

Alan R. Moon

ZUG UM ZUG

DAS ZUG-ABENTEUER GEHT WEITER!

EUROPA

Von den schroffen Hügeln bei Edinburgh zur sonnenüberfluteten Hafenanlage von Konstantinopel, von den staubigen Gassen Pamplonas zu einem zugigen Bahnhof in Berlin – *Zug um Zug Europa* entführt Sie zu einem neuen Zug-Abenteuer durch die großen europäischen Städte zur Zeit der Jahrhundertwende.

Wollen Sie eine Fahrt durch die finsternen Tunnels in der Schweiz riskieren? Wagen Sie sich an Bord einer Fähre auf dem Schwarzen Meer? Oder errichten Sie große Bahnhöfe in den Hauptstädten der alten Reiche? Vielleicht werden Sie schon durch Ihren nächsten Zug Europas bedeutendster Bahnmagnat!

Packen Sie Ihren Koffer, rufen Sie den Gepäckträger und steigen Sie ein!



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielbrett mit europäischen Zugstrecken
- ◆ 240 farbige Waggon (jeweils 45 in Blau, Rot, Grün, Gelb und Schwarz, sowie in jeder Farbe einige Ersatzwaggon)
- ◆ 15 farbige Bahnhöfe (je drei in den Farben der Waggon)
- ◆ 158 illustrierte Karten:



110 Wagenkarten (12 in jeder Farbe sowie 14 Lokomotiven)

46 Zielkarten



40 normale Strecken

6 Karten „lange Strecke“ mit blauem Hintergrund



1 Übersichtskarte



1 „Europa Express“-Bonuskarte für die längste Strecke

- ◆ 5 Zählsteine aus Holz in den Spielerfarben
- ◆ 1 Regelheft
- ◆ 1 Days of Wonder-Webnummer (auf der Rückseite dieser Spielregel)

WICHTIGER HINWEIS

Spieler, die *Zug um Zug™* – das erste Spiel der Reihe – kennen, sollten besonders auf die neuen Elemente achten: **Fähren, Tunneln und Bahnhöfe.**

SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die 45 Waggon einer Farbe, die drei farblich passenden Bahnhöfe und den entsprechenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste **1** gelegt, die am Rand des Spielplans zu sehen ist. Während der Partie zieht ein Spieler seinen Zählstein immer vorwärts, wenn er Punkte erhält.

Die Wagenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zu Beginn vier **2**. Die übrigen Wagenkarten kommen als verdeckter Stapel neben das Spielbrett. Die obersten fünf Karten werden offen nebeneinander ausgelegt **3**.

Die Übersichtskarte und die Bonuskarte „Längste Strecke“ kommen als Erinnerung für die Spieler offen neben den Spielplan **4**.

Trennen Sie bei den Zielkarten die normalen Strecken von den langen Strecken (sechs Karten mit blauem Hintergrund). Die Zielkarten für die „langen Strecken“ werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt eine ausgeteilt **5**. Sollten lange Strecken übrig bleiben, kommen diese unbesehen zurück in die Schachtel (und werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt). Mischen Sie nun die normalen Zielkarten (alle kurzen Strecken mit schwarzem Hintergrund); jeder Spieler erhält davon drei **6**. Die übrigen Zielkarten mit normalen Strecken werden dann als verdeckter Stapel neben dem Spielbrett bereitgelegt.

Und nun kann's losgehen.

BEGINN DES SPIELS

Bevor das Spiel beginnt, entscheiden die Spieler, welche ihrer Zielkarten sie behalten wollen. Jeder Spieler muss mindestens zwei Karten behalten, kann jedoch auch ganz darauf verzichten, Karten zurückzugeben. Wenn Sie ein oder zwei Karten abgeben möchten, können dies sowohl normale, als auch lange Strecken sein. Zielkarten, die abgegeben werden, kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Die Spieler behalten ihre Zielkarten bis zum Spielende.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erreichen. Punkte bekommt, wer

1. Bahnstrecken zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Plan in Anspruch nimmt;
2. eine durchgehende Bahnverbindung zwischen zwei Städten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind;
3. die längste Strecke baut, um die „Europa Express“-Bonuskarte zu gewinnen;
4. am Ende des Spiels noch Bahnhöfe übrig hat.

