



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

ZUG UM ZUG EUROPA (2–5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Wer am Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt. Punkte erhältst Du für beanspruchte **Strecken**, erfüllte **Zielkarten**, die längste durchgehende **Strecke** und übrig gebliebene **Bahnhöfe**. Nicht erfüllte **Zielkarten** bringen Minuspunkte.

SPIELAUFBAU

- 01. Legt den Spielplan aus.
- 02. Jeder erhält 45 Waggon und 3 Bahnhöfe einer Farbe.
- 03. Legt euren Zählstein auf das Feld 0/100 der Punkteleiste.
- 04. Mischt die Wagenkarten.

- Jeder Spieler erhält 4 Wagenkarten als Starthand.
- Legt 5 Wagenkarten offen als Auslage aus.
- Sind 3-5 der ausgelegten Karten Lokomotiven:

- 05. **Start-Zielkarten:** Jeder erhält 1 lange und 3 normale **Zielkarten**. Behalte mindestens 2 davon. Lege die übrigen unbenutzen zurück in die Schachtel.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Wagenkarten:** 8 Farben (lila, rot, orange, gelb, grün, blau, weiß, schwarz) sowie **Lokomotiven** (Joker).
- **Lokomotiven:** Joker, die beim Beanspruchen von **Strecken** andere **Wagenkarten** ersetzen. Für Fahren sind **Lokomotiven** vorgeschrieben.
- **Strecke:** Zusammenhängende Felder derselben Farbe oder graue Felder, die 2 benachbarte Städte verbinden.
- **Zielkarten:** Verlangen eine durchgehende Verbindung zwischen den angegebenen Städten. Normale **Zielkarten** haben einen blauen, lange **Zielkarten** einen grünen Hintergrund.
- **Bahnhöfe:** Jeder Spieler besitzt zu Beginn 3 **Bahnhöfe**.

SPIELABLAUF

Bestimmt den Startspieler zufällig. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn, bis die Partie endet.

Wähle in deinem Zug **genau 1 der 4 Aktionen:**

- [01] 2 **Wagenkarten** nehmen
- [02] Eine **Strecke** beanspruchen
- [03] **Zielkarten** ziehen
- [04] Einen **Bahnhof** bauen

[01] 2 WAGENKARTEN NEHMEN

Nimm grundsätzlich 2 **Wagenkarten**. Für jede Karte kannst Du wählen:

- **Offen ziehen:** Nimm 1 der 5 ausliegenden **Wagenkarten**. Ersetze sie sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels.
- **Verdeckt ziehen:** Nimm die oberste Wagenkarte des verdeckten Nachziehstapels.

LOKOMOTIVEN

- **Offen gezogene Lokomotive:** Muss die erste Karte sein, die Du in diesem Zug nimmst. Danach darfst Du keine zweite Karte ziehen.
- **Verdeckt gezogene Lokomotive:** Unterliegt dieser Einschränkung nicht. Du darfst insgesamt 2 **Wagenkarten** ziehen.

SONDERFÄLLE

- 3+ **offene Lokomotiven:** Lege sofort alle 5 offen ausliegenden Karten auf den Ablagestapel und decke 5 neue Karten auf.
- **Nachziehstapel leer:** Mische die abgelegten **Wagenkarten** gründlich zu einem neuen verdeckten Nachziehstapel.
- **Nachzieh- und Ablagestapel leer:** Du darfst die Aktion „**Wagenkarten** nehmen“ nicht wählen. Es bleiben Dir die anderen 3 Aktionen.

Es gibt kein Handkartenlimit.

[02] EINE STRECKE BEANSPRUCHEN

- 01. **Strecke wählen:** Wähle eine verfügbare **Strecke** zwischen 2 benachbarten Städten.
- 02. **Wagenkarten ausspielen:** Spiele so viele **Wagenkarten** aus der **entsprechenden Farbe** aus, wie die **Strecke** Felder besitzt. **Lokomotiven** ersetzen beliebige **Wagenkarten**.
- 03. **Sonderregeln prüfen:** Beachte bei grauen **Strecken**, Doppelstrecken, Fahren und Tunneln die zusätzlichen Regeln.

Siehe [02.1] bis [02.3]

- 04. **Waggon platzieren:** Stelle auf jedes Feld der beanspruchten **Strecke** 1 Waggon deiner Farbe.
- 05. **Wagenkarten ablegen:** Lege die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel.
- 06. **Punkte erhalten:** Rücke deinen Zählstein sofort entsprechend der **Streckenlänge** vor.

1/2/3/4/6/8 Waggon: 1/2/4/7/15/21 Punkte.

Punkte durch Zielkarten: Der **Streckenbau** kann die erforderliche Verbindung zwischen 2 Städten herstellen. Für erfüllte **Zielkarten** erhältst Du zusätzliche Punkte.

