

Alan R. Moon

# ZUG UM ZUG

## EUROPA



Von den Schatten des Londoner Big Bens zu den gewaltigen Gewölben des Kolosseums in Rom, von den großartigen Zwiebeltürmen in Moskau zum filigranen Eiffelturm in Paris - 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 finstere Tunnel in den Alpen riskieren? Wägen Sie sich an Bord einer Fähre im arktischen Meer? Oder errichten Sie große Bahnhöfe in den Hauptstädten der alten Reiche und steigen Sie in den sagenhaften Europa-Express ein? Vielleicht werden Sie schon durch Ihren nächsten Zug Europas bedeutendster Bahnmagnat!

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

DAYS OF  
WONDER

## Willkommen bei der Jubiläumsausgabe von Zug um Zug Europa.

Mit dieser übergroßen Version des Originals feiern wir jahrelange, spannende Zug-Abenteuer, die viele Familien und Freunde auf der ganzen Welt erlebt haben. Wir haben uns Mühe gegeben, detaillierte Zugminiaturen zu produzieren sowie neue Illustrationen und aktualisierte Komponenten zu gestalten. Außerdem freuen wir uns darauf, alle offiziellen Zielkarten, die bisher veröffentlicht wurden, und mehrere Varianten, die in der Erweiterung „Europa 1912“ vorkommen, miteinzubeziehen, um das beste Spielerlebnis zu bieten. Diese Jubiläumsausgabe von Zug um Zug Europa ist unsere Art, Ihnen für Ihre jahrelange Unterstützung zu danken.

Viel Spaß beim Spielen!

Alan R. Moon und das Team von Days of Wonder

## SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan mit europäischen Zugstrecken
- ◆ 240 farbige Waggon (Jeweils 45 in Braun, Pink, Grau, Blau und Rot, sowie in jeder Farbe einige Ersatzwaggon. Achten Sie darauf, dass jeder das Spiel mit 45 Waggon beginnt.)



- ◆ 15 farbige Bahnhöfe (je 3 in den Farben der Waggon)
- ◆ 5 Zählsteine in den Spielerfarben



- ◆ 1 „Europa Express“-Bonuskarte



- ◆ 1 Großstadt-Übersichtskarte



- ◆ 110 Wagenkarten

- ◆ 1 Regelheft
- ◆ 1 Days of Wonder-Webnummer (auf der Rückseite dieser Spielregel)

- ◆ 108 Zielkarten (siehe Einsatz)



46 Zielkarten aus dem Grundspiel



55 Zielkarten aus Europa 1912



6 Zielkarten aus Orient Express



1 Zielkarte aus Ticket to Ride with Max



Ungeachtet ihres Ursprungs können Sie die normalen Streckenkarten von den Karten „Lange Strecke“ durch die Farbe ihres Punktwerts in der oberen linken Ecke der Karte unterscheiden:



Normale Strecken



Lange Strecken

Manche der normalen Streckenkarten sind auch mit dem Logo „Großstadt“ gekennzeichnet. Eine oder beide Städte auf diesen Karten gehören zu den Großstädten Europas: London, Berlin, Moskau, Paris, Wien, Madrid, Roma, Athina und Angora.



# SPIELVORBEREITUNG

Das ist die Spielvorbereitung des Grundspiels. Blättern Sie zum Ende dieser Spielregel, um sich über die Änderungen in den Varianten „Europa 1912“, „Mega-Europa“ und „Europas Großstädte“ zu informieren und zu erfahren, wie Sie die Mini-Erweiterung „Orient-Express“ und „Ticket to Ride with Max“ einbeziehen können.

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält die 45 Waggon einer Farbe, die 3 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 4 ②.

Die übrigen Wagenkarten kommen als verdeckter Stapel neben dem Spielplan. Die obersten 5 Karten werden offen nebeneinander ausgelegt ③. Falls dabei mindestens 3 der 5 offenen Karten Lokomotiven sind, werden alle 5 Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt und 5 neue als Ersatz aufgedeckt.

Die Bonuskarte „Europa Express“ kommt als Erinnerung für die Spieler offen neben dem Spielplan ④.

Nehmen Sie alle Karten mit dem Logo „Europa“ und trennen Sie die 6 Karten „Lange Strecke“ von den 40 normalen Strecken (siehe Zielkarten-Einsatz). Die Zielkarten für die langen Strecken werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt eine ausgeteilt. Sollten lange Strecken übrig bleiben, kommen diese unesehen zurück in die Schachtel (und werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt).

