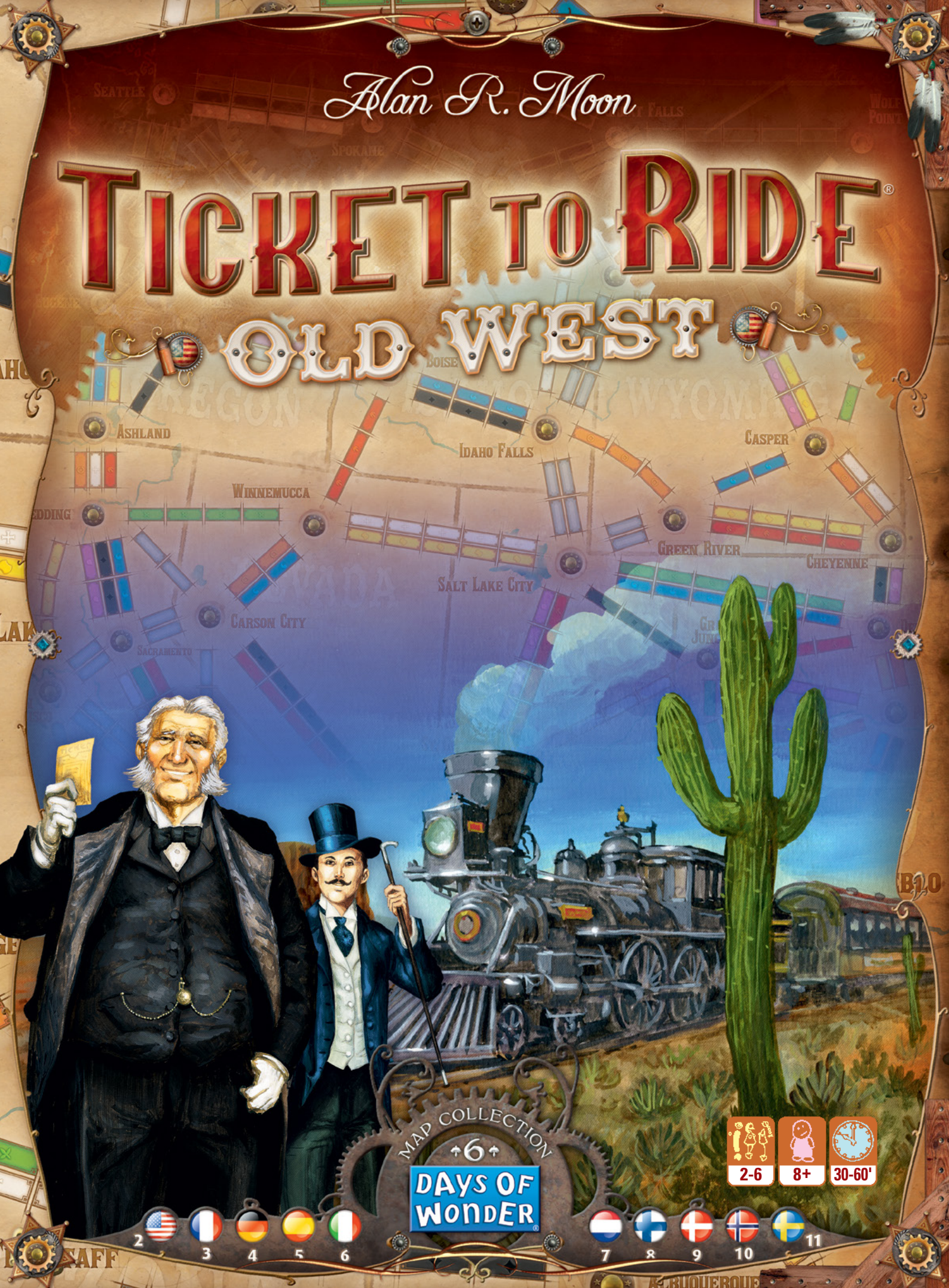


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

OLD WEST



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF
WONDER

2-6

8+

30-60'



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Willkommen bei „Zug um Zug“ – Der Wilde Westen“. In diesem Erweiterungssset für „Zug um Zug“ bauen Sie Ihr Streckennetz ausgehend von Ihrer Heimatstadt und vergrößern Ihren Einfluss, indem Sie die Kontrolle über die Städte auf Ihrem Weg übernehmen. Und wer weiß, vielleicht kommen Sie sogar dem Geheimnis von Roswell auf die Spur ...

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Spielplan des Wilden Westens und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 6 Spieler geeignet.

In einer Partie zu viert, fünft oder sechst können alle Strecken der Doppel- und Dreifach-Strecken genutzt werden. Beim Spiel zu zweit und zu dritt kann nur jeweils eine der Doppel- und Dreifach-Strecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, sind die übrigen nicht mehr verfügbar.

Wichtig: Die Mini-Erweiterung *Alvin & Dexter* kann nicht mit dieser Erweiterung genutzt werden. Aber keine Sorge, Sie werden noch früh genug wieder von unserem geliebten Außerirdischen hören.

