

Alan R. Moon ZUG UM ZUG VON GLEIS ZU GLEIS

Willkommen im 20. Jahrhundert – dem Eisenbahnzeitalter!

Alle wichtigen Städte des Landes sind durch Gleise miteinander verbunden. Große Entfernungen lassen sich innerhalb weniger Tage zurücklegen und Waren und Güter können schneller und günstiger als je zuvor an ihr Ziel befördert werden. Auf dem Rangierbahnhof herrscht reges Treiben, um die mit Holz, Kohle und Stahl beladenen Waggons für die Abfahrt auf das richtige Gleis zu schieben.

Du bist verantwortlich für die Arbeiten auf dem Rangierbahnhof!

Lenke die Lokomotiven und rangiere die Waggons an die vorgegebenen Positionen, damit sich die Züge pünktlich auf den Weg machen können. Hier ist gute Planung gefragt! Denn Waggons stehen selten zur richtigen Zeit am richtigen Ort.

Alles einsteigen!

SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielbrett mit Schubfach zur Aufbewahrung
- ◆ 1 Spielanleitung
- ◆ 40 Rätselkarten
- ◆ 1 Übersichtskarte: Bahnofsübersicht
- ◆ 2 Loks
- ◆ 2 Prellböcke
- ◆ 5 Waggons (je 1 in Rot, Grün, Gelb, Blau und Schwarz)

SPIELZIEL

Bringe die Loks und Waggons mit so wenigen Bewegungen wie möglich an ihre Zielpositionen.

RÄTSEL LÖSEN

Du hast das Rätsel gelöst, wenn du es schaffst, alle Loks und Waggons an ihre Zielpositionen zu bringen und sie dabei höchstens so oft zu bewegen, wie auf der Rätselkarte angegeben!

SPIELAUFBAU

Entscheide dich für einen Schwierigkeitsgrad (siehe unten) und wähle eine zugehörige Rätselkarte. Nimm die darauf abgebildeten Loks, Waggons und Prellböcke und platziere sie an den gezeigten Startpositionen. Schon kann das Rangieren beginnen!

Schwierigkeitsgrade

Leicht



Rätselkarten
1 bis 10
(grün)

Mittel



Rätselkarten
11 bis 20
(blau)

Schwer



Rätselkarten
21 bis 30
(rot)

Experte

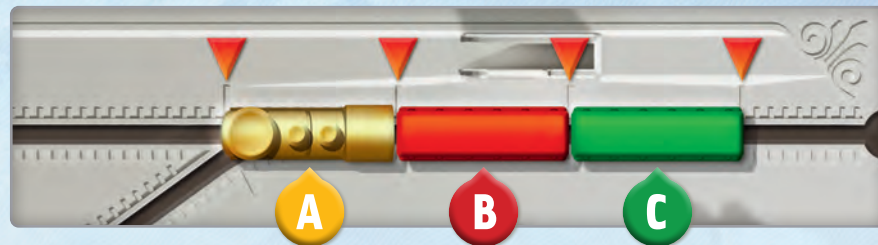


Rätselkarten
31 bis 40
(schwarz)

SPIELABLAUF

Gleislängen:

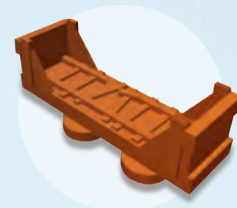
Die Gleislängen zeigen dir, wie viele Loks und Waggons auf ein Gleis passen. Zwischen zwei Gleislängen passt immer nur eine Lok oder ein Waggon.



Beispiel: Lok A, Waggon B und Waggon C sind am Ende der Bewegung jeweils zwischen zwei Gleislängen.

Prellböcke:

Prellböcke versperren bestimmte Abschnitte auf dem Spielbrett. Prellböcke, die du beim Spielaufbau platziert hast, darfst du nicht bewegen, kuppeln oder schieben, und Loks und Waggons können sich nicht durch sie hindurch bewegen.

