

Alan R. Moon

ZUG um ZUG

Weltreise



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

2-5

8+

90'

Die Welt entwickelt sich rasant: Auf der ganzen Welt verbinden Eisenbahnlinien Länder miteinander, so dass Reisen, die früher viele Wochen dauerten, nur noch eine Sache von Tagen sind. Auch die großen Meere sind kein Hindernis mehr, gewaltige Dampfschiffe lassen Hunderte Passagiere die Ozeane überqueren. Zug um Zug – Weltreise nimmt Sie mit auf ein Abenteuer um die ganze Welt, von Los Angeles nach Sydney oder von Murmansk nach Dar Es Salaam. Kommen Sie an Bord und machen Sie sich bereit für eine unvergessliche Weltreise!

SPIELMATERIAL

Es wird das folgende Spielmaterial benötigt:

- ◆ 1 Welt-Spielplan
- ◆ 5 Zählsteine (je 1 in jeder Spielerfarbe)
- ◆ 140 Transportkarten:

80 Wagenkarten, bestehend aus

je 11 in diesen Farben: Lila, Gelb, Grün, Rot, Schwarz und Weiß



14 Joker



60 Schiffskarten, bestehend aus

24 Einzelschiffskarten (4 in jeder Farbe)



36 Doppelschiffskarten (6 in jeder Farbe)



- ◆ 65 Zielkarten (mit der zu „Weltreise“ passenden Rückseite)



- ◆ 125 farbige Waggons (je 25 in jeder Spielerfarbe)
- ◆ 250 farbige Schiffe (je 50 in jeder Spielerfarbe)
- ◆ 15 Häfen (je 3 in jeder Spielerfarbe)

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt **1**.

Die Wagenkarten und die Schiffskarten werden separat gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn **3 Wagenkarten** sowie **7 Schiffskarten** vom jeweiligen Stapel **2**. Von jedem Stapel werden 3 Karten offen nebeneinander ausgelegt **3**.

Die Zielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler erhält zu Beginn **5 Zielkarten**, von denen er **mindestens 3** behalten muss **4**. Abgelegte Zielkarten werden (jetzt und später) immer unter den Zielkartenstapel gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich **25 Waggon**s und **50 Schiffe** in seiner Farbe. Nachdem ein Spieler seine Zielkarten gewählt hat, muss

er sich für eine Mischung von insgesamt 60 Figuren (Waggon/Schiffe) entscheiden, mit denen er die Partie beginnen möchte. Dabei ist jede mögliche Kombination erlaubt (z. B. 25 Waggon und 35 Schiffe), wobei ein Spieler niemals mehr als 25 Waggon oder 50 Schiffe haben kann. Die überzähligen Figuren kommen in die Spielschachtel zurück. Die Spieler wählen ihre Figuren verdeckt aus. Sie werden erst aufgedeckt, sobald sich jeder Spieler endgültig entschieden hat. **Falls es für einen oder mehrere Spieler die erste Partie ist, empfiehlt es sich, dass alle Spieler mit 20 Waggon und 40 Schiffen beginnen 5**.

Zuletzt nimmt sich jeder Spieler die 3 Häfen in seiner Farbe **6**. Und nun kann's losgehen.

ZIEL DES SPIELS

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

Punkte gibt es für:

- ◆ das Nutzen einer Strecke zwischen zwei auf dem Spielplan benachbarten Städten;
- ◆ das Erfüllen der eigenen Zielkarten (mittels einer durchgängigen Verbindung der angegebenen Städte);
- ◆ das Bauen von Häfen in Städten, die auf den eigenen Zielkarten angegeben sind.

Am Spielende gibt es Minuspunkte für nicht erfüllte Zielkarten sowie nicht gebaute Häfen.

Ein SPIELZUG

Der erfahrenste Weltenbummler beginnt die Partie. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden fünf Aktionen ausführen:

Transportkarten nehmen – Der Spieler kann 2 Transportkarten nehmen (oder nur 1, falls er einen offen ausliegenden Joker nehmen möchte, siehe Abschnitt Joker).