Mischen Sie nun die normalen Zielkarten. Jeder Spieler erhält davon 3 ⑤. Die übrigen Zielkarten mit normalen Strecken werden dann als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt ⑥.

Bevor das Spiel beginnt, entscheiden die Spieler, welche ihrer Zielkarten sie behalten wollen. Jeder Spieler muss mindestens 2 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 unesehen zurück in die Schachtel. Die Spieler halten ihre Zielkarten bis zum Spielende geheim.

Und nun kann's losgehen.



# ZIEL DES SPIELS

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

- Bahnstrecken zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Plan in Anspruch nimmt;
- eine durchgehende Bahnverbindung zwischen zwei Städten schafft, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind;
- die längste Strecke baut, um die „Europa Express“-Bonuskarte zu gewinnen;
- 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 Aktionen ausführen:

- ◆ **Wagenkarten nehmen** – Der Spieler darf 2 Karten nehmen (beziehungsweise nur 1 – siehe die speziellen Regeln für Lokomotivkarten im Abschnitt „Lokomotiven“).
- ◆ **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 in der Punktetabelle für diese Streckenlänge angegeben ist.
- ◆ **Zielkarten ziehen** – Der Spieler zieht 3 Zielkarten vom Stapel (4 beim Spielen der Variante „Europas Großstädte“). Er muss mindestens eine davon behalten.
- ◆ **Einen Bahnhof bauen** – Der Spieler kann einen Bahnhof in jeder beliebigen Stadt errichten, in der es noch keinen gibt. Wenn er seinen ersten Bahnhof baut, spielt er 1 Wagenkarte einer beliebigen Farbe aus und stellt einen seiner Bahnhöfe in die gewählte Stadt. Für seinen zweiten Bahnhof muss der Spieler 2 Karten derselben Farbe ausspielen, und für den dritten 3.

# Wagenkarten nehmen

Es gibt 8 verschiedene Arten von normalen Wagenkarten und zusätzlich 14 Lokomotivkarten. Die Farbe der Wagenkarten passt zu den unterschiedlichen Strecken zwischen den Städten auf dem Spielplan – Pink, Blau, Orange, Weiß, Grün, Gelb, Schwarz und Rot. In jeder Farbe gibt es 12 Karten.

Wenn der Spieler diese Aktion wählt, darf er 2 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 nimmt, keine zweite Karte wählen



(siehe die speziellen Regeln für Lokomotivkarten im Abschnitt „Lokomotiven“).

Sollten einmal mindestens 3 der 5 offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein, werden alle 5 Karten auf den Ablagestapel gelegt und 5 neue als Ersatz aufgedeckt.

Die Anzahl der Handkarten eines Spielers ist nicht begrenzt. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel gemischt. 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 Aktionen „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, darf er als zweite Karte keine offene Lokomotivkarte wählen. Sollten einmal mindestens 3 der 5 offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein, werden alle 5 Karten auf den Ablagestapel gelegt und 5 neue als Ersatz aufgedeckt.

**Hinweis:** 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 gelbe Strecke kann beispielsweise nur mit gelben 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 zieht er seinen Zählstein entsprechend der Anzahl der Punkte, die er bekommt, auf der Zählleiste vorwärts – siehe dazu die Punktetabelle auf dem Spielplan.

Jeder Spieler kann alle noch offenen Strecken auf dem Spielplan nutzen. Er muss sie nicht an zuvor befahrene Routen anschließen. Während eines Spielzugs kann immer nur eine einzige Strecke genutzt werden.

Jede Route muss innerhalb eines einzigen Spielzugs vollständig mit Waggon der eigenen Farbe besetzt werden. So ist es beispielsweise nicht möglich, dass Sie 2 Waggon auf eine Strecke stellen, die aus 3 Feldern besteht, und das nächste Mal, wenn Sie an der Reihe sind, den dritten Waggon dazustellen.

## EINE STRECKE NUTZEN

### BEISPIEL 1

Um eine gelbe Strecke zu nutzen, die 3 Felder lang ist, kann der Spieler eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: 3 gelbe Karten, 2 gelbe Karten und 1 Lokomotive, 1 gelbe Karte und 2 Lokomotiven, oder 3 Lokomotiven.



### BEISPIEL 2

Um eine graue Strecke zu nutzen, die 2 Felder lang ist, kann der Spieler beispielsweise eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: 2 rote Karten, 1 gelbe Karte und 1 Lokomotive, oder 2 Lokomotiven.



