



Deutschland RUMMY

Inhalt:

120 Plättchen
(117 Städteverbindungs-Plättchen,
3 Joker-Plättchen REGIOTICKET)



4 Bänkchen



4 Deutschlandkarten



1 Säckchen

Spielziel:

Während des Spiels versuchst du Bahnstrecken zu legen und zu erweitern, um dadurch deine Plättchen loszuwerden. Der erste Spieler, der keine Plättchen mehr auf seinem Bänkchen hat, gewinnt das Spiel!

Spielvorbereitung:

Legt alle 120 Plättchen in das Säckchen und mischt sie gut durch. Jeder Spieler erhält ein Bänkchen und stellt es vor sich ab. Dann zieht jeder Spieler Plättchen aus dem Säckchen und stellt sie auf sein Bänkchen, so dass nur er sie sehen kann.

Spielt ihr

zu zweit: Jeder Spieler zieht 12 Plättchen.

zu dritt: Jeder Spieler zieht 10 Plättchen.

zu viert: Jeder Spieler zieht 8 Plättchen.

Jeder Spieler nimmt sich eine Deutschlandkarte und legt diese neben seinem Bänkchen ab. Und schon geht's los!

Die Deutschlandkarte:

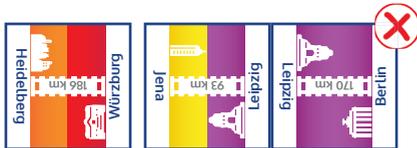
Auf der Deutschlandkarte siehst du 57 Städte in sechs verschiedenen Farbregionen. Jede dieser Städte ist mit mehreren Städten verbunden. Jede der 117 Verbindungen ist genau einmal auf einem Plättchen abgebildet.

Strecken & Verbindungen:

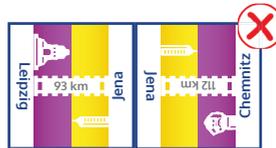
Jedes Plättchen zeigt eine Verbindung. Verbindungen bestehen also immer aus zwei Städten, die durch Gleise verbunden sind. Während des Spiels legt ihr Verbindungen aneinander, um so Strecken entstehen zu lassen. Eine Strecke besteht immer aus mindestens drei Verbindungen.

Zwei Plättchen darfst du nur aneinanderlegen, wenn die beiden Städte, an denen sie aneinandergelegt werden, übereinstimmen!

Während des Spiels dürfen Strecken auch verlängert oder umgebaut werden. Dabei gilt weiterhin: jede Strecke muss aus mindestens drei Verbindungen bestehen und es dürfen nur Verbindungen aneinandergelegt werden, die den gleichen Bahnhof zeigen! In einer Strecke darf eine Stadt auch mehrmals vorkommen.



Würzburg und Jena passen nicht aneinander



Strecken müssen aus mindestens drei Verbindungen bestehen

Spielablauf:

Es beginnt der Spieler, der zuletzt Zug gefahren ist.

Wenn du an der Reihe bist, darfst du die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- A Ein oder mehrere Plättchen auslegen** (beliebig oft)
- B Ein Plättchen nachziehen** (höchstens einmal pro Zug)
- C Nach einer Stadt fragen** (höchstens einmal pro Zug)

Du darfst jede dieser Aktionen durchführen, darfst aber auch darauf verzichten. Solltest du allerdings während deines Zuges kein Plättchen auslegen, so musst du ein Plättchen nachziehen.

Sobald du keine Aktionen mehr durchführen möchtest, ist dein Zug zu Ende und dein linker Mitspieler ist an der Reihe.

A Ein oder mehrere Plättchen auslegen

Du kannst Plättchen auf mehrere Arten auslegen: entweder **du legst eine neue Strecke** (indem du mindestens drei Plättchen von deinem Bänkchen regelgerecht zu einer Strecke auslegst) oder du **fügst einer Strecke eine neue Verbindung hinzu** (indem du eine Verbindung von deinem Bänkchen regelgerecht an eine Strecke hinzufügst) oder **du baust Strecken um, um ein oder mehrere Plättchen auszulegen** (siehe unten).

