

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.



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 unbenutzt 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, unbenutzt zurück in die Schachtel. Dies können sowohl normale als auch lange Strecken sein. Haltet eure Zielkarten bis zum Spielende vor den anderen geheim.
10. 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 schaffst
- ♦ 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 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 – CONSTANTINOPE

oder

oder

oder

oder

2

Du beanspruchst die graue Strecke
WIEN – ZÁGRÁB

oder

oder

oder

oder

SOFIA **CONSTANTINOPE** **WIEN** **ZÁGRÁB**

Beispiele

3

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 Waggonen 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 ausspielst, 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.

4B

Du beanspruchst einen Tunnel:

Du spielst 2 grüne Karten aus.



ZÜRICH

VENEZIA

Aufgedeckte Karten



Eine der 3 aufgedeckten Karten ist eine Lokomotive und eine andere ist grün. Du musst also 2 weitere Karten ausspielen, um die Strecke zu beanspruchen.

+



4C

Du beanspruchst einen Tunnel:

Du spielst 2 Lokomotiven aus.



ZÜRICH

VENEZIA

Aufgedeckte Karten



Eine der 3 aufgedeckten Karten ist eine Lokomotive und eine andere ist grün. Du musst eine weitere Lokomotive ausspielen, um die Strecke zu beanspruchen.

+



Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachzieh- und Ablagestapel zusammen nicht mehr aus drei Karten bestehen, die aufgedeckt werden könnten, deckst du nur die vorhandenen Karten vom Stapel auf, um die Auswirkung des Tunnels zu bestimmen. Wenn ihr so viele Karten auf der Hand haltet, dass gar keine Karten zum Aufdecken vorhanden sind, kannst du den Tunnel beanspruchen, ohne das Risiko einzugehen, zusätzliche Karten ausspielen zu müssen.

3. Zielkarten ziehen

Du kannst in deinem Zug weitere Zielkarten ziehen. Wenn du das tust, ziehe 3 Zielkarten vom entsprechenden Stapel. Sind weniger als 3 Zielkarten im Stapel übrig, ziehst du nur die verbleibenden.

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, in der Reihenfolge deiner Wahl unter den Stapel der Zielkarten zurück.

Hinweis: Du kannst nur Zielkarten zurücklegen, die du in diesem Spielzug gezogen hast, und keine der Zielkarten, die du bereits auf der Hand hast.

Haltet eure Zielkarten bis zum Ende der Partie geheim. Ihr dürft beliebig viele Zielkarten haben.

4. Einen Bahnhof bauen

Ein Bahnhof ermöglicht es dir, genau eine Strecke zu nutzen, **die jemand anderem gehört** und in dieser Stadt endet (beziehungsweise beginnt). Dadurch kannst du deine Zielkarten leichter erfüllen. Du musst erst am Ende der Partie festlegen, welche Strecke du mit jedem Bahnhof nutzen möchtest.

Bahnhöfe können in jeder bisher unbesetzten Stadt errichtet werden – auch wenn diese noch nicht durch eine Strecke mit einer anderen Stadt verbunden ist. In jeder Stadt kann es nur einen einzigen Bahnhof geben.

In deinem Zug darfst du nicht mehr als einen Bahnhof bauen. Insgesamt stehen dir in einer Partie drei Bahnhöfe zur Verfügung.

Für deinen ersten Bahnhof musst du 1 beliebige Wagenkarte ausspielen und auf den Ablagestapel legen. Anschließend stellst du einen Bahnhof deiner Farbe auf die Stadt deiner Wahl. Zum Bau deines zweiten Bahnhofs benötigst du 2 gleiche Wagenkarten, und für den dritten 3 Karten. Auch hier darfst du beliebig viele Lokomotivkarten als Joker einsetzen.



Spielende

Sobald jemand von euch am Ende des eigenen Spielzuges nur noch 0, 1 oder 2 Waggon übrig hat, seid ihr alle – **einschließlich dieser Person** – noch jeweils ein Mal am Zug. Danach endet die Partie und ihr berechnet jeweils in dieser Reihenfolge euren endgültigen Punktestand:

1. Die Punkte für eure Strecken habt ihr bereits im Laufe der Partie erhalten, als ihr sie beansprucht habt. Ihr könnt jetzt aber noch einmal nachzählen, um sicherzustellen, dass sich niemand verzählt hat.