Eine Strecke nutzen – Der Spieler kann genau eine Strecke auf dem Spielplan nutzen, indem er ein Set von Transportkarten ausspielt, das mit der Art (Wagen/Schiff), der Farbe und der Anzahl der Felder dieser Strecke übereinstimmt. Dann setzt er je einen Waggon bzw. ein Schiff auf jedes Feld dieser Strecke. Abschließend erhält er Punkte gemäß der Länge dieser Strecke (wie in der Wertungstabelle auf dem Spielplan angegeben) und zieht seinen Zählstein entsprechend auf der Zählleiste vorwärts.

Zielkarten ziehen – Der Spieler kann 4 Zielkarten vom Stapel ziehen. Er muss mindestens 1 von ihnen behalten.

Einen Hafen bauen – Der Spieler kann einen Hafen in einer blauen Stadt bauen (falls er bereits eine Verbindung dorthin hat).

Figuren tauschen – Der Spieler kann beliebig viele seiner Waggon gegen Schiffe tauschen und umgekehrt.

HINWEIS

Falls Sie bereits mit dem Spielplan „Die Großen Seen“ gespielt haben, müssen Sie nur die mit dem „Welt“-Symbol markierten Abschnitte lesen. Die übrigen Regeln sind dieselben.



Bend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden fünf Aktionen ausführen:

Transportkarten nehmen – Der Spieler kann 2 Transportkarten nehmen (oder nur 1, falls er einen offen ausliegenden Joker nehmen möchte, siehe Abschnitt Joker).

Eine Strecke nutzen – Der Spieler kann genau eine Strecke auf dem Spielplan nutzen, indem er ein Set von Transportkarten ausspielt, das mit der Art (Wagen/Schiff), der Farbe und der Anzahl der Felder dieser Strecke übereinstimmt. Dann setzt er je einen Waggon bzw. ein Schiff auf jedes Feld dieser Strecke. Abschließend erhält er Punkte gemäß der Länge dieser Strecke (wie in der Wertungstabelle auf dem Spielplan angegeben) und zieht seinen Zählstein entsprechend auf der Zählleiste vorwärts.

Zielkarten ziehen – Der Spieler kann 4 Zielkarten vom Stapel ziehen. Er muss mindestens 1 von ihnen behalten.

Einen Hafen bauen – Der Spieler kann einen Hafen in einer blauen Stadt bauen (falls er bereits eine Verbindung dorthin hat).

Figuren tauschen – Der Spieler kann beliebig viele seiner Waggon gegen Schiffe tauschen und umgekehrt.

TRANSPORTKARTEN NEHMEN

Es gibt zwei Arten von Transportkarten: Wagenkarten und Schiffskarten. Die Farben der Transportkarten passen zu den verschiedenen Strecken zwischen den Städten auf dem Spielplan: Lila, Gelb, Grün, Rot, Schwarz, Weiß.

Wenn ein Spieler diese Aktion wählt, kann er 2 Karten nehmen. Dabei kann er jeweils wählen, ob er eine der sechs offen ausliegenden Karten nimmt oder die oberste von einem der beiden Stapel zieht. Wenn er eine offen ausliegende Karte nimmt, muss er diese sofort durch die oberste Karte **von einem der beiden Stapel seiner Wahl** ersetzen. Die Auslage wird sich dadurch während der Partie verändern. Mal können dort 6 Wagenkarten liegen, mal 6 Schiffskarten, oder 4 Wagen- und 2 Schiffskarten oder jede andere Kombination.

Wenn ein Spieler einen offen ausliegenden Joker nimmt, ist das die einzige Karte, die er in diesem Zug nehmen darf (siehe Abschnitt Joker).

Sollten einmal alle der sechs offen ausliegenden Transportkarten Joker sein, werden alle sechs Karten auf die Ablagestapel gelegt und sechs neue ausgelegt (drei von jedem Stapel).

Sollte der seltene Fall eintreten, dass sowohl die Nachzieh- als auch die Ablagestapel leer sind (weil die Spieler viele Karten auf der Hand haben), können keine Transportkarten genommen werden. Der Spieler kann also nur zwischen den anderen Aktionen „Eine Strecke nutzen“, „Zielkarten ziehen“, „Einen Hafen bauen“ und „Figuren tauschen“ wählen.

Ein Spieler darf beliebig viele Karten auf der Hand haben. Ist ein Nachziehstapel leer, wird dessen Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Die Karten sollten gut gemischt werden, da sie in gleichfarbigen Sets abgelegt werden.



