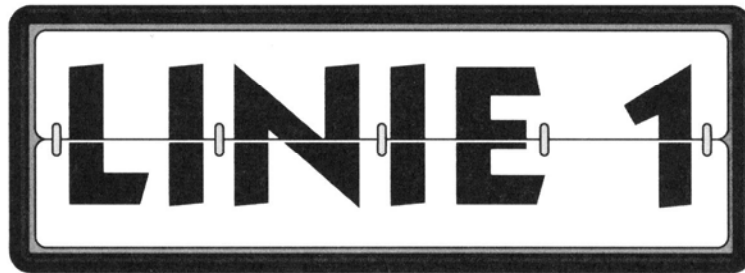


Liebe Spielefreundin, lieber Spielefreund,

Wir freuen uns, dass Sie sich für ein Spiel von Goldsieber entschieden haben. Somit haben Sie kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung gewählt, an der Sie lange Freude haben werden. Damit Ihnen der Einstieg in Ihr Spielvergnügen keine Probleme bereitet, haben wir für Sie diese ausführliche Anleitung verfaßt. Wichtige Textstellen haben wir besonders hervorgehoben und die zahlreichen Abbildungen und anschaulichen Beispiele helfen dabei, Ihnen das zuvor Gelesene zu verdeutlichen. Sollten sich dennoch Fragen ergeben oder haben Sie irgendwelche Anregungen, so wenden Sie sich einfach an uns. Viel Vergnügen wünscht Ihnen *Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth*



EIN VERQUERES SPIEL AUF VERSCHLUNGENEN PFADEN FÜR 2-5 SCHIENENLEGER

In Linie 1 errichten alle Spieler gemeinsam ein Straßenbahnnetz. Dabei verfolgt jeder jedoch unterschiedliche Ziele. Als cleverer Schienenleger müssen Sie möglichst schnell eine Verbindung zwischen Ihren beiden Endhaltestellen verlegen. Welche das sind und welche besonderen Gebäude Sie als Haltestellen in Ihren Streckenverlauf mit aufnehmen müssen, wissen nur Sie allein.

Wenn Ihre Strecke fertig ist, dürfen Sie mit Ihrer Straßenbahn an der Einweihungsfahrt teilnehmen.

Es gewinnt, wer mit seiner Straßenbahn als erster seine Zielhaltestelle erreicht.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan
126 Schienenkärtchen
12 Haltestellenschilder
6 weiße Holzsteine
1 Bogen mit Straßenbahnaufklebern

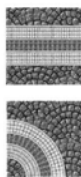
12 Streckenkarten
(6 für 2 u. 3 Spieler und 6 für 4 u. 5 Spieler)
6 Linienkarten
1 Würfel
1 Kurzregel

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Schienenkärtchen vorsichtig aus dem Rahmen herausgelöst und die 12 Strecken- und 6 Linienkarten voneinander getrennt. Die 6 weißen Holzsteine werden mit Aufklebern versehen. Näheres hierzu finden Sie auf dem beiliegenden Aufkleberbogen

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt die Felder, die mit Schienenkärtchen belegt werden, und die 12 Gebäude A - M, die anzuschließen sind. Außen befinden sich die 12 Endhaltestellen.

- Von den Schienenkärtchen werden die Startkärtchen (Goldsieber-Kugel auf der Rückseite) aussortiert. Hiervon erhält jeder 3 Geraden und 2 Kurven, die er offen vor sich ablegt. Bei weniger als 5 Spielern werden die übrigen Startkärtchen in die Schachtel zurückgelegt.



- Alle übrigen Schienenkärtchen werden gemischt und verdeckt in vier etwa gleich hohen Stapeln neben dem Spielplan bereitgelegt.

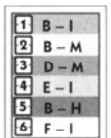
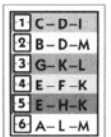
- Von den gemischten Linienkarten erhält jeder verdeckt eine Karte. Sie zeigen die geheime Linienfarbe und -nummer, mit der man spielt.

- Die 12 Streckenkarten werden nach dem Farbrahmen auf den Vorderseiten sortiert. Bei 2 oder 3 Spielern werden nur die 6 Karten mit blauem Rahmen verwendet. Bei 4 oder 5 Spielern braucht man nur die 6 Karten mit rotem Rahmen.

Von den gemischten Karten wird an jeden Spieler eine Karte verdeckt ausgeteilt. Zusammen mit der Linienkarte ergibt sich für jede Streckenkarte ein geheimer Streckenauftrag, den man im Spiel erfüllen muß (siehe „Der Streckenauftrag“).

