

Regeln für Maxzug dem Patiencespiel auf Basis von Maxomin® - Einzelspieler

Wie schon der Begriff „Zug“ nahelegt, möchte diese Patience das Rangieren von Zugwagen und Zügen sinnbildlich zur Aufgabe machen. Die einzelnen Wagen sind bunt durch-einander und müssen zu Zügen gleicher Farbe und mit der Zahlenreihenfolge von 1 – 12 geordnet werden.

Die Hilfskarten + stellen das Ende eines Gleises (Prellbock) dar, die Karte S stellt die Lokomotive dar.

Auf die Leerstelle vor dem Prellbock müssen die Karten 1 gelegt werden. Vor die Lokomotive die Karte W12. Durch das Umlegen der Karten entstehen neue Leerstellen, auf die jeweils aufsteigende (Prellbock) und absteigende (Lokomotive) Karten gleicher Farbe gelegt werden können. (z. B. hinter die 7 eine 8 gleicher Farbe).

Wird hinter der Karte 1 eine Leerstelle frei, kann dort die Karte 2 gleicher Farbe gelegt werden. Wird vor der Karte W12 eine Leerstelle frei, kann dort die Karte V11 gleicher Farbe gelegt werden.

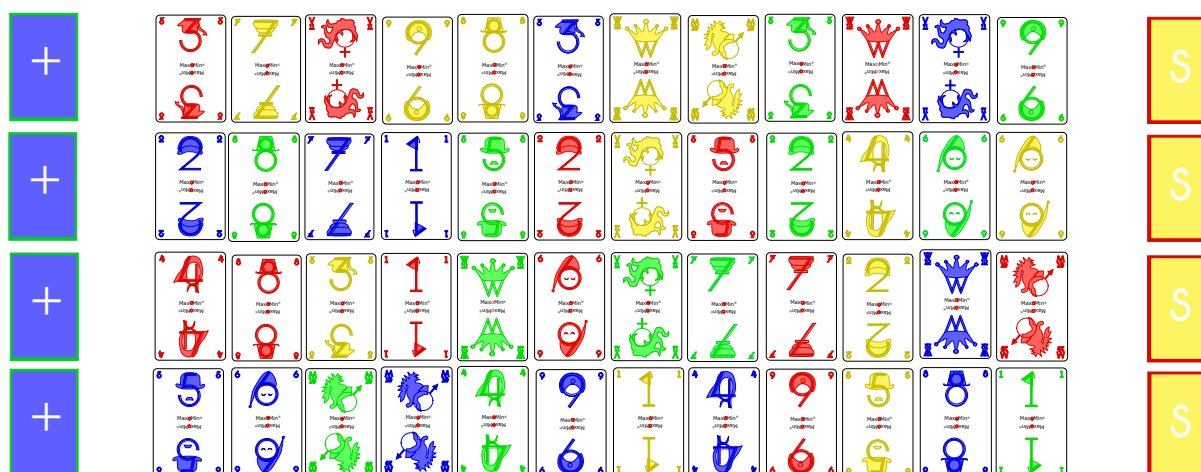
Bilden Karten gleicher Farbe auf einem Gleis eine Leerstelle, kann entweder eine Karte, wie oben beschrieben, umsiedeln oder die beiden Karten, die eine Leerstelle umfassen, können beliebig zueinander geschoben werden.

Wenn sich sowohl am Prellbock als auch an der Lokomotive Zugteile (1-2 oder M10-W12 oder beliebig mehr) bilden, können die Zugteile auch die Gleise tauschen, vorausgesetzt die Zugteile haben die gleiche Anzahl von Wagen.

