

Alan R. Moon



ZUG um ZUG

märklin



- Für 2 - 5 Spieler
- ab 8 Jahren
- 30 - 60 Minuten



**DAYS OF
WONDER**

COLLECTOR'S EDITION



SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Deutschlandkarte mit Zugstrecken als Spielbrett
- ◆ 240 farbige Waggons (je 45 in Weiß, Rot, Lila, Gelb und Schwarz sowie in jeder Farbe drei Ersatzwaggons)
- ◆ 165 illustrierte Karten:



118 Wagenkarten: je 11 in den Farben Blau, Rot, Grün, Gelb, Schwarz, Lila, Weiß und Orange



14 Lokomotiven



6 Lokomotiven (4+)



10 Passagierkarten



23 Zielkarten „kurze Strecke“
(Werte von 5 bis 11)



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



- ◆ 5 Zählsteine
- ◆ 74 Handelsgüter:



16 weiße
Handelsgüter
(mit dem Wert 2)



36 gelbe
Handelsgüter (je 12 mit
den Werten 3, 2 und 1)



18 rote
Handelsgüter (je 6 mit
den Werten 4, 3 und 2)



4 schwarze
Handelsgüter (mit den
Werten 7, 6, 5 und 4)

- ◆ 1 Plättchen für die meisten erfüllten Zielkarten (Wert 10)



- ◆ 15 Passagiere (jeweils 3 in den Farben Weiß, Rot, Lila, Gelb und Schwarz)
- ◆ 1 Days of Wonder-Webnummer (auf der Rückseite dieser Spielregel)



WICHTIGER HINWEIS

Spieler, welche die ersten Spiele der Reihe - Zug um Zug und Zug um Zug Europa - kennen, sollten besonders auf die neuen Elemente achten: Passagiere und besondere Joker.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt **1**. Die Handelsgüter werden farblich sortiert und gestapelt, so dass jeweils die höchste Zahl oben liegt und die niedrigste unten. Es ergeben sich folglich ein schwarzer Stapel (7, 6, 5, und 4), sechs Stapel mit roten Handelsgütern (jeweils 4, 3 und 2) und zwölf Stapel mit gelben Gütern (3, 2 und 1) sowie sechzehn einzelne weiße Handelsgüter (Wert 2). Die Stapel werden auf die entsprechenden Städte gelegt. Die Farbe der Stadt entspricht der Farbe der Handelsgüter **2**.

Jeder Spieler erhält die 45 Waggons einer Farbe sowie die farblich passenden Passagiere und den entsprechenden Zählstein. **3**



Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste gelegt, die am Rand des Spielplans zu sehen ist. Während der Partie zieht ein Spieler seinen Zählstein immer vorwärts, wenn er Punkte erhält **4**.

Die Wagenkarten werden zusammen mit den Passagier- und Lokomotivkarten gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn vier Karten **5**. Die übrigen Karten kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett. Die obersten fünf Karten werden offen nebeneinander ausgelegt **6**.

Das Plättchen für die meisten erfüllten Zielkarten kommt offen neben den Spielplan **7**.

Bei den Zielkarten trennt man die kurzen Strecken (blauer Hintergrund) von den langen Strecken (brauner Hintergrund). Die beiden Stapel werden neben das Spielbrett gelegt **8**. Zu Beginn der Partie zieht jeder Spieler vier Zielkarten. 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

- 1. Bahnstrecken zwischen zwei Städten auf dem Plan in Anspruch nimmt;**
- 2. eine durchgehende Bahnverbindung zwischen zwei Städten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind;**
- 3. Passagiere bewegt;**
- 4. die meisten Zielkarten erfüllt.**

Wenn ein Spieler am Ende der Partie die auf seinen Zielkarten angegebene Strecke nicht vervollständigt hat, erhält er einen Punktabzug.

EINE SPIELRUNDE

Wer die beste Sammlung von Märklin-Eisenbahnen hat, beginnt. Anschließend geht es immer reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden vier Aktionsmöglichkeiten durchführen:

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 - wiederum entweder eine der offen ausliegenden Karten oder die oberste vom Stapel. (Siehe die speziellen Regeln für Lokomotiv- und Passagierkarten)

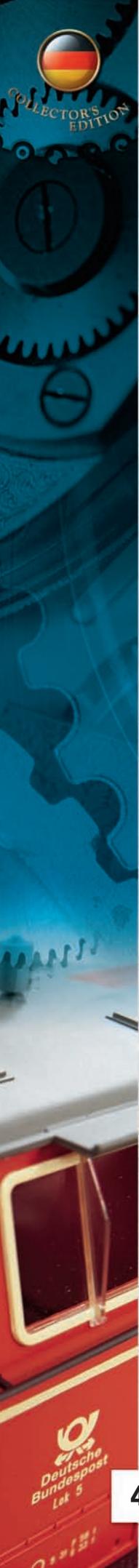
2. Eine Strecke nutzen - Der Spieler kann genau eine Strecke auf dem Plan in Anspruch nehmen, wenn er Wagenkarten auslegt, die mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder dieser Strecke übereinstimmen. Dann setzt er je einen Waggon seiner Farbe auf jedes Feld der Strecke. Anschließend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

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, kann er auch einen seiner Passagiere in eine der beiden Städte stellen, welche die Route miteinander verbindet. In jeder Stadt darf nur ein einziger Passagier stehen.

