

DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

ZUG um ZUG EUROPA

Der stete Rhythmus der Eisenbahn hallt durch prachtvolle Bahnhöfe und weite Landschaften – und weckt die Sehnsucht nach der großen Reise durch das Europa des frühen 20. Jahrhunderts.

Zug um Zug™ Europa ist ein abenteuerliches Eisenbahnspiel quer über den Kontinent. Tretet gegeneinander an und verbindet die verschiedenen Städte miteinander, indem ihr Eisenbahnstrecken über Berge und Meere auf der schön illustrierten Karte beansprucht.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Spielmateriale

- ◆ 1 Spielanleitung
- ◆ 1 Spielplan (eine Karte mit den Eisenbahnstrecken von Europa)
- ◆ Waggon aus Kunststoff in 5 Farben (sowie einige Ersatzwaggon in jeder Farbe; achtet darauf, dass alle die Partie mit jeweils 45 Waggon beginnen)
- ◆ 15 Bahnhöfe aus Kunststoff (3 in jeder Waggonfarbe)
- ◆ 5 Zählsteine (1 in jeder Waggonfarbe)
- ◆ 1 Bonuskarte für die längste Strecke



- ◆ 46 Zielkarten
 - 40 normale Strecken (blauer Hintergrund)
 - 6 lange Strecken (grüner Hintergrund)



- ◆ 110 Wagenkarten: jeweils 12 in den 8 Farben der Strecken auf dem Spielplan (lila, rot, orange, gelb, grün, blau, weiß, schwarz) und 14 Lokomotiven, die als Joker dienen



Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Nehmt euch jeweils die 45 Waggon und 3 Bahnhöfe einer Farbe sowie den passenden Zählstein.
3. Legt eure Zählsteine auf das Startfeld der Zählleiste, die am Rand des Spielplans zu sehen ist (1). Wenn während des Spiels jemand Punkte erhält, zieht ihr den entsprechenden Zählstein vorwärts.
4. Mischt die Wagenkarten und zieht jeweils eine Starthand von 4 Wagenkarten (2).
5. Legt die übrigen Wagenkarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie aus. Sind mindestens 3 der 5 ausgelegten Karten Lokomotiven, legt ihr alle 5 Karten sofort auf einen offenen Ablagestapel und deckt 5 neue Karten auf (3).
6. Legt die Bonuskarte für die längste Strecke offen neben den Spielplan (4).
7. Trennt bei den Zielkarten die langen Strecken (6 Karten mit grünem Hintergrund) von den normalen Strecken (blauer Hintergrund). Mischt die Zielkarten für die langen Strecken und teilt an alle jeweils eine aus (5). Legt übrige Zielkarten für lange Strecken unesehen zurück in die Schachtel.
8. Mischt nun die normalen Zielkarten. Teilt jeweils drei davon an alle aus (6). Legt die übrigen Zielkarten mit normalen Strecken dann verdeckt als Stapel neben den Spielplan.
9. Schaut euch eure 4 Zielkarten im Geheimen an und entscheidet, welche davon ihr behalten wollt. Ihr müsst jeweils mindestens 2 davon behalten, könnt aber auch mehr behalten. Legt alle Zielkarten, die ihr nicht behalten wollt, unesehen zurück in die Schachtel. Dies können sowohl normale als auch lange Strecken sein. Haltet eure Zielkarten bis zum Spielende vor den anderen geheim.

Nun kann es losgehen.

Ziel des Spiels

Wer am Ende der Partie die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Du erhältst Punkte, wenn du:

- ◆ eine Strecke zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Spielplan beansprucht
- ◆ erfolgreich deine Zielkarten erfüllt
- ◆ die längste durchgehende Strecke schafft
- ◆ am Ende der Partie noch Bahnhöfe übrig hast

Achtung: Du verlierst bei Spielende Punkte für jede deiner Zielkarten, die du nicht erfüllt hast.

Eine Zielkarte erfüllen:

Um eine Zielkarte zu erfüllen, musst du eine durchgehende Verbindung zwischen beiden auf der Zielkarte angegebenen Städten mit den Waggonen deiner Farbe schaffen.



Spielablauf

Bestimmt zufällig, wer die Partie beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis die Partie endet. Wenn du am Zug bist, musst du 1 (und nur 1) der folgenden 4 Aktionen ausführen:

1. Wagenkarten nehmen
2. Eine Strecke beanspruchen
3. Zielkarten ziehen
4. Einen Bahnhof bauen

1. Wagenkarten nehmen

Du kannst in deinem Zug Wagenkarten nehmen. Entscheidest du dich dafür, nimmst du 2 Wagenkarten. Für jede dieser Karten kannst du wählen, 1 der 5 ausliegenden Karten zu nehmen oder die oberste vom Stapel (verdecktes Ziehen). Nachdem du eine ausliegende Karte genommen hast, ersetze sie sofort durch eine neue Karte oben vom Stapel.

