

Alan R. Moon

ZUG UM ZUG

Deutschland

Für 2-5 Spieler • Ab 8 Jahren • 30-60 Minuten

Um die Jahrhundertwende in Deutschland ...

Inmitten herbstlichen Nieselregens kündigt eine Rauchwolke im Münchener Centralbahnhof die Ankunft des 16:15 Uhr-Zuges aus Nürnberg an. Das Dröhnen des riesigen Motors wird immer lauter und mündet in ein Quietschen, als die Lokomotive qualmend und ächzend am Bahnsteig hält. Sogleich eilen Gepäckträger in Livree herbei, um die Koffer auszuladen. Am gegenüberliegenden Bahnsteig bläst ein Schaffner in seine Pfeife, und schon setzt sich ein anderer Zug in Bewegung – mit Ziel Berlin, der Hauptstadt des Deutschen Reichs ...

SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan mit Zugstrecken im Deutschen Reich
- ◆ 240 farbige Waggon (je 45 in Weiß, Rot, Lila, Gelb und Schwarz, sowie einige Ersatzwaggons in jeder Farbe)
- ◆ 173 illustrierte Karten:

110 Wagenkarten: je 12 in den Farben Blau, Rot, Grün, Gelb, Schwarz, Lila, Weiß und Orange sowie 14 Lokomotiven.



33 Zielkarten
„kurze Strecke“
(Werte von 4 bis 11)

29 Zielkarten
„lange Strecke“
(Werte von 12 bis 22)

- ◆ 5 Zählsteine
- ◆ 1 Regelheft

1 Bonuskarte für die meisten erfüllten Zielkarten



SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die 45 Waggon seiner Farbe und den entsprechenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste 1 gelegt, die am Rand des Spielplans zu sehen ist. Während der Partie zieht ein Spieler seinen Zählstein immer vorwärts, wenn er Punkte erhält.

Die Wagenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn vier 2. Die übrigen Wagenkarten kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett. Die obersten fünf Karten werden offen nebeneinander ausgelegt 3.

Die Bonuskarte für die meisten erfüllten Zielkarten kommt als Erinnerung für die Spieler offen neben den Spielplan 4. Bei den Zielkarten trennt man die kurzen Strecken (blauer Hintergrund) von den langen Strecken (brauner Hintergrund). Die beiden Stapel werden neben das Spielbrett gelegt 5. Zu Beginn der Partie zieht jeder Spieler vier Zielkarten 6. Dabei kann man die beiden Zielkartenarten beliebig mischen, muss jedoch zuvor ansagen, welche Kombination man wählt.

Jeder Spieler sieht sich seine Zielkarten an und entscheidet, welche er behalten möchte. Er muss mindestens zwei behalten, kann sich aber auch für drei oder alle vier entscheiden. Zielkarten, die zurückgegeben werden, kommen verdeckt unter die jeweiligen Stapel. Die beiden Stapel mit den kurzen und langen Strecken werden noch einmal gemischt und neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler hält seine Zielkarten bis zum Ende der Partie geheim.

Und nun kann's losgehen.



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erreichen. Punkte bekommt, wer

- ◆ Bahnstrecken zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Plan in Anspruch nimmt;
- ◆ eine durchgehende Bahnverbindung zwischen zwei Städten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind;
- ◆ die meisten Zielkarten erfüllt.

Wenn ein Spieler die auf seinen Zielkarten angegebene Strecke nicht vervollständigen kann, erhält er einen Punktabzug.

Der Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten ausführen:

Wagenkarten nehmen – Der Spieler darf zwei Karten nehmen. Er kann eine der offen ausliegenden Karten oder die

oberste vom verdeckten Stapel ziehen. Wenn er eine offene Karte wählt, wird diese sofort durch die oberste vom Stapel ersetzt. Dann nimmt der Spieler seine zweite Karte – wiederum entweder eine der offen ausliegenden Karten oder die oberste vom Stapel (siehe die speziellen Regeln für Lokomotivkarten im Abschnitt „Wagen- und Lokomotivkarten“).

