

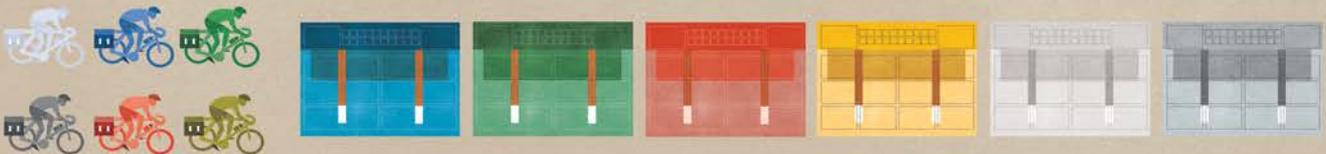
# THE OPEN ROAD



REGELHEFT

# DAS SPIEL

1. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und ein Spielertableau gleicher Farbe. Gestartet wird mit (3) ENERGIE-Klötzchen (beige) und (10) GELD-Klötzchen (grün). Diese werden in das vorgesehene Kästchen auf dem Spielertableau gelegt.



2. Jeder Spieler wählt seine Route indem er jeweils (1) EAST COAST Karte (Ostküste), (1) WEST COAST Karte (Westküste), (1) HEARTLAND Karte (Landesinneres) und (1) SIDE TRIP Karte (Abstecher) wählt.



3. Fahre schnell, sammle Ressourcen oder behindere Mitspieler um als erster deinen Zielort zu erreichen. Es stehen insgesamt (7) AKTIONEN zur Verfügung:

1. **BEWEGEN** - die Spielfigur kann max. soweit bewegt werden, wie Energie-Klötzchen im eigenen Vorrat sind.
2. **SPIELKARTE NEHMEN** - die SPIELKARTEN bieten die Möglichkeit um an ENERGIE oder GELD zu kommen oder Mitspieler zu behindern.
3. **AUSSPIELEN EINER SPIELKARTE** - tausche diese in ENERGIE bzw. GELD oder spiele sie gegen einen Mitspieler aus.
4. **TAUSCHE (5) SPIELKARTEN GEGEN EINE MOTHER LODE KARTE (GLÜCKSKARTE)** - Eine MOTHER LODE KARTE verschafft dem Spieler einen Vorteil gegenüber Mitspielern.
5. **AUSSPIELEN EINER MOTHER LODE KARTE** - tausche diese in ENERGIE oder GELD oder spiele sie gegen einen Mitspieler aus.
6. **TAUSCHE (3) SPIELKARTEN (MIT GELDSYMBOL) GEGEN (7) GELD-KLÖTZCHEN.**
7. **ZAHLE (5) GELD-KLÖTZCHEN UND ERHALTE (2) ENERGIE-KLÖTZCHEN.**

4. Um eine Strecke zwischen zwei Feldern zurückzulegen, wird (1) ENERGIE verbraucht. Um beispielsweise mit seiner Spielfigur (3) Felder weit zu kommen, setzt man (3) ENERGIE ein. Diese kommen in den allgemeinen Vorrat.

5. Beim Erreichen einer Großstadt (rotes Feld) kann der Spieler in einem Hotel übernachten - dafür zahlt man (2) GELD und bekommt im Gegenzug (2) ENERGIE.

# SPIELVERLAUF



**SPIEL-ZIEL:** Sei der schnellste Spieler am Zielort von West nach Ost oder Ost nach West.

**SPIELÜBERSICHT:** Die Spieler starten in ihrer jeweils gewählten Stadt. Mit (3) ENERGIE und (10) GELD auf dem Spielertableau. Die Anzahl an Energie-Klötzchen bestimmt die Entfernung die ein Spieler maximal in einem Zug ziehen kann. Gebrauchte ENERGIE- und GELD-Klötzchen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. In seinem Zug kann der Spieler (2) der möglichen (7) Aktionen ausführen. Der Spieler, der zuerst seinen gewählten Zielort erreicht, gewinnt.

**DAS SPIELBRETT:** Das Spielbrett besteht aus einem Streckennetz, welches durch (3) verschieden farbige Felder unterbrochen ist:

GROßSTADT



KLEINSTADT



CAMPING PLATZ



Die Entfernung zwischen zwei Feldern repräsentiert jeweils ein Feld.

Beim Erreichen einer Großstadt (rotes Feld) kann der Spieler in einem Hotel übernachten - er zahlt (2) GELD und bekommt im Gegenzug (2) ENERGIE.

**WÄHLE DEINE ROUTE:** Jeder Spieler zieht zu Anfang jeweils (2) Karten vom EAST COAST, WEST COAST und HEARTLAND Kartenstapel nachdem diese gemischt wurden. Entscheide dich für jeweils (1) Karte und lege die andere unter den entsprechenden Kartenstapel. Nachdem jeder seine Hauptroute gewählt hat, bekommt jeder Spieler noch eine SIDE TRIP Karte (Abstecher) zugeteilt.



