

Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

ZUG um ZUG

LEGENDEN DES WESTENS



DAYS OF
WONDER



2-5



10+



20-90'



Es ist das späte 19. Jahrhundert und Amerika boomt. Neue Eisenbahngesellschaften ringen darum, die Ansprüche der wachsenden Bevölkerung zu erfüllen. Händlerinnen, Beamte, Lebensmittel und andere Waren müssen von einem Ort zum anderen transportiert werden. Ein verzweigtes Streckennetz entsteht.

Thaddeus Reeves war einer der jungen Unternehmer, die davon träumten, die gesamte Nation miteinander zu verbinden – und sein Erfolg übertraf seine kühnsten Träume. Nur kurze Zeit später betrieb Reeves Rails lukrative Zugverbindungen vom Atlantik bis zum Mississippi. Das Unternehmen sah einer strahlenden Zukunft entgegen. Doch gierige Eisenbahnbarone haben es auf Thaddeus' Bahnimperium abgesehen.



Im Laufe der Jahre ist Reeves Rails immer weiter gewachsen. Nun betretet ihr mit euren neu gegründeten Eisenbahngesellschaften die Bühne dieser bemerkenswerten Pionier-Zeit. Sicherlich müsst ihr noch viel lernen, doch nichts als Glück und Zuversicht erstrahlen im Glanz eurer nagelneuen Dampflokomotiven.

Zufrieden schlagt ihr die Zeitung auf und lest die Schlagzeilen aus dem Westen ...



INHALTSVERZEICHNIS

Anfängliches Spielmaterial	S. 3	Nach der Partie	S. 12
Spielmaterial der Kampagne	S. 3	Anmerkung der Autoren	S. 14
Zug um Zug als Kampagne	S. 4	Credits	S. 15
Vorbereitung einer Partie	S. 6	Schnellübersicht	S. 16
Ziel des Spiels	S. 8		
Ein Spielzug	S. 8		
• Wagenkarten nehmen	S. 8		
• Eine Strecke beanspruchen	S. 8		
• Zielkarten ziehen	S. 11		



ANFÄNGLICHES SPIELMATERIAL

- 1 zusammengesetzter Spielplan
(bestehend aus 5 Puzzle-Teilen zu Beginn)



- 280 Waggonen (je 56 in Blau, Gelb, Grün, Schwarz und Rot)



- Dollar-Münzen in verschiedenen Werten



- 136 illustrierte Karten:

- 1 **Wagenkarten-Stapel** (90 Karten: 12 Wagen jeder Farbe, 12 Lokomotiven, 6 Zeitungen)



- 1 **Zielkarten-Stapel**
(33 Karten)



- 1 **Ereigniskarten-Stapel** (7 Karten)
- 5 **Bonuskarten der Gesellschaften**

- 1 **Startkarte**

- 5 Schachteln der Gesellschaften (1 pro wählbarer Farbe)



- Bankbelege
- 1 Spielanleitung

SPIELMATERIAL DER KAMPAGNE

Schaut euch dieses Material nicht an, bevor ihr dazu aufgefordert werdet.



- 8 Regionen-Schachteln
und 1 Werkzeugkiste des Schaffners



- 8 Regionen-Spielplan-
teile



- 1 Kampagnen-Stapel



- 77 Postkarten

ZUG UM ZUG ALS KAMPAGNE

ÜBERBLICK

Diese Ausgabe von **Zug um Zug** ist ein Legacy-Spiel. Das bedeutet, dass einige eurer Entscheidungen und Ergebnisse einer Partie auch in zukünftigen Partien gelten. Falls ihr schon einmal ein Legacy-Spiel gespielt habt, wird euch vieles in diesem Abschnitt bekannt vorkommen. Falls nicht, lest aufmerksam weiter, denn dieses Spiel unterscheidet sich von den meisten Brettspielen, die ihr gespielt habt.

Über 12 Partien hinweg werdet ihr euer Exemplar dieses Spiels dauerhaft verändern. Ihr werdet zum Beispiel neue Regeln hinzufügen, neues Material entdecken sowie den Spielplan erweitern. Viele der Dinge, die ihr finden werdet, sind zu Beginn des Spiels versteckt – öffnet kein Spielmaterial (außer dem anfänglichen), bis ihr dazu aufgefordert werdet.