Wichtig! Erst, wenn du mindestens einmal in dieser Partie eine neue Strecke gelegt hast, darfst du auch die anderen beiden Möglichkeiten verwenden, um deine Plättchen anzulegen! Du musst also zuerst „rauskommen“, um andere Strecken benutzen zu dürfen. Legst du erstmals eine Strecke, darfst du im selben Zug auch noch weitere Plättchen auslegen.

Strecken umbauen, um ein oder mehrere Plättchen auszulegen

Du darfst beliebig Verbindungen auf dem Tisch umordnen, auch von verschiedenen Strecken, um so neue Strecken entstehen zu lassen. Du darfst auch Plättchen von deinem Bänkchen nehmen und passend dazulegen, um so eine neue Strecke entstehen zu lassen.

Wichtig! Nach dem Umordnen müssen alle Strecken aus mindestens drei Verbindungen bestehen und es dürfen nur gleiche Städte aneinandergelegt werden! Du darfst Strecken nur umordnen, wenn du am Ende diese beiden Bedingungen erfüllen kannst.



Beispiel: Renate möchte die Strecke Erfurt-Leipzig auslegen. Dafür muss sie allerdings erst die Strecken umbauen. Dafür ordnet sie die abgebildeten Plättchen um und hat dann Platz, um ihre Verbindung anzulegen. Sie kontrolliert, ob alle Strecken die Bedingungen erfüllen (mindestens 3 Verbindungen, gleiche Stadt an gleiche Stadt).

Bereits ausliegende Strecken:



Umgebaute Strecken:



Jokerplättchen

Drei der Plättchen sind Joker („REGIOTICKET“). Du darfst einen Joker als beliebige Verbindung zweier Städte verwenden, die sich in der selben Farbregion befinden. Sie müssen aber nicht auf der Deutschlandkarte miteinander verbunden sein!



Joker ersetzt die Verbindung Heidelberg - Mannheim



Joker kann die Verbindung Wolfsburg - Magdeburg nicht ersetzen, da sich diese Städte in verschiedenen Farbregionen befinden



Joker ersetzt Saarbrücken-Erfurt, obwohl diese Städte nicht auf der Deutschlandkarte verbunden sind!

Befindet sich ein Joker in einer Strecke und du hast ein Plättchen, das den Joker ersetzen kann, darfst du während deines Zuges das Plättchen gegen den Joker austauschen. Auch wenn du Strecken umbaut, kannst du dadurch einen Joker erhalten. In beiden Fällen darfst du den so erhaltenen Joker

somit verwenden, um eine neue Strecke zu legen, oder um Strecken umzubauen und weitere Plättchen abzulegen. Du darfst niemals einen Joker zurück auf dein Bänkchen nehmen.

B Ein Plättchen nachziehen

Zieh ein Plättchen aus dem Säckchen und stelle es auf dein Bänkchen. Das darfst du nur einmal in deinem Zug machen.

C Nach einer Stadt fragen

Nenne eine Stadt. Beginnend bei deinem linken Mitspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn darf jeder Mitspieler entscheiden, ob er dir eines seiner Plättchen geben möchte, auf dem diese Stadt abgebildet ist. Hat der Spieler kein passendes Plättchen oder möchte er es dir nicht geben, wird der nächste Spieler gefragt usw.

Sobald du ein Plättchen von einem Mitspieler erhalten hast, ist die Aktion zu Ende. Du erhältst dadurch also immer maximal ein Plättchen von einem anderen Spieler.

Der Spieler, der dir das Plättchen gegeben hat, muss kein Plättchen nachziehen.

Sonderfall: Wenn dir kein Spieler ein Plättchen gibt und du in dieser Partie noch nicht „rausgekommen“ bist (also noch keine neue Strecke gelegt hast), darfst du von einer Strecke in der Mitte ein Plättchen mit der von dir gewählten Stadt nehmen und damit eine neue Strecke mit Hilfe der Plättchen von deinem Bänkchen bauen. Um so ein Plättchen zu nehmen, musst du die Strecken so umbauen können, dass nach deiner Aktion alle Strecken die Bedingungen erfüllen (mindestens drei Verbindungen, Stadt nur an gleiche Stadt).

