

THURN und TAXIS

von Karen und Andreas Seyfarth - für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 80 Holzhäuser (je 20 in 4 Farben) als Streckenposten
- 4 Stammhauskarten
- 20 Kutschenkarten (3er-, 4er-, 5er-, 6er-, 7er-Kutsche, je 4x)
- 66 Stadtkarten (22 Städte, je 3x) für den Streckenbau
- 30 Bonusplättchen (4x 7er-Strecke, 3x 6er-Strecke, 2x 5er-Strecke, 4x Alle Länder, 4x Bayern, 3x Baden, 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1x Spielende)
- 4 Kurzregeln
- 1 Spielregel



Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Bonusplättchen werden offen auf die zugehörigen Felder des Spielplans gestapelt. Das Plättchen mit der niedrigsten Zahl kommt nach unten, die übrigen werden in aufsteigender Reihenfolge darauf gelegt.
- Die Stadtkarten werden verdeckt gemischt. 6 Stadtkarten werden als offene Auslage auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Die restlichen Stadtkarten werden als verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Die Kutschenkarten werden sortiert und wie in der Abbildung ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält 20 Häuser einer Farbe, die gleichfarbige Stammhauskarte und eine Kurzregel.
- Der jüngste Spieler wird Startspieler.

Worum es geht

Jeder Spieler baut einen Postkutschenbetrieb auf. Hierzu versuchen die Spieler durch geschickten Streckenbau möglichst viele Streckenposten (Häuser) in die Städte auf dem Spielplan einzusetzen und wertvolle Kutschen und Bonusplättchen zu erhalten. Darüber hinaus sollten sie die Hilfe von Amtspersonen nicht vergessen.

Hat ein Spieler entweder eine 7er-Kutsche erhalten oder alle seine Häuser eingesetzt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.



Spielablauf

Der Startspieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.
Wer am Zug ist, führt folgende Aktionen in **dieser** Reihenfolge aus:

1. Der Spieler **muss** eine Stadtkarte auf die Hand nehmen.
2. Der Spieler **muss** eine Stadtkarte aus der Hand vor sich auslegen.
3. Der Spieler **kann** die vor ihm ausliegende Strecke abschließen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Zusätzlich **kann** der Spieler zur Unterstützung **einer** Aktion die Hilfe **einer** Amtsperson (Postillion, Postmeister, Amtmann oder Wagner) beanspruchen, d.h. in seinem gesamten Zug kann ein Spieler nur 1x eine Amtsperson einsetzen.

1. Eine Stadtkarte auf die Hand nehmen

Die Stadtkarten bilden die Städte auf dem Spielplan ab. Der Spieler **muss** eine der 6 offen ausliegenden Stadtkarten oder eine Stadtkarte vom verdeckten Stapel auf seine Hand nehmen. Die Auslage wird sofort wieder auf 6 Karten ergänzt. Sollte der verdeckte Stapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und erneut verdeckt bereit gelegt.

Unterstützung durch eine Amtsperson in dieser Phase:



Postmeister: Nimmt der Spieler in seinem Zug die Hilfe des Postmeisters in Anspruch, so kann er noch eine zweite Karte aus der Auslage oder vom verdeckten Stapel auf die Hand nehmen. Die Auslage wird nach **jeder** genommenen Karte auf 6 Karten ergänzt. Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Karten auf der Hand, so **muss** er die Hilfe des Postmeisters beanspruchen. Er kann in seinem Zug dann natürlich keine weitere Amtshilfe beanspruchen.

Hinweis: In der ersten Spielrunde **muss** jeder Spieler die Hilfe des Postmeisters beanspruchen.



Amtmann: Ist der Spieler mit dem Angebot in der offenen Auslage der Stadtkarten nicht zufrieden, kann er die Hilfe des Amtmanns in Anspruch nehmen und die komplette Auslage austauschen, **bevor** er eine Karte zieht. Alle offen in der Auslage liegenden Karten werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Auslage wird vom verdeckten Stadtkartenstapel neu aufgefüllt.

2. Eine Stadtkarte aus der Hand vor sich auslegen

Zentrales Element im Spiel ist der Streckenbau. Der Spieler **muss** eine Karte von der Hand vor sich auslegen, um eine neue Strecke zu beginnen oder seine aktuelle Strecke fortzusetzen. Die Stadtkarten werden dabei immer nur nebeneinander **in einer Reihe** ausgelegt. Diese Reihe ist die **aktuelle Strecke** des Spielers.



