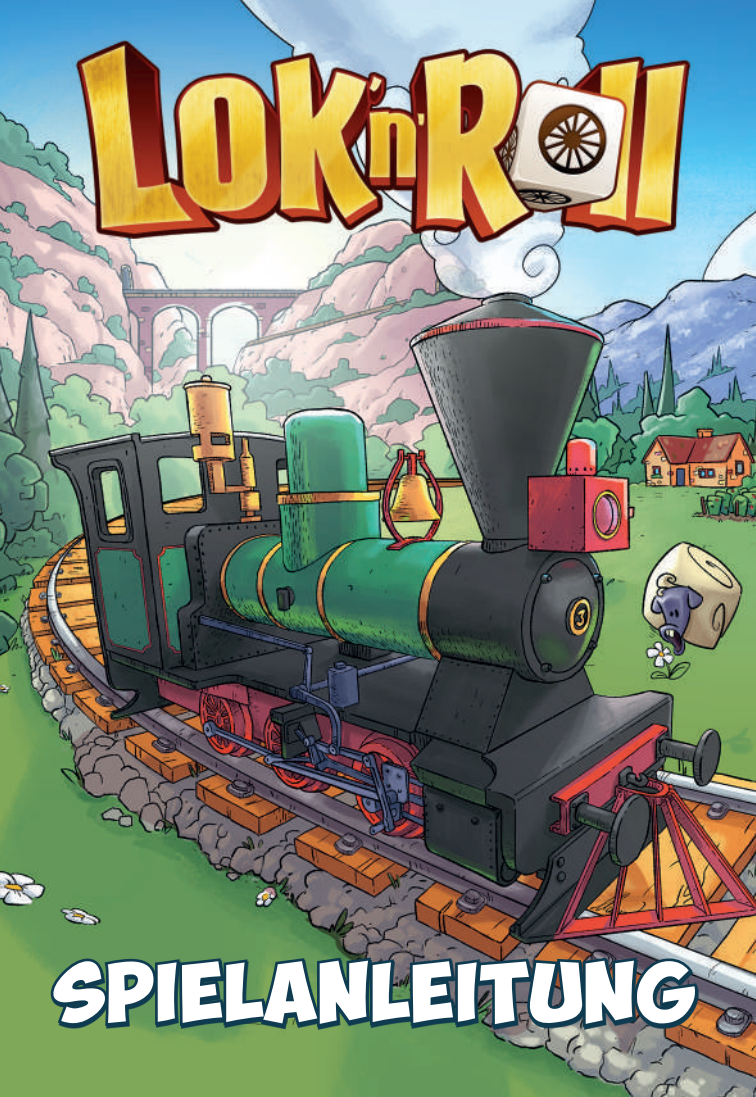
LOK'n'ROLL



SPIELANLEITUNG

Dampflok Emma ist zwar etwas in die Jahre gekommen, einer flotten Ausfahrt gegenüber ist sie jedoch nie abgeneigt. Damit sie auch weiterhin emsig ihre Runden drehen kann, müsst ihr für sie eine Strecke bauen. Legt mit euren Karten ein Schienennetz aus, aber lasst Emma dabei nicht entgleisen! Und sammelt bloß nicht zu viele Strafpunkte, denn das könnte euch den Sieg kosten ...

SPIELMATERIAL

55 Spielkarten, davon

50 Strecken-Karten
(46 Gleis-Karten, 4 Gleisbruch-Karten)

5 Schutt-Karten

1 Lokomotive
(„Emma“)

4 Würfel

1 Spielanleitung

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Im Laufe des Spiels legt ihr reihum eine Strecke aus Strecken-Karten aus und würfelt, wie viele Strecken-Karten Emma weiterfährt. Dabei besteht die Gefahr, dass sie entgleist — das beschert euch Strafkarten. Ziel des Spiels ist es, eure Karten loszuwerden und möglichst wenig Strafpunkte zu kassieren, während ihr die Strecke für Emma baut.

SPIELAUFBAU

1. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel für alle gut erreichbar bereit.
2. Legt zu Beginn ein Schienennetz aus **4** Strecken-Karten aus. Dafür zieht ihr abwechselnd je **1** Karte vom Stapel und legt sie passend aneinander an (siehe Kasten). Zieht ihr dabei eine Schutt-Karte, legt diese zur Seite. Mischt sie erst nach dem Auslegen des Schienennetzes zurück in den Stapel.

