

Alan R. Moon

# ZUG UM ZUG

**D**er stete Rhythmus der Eisenbahn verspricht den Beginn eines Abenteuers, während die nordamerikanische Landschaft des frühen 20. Jahrhunderts am Fenster vorbeizieht.

**Zug um Zug®** ist ein abenteuerliches Eisenbahnspiel quer durch Nordamerika. Tretet gegeneinander an und verbindet verschiedene Städte miteinander, indem ihr Eisenbahnstrecken auf der schön illustrierten Karte beansprucht.



AB  
8

JAHREN

2-5

PERSONEN

30-60

MINUTEN

DAYS OF  
WONDER

# Spielmaterial

- ◆ 1 Spielanleitung
- ◆ 1 Spielplan (eine Karte mit den Eisenbahnstrecken von Nordamerika)
- ◆ Waggon aus Kunststoff in 5 Farben (sowie einige Ersatzwaggon in jeder Farbe; achtet darauf, dass alle die Partie mit jeweils 45 Waggon beginnen)
- ◆ 5 Zählsteine (1 in jeder Waggonfarbe)
- ◆ 1 Bonuskarte für die längste Strecke



◆ 33 Zielkarten



◆ 110 Wagenkarten: jeweils 12 in den 8 Farben der Strecken auf dem Spielplan (violett, 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 einer Farbe sowie den passenden Zählstein.
  3. Legt eure Zählsteine auf das Startfeld 0 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 dem 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 dem Spielplan ④.
  7. Mischt die Zielkarten und zieht jeweils 4 Zielkarten ⑤. Schaut euch eure Zielkarten im Geheimen an und entscheidet, welche davon ihr behalten wollt. Ihr müsst jeweils mindestens 2 davon behalten, könnt aber auch mehr behalten. Mischt die nicht behaltenen Zielkarten und legt sie unter den Stapel der Zielkarten, den ihr danach neben dem Spielplan legt ⑥.
- 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 beanspruchst
- ◆ erfolgreich deine Zielkarten erfüllt
- ◆ die längste durchgehende Strecke schaffst

**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 3 Aktionen ausführen:

1. Wagenkarten nehmen
2. Eine Strecke beanspruchen
3. Zielkarten ziehen

## 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 die Aktion „Wagenkarten nehmen“ nicht wählen. Stattdessen kannst du in diesem Spielzug nur die Aktionen „Eine Strecke beanspruchen“ oder „Zielkarten ziehen“ ausführen.

## Lokomotiven

Die Lokomotiven sind bunt und dienen als Joker, wenn Kartensets ausgelegt werden, um eine Strecke zu beanspruchen.



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.

**1** Beanspruche die blaue Strecke  
**MONTREAL – NEW YORK**

oder  
oder  
oder  
oder

**2** Beanspruche die graue Strecke  
**TORONTO – PITTSBURGH**

oder  
oder  
oder  
oder

**Beispiele**

**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.

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.

Sobald du eine Strecke beanspruchst, rückst du deinen Zählstein entsprechend viele Punkte auf der Zählleiste vor:



1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

### 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.

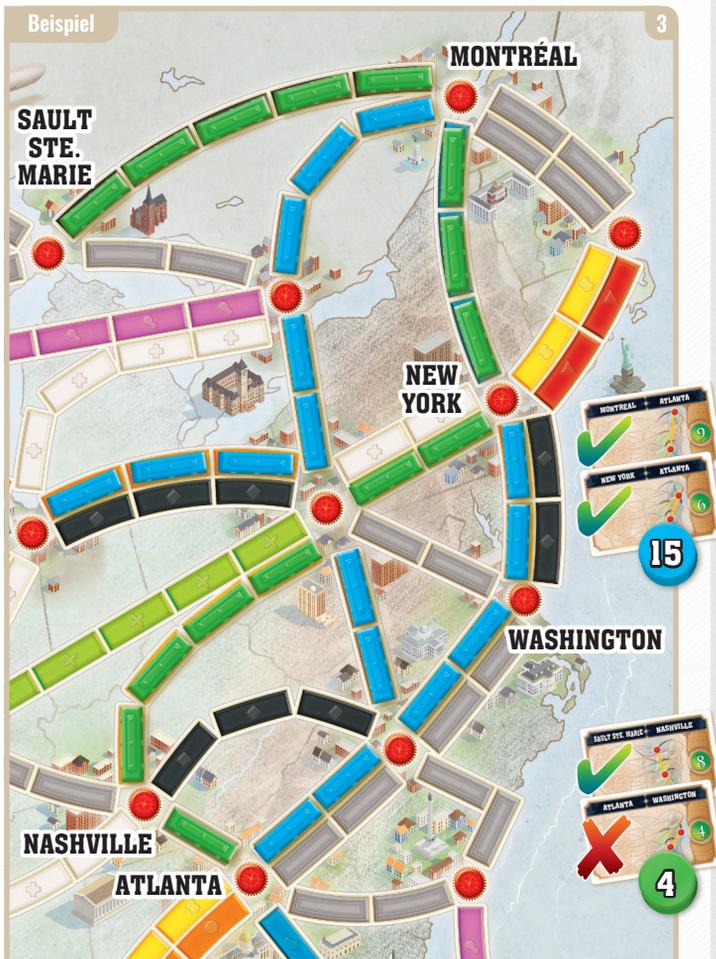
**Hinweis:** Du kannst nur Zielkarten zurücklegen, die du in diesem Spielzug gezogen hast, nicht die Zielkarten, die du bereits auf der Hand hast.

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

## 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:

- 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 alle eure Zielkarten auf. Zählt den Wert der erfüllten Zielkarten zu eurem Punktestand dazu. Zieht den Wert der nicht erfüllten Zielkarten von eurem Punktestand ab (siehe Beispiel 3).



#### WERTUNG DER ZIELKARTEN

Blau hat sowohl die Zielkarte „Montréal – Atlanta“ als auch „New York – Atlanta“ erfüllt und zählt 15 Punkte zum Punktestand dazu.

Grün hat die Zielkarte „Sault Ste. Marie – Nashville“ erfüllt, aber es nicht geschafft, Atlanta und Washington zu verbinden. Grün zählt also insgesamt nur 4 Punkte zum Punktestand dazu.

3. Wer mit seinen Waggon 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.

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.

**Autor: Alan R. Moon**

Illustrationen: Fajareka Setiawan und Régis Torres

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Deutsche Übersetzung: Veronika Stallmann, Franziska Wolf

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.

Days of Wonder und das Days-of-Wonder-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Asmodee North America und Days of Wonder. © 2025 Days of Wonder - Alle Rechte vorbehalten.