Jeder Spieler baut zu jeder Zeit nur an einer Strecke. Erst nachdem der Spieler seine aktuelle Strecke abgeschlossen hat, kann er eine neue beginnen.

Um Strecken fortzusetzen, dürfen neue Stadtkarten immer nur entweder **links oder rechts** an die aktuelle Strecke angelegt werden. Es gibt also keine Abzweigungen oder Gabelungen. Die neuen Stadtkarten müssen außerdem **passend** sein.

Beim Auslegen der Stadtkarten gibt es also 2 mögliche Fälle:

1. Der Spieler hat keine Stadtkarte vor sich ausliegen:
In diesem Fall legt der Spieler eine Stadtkarte aus seiner Hand vor sich aus und beginnt damit eine neue Strecke.
2. Der Spieler hat bereits eine oder mehrere Stadtkarten – also eine aktuelle Strecke – vor sich ausliegen:
In diesem Fall kann er links oder rechts an seine aktuelle Strecke eine passende Stadtkarte anlegen und damit seine aktuelle Strecke fortsetzen.
Hat der Spieler keine passende Stadtkarte auf der Hand oder will diese nicht anlegen, muss er die Karten seiner aktuellen Strecke auf den Ablagestapel legen und mit einer seiner Handkarten eine neue Strecke beginnen.

Welche Stadtkarten sind passend?

- Stadtkarten, deren Städte auf dem Spielplan durch eine Straße **direkt** miteinander verbunden sind, und
- Stadtkarten, die noch nicht in der aktuellen Strecke vorhanden sind, können an die aktuelle Strecke gelegt werden.

Passend sind nur Karten, die **beide Bedingungen** erfüllen.



Es ist nicht erlaubt,

- eine Karte anzulegen, deren Stadt auf dem Spielplan keine direkte Verbindung zur linken oder rechten Stadt der aktuellen Strecke hat.
- eine Karte zwischen bereits ausliegende Stadtkarten der aktuellen Strecke einzuschieben, oder die aktuelle Strecke umzubauen.
- eine in der aktuellen Strecke bereits enthaltene Stadtkarte nochmals auszulegen.

Hinweis: Die Stadtfarbe gibt nur das Land an, in dem die Stadt liegt, sie ist für das passende Auslegen ohne Bedeutung.

 **Beispiel:** Es liegen bereits Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg und Regensburg aus. Innsbruck hat auf dem Spielplan weder eine direkte Verbindung zu Carlsruhe noch zu Regensburg, darf also nicht angelegt werden.

Würzburg darf nicht zwischen Stuttgart und Nürnberg eingeschoben werden, da die aktuelle Strecke nicht umgebaut werden darf.

Stuttgart darf nicht angelegt werden, da die Stadt bereit in der aktuellen Strecke enthalten ist.



Unterstützung durch eine Amtsperson in dieser Phase:

Postillion: Nimmt der Spieler in seinem Zug die Hilfe des Postillions in Anspruch, so kann er noch eine zweite Karte aus der Hand vor sich auslegen. Auch diese muss zur aktuellen Strecke passen.

3. Die Strecke abschließen

Ein Spieler kann seine aktuelle Strecke abschließen, wenn sie **mindestens** 3 Stadtkarten umfasst.

Wird eine Strecke abgeschlossen, führt der Spieler folgende Schritte aus:

- Er setzt Häuser ein.
- Er erhält gegebenenfalls Bonusplättchen.
- Er erhält gegebenenfalls eine neue Kutsche.
- Er legt die Stadtkarten der aktuellen Strecke und überzählige Handkarten auf den Ablagestapel.

a. Häuser einsetzen



Der Spieler hat 2 Möglichkeiten, Häuser in die Städte einzusetzen, **die in seiner aktuellen Strecke enthalten sind:**

- Er darf in **jedem Land** seiner aktuellen Strecke in jeweils **1 Stadt** je 1 Haus einsetzen.

Oder:

- Er darf in **1 Land** seiner aktuellen Strecke in **jede Stadt** je 1 Haus einsetzen.

Hinweis: Die Länder und die Städte sind auf dem Spielplan und auf den Karten farbig gekennzeichnet.

 **Beispiel:** Der Spieler schließt folgende Strecke ab: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt und Augsburg.