Wenn ein Spieler am Ende der Partie die auf seinen Zielkarten angegebene Strecke nicht vervollständigt hat, erhält er einen Punktabzug.

Ein SPIELZUG

Wer in seinem Leben die meisten europäischen Städte besucht hat, beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden vier Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Wagenkarten nehmen – Der Spieler darf zwei Karten nehmen (beziehungsweise nur eine – siehe die speziellen Regeln für Lokomotivkarten im Abschnitt „Wagen- und Lokomotivkarten“).

2. Eine Strecke nutzen – Der Spieler kann genau eine Strecke auf dem Plan in Anspruch nehmen, wenn er Wagenkarten auslegt, die mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder übereinstimmen. Dann setzt er je einen Waggon seiner Farbe auf jedes Feld dieser Strecke. Anschließend zieht er seinen Zählstein um die Anzahl an Feldern auf der Zählleiste vorwärts, die auf der Übersichtskarte für diese Streckenlänge angegeben ist.

3. Zielkarten ziehen – Der Spieler zieht drei Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens eine davon behalten.

4. Einen Bahnhof bauen – Der Spieler kann einen Bahnhof in jeder beliebigen Stadt errichten, in der er es noch keinen gibt. Wenn er seinen ersten Bahnhof baut, spielt er eine Wagenkarte einer beliebigen Farbe aus und stellt einen seiner Bahnhöfe in die gewählte Stadt. Für seinen zweiten Bahnhof muss der Spieler zwei Karten derselben Farbe ausspielen, und für den dritten drei.

WAGENKARTEN NEHMEN

Es gibt acht verschiedene Arten von normalen Wagenkarten und zusätzlich 14 Lokomotivkarten. Die Farbe der Wagenkarten passt zu den unterschiedlichen Strecken zwischen den Städten auf dem Spielplan – Purpur, Blau, Orange, Weiß, Grün, Gelb, Schwarz und Rot. In jeder Farbe gibt es 12 Karten.

Wenn der Spieler diese Aktionsmöglichkeit wählt, darf er zwei Karten nehmen. Er kann eine der offen ausliegenden Karten oder die oberste vom verdeckten Stapel ziehen. Wenn er eine offene Karte wählt, wird diese sofort durch die oberste vom Stapel ersetzt. Dann nimmt der Spieler seine zweite Karte – wiederum entweder eine der offen ausliegenden Karten oder die oberste vom Stapel.

Wenn eine Lokomotivkarte offen neben dem Stapel ausliegt, darf der Spieler, der sie an sich nimmt, keine zweite Karte wählen (siehe die speziellen Regeln für Lokomotivkarten im Abschnitt „Wagen- und Lokomotivkarten“).

Sollten einmal drei der fünf offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein, werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt.

Die Anzahl der Handkarten eines Spielers ist nicht begrenzt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und bildet dann den neuen verdeckten Nachziehstapel. Die Karten sollten gut gemischt werden, da sie in gleichfarbigen Sets abgelegt werden.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachziehstapel verbraucht ist und keine Karten auf dem Ablagestapel liegen, da die Spieler viele Karten auf der Hand haben, können keine Wagenkarten gezogen werden. Der Spieler kann also nur zwischen den anderen Aktionsmöglichkeiten „Eine Strecke nutzen“, „Zielkarten ziehen“ und „Einen Bahnhof bauen“ wählen.



LOKOMOTIVEN

Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn Kartensets ausgelegt werden, um eine Strecke zu nutzen. In einem Set können mehrere Lokomotiven verwendet werden. Sollte ein Set ausschließlich aus Lokomotiven bestehen, kann der Spieler die gewünschte Farbe selbst bestimmen. Auch bei der Benutzung einer Fähre sind sie wichtig (siehe weiter unten „Fähren“).

Wenn eine Lokomotivkarte offen neben dem Stapel ausliegt, darf der Spieler, der sie an sich nimmt, keine zweite Karte wählen. Wenn der Spieler in diesem Zug bereits eine offene Karte ausgesucht hat und diese dann durch eine Lokomotivkarte ersetzt wird, darf er sie nicht nehmen.

