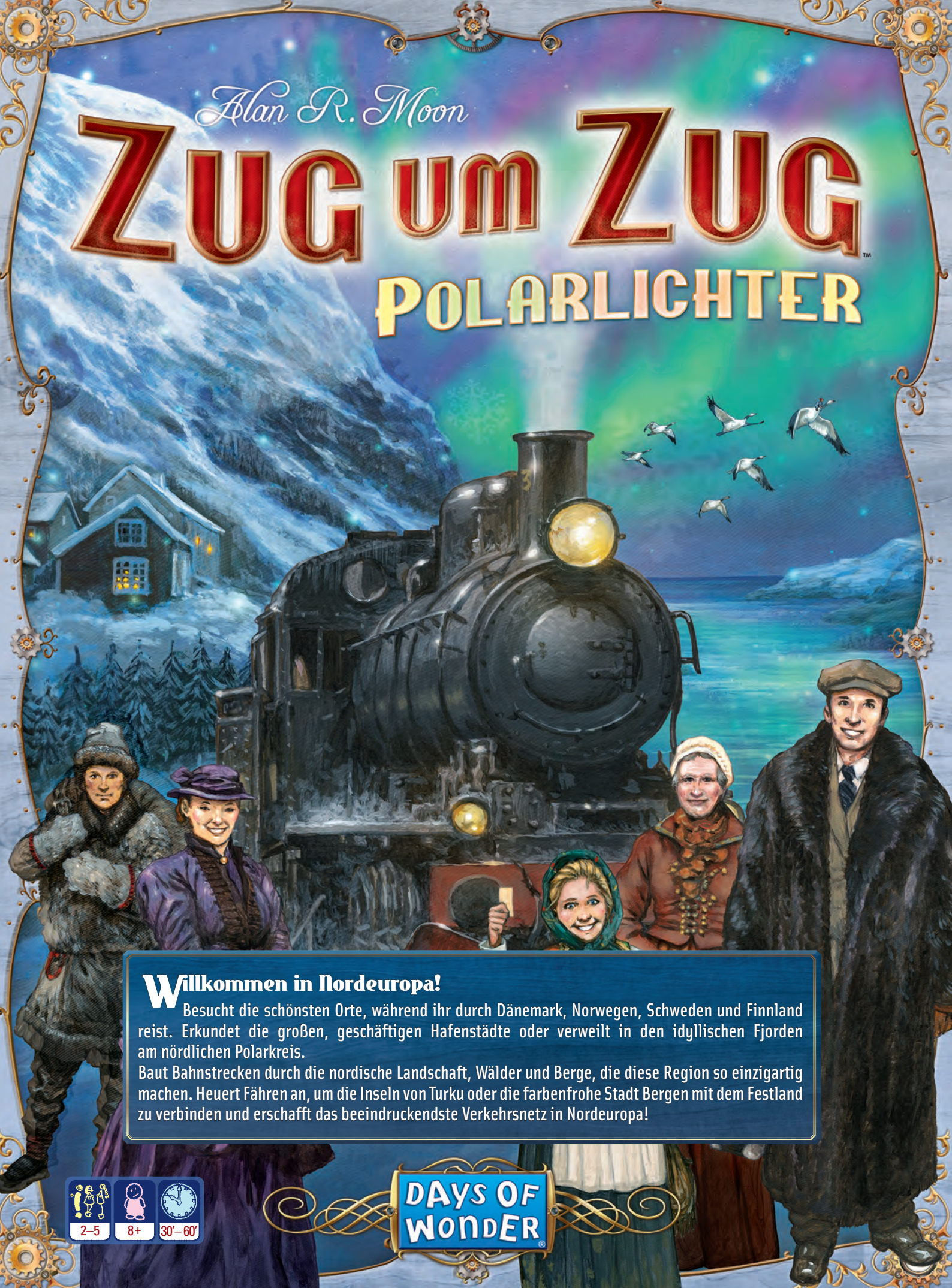


Alan R. Moon

ZUG um ZUG

POLARLICHTER



Willkommen in Nordeuropa!

Besucht die schönsten Orte, während ihr durch Dänemark, Norwegen, Schweden und Finnland reist. Erkundet die großen, geschäftigen Hafenstädte oder verweilt in den idyllischen Fjorden am nördlichen Polarkreis.

