

## Willkommen beim „Sagenhaftes Asien“-Spielplan von „Zug um Zug“™ – einer spannenden „Zug um Zug“-Erweiterung, die in den unerforschten Landschaften des Ostens zu Beginn des 20. Jahrhunderts spielt.

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen des Spielablaufs, die für den „Sagenhaftes Asien“-Spielplan gelten, und setzt ansonsten voraus, dass die Spieler mit den Regeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind.

### DIE ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 36 Zielkarten – 30 normale und sechs für lange Strecken, die an ihrem lilafarbenem Hintergrund zu erkennen sind.

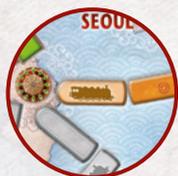
Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler eine Zielkarte „Lange Strecke“ und drei normale Zielkarten, von denen er mindestens zwei behalten muss. Sollten lange Strecken übrig bleiben, werden diese zusammen mit den Zielkarten, welche die Spieler nicht behalten möchten, unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er drei neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss. Zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.



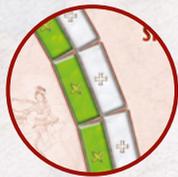
Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug“-Versionen:

- 45 Waggon pro Spieler sowie farblich passende Zählsteine aus einem der folgenden Spiele:
  - „Zug um Zug“
  - „Zug um Zug Europa“
- 110 Wagenkarten aus:
  - „Zug um Zug“
  - „Zug um Zug Europa“
  - Erweiterung „USA 1910“



### FÄHREN

Fähren sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch Wasser 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 einer Farbe (eventuell wiederum kombiniert mit Lokomotiven als Joker) abgeben.



### DOPPELSTRECKEN

Der „Sagenhaftes Asien“-Spielplan wurde speziell für zwei bis fünf Spieler entworfen. Nur in Partien zu viert und fünft dürfen die Spieler beide Doppelstrecken nutzen – allerdings müssen dies verschiedene Spieler sein. In Partien zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

Auf diesem Spielplan zeigen manche Doppelstrecken eine graue neben einer farbigen Strecke. Wenn ein Spieler eine graue Strecke nutzt, kann er dafür ein Kartenset einer beliebigen Farbe verwenden – auch wenn diese der Farbe der Parallelstrecke entspricht.



### GEBIRGSSTRECKEN

Gebirgsstrecken führen zu Abnutzung an den Zügen, die sie befahren. Erkennbar sind solche Routen an einem X-Symbol, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet.

Wenn ein Spieler eine Gebirgsstrecke in Anspruch nehmen will, muss er – wie üblich – ein Set von Wagenkarten ausspielen, das mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder übereinstimmt. Die auf dem Spielplan platzierten Waggon bringen die übliche Anzahl an Punkten ein.

Zusätzlich muss der Spieler einen Waggon für jedes X auf dieser Strecke abgeben. Diese Waggon aus dem Vorrat des Spielers werden auf den Gebirgspass-Bereich des Spielplans gestellt. Jeder Waggon, der auf diese Weise abgegeben wird, bringt dem Spieler sofort zwei Siegpunkte ein.

Hat ein Spieler nicht mehr genügend Waggon für die Felder der beanspruchten Strecke und zum Abgeben pro X übrig, kann er diese Gebirgsstrecke nicht nutzen.

Manche Doppelstrecken bestehen aus einer farbigen Gebirgsstrecke und einer parallel verlaufenden, normalen grauen Strecke. Die graue Strecke verläuft nicht über das Gebirge, sodass hierfür keine Waggon abgegeben werden müssen, während dies für die andere Strecke erforderlich ist.



### BONI AM ENDE DER PARTIE

Wer die meisten Städte in einem durchgehenden Streckennetz seiner Waggon miteinander verbunden hat, erhält die entsprechende „Asien-Entdecker“-Bonuskarte und zehn zusätzliche Punkte. Dieses Netz kann auch verschiedene miteinander verbundene Abzweigungen oder Schleifen beinhalten, doch jede Stadt innerhalb des Netzwerks wird nur ein einziges Mal gezählt.

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 Gebirgsstrecken genutzt hat.