

Dann wird reihum gespielt. Hat der Spieler die Ausgangsmarke oder (später dann) eine Anschlußmarke seiner Strecke nicht, so legt er eine nicht benötigte Marke offen in die Mitte und nimmt dafür eine ihm passende, offen liegende oder eine verdeckt liegende Marke aus der Mitte. Erhält er dadurch die benötigte Anschluß-Marke seiner Strecke, so darf er sie auflegen (jedoch nur eine). Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Der besondere Reiz des Spieles liegt darin, daß jeder Spieler, der an eine bereits gelegte Strecke anschließt, an jeder beliebigen Stelle dieser Strecke beim nächsten Mal fortsetzen darf. Daher wird jeder Spieler sein Reiseziel geheimhalten.

Sieger ist derjenige, dessen Strecke zuerst (von ihm oder einem anderen) fertiggestellt wird.

Das Spiel eignet sich für jede beliebige Anzahl Teilnehmer.

Kennst Du Österreich?

Für 2—6 Spieler

Piatnik-Spiel Nr. 6404



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 92 Ortsmarken
- 1 Fahrkartensatz
- 6 verschiedenfarbige Spielfiguren
- 1 Augenzwürfel

Drei Spiele auf einem Spielplan!

Das Spiel besteht aus einem Plan mit der Karte von Österreich, in der das österreichische Eisenbahnnetz eingezeichnet ist. Die 92 verschiedenen Ortsmarken, je eine für jede eingezeichnete Station, sind verschiedenfarbig bedruckt.

Die Farben der einzelnen Ortsmarken deuten die Zugehörigkeit zu den einzelnen Bundesländern an, so wurde Rot für Wien, Niederösterreich und das Burgenland, Gelb für Oberösterreich, Violett für Salzburg, Grün für Steiermark, Blau für Kärnten sowie Ocker für Tirol und Vorarlberg verwendet. Die anschließenden ausländischen Grenzstationen sind jeweils in der gleichen Farbe gehalten.

1. Wer hat keinen Ort mehr?

Die Ortsmarken liegen gut vermischt mit dem Aufdruck nach unten neben dem Spielplan. Jeder Spieler nimmt davon 10 Stück, wenn mehr als 6 Spieler beteiligt sind, jeder nur 6.

Ein Spieler wird ausgelost, dieser nimmt eine weitere Ortsmarke und legt sie auf den entsprechenden Platz der Landkarte.

Wer die Marke einer benachbarten Station auflegen kann, beginnt dann das Spiel. Ist dies jedoch keinem möglich, ziehen alle Spieler solange gleichzeitig je eine Marke, bis einer anlegen kann.

Nun wird reihum gespielt und jeder Teilnehmer trachtet (ähnlich wie beim Dominospiel), möglichst viele benachbarte Orte aufzulegen, mitunter auch an mehreren Stellen des entstehenden Netzes.

Wer nicht legen kann, muß eine der Restmarken zu sich nehmen. Sieger ist, wer als Erster keine Ortsmarken mehr bei sich liegen hat.

2. Die Rundfahrt.

Zu Anfang wählt jeder Spieler auf der Landkarte einen Wohnort und stellt seine Spielfigur auf dem Stationskreis auf.

Die Teilnehmer ziehen dann je 10 von den vermischten, mit der Aufschrift nach unten liegenden Ortsmarken. Der Spieler hat nun die Aufgabe, während seiner Rundfahrt die gezogenen Orte zu be-rühren und es liegt an seiner Geschicklichkeit, die Reihenfolge günstig zu wählen.

Nun wird gewürfelt. Der Jüngste beginnt, außer es hat jemand zufällig auch seinen Wohnort gezogen, dann beginnt dieser und legt die Marke seines Wohnortes auf.

Der Spieler rückt mit seiner Spielfigur um so viele Stationen vor, als er Augen gewürfelt hat. Er muß aber an jeder der bestimmten Aufenthaltsstationen unterbrechen. Würfelt man über eine solche hinaus, darf die Spielfigur bis zur gewünschten Station vorrücken, während die Mehrzahl der Augen ungütig wird.

Bei den 10 gezogenen Orten der Rundreise wird die entsprechende Marke aufgelegt, sobald die Figur die Station erreicht hat.

Erreicht ein Spieler eine Station, in der sich eben ein Partner befindet, so darf er nochmals würfeln und dem Partner vorfahren.

Sieger wird, wer alle gezogenen Ortsmarken „abgeliefert“ und wieder seinen Wohnort erreicht hat.

3. Wir fahren mit der Eisenbahn!

Jeder Spieler zieht 10 Ortsmarken und eine Fahrkarte. Er muß die auf der Fahrkarte angegebene Strecke zurücklegen, indem er zuerst die Marke einer der beiden Ausgangsstationen auflegt und dann die jeweils anschließenden Ortsmarken. Natürlich hat jeder Spieler anfangs keine oder nur wenige der benötigten Marken, obwohl er jede beliebige Fahrstrecke wählen darf. Vor allem muß man trachten, die Marke eines Ausgangsortes zu erhalten (die restlichen Marken liegen verdeckt in der Mitte).

Daher wird folgendermaßen gespielt: jener Spieler beginnt, der eine Ausgangs-marke seiner Strecke auflegen kann. Kann dies jedoch keiner, legen alle Spieler gleichzeitig eine nicht benötigte Marke offen in die Mitte und nehmen dafür eine der verkehrt liegenden Marken und so weiter, bis ein Spieler eine Ausgangs-marke erhält. Findet ein Spieler jedoch eine seiner Ausgangsmarken unter den in der Mitte offen aufliegenden Marken, darf er diese nehmen, auflegen und so das Spiel beginnen.