Alan R. Moon

Zug um Zug™
Bleibt zu Hause

2–4 Spieler / 20 bis 40 Min. / 8+

Herzlich Willkommen bei *Zug um Zug – Bleibt zu Hause!* In dieser Print-and-Play-Erweiterung treten 2 bis 4 Familienmitglieder gegeneinander an, um ihre Ziele in den verschiedenen Zimmern bei sich zu Hause zu erfüllen.

Diese Regeln beschreiben, wie sich das Spiel durch den Spielplan von Bleibt zu Hause ändert. Es wird angenommen, dass ihr bereits mit den Grundregeln von Zug um Zug vertraut seid.

Spielmaterial

Da es sich bei diesem Spiel um eine Erweiterung handelt, werden einige Spielmaterialien aus einer Printausgabe von Zug um Zug benötigt:

- Ein Vorrat aus **32 Waggons pro Spieler** (anstatt wie üblich 45) und die zugehörigen Zählsteine. Diese können folgenden Spielen entnommen werden: *Zug um Zug / Zug um Zug Europa / Zug um Zug Deutschland*
- Einen Spielsatz Wagenkarten aus *Zug um Zug / Zug um Zug Europa / Zug um Zug Deutschland / Erweiterung USA 1910*

Außerdem müsst ihr das Spielbrett und die Zielkarten drucken, ausschneiden und zusammenkleben. Diese findet ihr unter: https://www.daysofwonder.com/tickettoride/stay-at-home/

Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Mischt die Wagenkarten und teilt jedem Spieler 4 Karten aus. Legt die übrigen Karten als Stapel neben den Spielplan und deckt 5 Karten in einer Reihe auf (die Reihe wird wie üblich komplett durch neue Karten ersetzt, wenn mindestens 3 Lokomotivkarten ausliegen).
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden 32 Waggons und die Wertungssteine.
- Dann sucht sich jeder Spieler aus, ob er in dieser Partie Papa, Mama, Schwester oder Bruder sein möchte (wenn ihr wollt, könnt ihr das auch zufällig bestimmen). Jeder Spieler erhält 2 zufällige Familienzielkarten, die ihrer Rolle entsprechen. Die anderen beiden Familienzielkarten und die übrigen Sets (falls ihr mit weniger als 4 Spielern spielt) werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Mischt die normalen Zielkarten (auf denen die Katze Rouky abgebildet ist) und teilt an jeden Spieler 2 von ihnen aus.
- Jeder Spieler muss mindestens 2 Zielkarten behalten (er darf aber auch 3 oder 4 behalten). Die Zielkarten, die ihr behalten möchtet, dürfen eine beliebige Kombination aus Familienzielkarten und normalen Zielkarten sein. Zielkarten, die ihr nicht ausgewählt habt, werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Der Spieler, der heute Morgen am frühesten aufgewacht ist, ist als Erster an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

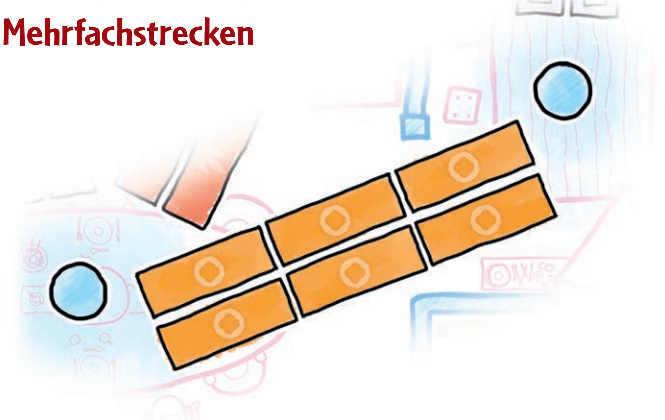
Während deines Zuges musst du genau eine der folgenden drei Aktionen durchführen:

Wagenkarten nehmen

Diese Aktion funktioniert genau wie im Grundspiel.