**WEST COAST UND EAST COAST KARTEN** stehen für deinen Start- und Zielort. Jeder Spieler entscheidet sich frei dafür, ob er von Ost nach West oder West nach Ost fahren möchte.

**HEARTLAND KARTEN** sind kein zwingender Zwischenstop. Diesen aber einzuplanen, wird deinem Vorrat an ENERGIE und GELD gerade dann gut tun, wenn du es am meisten brauchst. Wenn du auf deine gewählte HEARTLAND Stadt ziehst, bekommst du (5) GELD- und (5) ENERGIE-Klötzchen und darfst dir vom Stapel eine neue HEARTLAND Karte ziehen.



**SIDE TRIP KARTEN** stellen Bonus Stops auf deiner Route dar, die dir extra GELD und ENERGIE geben. Ziehst du auf irgendeinen Ort von deiner SIDE TRIP Karte bekommst du (3) ENERGIE- und (3) GELD-Klötzchen auf dein Spielertableau.



## INHALT

(1) Spielbrett	(60) Spielkarten
(6) Spielfiguren	(12) Mother Lode Karten
(6) Spielertableau (Gepäcktasche)	(7) Side Trip Karten
(60) Energie-Klötzchen (beige)	(16) East Coast Karten
(60) Geld-Klötzchen (grün)	(12) West Coast Karten
(1) Strassensperrung (rot)	(21) Heartland Karten

## WÄHLE EINE SPIELFIGUR UND EIN SPIELERTABLEAU GLEICHER FARBE:

Legt das Spielbrett in die Mitte. Jeder Spieler startet mit (3) ENERGIE- und (10) GELD-Klötzchen. Diese legt ihr in die dafür vorgesehenen Kästchen auf eure Spielertableaus. Das Spielertableau dient zum Sammeln der GELD- und ENERGIE-Klötzchen, der SPIELKARTEN, der ROUTENKARTEN und MOTHER LODE KARTEN. Alle Karten sind immer für alle sichtbar. Das Spielertableau fasst maximal je (10) GELD- und (10) ENERGIE-Klötzchen. Ein Spieler kann nicht mehr Karten als freie Felder auf seinem Spielertableau vorhanden sind, ablegen.



**DIE TOUR QUER DURCH AMERIKA:** Ein Zug besteht immer aus (2) von (7) möglichen AKTIONEN: AKTIONEN können in beliebiger Reihenfolge und auch wiederholt hintereinander genutzt werden.

- 1. BEWEGEN** - die Spielfigur kann max. soweit bewegt werden, wie ENERGIE-Klötzchen im eigenen Vorrat sind.
- 2. SPIELKARTE NEHMEN** - die SPIELKARTEN bieten die Möglichkeit an ENERGIE oder GELD zu kommen oder Mitspieler zu behindern.
- 3. AUSSPIELEN EINER SPIELKARTE** - tausche diese in ENERGIE- oder GELD-Klötzchen oder spiele sie gegen einen Mitspieler.
- 4. TAUSCHE (5) SPIELKARTEN GEGEN EINE MOTHER LODE KARTE (GLÜCKSKARTE)** - Eine MOTHER LODE KARTE gibt dem Spieler einen Vorteil gegenüber Mitspielern.
- 5. AUSSPIELEN EINER MOTHER LODE KARTE** - tausche diese in ENERGIE- oder GELD-Klötzchen oder spiele sie gegen einen Mitspieler.
- 6. TAUSCHE (3) SPIELKARTEN (MIT GELDSYMBOL) UND ERHALTE DAFÜR IM GEGENZUG (7) GELD-KLÖTZCHEN.**

Die einzige Ausnahme zu diesen (7) möglichen Aktionen findet statt, wenn du auf eines der Großstadt-Felder ziehst. Beim Erreichen einer Großstadt (rotes Feld) kann der Spieler in einem Hotel übernachten - dafür tauscht er (2) GELD gegen (2) ENERGIE. Diese Aktion findet ergänzend zu den (7) anderen Aktionen statt aber nur bei der Ankunft in einer Großstadt.

## SPIELKARTEN

**DIE SPIELKARTEN** stellen die Grundlage für die Strategie der Spieler dar. Diese ermöglichen den ENERGIE oder GELD Vorrat zu erhöhen oder hintern Mitspieler daran in Führung zu gehen. Im unteren Bereich jeder Karte ist angegeben, wieviel ENERGIE oder GELD es beim Ausspielen der Karte gibt.



