

## Willkommen bei „Zug um Zug™ Asien“ – einer tollen, neuen Erweiterung, die eine Team-Variante einführt und die Möglichkeit bietet, bei „Zug um Zug“-Partien einen sechsten Spieler mit einzubeziehen.

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen des Spielablaufs, die für den Asien-Spielplan gelten, und setzt ansonsten voraus, dass die Spieler mit den Regeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind.

Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug“-Versionen:

- 45 Waggon pro Spieler und farblich passende Zählsteine aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“
- 110 Wagenkarten aus einem dieser beiden Spiele oder aus der Erweiterung „USA 1910“

Die Kartenhalter und zusätzlichen farbigen Waggon aus Kunststoff aus dieser Erweiterung sollten ebenfalls verwendet werden (neun zusätzliche Waggon jeder Farbe und zwei hölzerne Kartenhalter pro Mannschaft).

### TEAM-VARIANTE

Der Asien-Spielplan wurde speziell für vier oder sechs Spieler entworfen. Die Spieler bilden zu Beginn der Partie Mannschaften aus jeweils zwei Spielern, die nebeneinander sitzen, sodass die Spieler eines Teams immer direkt nacheinander an der Reihe sind.

Jedes Team wählt eine Farbe aus. Die Waggon dieser Farbe werden in zwei Sets aus jeweils 27 Waggon geteilt; jeder Spieler des Teams erhält eines dieser Sets. Die beiden Spieler einer Mannschaft punkten zusammen, verwenden einen gemeinsamen, farblich zu ihren Waggon passenden Zählstein, müssen aber ihr Waggon-Set von dem ihres Teampartners getrennt halten.

Spieler einer Mannschaft teilen sich auch zwei Kartenhalter – einen verwenden sie für ihre gemeinsamen Wagenkarten und den zweiten für ihre gemeinsamen Zielkarten. Die Kartenhalter werden vor dem Team aufgestellt, sodass beide Partner sie leicht erreichen können. Während der Partie können die Mannschaftskollegen sich absprechen, aber keine Spiel-Informationen austauschen außer jenen, die für die Verwendung der Karten auf den gemeinsamen Kartenhaltern erforderlich sind.

### WAGENKARTEN

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler vier Wagenkarten, wie bei „Zug um Zug“ üblich, und behält diese für sich; der gemeinsame Kartenhalter für die Wagenkarten bleibt leer.

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie beschließt, Wagenkarten zu ziehen, muss er eine davon auf die Hand nehmen und die andere auf den Kartenhalter seiner Mannschaft stellen. Zieht der Spieler die erste Karte, muss er sofort entscheiden, ob er sie selbst auf die Hand nehmen oder mit seinem Teampartner teilen möchte, indem er sie auf den gemeinsamen Kartenhalter stellt. Für die zweite Karte, die er zieht, gilt dann die jeweils andere Option (Hand oder Kartenhalter). Sollte der Spieler eine einzelne, offen ausliegende Lokomotive wählen, muss er sie auf den gemeinsamen Kartenhalter stellen.

Wer eine Strecke nutzen will, kann dafür eine beliebige Kombination aus Wagenkarten aus seiner Hand und/oder vom Kartenhalter seiner Mannschaft verwenden.

### ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 60 Zielkarten. Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler verdeckt fünf Zielkarten, die er auch vor seinem Teampartner geheim hält. Er muss mindestens drei dieser Zielkarten behalten. Sobald beide Mannschaftskollegen ihre Zielkarten ausgewählt haben, müssen sie gleichzeitig jeweils eine davon in ihren Kartenhalter für die gemeinsamen Zielkarten stellen. Jedes Team verfügt also zu Beginn der Partie über zwei gemeinsame Zielkarten. Alle anderen Zielkarten, welche die Spieler noch auf der Hand haben, müssen geheim gehalten werden.

