

Kurzanleitung

Vor dem Spiel:

Die zehn Züge werden auf ihre Startorte gestellt. Je ein Zug auf jeden Endpunkt der gleichfarbigen Strecke.
Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 2 Fahrgäste.

Das Spiel:

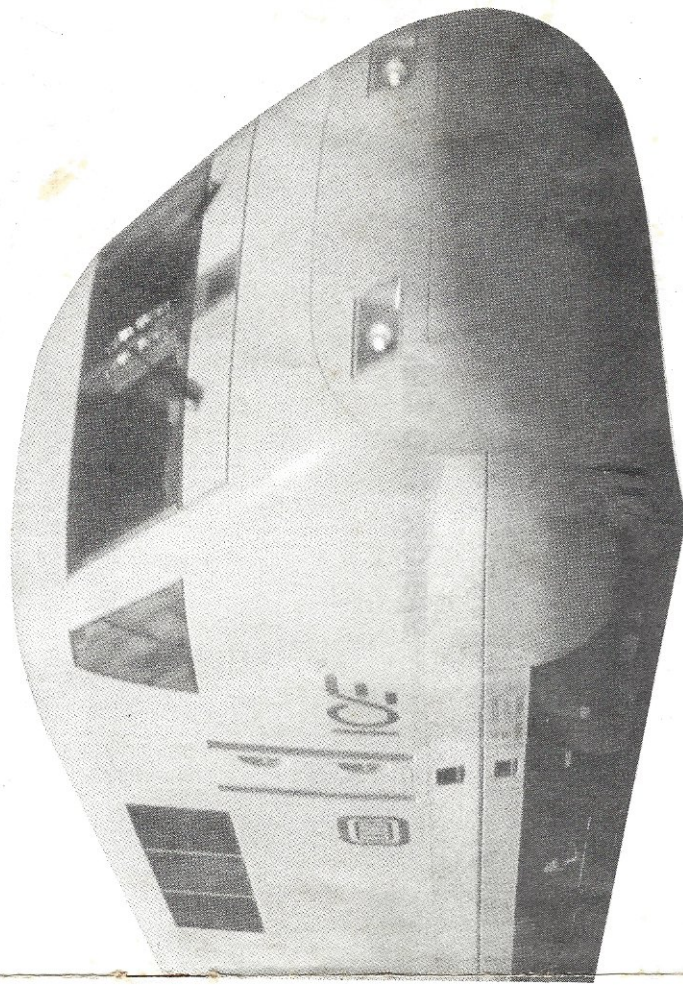
- Jeder Spieler zieht eine Start-Karte.
Dann setzt er je einen Fahrgast auf jeden der genannten Startplätze.
- Zwei Ziel-Karten werden aufgedeckt.
Jeder Spieler muß jeweils einen Fahrgast zu jedem der Ziel-Orte bringen — und vorher die genannte Zwischen-Station anfahren.
- Zwischen-Stationen markieren.
Neben jede der beiden Zwischen-Stationen wird ein Stapel der Stations-Karten gelegt. Wer eine Station erreicht, nimmt eine Karte an sich.
- Jeder Spieler, der an der Reihe ist, bewegt zuerst alle zehn Züge um je ein Feld vorwärts — in Fahrtrichtung.
Dann würfelt er mit allen 5 Farbwürfeln.
Er darf bis zu dreimal würfeln.
- Dann zieht er die Züge, deren Farbe er gewürfelt hat:
Für jeden Würfelpunkt zwei Farbfelder vorwärts. Jeder Zug darf nur auf der Strecke seiner Farbe fahren. Joker können jede Farbe ersetzen.
- Für drei Joker darf man eine Ereignis-Karte ziehen.

