



THE GAME OF TRAINS

Autorengruppe Trehgrannik
Für 2-4 Spieler ab 8 Jahren; Spielzeit: 20 min.
Deutsche Übersetzung: David Schulz, ABACUSSPIELE

Spielmaterial

88 Karten: 4 Lokomotiven, 84 Waggonen

Spielidee

Jeder Spieler hat einen Güterzug vor sich liegen, der aus einer Lokomotive und 7 Waggonen mit Nummern besteht, die zunächst in absteigender Reihenfolge angeordnet sind. Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, darf entweder eine neue Karte ziehen, die eine vorhandene ersetzt oder Kartenfunktionen nutzen, um die Reihenfolge zu verändern oder Waggonen zu entfernen. Der Spieler, der als Erster alle seine Waggonen in aufsteigender Reihenfolge vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler bekommt 1 Lokomotivenkarte (unbenutzte Lokomotivenkarten werden wieder in die Schachtel gelegt).
- Die Waggonkarten werden gemischt und jedem Spieler 7 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt.
- Jeder Spieler sortiert seine Waggonen in einer Reihe, in absteigender Reihenfolge von links nach rechts.
- Die Lokomotive wird ganz links hingelegt. Sie hat keine Nummer und dient nur als Erinnerung, auf welcher Seite

- der Reihe der Waggon mit der niedrigsten Nummer am Ende des Spiels liegen muss. Sie zählt nicht als Waggon und wird nicht berücksichtigt, wenn eine Kartenfunktion (siehe „Kartenfunktionen“) sich auf die Waggonposition in der Reihe bezieht.
- Der jüngste Spieler wird Startspieler.
- Beginnend mit dem Startspieler ziehen alle im Uhrzeigersinn eine bestimmte Anzahl von Karten vom Nachziehstapel:
 - 1. Spieler — 1 Karte
 - 2. Spieler — 2 Karten
 - 3. Spieler (wenn im Spiel) — 3 Karten
 - 4. Spieler (wenn im Spiel) — 4 Karten
- Der Startspieler nimmt die gezogene Karte und ersetzt mit ihr einen Waggon in seiner Reihe. Im Uhrzeigersinn wählen nun die anderen Spieler jeweils eine ihrer gezogenen Karten aus und ersetzen ebenfalls einen Waggon in ihrer Reihe. Die nicht ausgewählten Karten werden verdeckt auf den Ablagestapel gelegt. Die ersetzten Karten werden aufgedeckt nebeneinander neben den Nachziehstapel gelegt.
- Sollten anschließend zwei oder mehr Karten mit derselben Funktion neben dem Nachziehstapel liegen, werden diese paarweise auf den Ablagestapel gelegt (das heißt, bei ungerader Anzahl von Karten mit derselben Funktion bleibt eine liegen).



Spielablauf

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Kommt ein Spieler an die Reihe, muss er eine von den zwei folgenden Aktionen durchführen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und führt eine von beiden Aktionen aus, usw.

Die Aktionen

- Ziehe eine Karte** — ziehe die oberste Karte vom Nachziehstapel. Sie muss in die eigene Waggonreihe integriert werden, indem ein vorhandener Waggon ersetzt wird. Die ersetzte Karte wird offen neben den Nachziehstapel gelegt. ODER
- Eine Kartenfunktion nutzen** — wähle eine der neben dem Nachziehstapel offen liegenden Karten aus, benutze ihre Funktion und lege sie danach auf den Ablagestapel. Es gibt 8 verschiedene Kartenfunktionen, die unten beschrieben werden. Falls es keine offen liegenden Karten gibt, um die Aktion 2 durchzuführen, muss die Aktion 1 „Ziehe eine Karte“ ausgeführt werden.

