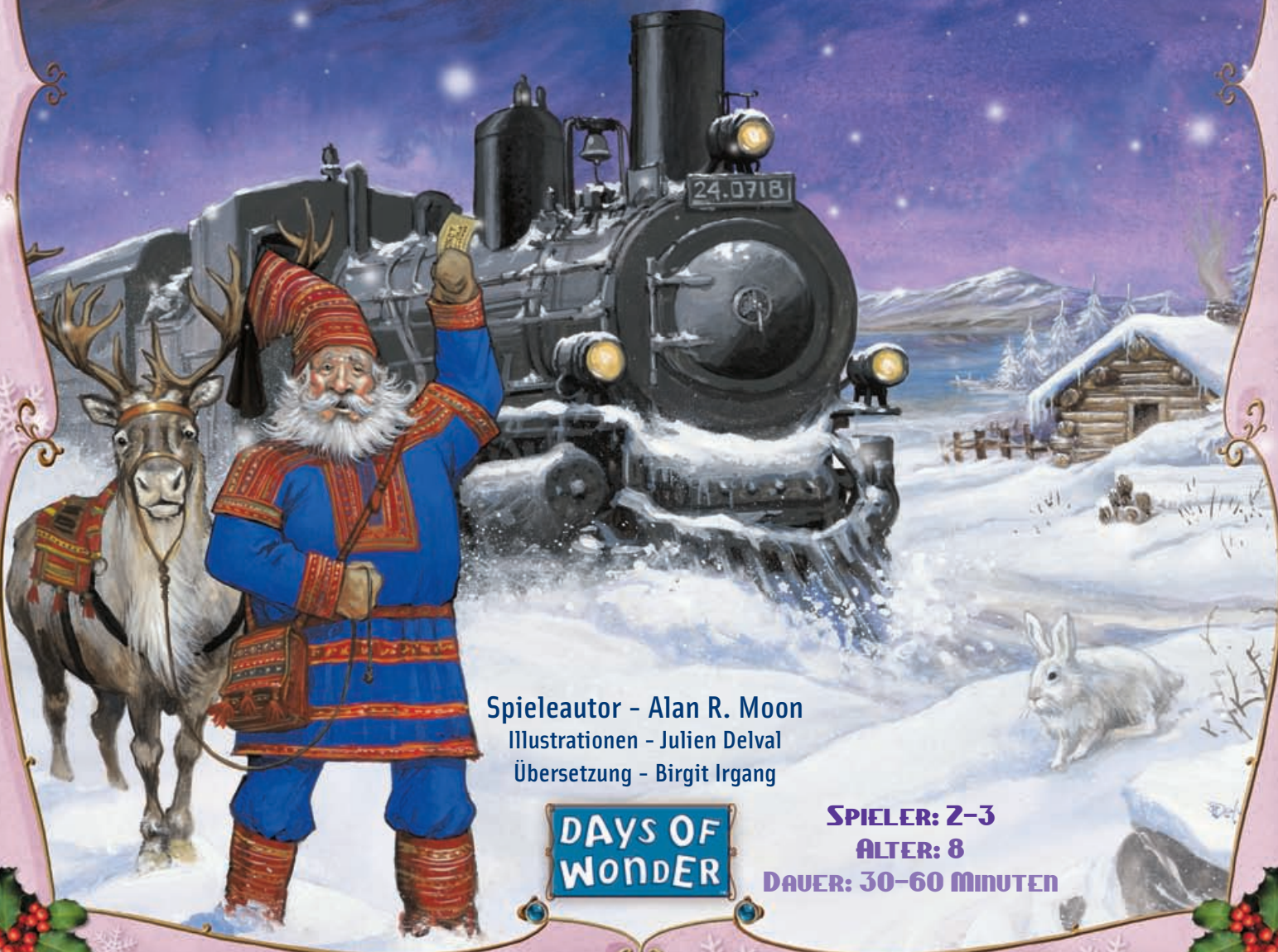


Alan R. Moon

ZUG UM ZUG

SKANDINAVIEN

Zug um Zug - Skandinavien“ nimmt Sie mit auf eine Abenteuerreise durch Dänemark, Finnland, Norwegen und Schweden. Lernen Sie die nordischen Großstädte Kopenhagen, Oslo, Helsinki und Stockholm kennen. Besuchen Sie Norwegens herrliche Fjorde und die beeindruckende Berglandschaft auf einer Reise mit der Raumabahn. Genießen Sie die Ostsee und die salzige Luft in den geschäftigen Hafenstädten Schwedens. Fahren Sie durch Dänemark und lassen Sie Ihre Gedanken zu den Wikingern schweifen, die hier einst lebten. Nutzen Sie die finnische Bahn für eine Tour zum nördlichen Polarkreis, in das Land der Mitternachtssonne.