3. 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.

4. Passagier bewegen - Der Spieler darf einen seiner Passagiere bewegen, die sich bereits auf dem Spielbrett befinden. Der Passagier muss sich von der Stadt ausgehend, in der er gerade steht, entlang der Strecke(n) des betreffenden Spielers bewegen und sammelt dabei in jeder Stadt, durch die er reist, die Handelsgüter ein. (Natürlich nimmt er sich jeweils das Handelsgut mit dem höchsten vorhandenen Wert.) Jede Route kann nur einmal pro Zug genutzt werden, so dass der Passagier nicht über dieselbe Strecke hin und zurück reisen kann. In der Stadt, in der die Reise beginnt, sammelt der Spieler kein Handelsgut ein. Der Passagier kann durch und in Städte reisen, in denen andere Passagiere stehen. Am Ende der Bewegung wird der Passagier aus dem Spiel genommen. So kann jeder Spieler während der Partie maximal dreimal einen seiner Passagiere bewegen. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler seinen Zählstein um die Anzahl an Punkten auf der Zählleiste vorwärts, die dem Wert der Handelsgüter entspricht. Er behält die Handelsgüter jedoch für den Fall, dass am Ende der Partie der Punktestand noch einmal überprüft werden soll.





WAGEN- UND PASSAGIERKARTEN

Die Anzahl der Handkarten eines Spielers ist nicht begrenzt.

Wenn der Nachziehstapel 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 anderen Aktionsmöglichkeiten „Eine Strecke nutzen“, „Zielkarten ziehen“ und „Passagier bewegen“ wählen.

WAGENKARTEN

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



LOKOMOTIVKARTEN

Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn Kartensets ausgelegt werden, um eine Strecke zu nutzen. Wenn eine Lokomotivkarte offen neben dem Stapel ausliegt, darf der Spieler, der sie an sich nimmt, keine zweite Karte wählen. Falls der Spieler in diesem Zug bereits eine offene Karte ausgesucht hat und diese wird dann durch eine Lokomotivkarte ersetzt, 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.



LOKOMOTIVKARTEN +4

Lokomotivkarten +4 sind bunt und dienen als Joker, können jedoch ausschließlich in einem Kartenset eingesetzt werden, mit dem eine Strecke genutzt wird, welche mindestens aus 4 Feldern besteht. Für Strecken, die kürzer als 4 Felder sind, können sie nicht verwendet werden. Im Gegensatz zu den normalen Lokomotivkarten kann ein Spieler, der eine Lokomotivkarte +4 zieht, noch eine weitere Karte an sich nehmen.



PASSAGIERKARTEN

Passagierkarten können wie jede andere Wagenkarte genommen werden. Wenn ein Spieler einen Passagier bewegt, kann er eine beliebige Anzahl an Passagierkarten spielen und für jede dieser Karten bei der Bewegung jeweils eine Strecke eines Mitspielers verwenden. Sollten einmal drei der fünf offen ausliegenden Karten Passagierkarten sein, werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt.



Beispiel:
Aktivierung eines Passagiers des lilafarbenen Spielers

In der Stadt, in der die Reise beginnt, sammelt der Spieler kein Handelsgut ein.

Spieler Lila muss eine Passagierkarte abgeben, um die Strecke des gelben Spielers nutzen zu dürfen.

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, kann er außerdem einen seiner drei Passagiere in eine der beiden Städte stellen, welche durch die Route miteinander verbunden werden. In jeder Stadt kann nur ein einziger Passagier stehen.

2 + 3 + 3 + 3 + 3 = 14

EINE STRECKE NUTZEN

Eine Strecke zwischen zwei benachbarten Städten besteht aus miteinander verbundenen Feldern einer Farbe. (Manchmal sind die Felder grau und entsprechen damit nicht den Farben der Wagenkarten.) Um eine Strecke zu nutzen, muss ein Spieler ein Set von Wagenkarten ausspielen, das mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder übereinstimmt.

Für die meisten Routen sind Karten einer bestimmten Farbe erforderlich. Eine blaue Strecke kann beispielsweise nur mit blauen Wagenkarten befahren werden. Für die grauen Routen kann man Kartensets einer beliebigen Farbe verwenden.

Wenn eine Strecke genutzt 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. Dann setzt er seinen Zählstein entsprechend der Anzahl der Punkte, die er bekommt, auf der Zählleiste vorwärts – siehe dazu die Punktetabelle.