- Er setzt in **jedem Land seiner aktuellen Strecke in jeweils 1 Stadt je 1 Haus ein** (wie in der Abbildung): Im Land Hohenzollern setzt er 1 Haus nach Sigmaringen, im Land Württemberg 1 Haus nach Stuttgart, im Land Bayern 1 Haus in **eine** der 4 bayerischen Städte, z.B. nach Ingolstadt. Er darf dann kein Haus in Nürnberg, Regensburg und Augsburg einsetzen.

Oder:

- Er setzt in **1 Land seiner aktuellen Strecke in jede Stadt je 1 Haus ein:** Er setzt im Land Bayern je 1 Haus nach Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt und Augsburg. Er darf dann kein Haus in Sigmaringen und Stuttgart einsetzen.

Hinweis: Es ist erlaubt, eine Stadtkarte auszulegen, wenn man in dieser Stadt (in einer vorangegangenen Runde) bereits ein Haus eingesetzt hat. Es darf aber in Städte, die bereits mit einem eigenen Haus besetzt sind, kein weiteres eigenes Haus eingesetzt werden.

Es ist erlaubt, ein Haus in einer Stadt einzusetzen, auch wenn dort bereits ein oder mehrere Spieler vertreten sind.



b. Bonusplättchen erhalten

Nach dem Einsetzen der Häuser prüft der Spieler, ob er eine oder mehrere der folgenden Bedingungen erfüllt, um Bonusplättchen zu erhalten. Erhaltene Bonusplättchen legt der Spieler **verdeckt** vor sich ab.



Bonusplättchen für Streckenlängen (5er-, 6er- oder 7er-Strecke)

Wenn die Strecke des Spielers 5, 6, 7 oder mehr **Karten** umfasst, erhält er vom entsprechenden Stapel das oberste Bonusplättchen.

Hinweis: Ist ein Bonusplättchen nicht mehr verfügbar, erhält der Spieler ein Bonusplättchen der nächst kürzeren verfügbaren Streckenlänge. (Damit ist es auch möglich für eine Strecke mit 8 oder mehr Karten ein Bonusplättchen zu erhalten.)

Hinweis: Ein Spieler darf im Lauf des Spiels mehrere Bonusplättchen gleicher Streckenlänge erwerben.



Bonusplättchen für Länder

Hat ein Spieler alle Städte eines Landes oder alle Städte zweier zusammengehöriger Länder besetzt, erhält er das oberste entsprechende Bonusplättchen. Es ist dabei nicht erforderlich, alle Städte durch Abschluss einer einzigen Strecke zu besetzen. Die Häuser können durch mehrere Strecken angesammelt werden.



Um das Plättchen „Alle Länder“ zu erhalten, muss man in **jedem Land mindestens in 1 Stadt** vertreten sein.

Hinweis: Erfüllt ein Spieler die Bedingung für ein Bonusplättchen für Länder, und es ist kein entsprechendes mehr verfügbar, erhält der Spieler kein Bonusplättchen.

Hinweis: Ein Spieler kann für jedes Land bzw. jede Länderkombination nur 1 Bonusplättchen erhalten.

Hinweis: Reichen die Häuser zum Besetzen der Städte nicht aus, erhält er kein Bonusplättchen.

Beispiel: Mit einer neuen Strecke besetzt der Spieler noch die Städte Sigmaringen und Ulm. Er hat damit Häuser in allen 3 Städten der Länder Württemberg und Hohenzollern und erhält das oberste Bonusplättchen vom Stapel.



Bonusplättchen für Spielende

Der Spieler, der durch seine Aktion das Spielende auslöst, indem er als erster eine 7er-Kutsche erhält (siehe nächster Punkt) oder sein letztes Haus einsetzt, erhält das Bonusplättchen „Spielende“.

c. Neue Kutsche erhalten



Umfasst die Strecke des Spielers mindestens so viele Stadtkarten, wie die Ziffer (oben rechts) der nächst größeren Kutsche hoch ist, erhält er diese Kutsche. Es ist nicht möglich, eine Kutschengröße zu überspringen.

Beispiel: Ein Spieler schließt seine allererste Strecke mit 3 Stadtkarten ab und erhält die 3er-Kutsche, die er auf seine Stammhauskarte legt. Seine zweite Strecke schließt er mit 5 Stadtkarten ab. Er erhält nun die nächst größere, die 4er-Kutsche, und legt sie auf die 3er-Kutsche. Seine dritte Strecke besteht nur aus 4 Stadtkarten. Er erhält dafür keine neue Kutsche. Um die 5er-Kutsche zu erhalten, muss er eine Strecke mit mindestens 5 Stadtkarten abschließen.