Wagenkarten



Schiffskarten

JOKER

Joker sind besondere Transportkarten und können zusammen mit einem Set farbiger Transportkarten (sowohl Wagen- als auch Schiffskarten) ausgelegt werden, um eine Strecke zu nutzen oder einen Hafen zu bauen. Ein Joker ersetzt eine beliebige Karte.

Einen offen ausliegenden Joker darf ein Spieler nur als erste Karte in seinem Zug nehmen. Wenn er in seinem Zug bereits eine Karte genommen oder gezogen hat, darf er keinen offen ausliegenden Joker mehr als zweite Karte nehmen. Sollte er jedoch das Glück haben, zuerst einen Joker verdeckt vom Stapel zu ziehen, darf er noch eine zweite Karte nehmen bzw. ziehen (außer natürlich einen offen ausliegenden Joker).

Hinweis: Joker können auch für den Bau von Häfen verwendet werden (siehe Abschnitt Einen Hafen bauen).



EINE STRECKE NUTZEN

Um eine Strecke zu nutzen, muss ein Spieler ein Set von Transportkarten ausspielen, das mit der Art, der Farbe und der Anzahl der Felder der Strecke übereinstimmt. Für die meisten Strecken ist eine bestimmte Farbe erforderlich. Eine grüne Zugstrecke kann beispielsweise nur mit grünen Wagenkarten genutzt werden. Für die grauen Strecken können Kartensets einer beliebigen Farbe verwendet werden.

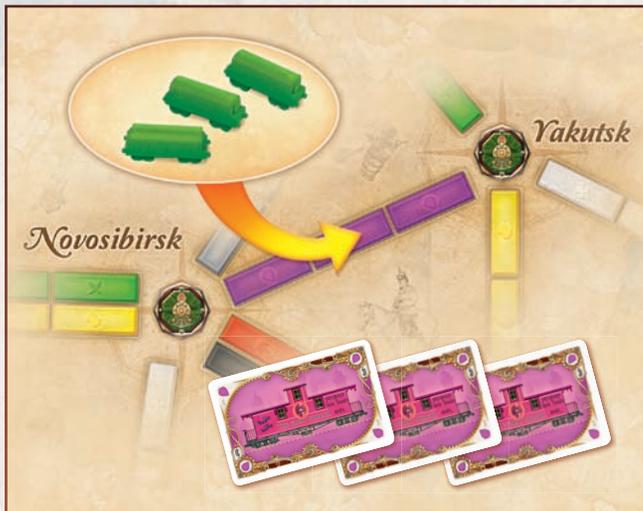
Strecken mit rechteckigen Feldern sind Zugstrecken und werden durch Wagenkarten und Waggon genutzt. Strecken mit ovalen Feldern sind hingegen Schiffsstrecken und werden durch Schiffskarten und Schiffe genutzt. Es müssen stets die für die Strecke passenden Figuren (Waggon/Schiffe) auf die Felder gestellt werden. Es dürfen auch keine Waggon und Schiffe auf einer Strecke gemischt werden.

Hinweis: Viele Schiffskarten sind Doppelschiffskarten. Diese Karten zählen beim Nutzen einer Strecke doppelt, es dürfen also 2 Schiffe pro Doppelschiffskarte gesetzt werden. Beispiel: Um eine Schiffsstrecke mit fünf Feldern zu nutzen, würden 2 Doppelschiffskarten und 1 Einzelschiffskarte ausreichen, oder auch 3 Doppelschiffskarten (wobei das überzählige Schiff verfällt. In keinem Fall dürfen mehr Schiffe auf den Spielplan gesetzt werden, als die Strecke Felder hat).

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, setzt er je eine seiner passenden Figuren (Waggon oder Schiff) auf jedes Feld der Strecke. Die für diese Strecke ausgespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.



Abschließend erhält er Punkte gemäß der Länge dieser Strecke (wie in der Wertungstabelle auf dem Spielplan angegeben) und zieht seinen Zählstein entsprechend auf der Zählleiste vorwärts.



Um eine lila Zugstrecke zu nutzen, die drei Felder lang ist, spielt der Spieler 3 lila Wagenkarten aus. Er könnte beliebig viele davon durch Joker ersetzen.



Um eine weiße Schiffsstrecke zu nutzen, die vier Felder lang ist, spielt der Spieler 2 weiße Doppelschiffkarten aus. Er hätte stattdessen auch 4 weiße Einzelschiffkarten, oder 2 weiße Einzelschiffs- und 1 weiße Doppelschiffkarte, oder jede andere passende Kombination (inklusive Joker) ausspielen können.

