

Alan R. Moon

# ZUG um ZUG

## Spielregel

# Gruselfahrt



2-4



15-30'

## SPIELMATERIAL & SPIELVORBEREITUNG

- ◆ **1 Spielplan** – Legt ihn in die Tischmitte.
- ◆ **80 Geister-Waggons aus Kunststoff (plus einige Ersatzwaggons, falls ihr welche verlieren solltet)** – Jeder von euch nimmt sich die 20 Geister-Waggons einer Farbe.
- ◆ **72 Festwagenkarten** – Mischt diese Karten verdeckt und gebt jedem 4 Festwagenkarten. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan.
- ◆ **33 Zielkarten** – Mischt diese Karten verdeckt und gebt jedem 2 Zielkarten. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan.  
*Haltet alle eure eigenen Karten vor den anderen geheim!*
- ◆ **4 Bonus-Zielkarten „Süßes oder Saures“** – Diese Karten benötigt ihr noch nicht. Legt sie einfach neben den Spielplan.
- ◆ **1 Jackpot-Karte** – Wer gewinnt, erhält diese Karte als Belohnung!

**Wer von euch zuerst 6 Zielkarten erfüllt, gewinnt das Spiel!**

## SPIELABLAUF

Ihr spielt das Spiel der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Der oder die Jüngste von euch beginnt. Danach seid ihr nacheinander an der Reihe, bis das Spiel vorbei ist.

### Wenn du an der Reihe bist ...

Wenn du an der Reihe bist, musst du **EINE** dieser zwei Aktionen machen:

- **Festwagenkarten ziehen:** Du ziehst zwei Festwagenkarten vom Stapel.
- **Eine Strecke nutzen:** Du spielst Festwagenkarten von deiner Hand aus, um eine Strecke zu nutzen. Dann stellst du deine Geister-Waggons auf diese Strecke.

### Festwagenkarten

Es gibt Festwagenkarten in sechs verschiedenen Farben: Gelb, Grün, Orange, Schwarz, Blau und Rot. Mit diesen Karten kannst du Strecken auf dem Spielplan nutzen. Außerdem gibt es bunte Lokomotiven, die du als Joker ausspielen kannst. Sie zählen als beliebige Farbe.



### Festwagenkarten



### Zielkarten



**DAYS OF WONDER**

## Strecken nutzen

Um eine Strecke zu nutzen, musst du so viele Festwagenkarten der passenden Farbe von deiner Hand ausspielen, wie die Strecke Felder hat. Danach stellst du auf jedes Feld der Strecke einen Geister-Waggon deiner Farbe. Lege dann alle deine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel neben dem Stapel der Festwagenkarten.

*Beispiel: Du möchtest eine blaue Strecke mit zwei Feldern nutzen. Dafür musst du zwei blaue Festwagenkarten oder eine blaue Festwagenkarte und eine bunte Lokomotive oder zwei bunte Lokomotiven ausspielen. (Denk dran, dass Lokomotiven Joker sind. Sie zählen als beliebige Farbe.)*

Du kannst jede beliebige Strecke auf dem Plan nutzen, die noch frei ist. Sie muss nicht mit anderen Strecken von dir verbunden sein. Jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, darfst du nur eine Strecke nutzen. Die Farbe einer Strecke muss nicht mit der Farbe deiner Geister-Waggons übereinstimmen.

**Doppelstrecken:** Manche Orte sind über zwei Strecken miteinander verbunden. Keiner von euch darf beide Strecken einer Doppelstrecke nutzen.

## Eine Zielkarte erfüllen

Auf jeder Zielkarte stehen zwei Orte. Wenn die Geister-Waggons deiner Farbe eine durchgehende Verbindung zwischen diesen zwei Orten ergeben (egal, wo sie lang führt), hast du diese Zielkarte erfüllt. Glückwunsch! Zeige die Karte den anderen und lege sie aufgedeckt vor dir hin. Dann ziehst du eine neue Zielkarte.

- **Zielkarten ablegen:** Es kann vorkommen, dass du deine Zielkarten nicht mehr erfüllen kannst, zum Beispiel wenn eine wichtige Strecke schon von anderen genutzt wurde. In solch einem Fall darfst du in deinem Zug deine BEIDEN verdeckten Zielkarten ablegen, statt Festwagenkarten zu ziehen oder eine Strecke zu nutzen. Ziehe dann zwei neue Zielkarten vom Stapel.



## „Süßes oder Saures“-Bonus

Wenn du zum ersten Mal einen Ort im Dunkelwald (links oben auf dem Spielplan) mit einem Ort an der Küste (rechts unten auf dem Spielplan) verbindest, erhältst du einen Bonus! Rufe laut „Süßes oder Saures“, nimm dir eine der Bonus-Zielkarten und lege sie vor dir ab.



Die Orte im Dunkelwald sind: Lebkuchenhaus, Düstere Lichtung und Hohler Baum. Die Orte an der Küste sind: Sumpf, Leuchtturm im Nebel und Angelsteg.

Die „Süßes oder Saures“-Bonuskarte gilt als eine der sechs benötigten Zielkarten, um zu gewinnen.

## Rathaus-Bonus

Wenn du zum ersten Mal das Rathaus mit der Gruft verbindest, ziehst du zwei zusätzliche Festwagenkarten.

Wenn du zum ersten Mal das Rathaus mit dem Spukhaus verbindest, ziehst du zwei zusätzliche Festwagenkarten.



## SPIELENDE

Das Spiel ist sofort vorbei, wenn jemand von euch seine sechste Zielkarte erfüllt. Du gewinnst das Spiel und erhältst die Jackpot-Karte als Belohnung.

Das Spiel endet auch, wenn jemand von euch seinen letzten Geister-Waggon auf den Spielplan stellt. In diesem Fall gewinnt der Spieler oder die Spielerin mit den meisten erfüllten Zielkarten. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Credits

Autor: Alan R. Moon  
Illustration: Régis Torres  
Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean  
Übersetzung: Franziska Wolf

Testspieler: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,  
Janet Moon, Adrien Martinot & das Days of Wonder Team.  
Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame  
and Ticket to Ride: Ghost Train are all trademarks or registered  
trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2022  
Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

## Strecken nutzen



## Eine Zielkarte erfüllen



DAYS OF  
WONDER