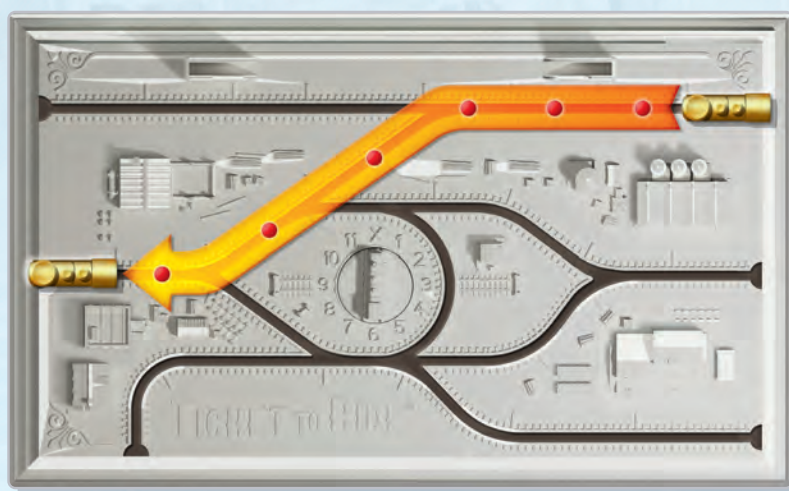


Bewegen:

Denke daran: Dein Ziel ist es, ein Rätsel mit so wenigen Bewegungen wie möglich zu lösen.



Wähle eine Lok auf dem Spielbrett und bewege sie entweder vorwärts oder rückwärts beliebig weit ein Gleis entlang. Dabei dürfen Loks und Waggons nicht das Spielbrett verlassen. Sind zwei Loks auf dem Spielbrett, entscheide dich, welche von beiden du bewegen möchtest.



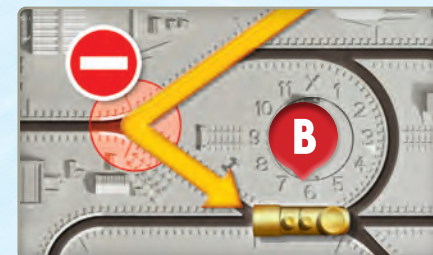
Beispiel: Anna bewegt die Lok vorwärts von einem Ende des Spielbretts ans andere. Die Lok hält zwischen zwei Gleislängen an. Dies zählt als 1 Bewegung.

Gleisende und unerlaubte scharfe Kurven:



Du musst eine Lok immer entlang eines zusammenhängenden Gleises bewegen.

Dabei darfst du keine scharfen **Kurven machen** (in einem Winkel <math>< 90^\circ</math>).

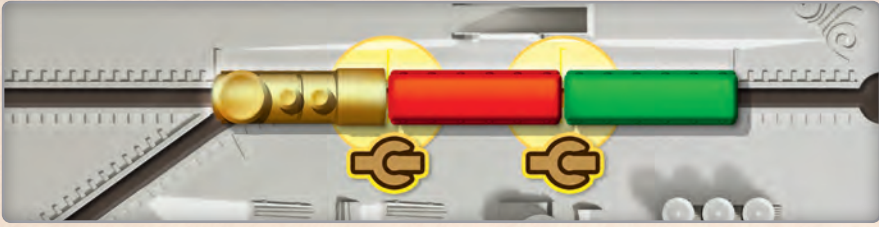


Beispiel: Lok A bewegt sich entlang des Gleises bis zu seinem Ende. Dies ist eine erlaubte Bewegung. Lok B dagegen würde dabei eine scharfe Kurve machen, was nicht erlaubt ist.

Ankuppeln:



Bevor oder nachdem du eine Lok bewegst, darfst du beliebig viele Waggons oder Loks an sie ankuppeln, die direkt **hinter** ihr oder einem bereits angekuppelten Waggon sind. Danach darfst du alle angekuppelten Waggons und Loks zusammen mit dieser Lok bewegen.



