

Ganze sechs Jahre hat es gebraucht, bis nach „Tal der Mammuts“ wieder ein Spiel eines französischen Verlags den Einzug in unsere „Hall of Games“ geschafft hat. Und wenn ich die Entwicklung von „Days of Wonder“ sowie von „Ystari Games“ beobachte, bin ich der Meinung, dass es wohl sicher nicht mehr so lange bis zum nächsten Spiel dauern wird...



Eine Spielekritik zu "Zug um Zug"? Ich weiß, ihr denkt, das wäre absolut nicht notwendig! Hatte ich nicht bereits in den Game News Ausgabe Nr. 152 vom 31. März 2005 ausführlich über dieses Spiel berichtet? Euch ist demnach schon längst bekannt, dass die Spieler darin Eisenbahnstrecken bauen, indem sie die dafür notwendigen Anzahl an farblich passenden Wagenkarten abgeben. Ihr wisst auch, dass ihr dafür Punkte entsprechend der Streckenlänge erhält. Und dass ihr Zielkarten mit bestimmten vorgegebenen Streckenverbindungen erfüllen müsst, wofür ihr auch wertvolle Pluspunkte kassieren könnt, bei Nichterfüllen jedoch Minuspunkte einstecken müsst, ist euch ebenfalls nicht neu. Dass der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, brauche ich wohl erst gar nicht erwähnen.

Wozu also diese - an-

scheinend völlig unnötige - Rezension? Nun, "Days of Wonder", der französische Verlag ruht sich nämlich nicht auf den Lorbeeren - in diesem Fall der Lorbeerbekranzte Pöppel für das "Spiel des Jahres 2004"! - aus, sondern hat sich daran gemacht, das ohnehin schon exzellente Spiel noch zu verbessern. Erst nach etlichen Partien "Zug um Zug" offenbaren sich nämlich minimale Schwächen. Wer lange Strecken baut und zudem die passenden langen Zielkarten besitzt, geht meist als Sieger hervor, während Spieler, die sich mühsam durch die kurzen Strecken an der Ostküste quälen (müssen), fast immer ohne Chancen sind.

Autor Alan R. Moon und der Verlag ist es gelungen, diese kleinen Makel auszumerzen. Dass nicht einfach nur eine Erweiterung herausge-

bracht wurde, sondern mit "Zug um Zug Europa" ein eigenständiges Spiel mit komplettem Spielmaterial, spricht für den Geschäftssinn des Verleges. Trotzdem kann nicht von Abzockerei gesprochen werden, denn lediglich die - sicher in hoher

Stückzahl und daher billig produzierten - Lokomotiv-Spielsteine hätten vom Original wieder verwendet werden können.

Bei "Zug um Zug Europa" finden wir natürlich eine große Europa-Karte vor. Erwartungsgemäß sind drauf verschiedene europäische Städte (übrigens in der landesüblichen Bezeichnung um 1900) mit mehr oder weniger



langen Strecken in verschiedenen Farben abgebildet. Um es gleich vorwegzunehmen: Die Streckenauswahl ist hervorragend gelungen, ein sehr guter Mix aus kurzen und lan-

gen Strecken garantiert ein wesentlich ausgeglicheneres Spiel wie im Original.

Abgesehen von diesen eher topographisch bedingten Änderung hat sich auch bei den Zielkarten etwas getan. Nunmehr gibt es 6 lange Verbindungen, welche zwischen

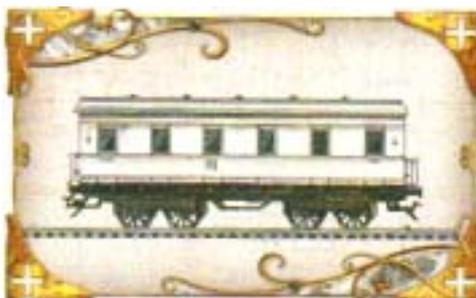


20 und 21 Punkte wert sind. Jeder Spieler erhält zu Beginn 1 davon, der Rest kommt unbesehen aus dem Spiel. Zusammen mit 3 kürzeren Zielkarten wird so das Startpaket gebildet, aus denen mindestens 2 Zielkarten behalten werden müssen. Diese Regelung bringt viel geringere Schwankungen mit sich und gewährleistet einen geringeren Glücksanteil sowie Chancengleichheit für alle Spieler vom Start weg.

