Alan R. Moon

Zug um Zug™

Deutschland

Um die Jahrhundertwende in Deutschland ... Inmitten herbstlichen Nieselregens kündigt eine Rauchwolke im Münchener Centralbahnhof die Ankunft des 4-Uhr-Zuges aus Nürnberg an. Das Dröhnen der riesigen Maschine wird immer lauter und mündet in einem 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 dem Ziel Berlin, der Hauptstadt des Deutschen Reichs ...

Ticket to Ride Boardgame

Days of Wonder®

2–5 | 8+ | 30–60'

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Zugstrecken im Deutschen Reich
- Farbige Waggons (je 45 in Weiß, Rot, Lila, Gelb und Schwarz, sowie einige Ersatzwaggons in jeder Farbe)
- 200 illustrierte Karten:

110 Wagenkarten inklusive 14 Lokomotiven





55 Zielkarten „kurze Strecke“ (Werte von 3 bis 11)

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

1 Bonuskarte für die meisten erfüllten Zielkarten



- 5 Zählsteine
- 60 Passagiere



- 1 Stoffbeutel
- 1 Regelheft

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.

Die 60 Passagiere werden in den Beutel gelegt und gut gemischt. Dann werden die Passagiere zufällig aus dem Beutel gezogen und die vorgegebene Anzahl wie unten abgebildet auf den Städten platziert.

Jeder Spieler erhält die 45 Waggons 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). Beide Stapel werden gemischt. 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. Die beiden Stapel werden neben das Spielbrett gelegt.

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 5.

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 6. 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;
- die meisten Passagiere einer Farbe sammelt.

Wenn ein Spieler bis zum Ende der Partie eine 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 Aktionen 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 „Lokomotivkarten").

Eine Strecke nutzen & Passagiere nehmen – 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 gemäß der entsprechenden Punktezahl auf der Zählleiste vorwärts. Er darf dann je einen Passagier aus den beiden gerade verbundenen Städten (bzw. einer Stadt und einem Land) nehmen.

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.

Wagenkarten nehmen

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

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 Aktionen „Eine Strecke nutzen" und „Zielkarten ziehen" wählen. Sobald wieder Karten abgelegt worden sind, werden diese gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

Lokomotivkarten

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.**

Strecken nutzen & Passagiere nehmen

Strecken nutzen

Eine Strecke zwischen zwei benachbarten Städten oder zwischen einer Stadt und einem Nachbarland von Deutschland 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 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 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.



Doppelstrecke



Dreifachstrecke

Wichtiger Hinweis: **Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der 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.**

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 folgende Kartenkombinationen ausspielen: zwei Karten derselben Farbe, eine Karte einer beliebigen Farbe und eine Lokomotive oder zwei Lokomotiven.

Passagiere nehmen

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, darf er je einen Passagier aus beiden verbundenen Städten (bzw. einer Stadt und einem Land) nehmen. Falls in einer Stadt mehrere Passagiere stehen, darf der Spieler einen davon auswählen. Falls in einer der Städte kein Passagier steht, erhält der Spieler keinen Passagier aus dieser Stadt. Die Spieler sammeln ihre Passagiere für alle sichtbar in der Nähe ihrer Waggons und Zielkarten.



Der lila Spieler nutzt Berlin-Magdeburg: Er nimmt den grünen Passagier aus Magdeburg und einen der roten Passagiere aus Berlin.

Streckenwertung

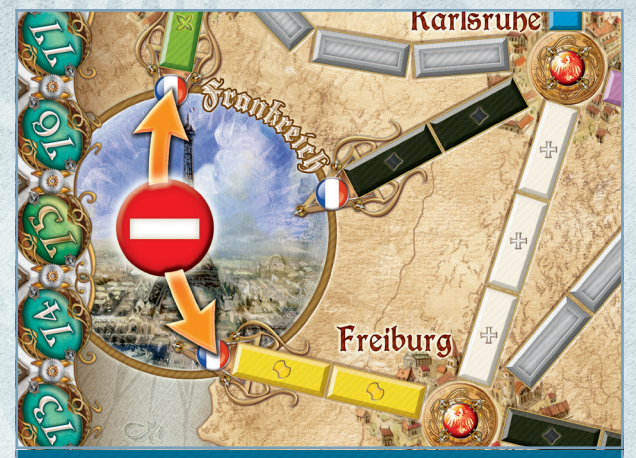
Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, zieht er sofort seinen Zählstein gemäß der entsprechenden Punktezahl auf der Zählleiste vorwärts.

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

Zielkarten ziehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich auch für die Aktion „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.



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

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.

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 nur zwei, einen oder keinen 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 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.

Zum Schluss erhalten die Spieler zusätzliche Punkte für die Passagiere, die sie im Laufe der Partie genommen haben. Der Spieler mit den meisten Passagieren einer Farbe erhält **20 Punkte**. Der Spieler mit den zweitmeisten Passagieren einer Farbe erhält **10 Punkte**. Falls es zwischen zwei oder mehr Spielern einen Gleichstand bei den meisten Passagieren einer Farbe gibt, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 20 Punkte. Für die zweitmeisten Punkte werden in diesem Fall keine Punkte vergeben. Hat ein Spieler die meisten Passagiere einer Farbe und zwei oder mehr Spieler haben die zweitmeisten Passagiere, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 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. Im unwahrscheinlichen Fall, dass es immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnt der Spieler mit den meisten Passagieren. Falls es danach weiterhin keinen eindeutigen Sieger gibt, teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.



Credits

Autor: Alan R. Moon

Abbildung: Julien Delval

Grafik: Cyrille Daujean

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 Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Days of Wonder Online

Registrieren Sie Ihr Brettspiel:



Besuchen Sie die Internetseite www.zugumzug.com und treffen Sie dort rund um die Uhr Mitspieler unserer Online-Gemeinde. Testen Sie Ihre Fähigkeiten bei Partien mit Spielern aus aller Welt. Mehr Informationen über die anderen Spiele von „Days of Wonder" erhalten Sie unter:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

© 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.