Beispiel: Jenny fragt: „Hat jemand Berlin?“ Gunther hat zwar eine Verbindung von Berlin, möchte aber Jenny sein Kärtchen nicht geben. Andi hat kein passendes Plättchen. Claudia hat eine Verbindung mit Berlin und gibt sie Jenny. Damit endet die Aktion.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein letztes Plättchen von seinem Bänkchen ausspielt. Dieser Spieler gewinnt das Spiel!

Es kann auch passieren, dass ein Spieler sein letztes Plättchen von seinem Bänkchen entfernt, weil ein Spieler nach einer darauf abgebildeten Stadt gefragt hat. In diesem Fall darf der Spieler am Zug seinen Spielzug noch beenden. Es kann also in diesem Fall auch zwei Sieger geben!

Über mehrere Partien:

Wer über mehrere Partien spielen will, spielt mit der folgenden Wertung:

Vereinbart zuerst, wie viele Partien ihr spielen möchtet. Am Ende einer Partie zählt jeder Spieler die Kilometer auf den Plättchen, die er noch auf seinem Bänkchen hat. Diese Summe wird für jeden Spieler notiert. Joker zählen als 1.000 Kilometer.

Wer nach der zuvor abgemachten Anzahl an Partien die wenigsten Kilometer gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Kiel - „Kiel-er Woche“, *Lübeck* - Holstentor, *Schwerin* - Schweriner Schloss, *Rostock* - Leuchtturm & Teepott, *Hamburg* - Elbphilharmonie, *Bremen* - Bremer Stadtmusikanten, *Osnabrück* - Rathaus des Westf. Friedens, *Hannover* - Neues Rathaus, *Wolfsburg* - Volkswagenwerk, *Göttinger* - Gänselesel-Brunnen, *Potsdam* - Schloss Sanssouci, *Berlin* - Brandenburger Tor, *Frankfurt O.* - Oderbrücke, *Cottbus* - Staatstheater, *Magdeburg* - Magdeburger Dom, *Halle* - Marktkirche & Roter Turm, *Leipzig* - Völkerschlachdenkmal, *Dresden* - Frauenkirche, *Chemnitz* - Karl-Marx-Monument, *Münster* - Historisches Rathaus, *Bielefeld* - Sparrenberg, *Essen* - Zeche Zollverein, *Dortmund* - Dortmund-er U, *Hamm* - Glaselefant im Maximilianpark, *Paderborn* - Drei-Hasen-Fenster, *Düsseldorf* - Rheinturm, *Aachen* - Aachener Dom, *Köln* - Kölner Dom, *Kassel* - Herkules-Statue, *Erfurt* - Dom & Severikirche, *Jena* - Jentower, *Koblenz* - Deutsches Eck, *Fulda* - Dom St. Salvator, *Trier* - Porta Nigra, *Saarbrücken* - Ludwigskirche, *Kaiserslautern* - Fritz-Walter-Stadion, *Mainz* - Mainzer Dom, *Frankfurt M.* - Main Skyline, *Karlsruhe* - „Fächerstadt“, *Mannheim* - Wasserturm, *Heidelberg* - Heidelberger Schloss, *Stuttgart* - Mercedes-Benz Museum, *Tübingen* - Hölderlinturm, *Freiburg* - Freiburger Münster, *Konstanz* - Imperia-Statue, *Friedrichshafen* - Zeppelin, *Ulm* - Ulmer Münster, *Würzburg* - Residenz, *Bamberg* - Historisches Rathaus, *Hof* - Historische Altstadt, *Nürnberg* - Stadtsilhouette, *Regensburg* - Steinerner Brücke mit Dom, *Augsburg* - Perlachturm mit Rathaus, *Memmingen* - Siebendächerhaus, *Ingolstadt* - Kreuztor, *München* - Frauenkirche, *Passau* - Dreiflüsseeck „Donau, Inn, Ilz“

Autor: Dorothee Freitag & Jens-Peter Schliemann

Redaktion: Jana Michels, Markus Müller

Satz und Layout: Stephanie Geßler

Illustration: Andreas Felix Tritsch

Art.Nr.: 60 610 1698

© 2019 NORIS-SPIELE
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1
D - 90765 Fürth

www.noris-spiele.de