Sonstige Aktivitäten während des Zuges:

- Einsteigen und Umsteigen
Ist nur an Bahnhöfen möglich. Die Bewegung des Zuges muß deshalb aber nicht unterbrochen werden.
- Erreichen einer Zwischen-Station
Wer eine Station erreicht, nimmt eine Karte mit und macht sich dann auf den Weg zu dem dazugehörigen Zielort.
- Erreichen eines Zielortes
Wenn ein Fahrgast seinen Zielort erreicht und die notwendige Stationskarte vorweisen kann, so wird er aus dem Spiel genommen.
Die erste Aufgabe ist erfüllt.
Wer als erster auch seinen zweiten Fahrgast ins Ziel bringt, gewinnt das Spiel.
Sitzen in einem Zug zwei Fahrgäste, die beide das zweite Ziel ansteuern, so gewinnt der Spieler, der auf dem vorderen Platz sitzt.
Kampf um den vorderen Platz im Zug
Um den vorderen Platz kann mit den Farbwürfeln gekämpft werden.

InterCity

Im Stundentakt von Stadt zu Stadt



Spielanleitung

A. Zum Spiel gehören

1 Spielplan	56 Karten:
10 Lokomotiven	14 Startkarten
12 Fahrgäste	12 Zielkarten
5 Farbwürfel	18 Ereigniskarten
1 Spielanleitung	12 Stationskarten

B. Das Ziel des Spiels

In diesem Spiel muß jeder Spieler seine zwei Fahrgäste möglichst schnell in die beiden Zielorte bringen: In jeden Zielort einen Fahrgast. Vorher muß aber die vorgeschriebene Zwischenstation angelaufen werden.

Die Spieler müssen die Züge in Bewegung setzen, die Fahrgäste einsteigen lassen und mit möglichst kurzer Fahrstrecke ihre Ziele ansteuern. Wichtig ist, daß man beim Umsteigen keine Zeit verliert.

Wem das am besten gelingt, der gewinnt das Spiel.

C. Die Vorbereitung des Spiels

1) Die 10 Züge werden auf ihre Startorte gesetzt. Für jede Strecke gibt es 2 Züge. Jeweils ein Zug fährt von Norden nach Süden, einer von Süden nach Norden.

	Startort Nord	Startort Süd
Linie 1	Rot	Hamburg — Stuttgart
Linie 2	Braun	Hannover — München
Linie 3	Grün	Hamburg — Basel
Linie 4	Gelb	Hamburg — München
Linie 5	Blau	Dortmund — München

2) Alle Karten werden nach Gruppen getrennt, verdeckt gemischt und auf das entsprechende Feld des Spielplans gelegt:

- Alle Start-Karten auf das Start-Feld
- Alle Ziel-Karten auf das Ziel-Feld
- Alle Ereignis-Karten auf den Spielplan (ein freies Plätzchen)
- Alle Stations-Karten, getrennt nach 1 und 2, neben den Spielplan

3) Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seine zwei Fahrgäste.

9. Der Kampf um den vorderen Platz im Zug

Um den vorderen Platz in einem Zug können nur die beiden Spieler kämpfen, die in dem Zug sitzen.

Beide Spieler würfeln mit allen 5 Farbwürfeln. Jeder Spieler darf bis zu dreimal würfeln, um das für ihn beste Ergebnis zu erzielen und dabei frei wählen, welche Würfel er liegen läßt.

Den Kampf um den vorderen Platz gewinnt der Spieler, der die Farbe des Zuges am häufigsten würfelt, in dem die beiden Fahrgäste sitzen. Joker gelten hier nicht.

Gewinnt der hintere Fahrgast, so darf er nach vorne; die Plätze werden getauscht.

Geht der Kampf unentschieden aus, oder gewinnt der Fahrgast auf dem vorderen Platz, so geschieht nichts.

Wichtig: Jeder Fahrgast in einem Zug hat nur einmal das Recht, einen Platzausch (Kampf) zu verlangen. Bei zwei Fahrgästen sind also zwei Kämpfe möglich.

Anhang: Bemerkungen zu den Ereignis-Karten

Ereigniskarten können zu jedem Zeitpunkt des Spiels eingesetzt werden — also auch dann, wenn ein Spieler nicht an der Reihe ist. Am sinnvollsten ist aber der Einsatz in der letzten Spielphase.

Ausgespielte Ereigniskarten werden nur einmal verwendet, dann müssen sie ganz aus dem Spiel entfernt werden.

Umgeleitete Züge fahren immer bis zu dem Endbahnhof der Strecke, auf die sie umgeleitet wurde.