Ein Spieler kann jede noch freie Strecke auf dem Spielplan nutzen. Er muss sie nicht an seine zuvor genutzten Strecken anschließen. In seinem Spielzug kann er immer nur genau eine Strecke nutzen.



Unwegsames Gelände



UNWEGSAMES GELÄNDE

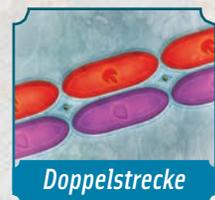
Manche Zugstrecken führen durch unwegsames Gelände. Die Felder einer solchen Strecke sind mit einem besonderen Symbol markiert. Um einen Waggon auf ein Feld mit diesem Symbol zu setzen, werden 2 gleichfarbige Wagenkarten statt nur 1 benötigt (die Farbe ist beliebig und für jedes Feld darf der Spieler eine andere Farbe wählen). Joker können wie üblich eingesetzt werden.



DOPPELSTRECKEN

Manche Städte sind durch Doppelstrecken miteinander verbunden. Ein Spieler darf nicht beide Strecken einer Doppelstrecke nutzen.

Hinweis: In einer Partie zu zweit oder dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie für keinen der Spieler mehr verfügbar.



Doppelstrecke

ZIELKARTEN ZIEHEN

Ein Spieler kann in seinem Zug neue Zielkarten ziehen. Dafür zieht er die 4 obersten Karten vom Zielkartenstapel. Falls der Stapel aus weniger als 4 Zielkarten besteht, zieht der Spieler nur die vorhandene Anzahl Zielkarten.

Der Spieler muss mindestens eine der gezogenen Zielkarten behalten, kann aber auch zwei, drei oder alle vier behalten, wenn er möchte. Nicht genommene Zielkarten kommen unter den Zielkartenstapel. Ein Spieler behält seine Zielkarten stets bis zum Spielende, es gibt keine Möglichkeit, einmal behaltene Zielkarten im weiteren Verlauf abzulegen.

Auf jeder Zielkarte sind die Namen zweier Städte und ein Punktwert angegeben. Wenn ein Spieler es schafft, mit seinen Figuren (Waggons und Schiffe) eine durchgängige Verbindung zwischen diesen beiden Städten herzustellen, erhält er am Spielende den auf der Karte angegebenen Punktwert. Falls es ihm bis zum Ende nicht gelingt, die beiden Städte zu verbinden, muss er den Punktwert von seinem Punktestand abziehen.

Die Spieler halten ihre Zielkarten bis zur Wertung am Spielende voneinander geheim. Jeder Spieler darf beliebig viele Zielkarten haben.

Wichtiger Hinweis: Der westliche Teil des Welt-Spielplans ist mit dem östlichen Teil verbunden. An den Seiten sind kleine Pfeile, die anzeigen, welche Strecken welche Städte miteinander verbinden.

ROUTEN-ZIELKARTEN

Es gibt 8 Routen-Zielkarten, die daran erkannt werden können, dass auf ihnen mehr als zwei Städte angegeben sind. Wenn ein Spieler es schafft, alle Städte so zu verbinden, dass sie in der angegebenen Reihenfolge angefahren werden können, erhält er (am Ende) den höchsten auf der Karte angegebenen Punktwert. Verbindet der Spieler zwar alle Städte, jedoch ohne dass sie in der angegebenen Reihenfolge angefahren werden können, erhält er den mittleren Punktwert. Falls es ihm bis zum Ende nicht gelingt, alle angegebenen Städte zu verbinden, muss er den niedrigsten Punktwert von seinem Punktestand abziehen.



EINEN HAFEN BAUEN



Häfen können ausschließlich in blauen Städten gebaut werden. In einer Stadt kann es nicht mehr als einen Hafen geben. Bevor ein Spieler einen Hafen bauen kann, muss er bereits mindestens eine in die entsprechende Stadt führende Strecke (egal ob Zug- oder Schiffsstrecke) genutzt haben.

Um einen Hafen zu bauen, muss ein Spieler 2 Wagenkarten UND 2 Schiffskarten ausspielen, alle 4 in derselben Farbe und mit Hafensymbol. Joker können wie üblich jede dieser Karten ersetzen.