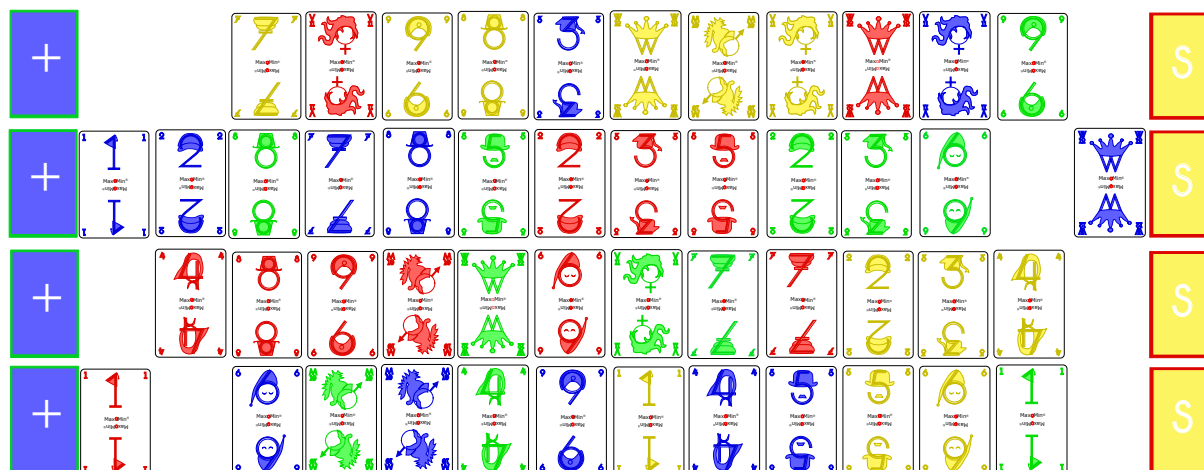
Ein Zug ist komplett, wenn von 1 – W12 alles in einer Reihe ist und an die Lokomotive angedockt hat.

Das Spiel ist in der Darstellung auf dem leichtesten Level. Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem die Lokomotive beim Auslegen der Karten ohne Leerstelle an die Wagen anschließt.

Karten werden nach folgendem Muster ausgelegt.

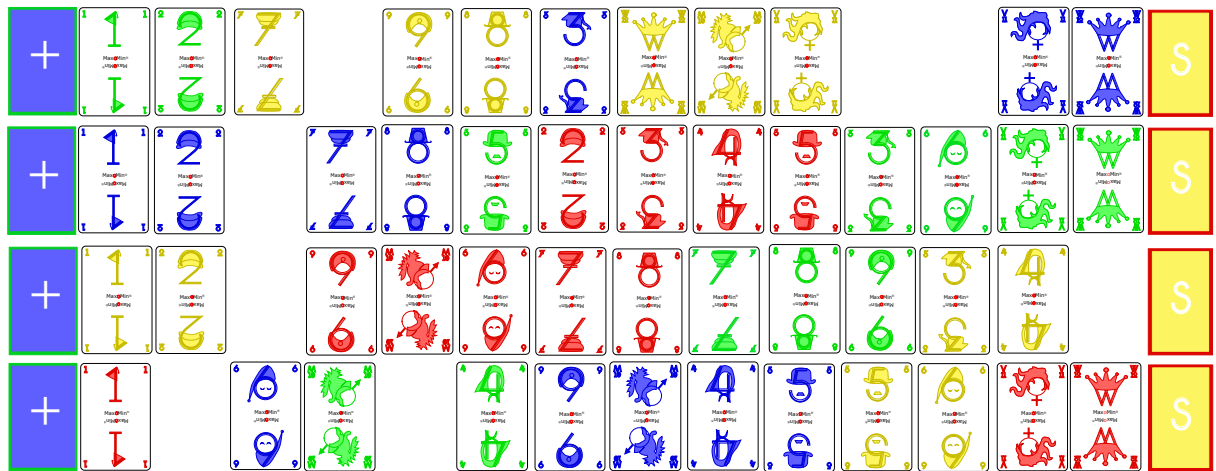


Nach dem beschriebenen Umlegen der Karten ist schließlich folgendes Kartenbild entstanden (siehe Unten)