Dann werden sie zurück auf ihre eigene Strecke gesetzt, auf einen der beiden Start-Bahnhöfe. Der Zug wird auf den Bahnhof gesetzt, der am weitesten von dem zweiten Zug entfernt ist.

Produktverantwortung: Reiner Müller



Altenburg-Stralsunder AG
Fasanenweg 5, D-7022 Leinfelden

Die weißen Trennflächen zählen nicht als Farb-Feld. Jede Stadt (Bahnhof) zählt ebenfalls als ein Farb-Feld.

Ansonsten gilt für das Fahren mit den Zügen folgendes:

- Überholen ist erlaubt.
- Züge dürfen nicht wenden.
- Züge folgen ihrem Fahrplan: Sie fahren immer vom Startort zum Zielort und zurück. Ausnahme: Bestimmte Ereignis-Karten.

7. Erreichen einer Zwischen-Station

Erreicht ein Fahrgast eine Zwischen-Station, so nimmt der Spieler eine der Stations-Karten an sich: Als Beweis, daß er tatsächlich an der Zwischenstation war. Der Fahrgast muß zu diesem Zweck nicht aussteigen, durchfahren genügt.

Wichtig: Ein Fahrgast, der eine Zwischen-Station anläuft und eine Stations-Karte nimmt, muß auch den Zielort ansteuern, der zu dieser Station gehört. Schummeln ist nicht erlaubt.

8. Erreichen eines Zielortes

Erreicht ein Fahrgast seinen Ziel-Ort und kann er die richtige Stations-Karte vorlegen, so ist für ihn das Spiel beendet. Fahrgast und Stations-Karte werden aus dem Spiel genommen.

Erreicht auch der zweite Fahrgast eines Spielers seinen Ziel-Ort (mit der richtigen Stations-Karte), so endet das Spiel. Der Spieler, der das als Erster schafft, gewinnt.

Diese Regel gilt, solange nur ein Fahrgast in dem Zug sitzt, der das Ziel erreicht. Das kommt aber nur sehr selten vor – fast immer sitzen zwei Passagiere im Zug.

Ist das der Fall, so gewinnt immer der Spieler, der auf dem vorderen Platz sitzt.

D. Der Spielablauf

Der Startspieler wird ermittelt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

1. Ziehen der Start-Karten

- Jeder Spieler zieht eine Start-Karte.
- Jede Start-Karte enthält zwei Ortsnamen – die Zusteige-Bahnhöfe. Jeder Spieler setzt seine beiden Fahrgäste auf die angegebenen Zusteige-Bahnhöfe – einen auf jeden. Sie beginnen von hier aus das Spiel, auch wenn kein Zug vorhanden ist.

2. Ziehen der Ziel-Karten

- Die beiden obersten Ziel-Karten werden aufgedeckt und offen neben den Stapel gelegt.
- Auf jeder Karte stehen zwei Namen:
 - Der Zielort und
 - eine Zwischen-Station.

Jeder Spieler hat nun die Aufgabe, zu jedem Zielort einen seiner Fahrgäste zu bringen, zuvor aber die Zwischenstation anzufahren.

3. Auslegen der Stations-Karten

Beide Zwischen-Stationen müssen gekennzeichnet werden. Neben jede der genannten Zwischen-Stationen wird einer der Stapel „Station 1“ und „Station 2“ gelegt. Es spielt keine Rolle, welcher Stapel wo liegt.

Jeder Spieler, der mit einem Fahrgast diese Station passiert, nimmt eine Karte an sich.

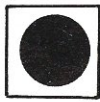
4. Würfeln und Ziehen der Züge

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, bewegt zuerst alle zehn Züge um je ein Feld vorwärts – in Fahrtrichtung.

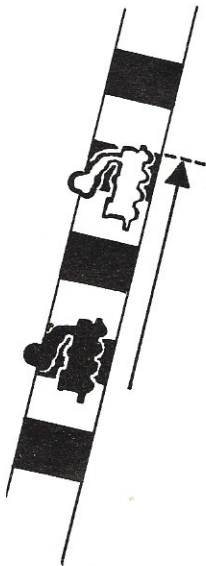
Dann würfelt er mit allen fünf Farbwürfeln. Ein Spieler darf bis zu dreimal würfeln, um das für ihn beste Ergebnis zu erzielen. Er darf nach eigener Wahl Würfel liegen lassen oder nochmals werfen.