   HINWEIS: Bei 2 Personen legt ihr abwechselnd je **2** Karten aus; bei 3 Personen legt eine Person **2** Karten aus, die anderen beiden nur je **1** Karte.
3. Stellt die Lokomotive auf die 3. Karte des Schienennetzes. Emma fährt immer vorwärts in Richtung Streckenende.

PASSEND ANLEGEN:

Die Schienen müssen miteinander verbunden sein und die Karten dürfen sich nicht überlappen.

4. Entfernt nun je nach Personenzahl eine bestimmte Anzahl Karten aus dem Nachziehstapel (siehe Kasten) und legt sie unbesehen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

> ***KARTEN ENTFERNEN:***
> **2 Personen** entfernt 11 Karten
> **3 Personen** entfernt 9 Karten
> **4 Personen** entfernt 7 Karten

5. Teilt **2** Karten pro Person aus. Nehmt sie auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen.
6. Lasst vor euch jeweils etwas Platz für einen persönlichen Ablagestapel.
7. Wer zuletzt mit einer Dampflok gefahren ist oder eine zufällig ausgeloste Person, beginnt.

Spielaufbau

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr nacheinander am Zug und spielt im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel leer ist. Wer die letzte Karte gezogen hat, führt diesen Zug noch aus.

In deinem Zug ziehst du **1** Karte vom Nachziehstapel (es gibt kein Handkartenlimit) und nimmst sie auf die Hand. Danach führst du **eine** der drei folgenden Aktionen aus:

1. **PASSEN**
2. **STRECKEN-KARTE(N) ANLEGEN**
3. **SCHUTT-KARTE(N) ABWERFEN**

1: PASSEN

Diese Aktion ist immer erlaubt. Es kann sogar die einzig mögliche Aktion sein. Wenn du passt, bewegst du Emma um **genau 1 Karte** weiter vorwärts in Richtung Streckenende, falls möglich. Emma entgleist nie, wenn du passt! Dann nimmst du dir **1 Strafkarte** (siehe Kasten).

> ***STRAFKARTE(N) NEHMEN:***
> *Musst du Strafkarten nehmen, nimmst du solange die jeweils **hinterste** ausliegende Karte aus dem Schienennetz, bis du alle nötigen Strafkarten genommen hast. Erreichst du dabei die Strecken-Karte, auf der Emma steht, hörst du auf; diese Karte nimmst du nicht. Lege die so erhaltenen Karten einzeln nacheinander **in beliebiger Reihenfolge** als Strafkarten offen auf deinen Ablagestapel.*

KOMBINIEREN:

*Du darfst erhaltene Strafkarten beim Ablegen mit Karten auf deinem Ablagestapel kombinieren und so Strafkarten loswerden. Zeigt die Karte, die du ablegst, die gleiche Zahl wie die **oberste** Karte deines Ablagestapels, legst du beide Karten zurück in die Schachtel; sie werden bei Spielende nicht als Strafpunkte gewertet. Musstest du mehrere Strafkarten nehmen, darfst du folglich auch mehrere Karten in beliebiger Reihenfolge einzeln nacheinander auf die beschriebene Weise mit der jeweils obersten Karte deines Ablagestapels kombinieren und in die Schachtel zurücklegen.*

***HINWEIS:** Deinen eigenen Ablagestapel darfst du dir jederzeit ansehen. Wenn du Karten clever kombinierst, kannst du so eine Menge Strafpunkte loswerden!*

2: STRECKEN-KARTE(N) ANLEGEN

Lege **1 oder mehrere** deiner Handkarten **mit der gleichen Zahl** entsprechend den Legeregeln (siehe Kasten) an das Streckenende an.

LEGEREGELN:

Für das Anlegen gelten folgende Regeln:

1. *Karten dürfen **vertikal** oder **horizontal angelegt** werden.*
2. *Die **Schienen** der Karten müssen miteinander **verbunden** werden.*
3. *Karten dürfen sich **nicht überlappen**.*
4. *Vergleiche die Zahl der anzulegenden Karte mit der Zahl auf der vordersten ausliegenden Karte: Die Differenz der Zahlen darf beim Anlegen nie 2 sein! Eine **1** darf **nie an** eine **3** (aber an eine 1, 2 oder 4) angelegt werden und eine **2 nie an** eine **4** (aber an eine 1, 2 oder 3) usw. Das Symbol unten links auf der Karte dient dabei als Hilfe.*

Beispiel: Hast du zwei 1er-Karten auf der Hand, darfst du eine oder beide 1er-Karten anlegen, während du dich bei einer 3er- und einer 4er-Karte auf deiner Hand für eine der beiden Karten entscheiden musst.