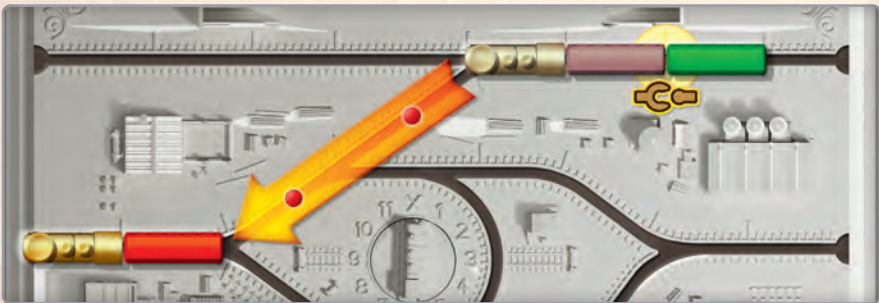
Beispiel: Bevor Anna die Lok bewegt, kuppelt sie den roten und grünen Waggon an sie an. Danach darf sie den roten und grünen Waggon zusammen mit der Lok bewegen.

Loks und Waggons anzukuppeln, zählt nicht als Bewegung und somit nicht zur maximalen Anzahl an Bewegungen für das Lösen eines Rätsels.

Abkuppeln:



Bevor oder nachdem du eine Lok bewegst, darfst du beliebig viele angekuppelte Waggons und Loks abkuppeln. Danach darfst du die Lok ohne die nun abgekuppelten Waggons oder Lok bewegen.



Beispiel: Bevor Anna die Lok bewegt, kuppelt sie den grünen Waggon ab. Danach bewegt sie die Lok nur zusammen mit dem roten, noch angekuppelten Waggon.

Loks und Waggons abzukuppeln, zählt nicht als Bewegung und somit nicht zur maximalen Anzahl an Bewegungen für das Lösen eines Rätsels.

Anhalten:

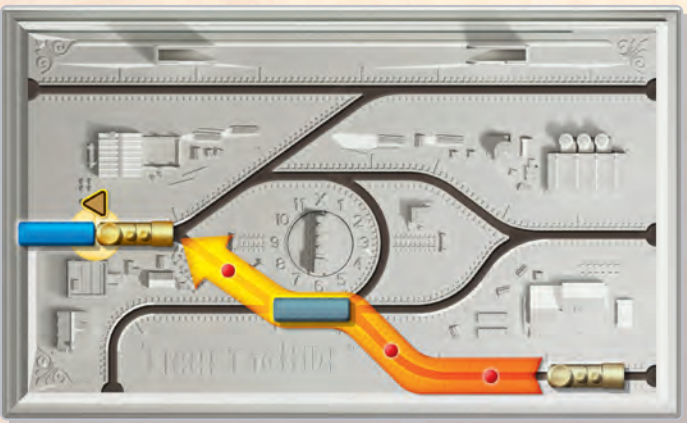


Sobald eine Lok anhält, ist eine Bewegung beendet. Dies zählt als eine deiner maximal erlaubten Bewegungen für das Lösen dieses Rätsels. Nach dem Anhalten müssen alle Loks und Waggons jeweils zwischen zwei Gleislängen sein. Denke daran: Zwischen zwei Gleislängen darf immer nur eine Lok oder ein Waggon sein. Drehe dann den Zähler eins weiter.

Schieben:



Wenn du eine Lok auf einem Gleis vorwärts oder rückwärts bewegst, schiebst du alle Waggons und Loks auf diesem Gleis in dieselbe Richtung, in die sich die Lok bewegt.



Beispiel: Anna bewegt die Lok vorwärts und schiebt den blauen Waggon ans Ende des Gleises.

Herausgegeben durch Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt, Frankreich, unter der Lizenz von Forrest-Prizan Creative, LLC.