Hinweis: Für den Erwerb der Kutschen ist das Setzen von Häusern ohne Belang, es kommt lediglich auf die Anzahl der ausgelegten Stadtkarten an.



Unterstützung durch eine Amtsperson in dieser Phase:

Wagner: Mit Hilfe des Wagners erhält ein Spieler die nächst größere Kutsche auch dann, wenn die Zahl seiner Streckenkarten um bis zu 2 geringer als nötig ist.

Beispiel: Ein Spieler besitzt die 6er-Kutsche und schließt eine Strecke mit 5 Stadtkarten ab. Mit Hilfe des Wagners erhält er dafür die 7er-Kutsche.

d. Stadtkarten abwerfen

Der Spieler legt die Stadtkarten der abgeschlossenen Strecke auf den Ablagestapel **und** reduziert seine Handkarten, nach eigener Wahl, auf 3. Die überzähligen Handkarten werden ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt. In seinem nächsten Zug beginnt der Spieler eine neue Strecke.

Spielende und Wertung

Hat ein Spieler entweder eine 7er-Kutsche erhalten oder alle seine Häuser eingesetzt, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Der Spieler rechts vom Startspieler macht also den letzten Zug. Danach endet das Spiel.

Nun ermittelt jeder Spieler seine Siegpunkte:

Die Siegpunkte seiner größten Kutschenkarte
plus
die Siegpunkte aller seiner Bonusplättchen
minus
die Anzahl seiner nicht eingesetzten Häuser.

Beispiel:



7 Punkte
plus

16 Punkte
minus

4 Punkte

19 Punkte

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt **von den Spielern mit den meisten Siegpunkten** derjenige, der das Bonusplättchen „Spielende“ erhalten hat bzw. diesem im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autoren und Verlag bei Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Alex Weiß, den Mitgliedern der Spielgruppe um Elke und Jürgen Hübler sowie bei allen hier nicht namentlich genannten Testern und ganz besonders auch diesmal bei Dieter Hornung.

Ein herzlicher Dank geht auch an Peter Styra (Thurn und Taxis Museum und Archiv) für seine spontane Bereitschaft zur Zusammenarbeit und wertvolle historische Hilfe.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an:

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

THURN und TAXIS

„Das für mich immer noch faszinierendste Charaktermerkmal der Familie Thurn und Taxis ist, dass sie ihren gesellschaftlichen Aufstieg nicht in kriegerischen Konflikten, auch nicht durch Heiratspolitik, sondern durch ihre Dienstleistungen für die Menschheit, ob für Kaiser, Landesherren oder Bürger geschafft hat.“

Gloria Fürstin von Thurn und Taxis



Das fürstliche Haus Thurn und Taxis - Erfinder der Post

Vor über 500 Jahren begründete Francesco Tasso, der aus Cornello nahe dem Comer See in der Lombardei stammte,



Franz von Taxis

das moderne Postwesen. Francesco gehörte einer Familie an, die bereits im 13. Jahrhundert erfolgreich im päpstlichen Kurierwesen tätig war. Franz von Taxis, wie er seit der Erhebung in den deutschen Reichsadel 1512 hieß, war ein freier und findiger Unternehmer. Er begann 1490 im Auftrag Kaiser Maximilians I. mit der Einrichtung einer ständig be-

schickten Postlinie zwischen Innsbruck und Brüssel.

Durch Schaffung zahlreicher Wechselstationen, an denen alle 15 Kilometer Reiter und Pferd ausgewechselt wurden, gelang der Brieftransport auf dieser Strecke innerhalb von 5½ Tagen. Diese revolutionäre Idee, deren Bedeutung im 18. Jahrhundert von dem Staatsrechtler Johann Jakob Moser gar mit der Entdeckung Amerikas verglichen wurde, brachte den Taxis eine kaiserlich verliehene Monopolstellung im Postwesen des Heiligen Römischen Reiches (Reichspostgeneralat 1615) ein. Das unter der Leitung der Familie Thurn und Taxis stets weiterentwickelte Postnetz erstreckte sich im Laufe der Jahrhunderte über Westeuropa.

