

Willkommen bei „Zug um Zug™ – Polen“! Von der Ostsee bis zum Tatra-Gebirge bietet Polen weite Landschaften, die nur darauf warten, entdeckt zu werden. Atmen Sie die frische Seeluft an der Danziger Bucht ein oder wandern Sie auf den reizenden Bergpfaden bei Zakopane. Zug um Zug – Polen nimmt Sie mit auf eine einzigartige Reise in die Vergangenheit, in der Sie die Rolle von Eisenbahnmagнатаn der 1950er Jahre übernehmen. Tragen Sie nicht nur zur Entwicklung des Eisenbahnnetzes in Polen bei, sondern verbinden Sie auch die Nachbarländer!

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Polen-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit den Spielregeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 4 Spieler geeignet.

Für diese Erweiterung werden die Wagenkarten sowie **35 Waggons** (statt der üblichen 45) und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Außerdem wird das neue Spielmaterial benötigt, das aus **20 Länderkarten** und **35 Zielkarten** besteht.

SPIELVORBEREITUNG

- ♦ Die Länderkarten werden nach Ländern sortiert und neben dem Spielplan in der Nähe des entsprechenden Lands als offene Stapel bereitgelegt. Achten Sie darauf, dass die Karten in der richtigen Reihenfolge im Stapel liegen. Die Karte mit dem niedrigsten Wert liegt ganz unten im Stapel und die Karte mit dem höchsten Wert ganz oben.
- ♦ Jeder Spieler erhält 4 Zielkarten vom Stapel, von denen er mindestens 2 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

NEUE REGELN

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

1. Wagenkarten nehmen

Die Regeln für das Nehmen von Wagenkarten gelten unverändert wie in den Grundspielen.

2. Eine Strecke nutzen

Die Doppelstrecken folgen den Regeln des Grundspiels. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar. Beim Spiel zu viert sind beide Strecken verfügbar, aber es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken für sich beansprucht.

Auf diesem Spielplan gibt es Spezialstrecken, die Polen mit den Nachbarländern verbinden. Diese Strecken sind bei jeder Spieleranzahl für alle Spieler verfügbar. Aber auch hier ist es nicht möglich, dass ein einzelner Spieler mehrere Strecken einer Spezialstrecke für sich beansprucht.

Nachdem ein Spieler eine Strecke genutzt hat, zieht er wie gewohnt seinen Zählstein entsprechend der Anzahl der Punkte vorwärts. Falls er ein Nachbarland erreicht hat, muss überprüft werden, ob er einen Bonus erhält. Verbindet sein Eisenbahnnetz nun mindestens zwei Nachbarländer von Polen miteinander, nimmt er sich die oberste Länderkarte jedes Lands (falls verfügbar), das jetzt Teil seines Eisenbahnnetzes ist, und legt sie offen vor sich ab. Man kann im Laufe der Partie mehr als eine Länderkarte desselben Lands sammeln. Falls der Stapel eines Lands bereits leer ist, erhält man keine Länderkarte für dieses Land.

Am besten sagt der Spieler laut an, welche Länderkarten er sich nimmt. So können die anderen Spieler überprüfen, ob alles seine Richtigkeit hat. Außerdem bekommen dann alle mit, dass die Stapel kleiner werden.



3. Zielkarten ziehen

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

Beispiel 1



Rot ist der erste Spieler, der Russland und Deutschland verbindet, und erhält die 7-Punkte-Karte beider Länder.

2



Später verbindet Schwarz Deutschland mit Tschechien und erhält die 4-Punkte-Karte von Deutschland und die 10-Punkte-Karte von Tschechien.

3



Rot schafft es schließlich, sein Netz nach Belarus auszuweiten, und verbindet dieses Land mit Russland und Deutschland. Er nimmt sich die 3-Punkte-Karte von Deutschland, die 4-Punkte-Karte von Russland und die 6-Punkte-Karte von Belarus.

4

Der nächste, der ein Land mit Deutschland verbindet, erhält keine Länderkarte von Deutschland, da der Stapel leer ist.

Beispiel 2

Blau hat irgendwann in der Partie Russland mit Belarus und die Ukraine mit der Slowakei in zwei getrennten Netzen verbunden, und hat daher für jedes der vier Länder eine Länderkarte erhalten.

Wenn sie Strecken beansprucht, die diese beiden Netze miteinander verbinden, erhält sie keine Länderkarten, da kein neues Land mit dem Netz verbunden wurde.

Aber falls sie zu einem späteren Zeitpunkt dieses Netz nach Tschechien ausweitet und immer noch Länderkarten übrig sind, erhält sie die oberste Karte von allen fünf Ländern! Gut gemacht!

LÄNDERBONUSSE AM SPIELENDE

Am Ende der Partie rechnet jeder die Punkte seiner Länder- und Zielkarten zusammen und addiert sie zu seinen restlichen Punkten. Für die längste durchgehende Strecke und die meisten erfüllten Zielkarten gibt es in dieser Spielplan-Erweiterung keinen Bonus.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Zielkarten erfüllen konnte. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Punkte mit erfüllten Zielkarten erzielen konnte. Herrscht dann immer noch ein Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.



Wahre Zugmeister werden bemerken, dass sich die Gestaltung von „Zug um Zug – Polen“ auf die 1950er Jahre bezieht, aber die dargestellten Ländergrenzen von Polen und den Nachbarländern den heutigen entsprechen. Wir entschieden uns für diese Kombination, um die Spieler in die Eisenbahnlandschaft des letzten Jahrhunderts zu versetzen und gleichzeitig die Karte aktuell zu halten.

Dadurch verliert das Spiel nicht an Bildungswert und man kann sogar noch etwas über die Geografie Polens lernen!