

Alan R. Moon

# ZUG um ZUG

## Meine erste Reise

Spielregel



2-4



15-30'

### SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan – Legt ihn in die Tischmitte.
- ◆ 80 Waggons aus Kunststoff (plus einige Ersatzwaggons, falls ihr welche verlieren solltet) – Jeder von euch nimmt sich die 20 Waggons einer Farbe.
- ◆ 72 Wagenkarten – Mischt diese Karten verdeckt und gebt jedem Spieler 4 Wagenkarten. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan.
- ◆ 32 Zielkarten – Mischt diese Karten verdeckt und gebt jedem Spieler 2 Zielkarten. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan.  
*Haltet alle eure eigenen Karten vor den anderen geheim!*
- ◆ 4 Bonus-Zielkarten „Von Ost nach West“ – Diese Karten benötigt ihr noch nicht. Legt sie einfach neben den Spielplan.
- ◆ 1 goldener Fahrschein – Der Gewinner 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 ist der Nächste an der Reihe und so weiter, bis das Spiel vorbei ist.

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

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

- **Wagenkarten ziehen:** Du ziehst zwei Wagenkarten vom Stapel.

ODER

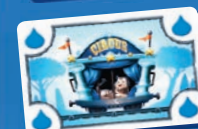
- **Eine Strecke nutzen:** Du spielst Wagenkarten von deiner Hand aus, um eine Strecke zu nutzen. Dann stellst du Waggons von dir auf diese Strecke.

#### Wagenkarten

Es gibt Wagenkarten in sechs verschiedenen Farben: Gelb, Grün, Weiß, 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 gelten als beliebige Farbe.



#### Wagenkarten



#### Zielkarten



DAYS OF  
WONDER

## Strecken nutzen

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

**Beispiel:** Du möchtest eine blaue Strecke nutzen, die zwei Felder lang ist. Dafür musst du zwei blaue Wagenkarten ausspielen.

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 Waggon übereinstimmen. Denk dran, dass Lokomotiven Joker sind. Sie gelten als beliebige Farbe.

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

## Eine Zielkarte erfüllen

Auf jeder Zielkarte stehen zwei Städte. Wenn deine farbigen Waggon eine durchgehende Verbindung zwischen diesen zwei Städten ergeben (egal wo sie lang führt), hast du diese Zielkarte erfüllt. Glückwunsch! Zeig die Karte deinen Mitspielern 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 von anderen Spielern genutzt wurde. In solch einem Fall darfst du in deinem Zug deine **BEIDEN** Zielkarten ablegen, statt Wagenkarten zu ziehen oder eine Strecke zu nutzen. Ziehe dann zwei neue Zielkarten vom Stapel.

## „Von Ost nach West“-Bonus

Wenn du den Osten mit dem Westen verbindest (oder umgekehrt), erhältst du einen Bonus! Rufe laut „Von Ost nach West!“, nimm dir eine der Bonus-Zielkarten und lege sie vor dir ab. Für diesen Bonus musst du eine der Städte im Osten (Moskau, Rostow, Ankara) mit einer der Städte im Westen (Dublin, Brest, Madrid) verbinden.

Eine Bonus-Zielkarte gilt als eine der sechs benötigten Zielkarten, um zu gewinnen.

## SPIELENDE

Das Spiel ist sofort vorbei, wenn einer von euch seine sechste Zielkarte erfüllt. Dieser Spieler gewinnt und erhält den goldenen Fahrschein als Belohnung! Das Spiel endet auch, wenn einer von euch seinen letzten Waggon auf den Spielplan stellt. In diesem Fall gewinnt der Spieler mit den meisten erfüllten Zielkarten. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Credits

**Autor:** Alan R. Moon  
**Illustration:** Djib & Régis Torres  
**Grafische Gestaltung:** Cyrille Daujean  
**Übersetzung:** Sebastian Wenzlaff

Testspieler: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot & das Team von Days of Wonder.  
Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

## Strecken nutzen



## Eine Zielkarte erfüllen



DAYS OF WONDER