

Mit der Eisenbahn „Kreuz und Quer“ durch Deutschland

Ein Reisespiel für 2 - 6 Lokomotivführer im Alter von 6 - „96“ Jahren

Inhalt

1 Spielplan, 18 Lokomotiven, 30 Aufgabenkarten, 42 Ereigniskarten
1 Würfel (Standard), 1 Farbenwürfel, 3 „Zugschlußkarten“, 1 Lokführerfibel

Wer wollte nicht schon einmal in seinem Leben Lokomotivführer werden und z.B. einen Express-, Eil- oder Güterzug von München nach Hamburg oder von Saarbrücken nach Cottbus fahren? Unterwegs auf freier Strecke mit Betriebsstörungen fertig werden oder Züge in Bahnhöfen überholen - ganz wie beim großen Vorbild.

Ziel dieses Spiels ist es, so schnell wie möglich seine Züge vom Ausgangs- zum Zielbahnhof zu befördern. Nur wer als erster mit allen Zügen die Zielbahnhöfe erreicht, hat seinen Dienstplan erfüllt und gewinnt dieses Spiel.

Es kann so lange gespielt werden, bis nur noch ein Spieler übriggeblieben ist. Diesem Spieler wird eine „Zugschlußkarte“ überreicht und er darf das nächste Spiel beginnen.

1. Spielablauf

Jeder Spielteilnehmer sucht sich eine Spielfarbe aus und bekommt drei Lokomotiven seiner Farbe, die jeweils einen Expreszug, einen Eilzug und einen Güterzug symbolisieren.

Dann erhält jeder Lokomotivführer seinen „Dienstplan“. Dazu wird je eine Karte aus den Aufgabenkarten gezogen und diese offen vor sich gelegt, so daß die Karte von allen anderen Spielteilnehmern eingesehen werden kann.

Die Aufgabenkarten geben die Fahrtstrecke vom Ausgangsbahnhof zum Zielbahnhof an, sowie die Bahnhöfe, die während der Zugfahrt durchfahren werden müssen:

z.B. von **München** über **Fulda** und **Erfurt** nach **Berlin**.

Vor Spielbeginn werden alle Züge auf die Ausgangsbahnhöfe gesetzt. Die günstigste Fahrtstrecke zwischen den Bahnhöfen muß von jedem Spieler selbst gefunden werden. Die einzelnen Zugfahrten können zu einem beliebigen Zeitpunkt begonnen werden.

Daher ist jeder Spieler nicht „nur“ Lokomotivführer, sondern auch Fahrdienstleiter und Fahrplanersteller in einer Person.

Der Spieler, der aus dem vorangegangenen Spiel eine „Zugschlußkarte“ besitzt oder derjenige, der die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen.

Die drei verschiedenen Farben der Eisenbahnstrecken auf dem Spielplan geben die Geschwindigkeiten vor, die gefahren werden dürfen.

Befindet sich Ihr Zug z.B. auf einem roten Streckenabschnitt (schnelle Strecke), dürfen Sie Ihre gewürfelte Punktzahl mit drei multiplizieren, auf einem blauen Streckenabschnitt (mittelschnelle Strecke) mit zwei, und auf einer grünen Strecke (langsame Strecke) bleiben die Würfelpunkte unverändert. Pro errechnetem Punkt darf in einer Spielrunde nur ein Zug um jeweils ein Kästchen vorgezogen werden.

Die hohe Streckengeschwindigkeit (Multiplikator drei) kann allerdings nur von einem Expresszug erreicht werden, bei einem Eilzug darf die gewürfelte Augenzahl maximal mit zwei multipliziert werden und bei einem Güterzug bleibt die gewürfelte Augenzahl immer unverändert, auch wenn die Streckenfarbe eine höhere Geschwindigkeit zulassen würde.

Der Multiplikator ist also abhängig von der möglichen Streckengeschwindigkeit (Streckenfarbe) und der Höchstgeschwindigkeit, die von dem entsprechenden Zugtyp gefahren werden kann. Zur Verdeutlichung folgende Tabelle:

Geschwindigkeitstabelle:

Punkt- zahl:	Rote Strecke			Blaue Strecke			Grüne Strecke		
	Express	Eilzug	Güterzug	Express	Eilzug	Güterzug	Express	Eilzug	Güterzug
x 3	X	-	-	-	-	-	-	-	-
x 2	-	X	-	X	X	-	-	-	-
x 1	-	-	X	-	-	X	X	X	X

Beispiele: Fährt ein **Eilzug** auf einer roten Strecke, so ist der Multiplikator durch den Zugtyp auf **zwei** begrenzt.

Befindet sich ein Expresszug auf einer grünen Strecke, so darf dieser Zug, bedingt durch die niedrige Streckengeschwindigkeit, nur um die gewürfelte Punktzahl vorwärts bewegt werden (Multiplikator eins).

Jeder Spieler würfelt pro Spielrunde einmal mit dem Standard- und (gleichzeitig) mit dem Farbenwürfel.

