

### Zug um Zug - Kurzspielregel

Vorbereitungen: jeder Spieler erhält 4 Waggonkarten, 45 Waggons,  
3 Zielkarten, wovon er 1 zurücklegen darf (unter Stapel).  
5 Waggonkarten werden als offene Auslage bereit gelegt.

#### Ablauf:

Spieler am Zug **MUSS 1** der 3 Möglichkeiten wählen.

- **Aufnahme von bis zu 2 Waggonkarten** vom offenen/verdeckten Stapel.  
Nach jeder Karte wird aufgefüllt.  
Nimmt der Spieler eine Lok (Joker), endet sein Zug danach.  
Hat Spieler schon 1 offene Karte genommen, darf er dann keine Lok nehmen.  
3 offene Loks in Auslage: Auslage komplett austauschen.
- **Bau einer kompletten Teilstrecke in Waggons der eigenen Farbe.**  
Abgabe der entsprechenden Waggonkarten/Joker auf offenen Ablagestapel.  
Die abgegebenen Waggonkarten müssen in der Farbe der Strecke sein bzw.  
in einer beliebigen Farbe, wenn die Strecke in Joker-Farbe ist.  
Die Strecke wird mit Waggons der eigenen Farbe besetzt.  
Punkte für die Strecke auf Zählleiste abtragen.
- **3 Zielkarten aufnehmen** und mind. 1 behalten, die übrigen unter den Stapel  
der Zielkarten ablegen.

#### Spielende:

Hat ein Spieler am Ende seines Zuges weniger als 3 Waggons übrig,  
ist jeder Spieler (er selbst auch) noch einmal dran.

#### Wertung:

Punkte der Zählleiste + Punkte aus komplett erfüllten Zielkarten  
abzüglich Punkte der nicht erfüllten Zielkarten.  
Bonus von 10 P. für die längste durchgehende Strecke (bei Patt jeder).

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*

### Zug um Zug - Kurzspielregel

Vorbereitungen: jeder Spieler erhält 4 Waggonkarten, 45 Waggons,  
3 Zielkarten, wovon er 1 zurücklegen darf (unter Stapel).  
5 Waggonkarten werden als offene Auslage bereit gelegt.

#### Ablauf:

Spieler am Zug **MUSS 1** der 3 Möglichkeiten wählen.

- **Aufnahme von bis zu 2 Waggonkarten** vom offenen/verdeckten Stapel.  
Nach jeder Karte wird aufgefüllt.  
Nimmt der Spieler eine Lok (Joker), endet sein Zug danach.  
Hat Spieler schon 1 offene Karte genommen, darf er dann keine Lok nehmen.  
3 offene Loks in Auslage: Auslage komplett austauschen.
- **Bau einer kompletten Teilstrecke in Waggons der eigenen Farbe.**  
Abgabe der entsprechenden Waggonkarten/Joker auf offenen Ablagestapel.  
Die abgegebenen Waggonkarten müssen in der Farbe der Strecke sein bzw.  
in einer beliebigen Farbe, wenn die Strecke in Joker-Farbe ist.  
Die Strecke wird mit Waggons der eigenen Farbe besetzt.  
Punkte für die Strecke auf Zählleiste abtragen.
- **3 Zielkarten aufnehmen** und mind. 1 behalten, die übrigen unter den Stapel  
der Zielkarten ablegen.

#### Spielende:

Hat ein Spieler am Ende seines Zuges weniger als 3 Waggons übrig,  
ist jeder Spieler (er selbst auch) noch einmal dran.

#### Wertung:

Punkte der Zählleiste + Punkte aus komplett erfüllten Zielkarten  
abzüglich Punkte der nicht erfüllten Zielkarten.  
Bonus von 10 P. für die längste durchgehende Strecke (bei Patt jeder).

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*