

Material: 4 Tafeln, 15 Karten, 4 Stifte

Die Strecke

Im Spielverlauf entwickelt (malt) jeder Spieler auf seiner Tafel eine Strecke. Die Strecke besteht aus **einer durchgehenden Linie**. Diese Linie darf **keine** Lücken aufweisen und sich auch nicht selbst berühren oder kreuzen. In jeder Runde darf die Strecke nur **an einem** der beiden Enden verlängert werden. Jeder Spieler sollte vor allem versuchen, möglichst viele Zahlenfelder in seine Strecke einzubauen, denn für Zahlenfelder gibt es ordentlich Pluspunkte. Außerdem sollte jeder Spieler versuchen, möglichst viele Felder zu erreichen (im Idealfall alle), denn jedes nicht erreichte Feld (egal ob mit oder ohne Zahl) zählt am Ende einen Minuspunkt.

Beispiel: Maria hat die Zahlen 6 und 9 mit ihrer Strecke erreicht und dafür Pluspunkte in ihrer Wertungstabelle eingetragen.

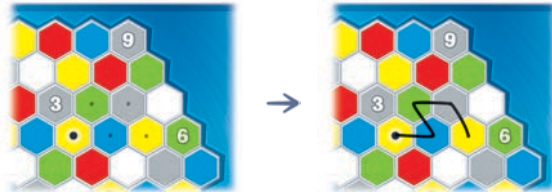


Spielvorbereitung

Die 15 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler bekommt eine zufällig verteilte Tafel sowie einen Stift. **Hinweis:** Die Farb- und Zahlenverteilung ist auf allen Tafeln identisch. Lediglich der aufgedruckte Startpunkt, von dem aus jeder Spieler seine Strecke beginnen muss, variiert von Tafel zu Tafel.

Spielablauf

Ein beliebiger Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen daneben. Auf der Karte sind 4 oder 5 Farbfelder abgebildet. Alle Spieler können die abgebildeten Farbfelder, **beliebig viele** davon (auch eins oder keins) und **in beliebiger Reihenfolge**, nun auf ihrer Tafel zur Erweiterung ihrer Strecke nutzen. Kann oder möchte ein Spieler seine Strecke nicht erweitern, sagt er „ich passe“. **Hinweis:** Am übersichtlichsten ist es, wenn man die Felder, die man nutzen möchte, zunächst mit einem kleinen Punkt markiert und anschließend die Punkte zu einer Linie verbindet.



Beispiel: Die aufgedeckte Karte zeigt jeweils einmal Blau, Grün, Gelb und Grau. Linus kann also (maximal) diese vier Farbfelder für seine Strecke nutzen.

Von seinem Startpunkt (gelb neben der Zahl 3) ausgehend, nutzt er die Felder blau, grün, grau und gelb und verbindet sie mit einer Linie. In der nächsten Runde kann er seine Strecke entweder vom gelben Feld neben der Zahl 3 aus erweitern oder vom gelben Feld neben der Zahl 6.

Hat jeder seine Strecke entsprechend erweitert, wird nun die nächste Karte vom Stapel aufgedeckt. Wieder kann jeder Spieler beliebig viele der darauf abgebildeten Farbfelder (aber niemals mehr) zur Verlängerung seiner Strecke nutzen.

Ganz wichtig: Die Strecke darf in jeder Runde grundsätzlich nur **an einem** (beliebigen) der beiden vorhandenen Enden verlängert werden.

In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weitergespielt. In jeder Runde wird jeweils die oberste Karte vom Stapel aufgedeckt und jeder Spieler kann seine Strecke entsprechend (an einem beliebigen Ende) verlängern.

Zahlenfelder erreichen und Punkte notieren

Wenn ein Spieler ein Zahlenfeld mit seiner Strecke erreicht (das kann natürlich gleich schon in der ersten Runde der Fall sein), dann sagt er dies **laut und deutlich** an:

→ Ist er **der erste Spieler**, der diese Zahl erreicht, notiert er in der Wertungsleiste **die volle** entsprechende Punktzahl.
Beispiel: Sarah sagt: „Ich habe die 8 erreicht.“ Da noch kein anderer Spieler die 8 erreicht hat, notiert sie sich 8 Punkte in der Wertungsleiste in Feld 8.