Sollte ein Spieler jedoch das Glück haben, als erstes eine Lokomotivkarte vom verdeckten Stapel zu ziehen, kann er sich auch noch eine zweite Karte nehmen.



EINE STRECKE NUTZEN

Eine Strecke zwischen zwei benachbarten Städten besteht aus miteinander verbundenen Feldern einer Farbe. (Manchmal sind die Felder grau und entsprechen damit nicht den Farben der Wagenkarten.) Um eine Strecke zu nutzen, muss ein Spieler ein Set von Wagenkarten ausspielen, das mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder übereinstimmt.

Für die meisten Routen ist eine bestimmte Kartenfarbe erforderlich. Eine blaue Strecke kann beispielsweise nur mit blauen Wagenkarten befahren werden. Lokomotivkarten können jede beliebige Farbe ersetzen (siehe Beispiel 1).

Für die grauen Routen können Kartensets einer beliebigen Farbe verwendet werden (siehe Beispiel 2).

Wenn eine Strecke befahren wird, stellt der Spieler jeweils einen seiner Kunststoffwaggons auf jedes Feld dieser Route. Die ausgespielten Karten des dafür genutzten Sets werden auf den Ablagestapel gelegt. Dann setzt er seinen Zählstein entsprechend der Anzahl der Punkte, die er bekommt, auf der Zählleiste vorwärts – siehe dazu die Punktetabelle auf Seite 7 dieser Spielregel oder die Übersichtskarte.

Jeder Spieler kann alle noch offenen Strecken auf dem Spielbrett nutzen. Er muss sie nicht an zuvor befahrene Routen anschließen.

Jede Route muss innerhalb eines einzigen Spielzugs vollständig mit Waggons der eigenen Farbe besetzt werden. So ist es beispielsweise nicht möglich, dass Sie zwei Waggons auf eine Strecke stellen, die aus drei Feldern besteht, und das nächste Mal, wenn Sie an der Reihe sind, den dritten Waggon dazustellen.

Während eines Spielzugs kann immer nur eine einzige Strecke genutzt werden.

Beispiel 1

Um eine gelbe Strecke zu nutzen, die drei Felder lang ist, kann der Spieler eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: drei gelbe Karten, zwei gelbe Karten und eine Lokomotive, eine gelbe Karte und zwei Lokomotiven, oder drei Lokomotiven.

Beispiel 2

Um eine graue Strecke zu nutzen, die zwei Felder lang ist, kann der Spieler beispielsweise eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: zwei rote Karten, eine gelbe Karte und eine Lokomotive, oder zwei Lokomotiven.



DOPPELSTRECKEN

Manche Städte sind durch Doppelstrecken miteinander verbunden. Darunter versteht man zwei parallel verlaufende, gleich lange Strecken zwischen zwei Städten. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken zwischen diesen beiden Städten für sich beansprucht.

Achtung: Strecken, die teilweise parallel zueinander verlaufen, aber dann unterschiedliche Städte miteinander verbinden, sind keine Doppelstrecken.



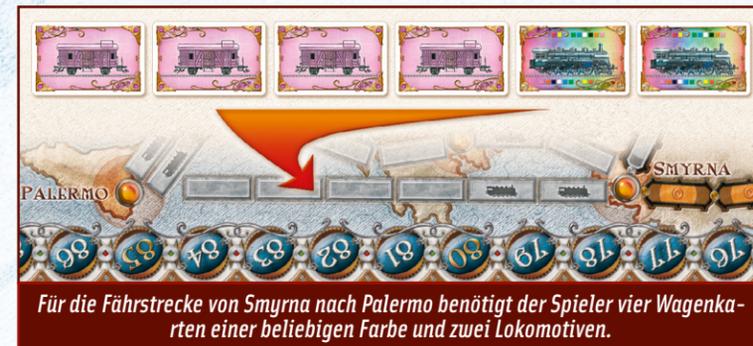
WICHTIGER HINWEIS

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.

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 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.



TUNNELS

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

Das Besondere an einem Tunnel ist, dass ein Spieler, der ihn nutzen will, niemals genau weiß, wie lang die Strecke wirklich ist!

Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten drei Karten des Wagnachziehstapels aufgedeckt. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat, muss er nun aus seiner Hand eine zusätzliche Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kann er diese Tunnelstrecke nutzen.

Sollte der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe besitzen (oder diese nicht spielen wollen), kann er keine Waggons auf die Strecke stellen, nimmt seine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

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

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

Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den drei Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachzieh- und Ablagestapel zusammen nicht mehr aus drei Karten bestehen, die aufgedeckt werden könnten, deckt man nur die vorhandenen Karten vom Stapel auf, um die Auswirkung des Tunnels zu bestimmen. Wenn die Spieler so viele Karten auf der Hand halten, dass gar keine Karten zum Aufdecken vorhanden sind, kann der Tunnel ohne das Risiko genutzt werden, zusätzliche Karten ausspielen zu müssen.

Beispiel 1

2 rote Karten ausgespielt, 1 rote Karte aufgedeckt: 1 weitere rote Karte ist erforderlich.

Beispiel 2

2 grüne Karten ausgespielt, 1 Lokomotive aufgedeckt: 1 weitere grüne Karte ist erforderlich.

Beispiel 3

2 Lokomotivkarten ausgespielt, 1 Lokomotive aufgedeckt: 1 weitere Lokomotive ist erforderlich.



ZIELKARTEN ZIEHEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich auch für die dritte seiner Aktionsmöglichkeiten entscheiden und Zielkarten ziehen. Dann nimmt er die drei obersten Karten vom Zielkartenstapel. Wenn der Stapel nur noch aus weniger als drei Zielkarten besteht, kann der Spieler nur die vorhandene Anzahl Zielkarten ziehen.

Der Spieler muss mindestens eine der gezogenen Zielkarten behalten, kann aber auch zwei oder alle drei an sich nehmen, wenn er möchte. Eventuell zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt. Karten, die man behält, gehören dem Spieler bis zum Ende der Partie und können nicht zu einem späteren Zeitpunkt abgelegt werden.

Auf jeder Zielkarte sind die Namen zweier Städte und ein Punktwert angegeben. Wenn ein Spieler mit Waggons seiner Farbe eine ununterbrochene Verbindung zwischen diesen beiden Städten herstellt, kann er am Ende des Spiels den auf der Karte vermerkten Punktwert zu seinem Ergebnis addieren. Falls es ihm nicht gelingt, die beiden Städte durch Waggons seiner Farbe miteinander zu verbinden, muss er den Wert von seinem Punktestand abziehen.

Die Spieler halten ihre Zielkarten bis zur Endabrechnung geheim. Während der Partie kann man beliebig viele Zielkarten auf der Hand haben.



EINEN BAHNHOF BAUEN

Ein Bahnhof ermöglicht es einem Spieler, genau eine Strecke zu nutzen, die einem anderen Spieler gehört und in dieser Stadt endet (beziehungsweise beginnt). Dadurch kann er seine Zielkarten leichter erfüllen.

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.

Während seines Zuges kann ein Spieler nicht mehr als einen Bahnhof erbauen. Insgesamt stehen ihm in einer Partie drei Bahnhöfe zur Verfügung.

Für seinen ersten Bahnhof muss er eine beliebige Wagenkarte ausspielen und auf den Ablagestapel legen. Anschließend stellt der Spieler einen Bahnhof seiner Farbe auf die Stadt seiner Wahl. Zum Bau seines zweiten Bahnhofs benötigt der Spieler zwei gleiche Wagenkarten, und für den dritten drei Karten einer beliebigen Farbe. Auch hier können beliebig viele Lokomotivkarten als Joker eingesetzt werden.

Wenn ein Spieler denselben Bahnhof verwenden will, um diese Stadt mit verschiedenen Städten auf mehreren seiner Zielkarten zu verbinden, muss er dafür immer dieselbe Strecke benutzen. Erst am Ende der Partie muss ein Bahnhofseigentümer festlegen, welche Strecke er befahren will.

Ein Spieler muss seine Bahnhöfe nicht bauen. Für jeden seiner Bahnhöfe, den er nicht verwendet hat, erhält er am Ende des Spiels vier Pluspunkte.