Jede Partie hat einen Anfang, eine Mitte und ein Ende. Nach der Wertung einer Partie werdet ihr Änderungen vornehmen, die auf den Ergebnissen der Partie basieren. Danach legt ihr die Waggon und Karten zurück in die Schachtel und könnt das Spiel wie die meisten anderen Spiele wegräumen.

Wenn ihr jedoch die nächste Partie beginnt, wird das Spiel dort weitergehen, wo ihr aufgehört habt: neue Regeln gelten weiterhin, neue Karten sind hinzugekommen und der Spielplan kann aus mehr Teilen bestehen.

Doch keine Sorge, ihr werdet Zug um Zug begleitet.

Es ist möglich, ja sogar wahrscheinlich, dass ihr mal eine neue Regel vergesst oder etwas falsch spielt. Das ist in Ordnung. Wenn es leicht zu beheben ist, behebt es. Und wenn nicht, dann denkt einfach daran, dass dies ein Spiel ist und spielt ungetrübt weiter.

Wichtiger Hinweis

Die Spielschachtel enthält einen Stapel mit Kampagnen-Karten. Lest diese Kampagnen-Karten erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Mischt den Stapel nicht! Falls die Karten aus irgendeinem Grund durcheinandergeraten, bittet jemand Außenstehendes, die Karten mit der A-Seite nach oben wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen (1865-01A, 1865-02A, ...).

KARTEN AUFBEWAHREN UND ARCHIVIEREN

Die Kampagnen-Box ist mit Trennern in sechs Bereiche unterteilt, um die verschiedenen Karten aufzubewahren:

- ◆ **Wagenkarten:** Hier bewahrt ihr die Wagenkarten zwischen den Partien auf.
- ◆ **Zielkarten:** Hier bewahrt ihr die Zielkarten zwischen den Partien auf.
- ◆ **Ereignisse:** Hier bewahrt ihr die Ereigniskarten zwischen den Partien auf.
- ◆ **Depot:** Hier bewahrt ihr alle anderen Karten und Komponenten auf, die bei jeder Partie verwendet werden.

◆ **Postamt:** Hier bewahrt ihr alle noch nicht entdeckten Postkarten auf. Schaut sie euch nicht an, bis ihr dazu aufgefordert werdet.

◆ **Archiv:** Hier bewahrt ihr alle Karten auf, die ihr im Spielverlauf „archiviert“.

ARCHIVIEREN

Im Verlauf des Spiels werdet ihr aufgefordert, Karten oder anderes Material zu *archivieren*. Das bedeutet, dass ihr diese Komponenten nicht mehr benötigt. Räumt archivierte Karten in das Archiv hinten in der Kampagnen-Box. Räumt anderes archiviertes Material zurück in die Spielschachtel. Normalerweise werdet ihr diese Komponenten nicht mehr benötigen, manche können jedoch zurück ins Spiel kommen.

POSTKARTEN

Auf manchen Zielkarten steht eine Nummer, die angibt, eine Postkarte zu lesen. Wann genau, erklären wir später.



GESELLSCHAFTEN

Ihr steht jeweils einer Eisenbahngesellschaft vor und habt das Ziel, eure Gesellschaft von Partie zu Partie auszubauen, bis ihr die erfolgreichste Gesellschaft Nordamerikas besitzt. Zu jeder Gesellschaft gehört eine spezielle Schachtel, die zwei Fächer hat: das **Lager** und den **Tresor**. Im Lager bewahrt ihr eure Karten und Waggon zwischen den Partien auf. Zu Beginn jeder Partie nehmt ihr immer alles aus euren Lagern heraus, um damit zu spielen. Das andere Fach, der Tresor, ist verschlossen, aber mit einem Schlitz an der Oberseite versehen. Jegliches Material, das ihr im Tresor verwahrt, nehmt ihr erst am Ende der Kampagne (also nach 12 Partien) wieder heraus. Damit ermittelt ihr dann, welche Gesellschaft im Verlauf der Kampagne am erfolgreichsten war. Je mehr man im Tresor hat, desto besser wird das eigene Ergebnis am Ende sein.

Tresor



DER KAMPAGNEN-STAPEL

Der Kampagnen-Stapel führt euch durch die verschiedenen Partien. Zu Beginn jeder Partie zieht ihr in Schritt 7 der Vorbereitung die oberste Karte des Kampagnen-Stapels, dreht sie um und lest sie vor. Lest so lange vom Kampagnen-Stapel weiter, bis ihr zu einer **PAUSE**- oder **STOP**-Karte kommt. Dort steht, dass es vorerst keine weiteren Karten zu lesen gibt. **Achtet darauf, dass ihr beide Seiten jeder Karte lest.** Nachdem ihr eine Karte gelesen habt (beide Seiten!), archiviert ihr sie im Archiv – es sei denn, sie kommt ins Spiel, wie zum Beispiel eine neue Ereigniskarte (siehe unten).



