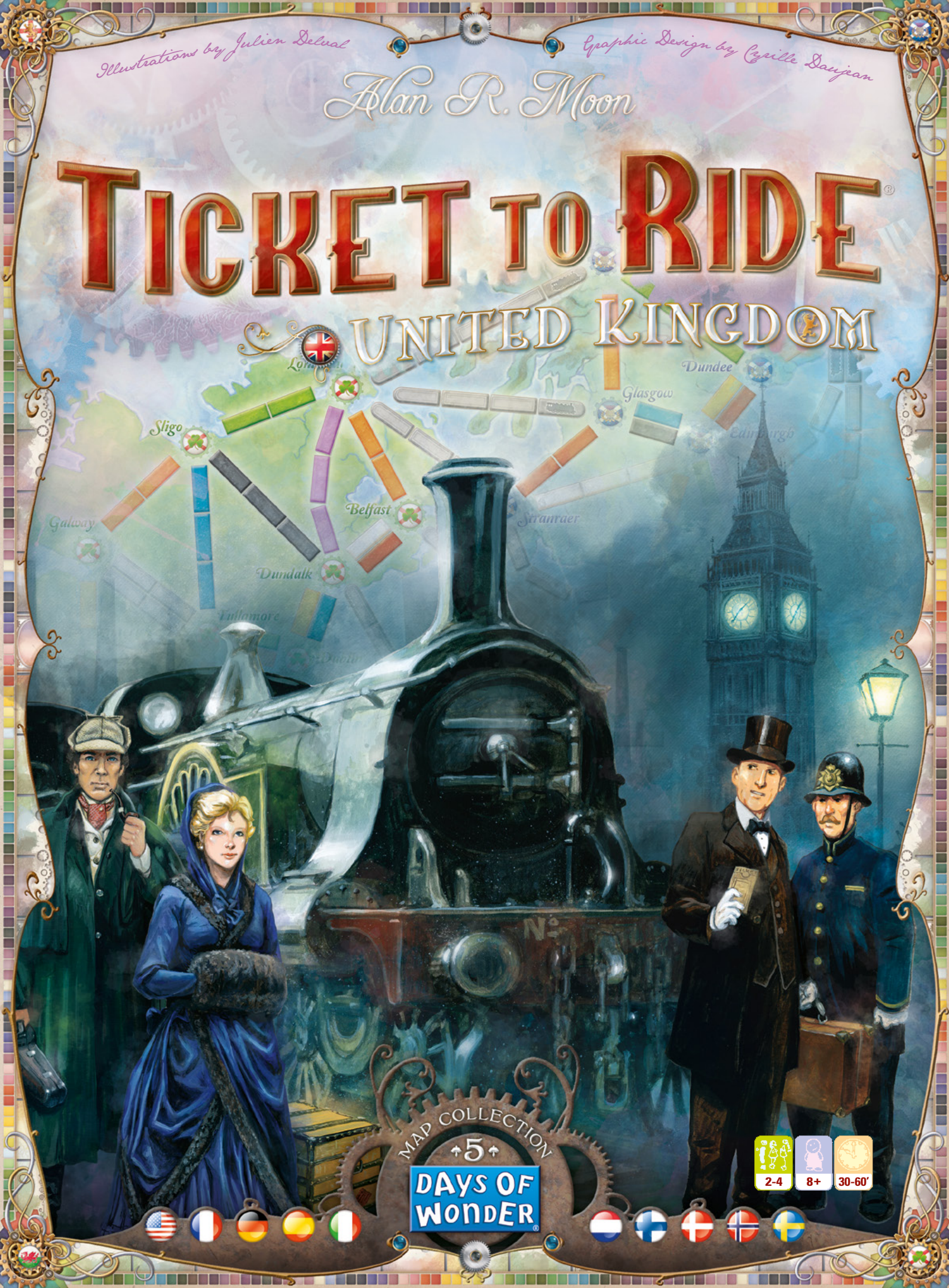
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

UNITED KINGDOM



Willkommen bei „Zug um Zug™ – Vereinigtes Königreich" – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug", das Sie in die Anfangstage der Eisenbahn versetzt. Alles begann in England, damals im 19. Jahrhundert …

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Spielplan des Vereinigten Königreichs und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug" vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 4 Spieler geeignet. In einer Partie zu dritt oder viert können jeweils beide Doppelstrecken genutzt werden. Beim Spiel zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, ist die andere nicht mehr verfügbar.

Für diese Erweiterung werden **35 Waggons** (statt der üblichen 45) und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug" oder „Zug um Zug Europa" benötigt. Es werden keine Wagenkarten aus einem dieser Originalspiele benötigt, da diese Erweiterung eigene Wagenkarten für das Vereinigte Königreich enthält, unter denen 6 zusätzliche Lokomotivkarten sind.

Lokomotiven

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler eine Lokomotive, zusätzlich zu seinen üblichen vier Wagenkarten.

Außerdem gilt in dieser Erweiterung:

- Je 4 beliebige Wagenkarten können als Lokomotive gespielt werden.
- Wenn 3 oder mehr der offen ausliegenden Karten Lokomotiven sind, werden sie NICHT abgelegt.

Zielkarten

Diese Erweiterung enthält 57 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler 5 Zielkarten, von denen er mindestens 3 behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er 3 neue Zielkarten, von denen er mindestens 1 behalten muss. Zu Beginn oder im Laufe der Partie zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug"-Familie.

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 der entsprechenden Farbe abgeben.

Technologiekarten

In dieser Erweiterung gibt es erstmalig Technologiekarten. Alle Spieler beginnen die Partie ohne Technologien und können lediglich Strecken in England der Länge 1 und 2 nutzen. Auch Fähren können noch nicht genutzt werden.

