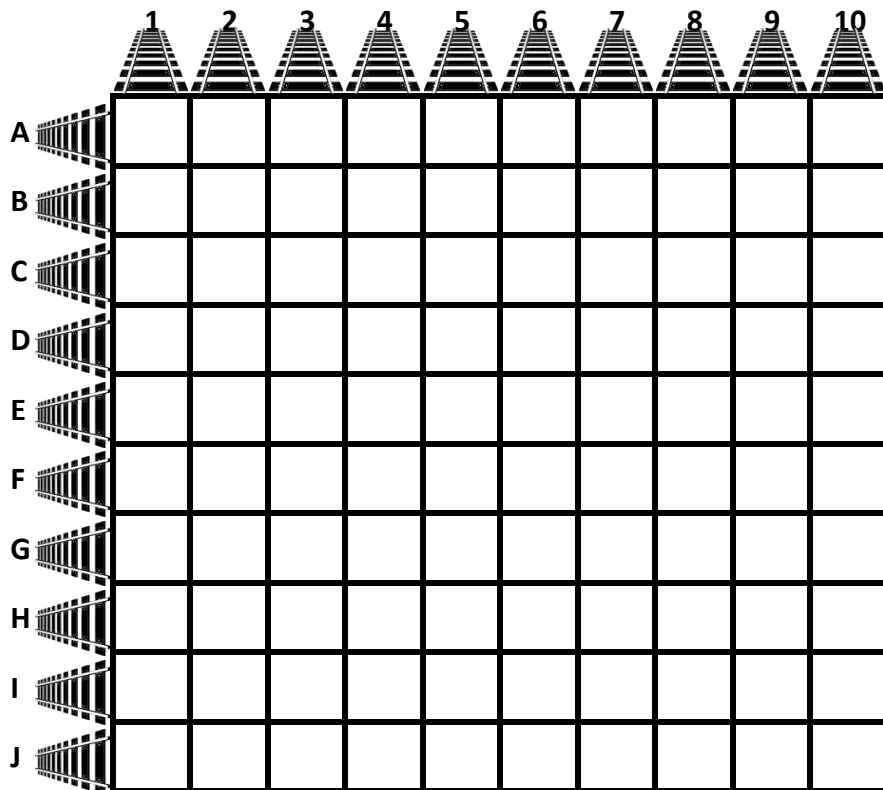




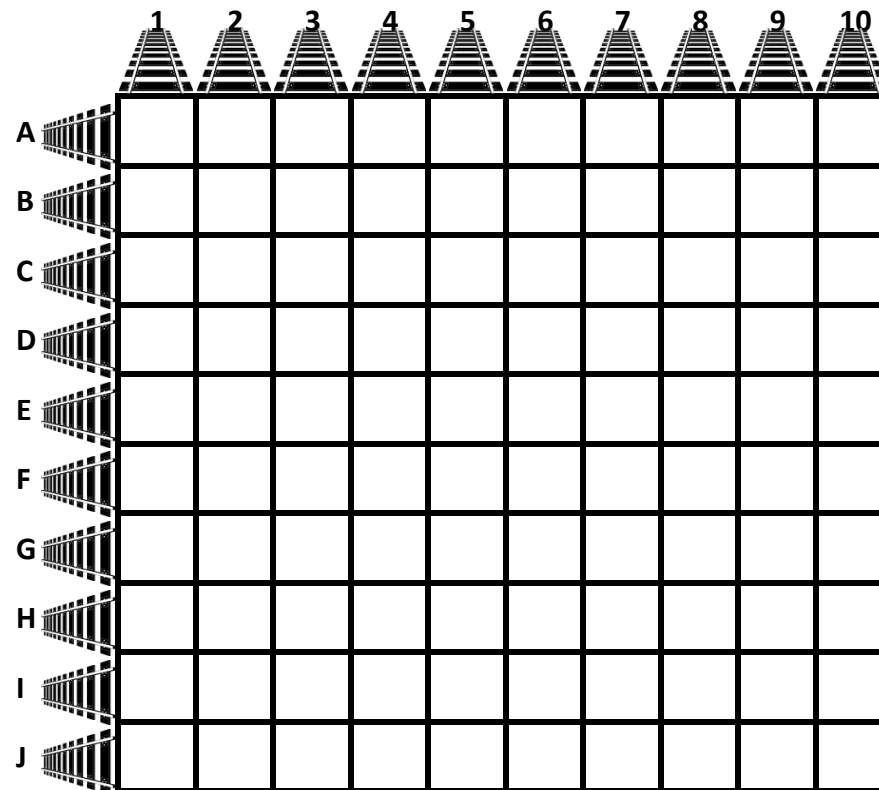
Cargo Terminal (Güterzug beladen) Spielfelder



Dein Rangierbahnhof



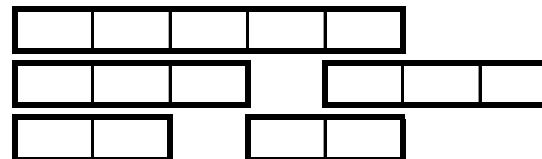
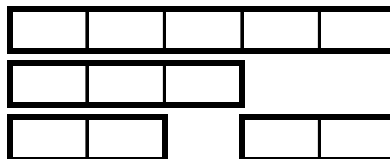
Containerbahnhof (Gegner)



Deine Züge: 2x Ferngüterzug 5 Felder

3x Nahgüterzug 3 Felder

4x Rangierfahrt 2 Felder





Cargo Terminal (Güterzug beladen) Spielregeln



Auf dem Spielplan befinden sich das eigene Bahnhofs- und das gegnerische Containergebiet. In den eigenen Bahnhof trägt man nun, ohne dass der Mitspieler dies sieht, *seine Züge* ein. Dies geschieht, indem man Gebilde von unterschiedlicher Kästchenlänge einzeichnet, alternativ kann man auch die zur Ansicht aufgedruckten "Züge" ausschneiden und auf sein Spielfeld legen. Die Anzahl und Größe der *Züge* ist unter den Spielfeldern notiert.

Art der Platzierung

Folgende Spielregeln müssen eingehalten werden:

- Die Züge dürfen nicht aneinander stoßen.
- Die Züge dürfen nicht über Eck gebaut sein oder Ausbuchtungen besitzen.
- Die Züge dürfen auch am Rand liegen.
- Die Züge dürfen nicht diagonal aufgestellt werden.

Spielverlauf

Nun wird ausgelost, wer zuerst mit dem "Beladen" beginnen darf. Der *Verlader* gibt eine Koordinate an, auf die er den "Container verladen" will, zum Beispiel C3. Der Mitspieler sieht auf seinen Plan, ob dort ein "leerer Zug" steht und antwortet mit *Daneben*, *Beladen* oder *Abfahrbereit*. Ein Zug gilt dann als *Abfahrbereit*, wenn alle Felder des Zuges "beladen" wurden. Der *Verlader* notiert dies in seinem zweiten, zu Beginn des Spiels leeren Block. Der Mitspieler muss die Beladung/Versuche ebenfalls markieren, um zu sehen, wann ein Zug *beladen* ist.

Wer zuerst alle Züge des Gegners beladen hat, ist der Sieger.

Die Spielzeit beträgt normalerweise etwa 15–25 Minuten.