EREIGNISSE

Zu Beginn gibt es 7 Ereigniskarten, die einen Stapel bilden. Ein neues Ereignis tritt ein, sobald jemand eine Zeitung vom Stapel der Wagenkarten zieht. Während ihr spielt und immer mehr entdeckt, werdet ihr dem Stapel neue Ereignisse hinzufügen und alte Ereignisse archivieren. Wer eine neue Ereigniskarte entdeckt, liest sie laut vor und fügt sie dann dem Ereignisstapel hinzu.



GELD

Ihr führt jeweils eine Eisenbahngesellschaft und möchtet möglichst viel Geld erwirtschaften, sowohl in jeder einzelnen Partie als auch im Verlauf der Kampagne. Am Ende jeder Partie gewinnt, wer das meiste Geld hat. Ihr müsst eure Münzen während des Spiels stets sichtbar halten.



DAS UNENTDECKTE SPIELMATERIAL

Es gibt verschiedenes Spielmaterial, das zu Beginn der Kampagne noch verborgen ist. Es kommt mit der Zeit ins Spiel und wird dann dem vorhandenen Material hinzugefügt. Das unentdeckte Spielmaterial umfasst:

Spielplanteile neuer Regionen

Zu Beginn der Kampagne spielt ihr nur im östlichen Teil Nordamerikas. Während ihr eure Gesellschaften und Strecken ausbaut, fügt ihr neue Regionen an den bestehenden Spielplan an. Diese Spielplanteile gehören ab dann für alle weiteren Partien zum Spielplan.



Schachteln neuer Regionen

Es gibt 8 Schachteln für die neuen Regionen sowie 1 Werkzeugkasten des Schaffners, die jeweils geheimnisvolle Dinge enthalten. Ihr werdet angewiesen, wenn ihr sie öffnen sollt. Wenn jemand eine solche Schachtel öffnet, dürfen alle ihren Inhalt anschauen und lesen. Es gibt nichts Geheimen darin (sobald sie einmal geöffnet ist).



Postkarten

Ihr werdet zu verschiedenen Zeitpunkten die Anweisung erhalten, eine Postkarte zu nehmen. Wer eine Postkarte nehmen darf, liest eine Seite laut vor (die Postkarte gibt an, welche Seite) und behält die andere Seite für sich, bis ihre Bedingungen erfüllt sind. Eine Postkarte gehört also immer genau einer Person.



Wer die Bedingungen einer eigenen Postkarte erfüllt, zeigt sie offen vor und erhält dann die auf der Postkarte angegebene Belohnung.

Neue Postkarten, die am Ende einer Partie gezogen werden, können erst in einer späteren Partie erfüllt werden. Postkarten, die am Ende der 12. Partie gezogen werden, können nicht mehr erfüllt werden.

NEUE REGELN

In dieser Spielanleitung gibt es leere Kästchen. Wenn ihr während des Spiels neue Regeln entdeckt, klebt die Regel-Sticker in die angegebenen Kästchen dieser Anleitung ein. Einige Regeln bleiben für den Rest der Kampagne bestehen, während andere nur für einige Partien gelten.

GEHEIMNISSE VORAUSS

Auf manchen Wagenkarten sind Spitzhacken- oder Totenkopf-Symbole zu sehen. Zudem gibt es auf jeder Zielkarte farbige Streifen (und manchmal einen Text). Dies alles könnt ihr vorerst ignorieren.

Während ihr spielt, werdet ihr auf Postkarten stoßen, die Regeln, Ereigniskarten oder Orte erwähnen, die ihr noch nicht entdeckt habt. Keine Sorge, ihr habt nichts verpasst, sondern diesen Teil nur noch nicht entdeckt.

VOR DER ERSTEN PARTIE

Lest die gesamte Spielanleitung, bevor ihr mit der ersten Partie beginnt. Selbst wenn ihr Zug um Zug gut kennt, können einige Regeln anders sein als in den anderen Spielen der Reihe.

Sortiert die Zeitungen aus den Wagenkarten aus.

Wählt jeweils eine Gesellschaft, die ihr für die gesamte Kampagne spielen werdet. Nehmt euch die Schachtel eurer gewählten Gesellschaft und schreibt euren Namen darauf.