Bei Spielende wird jeder gebaute Hafen wie folgt gewertet:

- ◆ 20 Punkte, falls der Besitzer 1 Zielkarte mit dieser Stadt erfüllt hat;
- ◆ 30 Punkte, falls der Besitzer 2 Zielkarten mit dieser Stadt erfüllt hat;
- ◆ 40 Punkte, falls der Besitzer 3 oder mehr Zielkarten mit dieser Stadt erfüllt hat.

Für diese Wertung zählen auch Routen-Zielkarten mit.

Falls ein Spieler mehrere Häfen hat, die auf derselben Zielkarte stehen, zählt die Zielkarte für jeden dieser Häfen.

Für jeden nicht gebauten Hafen muss der Spieler am Ende 4 Punkte von seinem Punktestand abziehen.



Es gibt vier Wagen- und vier Schiffskarten (stets Einzelschiffe) mit Hafensymbol in jeder Farbe.



Julia spielt einen Joker, eine gelbe Schiffskarte sowie zwei gelbe Wagenkarten aus, um einen Hafen in Lima zu bauen.



Blau hat Häfen in Buenos Aires und Dar Es Salaam gebaut.



Sie hat folgende Zielkarten erfüllt: Buenos Aires nach Manila, Buenos Aires nach Sydney, Hamburg nach Dar Es Salaam und die Route von Lagos nach Djibouti (via Luanda und Dar Es Salaam).

Der Hafen in Buenos Aires ist 30 Punkte wert, weil Blau zwei erfüllte Zielkarten mit Buenos Aires hat.

Der Hafen in Dar Es Salaam ist aus dem gleichen Grund ebenfalls 30 Punkte wert.

FIGUREN TAUSCHEN

Ein Spieler kann als seine gesamte Aktion Figuren tauschen. Er kann beliebig viele Waggons gegen genauso viele Schiffe tauschen – und umgekehrt. Dabei nimmt er die abzugebenden Figuren aus seinem Vorrat und die gewünschten Figuren aus der Spielschachtel (in die er während der Spielvorbereitung 15 Figuren gelegt hat). Für jede so getauschte Figur verliert der Spieler 1 Punkt und geht entsprechend auf der Zählleiste rückwärts. Ein Spieler kann diese Aktion in einer Partie beliebig oft wählen, aber natürlich stets nur so viele Figuren tauschen, wie sich in der Spielschachtel befinden.



SPIELENDE

Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs nur noch 6 oder weniger Figuren (egal ob Waggons und/oder Schiffe) seiner Farbe übrig hat, ist jeder Spieler, auch er selbst, noch **zweimal** an der Reihe.

Danach endet die Partie mit der Berechnung der endgültigen Punkte. Dafür werden die Zielkarten und Häfen wie zuvor beschrieben ausgewertet. Es gibt keinen Bonus für die längste Strecke oder die meisten erfüllten Zielkarten.

LÄNGE DER STRECKE	PUNKTE
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21

Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt (mit Waggons oder Schiffen), erhält er sofort die Anzahl Punkte, die in der Tabelle für die entsprechende Streckenlänge angegeben ist.

BERECHNUNG DES ENDGÜLTIGEN PUNKTESTANDS

Aktueller Punktestand

+

**Zielkarten addieren/
subtrahieren**

+

Gebaute Häfen werten

+

-4 Punkte pro nicht gebautem Hafen

=

ENDGÜLTIGER PUNKTESTAND

CREDITS

Autor: Alan R. Moon

Illustration: Julien Delval

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

Testspieler: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

Days of Wonder, das „Days of Wonder“-Logo, Ticket to Ride – the boardgame (Zug um Zug) und Ticket to Ride Europe (Zug um Zug Europa) sind Marken oder eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. © 2004–2016 Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Days of Wonder Online

Registrieren Sie Ihr Brettspiel:



Hier ist Ihre „Days of Wonder Online“-Webnummer – Werden Sie Teil der Online-Brettspielgemeinschaft, in der ALLE Ihre Freunde spielen!

Registrieren Sie Ihr Spiel auf www.ticket2ridegame.com, um Spielvarianten und neue Spielpläne zu entdecken! Mit Ihrem Spiel können Sie auch Rabattgutscheine erhalten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“, dann folgen Sie den Anweisungen.

WWW.DAYSOFWONDER.COM