

Kurzanleitung

Jedes Spiely stellt seine Spielfigur an einen der vier Bahnhöfe (Nord-, Haupt-, Süd- oder Westbahnhof), denn man kommt mit dem Zug in Landao an. Es können auch mehrere Figuren am selben Bahnhof starten.

Außerdem ziehen alle vor Spielbeginn 3 Aktionskarten vom Stapel. Die Aktionskarten legt ihr verdeckt vor euch hin oder stellt sie in den Kartenhaltern auf, so dass die anderen sie nicht sehen.

Ziel des Spiels

Die Aufgabe besteht darin, so viele Mekos so schnell wie möglich zu sammeln. Gewonnen hat:

- wer entweder als erstes 20 Mekos gesammelt hat.
- oder wer genügend Mekos gesammelt hat und danach als erstes das Zielfeld erreicht.
Was ist genügend? Bei 3 Spielys sind das 12 Mekos, bei 4 Spielys 10, bei 5+ reichen 8 Mekos.

Ablauf eines Spielzugs

Es wird reihum gespielt. Wer anfängt legt ihr selbst nach euren eigenen Kriterien fest. (Falls ihr euch nicht einigen könnt, fängst einfach du selbst an :-D). Jeder Spielzug besteht aus bis zu sechs Schritten (L, A, M, E, K, O). Die ersten vier Schritte sind optional, die letzten beiden muss man immer machen.

1. *Lager plündern*)

Im ersten Schritt darfst du dir erstmal etwas aus dem Lager nehmen:

- Entweder ziehst du verdeckt eine Aktionskarte vom Stapel.
- Oder du nimmst dir ein Schild oder ein Fahrzeug und stellst es in deine Garage.

2. *Aktionskarte spielen*

Im zweiten Schritt darfst du eine Aktionskarte spielen.

- In Normalfall spielst du einfach eine deiner Aktionskarten aus. Was dann passiert, steht auf der Aktionskarte.
- Wahlweise kannst du auch drei Aktionskarten ablegen und dafür eine neue ziehen.
- Oder aber du legst drei Aktionskarten ab, und kannst ein Schild vom Spielfeld nehmen und ins Lager zurückstellen. Dafür musst du aber die nächste Runde aussetzen.

3. *Move machen*

Im dritten Schritt ziehst du mit deiner Figur, und zwar maximal so viele Felder, wie je nach Fortbewegungs- und Straßenart erlaubt sind (siehe Tabelle unten rechts auf dem Spielfeld). Vor dem Ziehen kannst du die Fortbewegungsart ändern (siehe Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**). Kommst du auf ein Feld mit einem Meko, dann darfst du diesen Meko an dich nehmen und weiterlaufen bzw. -fahren.

4. *Ein Schild aufstellen*

In diesem Schritt darfst du ein Schild aus deiner Garage aufs Spielfeld setzen – sofern du eins hast.

5. *Karten abwerfen*

Man darf maximal acht Aktionskarten auf der Hand haben. Wenn du nach Schritt 4 mehr als acht Karten besitzt, wirf so viele ab, bis es nur noch acht sind. Dieser Schritt kann nicht übersprungen werden

6. *Over & out*

Dein Spielzug ist zu Ende und das nächste kommt dran.