Nehmt alle Gesellschaftsbonus-Karten aus dem Depot und legt sie in das Lager der jeweiligen Gesellschaft (das ist der zugängliche Teil der Schachtel dieser Gesellschaft). Nehmt die Startkarte aus dem Depot und bestimmt per Zufall, wer von euch sie bekommt.

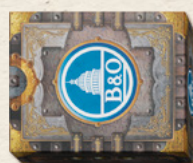
Sobald ihr alle Regeln gelesen habt, bereitet eure erste Partie vor und lest die oberste Karte vom Kampagnen-Stapel, wenn ihr dazu (in Schritt 7) aufgefordert werdet.



VORBEREITUNG EINER PARTIE

1. Setzt den Spielplan in der Tischmitte zusammen **A**. Zu Beginn der Kampagne besteht der Spielplan aus 5 Teilen. Im weiteren Verlauf werden neue Spielplanteile hinzukommen und den Plan vergrößern.
2. Nehmt die Schachtel eurer jeweiligen Gesellschaft und nehmt alles Material aus eurem Lager heraus (aber nicht aus dem Tresor!) **B**. Zu Beginn der ersten Partie befindet sich dort nur 1 Karte (die Bonuskarte eurer Gesellschaft **C**).
3. Nehmt euch jeweils Münzen im Wert von 5 \$ **D**.
4. Mischt die folgende Anzahl an Zeitungen in den Stapel der Wagenkarten – je nachdem, zu wievielt ihr seid:
 🐘 **2 Personen:** 6 Zeitungen
 🐘 **3 Personen:** 4 Zeitungen
 🐘 **4–5 Personen:** 3 Zeitungen
 Räumt die übrigen Zeitungen ins Depot.
5. Mischt die Wagenkarten und zieht jeweils eine Starthand von **4 Wagenkarten E**. Legt die übrigen Wagenkarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie aus **F**. Mischt alle Zeitungen, die ihr gezogen oder ausgelegt habt, zurück in den Stapel und ersetzt sie durch neue Karten. Falls mindestens drei der fünf ausgelegten Karten Lokomotiven sind, legt sofort alle fünf Karten ab und deckt fünf neue auf.
6. Mischt die Zielkarten und zieht jeweils **4 Zielkarten G**. Legt die übrigen Zielkarten als verdeckten Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz des Spielplans **H**. Nachdem ihr euch eure Karten angesehen habt, müsst ihr jeweils mindestens 2 Zielkarten behalten. Ihr könnt aber auch mehr behalten. Legt alle Karten, die ihr nicht behalten wollt, unter den Stapel der Zielkarten.
 Im seltenen Fall, dass es nicht genug Zielkarten gibt, um jeweils 4 Stück zu ziehen, verteilt so viele Zielkarten, dass ihr alle die gleiche Anzahl habt (2 oder 3). In diesem Fall müsst ihr jeweils mindestens 1 Zielkarte behalten.
7. Lest Karten vom Kampagnen-Stapel vor, bis ihr zu einer **PAUSE**-Karte kommt. Achtet darauf, dass ihr beide Seiten jeder Karte lest.
8. Mischt die Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz des Spielplans **I**. Das Feld für den Ereignis-Ablagestapel **J** bleibt vorerst leer (die Partie beginnt ohne aktuelles Ereignis).
9. Schaut auf der Rückseite der Schachtel eurer Gesellschaft nach, wie viele Waggon eurer Farbe ihr für diese Partie zur Verfügung habt. In der ersten Partie sind das 20 Waggon **K**, aber mit jeder weiteren Partie steigt diese Zahl. Räumt alle überzähligen Waggon in die Spielschachtel zurück (ihr benötigt sie in dieser Partie nicht).





REGEL
A

REGEL
B

REGEL
C

REGEL
D

REGEL
E

14. Wer die Startkarte **L** besitzt, beginnt die Partie. Falls diese Person nicht mitspielt, nimmt die Startkarte aus ihrem Lager und bestimmt per Zufall, wer sie bekommt.

ZIEL DES SPIELS

Euer Ziel ist es, das meiste Geld zu verdienen.

Ihr erhaltet Geld, wenn ihr:

- 🚂 Zielkarten erfüllt, indem ihr eine durchgehende Verbindung zwischen den zwei darauf angegebenen Städten vollendet
- 🚂 Strecken der eigenen Farbe beansprucht
- 🚂 bestimmte Ereignisaktionen ausführt
- 🚂 eure Waggon aufbraucht

Am Ende der Partie verliert ihr Geld für jede eurer Zielkarten, die ihr nicht erfüllt habt.