Eine Strecke nutzen – Der Spieler kann genau eine Strecke auf dem Plan in Anspruch nehmen, wenn er Wagenkarten auslegt, die mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder dieser Strecke übereinstimmen. Dann setzt er je einen Waggon seiner Farbe auf jedes Feld der Strecke. Anschließend zieht er seinen Zählstein um die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Zählleiste vorwärts.

Zielkarten ziehen – Der Spieler zieht insgesamt vier Zielkarten von den Stapeln. Er muss mindestens eine davon behalten, kann sich aber auch für zwei, drei oder alle vier entscheiden. Karten, die er zurückgibt, werden unter den entsprechenden Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

Wagen- und Lokomotivkarten

Es gibt acht verschiedene Arten von Wagenkarten und zusätzlich Lokomotivkarten. Die Farbe der Wagenkarten passt zu den unterschiedlichen Strecken zwischen den Städten auf dem Spielplan – Lila, Blau, Orange, Weiß, Grün, Gelb, Schwarz und Rot.

Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn Kartensets ausgelegt werden, um eine Strecke zu nutzen. In einem Set können mehrere Lokomotiven verwendet werden. Sollte ein Set ausschließlich aus Lokomotiven bestehen, kann der Spieler die gewünschte Farbe selbst bestimmen. Wenn eine Lokomotivkarte offen neben dem Stapel ausliegt, darf der Spieler, der sie an sich nimmt, keine zweite Karte wählen. Wenn der Spieler in diesem Zug bereits eine offene Karte ausgesucht hat und diese dann durch eine Lokomotivkarte ersetzt wird, darf er sie nicht nehmen. Sollten einmal drei der fünf offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein,

werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt.

Anmerkung: Sollte ein Spieler das Glück haben, eine Lokomotivkarte vom verdeckten Stapel zu ziehen, kann er sich noch eine zweite Karte nehmen.

Die Anzahl der Handkarten eines Spielers ist nicht begrenzt.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet dann den neuen verdeckten Nachziehstapel. Die Karten sollten gut gemischt werden, da sie in gleichfarbigen Sets abgelegt werden.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachziehstapel verbraucht ist und keine Karten auf dem Ablagestapel liegen, da die Spieler viele Karten auf der Hand haben, können keine Wagenkarten gezogen werden. Der Spieler kann also nur zwischen den beiden Aktionsmöglichkeiten „Eine Strecke nutzen“ und „Zielkarten ziehen“ wählen. Sobald wieder Karten abgelegt worden sind, werden diese gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

Strecken nutzen

Um eine Strecke zu nutzen, muss ein Spieler ein Set von Karten derselben Farbe ausspielen. Dabei muss die Anzahl der Karten mit der Zahl der Felder dieser Strecke übereinstimmen. Für die meisten Strecken ist eine bestimmte Kartenfarbe erforderlich. Eine blaue Strecke kann beispielsweise nur mit blauen Wagenkarten befahren werden. Für die grauen Strecken können Kartensets einer beliebigen Farbe verwendet werden.

Wenn eine Strecke befahren wird, stellt der Spieler jeweils einen seiner Kunststoffwaggons auf jedes Feld dieser Strecke. Die ausgespielten Karten des dafür genutzten Sets werden auf den Ablagestapel gelegt.

Jeder Spieler kann alle noch offenen Strecken auf dem Spielbrett nutzen. Er muss sie nicht an zuvor befahrene Strecken



Doppelstrecke



Dreifachstrecke



Beispiel 1

Um eine blaue Strecke zu nutzen, die drei Felder lang ist, kann der Spieler eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: drei blaue Karten, zwei blaue Karten und eine Lokomotive, eine blaue Karte und zwei Lokomotiven oder drei Lokomotiven.



Beispiel 2

Um eine graue Strecke zu nutzen, die zwei Felder lang ist, kann der Spieler beispielsweise eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: zwei rote Karten, eine gelbe Karte und eine Lokomotive oder zwei Lokomotiven.

anschließen. Während eines Spielzugs kann immer nur eine einzige Strecke genutzt werden.

Manche Städte sind durch Doppelstrecken oder Dreifachstrecken miteinander verbunden. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler mehr als eine Strecke zwischen diesen beiden Städten für sich beansprucht.