## Doppelstrecken

Manche Städte sind durch Doppelstrecken miteinander verbunden. Darunter versteht man zwei parallel verlaufende, gleich lange Strecken



Doppelstrecke



Keine Doppelstrecke

zwischen zwei Städten. Es ist nicht möglich, dass ein einzelner Spieler beide Strecken zwischen diesen beiden Städten für sich beansprucht.

**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 1 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.

## EINE FÄHRSTRECKE NUTZEN

Für die Fährstrecke von Smyrna nach Palermo benötigt der Spieler 4 Wagenkarten einer beliebigen Farbe und 2 Lokomotiven.



## Tunnel

Tunnel 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 3 Karten des Wagennachziehstapels 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 Waggon 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 3 Wagenkarten, die für den Tunnel vom Stapel aufgedeckt wurden, auf den Ablagestapel gelegt.

## EINEN TUNNEL NUTZEN

### BEISPIEL 1



### BEISPIEL 2



### BEISPIEL 3



Denken Sie daran, dass Lokomotiven als Joker gelten. Wird also bei Ihrem Versuch, einen Tunnel zu durchqueren, 1 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 (oder eine Lokomotive) 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 3 Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachzieh- und Ablagestapel zusammen nicht mehr aus 3 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.

## Zielkarten ziehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er sich auch für die dritte Aktion entscheiden und Zielkarten ziehen. Dazu nimmt er die 3 obersten Karten vom Zielkartenstapel (4, falls Sie die Variante „Europas Großstädte“ spielen). Wenn der Stapel nur noch aus weniger als 3 Zielkarten besteht, kann der Spieler nur die vorhandene Anzahl Zielkarten ziehen.

Der Spieler muss mindestens eine der gezogenen Zielkarten behalten, kann aber auch 2 oder alle 3 an sich nehmen, wenn er möchte. Eventuell zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt. Karten, die der Spieler behält, gehören ihm 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 Waggon 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 Waggon 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 3 Bahnhöfe zur Verfügung.

Für seinen ersten Bahnhof muss er 1 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 2 gleiche Wagenkarten, und für den dritten 3 Karten einer beliebigen Farbe. Auch hier können beliebig viele Lokomotivkarten als Joker eingesetzt werden.

Wenn ein Spieler denselben Bahnhof verwenden will, um Städte 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 4 Punkte.**

### KOSTEN FÜR DEN BAU EINES BAHNHOFES

## SPIELENDE

Sobald ein Spieler am Ende seines Zugs nur noch 2 oder weniger Waggon 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.



## 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. In diesem Moment sucht sich der Spieler eine Strecke aus, die er für seinen gebauten Bahnhof nutzen möchte: Jeder Bahnhof berechtigt dazu, eine einzige Strecke zu nutzen, die einem anderen Spieler gehört, um diese Stadt mit einer Stadt auf seiner Zielkarte zu verbinden.

Stellen Sie den Bahnhof auf einen Waggon der gewählten Strecke, um daran zu erinnern, welche Strecke gewählt wurde. Diese Strecke wird jetzt so behandelt, als

gehöre sie beiden Spielern (oder mehreren, falls mehr als ein Bahnhof auf diese Strecke gestellt wurde).

**Hinweis:** Falls eine Strecke leer ist, gibt sie dem Spieler mit einem Bahnhof keinen Vorteil, sondern nur, wenn ein Mitspieler die Strecke nutzt.

Jeder addiert oder subtrahiert den Wert seiner Zielkarten – je nachdem, ob er die jeweils darauf angegebenen Städte erfolgreich miteinander verbunden hat oder nicht.

Die Spieler erhalten für jeden Bahnhof ihrer Farbe, den sie nicht gebaut haben, 4 Punkte.

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 Waggon 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.

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

**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.

### BERECHNUNG DES ENDGÜLTIGEN PUNKTESTANDS

Aktueller Punktestand



Zielkarten addieren/  
subtrahieren



4 Punkte pro nicht  
gebautem Bahnhof



Bonuskarte „Europa  
Express“



ENDGÜLTIGES  
ERGEBNIS

# VARIANTEN

Neben der zuvor beschriebenen klassischen Variante gibt es unzählige Wege, Europa mit allen Zielkarten in dieser Ausgabe zu entdecken. Hier finden Sie die Spielvorbereitung und geänderten Regeln für unsere 3 Lieblingsvarianten.