Im weiteren Verlauf werdet ihr zusätzliche Möglichkeiten entdecken, Geld zu erhalten oder zu verlieren.

EIN SPIELZUG

Wer die Startkarte hat, ist zuerst am Zug. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis die Partie endet. Wenn du am Zug bist, musst du eine (und nur eine) der folgenden drei Aktionen ausführen:

🚂 **Wagenkarten nehmen**

🚂 **Eine Strecke beanspruchen**

(Hinweis: Im Gegensatz zu anderen Zug-um-Zug-Spielen erhältst du keine Belohnung, wenn du eine Strecke beanspruchst.)

🚂 **Zielkarten ziehen**

WAGENKARTEN NEHMEN

Im Stapel der Wagenkarten gibt es Wagenkarten in 6 Farben, Lokomotiven, die als Joker dienen (siehe unten), und Zeitungen. Die Farben der einzelnen Wagenkarten entsprechen den verschiedenen Strecken zwischen den Städten auf dem Spielplan: Schwarz, Blau, Weiß, Grün, Gelb und Rot.



Wenn du dich entscheidest, Wagenkarten zu nehmen, darfst du 2 Karten nehmen. Für jede dieser Karten kannst du wählen, eine der fünf ausliegenden Karten zu nehmen oder die oberste vom Stapel (verdecktes Ziehen). Nachdem du eine ausliegende Karte genommen hast, ersetzt sie sofort durch eine neue Karte oben vom Stapel.

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt drei der fünf ausliegenden Wagenkarten Lokomotiven sind, werden alle fünf Karten sofort abgeworfen und fünf neue Karten aufgedeckt, eine nach der anderen, um sie zu ersetzen.

Du darfst jederzeit beliebig viele Karten auf der Hand haben. Sobald der Stapel der Wagenkarten aufgebraucht ist, mischt alle abgelegten Karten (auch die Zeitungen) zu einem neuen verdeckten Stapel. Mischst die Karten gründlich, da ihr meistens mehrere gleichfarbige Karten auf einmal ablegt.

Hinweis: Im unwahrscheinlichen Fall, dass sich 8 oder weniger Karten im Stapel und dem Ablagestapel befinden (weil ihr viele Karten auf der Hand haltet), kannst du die Aktion „Wagenkarten nehmen“ nicht wählen. Stattdessen kannst du in diesem Spielzug nur eine Strecke beanspruchen oder Zielkarten ziehen.

Lokomotiven nehmen

Wenn du eine ausliegende Lokomotive nehmen möchtest, muss es die erste Wagenkarte sein, die du in diesem Zug nimmst. Du darfst dann keine zweite Karte nehmen.



Hinweis: Wenn du das Glück hast, eine Lokomotive vom verdeckten Stapel zu ziehen, zählt das wie eine einzelne Karte, sodass du trotzdem insgesamt zwei Karten nehmen darfst.

Lokomotiven einsetzen

Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn du beim Beanspruchen einer Strecke Karten einer Farbe ausspielst.

Manchmal darfst du auch eine zusätzliche Lokomotive ablegen, um bestimmte Postkarten, Ereignisse und Bedingungen zu erfüllen. Wenn du mehrere Bedingungen erfüllen möchtest, musst du für jede Bedingung eine eigene Lokomotive ablegen.

Wenn du zum Beispiel eine Postkarte hast, auf der steht „Wenn du eine Strecke beanspruchst, darfst du 1 zusätzliche Lokomotive ablegen, um 5 zu erhalten“, und eine mit dem Text „Wenn du eine Strecke beanspruchst, darfst du 1 zusätzliche Lokomotive ablegen, um 2 Wagenkarten zu nehmen“, dann musst du 2 zusätzliche Lokomotiven ablegen, um sowohl die 5 \$ als auch die 2 Wagenkarten zu erhalten.

Zeitungen

Jedes Mal, wenn du eine Zeitung vom Stapel ziehst (egal ob beim verdeckten Ziehen oder als Ersatz):

- 🚂 Decke die nächste Karte vom Ereignisstapel auf und lege sie auf den Ereignis-Ablagestapel. Sie wird dadurch sofort zum aktuellen Ereignis.

- 🚂 Lege die Zeitung ab und ziehe eine neue Wagenkarte als Ersatz.

