





ROLLECATE

1 – 4 PERSONEN / 8+ JAHRE / SPIELDAUER ±15 MIN.

Im Jahr 1967 erbaute Kees Neve Rollecate. Über Jahre drehte diese Lokomotive ihre Runden. Heute steht sie still - hinter einem riesigen Haufen alter Schienen versteckt - in einer alten Scheune. Baut eine neue Strecke für Rollecate und lasst den Zug wieder Fahrt aufnehmen!

Inhalt


50 Streckenkarten  – , 5 Chaoskarten 
4 Würfel  und eine Lokomotive.

Spielidee

Ziel des Spiels ist es, möglichst wenig **Strafpunkte** zu kassieren, während ihr die Strecke für Rollecate baut.






Spielaufbau

Legt die Chaoskarten  **zur Seite.** Mischt die Streckenkarten  –  und legt sie als verdeckten Stapel für alle gut erreichbar ab.

Legt ein anfängliches Schienennetz aus 4 Streckenkarten. Dafür zieht ihr abwechselnd Karten und legt sie aneinander an. Die Schienen müssen verbunden werden und Karten dürfen sich nicht überlappen. **Hinweis:** Bei 2 Personen legt ihr je 2 Karten aus; bei 3 Personen legt eine Person 2 Karten aus, alle anderen legen je 1 Karte aus.

Stellt die Lokomotive auf die dritte Karte des Schienennetzes. Rolocate fährt immer in Richtung Streckenende.

Teilt 2 Streckenkarten pro Person aus. Nehmt diese auf die Hand, ohne sie den anderen zu zeigen.

Bildet einen Nachziehstapel, indem ihr die Chaoskarten  gut mit den restlichen Streckenkarten  –  mischt.

Entfernt je nach Personenzahl eine gewisse Anzahl Karten aus dem Nachziehstapel und legt sie zurück in die Box – diese Karten werden in dieser Runde nicht benötigt.

- **2 Personen:** entfernt 11 Karten
- **3 Personen:** entfernt 9 Karten
- **4 Personen:** entfernt 7 Karten




Lasst vor euch jeweils etwas Platz für einen persönlichen Ablagestapel.

Spielablauf

Ihr seid abwechselnd an der Reihe und spielt im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist – wer die letzte Karte gezogen hat, führt diesen Zug noch aus. Danach addiert ihr jeweils die Zahlenwerte der Karten auf eurem Ablagestapel und die Zahlen eurer verbliebenen Handkarten. Das so ermittelte Ergebnis ergibt die persönlichen Strafpunkte. Wer die wenigsten Strafpunkten hat, gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer die wenigsten Kar-

ten hat. Wenn ihr mehr als eine Runde (z. B. 3) spielt, gewinnt, wer am Ende der gespielten Runden die niedrigste Gesamtpunktzahl hat.

Bist Du am Zug, ziehst Du eine Karte vom Nachziehstapel und nimmst sie auf die Hand. Danach führst Du eine der folgenden Aktionen aus:

1. Passen
2. Streckenkarten  –  auslegen
3. 1 Chaoskarte  abwerfen

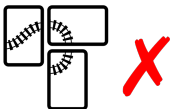
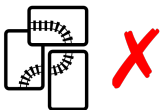
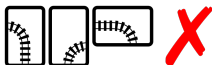
AKTION 1 – Passen ist immer erlaubt. Es kann die einzige Dir mögliche Aktion sein. Wenn möglich, bewegst Du Rollocate um eine Karte weiter in Richtung Streckenende. Dann **nimmst Du Dir eine Strafkarte**.

Musst Du Strafkarten nehmen, nimmst Du für jede Karten die jeweils letzte ausliegende Streckenkarte aus dem Schienennetz. Erreichst Du die Streckenkarte auf der Rollocate steht, hörst Du auf. Lege die erhaltenen Karten in beliebiger Reihenfolge als Strafkarten auf Deinen **Ablagestapel**.

Du darfst Karten auf Deinem Ablagestapel miteinander kombinieren und kannst so **Strafkarten los werden**. Wenn die Karte, die Du ablegen musst, die gleiche Zahl wie die oberste Karte des Ablagestapels zeigt, dann darfst Du beide Karten nehmen und aus dem Spiel entfernen - lege sie zurück in die Box. Sie werden zum Spielende nicht gewertet. Du darfst in Deinem Zug mehrere Karten auf diese Art miteinander kombinieren.

AKTION 2 – Streckenkarte auslegen. Du legst eine oder mehrere Deiner Handkarten mit der gleichen Zahl an das Ende des Schienennetzes an. Zwei **1**er-Karten wären also erlaubt, während eine **3**er- und eine **4**er-Karte verboten wären und Du nur eine der beiden Karten anlegen dürftest. Für das Anlegen gelten folgende Regeln:


1. Karten dürfen vertikal oder horizontal angelegt werden.
2. Die Schienen der Karten müssen miteinander verbunden werden. Karten dürfen sich nicht überlappen.





3. Vergleich die Zahl der anzulegenden Streckenkarte mit der Zahl auf der letzten bereits im Schienennetz liegenden Karte: Eine **1** darf niemals an eine **3** (sehr wohl aber an eine **1**, **2** oder **4**) angelegt werden und eine **2** niemals an eine **4**.




Nachdem Du Deine Karten gespielt hast, bewegt sich Rollocate. Zähle die Zahlenwerte der von Dir in Deinem Zug ausgelegten Streckenkarten zusammen und würfelle mit entsprechend vielen

Würfeln . Brauchst Du mehr als 4 Würfel, würfelst Du die Würfel einfach noch einmal. **Beispiel:** Du wirfst 4 Würfel, wenn Du zwei Streckenkarten mit der Zahl **2** gespielt hast.

Zähle die gewürfelten . Bewege Rollocate dann für jedes dieser Symbole 1 Streckenkarte weiter in Richtung Streckenende. Würde Rollocate dabei die letzte Streckenkarte verlassen, so „entgleist“ sie. Belasse die Lok auf der letzten Streckenkarte und nimm Dir **Strafkarten** in Höhe der fehlenden Streckenkarten. Lege diese auf Deinen **Ablagestapel**.

Beispiel: Du würfelst 3 -Symbole, es liegt aber nur noch eine Streckenkarte vor Rollocate. Du musst deshalb 2 Strafkarten nehmen.

AKTION 3 – 1 Chaoskarte abwerfen ist nur möglich, wenn Du 1 Chaoskarte  auf der Hand hast. Lege die Chaoskarte oben auf Deinen **Ablagestapel**. Kombinieren ist erlaubt. Im Gegensatz zum Passen musst Du hier weder die Lok bewegen, noch eine Strafkarte ziehen.

Tipp: Wenn Du Karten clever kombinierst, kannst Du so eine Menge Strafpunkte loswerden.

Solo-Modus

Im Solospiel versuchst Du möglichst wenige Strafpunkte zu sammeln und diese immer weiter zu unterbieten. Du beginnst mit einem Schienennetz aus 4 Karten. Mische dann die Strecken- und Chaoskarten miteinander und lege 11 davon un-gesehen zurück in die Box.

Etwas mehr Herausforderung bekommst Du, wenn Du festlegst, dass Rollecate maximal 3x entgleisen darf. Beim vierten Mal endet das Spiel und Du hast verloren.