ENERGIE - UNTEN LINKS

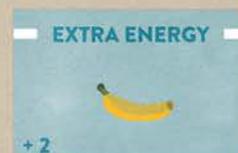


GELD - UNTEN RECHTS



Die **EXTRA GELD** Karte (Anzahl 20) erlaubt dem Spieler beim Ausspielen der Karte (2) GELD-Klötzchen zu nehmen. Beim gleichzeitigen Ausspielen von insg. (3) Karten erhält man (7) anstelle von nur (6) GELD-Klötzchen.

Die **EXTRA ENERGIE** Karte (Anzahl 20) erlaubt dem Spieler beim Ausspielen der Karte (2) ENERGIE-Klötzchen zu nehmen.





Die **HEADWIND** Karte (*Gegenwind*) (Anzahl 4) wird gegen einen Mitspieler ausgespielt. Dieser muss nun (2) ENERGIE-Klötzchen in den allgemeinen Vorrat abgeben.

Die **FREE NIGHT STAY** Karte (*gratis Übernachtung*) (Anzahl 2) erlaubt dem Spieler eine freie Übernachtung - dafür erhält er (2) ENERGIE-Klötzchen. Die Karte kann nur in einer Groß- oder Kleinstadt gespielt werden.



Die **COUCH SURF** Karte (Anzahl 4) erlaubt dem Spieler eine Übernachtung in einer Privatunterkunft. Nicht so bequem wie ein Hotel, aber immerhin noch (1) ENERGIE-Klötzchen wert. Die Karte kann nur in einer Groß- oder Kleinstadt gespielt werden.

Die **SADDLE SORES** Karte (*Wund geradelt*) (Anzahl 4) wird gegen einen Mitspieler gespielt, der sofort (2) GELD für Gesäßcreme zahlen muss. Dieses wird in den allgemeinen Vorrat zurück gelegt. Für den Fall, dass ein Spieler nicht zahlen kann, ist er **BANKROTT** und muss zur letzten Großstadt auf seiner Route umkehren (siehe **BANKROTT**).



Beim Ausspielen einer der (4) folgenden Karten gegen einen Mitspieler muss dieser einmal aussetzen:



**BROKEN SPOKE** (Speichenbruch), **CRACKED FORK** (Gabelbruch), **SNAPPED PEDAL** (Kurbelarm Bruch) und **BENT RIM** (Felgenschlag).

Die **TUNE UP** Karte (Anzahl 2). Nach einer General-Überholung deines Fahrrades, fährt es sich wieder wie neu. Beim Herausfahren aus einer Groß- oder Kleinstadt kommst du zwei (2) Felder weiter ohne ENERGIE-Klötzchen dafür aufwenden zu müssen.



**BANKROTT:** Wenn ein Spieler dazu gezwungen ist sein letztes GELD-Klötzchen abgeben zu müssen, ist er **BANKROTT** und muss zu der letzten Großstadt auf seiner Route umkehren. Ist er bereits in einer Großstadt, ist er vor **BANKROTT** geschützt.

## MOTHER LODE KARTE

Eine **MOTHER LODE** Karte (*Glückskarte*) gibt dem Spieler einen deutlichen Vorteil gegenüber seinen Mitspielern. Man erhält eine **MOTHER LODE** Karte, indem man dafür (5) beliebige Spielkarten abgibt. Dies gilt als (1) von (2) Aktionen die man pro Zug zur Verfügung hat. Jeder Spieler darf maximal (2) **MOTHER LODE** Karten auf dem eigenen Spielertableau liegen haben.



Die **LOST I.D.** Karte (*verlorener Reisepass*) wird gegen einen Mitspieler eingesetzt, so dass dieser bei seinem nächsten Zug zurück zur letzten Großstadt umkehren muss.

Die **BETTER TENT** Karte (hochwertiges Zelt) erlaubt dem Spieler jeweils (1) ENERGIE-Klötzchen zu nehmen, wenn sein Zug von einem Campingplatz startet. Danach beginnt der Spieler erst mit seinen (2) Aktionen. Der Spieler behält die Karte bis zum Ende des Spiels.



Die **BANDIT** Karte (Straßenräuber) kann einmalig gegen einen Spieler ausgespielt werden. Der Spieler kann so viele Spielkarten von einem gegnerischen Spielertableau stehlen, wie Platz auf seinem Tableau ist. Sobald die Karte gespielt wurde, wird sie wieder unter den MOTHER LODE Stapel gegeben.

Die **CREDIT** Karte erlaubt dem Spieler eine Kombination von insgesamt (3) GELD- und ENERGIE-Klötzchen aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. Dies kann zweimal wiederholt werden. Danach wird sie wieder unter den MOTHER LODE Stapel gegeben.