Baut Bahnstrecken durch die nordische Landschaft, Wälder und Berge, die diese Region so einzigartig machen. Heuert Fähren an, um die Inseln von Turku oder die farbenfrohe Stadt Bergen mit dem Festland zu verbinden und erschafft das beeindruckendste Verkehrsnetz in Nordeuropa!



2-5



8+



30'-60'

DAYS OF
WONDER

SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan mit Zugstrecken in Nordeuropa
- ◆ 200 farbige Waggon (40 pro Person, sowie einige Ersatzwaggon)
- ◆ 180 Karten:

55 Zielkarten



11 Bonuskarten



114 Wagenkarten (12 in jeder Farbe, sowie 18 Lokomotiven)

- ◆ 5 Zählsteine aus Holz (1 pro Person passend zur Waggonfarbe)
- ◆ diese Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die 40 Waggon dieser Farbe sowie den entsprechenden Zählstein. Legt eure Zählsteine auf das Startfeld neben der Zahl 100 der Zählleiste ①, die am Rand des Spielplans zu sehen ist. Wenn während des Spiels jemand Punkte erhält, zieht ihr den entsprechenden Zählstein vorwärts.

Mischt die Wagenkarten und zieht jeweils eine Starthand von 4 Wagenkarten ②. Legt die übrigen Wagenkarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie aus ③.

Mischt die Bonuskarten und legt die obersten 4 Karten neben den Spielplan ④. Legt die übrigen Bonuskarten zurück in die Schachtel.

Mischt die Zielkarten und zieht jeweils 4 Zielkarten ⑤. Legt die übrigen Zielkarten als verdeckten Stapel neben den Spielplan ⑥. Nachdem ihr euch eure Karten angesehen habt, müsst ihr jeweils mindestens 2 Zielkarten behalten. Ihr könnt aber auch mehr behalten. Legt alle Karten, die ihr nicht behalten wollt, unter den Stapel der Zielkarten. Haltet eure Zielkarten bis zum Ende der Partie geheim.

Nun kann es losgehen.

ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende der Partie die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Du erhältst Punkte, wenn du:

- ◆ Strecken zwischen zwei benachbarten Städten auf dem Spielplan beanspruchst
- ◆ Zielkarten erfüllst, indem du eine durchgehende Verbindung zwischen den zwei darauf angegebenen Städten vollendest
- ◆ bis zum Ende der Partie Bonuskarten erfüllst hast

Allerdings verlierst du bei Spielende Punkte für jede deiner Zielkarten, die du nicht erfüllt hast.



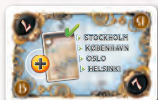


5

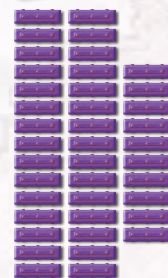


2

4



2



5



6

2



5

EIN SPIELZUG

Wer am meisten Reiseerfahrung hat, beginnt. Dann spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis die Partie endet. Wenn du am Zug bist, musst du eine (und nur eine) der folgenden drei Aktionen ausführen:

Wagenkarten nehmen – Nimm bis zu 2 Wagenkarten auf die Hand.

Eine Strecke beanspruchen – Beanspruche eine Strecke zwischen zwei benachbarten Städten, indem du Wagenkarten ausspielst.

Zielkarten ziehen – Ziehe 3 Zielkarten vom Stapel und behalte mindestens 1 der gezogenen Zielkarten.

WAGENKARTEN NEHMEN

Es gibt verschiedene Arten von Wagenkarten in 8 Farben und zusätzlich Lokomotivkarten. Die Farben der Wagenkarten passen zu den unterschiedlichen Strecken zwischen den Städten auf dem Spielplan – Lila, Blau, Orange, Weiß, Grün, Gelb, Schwarz und Rot. Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn Kartensets ausgelegt werden, um eine Strecke zu beanspruchen. Auch für Fahren sind sie wichtig (siehe rechts: „Fahren“).

Du darfst 2 Wagenkarten nehmen. Für jede dieser Karten kannst du wählen, eine der fünf 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.

Hinweis: Anders als in den meisten Zug-um-Zug-Spielen werft ihr die fünf ausliegenden Wagenkarten nicht ab, wenn drei oder mehr davon Lokomotiven sind.

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 eine Strecke beanspruchen oder Zielkarten ziehen.