Beachte: Sollten mehrere Spieler in der selben Runde die gleiche Zahl zuerst markieren, dann bekommen alle diese Spieler die volle Punktzahl und notieren sie entsprechend.

→ Erreicht ein Spieler eine Zahl mit seiner Strecke, die schon von einem anderen Spieler in einer der **vorherigen Runden** markiert wurde, dann notiert er sich nur **die halbe** entsprechende Punktzahl (gegebenenfalls aufgerundet).

Beispiel: Tim sagt: „Ich habe die 7 erreicht.“ Da Maria die 7 bereits in einer der vorherigen Runden erreicht hat, bekommt Tim 4 Punkte (3,5 aufgerundet).

Hinweis: Es ist möglich und erlaubt, in einer Runde zwei Zahlenfelder zu erreichen. Für beide Felder notiert der Spieler dann wie beschrieben Punkte in seiner Wertungsleiste.

Tipps zur Übersichtlichkeit: Es ist wichtig, dass jeder Spieler mitbekommt, welche Zahlenfelder erreicht werden. Deshalb sollten die Spieler die erreichten Zahlenfelder gemeinschaftlich **am Ende der Runde** ansagen. Sagt ein Spieler eine Zahl an, sollte jeder Spieler, der diese Zahl noch nicht erreicht hat, einen kleinen Punkt neben diese Zahl in seiner Wertungsleiste machen, damit er weiß, dass er hierfür nur noch die halbe Punktzahl bekommen kann.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, nachdem alle 15 Karten vom Stapel aufgedeckt und ausgeführt wurden.

→ Jeder Spieler addiert alle Pluspunkte, die er im Spielverlauf in seiner Wertungsleiste notiert hat.

→ Jedes Feld, das ein Spieler auf seiner Tafel mit seiner Strecke nicht erreicht hat, zählt einen Minuspunkt.

Hinweis: Zur besseren Übersichtlichkeit sollten alle nicht erreichten Felder mit einem X angekreuzt werden. Die Minuspunkte werden im entsprechenden Feld der Wertungsleiste notiert.

→ Die Minuspunkte werden von den Pluspunkten abgezogen. Der Spieler mit dem besten Punktergebnis (Summe) ist Sieger.

Beispiel: Linus hat alle Zahlen, bis auf die 4, mit seiner Strecke erreicht. Für die Zahlen 3, 6, 8 und 9 hat er die volle Punktzahl erhalten, da er diese zuerst (vor den Mitspielern) erreicht hat. Für die Zahlen 2, 5, 7 und 10 hat er nur die halbe Punktzahl erhalten. Linus hat somit 39 Pluspunkte erzielt. Zehn Felder hat Linus nicht mit seiner Strecke erreicht, das macht 10 Minuspunkte. Linus' Gesamtergebnis lautet somit 29 Punkte (39-10=29).



Solospiel

Der Spielablauf bleibt genau so wie bereits beschrieben, es werden alle 15 Karten einzeln nacheinander aufgedeckt. Die Punktwertung ändert sich wie folgt:

Der Spieler bekommt für jede erreichte Zahl nur dann die volle Punktzahl, wenn er zuvor noch keine höhere Zahl erreicht hat – andernfalls erhält er nur die halbe Punktzahl.

Beispiel: Tim erreicht zunächst die 4 und bekommt 4 Punkte. Anschließend erreicht er die 7 und bekommt 7 Punkte. Als nächstes erreicht er die 5. Da er bereits eine höhere Zahl als 5 erreicht hat (die 7), bekommt er nur die halbe Punktzahl, also 3 (2,5 aufgerundet). Als nächstes erreicht er die 9 und bekommt 9 Punkte.

Ergebnisse über 40 Punkte sind super!