- Die ausgeteilten Strecken- und Linienkarten dürfen die anderen Spieler auf keinen Fall einsehen. Alle nicht benötigten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

- Die 6 Straßenbahnen, die 12 Haltestellenschilder und der Würfel werden erst später benötigt. Sie werden neben dem Spielplan bereitgelegt.



SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft in zwei Teilen. Zuerst errichten alle gemeinsam ein Schienennetz, auf dem später alle Straßenbahnen fahren dürfen. Dabei muß jeder die Schienenstrecke legen, die sein geheimer Streckenauftrag vorgibt.

Wer an der Reihe ist, legt zwei Schienenkärtchen auf den Spielplan und ergänzt anschließend seinen Vorrat wieder auf fünf. Wichtig: Jeder darf auch an Kärtchen anlegen, die andere Spieler gelegt haben. Man sollte dabei versuchen,

die Mitspieler möglichst lange über seinen Auftrag im unklaren zu lassen.

Wer seine Strecke fertiggestellt hat, deckt seinen Streckenauftrag auf und darf die Strecke mit seiner Straßenbahn befahren. Dazu legt er keine weiteren Schienenkärtchen, sondern würfelt in jedem Zug die zu ziehende Felderzahl aus.

Sobald der erste Spieler seine Strecke einmal abgefahren ist, hat er gewonnen.

1. TEIL - LEGEN DER SCHIENENSTRECKEN

Der Streckenauftrag

Jeder Streckenauftrag besteht aus einer Linien- und einer Streckenkarte. Die Linienkarte bestimmt, welche Endhalttestellen zu verbinden sind und die Streckenkarte, an welchen drei Gebäuden (bei 2 und 3 Spielern) bzw. zwei Gebäuden (bei 4 und 5 Spielern) die Strecke entlanglaufen muß. Die Reihenfolge, in der diese Gebäude angefahren werden, ist beliebig.

Beispiel für 2+3 Spieler:
Der Streckenauftrag für Linie 2 lautet von Gelb nach Gelb über (B)ahnhof, (D)om und (M)useum. Die Strecke könnte an der



1	C-D-I
2	B-D-M
3	G-K-L
4	E-F-K
5	E-H-K
6	A-L-M

Alberichstraße beginnen und über M, B und D zu der Ketzergasse führen. Oder sie könnte von der Ketzergasse über D, M und B zur Alberichstraße verlaufen. Auch jede andere mögliche Kombination der drei Gebäude ist erlaubt.

Ablauf einer Spielrunde

Der älteste Spieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, legt zwei seiner Schienenkärtchen auf den Spielplan. Anschließend zieht er von den verdeckten Stapeln Kärtchen nach, um seinen Vorrat wieder auf 5 zu ergänzen. Hinweis: Es ist nicht ratsam, sofort an einer eigenen Endhalttestelle zu beginnen

Die Kärtchen aller Spieler liegen während des ganzen Spiels offen.

Legeregeln

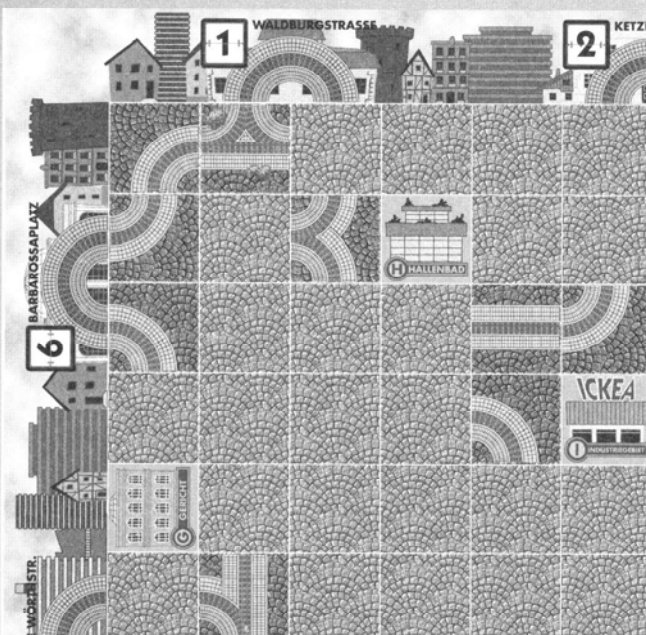
Ein Spieler darf in seinem Zug Schienenkärtchen auf freie Felder legen, oder gegen bereits liegende austauschen (siehe „Austausch von Schienenkärtchen“).