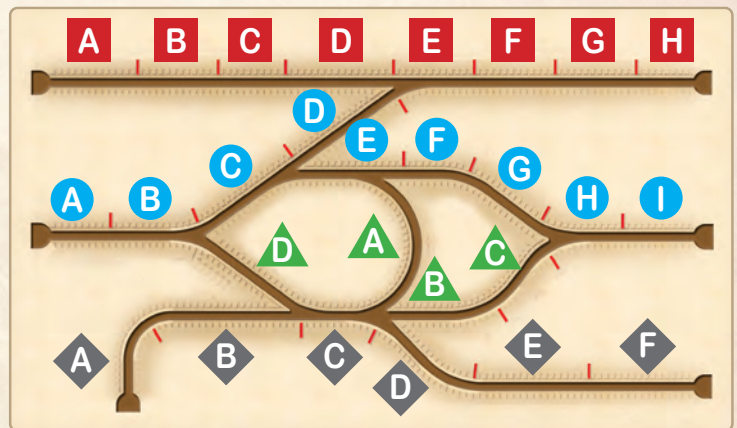
RÄNGE:

Um ein Rätsel zu lösen, darfst du die Lok(s) mehrmals bewegen. Die drei Zahlen auf einer Rätselkarte zeigen, wie oft du sie zum Lösen maximal bewegen darfst und wie gut du dich geschlagen hast:



BAHNHOFSÜBERSICHT:

Auf der Rückseite jeder Rätselkarte steht die Lösung für den höchsten Rang „Bahnhofsvorsteher/in“. Nimm die Bahnhofoübersicht zur Hand, um die Lösung zu deuten.



Bewegen



Bewege eine Lok vorwärts oder rückwärts ein Gleis entlang.

Schieben



Bewegst du eine Lok vorwärts oder rückwärts, schiebe einen oder mehrere Waggons oder Loks in dieselbe Richtung.

Ankuppeln



Bevor oder nachdem du eine Lok bewegst, verbinde sie mit beliebig vielen Waggons oder Loks direkt hinter ihr. Angekuppelte Waggons und Loks bewegen sich zusammen mit dieser Lok.

Abkuppeln



Bevor oder nachdem du eine Lok bewegst, trenne beliebig viele angekuppelte Waggons und Loks von ihr.

Anhalten

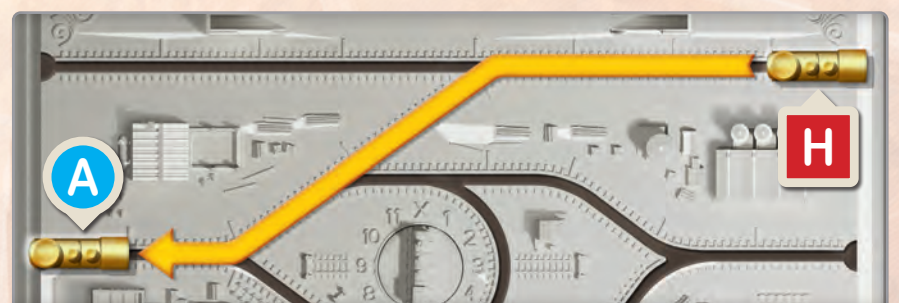
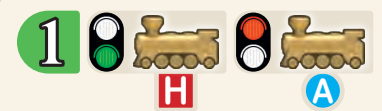


Nachdem du eine Lok bewegt hast, müssen alle Loks und Waggons jeweils zwischen zwei Gleislängen anhalten. Drehe den Zähler eins weiter.

Die Lösung zeigt die einzelnen Bewegungen der Lok(s): wo sie startet und wo sie stoppt.

Jeder Gleisabschnitt zwischen zwei Gleislängen ist durch eine Form, Farbe und einen Buchstaben gekennzeichnet.

*Beispiel: Anna möchte sich die Lösung einer Rätselkarte ansehen und dreht sie auf die Rückseite. Als Erstes muss sie die Lok von ihrer Startposition **H** auf den Gleisabschnitt **A** bewegen. Das ist die erste Bewegung, die Anna machen muss, um das Rätsel zu lösen.*



Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride and «Zug um Zug» are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.