

Spielanleitung TRECK

In TRECK gehen Kolonisten auf eine Reise durch den Wilden Westen. Dazu benötigen sie einen Dollar und ein Pferd. Mit einem weiteren Dollar gelangt der Kolonist erfolgreich an sein Ziel.

Diese Kartenkombination (Dollar, Kolonist, Pferd, Dollar) heißt KLEINER TRECK und kann ausgelegt werden. Durch das Auslegen dieser Kartenkombination kann der Spieler pro Karte einen Punkt geltend machen. **Spielziel** ist es, die größte Anzahl an Punkten zu sammeln.

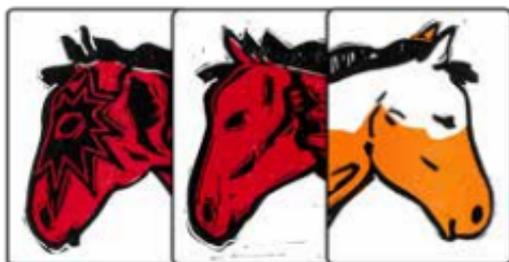


Zu **Spielbeginn** erhält jeder Spieler 3 Karten. Der STARTER der Runde wird bestimmt und wechselt mit jeder neuen Runde im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, nimmt 2 Karten auf und legt eine Karte ab.

Auf dem Ablagestapel werden die Karten offen abgelegt. Die oberste Karte dieses Stapels kann von dem Spieler, der am Zug ist, aufgenommen werden. Damit ist der Zug direkt beendet. Auf seiner Reise begegnen dem Kolonisten **Indianer und Banditen**. Diese können sich dem Kolonisten anschließen. Um im TRECK mitzureisen, benötigt der Indianer ein Pferd oder ein Indianerpferd und der Bandit eine Goldkarte oder den Sheriffstern als Kombinationskarte.



+



+



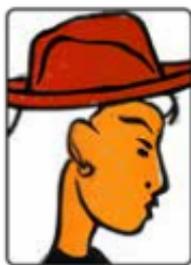
GROSSER TRECK und Neustart

Ein GROSSER TRECK besteht aus mindestens 6 Karten (6 Punkte). Er berechtigt den Spieler, die Runde zu beenden, indem er einen Neustart fordert. Ein Neustart bedeutet: Alle Karten werden neu gemischt und jeder Spieler erhält wieder 3 neue Karten. Die Anfangssituation wird hergestellt. TRECKS, die noch nicht ausgelegt wurden, können nicht mehr geltend gemacht werden.



TRECK-Start mit Gold

Gold kann an jeder Stelle eines TRECK einen Dollar ersetzen. Kann man einen TRECK mit Gold (statt mit einem Dollar) beginnen, darf man beliebig viele Kolonisten mit nur einem Pferd im TRECK mitnehmen. Goldkarten sind die Karten, auf denen ein Finger und eine Zahnlücke abgebildet ist. Am Ende eines TRECK kann man beliebig viele Dollars und Gold geltend machen, um Punkte zu sammeln.



Legt ein Spieler eine Variante TRECK, erhält er 3 neue Karten. Der TRECK geht in den Ablagestapel. Karten, die der Spieler nicht im TRECK unterbringen kann, müssen nicht abgelegt werden. Mit ihnen und den 3 neuen Karten kann auch ein neuer TRECK in diesem Spielzug ausgelegt werden. Um den Zug zu beenden, legt der Spieler eine Karte ab.

Kartentausch mit Doppelindianer/-bandit

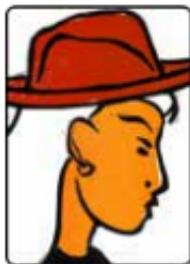
Hat ein Spieler 2 Indianer oder 2 Banditen auf der Hand, kann er diese durch Ablegen auf den Kartenstapel ausspielen und mit einem Mitspieler den Kartentausch erzwingen.

Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden ist das Spiel beendet. Eine Runde ist endet, wenn keine Karten mehr auf dem Kartenstapel liegen oder ein Spieler Neustart gefordert hat. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Gute Reise und lasst euch nicht verarschen !

Dieses Spiel enthält

8 x Kolonisten + 8 x Pferde (orange)



4 x Gold

2 x Sheriffsterne



6 x Indianer + 6 x Banditen + 4 x Indianerpferde (rot)



16 x Dollar



Illustration: Marc Seiffert

Produktion: gedruckt in 5 Farben

von Linolschnitten auf der Asbern Andruckpresse,
gestanzt auf dem Original Heidelberger Tiegel

1. Auflage: 80 Spiele

Nr:

SPIELKARTENFABRIK - Museumswerkstatt

Katharinenberg 35 · 18439 Stralsund

Öffnungszeiten: Mo-Fr 11-13 Uhr u. 15-19 Uhr

Ideen und Anregungen schreibt uns bitte
an per E-Mail an post@spiefa.de

März 2021 · www.spiefa.de