Ein Schienenkärtchen darf nur so gelegt werden, daß die abgebildeten Schienen entweder in freie Felder münden oder an Schienen benachbarter Kärtchen anschließen.

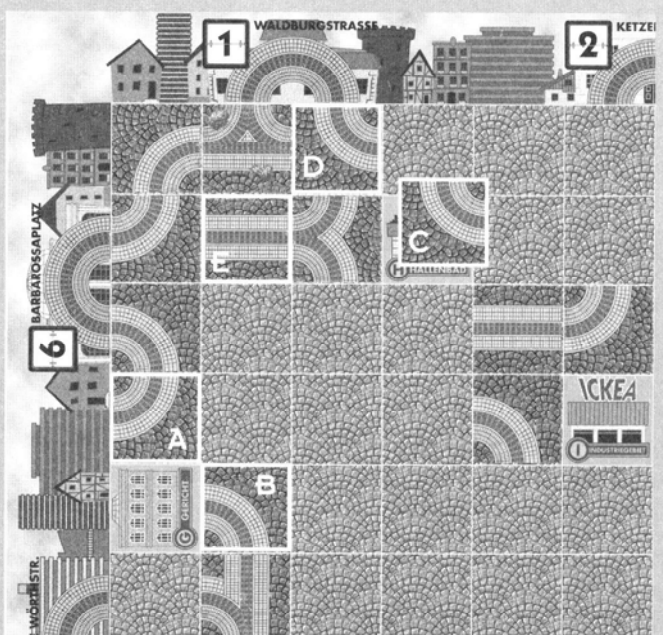
Ein Schienenkärtchen darf *nicht* gelegt werden, wenn es

- aus dem Spielplan herausführt,
- in ein Gebäude mündet,
- ein Gebäude überdeckt,
- ein anderes Kärtchen blockiert oder
- an einem oder mehreren Enden nicht fortgeführt werden kann.

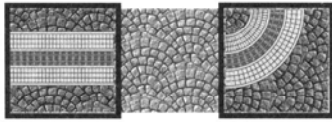
Beispiel: So darf gelegt werden



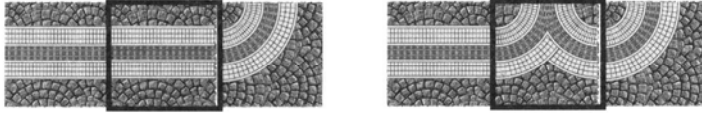
Beispiel: So darf nicht gelegt werden



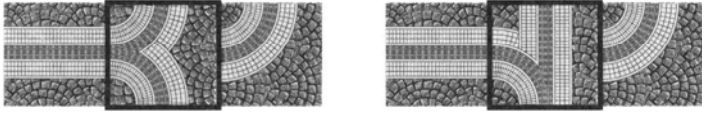
Zwischen diese beiden Schienenkärtchen



dürfen also z.B. folgende Kärtchen gelegt werden:



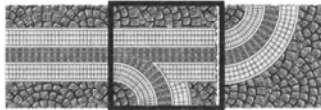
Diese Kärtchen z.B. dürfen *nicht* gelegt werden:



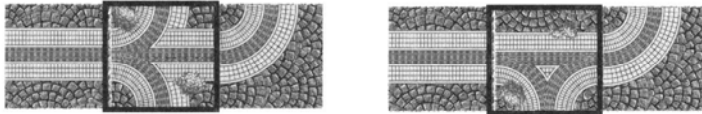
Austausch von Schienenkärtchen

Ein Spieler darf in seinem Zug bereits liegende Schienenkärtchen gegen andere austauschen. Dabei müssen jedoch *alle* Schienen, die auf dem alten Kärtchen abgebildet sind, auf dem neuen erhalten bleiben. Durch Austausch werden die Schienen auf einem Kärtchen also nur um neue Anschlüsse erweitert.

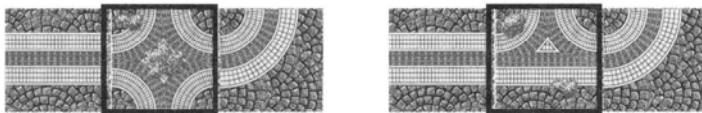
Das mittlere Kärtchen



darf z.B. so ausgetauscht werden:



So darf das Kärtchen jedoch *nicht* ausgetauscht werden:



Das ausgetauschte Kärtchen legt der Spieler offen zu seinem Vorrat. Wenn er noch kein zweites Kärtchen gelegt hat, darf er es sofort wieder einsetzen.