Eine Strecke nutzen

Mehrfachstrecken



Manche Orte sind durch Doppel- oder Dreifachstrecken miteinander verbunden. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler mehr als eine dieser Strecken für sich beansprucht.

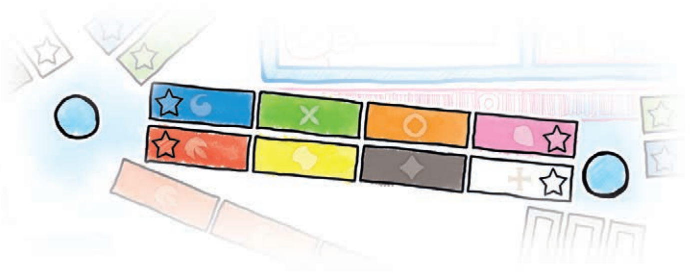
Anmerkungen:

- Unabhängig von der Spieleranzahl sind bei den beiden Dreifachrouten stets alle Gleise nutzbar.

DAYS OF WONDER

- Beim Spiel zu zweit kann immer nur ein Gleis einer Doppelstrecke genutzt werden. Sobald eines genutzt wurde, kann das andere von keinem Spieler mehr genutzt werden.

Familienstrecken



Mit diesem Spielplan wird eine neue Streckenart eingeführt: Familienstrecken.

Ein Spieler darf ein Feld auf einer Familienstrecke beanspruchen. Dadurch wird sein gesamter Spielzug aufgebraucht. Jeder Spieler darf während des Spiels auf derselben Familienstrecke beliebig viele Felder beanspruchen. Allerding gelten weiterhin die Beschränkungen bei Mehrfachrouten. Das bedeutet, dass ein Spieler nur auf einem Gleis einer Familienstrecke ein Feld beanspruchen darf. Für diesen Spielzug darf man immer nur 1 Punkt werten, ganz egal, wie viele Felder der Spieler bereits auf derselben Strecke beansprucht hat.

Ist am Ende des Spiels eine Familienstrecke vollständig (d. h. jedes Feld der Strecke ist besetzt), darf jeder Spieler, der mindestens einen Waggon auf dieser Strecke hat, die Strecke verwenden, um Ziele abzuschließen.

Hinweis: *Beim Spiel zu zweit darf ein Spieler 1 oder 2 Felder auf der Familienstrecke beanspruchen. Auch dies zählt als sein gesamter Zug. Beansprucht ein Spieler 2 Felder, wertet er auch 2 Punkte.*

Zielkarten ziehen

Ziehe 3 Zielkarten oben vom Stapel. Mindestens eine davon musst du behalten. Wenn du möchtest, kannst du aber auch zwei oder alle drei behalten. Alle zurückgegebenen Karten werden unter den Stapel gelegt.

Ende des Spiels

Bei dieser Spielvariante gibt es keine Schlusswertung.

Wenn am Ende zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige, der die meisten Punkte und die meisten erfüllten Ziele hat.

Immobilienmakler
Alan R Moon

Innenausstatter
Cyrille Daujean
Julien Delval

Architekt
Adrien Martinot

Grundstücksurkunde
Marco Reinartz

Vielen Dank von Alan und DoW an alle,
die dabei geholfen haben, dieses Spiel zu testen:

Janet Moon, Marielle Lefebvre, Lydie Tudal
and Emi & Ewan Martinot-Tudal.