2. Deckt alle eure Zielkarten auf. Jetzt sucht ihr euch alle die Strecken aus, die ihr mit euren gebauten Bahnhöfen nutzen wollt. Jeder Bahnhof berechtigt dazu, eine einzige Strecke zu nutzen, **die jemand anderem gehört** und zu dieser Stadt hinführt. Achtet darauf, dass ihr mit einem Bahnhof keine Strecke nutzen könnt, die niemand beansprucht hat.

Hinweis: Ein Bahnhof kann dabei helfen, mehr als eine Zielkarte zu erfüllen, wenn die gewählte Strecke für alle der Zielkarten genutzt wird.

Überprüft nun, ob ihr die auf den Zielkarten angegebenen Städte miteinander verbunden habt (oder nicht). Zählt den Wert der erfüllten Zielkarten zu eurem Punktestand dazu. Zieht den Wert der nicht erfüllten Zielkarten von eurem Punktestand ab (siehe Wertungsbeispiel rechts).



3. Alle erhalten jeweils 4 Punkte pro Bahnhof, den sie nicht gebaut haben.



4. Wer mit seinen Waggonen die längste durchgehende Strecke schafft, erhält die Bonuskarte und zählt 10 Punkte zum eigenen Punktestand dazu. Falls es bei der längsten durchgehenden Strecke einen Gleichstand gibt, erhalten alle daran Beteiligten die 10 Bonuspunkte.

- Berücksichtigt beim Vergleichen der Streckenlängen nur durchgehende Waggonreihen derselben Farbe.
- Eine durchgehende Strecke darf Schleifen bilden und mehrfach durch dieselbe Stadt führen, aber jeder Waggon darf nur ein einziges Mal gezählt werden.
- Strecken der anderen, die durch einen Bahnhof mitbenutzt werden dürfen, zählen nicht mit.



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer (von den Beteiligten) mehr Zielkarten erfüllt hat. Im unwahrscheinlichen Fall, dass es immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnt (von den Beteiligten), wer die Bonuskarte für die längste Strecke hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.





Gelb hat dank ihrem Bahnhof in Paris sowohl das Ziel **MADRID – DIEPPE** als auch **BARCELONA – BRUXELLES** erfüllt und zählt 16 Punkte zu ihrem Punktestand dazu.



Grün hat das Ziel **MARSEILLE – ESSEN** erfüllt, aber es nicht geschafft, **AMSTERDAM – PAMPLONA** zu verbinden, weil niemand die Strecke zwischen Essen und Amsterdam beansprucht hat. So konnte er seinen Bahnhof in Essen nicht nutzen. Grün zählt also insgesamt nur 1 Punkt zu seinem Punktestand dazu.



Ein Spiel von Alan R. Moon

Entwickelt von Adrien Martinot

Illustrationen von Fajareka Setiawan

Grafische Gestaltung von Cyrille Daujean

Deutsche Übersetzung und Redaktion
von Veronika Stallmann und Sophia Keßler

Alan und DoW bedanken sich herzlich bei allen, die beim Testen des Spiels geholfen haben:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Geografischer Hinweis: Wir haben uns bemüht, die politischen Grenzen Europas so darzustellen, wie sie im frühen 20ten Jahrhundert waren, und die damaligen Namen der Städte in der jeweiligen Landessprache wiederzugeben. Aus spieltechnischen Gründen mussten wir jedoch die Lage einiger Städte auf der Landkarte etwas verändern.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) unter
Lizenz von asmodee North America Inc. Zug um Zug™,
Gamegenic® sowie die Marke asmodee® gehören
asmodee-Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Frankreich
www.daysof wonder.com



Willkommen in der
außergewöhnlichen Welt der
Spielenden

Registrierte dich & genieße
exklusive Vorteile

**My
asmodee**
players only

*Für Spielefans

**DAYS OF
WONDER**