Spieleautor - Alan R. Moon
Illustrationen - Julien Delval
Übersetzung - Birgit Irgang

DAYS OF
WONDER

SPIELER: 2-3
ALTER: 8
DAUER: 30-60 MINUTEN

SPIELMATERIAL

- ◆ Spielplan mit Zugstrecken in Skandinavien
- ◆ 120 farbige Waggon (jeweils 45 rote, lilafarbene und weiße sowie einige Ersatzwaggon)
- ◆ 157 Karten



1 Globetrotter-Bonuskarte für die meisten vervollständigten Zielkarten



46 Zielkarten



110 Wagenkarten (je 12 in jeder Farbe sowie 14 Lokomotiven)

- ◆ 3 Zählsteine aus Holz (1 pro Spieler in den Farben Rot, Lila und Weiß)
- ◆ Regelheft
- ◆ Days of Wonder-Webnummer (auf der Rückseite dieser Spielregel)

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält 40 Waggon einer Farbe und den entsprechenden Zählstein. Die zusätzlichen Waggon sind als Ersatz gedacht und kommen zurück in die Schachtel. Die Zählsteine werden 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 Globetrotter-Bonuskarte kommt offen neben den Spielplan 4.

Mischen Sie die Zielkarten und teilen Sie an jeden Spieler verdeckt fünf davon aus 5. Die restlichen Zielkarten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan 6. Jeder Spieler sieht sich seine Zielkarten an und entscheidet, welche er behalten möchte. Er muss mindestens zwei Karten auswählen, kann aber auch alle fünf behalten, wenn er will. Eventuell zurückgegebene Karten kommen zurück in die Schachtel. Die Spieler halten ihre Zielkarten bis zum Spielende 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 vervollständigt.

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

SPIELABLAUF

Der erfahrenste Reisende 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 (blind) 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.

Anmerkung: Im Gegensatz zu den meisten Spielen der „Zug um Zug“-Familie gibt es keine Beschränkung bei den Lokomotivkarten, die ein Spieler nehmen darf.

Eine Strecke nutzen – Der Spieler kann genau eine Strecke auf dem Plan in Anspruch nehmen, wenn er Wagenkarten auslegt, deren Anzahl und Farbe mit der gewählten 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 „Streckenwertung“).



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 kommen nicht unter den Stapel der Zielkarten, sondern werden zurück in die Schachtel gelegt und kommen nicht mehr ins Spiel.

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, Braun, Weiß, Grün, Gelb, Schwarz und Rot.

Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker. Sie können allerdings nur dann eingesetzt werden, wenn Kartensets zur Nutzung eines Tunnels oder einer Fähre ausgelegt werden (siehe weiter unten). Lokomotivkarten können farbige Wagenkarten ersetzen oder ergänzen, die für einen Tunnel oder eine Fähre gefordert sind, jedoch niemals zur Nutzung einer normalen Strecke verwendet werden.

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 dann also nur zwischen den beiden Aktionsmöglichkeiten „Eine Strecke nutzen“ und „Zielkarten ziehen“ wählen.

EINE STRECKE 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 Wagenkarten befahren werden. Für die grauen Routen können Kartensets einer beliebigen Farbe verwendet werden.

Die Strecke zwischen Murmansk und Lieksa bildet eine Ausnahme. Für diese Route kann man jeweils vier beliebige Karten (einschließlich Lokomotiven) verwenden, um eine Karte einer bestimmten Farbe zu ersetzen. Beispiel: Ein Spieler kann diese Strecke nutzen, wenn er 7 grüne Karten und 8 beliebige andere Karten spielt.

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 seines Zuges kann ein Spieler maximal eine einzige Strecke nutzen, also zwei benachbarte Städte miteinander verbinden.

Manche Städte sind durch Doppelstrecken miteinander verbunden. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken zwischen diesen beiden Städten für sich beansprucht. Wichtiger Hinweis: Beim Spiel zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere nicht mehr verfügbar.

