

Vom Kap bis Kairo - KSR

Jeder Spieler erhält Papier + Stift + notiert sich 100 engl. Pfund Startkapital.
Karten (Loks und Tender) nach Farben sortieren und paarweise an Mitspieler verteilen.
1 Geländekarte (mit 5 Landschaftsarten) gut sichtbar auslegen.
Lok-Karten in Startaufstellung bringen, Tender bleiben bei Spielern als Farben-Kennzeichen.
Alle Landschaftskarten mischen und verdeckt bereitlegen.

Gelände-Karte:

Karte zeigt an, wieviele Gleise benötigt werden, um die verschiedenen Landschaften zu überbauen.

Landschafts-Karten:

- Es gibt 5 Arten mit je 0 - 3 Gleis-Teilen, die zum Überbauen genutzt werden können.
- Nach erfolgter Bebauung erhält der Spieler die auf der Karte angegebene Anzahl in Pfund gutgeschrieben, d.h., er notiert sich diese zu seinem Kapital.

Ablauf:

Landerwerbs-Phase:

- **Soviele Landschafts-Karten** wie Anzahl Spieler ziehen + offen als Angebot bereitlegen.
- Jeder Spieler trägt verdeckt **ein Gebot** auf seinem **Blatt Papier** ein, das er für das vorrangige Auswahlrecht bzw. für 1 Karte aus dem Angebot zahlen will. Das Gebot kann auch "Null" betragen - Kontostand darf nicht ins Minus geraten.
- Der **Meistbietende** nimmt sich **zuerst 1 Karte**, die er **offen** vor seine **Lok** legt. In **Reihenfolge der Gebote** nehmen sich alle Spieler **eine Karte**, auch "Null"-Bieter. Patt beim Gebot: Es wählt vorrangig aus, wer weniger Restkapital hat. Andernfalls zieht jeder 1 Landschaftskarte, wovon die höhere Zahl siegt. Diese Karten abwerfen.

Schienenbau-Phase:

- Nun können die Spieler die eigenen Strecken überbauen, wobei der Gewinner der Bietrunde anfängt.
- Die **Landschaftskarten vor einer Lok** müssen nach und nach **überbaut** werden.
- **Oberste Karte** vom Landschaftskartenstapel ziehen und offen daneben legen.
- Zum **Überbau** der aktuellen Karte vor einer Lok werden **6 - 10 Gleis-Teile** benötigt, abhängig von der Landschaftsart der Karte.
Die Gleis-Teile erhält man aus
 - a) bereits für den Bau aufgedeckten Landschaftskarten dieser Phase (je 0 - 3).
 - b) allen vor der eigenen Lok liegenden Karten (je 0 - 3).
 - c) Bonus-Gleisen (je 1), die abgegeben werden
 - d) der Zahlung (vom Kapital abziehen) von je 10 Pfund für 1 fehlendes Gleis-Teil.
- Wer **nicht bauen** möchte/kann, muss **passen** und sein **linker Nachbar** ist am Zug. Dieser deckt 1 weitere Landschaftskarte auf und legt sie neben schon ausliegende Karten. Auch er entscheidet sich für Bauen oder Passen.
- Es geht solange so weiter, **bis eine Entscheidung zum Bauen** fällt.

Bau-Phase:

- Wer baut, muss natürlich nun auch die erforderlichen Gleis-Teile aufbringen können.
- Der bauende Spieler **schreibt** sich so viele **Pfund gut**, wie die **Zahl** auf der vor der eig. Lok liegenden **Landschaftskarte** angibt. Die Lok-Karte wird auf diese Karte gesetzt.
- Alle in der Schienenbau-Phase aufgedeckten Karten + evtl. Bonus-Gleise werden auf einen verdeckten Ablagestapel gelegt.
- Hat jetzt **irgendein Spieler keine offenen Landschaftskarten mehr vor seiner Lok**, folgt eine **neue Landerwerbs-Phase**, **andernfalls** wird die **Schienenbauphase** fortgesetzt.
In letzterem Fall deckt der Spieler, der zuletzt gebaut hat, erneut die oberste Landschaftskarte auf und entscheidet ob er baut oder passt.

Fluss:

- Wird eine Fluss-Landschaftskarte überbaut, erhalten **alle anderen** Spieler, deren Lok direkt vor einem Fluss steht, **1 Bonus-Gleis**. Dazu wird eine abgelegte Landschaftskarte (ggf. auch verdeckte Karte) genommen und mit der Gleis-Seite nach oben vor entspr. Spieler gelegt. 1 Bonus-Gleis ersetzt beim Bau ein fehlendes Gleis.
- Limit je Spieler: 5 Bonus-Gleise.

Spiel-Ende:

...sobald ein Spieler 8 Landschafts-Karten überbaut hat, gewinnt dieser.
Sein Kapitalstand spielt dann keine Rolle mehr.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.02.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de