Viele Ereignisse sind dauerhaft. Solange ein Ereignis das aktuelle Ereignis ist, die Karte also oben auf dem Ereignis-Ablagestapel liegt, gilt der Effekt für euch alle (auch wenn der Text in „Du“-Form geschrieben ist). Ereignisse mit einem Blitz gelten nur sofort und haben danach keine weiteren Auswirkungen mehr (sie bleiben dennoch oben auf dem Ablagestapel, bis ein neues Ereignis aufgedeckt wird).

Manchmal wird das aktuelle Ereignis archiviert. Wenn das passiert, deckt sofort eine neue Ereigniskarte als Ersatz auf.



EINE STRECKE BEANSPRUCHEN

Eine Strecke ist eine Reihe von zusammenhängenden farbigen Feldern (manchmal grauen Feldern) zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Spielplan.

Um eine Strecke zu beanspruchen, musst du so viele Wagenkarten ausspielen, wie die Strecke Felder hat. Die Farbe der ausgespielten Karten muss mit der Farbe der Strecke übereinstimmen (siehe Beispiel 1). Bei

grauen Strecken kannst du die Farbe wählen, solange alle ausgespielten Karten die gleiche Farbe haben (siehe Beispiel 2).

Denke daran, dass Lokomotiven Joker sind und als jede Farbe ausgespielt werden können.

Wenn du eine Strecke beanspruchst, stelle auf jedes Feld der Strecke einen deiner Waggon. Lege dann die Karten ab, mit denen du die Strecke beansprucht hast.

Du kannst eine Strecke nur beanspruchen, wenn sich an beiden Enden der Strecke eine Stadt befindet. (Strecken, die über den Rand des Spielplans hinausgehen, können nicht beansprucht werden.)

Du darfst jede freie Strecke auf dem Spielplan beanspruchen, musst also nicht an einer deiner bereits beanspruchten Strecken anschließen. In deinem Zug darfst du nur 1 Strecke beanspruchen. Zudem muss

eine Strecke in einem einzigen Zug vollständig beansprucht werden. Du kannst also nicht zwei Waggon auf eine Strecke mit drei Feldern stellen und auf deinen nächsten Zug warten, um den dritten Waggon dorthin zu stellen.

Doppelstrecken und Dreifachstrecken



Einige Städte sind durch Doppel- oder Dreifachstrecken verbunden (zwei oder drei Strecken gleicher Länge, die dieselben Städte verbinden).

Niemand darf mehr als 1 Strecke einer Doppel- oder Dreifachstrecke beanspruchen.

Beispiel 1

Um eine Strecke von Montréal nach Buffalo zu beanspruchen, brauchst du entweder 2 rote oder 2 blaue Wagenkarten.



Beispiel 2

Um die Strecke von Buffalo nach New York zu beanspruchen, kannst du 3 beliebige Wagenkarten ausspielen, solange sie die gleiche Farbe haben.



Wichtiger Hinweis

Im Spiel zu zweit oder dritt kann nur 1 Strecke einer Doppelstrecke beansprucht werden. Sobald 1 dieser Strecken beansprucht wurde, ist die andere Strecke dieser Doppelstrecke gesperrt und für die anderen nicht mehr verfügbar. Die drei Strecken einer Dreifachstrecke sind immer verfügbar, egal zu wievielt ihr spielt.

Weitere Regeln für das Beanspruchen von Strecken

Wenn du eine Strecke beanspruchst, gibt es möglicherweise weitere Regeln, die du beachten musst. Zu Beginn der Kampagne gibt es zwei solcher Regeln (siehe auf den nächsten Seiten). Im weiteren Verlauf werden neue Regeln für das Beanspruchen von Strecken hinzukommen.

Wenn du eine Strecke beanspruchst, befolge diese Regeln der Reihe nach und überspringe alle Regeln, die nicht auf dich zutreffen (oder die ihr noch nicht entdeckt habt).

REGEL
F

REGEL
G

REGEL
H

REGEL
L

REGEL
I

REGEL
M

REGEL
J

REGEL
N

STRECKEN VON GESELLSCHAFTEN

Wenn du eine Strecke (beliebiger Länge) beanspruchst, die mit der Farbe deiner Gesellschaft übereinstimmt, erhältst du sofort den Bonus, der auf deiner Gesellschaftsbonus-Karte steht.



