

Alan R. Moon

# ZUG um ZUG™

10<sup>TH</sup> ANNIVERSARY



## SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan mit einer Karte nordamerikanischer Bahnstrecken
- ◆ 240 farbige Waggons



- ◆ 180 farbige Spielkarten:



110  
Wagenkarten



69 Zielkarten



1 Bonuskarte

- ◆ 5 Zählsteine aus Holz (jeweils einer in den Farben Blau, Rot, Grün, Gelb und Schwarz)
- ◆ 1 Regelheft
- ◆ Days of Wonder-Werbekarte

## SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die 45 Waggons einer Farbe und den entsprechenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste **1** gelegt, die am Rand des Spielfelds 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 „Längste Strecke“ **4** kommt offen neben den Spielplan. Die Zielkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält drei **5**. sieht sie

An einem stürmischen Herbstabend trafen sich fünf Freunde im Hinterzimmer eines der ältesten und elitärsten Clubs der Stadt. Alle hatten eine lange Reise hinter sich, denn sie kamen aus den verschiedensten Ländern der Welt herbei, um sich an diesem besonderen Tag zu treffen ... Es war der 2. Oktober des Jahres 1900 – 28 Jahre nachdem der Londoner Sonderling Phileas Fogg um 20.000 Pfund gewettet hatte, dass er „In 80 Tagen um die Erde“ reisen könnte ... und gewonnen hatte. Als er wieder zurückkam, waren alle Tageszeitungen voll von der Geschichte seiner triumphalen Reise. Gemeinsam besuchten die fünf Freunde dann Vorlesungen an der Universität. Inspiriert von seiner unbesonnenen Aktion und fünf Gläsern Bier im Pub schwelgten sie in Erinnerungen an die Weltumrundung und vereinbarten eine neue Wette mit einem bescheideneren Ziel und Einsatz: Eine gute Flasche Rotwein sollte derjenige erhalten, der als Erster das Café Le Procope in Paris erreichte. Von nun an trafen sie sich alljährlich, um den Jahrestag der Wette zusammen zu begehen und Fogg zu feiern. Und in jedem Jahr gab es eine neue Reise (immer etwas schwieriger) mit einem neuen Wetteinsatz (immer etwas höher). Nun, am Ende des Jahrhunderts, wurde es Zeit für eine neue „unmögliche Reise“. Der Preis für den Gewinner des Wettkampfes: 1 Million Dollar. Das Ziel: Möglichst viele Städte Nordamerikas im Zug zu bereisen – in genau sieben Tagen. Die Fahrt sollte sofort beginnen ...

sich an und entscheidet, welche er behalten möchte. Er muss mindestens zwei Karten auswählen, kann aber auch alle drei behalten, wenn er will. Eventuell zurückgegebene Karten kommen unter den Stapel der Zielkarten. Dieser wird dann neben dem Spielbrett bereitgelegt. Die Spieler halten ihre Zielkarten bis zum Spielende geheim **6**. Und nun kann's losgehen.

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

## Der Spielablauf

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

- 1. 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 – entweder eine der offen ausliegenden Karten oder die oberste vom Stapel. (Siehe die speziellen Regeln für Lokomotivkarten im Abschnitt „Wagen- und Lokomotivkarten“).

## ZIEL DES SPIELS

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

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







**2. 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 übereinstimmen. Dann setzt er je einen Waggon seiner Farbe auf jedes Feld dieser Strecke. Anschließend zieht er seinen Zählstein um die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Zählleiste vorwärts (siehe Abschnitt „Zählleiste“).

**3. Zielkarten ziehen** – Der Spieler zieht drei Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens eine davon behalten, kann aber auch zwei oder alle drei an sich nehmen. Eventuell zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt.

## 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 – Purpur, 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 Routen ist eine bestimmte Kartenfarbe erforderlich. Eine blaue Strecke kann beispielsweise nur mit blauen Personenwagen-Karten befahren werden. Für die grauen Routen können Kartensets einer beliebigen Farbe verwendet werden.

Wenn eine Strecke befahren wird, stellt der Spieler jeweils einen seiner Kunststoffwaggons auf jedes Feld dieser Route. 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 Routen anschließen. Während eines Spielzugs kann immer nur eine einzige Strecke genutzt werden.

Manche Städte sind durch Doppelstrecken miteinander verbunden. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken zwischen diesen beiden Städten für sich beansprucht.



Um die Strecke von Montreal nach New York zu befahren, benötigt der Spieler ein Set aus drei blauen Personenwagen-Karten.



Für die Strecke von Montreal nach Toronto kann der Spieler ein Set aus beliebigen Wagenkarten derselben Farbe nutzen.

**Wichtiger Hinweis:** Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere nicht mehr verfügbar.

## Streckenwertung

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, zieht er seinen Zählstein auf der Zählleiste entsprechend der Anzahl der Punkte, die er bekommt, vorwärts:

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

## Zielkarten ziehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich auch für die dritte seiner Aktionsmöglichkeiten entscheiden und Zielkarten ziehen. Dann nimmt er die drei obersten Karten vom Zielkartenstapel. Er muss mindestens eine davon behalten, kann aber auch zwei oder alle drei an sich nehmen, wenn er möchte.



Wenn der Stapel nur noch aus weniger als drei Zielkarten besteht, kann der Spieler nur die vorhandene Anzahl Zielkarten ziehen. Eventuell zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt.

Auf jeder Zielkarte sind die Namen zweier Städte und ein Punktwert angegeben. Wenn ein Spieler mit Waggons seiner Farbe ein Streckennetz vervollständigt, das diese beiden Städte miteinander verbindet, 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 eine Route miteinander zu verbinden, muss er den Wert von seinem Punktestand abziehen.

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



## ENDE DES SPIELS

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.

## 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 Routen 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 längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält die entsprechende Bonuskarte und 10 zusätzliche Punkte. Eventuelle Abzweigungen der Route zählen dabei nicht mit. Sollte bei der längsten Strecke ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler jeweils 10 Punkte.

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. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von ihnen, der die längste Strecke geschaffen hat.

**Autor : Alan R. Moon**  
**Grafik : Julien Delval**  
**Übersetzung: Birgit Irgang**

**Spezieller Dank von Alan und DoW zu:**

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 Scvhultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist. Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame (Les Aventuriers du Rail) are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2014 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

CREDITS