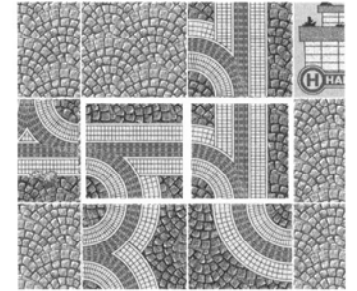
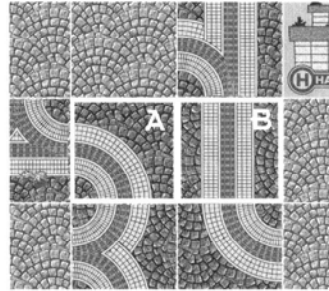
Hat ein Spieler 1 Kärtchen ausgetauscht, zieht er nach seinem Zug nur ein Kärtchen nach. Hat er 2 Kärtchen ausgetauscht, zieht er gar keines nach.

Kärtchen, die durch Bäume gekennzeichnet sind, können *nicht* ausgetauscht werden (siehe Übersicht S.4).

Zwei *nebeneinander liegende* Kärtchen dürfen gleichzeitig ausgetauscht werden, wenn danach alle Legeregeln erfüllt sind.

Beispiel: Der Austausch von Kärtchen A oder Kärtchen B ist *allene nicht zulässig*.

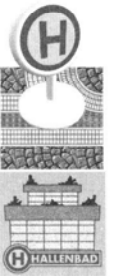
Werden jedoch beide Kärtchen im selben Zug ausgetauscht, so ist der Austausch erlaubt.



Auch Schienenkärtchen, auf denen sich Haltestellenschilder oder Straßenbahnen befinden, dürfen ausgetauscht werden (siehe auch „Die Haltestellen“ bzw. „Die Einweihungsfahrt“). Haltestellenschilder und Straßenbahnen werden nach dem Austausch wieder an die gleiche Stelle gestellt.

Die Haltestellen

Auf dem Spielplan gibt es 12 besondere Felder mit den Gebäuden A-M. Sobald an einem Gebäudefeld ein Schienenkärtchen *waagrecht oder senkrecht* - nicht jedoch *diagonal* - angelegt wird, wird auf dieses Kärtchen ein Haltestellenschild gestellt.



An jedem Gebäude darf nur eine Haltestelle errichtet werden. Jeder Spieler, dessen Streckenauftrag dieses Gebäude enthält, muß in seinen Streckenverlauf daher diese Haltestelle einbeziehen.

Beispiel: Da bereits auf Feld A eine Haltestelle errichtet wurde, darf auf B, C und D kein Haltestellenschild gestellt werden.

Auf den Feldern „x“ hätte keine Haltestelle eingerichtet werden dürfen, da sie diagonal angrenzen.



2. TEIL - DIE EINWEIHUNGSFAHRT

Ist zu Beginn seines Zuges der Streckenauftrag eines Spielers erfüllt, so darf dieser Spieler mit seiner Straßenbahn losfahren.

Dazu deckt er seine Linien- und Streckenkarte auf, nennt seinen Streckenauftrag und fährt mit seinem Finger für alle sichtbar seine gewählte Fahrstrecke ab. Die Mitspieler kontrollieren, ob die Strecke dem Auftrag entspricht und die erforderlichen Haltestellen enthält. Entdecken sie dabei einen Fehler, so darf der Spieler nicht fahren. Er muß erst noch weitere Kärtchen legen, um seinen Auftrag korrekt zu erfüllen.

Ein Spieler, der fahren darf, läßt seine Schienenkärtchen aufgedeckt vor sich liegen. Die anderen Spieler dürfen nun am

Ende ihres Zuges (statt Kärtchen vom verdeckten Stapel nachzuziehen), ihren Vorrat von diesen offen liegenden Kärtchen ergänzen.

Wie gefahren wird

Zu Beginn seiner Fahrt stellt der Spieler die Straßenbahn in seiner Linienfarbe auf eine beliebige seiner beiden Endhaltestellen.

Wer fahren darf, legt in seinem Zug keine weiteren Schienenkärtchen. Statt dessen würfelt er die Felderzahl aus, die er mit seiner Straßenbahn ziehen darf.

Würfelt er zum Beispiel eine 4, so darf er vier Felder ziehen. Es darf immer nur vorwärts gefahren werden, in Richtung des Stromabnehmers auf dem Dach der Straßenbahn. Dabei muß sie dem genauen Schienenverlauf folgen. Rechtwinkliges Abbiegen oder Abbiegen im spitzen Winkel ist nicht erlaubt.