REGEL
O

REGEL
K

REGEL
P

REGEL Q

REGEL R

REGEL S

REGEL T

REGEL U

REGEL V

EINE STRECKE ZU EINER GROSSSTADT BEANSPRUCHEN



Wenn du eine Strecke beanspruchst, die mit mindestens 1 Großstadt verbunden ist, ziehe anschließend die oberste Karte vom Stapel der Wagenkarten und nimm sie auf die Hand. Wenn du 2 Großstädte verbindest, erhältst du trotzdem nur 1 Karte. Wenn du dieselbe Stadt in verschiedenen Spielzügen verbindest, erhältst du jedes Mal 1 Karte.

ZIELKARTEN ZIEHEN



Du kannst in deinem Spielzug neue Zielkarten ziehen. Wenn du das tust, ziehe 3 Zielkarten vom entsprechenden Stapel. Falls weniger als 3 Zielkarten im Stapel sind, ziehe nur so viele, wie verfügbar sind.

Du musst mindestens 1 der gezogenen Zielkarten behalten, du kannst aber auch 2 oder alle 3 behalten, wenn du möchtest. Lege Zielkarten, die du nicht behalten möchtest, unter den Stapel der Zielkarten zurück. Gezogene Zielkarten, die du nicht sofort zurücklegst, musst du bis zum Ende der Partie behalten. Du darfst sie auch später nicht zurücklegen, wenn du noch mal Zielkarten ziehst.

Die auf einer Zielkarte genannten Städte sind Reiseziele. Falls du es schaffst, am Ende der Partie eine durchgehende Verbindung aus Wagons deiner Farbe zwischen beiden Städten zu haben, die auf einer Zielkarte genannt sind, erhältst du den angegebenen Geldbetrag. Hast du am Ende keine durchgehende Verbindung zwischen diesen Städten, verlierst du den angegebenen Betrag. Auf manchen Zielkarten steht zusätzlich Text. Ignoriere solchen Text zu Beginn von Partie 1 (das wird im Verlauf des Spiels erklärt).

Halte deine Zielkarten bis zum Ende der Partie vor den anderen geheim, außer du erhältst eine andere Anweisung. Du darfst beliebig viele Zielkarten haben.



NACH DER PARTIE

Sobald jemand von euch am Ende des eigenen Zuges nur noch 0, 1 oder 2 Waggon übrig hat, seid ihr alle – **einschließlich dieser Person** – noch jeweils einmal am Zug. Danach endet die Partie.



1. Wertung und erster Platz

Nehmt euch jeweils einen Bankbeleg und notiert das Jahr der gespielten Partie darauf. Füllt dann folgende Zeilen aus:

• Münzen zählen

Notiert jeweils den Gesamtwert eurer Münzen, die ihr vor euch liegen habt, in der ersten Zeile des Bankbelegs.

• Bonus für eingesetzte Waggon

Zählt eure jeweils noch übrigen Waggon (je weniger, desto besser) und notiert euren Bonus in der zweiten Zeile des Bankbelegs:

Übrige Waggon	Bonus
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Summe der Zielkarten

Deckt eure Zielkarten auf und überprüft, ob ihr die jeweils angegebenen Städte miteinander verbunden habt (oder nicht). Notiert die Summe eurer Zielkarten (positiv wie negativ) in der dritten Zeile des Bankbelegs.



BANKBELEGE ZUSAMMENRECHNEN



Zählt die Werte auf euren Bankbelegen zusammen und notiert jeweils die Gesamtsumme. Diese Summe kann niemals niedriger als 0 \$ sein.

Wer die größte Summe hat, ist auf dem ersten Platz und gewinnt die Partie.

Räumt das Spiel noch nicht weg.

Gleichstand?

Falls es bei einer Platzierung einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Personen gibt, ist die Person besser platziert, die mehr Zielkarten erfüllt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, ist besser platziert, wer in der Spielreihenfolge später an der Reihe war.

STARTKARTE VERGEBEN



Wer den letzten Platz belegt hat, erhält die Startkarte und legt sie in das eigene Lager.

HAT JEMAND EINE PARTIE VERPASST?

Am Ende der Kampagne erhalten alle, die eine oder mehrere Partien verpasst haben, einen Ausgleich für jede verpasste Partie (was erst am Ende der Kampagne enthüllt wird).

2. Ein Ereignis archivieren

Wer jetzt die Startkarte hat, wählt 1 Ereignis aus dem Ereignis-Ablagestapel und archiviert es für alle sichtbar. Dieses Ereignis wird in zukünftigen Partien nicht mehr vorkommen. Im seltenen Fall, dass der Ablagestapel leer ist, wird kein Ereignis archiviert.