Wichtiger Hinweis: Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppel- oder Dreifachstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppel- oder Dreifachstrecken in Anspruch genommen hat, ist/sind die andere/n in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

Zielkarten ziehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich auch für die Aktionsmöglichkeit „Zielkarten ziehen“ entscheiden. Dann nimmt er vier neue Karten von den beiden Zielkartenstapeln. Dabei kann er die beiden Zielkartenarten beliebig mischen, muss jedoch zuvor ansagen, welche Kombination er wählt. Wenn beide Stapel zusammen nur noch aus weniger als vier Zielkarten bestehen, kann der Spieler nur die vorhandene Anzahl an Zielkarten ziehen. Der Spieler muss mindestens eine der gezogenen Zielkarten behalten, kann aber auch zwei, drei oder alle vier an sich nehmen, wenn er möchte. Eventuell zurückgegebene Karten werden unter den entsprechenden Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

Auf jeder Zielkarte sind die Namen zweier Städte der Landkarte und ein Punktwert angegeben. Wenn ein Spieler mit Waggons seiner Farbe eine ununterbrochene Verbindung zwischen diesen beiden Städten herstellt, kann er am Ende des Spiels den auf der Karte vermerkten Punktwert zu seinem Ergebnis addieren. Falls es ihm nicht gelingt, die beiden Städte durch Waggons seiner Farbe miteinander zu verbinden, muss er den angegebenen Wert von seinem Punktestand abziehen.

Einige Zielkarten verbinden eine Stadt mit einem Land. Jede Strecke, die von einer Stadt in ein Land führt, endet in dem jeweiligen Land. Es ist nicht möglich, zwei Städte durch ein Land zu verbinden.



Es ist nicht möglich, Freiburg und Saarbrücken durch Frankreich zu verbinden.

Die Spieler halten ihre Zielkarten bis zur Endabrechnung geheim. Während der Partie kann man beliebig viele Zielkarten auf der Hand haben.

SPIELENDE

Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs keinen beziehungsweise nur noch einen oder zwei Waggons seiner Farbe übrig hat, ist jeder Spieler – auch er selbst – noch einmal an der Reihe. Dann ist das Spiel zu Ende, und jeder berechnet seinen endgültigen Punktestand.

Streckenwertung

Länge der Strecke	Punkte
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, zieht er sofort seinen Zählstein gemäß der entsprechenden Punktezahl auf der Zählleiste vorwärts.

Berechnung der Punkte

Punkte, welche die Spieler im Laufe der Partie durch die Vervollständigung von Strecken erhalten, werden sofort auf der Zählleiste markiert. Um sicherzugehen, dass dabei keine Fehler gemacht wurden, kann man die Punkte für die verschiedenen Strecken der Spieler am Ende der Partie noch einmal nachzählen.

Dann deckt jeder seine Zielkarten auf und addiert (oder subtrahiert) den Wert seiner Zielkarten – je nachdem, ob er die jeweils darauf angegebenen Städte erfolgreich miteinander verbunden hat oder nicht.

Der Spieler, der die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält außerdem die Bonuskarte und darf seinen Zählstein um 15 Punkte vorwärts setzen. Sollte bei den meisten erfüllten Zielkarten ein Gleichstand herrschen, bekommen alle daran beteiligten Spieler die 15 Bonuspunkte. Zielkarten, die nicht erfüllt wurden, werden bei der Ermittlung des Spielers, der diesen Bonus erhält, nicht mitgezählt.

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Zielkarten erfüllen konnte.

Autor: Alan R. Moon

Abbildung: Julien Delval • Grafik: Cyrille Daujean

Übersetzung: Birgit Irgang

Ein spezieller Dank von Alan und DoW für:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thomquist.
Copyright © 2004-2018 Days of Wonder, Ticket to Ride and Zug um Zug are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Registrieren Sie Ihr Brettspiel:

Hier ist Ihre Days of Wonder Online Webnummer – Werden Sie Teil der Online Brettspielgemeinschaft, in der ALLE Ihre Freunde spielen! Registrieren Sie Ihr Spiel auf www.ticket2ridegame.com, um Spielvarianten und neue Spielpläne zu entdecken! Mit Ihrem Spiel können Sie auch Rabattgutscheine erhalten. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“, dann folgen Sie den Anweisungen.

WWW.DAYSOFWONDER.COM