

MOBILITY Spielregeln – Kurzfassung













Markiere als dein **Startfeld** eines der **umrandeten Hauptstadtfelder Innsbruck, Bozen oder Trient**.

1. Challenge-Phase: Markiere **eine** der 5 **Challenges**. Jede Challenge darf **nur einmal** gewählt werden.

2. Mobilitäts-Phase

a) Wetter bestimmen: Die **Spielleitung würfelt**. Zähle von der aktuellen Position auf der **Jahreszeiten-Leiste** die Schritte weiter und **markiere** dann das erreichte **Wetter-Symbol** (Sonne, Wolken, Regen oder Schnee) als aktuelles Wetter.

b) Fahrzeug auswählen: Markiere die nächsten Symbole auf der gewählten Fahrzeug-Leiste:

Fahrzeug	Reichweite	Boni
 Auto	3 Felder , aber keine Bergfelder (davon starten ist erlaubt)	Wenn du das Auto nutzt, markiere zwei Symbole (ein Block) auf der Fahrzeug-Leiste ,   Flüssiger Verkehr = 1 oder 2 Felder zusätzliche Reichweite .  Pass-Straße = Bergfelder dürfen in diesem Zug befahren werden.  Naturschutzgebiet = in diesem Zug darfst du keine Waldfelder befahren.
 Rad	1 beliebiges Feld	  Trainings-Effekt = 1 oder 2 Felder zusätzliche Reichweite
 Bus	Entlang der gestrichelten Buslinien von einer Haltestelle zur Nächsten bewegen ohne Linie zu zeichnen .	  Express-Linien = 1 oder 2 zusätzliche Haltestelle/n weiter fahren.  Netz-Ausbau = Zeichne eine der „geplanten“ (das sind die weißen, leicht transparenten gestrichelten) Buslinien mit deinem Stift nach . Diese Verbindung gilt von nun an als neue Buslinie und wird wie alle anderen Buslinien verwendet .
		Gewohnheitstier: Du erhältst den letzten für das jeweilige Fahrzeug erreichten Bonus für den Rest des Spiels.

c) Bewegung durchführen: Nicht genutzte Reichweite verfällt.

Auto/Rad: Ziehe eine **durchgehende Linie** entsprechend den Regeln des Fahrzeugs (Reichweite).

Bus-Linie: Folge den **vollfarbig gestrichelten Bus-Linien** von einer **Haltestelle zur nächsten (Reichweite)**. Ziehe **keine Linie**. Die **Felder** zwischen den Haltestellen **zählen als besucht**.

Stau: Bewegst du dein **Rad oder Auto** auf oder über Felder, die du **bereits im Laufe des Spiels besucht** hast, **endet** dort sofort dein Zug. (Gilt **nicht** für Bewegungen mit dem **Bus** oder für das **Kreuzen von Bus-Linien**).

Challenge-Punkte: markiere der **Challenge** entsprechend alle besuchten **Felder bzw. Symbole**.

Aussetzen: wenn du nicht weiter ziehen kannst oder willst.

3. Zwischenwertung

a) Zwischenstopp: Markiere das **aktuelle Feld = Startfeld** der nächsten Jahreszeit.

b) Klima-Check: **insgesamt** auf der **Auto-Leiste gleich viel oder mehr Kreise** markiert als beim Rad, dann **Hand heben**. Hebt die **Mehrheit** der Spieler:innen die Hand, **steigt** die Temperatur **für alle(!)** um **1 Stufe**. **Steigt die Temperatur auf Stufe 3 (+3,5°C), endet das Spiel sofort und alle verlieren gemeinsam**.

c) Challenge-Wertung: alle **in dieser Jahreszeit** markierten Symbole oder Felder zählen und **die Punkte in das Feld der Challenge** eintragen (Achte auf 2x).

d) Upgrades: **nach jeder Jahreszeit kann ein Upgrade gekauft werden** (Kosten am Spielende abziehen).

e) Wechsel der Stift-Farbe

SPIELENDEN

Nach der **vierten Jahreszeit (Winter)** erfolgt die Schlusswertung:

Siegpunkte gesamt = Summe der Siegpunkte aller Challenges + Bonusfelder (2 Siegpunkte) – Kosten aller markierten Upgrades.