

Alan R. Moon

# ZUG UM ZUG™

Das Kartenspiel



Spielidee: Alan R. Moon  
Illustrationen: Julien Delval  
Übersetzung: Birgit Irgang  
Copyright © 2008 Days of Wonder, Inc.

**DAYS OF  
WONDER**



## SPIELMATERIAL

- 1 Regelheft
- 148 illustrierte Karten:

96 Wagenkarten  
(10 in jeder Farbe sowie  
16 Lokomotiven)



6 Bonuskarten  
„Großstädte“



Eine farbige  
Wagenkarte



Eine bunte  
Lokomotive



46 Zielkarten



## SPIELVORBEREITUNG



4



6 NACHZIEHBEREICH 3

## AUSLAGE EINES SPIELERS



1 2 3

Jeder Spieler erhält 1 Lokomotive (Joker)

1. Die übrigen Wagenkarten werden mit den restlichen Lokomotiven gemischt und bilden den **Wagenkartenstapel**. Dann erhält jeder Spieler 7 Karten ausgeteilt 2. Der Stapel mit den restlichen Wagenkarten wird verdeckt auf den Tisch gelegt, so dass alle Spieler ihn ohne Probleme erreichen können. Die 5 obersten Karten des Stapels werden offen nebeneinander in eine Reihe gelegt und bilden neben dem Wagenkartenstapel den **Nachziehbereich** 3. Die 6 Bonuskarten „Großstädte“ liegen offen auf dem Tisch, so dass jeder Spieler sie sehen kann 4. Die Zielkarten werden gemischt und jeweils 6 an jeden Spieler verteilt 5. Die restlichen Zielkarten kommen als verdeckter **Zielkartenstapel** neben die Bonuskarten 6. Nun sieht sich jeder Spieler geheim seine Zielkarten an und wählt aus, welche er behalten möchte. Jeder Spieler muss mindestens 1 Karte wählen, kann jedoch auch bis zu 6 Karten behalten. Wer Karten abgeben möchte, legt diese auf den Zielkartenstapel, der dann noch einmal gemischt wird. Und nun kann es losgehen.

## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, insgesamt die meisten Punkte zu erreichen. Punkte bekommt, wer Zielkarten aus seiner Hand vervollständigt oder am Ende der Partie Bonuskarten „Großstädte“ gewinnt. Doch Vorsicht: Für nicht erfüllte Zielkarten gibt es am Ende einen Punktabzug!

## DAUER DER PARTIE

Bei einer Partie zu zweit oder dritt wird der Wagenkartenstapel einmal durchgespielt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird noch eine letzte Runde gespielt, bevor die Partie endet und die Wertung stattfindet.

Bei einer Partie zu viert findet eine erste Wertung der erfüllten Zielkarten statt, sobald der Wagenkartenstapel einmal durchge-

spielt worden ist. Anschließend wird der Ablagestapel der Wagenkarten gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Wenn der Stapel ein zweites Mal aufgebraucht ist, endet die Partie, und die Schlusswertung wird durchgeführt.

## ÜBERSICHT

Im Verlaufe der Partie können die Spieler: neue Zielkarten oder neue Wagenkarten ziehen, Wagenkarten aus ihrer Hand in einem **Verschiebebahnhof** genannten Bereich vor sich auf dem Tisch auslegen und Wagenkarten aus ihrem Verschiebebahnhof auf einen verdeckten **Unterwegs-Stapel** vor sich ablegen.

Die Spieler verwenden die Wagenkarten ihres Unterwegs-Stapels, welche der Anzahl und Farbe der Strecken entsprechen, die auf ihren Zielkarten angegeben sind. Für vervollstän-

## VERSCHIEBEBAHNHOF DES SPIELERS



digte Zielkarten bekommen sie Punkte und können außerdem eventuell die Bonuskarte „Großstädte“ gewinnen.

## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, führt nacheinander zwei Phasen aus:

### Phase 1:

**Wagenkarten aus dem Verschiebebahnhof auf den Unterwegs-Stapel legen** – Wenn ein Spieler Karten in seinem Verschiebebahnhof liegen hat (siehe „Karten in den Verschiebebahnhof legen“ weiter unten), *muss* er 1 Karte jeder Farbe aus dem Verschiebebahnhof nehmen und sie verdeckt in einem separaten Stapel ablegen – das ist sein **Unterwegs-Stapel**.

Befinden sich Karten im Unterwegs-Stapel, bleiben sie dort verdeckt liegen, bis die Wertung der Zielkarten stattfindet. Auch der Spieler selbst darf sich die Karten seines Unterwegs-Stapels nicht mehr ansehen.