Aus der lombardischen Familie Tasso war im 17. Jahrhundert die Postmeisterdynastie Thurn und Taxis geworden. Gegen Ende des 18. Jahrhunderts versorgte die thurn und taxissche Reit- und Fahrpost ein Gebiet von über 200.000 Quadratkilometern mit 13 Millionen Einwohnern.

Verbunden mit dem Ausgreifen der erfolgreichen thurn und taxisschen Reichspost war der gesellschaftliche Aufstieg der Familie.

1695 erhob der Kaiser Fürst Alexander Ferdinand für seine „Verdienste um Kaiser und Reich“ in den Fürstenstand des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation. 1748 führten die Wege der Thurn und Taxis nach Regensburg an den Sitz des Immerwährenden Reichstags. Fürst Alexander Ferdinand wurde von Kaiser Franz I. zu dessen Repräsentant an diesem ersten deutschen Parlament ernannt. Das Amt er-



Fürst Alexander Ferdinand

forderte höchsten gesellschaftlichen und politischen Einsatz, den die Fürsten von Thurn und Taxis mit größtem Aufwand betrieben. Für die im gesamten Reich bekannte Hofhaltung

der Familie zeugt bis heute die bedeutende Sammlung der fürstlichen Museen in Schloss St. Emmeram in Regensburg.

Die Veränderungen, die Europa in der napoleonischen Ära erfuhr, gingen auch am Haus Thurn und Taxis nicht spurlos vorüber. Das Ende des Heiligen Römischen Reiches im Jahr 1806 brachte auch das Erlöschen des kaiserlichen Reichspostlebens und damit das Aus für die Thurn und Taxis-Post. Nach dem Wiener Kongress von 1815 aller-

dings wurde der Familie der Postbetrieb in Teilen Deutschlands wieder übertragen. So rollten die Thurn und Taxis Postkutschen wieder durchs Land. Unter Bismarck fand die Thurn und Taxis Post im Jahr 1867 ein endgültiges Ende, sie wurde 1871 zum Staatsbetrieb des Deutschen Reiches.



Fürst Karl Alexander von Thurn und Taxis bekam für die in Bayern verstaatlichte Post als Teil der Entschädigung im Jahr 1812 das ehemalige Reichsstift St. Emmeram in Regensburg. Seither ist das im 19. Jahrhundert zur Residenz umfunktio-



nierte ehemalige Benediktinerkloster der Wohnsitz der fürstlichen Familie. Und heute wohnt hier mit Fürst Albert II. der 12. Fürst von Thurn und Taxis.

Peter Styra, Thurn und Taxis Museum und Archiv, Regensburg



Die historischen Gebäude auf dem Spielplan



Mannheim:
Altes Rathaus
und Wasserturm



Würzburg:
Festung Marienberg



Pilsen:
Alte Brauerei
(unbestätigte Quellen)



Lodz:
Trinitatis
Kirche



Carlsruhe: Schloss



Stuttgart:
Altes Schloss



Nürnberg: Burg



Regensburg:
Dom



Budweis:
Blaues Rathaus



Sigmaringen: Schloss



Ulm: Münster



Ingolstadt:
Kreuztor



Passau: Schaiblingturm
und Rathaus



Linz:
Wallfahrtsbasilika
Pöstlingberg



Freiburg: Münster



Kempten:
St. Lorenz Basilika
und Residenz



Augsburg:
Perlachturm und
Rathaus auf der
Karolinenstraße



München:
Frauenkirche



Basel: Rathaus



Zürich: Großmünster
und Rathaus



Innsbruck:
Dom St. Jakob



Salzburg: Festung
Hohensalzburg

Die Schreibweise von Städten und Ländern kann in einigen Fällen von der heutigen abweichen. In früherer Zeit gab es noch keine verbindliche Schreibregelung.



Ausführliche



Grün hat mit seiner ersten Strecke je ein Haus in **Budweis**, **Linz**, **Passau** und **Innsbruck** eingesetzt. (In der Strecke war auch noch **München** enthalten, konnte aber wegen des Einsetzens eines Hauses in **Passau** nicht gesetzt werden.) Er hat dafür das oberste **Bonusplättchen** „5er-Strecke“ und die **3er-Kutsche** bekommen.



Grün hat danach **Basel** und **Zürich** ausgelegt und **Freiburg** auf der Hand.

Er zieht eine Karte nach, legt **Freiburg** an und schließt seine zweite Strecke ab. Er entscheidet sich dafür, alle Häuser in einem Land (**Schweiz**) einzusetzen und setzt ein Haus in **Basel** und eines in **Zürich** ein. Er darf also kein Haus in **Freiburg** (Baden) einsetzen.