## Verwendung der Bonus-Zielkarten

Sie können die 7 Bonus-Zielkarten (6 aus der Mini-Erweiterung „Orient-Express“ und 1 aus „Ticket to Ride with Max“) zu Ihren Partien hinzufügen. Dafür nutzen Sie einfach die Logos, wie unten beschrieben und folgen Sie den Anweisungen der Variante Ihrer Wahl.

## KLASSISCH

46



- ◆ Alle Zielkarten mit dem Europa-Logo werden verwendet.
- ◆ Spielvorbereitung: 1 Zielkarte „Lange Strecke“ und 3 normale Zielkarten (Nicht verwendete lange Strecken kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.)
- ◆ Jeder Spieler muss mindestens 2 Zielkarten behalten (eine beliebige Mischung aus langen und normalen Strecken). Alle abgegebenen Karten kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.
- ◆ Während der Partie: 3 ziehen, mindestens 1 behalten.

## MEGA EUROPA

46



Diese Variante verwendet alle Karten mit Europa- und 1912-Logo (12 Zielkarten „Lange Strecke“ und 89 Zielkarten „Normale Strecke“).

- ◆ Alle Zielkarten mit dem Europa- und dem 1912-Logo werden verwendet.
- ◆ Spielvorbereitung: 2 Zielkarten „Lange Strecke“ pro Spieler. Jeder Spieler darf eine oder keine davon behalten, aber nicht beide. Alle übrigen Karten „Lange Strecke“ werden unbenutzt zurück in die Schachtel gelegt.

Danach:

- ◆ 5 normale Zielkarten pro Spieler. Diejenigen, die eine lange Strecke behalten haben, müssen mindestens 2 davon behalten. Alle anderen müssen mindestens 3 behalten.
  - ◆ Alle normalen Zielkarten, die nicht gewählt wurden, werden gemischt und unter den Stapel der normalen Zielkarten gelegt, die nicht ausgeteilt wurden.
  - ◆ Während der Partie: 3 ziehen, mindestens 1 behalten.
- Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

55



In allen Varianten gleich:

- ◆ Starthand: 4 Wagenkarten
- ◆ Bonus am Spielende: Europa Express

## EUROPA 1912

55



Der einzige Unterschied in dieser Variante sind die Zielkarten, die verwendet werden: Ersetzen Sie die Karten mit dem Europa-Logo mit den Karten, die das 1912-Logo haben (6 Zielkarten „Lange Strecke“ und 49 Zielkarten „Normale Strecke“).

- ◆ Alle Zielkarten mit dem 1912-Logo werden verwendet.
- ◆ Spielvorbereitung: 1 Zielkarte „Lange Strecke“ und 3 normale Zielkarten (Nicht verwendete lange Strecken kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.)
- ◆ Jeder Spieler muss mindestens 2 Zielkarten behalten (eine beliebige Mischung aus langen und normalen Strecken). Alle abgegebenen Karten kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.
- ◆ Während der Partie: 3 ziehen, mindestens 1 behalten.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

## EUROPAS GROSSSTÄDTE

45



Diese Variante verwendet die 45 Großstadt-Zielkarten mit Europa- und 1912-Logo. Die Zielkarten „Lange Strecke“ werden nicht verwendet und können zurück in die Schachtel gelegt werden.

- ◆ Die Großstadt-Übersichtskarte wird gut sichtbar neben den Spielplan gelegt.
- ◆ Alle Zielkarten mit dem Großstadt-Logo werden verwendet.
- ◆ Spielvorbereitung: 5 Zielkarten pro Spieler
- ◆ Jeder Spieler muss mindestens 2 Zielkarten behalten.
- ◆ Alle Zielkarten, die nicht gewählt wurden, werden gemischt und unter den Stapel der normalen Zielkarten gelegt, die nicht ausgeteilt wurden.
- ◆ Während der Partie: 4 ziehen, mindestens 1 behalten.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

## Registrieren Sie Ihr Brettspiel



Besuchen Sie die Internetseite [www.zugumzug.com](http://www.zugumzug.com) und treffen Sie dort rund um die Uhr Mitspieler unserer Online-Gemeinde. Testen Sie Ihre Fähigkeiten bei Partien mit Spielern aus aller Welt. Mehr Informationen über die anderen Spiele von „Days of Wonder“ erhalten Sie unter:

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## Credits

Autor  
Alan R. Moon

Grafik – Julien Delval

Grafische Gestaltung – Cyrille Daujean

Wir danken den folgenden Testspielern für ihre Unterstützung:

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.

*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.*