Generell gilt:

- Sollten nach einer Aktion zwei oder mehr Karten mit derselben Funktion neben dem Nachziehstapel liegen, werden diese paarweise auf den Ablagestapel gelegt (das heißt, bei ungerader Anzahl von Karten mit derselben Funktion bleibt eine liegen).
- Die Karten auf dem Ablagestapel liegen verdeckt und dürfen nicht noch einmal angeschaut werden.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.
- Es gibt 2 Arten die Karten zu nutzen — entweder als nummerierter Waggon in der Reihe oder in Form ihrer Funktion. Wenn die Karte vom Nachziehstapel gezogen wird, kann sie **nur als nummerierter Waggon** in der Reihe genutzt werden. Wenn die Karte offen neben dem Nachziehstapel liegt, kann **nur ihre Funktion** genutzt werden.

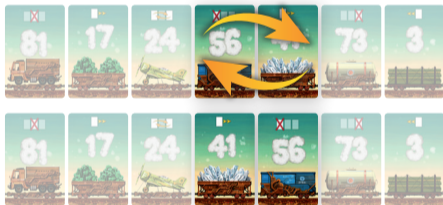
Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler alle Waggonen in seiner Reihe von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge sortiert hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.



Kartenfunktionen

Tausche 2 direkt nebeneinanderliegende Waggonen in deiner Reihe.



Tausche 2 Waggonen in deiner Reihe, die genau 1 Waggon zwischen sich haben.



Bewege 1 deiner Waggonen genau 2 Positionen nach rechts. **Wichtig!** Es muss möglich sein, die Karte 2 Positionen nach rechts zu bewegen, also kann diese Funktion nicht für die erste oder zweite Karte von rechts genutzt werden.



Bewege 1 deiner Waggonen genau 2 Positionen nach links. **Wichtig!** Es muss möglich sein, die Karte 2 Positionen nach links zu bewegen, also kann diese Funktion nicht für die erste oder zweite Karte von links genutzt werden.



Entferne den Waggon ganz links, das heißt den Waggon direkt neben der Lokomotive.

Entferne den mittleren Waggon, das heißt den 4. Waggon von links oder rechts.

Entferne den letzten Waggon ganz rechts.

Jeder Spieler – auch der Spieler der die Funktion auslöst – entfernt den entsprechenden Waggon aus seiner Reihe, außer er ist geschützt (siehe „Schutz“). Die entfernten Karten werden offen neben den Nachziehstapel gelegt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht nun eine Karte vom Nachziehstapel und legt sie auf die Position des entfernten Waggonen. Im Uhrzeigersinn tun nun alle Spieler, die einen Waggon entfernen mussten, dasselbe.

Wichtig! Sollte ein Spieler dadurch das Spiel beenden, hat er sofort gewonnen (andere Spieler, die auch noch Karten ziehen müssten, können dies nicht mehr tun).

Schutz — lege diese Karte unter den Waggon ganz links, ganz rechts oder in der Mitte (4. Position von rechts oder links) in der eigenen Reihe, um sie vor einer Entfernung zu schützen (lege die Karte so unter den geschützten Waggon, dass nur noch das Schlosssymbol zu sehen ist). Dieser Waggon kann nun nicht mehr durch eine entsprechende Kartenfunktion entfernt werden. Sollte der geschützte Waggon jedoch durch eine eigene Aktion des Spielers die Position verändern (entweder ersetzt oder durch eine Kartenfunktion bewegt werden), geht der Schutz verloren und die Karte mit dem Schlosssymbol, die unter ihm lag, wird auf den Ablagestapel gelegt.



Besonderer Dank für ihre Hilfe bei der Entwicklung dieses Spiels geht an: Aaron MacMillan, Agnis Škuškovniks, Anna Lodeserto, Anna Paturska, Barduchi, Elina Braslija, Emilija Petraškovića, Harald Schindler, Ilze Rence, Jana Singh, Jekaterina Bondarika, Jurgita Sarkovaitė, Aurea Pastare, Valentina Eigner.

Autoren: Autorengruppe Trehgrannik (Anatoly Shklyarov, Alexey Paltsev, Alexey Konnov)
Illustrationen: Reinis Pētersons
© 2015 Brain Games Publishing SIA

© 2016 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich
Germany