Auf dem Spielplan fallen zwei geographische Besonderheiten auf. Die erste sind die **Fähren**, welche Verbindungen übers Meer darstellen, also zum Beispiel über den Ärmelkanal nach England. Sie sind stets grau, daher ist die Farbe der Wagenkarten beliebig wählbar. Jedoch ist auf jeder Fähre eine gewisse Anzahl an Lokomotiven abgebildet, die sich auf

jeden Fall unter den abgegebenen Wagenkarten befinden muss. Da Lokomotiven also für bestimmte Strecken bindend benötigt werden, kommt es öfters als im Original vor, dass Lokomotiven-Karten aus der Auslage genommen werden.

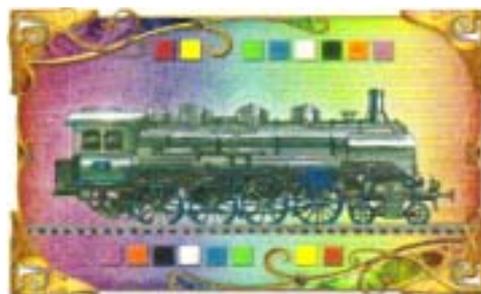
Die zweite Besonderheit sind Strecken, die durch einen schwarzen Rand markant hervorgehoben sind. Diese stellen **Tunnel** durch gebirgige Strecken dar. Die Unsicherheit der Kosten beim Tunnelbau wird hier auf originelle Weise simu-



liert. Zusätzlich zu den normalen, von der Streckenlänge abhängigen Kosten werden vom Nachziehstapel noch drei Karten aufgedeckt. Für jede farblich übereinstimmende Karte und jede aufgedeckte Lok muss eine weitere Wagenkarte "bezahlt" werden, ansonsten ist kein Bau möglich. Der Bau über die Alpen und ähnliche Gebirgsketten ist daher mit einem gewissen Risiko verbunden.

Und schließlich finden wir bei "Zug um Zug Europa" noch eine absolut geniale Lö-

sung für das Problem, wenn ein Spieler partout eine bestimmte, dringend benötigte Strecke nicht mehr bauen kann: **Bahnhöfe!** Jeder Spieler besitzt zu Beginn drei Bahnhöfe in seiner Farbe. Der Spielzug wird nun mit einer vierten Aktionsmöglichkeit - "einen Bahnhof errichten" - erweitert. Die Kosten für Bahnhöfe sind steigend, so muss für den ersten Bahnhof nur eine Wagenkarte abgegeben werden, für den zweiten bereits 2 gleiche Wagenkarten, für den dritten und letzten gar drei gleiche Wagenkarten. Dafür kann mit einem Bahnhof - in jeder Stadt darf übrigens nur ein einziger Bahnhof stehen - genau eine Strecke nutzen, die einem anderen Spieler gehört und in dieser Stadt endet. Gebaute Bahnhöfe mindern jedoch den Gewinn, denn für jeden nicht verwendeten Bahnhof erhält ein Spieler am Ende vier Pluspunkte.

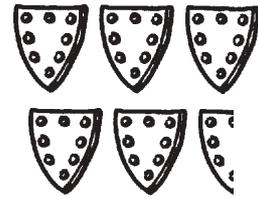


Waren vor zwei Jahren einige Fachleute noch verwundert, dass "Zug um Zug" trotz kleinerer Schwächen den Hauptpreis erhalten hat, so muss man jetzt anerkennen, dass es diesen Titel mit der "Europa"-Ausgabe mehr als verdient hat. Das Spielgefühl ist einfach toll, es spielt

sich zügig und ich kann beim besten Willen keinen Fehler mehr erkennen. "Zug um Zug Europa" ist rundum perfekt gelungen, und ich weiß wovon ich spreche, denn ich habe schon fast 100 Partien hinter mir, was ebenfalls eindeutig für das Spiel spricht.



Game News-
Wertung



Info-Box	
Titel:	Zug um Zug Europa
Art:	Eisenbahnspiel
Autor:	Alan R. Moon
Spieler:	für 2 bis 5 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	Days of Wonder
Jahr:	2005
Dauer:	30 bis 60 Minuten
Preis:	ca. Euro 29,--
Variante:	Zug um Zug (Spiel des Jahres 2004) Zug um Zug Märklin