Je nach Ergebnis muß der Spieler dann die Züge bewegen:

- a) Für jeden gewürfelten Farbpunkt muß ein Zug gleicher Farbe um 2 Felder weiter bewegt werden – immer vorwärts in Richtung Zielbahnhof. Für den Standort des Zuges gilt immer das Farb-Feld, auf dem die Zugspitze steht.



= 2 Felder



- b) Jeder Spieler muß alle Züge bewegen, deren Farbe er gewürfelt hat. Es ist ihm aber überlassen, welchen der zwei Züge er bewegt – er kann die Farbpunkte auch auf beide aufteilen.
- c) Jeder Zug hat seine vorgeschriebene Fahrstrecke, von der er nicht abweichen kann. Der rote Zug zum Beispiel darf nur auf der roten Strecke fahren. (Ausnahme: durch Ereigniskarten)
Erreicht ein Zug seinen Endbahnhof, so wendet er dort und fährt die Strecke zurück.
- d) Würfelt ein Spieler einen oder mehrere „Joker“, das heißt, den schwarzen Kreis, so kann er damit den oder die Züge seiner Wahl bewegen – auch in beliebiger Aufteilung. Jeder Joker entspricht einem Farbpunkt.

- e) Würfelt ein Spieler drei oder mehr Joker, so kann er die drei Joker verwenden und eine Ereignis-Karte ziehen. Diese drei Joker können dann nicht mehr für Zügbewegungen eingesetzt werden.

Ereignis-Karten werden aufbewahrt und können zu einem beliebigen Zeitpunkt, nach Wahl des Besitzers, eingesetzt werden. Siehe Anmerkungen am Ende der Regeln.

Nach dem Würfeln und Ziehen ist der Zug des Spielers beendet und im Uhrzeigersinn folgt der nächste.

5. Einsteigen und Umsteigen

Ein- und Umsteigen kann jeder Spieler, wenn ein Zug einen Bahnhof passiert – auch wenn er selbst nicht an der Reihe ist.

- a) Fahrgäste können nur in Bahnhöfen ein- und aussteigen. Ein Spieler kann seinen Fahrgast dann in einen Zug setzen, wenn ein Zug diesen Bahnhof passiert.
Es spielt keine Rolle, ob der Zug im Bahnhof anhält (den Zug beendet) oder weiterfährt.
 - b) Steigt ein Fahrgast in einen Zug ein, so nimmt er immer den vordersten, freien Platz ein. Ist der erste Platz schon besetzt, muß der Zusteiger auf den hinteren Platz.
 - c) Wollen zwei Fahrgäste in einem Bahnhof gleichzeitig einsteigen, so wird die Reihenfolge ausgewürfelt: Wer mit einem Wurf aller 5 Farbwürfel die meisten Joker erzielt, darf auf den ersten Platz.
 - d) Will ein Fahrgast in einen Zug steigen, der schon voll besetzt ist, so muß ausgewürfelt werden, ob er das schafft.
- Der Zusteiger kann nur auf den zweiten Platz. Also würfeln diese beiden Spieler mit den Farbwürfeln. Wer die meisten Joker erzielt, gewinnt den Kampf um diesen hinteren Sitz. Der Verlierer bleibt auf dem Bahnhof stehen.
- Allerdings hat der Spieler, dessen Fahrgast auf Platz zwei sitzt, einen Vorteil: Er darf zu seinen gewürfelten Jokern einen dazu zählen (+1).

6. Bewegen der Züge

Die Züge sind so groß, daß sie mehr als ein Schienenfeld bedecken. Aus diesem Grund wird ein Zug immer von dem Feld aus begonnen, auf dem die Zug-Spitze steht.

Wer also zum Beispiel dreimal die gleiche Farbe würfelt und 6 Felder fahren darf, zieht den Zug um sechs Farbfelder weiter.