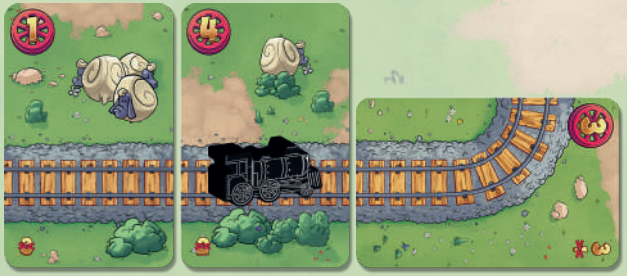
Nachdem du deine Karte(n) angelegt hast, fährt Emma ein Stück. Zähle die **Zahlenwerte der** von dir **angelegten Karten** zusammen und würfele mit entsprechend vielen Würfeln. Brauchst du mehr als 4 Würfel, wirfst du die Würfel einfach noch einmal.

Beispiel: Du würfelst mit 4 Würfeln, wenn du zwei Strecken-Karten mit der Zahl 2 angelegt hast.

Zähle die gewürfelten -Symbole und bewege Emma für jedes dieser Symbole 1 Strecken-Karte weiter vorwärts in Richtung Streckenende. Würde Emma dabei die vorderste Strecken-Karte verlassen, so „entgleist" sie (siehe Kasten).

ENTGLEISEN:

Lasse Emma auf der vordersten Strecken-Karte stehen und nimm Strafkarten in Höhe der fehlenden Strecken-Karten, die du Emma nicht mehr bewegen konntest. Lege diese Strafkarten auf deinen Ablagestapel. Denk dran, dass du sie mit bereits vorhandenen Strafkarten kombinieren darfst.



Beispiel: *Du würfelst 3 -Symbole, es liegt aber nur noch 1 Strecken-Karte vor Emma. Weil sie nach 1 Karte entgleist, musst du 2 Strafkarten nehmen.*

Fährt Emma über eine **Gleisbruch-Karte**, oder kommt darauf zum Stehen, so gerät sie zwar kurzzeitig aus dem Takt, entgleist aber nicht. Nimm dir **1 Strafkarte**, lege sie am Ende deines Zuges mit den anderen Karten auf deinen Ablagestapel (Kombinieren möglich!) und bewege Emma danach weiter, bis ihre Bewegung vollständig ausgeführt ist oder sie entgleist.

3: SCHUTT-KARTE(N) ABWERFEN

Diese Aktion ist nur möglich, wenn du mindestens 1 Schutt-Karte auf der Hand hast. Lege **1 oder mehrere** Schutt-Karte(n) **mit beliebiger Zahl** einzeln nacheinander offen auf deinen persönlichen Ablagestapel. Kombinieren nach den beschriebenen Regeln ist erlaubt. Im Gegensatz zum Passen musst du hier weder die Lok bewegen, noch eine Strafkarte nehmen.

Hast du die gewählte Aktion vollständig ausgeführt, endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

SPIELENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, **sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wird**. Wer die letzte Karte zieht, führt diesen Zug noch aus. Legt nun eure verbliebenen Handkarten auf euren Ablagestapel. **Kombinieren ist jetzt nicht mehr erlaubt!** Danach zählt ihr die Zahlen auf euren Karten zusammen. Das Ergebnis daraus sind eure persönlichen Strafpunkte. Wer die **wenigsten Strafpunkte** hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt von den daran Beteiligten, wer insgesamt die wenigsten Karten hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer die wenigsten 4er-Karten hat (danach 3er, 2er, 1er). Herrscht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

SOLO-MODUS

Du kannst Emma auch allein eine Ausfahrt gönnen. Du versuchst im Solo-Modus möglichst wenig Strafpunkte zu sammeln und dein Ergebnis in kommenden Solo-Partien immer weiter zu unterbieten. Notiere dir die Ergebnisse auf einem Zettel, den du in der Spielschachtel belässt. So kannst du immer sehen, wie gut du letztes Mal warst.