Straßenbahnen dürfen mit anderen auf einem Feld stehen oder aneinander vorbeifahren. Ein Spieler darf mit seiner Straßenbahn über die Endhaltestelle einer anderen Linie ziehen. Auch diese zählt als ein Feld.

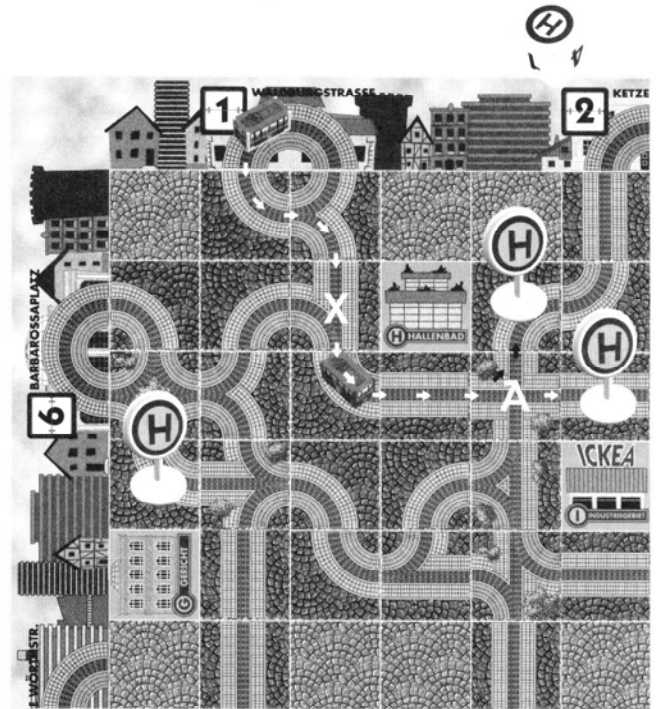
Achtung: Sollte ein Spieler während seiner Fahrt feststellen, daß er sich verfahren hat und seine Zielhaltestelle nicht mehr erreichen kann, so hat er Pech gehabt. Er muß seine Fahrt wieder von neuem beginnen.

Haltestelle gewürfelt

Würfelt ein Spieler die Haltestelle, so fährt er mit seiner Straßenbahn, auf seiner zu Beginn gewählten Fahrstrecke, bis zur nächsten Haltestelle oder Endhaltestelle. Dabei ist es egal, ob diese Haltestelle zum eigenen Streckenauftrag gehört oder nicht. Es kann sich auch um eine Endhaltestelle einer anderen Linie handeln. In seinem nächsten Zug fährt der Spieler von dort weiter.

Beispiel für einen Spielzug:

Gewürfelt wurde ein H. Die Straßenbahn an der Endhaltestelle der Linie 1 fährt bis zur Haltestelle "Industriegebiet". Auf Feld "A" hätte die Bahn nicht abbiegen dürfen da kein rechtwinkliges Abbiegen erlaubt ist. Wäre eine 3 gewürfelt worden, wäre die Bahn bis „x“ gefahren.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler seine Zielhaltestelle mit seiner Straßenbahn erreicht - überzählige Würfelpunkte verfallen, ist das Spiel zu Ende. Dieser Spieler hat gewonnen.

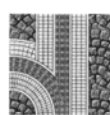
Anzahl und Art der verschiedenen Schienenkärtchen:



21
+15 Startkärtchen



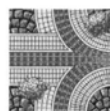
20
+10 Startkärtchen



10



6

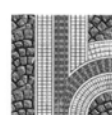


6

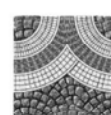


4

Geradeausfahren verboten



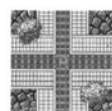
10



10



6



4

Abbiegen verboten



2



2



= Kein Austausch möglich.

Der Autor:

Stefan Dorra ist von Beruf Sprachheilpädagoge. Über die Entwicklung sprachtherapeutischer Spielformen ist er zum Erfinden von Spielen zur geselligen Unterhaltung gelangt. Gleich sein erstes Spiel wurde in die „Auswahlliste Spiel des Jahres“ aufgenommen. Das vertrackte Legespiel „Linie 1“ ist nun sein erstes großes Spiel für die ganze Familie.

Grafik:
Franz Vohwinkel

Redaktionelle Bearbeitung:
TM - Spiele GmbH

©1995
Simba Toys
Alle Rechte vorbehalten.
Made in Germany