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

Jede Route muss innerhalb eines einzigen Spielzugs vollständig mit Waggons der eigenen Farbe besetzt werden. So ist es beispielsweise nicht möglich, zwei Waggons auf eine Strecke zu stellen, die aus drei Feldern besteht, und das nächste Mal, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, den dritten Waggon dazustellen.

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

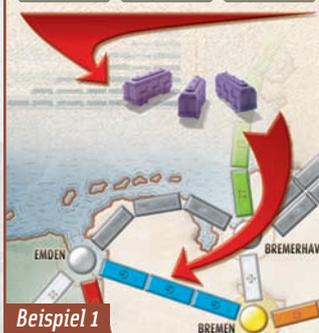
Manche Städte sind durch Doppelstrecken miteinander verbunden. Darunter versteht man zwei parallel verlaufende, gleich lange Strecken zwischen zwei Städten. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken zwischen diesen beiden Städten für sich beansprucht. Dasselbe gilt für Dreifachstrecken.



Doppelstrecke

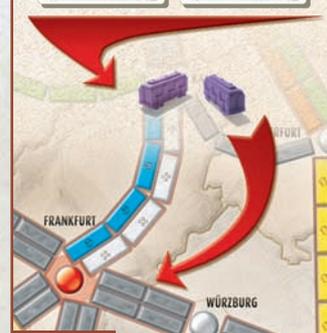


Dreifachstrecken



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.



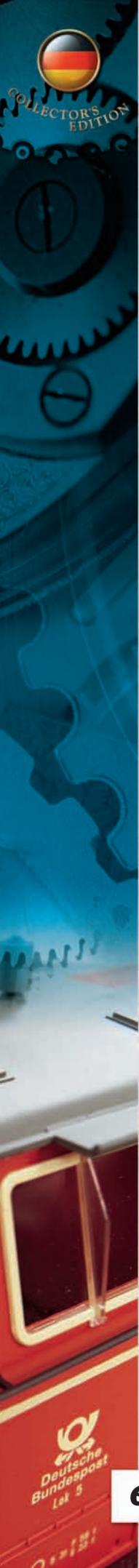
Für eine Strecke, die aus 4 oder mehr Feldern besteht, kann man sowohl Lokomotiven +4, als auch normale Lokomotiven verwenden.



Für eine Strecke mit weniger als 4 Feldern kann man nur normale Lokomotiven verwenden.

WICHTIGER HINWEIS

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



PUNKTETABELLE FÜR DIE NUTZUNG VON STRECKEN

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.

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 der Stapel nur noch aus weniger als vier Zielkarten besteht, 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 Waggonen 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 Waggonen 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. Die Reise des Passagiers endet also dort. Es kann von diesem Punkt keine Weiterreise zu einer anderen Stadt angetreten oder von dort eine Reise gestartet werden.

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



SPIELEND

Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs nur noch zwei oder weniger 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

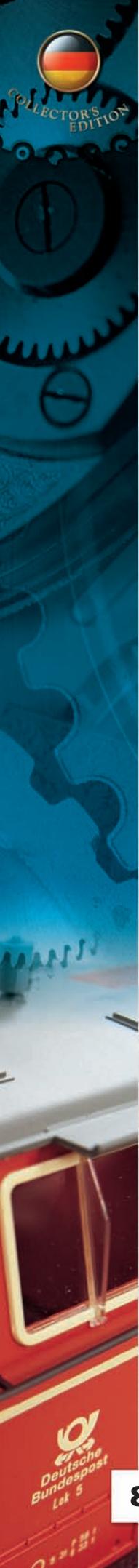
Punkte, welche die Spieler im Laufe der Partie durch die Vervollständigung von Strecken und das Einsammeln von Handelsgütern erhalten, werden jeweils sofort auf der Zählleiste markiert. Um sicherzugehen, dass dabei keine Fehler gemacht wurden, kann man die Punkte für die verschiedenen Routen der Spieler sowie die Handelsgüter 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 das Bonus-Plättchen und darf seinen Zählstein um 10 Punkte vorwärts setzen. Sollte bei den meisten erfüllten Zielkarten ein Gleichstand herrschen, bekommen alle daran beteiligten Spieler die 10 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. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von ihnen, der mit den Handelsgütern mehr Punkte sammeln konnte.





Days of Wonder Online

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

Spielleautor: Alan R. Moon

Illustrationen: Julien Delval

Übersetzung: Birgit Janka

Fotos: Märklin

Spieltester: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt & Radonna Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, James Miller, Janet Moon, Mark & Tery Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Ricardo Sedan, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Briant Stormont, Evan Tannheimer, Rick Thornquist, das Team von Days of Wonder sowie Lars Schilling und Wolfgang Stein von der Firma Märklin.

© 2006-2011 Days of Wonder, Inc. / www.daysof wonder.com

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