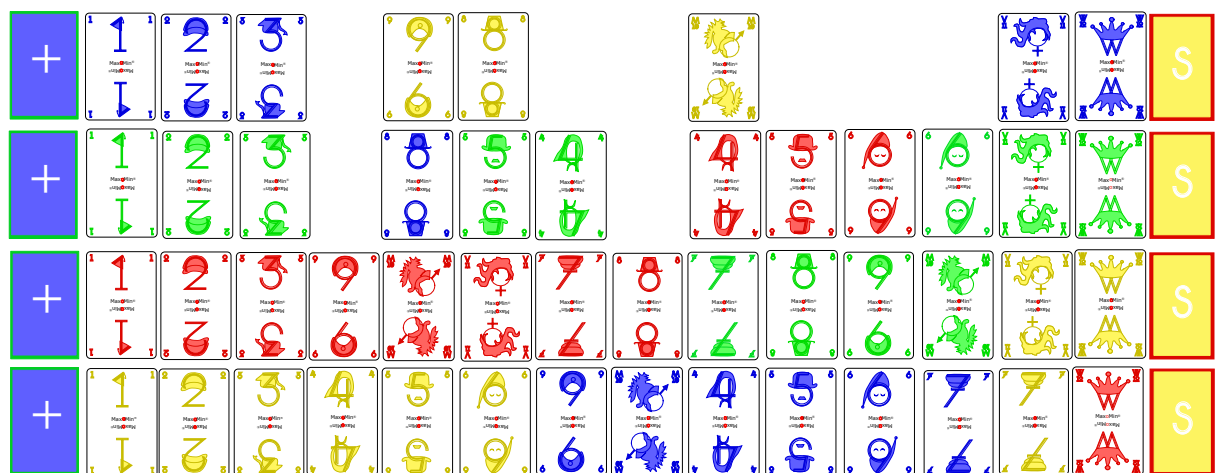


Hier erkennt man, dass die Gelbe 7, 8 und 9 sowie die Grüne 10 und 4 jeweils eine Leerstelle umschließen. Diese Blauen und die Grünen könnten beliebig zueinander geschoben werden, je nachdem welche Leerstelle am nützlichsten ist.

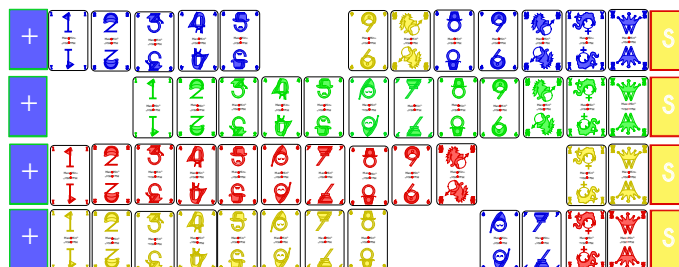
Bei den Blauen 2, 7 und 8 wäre es sinnvoll nichts in diesem Regelsinn zu unternehmen. Hier zeigt sich eine wichtige letzte Regel dieser Patience. Denn Blaue 1 und 2 sowie Grüne 1 und 2 können die Gleise tauschen, und die Grüne 2 kann die Blockade durch Gelbe 7 umgehen.



So sieht man in Szene 4, dass die Grünen und Blauen die Gleise getauscht haben. Gleistausch ist immer möglich am Prellbock und der Lokomotive. Zudem müssen die Zugteile, welche getauscht werden immer die gleiche Anzahl Wagen haben.



Oben wurde die Grüne 5 hinter die grüne 4 rangiert, die Blau 9 hinter der Blauen 8. Die weiteren Züge ergeben sich zur Szene 5



Und schließlich ist schon fast das Finale erreicht. Die letzten Rangiermanöver sind noch auszuführen, bevor das Ergebnis steht.