LOKOMOTIVEN NEHMEN

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 das Glück hast, eine Lokomotive vom verdeckten Stapel zu ziehen, zählt das wie eine einzelne Karte, sodass du trotzdem insgesamt zwei Karten nehmen darfst.

EINE STRECKE BEANSPRUCHEN

Eine Strecke besteht aus zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe, die zwei benachbarte Orte miteinander verbinden. (Manchmal sind die Felder grau und entsprechen damit nicht den Farben der Wagenkarten.)

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. Du kannst eine Lokomotive immer als eine Karte einer beliebigen Farbe ausspielen (siehe Beispiel 1). Graue Strecken sind Fahrstrecken, die keine bestimmte Farbe benötigen (siehe rechts: „Fahren“).

Wenn du eine Strecke beanspruchst, stelle auf jedes Feld der Strecke einen deiner Waggon. Lege dann die Karten ab, mit denen du die Strecke beansprucht hast. Anschließend rückst du deinen Zählstein entsprechend viele Felder (siehe S. 6) auf der Zählleiste vorwärts.

Du darfst jede freie Strecke auf dem Spielplan beanspruchen, musst also nicht an einer deiner bereits beanspruchten Strecken anschließen. In deinem Zug darfst du nur 1 Strecke beanspruchen.

Einige Städte sind durch Doppel- oder Dreifachstrecken verbunden (zwei oder drei Strecken gleicher Länge, die dieselben Städte verbinden). Niemand darf mehr als 1 Strecke einer Doppel- oder Dreifachstrecke beanspruchen.



Beispiel 1:

Um die gelbe Strecke zu beanspruchen, kannst du eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielen: 2 gelbe Wagenkarten, 1 gelbe Wagenkarte und 1 Lokomotive oder 2 Lokomotiven.



Beispiel 2:

Du kannst diese Fahrstrecke beanspruchen, indem du 2 gleichfarbige Wagenkarten ausspielst und zusätzlich für das Lokomotivsymbol 1 Lokomotive oder 2 gleichfarbige Wagenkarten einer beliebigen Farbe.



Wichtiger Hinweis:

- ◆ Im Spiel zu zweit oder dritt kann nur 1 Strecke einer Doppelstrecke beansprucht werden. Sobald 1 dieser Strecken beansprucht wurde, ist die andere Strecke dieser Doppelstrecke gesperrt und für die anderen nicht mehr verfügbar.
- ◆ Im Spiel zu zweit kann nur 1 Strecke einer Dreifachstrecke beansprucht werden. Im Spiel zu dritt können nur 2 Strecken einer Dreifachstrecke beansprucht werden. Alle 3 Strecken einer Dreifachstrecke können nur im Spiel zu viert oder fünft beansprucht werden.

FÄHREN

Fähren sind besondere Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch das Meer getrennt sind. Sie sind an ihrer grauen Farbe und dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Um eine Fahrstrecke zu beanspruchen, musst du für **jedes** Lokomotivsymbol auf der Strecke:

- eine Lokomotive
ODER
- zwei gleichfarbige Wagenkarten ausspielen.

Für alle übrigen Felder der Strecke musst du die entsprechende Anzahl an gleichfarbigen Wagenkarten einer beliebigen Farbe ausspielen.

WAGENKARTEN-BONUS

Bei manchen Strecken ist ein „+ X“-Bonussymbol abgebildet. Nachdem du eine dieser Strecken beansprucht hast, ziehst du so viele Wagenkarten vom Stapel, wie bei der Strecke angegeben ist. Du darfst bei diesem Bonus keine ausliegenden Wagenkarten nehmen.



Beispiel 3:

Um die Fahrstrecke zwischen Mo I Rana und Narvik zu beanspruchen, kannst du 1 Lokomotive und 2 gleichfarbige Wagenkarten für die 2 Lokomotivsymbole ausspielen. Zusätzlich musst du gleichfarbige Wagenkarten einer beliebigen Farbe für die übrigen Felder der Strecke ausspielen.



Wagenkarten-Bonus

STRECKENWERTUNG

Sobald du eine Strecke beanspruchst, ziehst du sofort deinen Zählstein gemäß der entsprechenden Punktezahl auf der Zählleiste vorwärts. *Siehe Punktetabelle:*



ZIELKARTEN ZIEHEN

Du kannst in deinem Spielzug neue 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, unter den Stapel der Zielkarten zurück. Gezogene Zielkarten, die du nicht sofort zurücklegst, musst du bis zum Ende der Partie behalten. Du darfst sie auch später nicht zurücklegen, wenn du noch mal Zielkarten ziehst.