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten ziehen möchte, zieht er vier neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss. Dann stellt er eine dieser neuen Zielkarten auf den gemeinsamen Kartenhalter und hält etwaige andere neue Zielkarten vor seinem Teampartner geheim.

Zu Beginn oder im Laufe der Partie zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.



### WEITERE ZIELKARTEN TEILEN

Im Laufe der Partie kann ein Spieler seinen gesamten Spielzug dafür einsetzen, um bis zu zwei Zielkarten aus seiner Hand auf den gemeinsamen Kartenhalter für Zielkarten zu stellen und diese Information mit seinem Partner zu teilen. Allerdings kann der Spieler in diesem Zug dann keine andere Aktion durchführen.

### DOPPEL- UND DREIERSTRECKEN

Ausschließlich für die Partie zu viert gilt folgende Regel: Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar. Einzige Ausnahme: Auch in der Partie zu viert können beide Routen der Doppelstrecke von Hong Kong nach Canton genutzt werden.

Der Asien-Spielplan bietet auch einige Dreierstrecken. In der Partie zu viert können nur zwei dieser drei Strecken in Anspruch genommen werden; allerdings ist es möglich, dass beide Mitglieder einer Mannschaft jeweils eine davon nutzen und diese Strecke so für das andere Team blockieren.

### TUNNEL

In Asien verhält es sich mit den Tunneln ähnlich wie bei dem Spiel „Zug um Zug Europa“, bei dem sie eingeführt worden sind. Der einzige Unterschied besteht darin, dass im Himalaja die Anzahl der Wagenkarten, die vom Stapel gezogen werden, größer ist und zwischen vier und sechs liegt.

Tunnel sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen schwarzen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind. Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten vier bis sechs Karten des Wagennachziehstapels aufgedeckt – die genaue Anzahl wird durch die Zahl auf dieser Tunnelstrecke vorgegeben. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat, muss er nun aus seiner Hand oder vom gemeinsamen Kartenhalter mit Wagenkarten eine zusätzliche Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kann er diese Tunnelstrecke nutzen. Sollte der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe auf der Hand haben (oder diese nicht spielen wollen), kann er keine Waggon auf die Strecke stellen, nimmt seine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Die für den Tunnel aufgedeckten Wagenkarten werden abgelegt.

#### Bei der Nutzung eines Tunnels gelten folgende Regeln:

- ◆ Lokomotiven sind Joker, die jede Farbe ersetzen. Wird also eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, muss der Spieler eine zusätzliche Karte in der Farbe seines Kartensets oder eine Lokomotive ausspielen.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden. Jede andere vom Stapel aufgedeckte Wagenkarte ist in diesem Fall ungefährlich!
- ◆ Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachzieh- und Ablagestapel zusammen nicht mehr aus genügend Karten besteht, die aufgedeckt werden könnten, deckt man nur die vorhandenen Karten vom Stapel auf, um die Auswirkung des Tunnels zu bestimmen. Wenn die Spieler so viele Karten auf der Hand halten, dass gar keine Karten zum Aufdecken vorhanden sind, kann der Tunnel ohne das Risiko genutzt werden, zusätzliche Karten ausspielen zu müssen.

### ENDE DER PARTIE

Wenn der Waggonvorrat eines Teams am Ende des Spielzugs eines Teampartners aus vier oder weniger Waggon besteht, ist jeder Spieler – auch er selbst – noch ein letztes Mal an der Reihe. Dann ist das Spiel zu Ende, und jede Mannschaft berechnet ihren endgültigen Punktestand.

Das Team, das die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält den Asien-Express-Bonus mit zehn zusätzlichen Punkten. Die Mannschaft, welche die meisten Zielkarten erfüllt hat, bekommt den Asien-Entdecker-Bonus, der ebenfalls zehn Punkte einbringt. Sollte bei der längsten Strecke oder den meisten erfüllten Zielkarten ein Gleichstand zwischen mehreren Teams herrschen, erhalten alle daran beteiligten Teams jeweils zehn Punkte.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.