Siehe [03] Zielkarten ziehen

EINSCHRÄNKUNGEN

- Du darfst nur 1 **Strecke** pro Zug beanspruchen.
- Du musst die gesamte **Strecke** in einem einzigen Zug beanspruchen.
- Die gewählte **Strecke** muss nicht an deine bereits beanspruchten **Strecken** angrenzen.

*Du erhältst die **Streckenbaupunkte** auch dann sofort, wenn die neue **Strecke** noch nicht mit deinen anderen **Strecken** verbunden ist.*

[02.1] GRAUE STRECKEN & DOPPELSTRECKEN

GRAUE STRECKEN

- Spiele gleichfarbige **Wagenkarten** einer beliebigen Farbe aus. **Lokomotiven** können diese Karten ersetzen.

DOPPELSTRECKEN

- Zwei **Strecken** gleicher Länge verbinden dieselben Städte.
- Du darfst niemals beide **Strecken** einer Doppelstrecke beanspruchen.
- 2–3 **Spieler:** Insgesamt darf nur 1 der beiden **Strecken** beansprucht werden. Danach ist die andere für alle gesperrt.
- 4–5 **Spieler:** Die andere **Strecke** darf von einem anderen Spieler beansprucht werden.

[02.2] FÄHREN

Fahren sind spezielle graue **Strecken** zwischen benachbarten Städten, die durch das Meer getrennt sind. Sie sind an Lokomotivsymbolen auf ihren Feldern zu erkennen.

- **Pflicht-Lokomotiven:** Spiele für jedes Lokomotivsymbol auf der **Strecke** mindestens 1 Lokomotivkarte aus.
- **Übrige Felder:** Spiele die erforderliche Anzahl gleichfarbiger **Wagenkarten** aus.
- **Zusätzliche Lokomotiven:** Dürfen als Joker weitere **Wagenkarten** ersetzen.

*Beispiel ROMA – PALERMO: 1 **Lokomotive** und 3 **Wagenkarten** derselben Farbe. Weitere **Lokomotiven** können die übrigen **Wagenkarten** ersetzen.*

- **Punkte:** Erhalte sofort die normalen **Streckenbaupunkte** entsprechend der **Streckenlänge**.

siehe [02] Eine Strecke beanspruchen

[02.3] TUNNEL

Tunnel sind an speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die **Streckenfelder** zu erkennen.

- 01. **Wagenkarten ausspielen:** Spiele zunächst so viele passende **Wagenkarten** aus, wie der Tunnel Felder besitzt.
- 02. **Karten aufdecken:** Decke die obersten 3 Karten des Nachziehstapels auf, unabhängig von der Tunnellänge.
- 03. **Zusatzkosten bestimmen:** Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem ausgespielten Kartenset entspricht, musst Du 1 zusätzliche Wagenkarte dieser Farbe oder 1 **Lokomotive** ausspielen.

*Aufgedeckte **Lokomotiven** gelten automatisch als passende Karten und erhöhen ebenfalls die Kosten.*

- 04. **Tunnel beanspruchen oder abbrechen:**

- **Erfolgreich:** Spiele die erforderlichen Zusatzkarten aus. Setze mit [02], **Schritt 04** fort: Waggon platzieren, ausgespielte Karten ablegen und **Streckenbaupunkte** erhalten.

- **Gescheitert:** Falls Du nicht genügend Zusatzkarten hast

oder sie nicht ausspielen möchtest, nimm alle bereits ausgespielten Karten zurück auf die Hand. Platziere keine Waggon. Dein Zug endet.

- 05. **Aufgedeckte Karten ablegen:** Lege am Ende deines Zuges die 3 für den Tunnelversuch aufgedeckten Karten auf den Ablagestapel – auch bei einem gescheiterten Versuch.

SONDERFALL: NUR LOKOMOTIVEN AUSGESPIELT

- Hast Du ausschließlich **Lokomotiven** für den Tunnel ausgespielt, erhöhen nur aufgedeckte **Lokomotiven** die Zusatzkosten.
- Für jede aufgedeckte **Lokomotive** musst Du 1 weitere **Lokomotive** ausspielen.
- Aufgedeckte gewöhnliche **Wagenkarten** verursachen in diesem Fall keine Zusatzkosten.

PUNKTE

- **Erfolgreicher Tunnel:** Erhalte sofort die normalen **Streckenbaupunkte**.

siehe [02] Eine Strecke beanspruchen

- **Gescheiterter Tunnelversuch:** Keine Punkte, da keine **Strecke** beansprucht wurde.

