



SPIELREGELN



MŮJ VLÁČEK

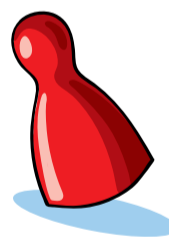
NAME DES SPIELS: MEIN ZUG
ANZAHL DER SPIELER: 2–4
SPIELDAUER: 30–90 MINUTEN
ABHÄNGIG VON DER ANZAHL DER SPIELER
UND DER ANZAHL DER EINGESETZTEN
WAGGONS/FIGUREN

WAS SIE FÜR DAS SPIEL BRAUCHEN:
4 × 4 BUNTE FIGUREN – ZÜGE
1 × WÜRFEL
1 × WÜRFEL DES SIGNALS STOPP/FAHRE



SPIELREGELN:

- Zunächst wählen die Spieler die Farben ihrer eigenen Figuren, die sie auf ihre „Basis“ – Felder stellen.
- Die Anzahl der Figuren und deren Platzierung bestimmen die Spieldauer.
- Wenn genügend Zeit vorhanden ist, stellt jeder Spieler 3 Figuren/Züge an den Start und eine vierte an den Zielbahnhof auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans.*
- Um das Spiel zu beschleunigen, platzieren die Spieler ihre Züge nur an den Start.
- Jeder Spieler würfelt zuerst, und wer die höchste Zahl würfelt, beginnt.
- Er würfelt nun dreimal hintereinander und wenn er eine 6 würfelt, wird er zum Lokführer und stellt seine Figur/seinen Zug auf das mit einem Pfeil markierte Feld.
- Der Zug setzt sich um so viele Felder in Bewegung, die er gewürfelt hat. Wenn er innerhalb von 3 Würfeln keine 6 würfelt, würfelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.
- Wenn ein Spieler mindestens einen Zug auf der Strecke hat, würfelt er nur einmal pro Runde und kommt mit beliebigem seiner Züge auf der Strecke weiter.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler eine 6 würfelt, rückt er wie folgt vor:
A) Wenn er Züge auf den Basisfeldern hat, muss er immer einen davon auf die Bahn stellen und damit so viele Felder vorrücken, wie er beim nächsten Wurf würfelt.
B) Wenn er keine Züge auf den Basisfeldern hat, addiert er die Ergebnisse beider Würfe und zieht mit einem beliebigen Zug.
- Wenn ein Spieler auf ein Feld vorrückt, das bereits von einem Zug einer anderen Farbe besetzt ist, würfeln beide Spieler mit dem Würfel des Signals.
- Wenn ein Spieler auf ein Feld vorrückt, das bereits von seinem eigenen Zug besetzt ist, werden die Züge aneinander angehängt und die nächste Fahrt ist für ihn umso schneller. (ein Bild der Figuren übereinander einfügen).
- Die Aufgabe des Lokführers ist es, alle seine Züge sicher und so schnell wie möglich zum Zielbahnhof zu bringen (vier Felder eigener Farbe).
- Allerdings muss der Lokführer hier die entsprechende Punktezahl auf dem Würfel abwarten, um seinen Zug auf ein freies Feld zu stellen.
- *Wenn Sie sich für die längere Variante des Spiels entschieden haben, wartet am Zielbahnhof eine der Figuren auf jeden Spieler. Die Züge fahren auf dem Rückweg nach den gleichen Regeln.



AUF DER STRECKE GIBT ES JEDE MENGE ABENTEUER IN FORM VON SONDERFELDERN:

SIGNAL (NÁVĚSTIDLO):

- Der Spieler würfelt in der nächsten Runde zuerst mit den grünen (Fahre) und roten (Stopp) Feldern.
- Wenn der Spieler grüne Farbe würfelt, fährt er nach dem Wurf mit dem numerischen Würfel an.
- Rot bedeutet Stopp, und der Spieler kann erst in der nächsten Runde anfahren.

ALARM-TASTE (TLAČÍTKO BDĚLOSTI):

- Wenn ein Spieler das Feld Alarm-taste betritt, wirft der Spieler noch einmal.

HANDBREMSE (ZÁCHRANNÁ BRZDA):

- Jemand zieht an der Handbremse und der Spieler bleibt für eine Runde stehen.

DOKSY:

- Der Spieler geht zum Žralda an das Mácha-See schwimmen, was ihn ein wenig aufhält, aber er genießt es.

ČD BIKE:

- ČD Bike: Der Spieler leiht sich ein Fahrrad, was seine Reise verkürzt.