3. Die Pause-Karte überprüfen

Überprüft den Kampagnen-Stapel, ob neue Materialien oder Regeln zum Spiel hinzukommen.



6. Material im Tresor verwahren

Steckt die Bankbelege in eure Tresore.



8. Wegräumen oder weiterspielen!

Nun könnt ihr jegliches Material wegräumen (Zielkarten, Wagenkarten, Münzen usw.) oder direkt die nächste Partie spielen!



ANMERKUNG DER AUTOREN

Die Geschichte der amerikanischen Eisenbahn ruft lang bekannte Bilder hervor: Expansionismus, der Wilde Westen, die freie Natur. Dieses Spiel bedient sich dieser Aspekte, um die Geschichte einer Welt zu erzählen, die von der unseren inspiriert ist. Aber die amerikanische Expansion hatte ihren Preis. Stämme amerikanischer Ureinwohner wurden enteignet und getötet. Bahnarbeiter wurden ausgebeutet, misshandelt und verletzt. Bei der Entwicklung dieses Spiels haben wir keine Möglichkeit gefunden, diese Aspekte in das eher seichte Thema des Spiels einzubinden. Diese Auslassung soll jene Ereignisse weder vertuschen noch beschönigen, und wir möchten dich ermutigen, mehr über die wirkliche Geschichte der amerikanischen Eisenbahneexpansion zu lesen.



ZUG um ZUG

LEGENDEN DES WESTENS

Autoren und Entwicklung

Rob Daviau, Matt Leacock und Alan R. Moon

Produktion
Adrien Martinot

Illustrationen
Julien Delval

Art Direction
Cyrille Daujean

Zusätzliche Entwicklung
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Redaktion
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Grafische Gestaltung
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing und Kommunikation
Alexiane Achard

Deutsche Ausgabe
Sebastian Wenzlaff
Veronika Stallmann
Franziska Wolf

Ein besonderes Dankeschön von den Autoren und Days of Wonder an alle, die geholfen haben, das Spiel zu testen:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvardi, Nico Márquez, Stefan Meeuwsen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napolietto, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahan, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost und Michelle Zentis.

Dieses Spiel widmen wir Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline und Sébastien.

SCHNELLÜBERSICHT

EIN SPIELZUG

Wähle 1 dieser Optionen:

Wagenkarten nehmen

Nimm 2 Wagenkarten, entweder offen aus der Auslage oder verdeckt vom Stapel. Oder ziehe 1 offen ausliegende Lokomotive.

Wenn du eine Zeitung ziehst, decke das nächste Ereignis auf und lege es auf den Ereignis-Ablagestapel. Ziehe dann eine neue Wagenkarte als Ersatz.

Eine Strecke beanspruchen

(Folge den Schritten unten.)

Zielkarten ziehen

Ziehe 3 Zielkarten vom Stapel der Zielkarten. Behalte mindestens 1.

Lege die anderen Karten unter den Stapel zurück.

ENDE EINER PARTIE

Ermittelt jeweils eure Gesamtsumme aus:

-  **Münzen**
-  **Bonus für eingesetzte Waggon**
-  **Summe eigener Zielkarten**

Notiert eure Gesamtsummen auf euren Bankbelegen.

Befolgt dann die weiteren Regeln für das Ende einer Partie.

Bonus für eingesetzte Waggon

Übrige Waggon	Bonus
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

EINE STRECKE BEANSPRUCHEN

Spiele Wagenkarten in der Farbe einer Strecke aus, um sie zu beanspruchen: Führe dann **die folgenden Schritte der Reihe nach aus**. Überspringe Schritte ohne Sticker.

(Ihr werdet im Laufe der Kampagne neue Sticker und neue Schritte hinzufügen. Sie werden nicht der Reihe nach hinzukommen.)

Sticker
1

Sticker
2

3. GESELLSCHAFTSSTRECKE

Falls die Farbe der Strecke mit deiner Gesellschaft übereinstimmt, erhältst du den Bonus, der auf deiner Gesellschaftsbonus-Karte steht.



Sticker
4

Sticker
5

Sticker
6

Sticker
7

Sticker
8

Sticker
9

Sticker
10

Sticker
11

12. GROSSSTÄDTE

Falls du mindestens 1 Großstadt verbindest, ziehe die oberste Karte vom Stapel der Wagenkarten.

