestapel.
 Jede Trambahn muss sofort einer ausliegenden Linie (Haltestellen/Schaffner) vor dem Spieler zugeordnet werden.
 Jede separate Linie vor einem Spieler kann nur eine einzige Trambahn haben.
 - 5) Nachziehen: Karten in der eigenen Auslage ohne Trambahn kommen jetzt auf den den eigenen Geldstapel.
 Handkarten auf 6 Stück auffüllen. Ist der Nachziehstapel leer, gibt jeder Spieler 1/2 seines Geldes auf den Ablagestapel, der dann gemischt wird und den neuen Nachziehstapel bildet.
 Offene Auslage der Trambahnen auf 3 Stück auffüllen, falls erforderlich.
 Der andere Spieler ist nun am Zug.
- Spielende:** Sofort nach der 10. Wertung addiert man alle Siegpunkte und die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt.
 Patt: Der höhere Geldstapel entscheidet den Sieg.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.09.15
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de