

STATION MANAGER



Spielende

- Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler 3 verschieden farbige Auftragskarten hat.
- oder
- wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist (nicht mehr zum Nachziehen reicht),
- oder
- wenn ein Spieler 25 oder mehr Zugkarten vor sich ausliegen hat.

Nun werden für jeden Spieler die Punkte notiert.

Für jede Zugkarte in seiner Auslage bekommt ein Spieler 1 Punkt.

Für jede Auftragskarte bekommt ein Spieler die darauf vermerkten Bonuspunkte.

Es folgt das nächste Spiel. Diesmal beginnt der folgende Spieler.

Üblicherweise spielt man eine Runde, bzw. bei 2 Spielern 4 Spiele.

Anmerkungen

Zur besseren Übersicht sollte man die Karten, die man vor sich auslegt, unbedingt in 5er- oder 10er-Gruppen auslegen.

Die Empfehlung für das Spiel ist 2 bis 4 Spieler. Es ist aber auch mit Einschränkung möglich das Spiel zu fünf zu spielen.

Bisher sind bei Spiele aus Timbuktu erschienen:

1999: „Zock!“

2000: „Die Tafelrunde“, „Kontor – Das Exportlager“, „Kontor – Die Ereigniskarten“

2001: „Crazy Race“, „Contra“, „Gods“, „Kontor – Die Aktionstafeln“,

„Kardinal & König – Der Vatikan“, „Kardinal & König – Das Kartenspiel“

2002: „Kardinal & König – Das Duell“, „Kontor – Erweiterung für 3 und 4 Spieler“,

„Revolute“, „Knatsch – die kleinen Sonderkarten“, „Mogul“, „Crazy Race“,

„Station Manager“

Händleranfragen für „Crazy Race“, „Station Manager“ und „Mogul“ bitte an:

Spielbar, Hövelteichstr. 7, 44289 Dortmund, Telefon + Fax 0231/556106.

Verkauf von „Kardinal & König – Das Duell“, „Kontor – Erweiterung für 3 und 4“ und „Knatsch – die kleinen Sonderkarten“:

ADAM spielt OHG, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg, Telefon 06031/5029

Regelübersetzungen, Infos, Varianten und Downloads unter spiele-aus-timbuktu.de
Fragen und Anregungen bitte an mschacht@hotmail.com

© Michael Schacht, Agentur Vielfalt 2002

Station Manager ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Dauer ca. 45 Minuten.
Autor und Grafik: Michael Schacht.

Auf dem Rangierbahnhof herrscht reger Betrieb. Jeder Spieler stellt seine Waggons mit Waren aus aller Welt zu Güterzügen zusammen, ganz wie es die ausliegenden Auftragskarten vorgeben. Hat ein Spieler seinen Zug komplettiert, bekommt er den Auftrag und schnappt so auch schon mal den Anderen den sicher geglaubten Profit vor der Nase weg. Zug um Zug kommt man so dem Spielgewinn näher.

Inhalt

104 Zugkarten, 8 Auftragskarten, 1 Block, 1 Spielregel

Spielvorbereitung

- Stift und Block bereit legen.
- Die Auftragskarten werden offen nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt.
- Die Zugkarten werden gut gemischt und bilden einen verdeckten Nachziehstapel.
- Jeder Spieler erhält vom Stapel 3 Zugkarten, die er verdeckt auf die Hand nimmt.
- Die oberste Karte des Nachziehstapels wird offen neben den Stapel gelegt.
- Sie beginnt die Ablage.
- Ein Startspieler wird bestimmt.

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

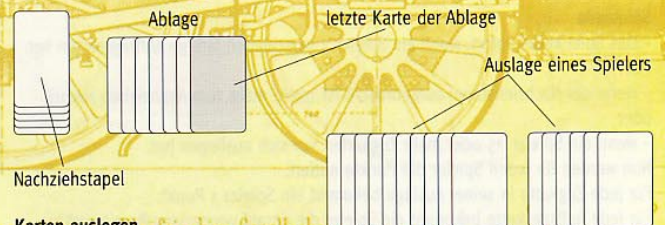
Der Startspieler beginnt.

Er handelt wie folgt:

- Er nimmt sich 2 Karten vom Nachziehstapel oder die letzte Karte aus der Ablage und nimmt sie auf die Hand.
- danach
- legt er ein Handkarte in die Ablage oder legt mehrere Handkarten vor sich aus.

Karten ablegen

Legt man eine Handkarte in die Ablage, so legt man sie so, dass die vorher gelegte Karte in der Ablage noch zu sehen ist. Es bildet sich eine Reihe (s. Abb. rechts oben). So kann man immer sehen, wie viele Karten in der Ablage liegen.



Karten auslegen

Ein Spieler kann nur Handkarten vor sich auslegen, wenn er eine Auftragskarte erfüllt. Auf den Auftragskarten ist genau vorgegeben, was gefordert ist.

- | | | |
|--------------------|--|-----------------------|
| 1) Grün | zweimal zwei gleiche Waggons | Zwei Zwillinge |
| 2) Hellblau | drei gleiche Waggons | Drilling |
| 3) Violett | vier gleiche Waggons | Vierling |
| 4) Beige | fünf gleiche Waggons | Fünfling |
| 5) Gelb | drei gleiche Waggons und 2 gleiche Waggons | Full House |
| 6) Grau | fünf beliebige Waggons einer Farbe | Flush |

Wichtig: Bei den Auftragskarten 1) bis 5) ist es egal, welche Farbe die Waggons haben. Am schnellsten kann man die verschiedenen Waggons an den Waren in den Ecken der Zugkarten unterscheiden.

Auf den Auftragskarten steht wie viele Bonuspunkte es für sie bei Spielende gibt. Kann ein Spieler eine Auftragskarte erfüllen, legt er die entsprechenden Handkarten offen vor sich in einer Reihe aus (s. Abb. oben).

Außerdem darf sich der Spieler zur Belohnung alle Karten aus der Ablage nehmen und offen dazu legen. Die Karten sollten sich dabei nur teilweise überdecken, so dass die Anzahl der Karten, die er besitzt, immer erkennbar ist.

Die Auftragskarte nimmt der Spieler aus der Tischmitte und legt sie auch offen vor sich aus. Liegt die Auftragskarte schon vor einem Mitspieler, darf der Spieler, der gerade einen Auftrag erfüllt hat, dem Mitspieler die Auftragskarte wegnehmen. Gibt es mehrere Auftragskarten der gleichen Sorte, darf man sich aussuchen, welche man nimmt (unterschiedliche Punktzahl!).

Ein Spieler kann, wenn er am Zug ist, immer nur eine Auftragskarte erfüllen.

Erst im nächsten Zug könnte er eine weitere Auftragskarte erfüllen.

Auftragskarten und Zugkarten werden getrennt voneinander ausgelegt.