Spielecke

mer

Schreibtisch

Toilette

TV

Papas

Stuhl

Sofa

Ha

Kinder-Badezimmer

Zimmer der Schwester

Toi

Zimmer des kleinen Bruders

Garderobe

Badezimmer

kühlschrank

kücheninsel

Herd

Balkontisch

Esstisch

Haustür

Badezimmer

Bett

1
2
3
4
5
6

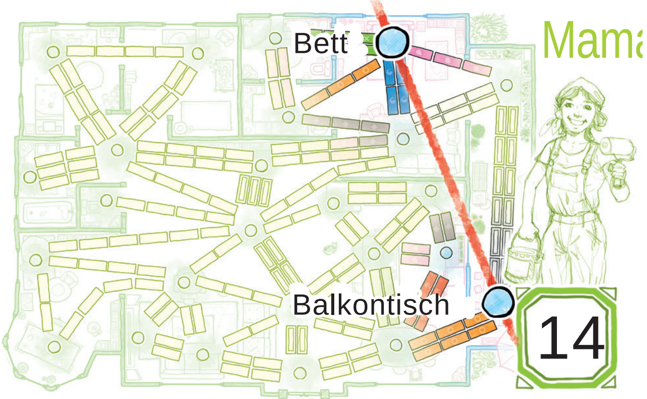
1
2
4
7
10
15

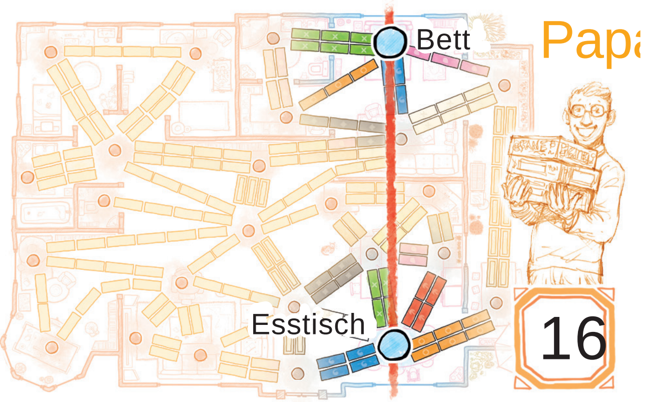
Balkon

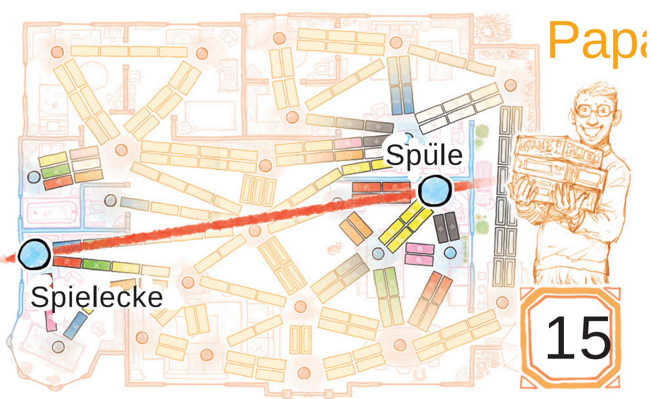
Garderobe

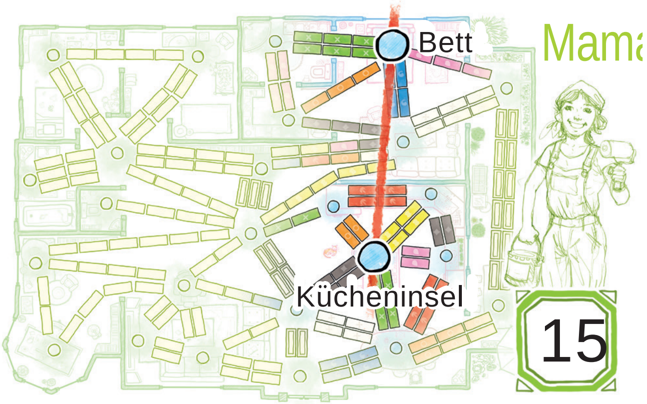
Sitzecke