Jede mögliche Spielfarbe ist einmal auf dem Farbenwürfel vorhanden. Liegt nicht die eigene Spielfarbe nach dem Würfelvorgang oben, so darf die Fahrt entsprechend der gewürfelten Punktzahl, gemäß der Geschwindigkeitstabelle fortgesetzt werden.

Liegt allerdings die Farbe der eigenen Spielfarbe oben, so muß eine Ereigniskarte gezogen, vorgelesen und die vorgeschriebene Anweisung durchgeführt werden.

Nach jedem Würfelvorgang darf der Lokführer frei entscheiden, welchen Zug er bewegen möchte. Es darf allerdings immer nur ein Zug bewegt werden.

In einen Zielbahnhof muß mit einer genau passenden Punktzahl eingefahren werden.

Es ist jederzeit erlaubt, die Geschwindigkeit seines Zuges selbst zu bestimmen. Dies geschieht durch Reduzierung des möglichen Multiplikators (Geschwindigkeitstabelle). Sie bestimmen als Lokführer also selbst, wann Sie die Geschwindigkeit Ihres Zuges bei Annäherung an den Zielbahnhof verringern, um zur Beendigung einer Zugfahrt den Zielbahnhof genau zu erreichen. Es ist allerdings dabei nicht erlaubt, die Würfelpunkte zu verändern.

Nur die Zielbahnhöfe müssen genau erreicht werden, alle anderen Bahnhöfe können „ohne Halt“ durchfahren werden.

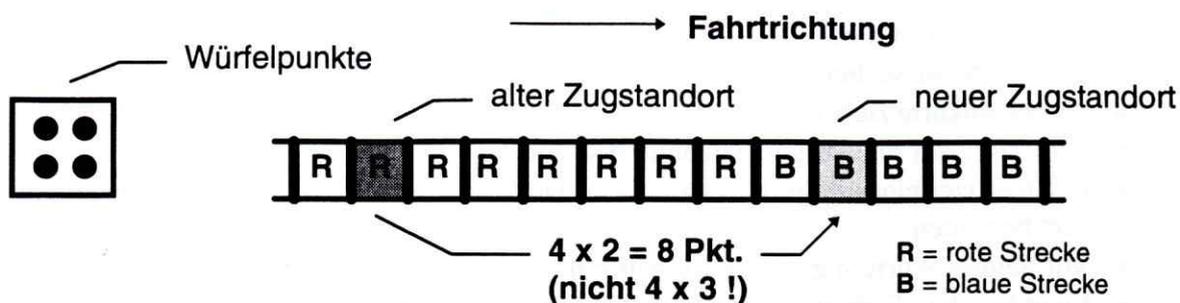
Fährt ein Spieler versehentlich in eine falsche Richtung, kann im nächsten Bahnhof die Lokomotive „umrangi“ und die gesamte Strecke zurückgefahren werden. Da das Umrangieren einer Lokomotive Zeit kostet, müssen dafür zwei Würfelpunkte abgezogen werden. Sie können natürlich auch weiterfahren und einen Umweg in Kauf nehmen.

2. Wechsel der Streckenfarbe

2.1 Wechsel von einem schnelleren auf einen langsameren Streckenabschnitt

Ändert sich während einer Zugfahrt die Streckengeschwindigkeit (Streckenfarbe) und Sie können mit Ihren erwürfelten Punkten ein Feld der neuen Streckenfarbe erreichen, so gilt bereits für diesen „Zug“ der Multiplikator der neuen Streckenfarbe, selbst wenn Sie dann, bedingt durch den neuen kleineren Multiplikator, ein Feld der neuen Streckenfarbe noch gar nicht erreichen. Sie müssen also Ihren Zug rechtzeitig abbremsen, um nicht mit einer zu hohen Geschwindigkeit in den langsameren Abschnitt einzufahren (s. Beispiel Seite 3).

Beispiel: Ein Expresszug wechselt von einer roten auf eine blaue Strecke und Sie haben eine Vier gewürfelt:



2.2 Wechsel von einem langsameren auf einen schnelleren Streckenabschnitt

Es darf erst beschleunigt werden, wenn der schnellere Streckenabschnitt erreicht ist d.h. Sie dürfen erst den Multiplikator des schnelleren Streckenabschnitts in der folgenden Spielrunde benutzen, nachdem Sie ein Feld der neuen Streckenfarbe erreicht haben.

3. Überholen von Zügen, Zugabstand und Zugbegegnungen

Das Überholen eines vorausfahrenden Zuges ist nur möglich, wenn sich der zu überholende Zug in einem Bahnhof befindet.

Besitzt man jedoch eine GWB-Ereigniskarte, so darf mit dieser Karte einmal auf „freier Strecke“ überholt werden (s. auch Pkt.4 - Ereigniskarten).

Der Abstand zum vorausfahrenden Zug muß immer mindestens 1 freies Feld betragen (gilt nicht in Bahnhöfen). Im Eisenbahnbetrieb spricht man hier von einem sogenannten „Blockabstand“.