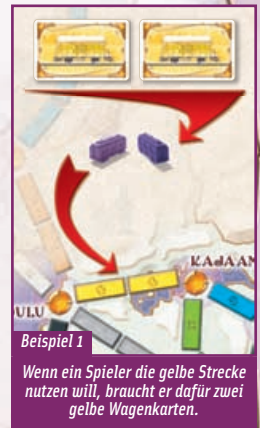
FÄHREN

Fähren sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch das Meer getrennt sind. Sie sind auch an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet.

Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder der Strecke muss er die entsprechende Anzahl an Wagenkarten der entsprechenden Farbe abgeben.

Außerdem gilt:

- ◆ Ein Spieler kann zusätzliche Lokomotivkarten als Ersatz für eine farbige Wagenkarte spielen.
- ◆ Drei beliebige Karten können verwendet werden, um eine Lokomotivkarte zu ersetzen.



Beispiel 1
Wenn ein Spieler die gelbe Strecke nutzen will, braucht er dafür zwei gelbe Wagenkarten.



Beispiel 2
Wenn ein Spieler die graue Strecke nutzen will, kann er ein beliebiges Set aus drei Wagenkarten einer Farbe einsetzen.



Beispiel 3
Für die Fährestrecke von Stavanger nach Kristiansand benötigt ein Spieler (mindestens) 1 Lokomotivkarte und zwei orangefarbene Wagenkarten.



TUNNEL

Tunnel sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind.

Das Besondere an einem Tunnel ist, dass ein Spieler, der ihn nutzen will, niemals genau weiß, wie lang die Strecke wirklich ist!

Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten drei Karten des Wagennachziehstapels aufgedeckt. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat (einschließlich Lokomotiven), muss er nun aus seiner Hand eine zusätzliche Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kann er diese Tunnelstrecke nutzen. Sollte der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe besitzen (oder diese nicht spielen wollen), kann er keine Waggon auf die Strecke stellen, nimmt seine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Am Ende seines Spielzugs werden die drei Wagenkarten, die für den Tunnel vom Stapel aufgedeckt wurden, auf den Ablagestapel gelegt.

Bei einem Tunnel gilt:

- ◆ Lokomotiven können als Joker verwendet werden. Wird also bei dem Versuch, einen Tunnel zu durchqueren, eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, muss der Spieler eine zusätzliche Karte dieser Farbe oder eine Lokomotive ausspielen.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den drei Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden.

STRECKENWERTUNG

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

STRECKENLÄNGE	PUNKTE
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

ZIELKARTEN ZIEHEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich auch für die dritte seiner Aktionsmöglichkeiten entscheiden und weitere Zielkarten ziehen.



Beispiel 1

Es wurden 2 grüne Karten gespielt und 1 grüne Karte aufgedeckt: 1 weitere grüne Karte muss ergänzt werden



Beispiel 2

Es wurden 2 grüne Karten gespielt und 1 Lokomotive aufgedeckt: 1 weitere grüne Karte muss ergänzt werden.



Beispiel 3

Es wurden 2 Lokomotiven gespielt und 1 Lokomotive aufgedeckt: 1 weitere Lokomotive muss ergänzt werden.

In diesem Fall 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 kommen aus dem Spiel und werden zurück in die Schachtel gelegt.

Auf jeder Zielkarte sind die Namen zweier Städte und ein Punktwert angegeben. Wenn ein Spieler mit Waggon 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 Waggon 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 Nutzung von Strecken erhalten, sollten sofort auf der Zählleiste markiert werden. 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 meisten Zielkarten vervollständigt hat, erhält die Globetrotter-Bonuskarte und 10 zusätzliche Punkte. Sollte dabei ein Gleichstand herrschen, bekommen 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.



Online spielen

Dies ist Ihre „Days of Wonder“-Webnummer, mit der Sie Zugang zu unseren Spielen im Internet haben:

Besuchen Sie einfach die Internetseite www.ticket2ridegame.com und klicken Sie auf die Schaltfläche „Anmeldung neuer Spieler“. Folgen Sie dann den Anweisungen, um Varianten und zusätzliche Landkarten, Diskussionsforen und Online-Versionen unserer Spiele zu entdecken. Mehr Informationen über Spiele von „Days of Wonder“ erhalten Sie unter www.daysofwonder.com

www.daysofwonder.com

„Days of Wonder“, „Zug um Zug“ und „Zug um Zug – Skandinavien“ sind Warenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.