SPIELENDE

Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges nur noch zwei oder weniger Waggons seiner Farbe übrig hat, ist jeder Spieler – auch er selbst – noch einmal an der Reihe. Dann ist das Spiel zu Ende, und jeder berechnet seinen endgültigen Punktestand.



Hat ein Spieler nur noch zwei oder weniger Waggons, beginnt die letzte Runde.

BERECHNUNG DER PUNKTE

Punkte, welche die Spieler im Laufe der Partie durch die Nutzung von Strecken erhalten, werden sofort auf der Zählleiste markiert. Um sicherzugehen, dass dabei keine Fehler gemacht wurden, kann man die Punkte für die verschiedenen Routen der Spieler am Ende der Partie noch einmal nachzählen.

Dann deckt jeder seine Zielkarten auf und addiert (oder subtrahiert) den Wert seiner Zielkarten – je nachdem, ob er die jeweils darauf angegebenen Städte erfolgreich miteinander verbunden hat oder nicht.

Denken Sie bei der Abrechnung der Zielkarten daran, dass jeder Bahnhof dazu berechtigt, eine einzige Strecke zu nutzen, die einem anderen Spieler gehört und zu dieser Stadt hinführt. Wenn ein Spieler denselben Bahnhof mehrfach nutzen will, um diese Stadt mit verschiedenen Städten auf mehreren seiner Zielkarten zu verbinden, muss er dafür immer dieselbe Strecke verwenden.

Die Spieler erhalten für jeden Bahnhof ihrer Farbe, den sie nicht gebaut haben, vier Pluspunkte.

Der Spieler, der die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält die entsprechende Bonuskarte und 10 zusätzliche Punkte. Beim Vergleich der Routenlängen werden nur durchgehende Verbindungen berücksichtigt, die aus Waggons derselben Farbe bestehen. Die Strecke kann Schleifen bilden oder mehrfach durch dieselbe Stadt führen, aber jeder Waggon darf nur ein einziges Mal gezählt werden. Eventuelle Abzweigungen der Route zählen dabei nicht mit. Auch Strecken anderer Spieler, die aufgrund eines Bahnhofs mitbenutzt werden dürfen, werden nicht berücksichtigt. Sollte bei der längsten Strecke ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler jeweils 10 Punkte.

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Zielkarten erfüllen konnte. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von ihnen, der die längste Strecke geschaffen hat.

LÄNGE DER STRECKE	PUNKTE
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, erhält er sofort die Anzahl Punkte, die in der Tabelle für die entsprechende Routenlänge angegeben ist.



BERECHNUNG DES ENDGÜLTIGEN PUNKTESTANDS



INHALT

Spielmaterial	S. 2	• Fährten	S. 5
Spielvorbereitung	S. 2	• Tunnels	S. 5
Ziel des Spiels	S. 3	– Zielkarten ziehen	S. 6
Ein Spielzug	S. 3	– Einen Bahnhof bauen	S. 6
– Wagenkarten nehmen	S. 3	Spielende	S. 6
• Lokomotiven	S. 4	Berechnung der Punkte	S. 6
– Eine Strecke nutzen	S. 4	Days of Wonder Online	S. 8
• Doppelstrecken	S. 4		

Days of Wonder Online

Dies ist Ihre «Days of Wonder»-
Webnummer, mit der Sie Zugang zu
unseren Spielen im Internet haben:



Besuchen Sie einfach die Internetseite www.zugumzug.com und klicken Sie auf die Schaltfläche «Neuer Spieler». Folgen Sie dann den Anweisungen, und Sie werden jeden Tag rund um die Uhr Mitspieler unserer Online-Gemeinde treffen sowie die Möglichkeit haben, Ihre Fähigkeiten bei Partien mit Spielern aus aller Welt zu testen. Mehr Informationen über die vielen anderen Spiele von „Days of Wonder“ erhalten Sie unter: www.daysof wonder.com

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CREDITS

Autor: Alan R. Moon

Grafik: Julien Delval

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Übersetzung: Birgit Janka

Wir danken den folgenden Testspielern für ihre Unterstützung:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist und allen Mitarbeitern von Days of Wonder.

Geographischer Hinweis: Wir haben uns bemüht, die politischen Grenzen so darzustellen, wie sie im Jahr 1901 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.