Für diese Erweiterung werden die Wagenkarten sowie **40 Waggon**s (statt der üblichen 45) und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Außerdem das folgende neue Spielmaterial:

NEUES SPIELMATERIAL

- ◆ 50 Zielkarten
- ◆ 2 Bonuskarten
- ◆ 40 weiße Waggon (zusätzliche als Ersatz enthaltene Waggon sollten Sie vor Spielbeginn beiseitelegen)
- ◆ 18 Stadtmarker (je 3 in jeder Spielerfarbe)
- ◆ 1 Marker „Alvin, der Außerirdische“ (alternativ kann die Alvin-Figur genutzt werden, falls vorhanden)

SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Jeder Spieler erhält 5 Zielkarten, von denen er mindestens 3 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten gelegt.
- ◆ Jeder Spieler erhält die 3 Stadtmarker in seiner Farbe.
- ◆ Nachdem jeder Spieler seine Zielkarten ausgewählt hat, wählt zunächst der Spieler, der in der Spielreihenfolge hinten sitzt, seine Heimatstadt aus und legt einen seiner 3 Stadtmarker auf die gewählte Stadt. Dann wählen reihum die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn ebenfalls ihre Startstadt. Sie sollten die Startstadt sorgfältig auswählen, da Sie nur von dort ausgehend ihr Streckennetz bauen werden.

NEUE REGELN

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Wagenkarten nehmen

Es gelten dieselben Regeln wie in den Grundspielen.

2. Eine Strecke nutzen

Die erste genutzte Strecke jedes Spielers muss von seiner Startstadt ausgehend zu einer anderen Stadt führen. Jede weitere genutzte Strecke muss von einer bereits an das eigene Streckennetz angeschlossenen Stadt ausgehend zu einer anderen Stadt führen. Es ist nicht möglich, eine Strecke zu nutzen, die nicht an das eigene Streckennetz angebunden ist.

Beispiel: *Spieler A hat Salt Lake City als Startstadt gewählt. Als Erstes nutzt er die Strecke von Salt Lake City nach Green River. Die nächste Strecke, die er nutzt, muss entweder von Salt Lake City oder Green River ausgehend eine weitere Stadt anschließen. Er entscheidet sich für die Strecke Green River–Cheyenne. Die nächste Strecke muss dann entweder von Salt Lake City, Green River oder Cheyenne ausgehen usw.*

Nachdem ein Spieler eine neue Strecke genutzt hat, kann er einen seiner Stadtmarker in eine der beiden Städte legen, die er gerade verbunden hat.

Hierzu muss er zwei gleichfarbige Karten abwerfen (Lokomotiven können genutzt werden). In jeder Stadt darf nur 1 Stadtmarker liegen, daher können nicht zwei oder mehr Spieler dieselbe Stadt kontrollieren.

Jeder Spieler hat nur 3 Stadtmarker und kann somit maximal 3 Städte kontrollieren.

Ein einmal gelegter Stadtmarker kann nicht mehr zurückgenommen oder versetzt werden.

Eine genutzte Strecke bringt dem Spieler wie gewohnt Punkte, es sei denn, dass mindestens eine der beiden verbundenen Städte von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Dann erhält dieser Spieler die Punkte und nicht der Spieler, der die Strecke genutzt hat. Natürlich erhält ein Spieler immer die Punkte, wenn er eine Strecke nutzt, die von einer seiner kontrollierten Städte ausgeht.

Beispiel: *Spieler A kontrolliert Salt Lake City. Spieler B nutzt die Strecke von St. George nach Salt Lake City. Spieler A erhält die 7 Punkte, während Spieler B leer ausgeht.*

Wenn beide Städte einer Strecke von Spielern kontrolliert werden, so erhalten auch beide Spieler die Punkte, wenn diese Strecke genutzt wird. Wenn derselbe Spieler beide Städte einer Strecke kontrolliert, erhält er die doppelte Anzahl Punkte.

Beispiel: *Spieler A kontrolliert St. George und Salt Lake City. Spieler B nutzt die Strecke zwischen diesen beiden Städten. Spieler A erhält 14 Punkte, während Spieler B leer ausgeht.*

Fähren

Fähren sind spezielle graue 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.

3. Zielkarten ziehen

Der Spieler zieht 4 Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens 1 davon behalten, darf aber auch 2, 3 oder alle 4 behalten. Zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

BONUSSE BEI SPIELENDE

Der Spieler, der die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält die Bonuskarte „Globetrotter“ und somit 15 zusätzliche Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler die 15 Punkte.

VARIANTE: ALVIN, DER AUßERIRDISCHE

Alvin beginnt die Partie in Roswell.

Kein Spieler darf die Partie in Roswell beginnen oder im Verlauf der Partie einen Stadtmarker nach Roswell legen.

Der erste Spieler, der eine Strecke nutzt, die nach Roswell führt, nimmt Alvin gefangen. Dafür erhält er sofort 10 Punkte und versetzt Alvin in eine von ihm kontrollierte Stadt (mit Stadtmarker). Nutzt ein anderer Spieler eine Strecke, die zum neuen Aufenthaltsort von Alvin führt, nimmt dieser Spieler ihn nun gefangen. Auch er erhält dafür sofort 10 Punkte und versetzt Alvin in eine von ihm kontrollierte Stadt usw. Diese Regeln gelten während der gesamten Partie.

Der Spieler, in dessen Stadt sich Alvin bei Spielende aufhält, erhält einen Bonus von 10 Punkten.

EUGENE

BEND

BOISE

ASHLAND

REDDING

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, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

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

SAN FRANCISCO

FRESNO

ST. GEORGE

BAKERSFIELD

LAS VEGAS

DAYS OF WONDER