Ausnahme: Die Strecke Southampton–New York ist eine besondere Strecke und darf jederzeit genutzt werden, ohne eine Technologie zu benötigen.

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges (noch vor seiner Aktion) Lokomotiven ablegen, um genau 1 Technologiekarte zu kaufen. Auch in diesem Fall gelten 4 beliebige Wagenkarten als Lokomotive (oder sogar 3, wenn der Spieler die Booster-Technologie hat).

Verfügbare Technologien

Konzession für Wales x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, alle Strecken von/zu den 5 Städten in Wales zu nutzen.

Konzession für Irland/Frankreich x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, alle Strecken von/zu den 10 Städten in Irland und nach Frankreich zu nutzen.

Konzession für Schottland x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, alle Strecken von/zu den 10 Städten in Schottland zu nutzen.

Stoker x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, Strecken der Länge 3 zu nutzen.

Dampfkessel mit Überhitzer x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Gibt das Recht, Strecken der Länge 4, 5 und 6 zu nutzen.

Für Strecken der Länge 3 wird dennoch die Stoker-Technologie benötigt.

Schiffsschrauben x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Gibt das Recht, Fähren zu nutzen.

Booster x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Hiermit können von nun an 3 beliebige Wagenkarten als Lokomotive gespielt werden (statt 4 wie üblich).

Kesselisolierung x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Jede genutzte Strecke bringt 1 Punkt mehr.

Dampfturbinen x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Jede genutzte Fähre bringt 2 Punkte mehr.

In Kombination mit der Kesselisolierung gibt eine genutzte Fähre sogar 3 Punkte mehr.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Doppeltraktion x4

Kosten: 4 Lokomotiven

Bringt beim Spielende 2 Punkte für jede erfüllte Zielkarte.

Wegerecht x1

Kosten: 4 Lokomotiven

Diese Karte kann gespielt werden, um eine Strecke zu nutzen, die bereits von einem anderen Spieler genutzt wurde. Die notwendigen Wagenkarten müssen wie üblich ausgespielt werden. Die Waggons werden entlang der Strecke neben die des anderen Spielers gestellt. Es muss sofort eine Strecke genutzt werden, wenn diese Technologiekarte gekauft wird. Danach kommt sie wieder zurück und kann erneut von allen Spielern gekauft werden.

***Wichtig:** Diese Beispiele zeigen, dass ein Spieler häufig mehrere Technologien benötigt, um eine Strecke nutzen zu können.*

Um die Strecke Stranraer–Londonderry zu nutzen, benötigt ein Spieler 4 Technologien: Konzession für Schottland, Konzession für Irland/Frankreich, Stoker und Schiffsschrauben.

Für die Strecke Newcastle–Edinburgh benötigt ein Spieler die Konzession für Schottland und den Stoker.

***Erinnerung:** Die Strecke Southampton–New York ist eine besondere Strecke und darf jederzeit genutzt werden, ohne eine Technologie zu benötigen.*

Variante: Fortgeschrittene Technologien

Fortgeschrittene Technologien bringen mehr Wettbewerb in eine Partie. Die Anzahl dieser Technologien ist beschränkt, es gibt nur wenige von jeder Art.

Fortgeschrittene Technologien

Dampfstrahlpumpen x1

Kosten: 1 Lokomotive

Erlaubt sofort 2 Strecken zu nutzen. Diese Technologie kommt danach wieder in die Auslage.

Wassertender x2

Kosten: 2 Lokomotiven

Erlaubt beim Nehmen von Wagenkarten 3 Karten vom verdeckten Stapel zu ziehen (statt wie üblich 2 Karten aus der Auslage/vom Stapel).

Riskante Verträge x1

Kosten: 2 Lokomotiven

Falls der Besitzer dieser Karte bei Spielende die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält er 20 zusätzliche Punkte. Falls nicht, verliert er 20 Punkte.

Diese Karte ist nur so lange verfügbar, bis der Stapel der Wagenkarten zum ersten Mal verbraucht ist und ein neuer Stapel gebildet wird. Dann kommt die Karte zurück in die Spielschachtel.

Ausgleichshebel x1

Kosten: 2 Lokomotiven

Falls der Besitzer dieser Karte bei Spielende die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält er 15 zusätzliche Punkte. Falls nicht, verliert er 15 Punkte.

Diese Karte ist nur so lange verfügbar, bis der Stapel der Wagenkarten zum ersten Mal verbraucht ist und ein neuer Stapel gebildet wird. Dann kommt die Karte zurück in die Spielschachtel.

Dieselantrieb x1

Kosten: 3 Lokomotiven

Wenn eine Strecke genutzt wird, kann 1 Karte weniger ausgelegt werden, als normalerweise benötigt. Es muss jedoch immer mindestens 1 Karte ausgelegt werden. Das gilt nicht für Lokomotivkarten bei Fähren, diese dürfen nicht ignoriert werden.

Wertung

- Bei diesem Spielplan gibt es keine Bonuskarte „Globetrotter" oder „Längste Strecke".
- Einige Spieler addieren die Punkte für die genutzten Strecken gerne am Ende einer Partie, statt es währenddessen zu machen. Das funktioniert mit diesem Spielplan nicht, weil manche Technologien (wie Kesselisolierung oder Dampfturbinen) zusätzliche Punkte für Stre-cken geben. Falls manchmal vergessen wird, Punkte für eine genutzte Strecke zu geben, empfiehlt es sich, einen „Punktewächter" zu bestimmen. Dieser Spieler bewegt die Zählsteine oder weist seine Mitspieler darauf hin, wenn sie es vergessen sollten.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Credits

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play testing

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride United Kingdom are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.