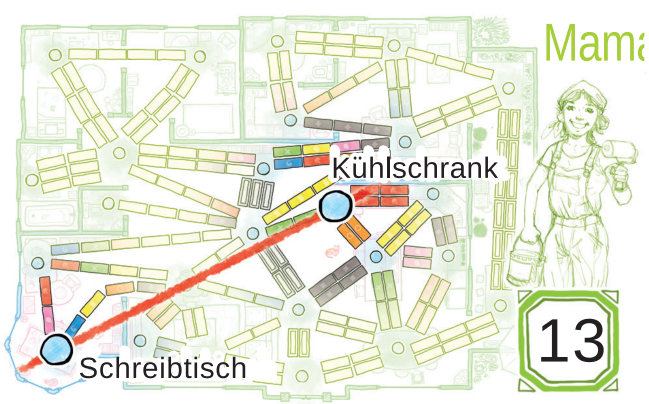
Spüle

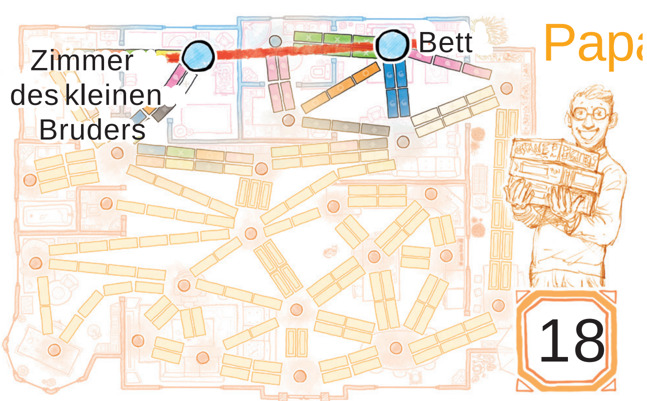

Mama
Bett
Balkontisch
14

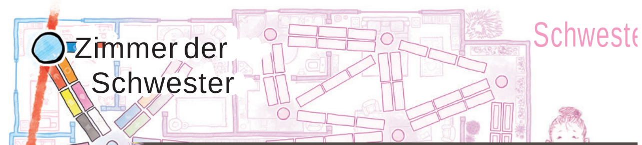

Papa
Bett
Esstisch
16


Papa
Spüle
Spielecke
15

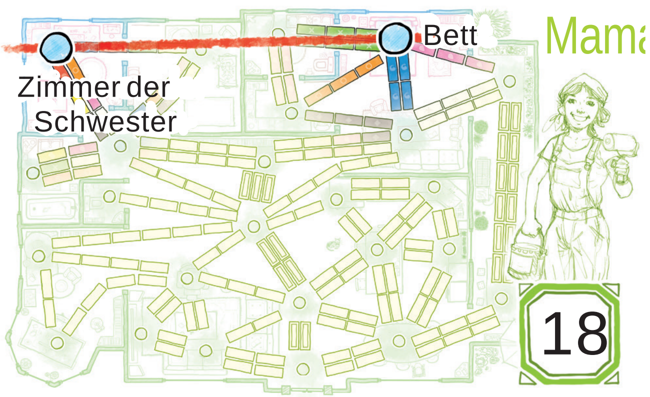

Mama
Bett
Kücheninsel
15

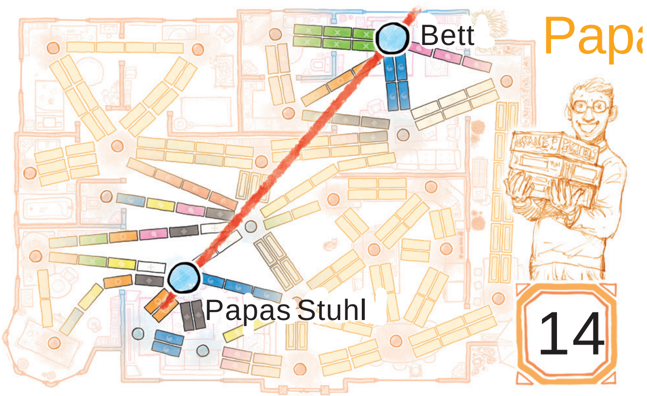

Mama
Kühlschrank
Schreibtisch
13


Papa
Zimmer des kleinen Bruders
Bett
18


Schweste
Zimmer der Schwester

Kinder-Badezimmer
10


Mama
Bett
Zimmer der Schwester
18


Papa
Bett
Papas Stuhl
14