Begegnen sich zwei Züge, die in entgegengesetzte Richtungen fahren, so dürfen sie aneinander vorbeifahren und sogar auf einem Feld stehen, denn es gibt hier nur zweigleisige Strecken.

Eine GWB-Karte kann auch gegen zwei Würfelpunkte eingetauscht werden.

4. Ereigniskarten

Die Ereigniskarten geben an, was Sie nach einem unvorhergesehenen Ereignis tun müssen. Bei einem Schienenbruch z.B. müssen Sie warten bis dieser gesichert oder repariert wurde und eine Spielrunde aussetzen. Manchmal müssen auch nur einige Würfelpunkte abgezogen werden.

Sollen Sie mehr Würfelpunkte abziehen als Sie gewürfelt haben, hat dies keine Auswirkungen auf die nächste Spielrunde. Sie können auch mit einem oder zwei zusätzlichen Würfelpunkten belohnt werden, wenn Sie z.B. eine Verspätung aufgeholt haben.

GWB-Karten (Gleiswechselbetrieb) ermöglichen Ihnen das Überholen eines vorausfahrenden Zuges auch zwischen zwei Bahnhöfen, auf der „freien Strecke“. GWB-Karten können aufbewahrt und frei wählbar eingesetzt werden.

Die Ereigniskarten legen Sie bitte nach Ausführen der Anweisung unter den Ereigniskartenstapel zurück.

Beginnen Sie jetzt Ihr erstes Spiel. Anhand der Zusammenfassung auf der nächsten Seite werden Sie die Regeln schnell verstanden haben - und nun wünschen wir

- viel Spaß bei der Fahrt mit Ihren Zügen „*Kreuz und Quer*“ durch Deutschland ! -

In der „Lokführerfibel“ erklären wir viele interessante Besonderheiten rund um den Bahnbetrieb.

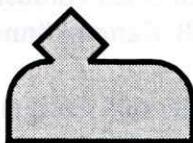
5. Zusammenfassung:

(Spielanleitung in Kurzform)

- Spielplan ausbreiten.
- Spielfarbe aussuchen.
- Aufgabenkarte ziehen.
- Alle Züge auf die Ausgangsbahnhöfe setzen.
- Der Besitzer einer Zugschlußkarte oder der Spieler, der die höchste Augenzahl würfelt, darf beginnen.
- Mit beiden Würfeln gleichzeitig würfeln.
- Liegt bei dem Farbenwürfel die eigene Spielfarbe oben, eine Ereigniskarte ziehen.
- Text vorlesen und Anweisung durchführen. (Reichen die erwürfelten Punkte dazu nicht aus, muß nur in dieser Spielrunde ausgesetzt werden.)
- Beliebigen Zug bewegen; dabei Strecken- und Zuggeschwindigkeiten beachten!
- Auf schnellstem Wege alle Züge an den Zielbahnhof bringen.

Zusätzliche Regeln:

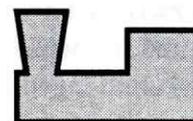
- Es darf pro Spielrunde immer nur ein Zug bewegt werden.
- Vorausfahrende Züge dürfen nur in einem Bahnhof überholt werden.
- Mit einer GWB-Karte kann auch einmalig auf „freier Strecke“ überholt werden.
- Eine GWB-Karte kann gegen zwei Würfelpunkte eingetauscht werden.
- Der Mindestabstand zwischen zwei Zügen auf „freier Strecke“ beträgt 1 freies Feld.
- Züge, die in entgegengesetzte Richtungen fahren, dürfen auch nebeneinander auf einem Feld stehen.
- Die Zuggeschwindigkeit (Multiplikator) kann beliebig reduziert werden.
- Die Zielbahnhöfe müssen mit einer genau erwürfelten Augenzahl erreicht werden.
- Die Fahrtstrecke zwischen den auf der Aufgabenkarte genannten Bahnhöfen darf frei gewählt werden.
- Bei einem Wechsel auf einen langsameren Streckenabschnitt gilt bereits der niedrigere Multiplikator, wenn mit den Würfelpunkten der langsamere Streckenabschnitt erreicht wird bzw. erreicht werden könnte!
- Bei einem Wechsel auf einen schnelleren Streckenabschnitt gilt der höhere Multiplikator erst in der nächsten Spielrunde, nachdem ein Feld der neuen Streckenfarbe erreicht wurde.
- Wird in eine falsche Richtung gefahren, kann im nächsten Bahnhof gewendet werden. (Zwei Würfelpunkte abziehen.)
- Ereigniskarten an unterster Stelle in den Stapel zurücklegen.
- Die Würfel im Uhrzeigersinn weitergeben.



Express



Eilzug



Güterzug

Hinweis: Beim Abzählen der Kästchen auf dem Spielplan ist immer die „Zugspitze“, also die Vorderkante der Spielfiguren maßgebend.