Da er von der zuvor abgeschlossenen Strecke bereits ein Haus in **Innsbruck** hat, erhält er das oberste **Bonusplättchen** „Schweiz-Tyrol“. Als Amtsperson wählt er den **Wagner** und erhält so die **4er-Kutsche**, obwohl seine Strecke nur aus 3 Karten besteht. Seine Handkarte behält er für seine nächste Strecke.



Gelb hat mit seiner ersten Strecke je ein Haus in **Freiburg**, **Sigmaringen** und **Ulm** eingesetzt. Er hat dafür die **3er-Kutsche** bekommen.



Gelb hat danach **Ingolstadt** und **Regensburg** vor sich ausgelegt. Er hat **Kempten** und **Augsburg** auf der Hand und plant eine rein bayerische Strecke.

Nun nutzt er die Hilfe des Postmeisters und zieht **München** und **Stuttgart** nach. Er weicht von seiner ursprünglichen Planung ab, um das oberste **Bonusplättchen** „Württemberg-Hohenzollern“ zu bekommen. Dazu legt er **Stuttgart** an, schließt seine zweite Strecke ab und entscheidet sich dafür, in jedem Land ein Haus einzusetzen.

Er setzt also ein Haus in **Württemberg** (**Stuttgart**) und eines in eine der beiden bayerischen Städte ein.

Alle Spieler haben im bisherigen Spielverlauf bereits eine Strecke abgeschlossen und entsprechend Häuser eingesetzt. Wir gehen davon aus, dass alle Spieler in der hier beschriebenen 6. Runde eine Strecke abschließen können.



Er entscheidet sich dafür, das Haus in **Ingolstadt** einzusetzen, darf also keines in **Regensburg** einsetzen.

Er erhält das oberste **Bonusplättchen** „Württemberg-Hohenzollern“, da er nun je ein Haus in **Sigmaringen**, **Ulm** und **Stuttgart** hat. Er erhält **keine neue Kutsche**. Die Mithilfe des **Wagners** kann er nicht beanspruchen, weil er in dieser Runde bereits die Mithilfe des **Postmeisters** beansprucht hat.

Seine übrigen drei Handkarten behält er für seine nächste Strecke.

s Beispiel

Die in dieser Runde ausgespielten Karten und die für die 2. Strecke neu eingesetzten Häuser sind jeweils rot umrandet.



Blau hat mit seiner **ersten** Strecke je ein Haus in **Mannheim**, **Carlsruhe** und **Freiburg** eingesetzt. Er hat dafür die **3er-Kutsche** und das oberste **Bonusplättchen „Baden“** bekommen.



Rot hat mit seiner **ersten** Strecke je ein Haus in **Nürnberg**, **Ingolstadt** und **Augsburg** eingesetzt. Er hat dafür die **3er-Kutsche** bekommen.



Rot hat danach **München** und **Passau** vor sich ausgelegt und **Kempten** auf der Hand.

Er zieht **Augsburg** nach und kann mit Hilfe des **Postillions** beide Karten passend anlegen und danach seine zweite Strecke abschließen.

Er entscheidet sich dafür, alle Häuser in einem Land einzusetzen. Er setzt also ein Haus nach **Kempten**, eines nach **München** und eines nach **Passau**. In **Augsburg** hat er bereits ein Haus stehen und darf dort kein weiteres einsetzen.

Er erhält die **4er-Kutsche**.



Blau hat danach **Lodz** und **Pilsen** vor sich ausgelegt und **Nürnberg** auf der Hand.

Er zieht **Würzburg** nach, nutzt die Hilfe des **Postillions** und kann so beide Karten passend anlegen und seine zweite Strecke abschließen. Er entscheidet sich in jedem Land ein Haus einzusetzen und setzt ein Haus nach **Lodz**, eines nach **Pilsen** und eines nach **Würzburg**. In **Nürnberg** darf er kein Haus einsetzen, da er für diese Strecke in **Baiern (Würzburg)** bereits ein Haus eingesetzt hat. Er hat sich entschlossen sein Haus nach **Würzburg** zu setzen, weil **Nürnberg** zentraler liegt, er also mit einer anderen Strecke eher wieder nach **Nürnberg** kommt als nach **Würzburg**.

Er erhält die **4er-Kutsche**.