

A decorative border at the top of the cover features a blue background with gold scrollwork. It contains several circular icons: a train engine, a steam locomotive, a factory, and a city skyline. The background of the entire cover is a light-colored, textured map.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE



**DAYS OF
WONDER**

THE DICE EXPANSION



5x



2x

Single Route
Route Simple
Einzelstrecke
Recorrido Simple
Linea Singola



Station
Gare
Bahnhof
Estación
Stazione



2x

Double Route
Route double
Doppelstrecke
Recorrido Doble
Linea Doppia



Wild
Locomotive
Joker
Locomotora
Locomotiva

3x



Tunnels
Tunnels
Tunnel
Túnel
Gallerie

Single Route Token
Jeton route simple
Einzelstrecken-Chip
Ficha de Recorrido Simple
Segnalino Linea Singola



15x

Double Route Token
Jeton route double
Doppelstrecken-Chip
Ficha de Recorrido Doble
Segnalino Linea Doppia



15x



Herzlich willkommen bei *Zug um Zug – Die Würfel-Erweiterung™* von Alan R. Moon. Mit dieser amüsanten Erweiterung werden Neulinge ebenso wie eingefleischte Eisenbahner auf jedem *Zug um Zug*-Spielplan eine Menge Spaß haben!

Es gelten die normalen Regeln des Brettspiels, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

1. Änderungen Spielvorbereitung:

Die Wagenkarten werden nicht verwendet. Alle anderen Materialien, einschließlich der Zielkarten, kommen zum Einsatz. Die Farben der Strecken auf dem Spielplan spielen keine Rolle – es ist lediglich entscheidend, ob es sich um Einzel- oder Doppelstrecken handelt. Jeder Spieler beginnt mit einer bestimmten Anzahl an Waggons, wie in den Regeln des Brettspiels angegeben. Die Einzel- und Doppelstrecken-Chips werden offen neben den Spielplan gelegt.

2. Änderungen Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, wirft zunächst alle fünf Zugwürfel. Nun darf er, wenn er möchte, einige oder alle Würfel noch einmal werfen. Spätestens nach dem zweiten Wurf steht das Ergebnis fest.

Mögliche Würfelergebnisse



Einzelstrecke • Zählt bei der Nutzung einer Einzelstrecke auf dem Plan als ein Feld.



Doppelstrecke • Zählt bei der Nutzung einer Doppelstrecke auf dem Plan als ein Feld.



Bahnhof • Möglichkeit, 1 Zielkarte zu ziehen, die man aufheben oder ablegen darf.



Joker • Freie Wahl einer der drei oben genannten Optionen.

Nachdem der Spieler sich für einige oder alle seiner Würfelergebnisse entschieden hat, führt er sofort genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten aus: Einzelstrecke nutzen, Doppelstrecke nutzen oder Zielkarten ziehen.

Zusätzlich kann der Spieler für jeweils zwei ungenutzte Würfel einen Chip seiner Wahl an sich nehmen. Diese Chips zählen bei der Nutzung einer entsprechenden Strecke (Einzel- oder Doppelstrecke) auf dem Plan als ein Feld. Die Chips können sofort eingesetzt werden – falls der Spieler eine Strecke nutzt – oder in einer späteren Runde. Allerdings darf ein Spieler nie mehr als 3 Chips besitzen. Hat ein Spieler zu Beginn seiner Runde 3 Chips, kann er in dieser Runde keine weiteren Chips bekommen, selbst wenn er welche einsetzt. Er kann jedoch am Ende seines Zuges freiwillig einen oder mehrere Chips abgeben, um in einer späteren



Runde andere an sich nehmen zu können.

Beispiel:     

Mit diesem Würfelergebnis nach seinem zweiten Wurf und den beiden Doppelstrecken-Chips, die er bereits besitzt, könnte der Spieler eine Einzelstrecke mit 3 Feldern nutzen (indem er    einsetzt) und 1 Chip seiner Wahl nehmen (mit den Würfeln  und );

- **ODER** eine Doppelstrecke mit 4 Feldern nutzen (indem er   und seine beiden Doppelstreckenchips einsetzt) und 1 Chip nehmen (mit zwei beliebigen der verbleibenden Würfel);

- **ODER** 2 Zielkarten ziehen (mit den Würfeln  ) sowie 1 Chip nehmen (mit zwei beliebigen der verbleibenden Würfel).

3. Weitere Besonderheiten (für fortgeschrittene Spieler):

FÄHREN (Zug um Zug Europa, Skandinavien)

Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er pro Lokomotive, die auf der Fährstrecke abgebildet ist, einen Würfel mit dem Symbol  einsetzen.

TUNNEL (Zug um Zug Europa, Schweiz, Skandinavien)



Wenn ein Spieler, nachdem er die Zugwürfel ein- oder zweimal geworfen hat, eine Tunnelstrecke nutzen möchte, wirft er die 3 Tunnelwürfel. Für jedes er-

zielte Tunnelsymbol muss er zusätzlich zu den normalerweise für diese Route erforderlichen Symbolen 1 weiteres Einzel-/Doppelstreckensymbol oder einen entsprechenden Chip einsetzen. Wenn er dies nicht kann, darf er stattdessen keine andere Aktion ausführen (so kann er z. B. keine andere Strecke nutzen und auch keine Zielkarten ziehen); der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wichtiger Hinweis: *Nachdem ein Spieler die Tunnelwürfel geworfen hat, darf er nicht noch einmal die Zugwürfel werfen – auch wenn er diese erst einmal geworfen hat.*

BAHNHÖFE (Zug um Zug Europa)

Wenn ein Spieler einen Bahnhof bauen möchte, muss er 1, 2 oder 3  (oder  !) einsetzen, um seinen ersten, zweiten beziehungsweise dritten Bahnhof zu errichten. Er kann dann in dieser Runde keine andere Aktion ausführen – so darf er z. B. nicht zusätzlich eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.

PASSAGIERE (Zug um Zug Märklin)

Wenn ein Spieler einen Passagier entlang der Strecke eines Mitspielers ziehen möchte, muss er ein  einsetzen. Er kann dann in dieser Runde keine andere Aktion ausführen – so darf er z. B. nicht zusätzlich eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.