*Anmerkung: Bei einer Partie mit unerfahrenen oder jüngeren Spielern kann man auch erlauben, dass die Spieler ihren eigenen Unterwegs-Stapel ansehen dürfen.*

Wenn ein Spieler zum ersten Mal an der Reihe ist oder keine Karten in seinem Verschiebebahnhof liegen hat, wird dieser Schritt übersprungen.

### Phase 2:

Nun *muss* der Spieler *genau eine* der folgenden drei Aktionen ausführen:

- Neue Wagenkarten ziehen
- Karten in den Verschiebebahnhof legen
- Zielkarten ziehen

**A. Neue Wagenkarten ziehen** – (Diese Nachzieh-Regeln entsprechen denen des Brettspiels „Zug um Zug“ – mit einer Ausnahme: Liegen 3 Lokomotivkarten offen aus, führt dies nicht dazu, dass alle offenen Karten des Nachziehbereichs abgelegt und durch neue ersetzt werden.)

Der Spieler zieht bis zu 2 Wagenkarten „blind“ vom verdeckten Stapel und/oder von den daneben offen ausliegenden 5 Karten. Wenn er eine offene Karte wählt, wird diese sofort durch die oberste vom Stapel ersetzt, bevor er eine zweite Karte aufnimmt.

Wenn der Spieler eine offen neben dem Stapel ausliegende Lokomotivkarte wählt, darf er *keine* zweite Karte wählen – sein Zug endet direkt nach der Aufnahme der Lokomotive. Zieht der Spieler eine Lokomotive „blind“ vom Stapel, darf er auch noch eine zweite Karte an sich nehmen.

Die Anzahl der Handkarten eines Spielers ist nicht begrenzt. Aus diesem Grund ist diese Aktion immer möglich – es sei denn, es sind keine Wagenkarten zum Ziehen mehr verfügbar.

### ODER

**B. Karten in den Verschiebebahnhof legen** – Der Spieler darf Karten aus seiner Hand offen vor sich ablegen, in seinen Verschiebebahnhof, und zwar entweder

- ◆ ein Set aus 2 oder mehr Wagenkarten derselben Farbe; *oder*
- ◆ genau 3 Wagenkarten, die jeweils unterschiedliche Farben haben.

Wenn ein Spieler 2 oder mehr Karten derselben Farbe in seinen Verschiebebahnhof legt, werden diese offen in einer gemeinsamen Reihe abgelegt, so dass die einzelnen Karten leicht versetzt übereinander liegen. Der Spieler kann in diesem Set auch Lokomotivkarten nutzen, die jedoch alle in dieser Reihe oben liegen müssen.

Wenn Lokomotiven später genutzt werden, um Zielkarten zu vervollständigen, können sie jede beliebige Farbe ersetzen – nicht nur die Farbe, in deren Set sie in den Verschiebebahnhof gelegt wurden.

Werden Karten unterschiedlicher Farben kombiniert, muss der Spieler exakt 3 Karten wählen, die jeweils eine andere Farbe haben. Wenn ein Spieler 3 verschiedenfarbige Karten spielen will, kann er dafür keine Lokomotivkarte verwenden.

Hat ein Spieler Karten in seinen Verschiebebahnhof gelegt, kann er in den folgenden Runden *generell* keine weiteren derselben Farbe hinzufügen, bevor die bereits dort liegenden Karten dieser Farbe entfernt wurden.

Außerdem kann ein Spieler nicht dieselben Farben in seinen Verschiebebahnhof legen, die bereits im Verschiebebahnhof eines anderen Spielers liegen – es sei denn, er spielt mehr Karten dieser Farbe als der andere Spieler in seinem Verschiebebahnhof liegen hat. Legt er mehr Karten ab, muss der andere Spieler alle Karten dieser Farbe aus seinem Verschiebebahnhof entfernen und auf den Ablagestapel legen. Dieser Vorgang wird als *Überfall* auf die gegnerischen Karten bezeichnet.



Ein Set aus 4 grünen Wagenkarten einschließlich 2 Lokomotiven



Johannes' Verschiebebahnhof	
Pauls Verschiebebahnhof	
Johannes hat 1 blaue, 1 rote und 1 gelbe Karte in seinen Verschiebebahnhof gelegt. Als Paul an der Reihe ist, legt er 3 blaue Karten ab. Nun muss Johannes seine blaue Karte auf den Ablagestapel legen.	

## ODER

**C. Zielkarten ziehen** – Der Spieler zieht 4 neue Zielkarten vom verdeckten Stapel. Er kann eine beliebige Anzahl dieser Zielkarten behalten oder alle ablegen. Wer Karten abgeben möchte, legt diese unter den Zielkartenstapel. Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis der Stapel der Wagenkarten aufgebraucht ist.