Die auf einer Zielkarte genannten Städte sind Reiseziele. Falls du es schaffst, am Ende der Partie eine durchgehende Verbindung aus Waggons deiner Farbe zwischen beiden Städten zu haben, die auf einer Zielkarte genannt sind, erhältst du den angegebenen Punktwert. Hast du am Ende keine durchgehende Verbindung zwischen diesen Städten, musst du den angegebenen Wert von deinem Punktestand abziehen.

Haltet eure Zielkarten bis zur Endabrechnung geheim. Ihr dürft beliebig viele Zielkarten haben.



SPIELENDE

Sobald jemand von euch am Ende des eigenen Zuges nur noch 0, 1 oder 2 Waggons übrig hat, seid ihr alle – **einschließlich dieser Person** – noch jeweils einmal am Zug. Danach endet die Partie und ihr berechnet jeweils euren endgültigen Punktestand.

BERECHNUNG DER PUNKTE

- 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.
- Deckt eure Zielkarten auf und überprüft, ob ihr die jeweils angegebenen Städte miteinander verbunden habt (oder nicht). Ihr erhaltet die Punkte für eure erfüllten Zielkarten, aber verliert die Punkte jeder nicht erfüllten Zielkarte.
- Zum Schluss wertet ihr die vier Bonuskarten (alle Bonuskarten werden rechts erklärt). Falls es bei einer Karte einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Personen gibt, bekommen alle daran Beteiligten die Bonuspunkte.
- 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 mehr Bonuskarten gewertet hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

BONUSKARTEN



A Ruf der Wildnis
Wer die meisten Lokomotivkarten auf der Hand hat, gewinnt diesen Bonus.
Hinweis: Zwei Wagenkarten derselben Farbe werden wie eine Lokomotivkarte gewertet, um zu bestimmen, wer den Bonus gewinnt.



D Strategie der kleinen Schritte
Wer die meisten Strecken beansprucht hat, die aus einem Feld bestehen, gewinnt diesen Bonus.



H Polarexpress
Wer die meisten erfüllten Zielkarten zu mindestens einer Stadt innerhalb des nördlichen Polarkreises hat, gewinnt diesen Bonus.



B Investition in die Hauptstädte
Wer die meisten erfüllten Zielkarten nach Stockholm, Kopenhagen, Oslo und Helsinki hat, gewinnt diesen Bonus.



E Nordischer Express
Wer die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, gewinnt diesen Bonus. Eine durchgehende Strecke darf Schleifen bilden und mehrfach durch dieselbe Stadt führen, aber jeder Waggon darf nur ein einziges Mal gezählt werden.



I Schneeflug-Auszeichnung
Wer die meisten Strecken beansprucht hat, die mindestens eine Stadt im nördlichen Polarkreis beinhalten, gewinnt diesen Bonus.



C Kosteneinsparung
Wer die meisten Waggon übrig hat, gewinnt diesen Bonus.



F Regionales Netzwerk
Wer die meisten niedrigen Zielkarten (der Punktwert entspricht 5 oder weniger) erfüllt hat, gewinnt diesen Bonus.



J Fähren-Imperium
Wer die meisten Fährstrecken beansprucht hat, gewinnt diesen Bonus.



G Internationale Ausbreitung
Wer die meisten verschiedenen Länder miteinander verbunden hat, gewinnt diesen Bonus. Es gibt 9 verschiedene Länder, die mit ihrer Flagge gekennzeichnet sind.



K Der Wilde Westen
Wer die meisten Strecken beansprucht hat, die mindestens eine norwegische Stadt beinhalten, gewinnt diesen Bonus.



The image shows a circular board game map. The map is divided into several concentric rings and radial paths. The paths are color-coded: red, yellow, green, blue, purple, and black. Each path has a series of small icons (circles and crosses) along it. The map also features various geographical elements like mountains, rivers, and a small house in the center. The entire map is framed by a decorative border with gears and a compass rose.

CREDITS

Autor:
Alan R. Moon

Illustrationen: Julien Delval
Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Testspielerinnen und -spieler: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebayhi & Sébastien Rio.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder.

© 2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.