Mit der **ROAD CLOSURE** Karte (Straßensperre) wird für den Rest des Spiels ein beliebiger Streckenabschnitt gesperrt. Dies geschieht mit dem roten Klötzchen. Die Straßensperre darf nur auf orangen Feldern errichtet werden. Sobald die Karte gespielt wurde, wird sie wieder unter den MOTHER LODE Stapel gegeben.

Die **PELETON** Karte (im Pulk fahren) verdoppelt die Wegstrecke eines Zuges. Wenn die Karte ausgespielt wurde, kommt sie zurück unter den MOTHER LODE Kartenstapel.  
Beispiel: (3) ENERGIE-Klötzchen = (6) Felder



Die **SLOW LEAK** Karte (kleines Loch im Schlauch) lässt ALLE Mitspieler (3) ENERGIE-Klötzchen verlieren und in den allgemeinen Vorrat legen. Sobald die Karte gespielt wurde, wird sie wieder unter den MOTHER LODE Stapel gegeben.

Die **LOTTERY TICKET** Karte hat (2) Effekte: 1. Der Spieler kann sofort (3) Spielkarten vom Stapel ziehen. 2. Wenn der Spieler seine HEARTLAND Stadt erreicht, erhält er zusätzlich den LOTTERY BONUS. Dadurch kann er seinen Vorrat an ENERGIE- und GELD-Klötzchen komplett auffüllen. Sobald die Karte gespielt wurde, wird sie wieder unter den MOTHER LODE Stapel gegeben.



Die **PANNIER RIP** Karte (Riss in Fahrradtasche) erlaubt dem Spieler (3) GELD-Klötzchen und (3) Spielkarten von einem Mitspieler seiner Wahl zu nehmen. Sobald die Karte gespielt wurde, wird sie wieder unter den MOTHER LODE Stapel gegeben. Für den Fall, dass ein Spieler nicht zahlen kann, ist er BANKROTT und muss zu der letzten Großstadt auf seiner Route umkehren (siehe BANKROTT).

Die **ROAD RASH** Karte (Massen-Karambolage) wird gegen ALLE Mitspieler ausgespielt. Jeder Mitspieler muss (1) ENERGIE- und (1) GELD-Klötzchen an den aktiven Spieler abgeben. Außerdem müssen alle eine Runde aussetzen. Wenn die Karte ausgespielt wurde, kommt sie zurück unter den MOTHER LODE Stapel. Für den Fall, dass ein Spieler sein letztes GELD-Klötzchen verliert, ist er BANKROTT und muss zu der letzten Großstadt auf seiner Route umkehren (siehe BANKROTT).





Die **TRUST FUND BABY** Karte (priviligiertes Kind) erlaubt dem Spieler jeweils (1) GELD-Klötzchen zu Beginn jedes Zuges für den Rest der Partie zu nehmen. Danach beginnt der Spieler erst mit einer seiner (2) Aktionen. Der Spieler kann die Karte bis zum Ende des Spiels nutzen.

Die **TAILWIND** Karte (Rückenwind) erlaubt es dem Spieler direkt bis zur nächsten Großstadt (aber Entfernung max. 9 Felder) zu ziehen.



# Vielen Dank und viel Spaß mit **THE OPEN ROAD**

OpenRoad-Games ist stolz darauf sein erstes Spiel zu präsentieren:  
**THE OPEN ROAD**

Es ist das erste Brettspiel seiner Art, welches sich der Radreise-Thematik widmet und dabei alle Aspekte einer Cross-Country Tour aufgreift.

**ENERGIE** und **GELD** sind deine wertvollsten Ressourcen, setze sie klug ein auf deinem Weg quer durch Amerika. Allein die große Anzahl an Routenmöglichkeiten von Küste zu Küste in Kombination mit einer Vielzahl von Variablen die dich schneller oder auch langsamer zum Ziel führen, lassen jedes Spiel zu einem neuen Erlebnis für dich werden

Die Wahlmöglichkeiten sind groß: Übernachte im Hotel und genieße erholsamen Tiefschlaf oder entscheide dich für eine Nacht im Zelt. Reihe dich für ein paar Meilen in einen Peleton ein um schneller voranzukommen oder tanke für die nächste Etappe neue Kraft an einem ruhigen Ort. Allein deine Entscheidung zählt!

Lehn dich entspannt zurück und genieße das Abenteuer mit  
**THE OPEN ROAD.**



**Autoren: Blair Berg, Carl Strycharske**  
**Illustration: Saskia Rasink**

Vertrieb Deutschland: Voss Spezial-Rad GmbH, D-25582 Kaaks ,  
[www.spielefaible.de](http://www.spielefaible.de)

**WWW.OPENROADGAMES.COM**  
  **@OPENROADGAMES**

  
**ALL RIGHTS RESERVED**  
Open Road Games Ltd.

**ACHTUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren;  
Erstickengefahr durch Kleinteile.