## WENN DIE WAGENKARTEN VERBRAUCHT SIND ...

Sobald die letzte Wagenkarte vom Stapel gezogen ist, kommt jeder Spieler noch einmal an die Reihe – inklusive des Spielers, der die letzte Karte gezogen hat. Wenn nur noch 1 Wagenkarte übrig ist, kann der Spieler seinen Zug trotzdem nutzen, um diese aufzunehmen. Sind während der letzten Runde keine offenen Karten mehr übrig, muss der Spieler in Phase 2 eine der beiden anderen Aktionen wählen (*Zielkarten ziehen oder Wagenkarten in den Verschiebebahnhof legen*).

Nun verwenden die Spieler die Wagenkarten, die sie auf ihren Unterwegs-Stapel gelegt haben, um so viele Zielkarten wie möglich zu vervollständigen. Jede Zielkarte zeigt die Anzahl an Karten der verschiedenen Farben, die benötigt werden, um sie zu erfüllen. Jede Karte kann nur zur Vervollständigung einer einzigen Zielkarte verwendet werden. Lokomotiven können jede beliebige Farbe ersetzen.

Um eine Zielkarte zu erfüllen, muss ein Spieler von seinem Unterwegs-Stapel ein Set aus Wagenkarten spielen, deren Farben und Anzahl den Angaben auf der Zielkarte entsprechen. Lokomotiven sind Joker und können für jede beliebige Farbe verwendet werden.

Für die Strecke Los Angeles – Pittsburgh setzt der Spieler eine Lokomotive und 3 Wagenkarten in den passenden Farben ein.



Farbenblinde Spieler können sich an den Symbolen in den oberen Ecken der Wagenkarten und auf der rechten Seite jeder Zielkarte orientieren, um die Farben voneinander zu unterscheiden.

Die Spieler überprüfen, ob alle Zielkarten ordnungsgemäß erfüllt worden sind. Dann werden die Punkte für die vervollständigten Zielkarten eines Spielers addiert. Jeder Spieler legt seine erfüllten Zielkarten als verdeckten Stapel vor sich ab.

Bei der Partie zu zweit oder dritt ist das Spiel nun zu Ende. (Lesen Sie „Ende der Partie und Wertung“ weiter unten.)

## PARTIE ZU VIERT

Bei der Partie zu viert wird das Spiel folgendermaßen fortgesetzt:

Zielkarten, die bisher nicht vervollständigt worden sind, hält der Spieler weiterhin geheim auf der Hand. Wagenkarten, die der Spieler bislang nicht gespielt, also noch auf der Hand hat, behält er für die zweite Hälfte der Partie. Alle anderen Wagenkarten – also jene, die für die Vollendung der Zielkarten genutzt wurden, sowie nicht verwendete Karten des Unterwegs-Stapels oder im Verschiebebahnhof – werden auf den Ablagestapel gelegt. Der Ablagestapel wird gut gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel. Jeder Spieler erhält 4 Wagenkarten vom neuen Stapel und nimmt sie auf die Hand.

Die zweite Hälfte verläuft genauso wie die erste. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der in der ersten Hälfte als Letzter an der Reihe war. Es wird so lange gespielt, bis der Wagenkartenstapel erneut aufgebraucht ist. Wie nach der ersten Hälfte zählen die Spieler auch am Ende der zweiten Hälfte die Punkte zusammen, die sie für ihre vervollständigten Zielkarten erhalten. Diese Punkte werden zu denen aus der ersten Runde addiert.

## ENDE DER PARTIE UND WERTUNG

Jeder Spieler subtrahiert die Werte etwaiger nicht vervollständigter Zielkarten, die er noch auf der Hand hält, von seinem Punktestand.

Außerdem bekommt jeweils derjenige Spieler, der die meisten Zielkarten für eine der Großstädte (Seattle, Los Angeles, Chicago, Dallas, New York und Miami) erfüllt hat, die entsprechende Bonuskarte dieser Stadt und addiert die darauf angegebenen Bonuspunkte zu seinen Punkten hinzu. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler die Bonuspunkte. Zielkarten, auf denen 2 Großstädte angegeben sind, zählen für den Bonus beider Städte.

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 meisten Bonuskarten errungen hat.

## ONLINE

Erfahren Sie mehr über „Zug um Zug – Das Kartenspiel“ und andere Spiele aus der Reihe „Zug um Zug“ auf unserer Internetseite [www.zugumzug.com](http://www.zugumzug.com)