[03] ZIELKARTEN ZIEHEN

ZIELKARTEN NEHMEN

Ziehe 3 **Zielkarten** (4 mit Europas große Städte-Variante) vom verdeckten Stapel. Mindestens 1 davon musst Du behalten. Nicht behaltene **Zielkarten** kommen zurück unter den Stapel.

Der Ablagestapel wird nie gemischt!

ZIELKARTEN ERFÜLLEN

- **Bedingung:** Verbinde beide auf einer **Zielkarte** angegebenen Städte durch eine durchgehende Verbindung aus Waggon deiner Farbe.
- **Geheimhaltung:** Halte deine **Zielkarten** bis zum Spielende vor den Mitspielern geheim.
- **Bahnhöfe** können bei der Erfüllung deiner **Zielkarte** helfen.

Siehe [04] Einen Bahnhof bauen

PUNKTE FÜR ZIELKARTEN

- **Erfüllte Zielkarte:** Erhalte Punkte in Höhe des auf der **Zielkarte** angegebenen Wertes.
- **Nicht erfüllte Zielkarte:** Verliere am Spielende Punkte in Höhe des auf der **Zielkarte** angegebenen Wertes.

*Punktehinweis: Jede zusätzliche **Zielkarte** kann zusätzliche Plus- oder Minuspunkte bei der Wertung verursachen.*

[04] EINEN BAHNHOF BAUEN

Jeder Spieler besitzt zu Beginn 3 **Bahnhöfe** seiner Farbe. Ein **Bahnhof** ermöglicht Dir, genau 1 **Strecke** eines anderen Spielers zu nutzen, die in der Stadt mit deinem **Bahnhof** beginnt oder endet. Damit kannst Du **Zielkarten** erfüllen.

→ **Mehrere Zielkarten:** Du darfst denselben **Bahnhof** für mehrere deiner **Zielkarten** verwenden. Dabei muss er für alle **Zielkarten** immer dieselbe fremde **Strecke** nutzen.

EINEN BAHNHOF BAUEN

Bau einen **Bahnhof** in einer beliebigen Stadt, in der noch kein **Bahnhof** steht. Die Stadt muss noch nicht durch eine **Strecke** mit einer anderen Stadt verbunden sein.

Pro Zug darfst Du max. 1 **Bahnhof** bauen.

Pro Stadt: Maximal 1 Bahnhof!

KOSTEN FÜR DEN BAHNHOFBAU

- 1. **Bahnhof:** 1 beliebige Wagenkarte.
- 2. **Bahnhof:** 2 gleichfarbige **Wagenkarten**.
- 3. **Bahnhof:** 3 **Wagenkarten** einer beliebigen Farbe.

Lokomotiven: Dürfen beliebig als Joker eingesetzt werden.

SPIELLENDE & WERTUNG

SPIELLENDE AUSLÖSEN

Das Spielende wird sofort ausgelöst, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges nur noch 2 **Waggons oder weniger** in seinem Vorrat hat. Jeder Spieler hat nun noch eine letzte Runde, einschließlich des Spielers, der das Spielende ausgelöst hat.

SCHLUSSWERTUNG

Die Punkte für **beanspruchte Strecken** wurden bereits **während der Partie** sofort vergeben. Es gibt daher **keine weiteren Punkte** für beanspruchte **Strecken** während der Endwertung.

01. Deckt eure **Zielkarten** auf.
- Erfüllt: **Addiere** den angegebenen Punktwert.
 - Nicht erfüllt: **Subtrahiere** den angegebenen Punktwert.

Bahnhöfe: Jeder **Bahnhof** darf für die **Zielkartenerfüllung 1 fremde Strecke** nutzen. Bei mehreren **Zielkarten** muss **derselbe Bahnhof** immer **dieselbe fremde Strecke** verwendet werden!

02. Erhalte 4 Punkte für jeden **Bahnhof** deiner Farbe, den Du nicht gebaut hast.
03. Der Spieler mit der **längsten durchgehenden Strecke** erhält die Bonuskarte und 10 Pluspunkte. Es zählen nur durchgehende Verbindungen **eigener Waggons**.

- **Schleifen** sind erlaubt
- **Städte mehrfach durchfahren** ist erlaubt.
- Jeder Wagon darf jedoch **nur 1x gezählt** werden.

Bahnhöfe dürfen hier nicht genutzt werden!

Gleichstand: Haben mehrere Spieler die längste Strecke, erhalten alle daran beteiligten Spieler **jeweils 10 Punkte**.

SIEGER ERMITTELN

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

- 1. **Gleichstandsregel:** Bei gleicher Gesamtpunktzahl gewinnt der Spieler, der die meisten **Zielkarten** erfüllen konnte.
- 2. **Gleichstandsregel:** Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der Spieler, der die längste **Strecke** geschaffen hat.