Im Solo-Modus baust du das Spiel wie im Spiel für 2 Personen auf: Du beginnst mit einem Schienennetz aus 4 Karten und legst 11 Karten unbesehen zurück in die Schachtel. Anschließend spielst du wie oben beschrieben, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Danach zählst du deine Strafpunkte zusammen. Je weniger Strafpunkte du hast, desto besser warst du.

Sollte dir die Herausforderung irgendwann zu leicht werden, versuche, Emma nicht häufiger als 3× entgleisen zu lassen. Entgleist sie zum vierten Mal, endet das Spiel und du hast leider verloren.

HINWEIS: Sollte Emma über eine Gleisbruch-Karte fahren, zählt dies nicht zu deinem Limit von maximal 3 Entgleisungen.

SOLO MIT LOKOTOMA BETSY

Bei dieser Solo-Variante spielst du gegen den Lokotoma Betsy. Baue das Spiel auf wie bei einem 2-Personen-Spiel. Du selbst spielst nach den Standardregeln, während Betsy einigen Sonderregeln folgt:

Betsy bekommt zu Beginn der Partie keine Karten.

Wann immer Betsy an der Reihe ist, **ziehe für sie offen 1 Karte**. Anschließend tut Betsy Folgendes::

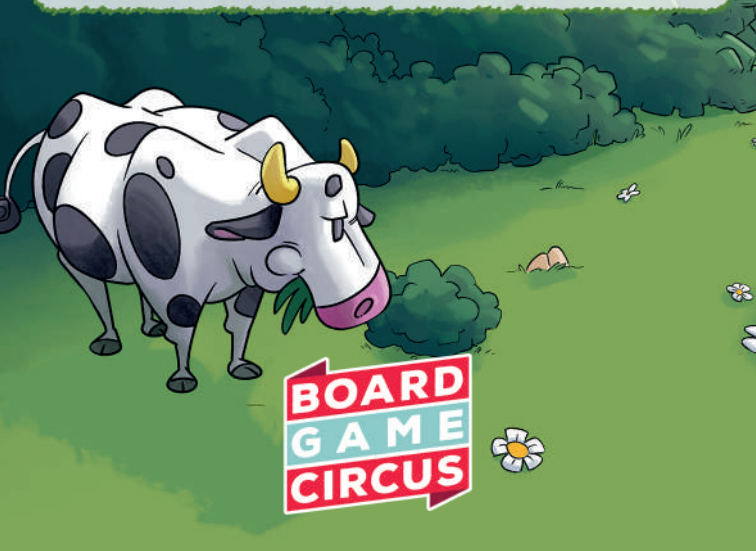
- Ist es eine **Schutt-Karte**, legt Betsy sie auf ihren Ablagestapel.
- Ist es eine **Strecken-Karte,** legt Betsy sie an, falls möglich. Andernfalls passt sie gemäß den Standardregeln. In diesem Fall kommt die gerade gezogene Karte zurück in die Schachtel.
- Nachdem Betsy eine Strecken-Karte angelegt hat, würfelt sie nicht, sondern bewegt Emma um so viele Karten vorwärts in Richtung Streckenende, wie die Zahl auf der Karte zeigt. Entgleist Emma dabei, nimmt Betsy genau **1 Strafkarte**.
- Erhält Betsy eine **Strafkarte**, legt sie diese **direkt** auf ihren Ablagestapel. Beim Ablegen kombiniert Betsy immer Karten, wenn möglich.

Am Spielende zählst du die Karten in Betsys Ablagestapel (nicht die Strafpunkte darauf!), um ihr Endergebnis zu bestimmen. Hast du weniger Strafpunkte als Betsy Karten in ihrem Ablagestapel, hast du gewonnen!

NIMMT

Autor: Michiel de Wit
Illustrator: Miša Jovanović
Grafik: Sebastian Koziner
Grafik & Layout der Spielanleitung: Daniel Theuerkaufer

Deutsche Version
Redaktion: Dirk Huesmann
Realisation: Daniel Theuerkaufer
Übersetzung: Dirk Huesmann
Lektorat: Lisa Prohaska
Danksagung: Alexander Lauck

© Copyright 2020 Board Game Circus, Daniel Theuerkaufer,
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland,
unter der Lizenz von Gam'inBIZ.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.