Sind zu einem beliebigen Zeitpunkt 3 der 5 offen ausliegenden Karten Lokomotiven, legt ihr alle 5 Karten sofort auf den Ablagestapel und deckt 5 neue Karten auf.

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

Im unwahrscheinlichen Fall, dass sich keine 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 die Aktionen „Eine Strecke beanspruchen“, „Zielkarten ziehen“ oder „Einen Bahnhof bauen“ ausführen.

Lokomotiven



Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn Kartensets ausgelegt werden, um eine Strecke zu beanspruchen. Lokomotiven werden außerdem benötigt, um Fahren zu beanspruchen (siehe Fahren).

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 eine Lokomotive vom verdeckten Stapel ziehst, hast du Glück gehabt! Du darfst dann trotzdem insgesamt zwei Karten nehmen.

2. Eine Strecke beanspruchen

Du kannst in deinem Zug eine Strecke beanspruchen. Eine Strecke besteht aus zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe (manchmal sind sie grau), die 2 **benachbarte** Städte auf dem Spielplan miteinander verbinden.

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). Stelle auf jedes der Felder 1 deiner Waggonen. Lege dann die Karten auf den Ablagestapel, mit denen du die Strecke beansprucht hast. Rücke anschließend deinen Zählstein so viele Punkte auf der Zählleiste vor wie in der Punktetabelle angegeben (auf dem Spielplan und auf Seite 6).

Hinweise:

- Du kannst graue Strecken beanspruchen, indem du gleichfarbige Karten **einer beliebigen Farbe** ausspielst (siehe Beispiel 2).
- Du darfst **nur 1 Strecke** in deinem Zug beanspruchen.
- Du darfst eine **beliebige verfügbare Strecke** auf dem Spielplan beanspruchen. Sie muss nicht mit anderen Strecken verbunden sein, die du bereits beansprucht hast.
- Du musst die **gesamte Strecke** in einem einzigen Zug beanspruchen.

1

Du beanspruchst die blaue Strecke
SOFIA – CONSTANTINOPLE



2

Du beanspruchst die graue Strecke
WIEN – ZÁGRÁB



Beispiele

Einige Städte sind durch Doppelstrecken verbunden (2 Strecken gleicher Länge, die dieselben Städte verbinden). Niemand darf beide der Strecken beanspruchen.

Hinweis: Im Spiel zu zweit oder dritt kann nur 1 Strecke einer Doppelstrecke beansprucht werden. Du kannst wählen, welche der beiden Strecken du beanspruchst, aber die zweite ist danach gesperrt. Niemand kann die zweite Strecke beanspruchen.



Fähren

Fähren sind spezielle graue Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch das Meer getrennt sind. Sie sind auch an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet.

Wenn du eine Fähre beanspruchen möchtest, musst du eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder der Strecke musst du die entsprechende Anzahl an Wagenkarte einer Farbe abgeben.

Hinweis: Wie bei anderen Strecken auch kannst du weitere Lokomotiven als Joker einsetzen, um andere Karten zu ersetzen. Die Lokomotivsymbole zeigen nur, wie viele Lokomotiven mindestens nötig sind.

3

Du beanspruchst eine Fähre:

Für die Fähre von **ROMA** nach **PALERMO** benötigst du 1 Lokomotive und 3 Wagenkarten einer Farbe.



Tunnel

Tunnel sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind.



Wenn du eine Tunnelstrecke beanspruchen möchtest, spielst du zunächst so viele Karten aus, wie die Strecke Felder hat. Anschließend werden die obersten drei Karten des Nachziehstapels aufgedeckt (egal wie lang die Strecke ist). Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das du für diesen Tunnel ausgespielt hast, musst du nun aus deiner Hand eine zusätzliche Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kannst du diese Tunnelstrecke beanspruchen.

Hast du nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe (oder willst sie nicht spielen), kannst du keine Waggon auf die Strecke stellen und nimmst deine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand. Dann endet dein Zug und die nächste Person ist an der Reihe.

Am Ende deines Spielzugs werden die drei Wagenkarten, die für den Tunnel vom Stapel aufgedeckt wurden, auf den Ablagestapel gelegt.

Denk daran, dass Lokomotiven als Joker verwendet werden können. Wird also bei deinem Versuch, einen Tunnel zu durchqueren, eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, entspricht diese automatisch der Farbe der Wagenkarten, die du für den Tunnel ausgespielt hast. In diesem Fall musst du also eine zusätzliche Karte dieser Farbe ausspielen.

Wenn du einen Tunnel beanspruchen möchtest und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, musst du nur dann zusätzliche Karten spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den drei Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden.

4A

Du beanspruchst einen Tunnel:

Du spielst 2 grüne Karten aus.



Aufgedeckte Karten



Keine der 3 aufgedeckten Karten ist grün oder eine Lokomotive. Du musst keine weiteren Karten ausspielen, um die Strecke zu beanspruchen.