

## Variante „Zufallstickets“ für

# ZUG UM ZUG

*Nach einer Idee von PAUL BURKHARD*

### **Vorbemerkungen:**

Mit häufigerem Spiel werden die Städteverbindungen in Zug um Zug zur Routine. Bereits nach wenigen Waggon wird folgerichtig auf bestimmte Verbindungen getippt. Um die Vorhersehbarkeit, und auch den Glücksfaktor durch überlagernde Verbindungen, zu reduzieren, wurde diese Variante mit generierbaren Tickets entworfen. Die Grundregeln des Spiel bleiben, wo nicht anders erwähnt, erhalten.

### **Zusatzmaterial:**

Zwei neue Zielkartenstapel: Benötigt werden *zwei Stapel Blankokarten zu je 36 Karten*. Die beiden Stapel sollten unterschiedliche Rückseiten haben, ggf. kann dem von Hand nachgeholfen werden (farbiger Punkt). Zur Einfachheit wird im Weiteren diesbezüglich vom „*Roten*“ und „*Blauen*“ *Kartenstapel* gesprochen. Auf die Vorderseite der 36 Karten jedes Stapels werden die *36 Städtenamen* des Spielplans geschrieben.

Blankokarten sind im Fachhandel erhältlich, alternativ können auch Stanzbögen für Visitenkarten (die es z.B. für Computerdrucker gibt) verwendet werden.

### **Neue Zielkarten generieren & Zielkarten nachziehen:**

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler die üblichen vier Waggonkarten, sowie *sechst Städtekarten* – 3 vom blauen, 3 vom roten Stapel. Daraus muss nun jeder Spieler drei Kartenpaare bilden, und zwar nach folgenden Regeln:

- Jedes Paar muss aus einer blauen und einer roten Karte bestehen
- Eine Zielkarte besteht aus zwei Städtekarten, die nicht direkt nebeneinander liegen dürfen (so ist z.B. Denver – Salk Lake City keine erlaubte Zielkarte)
- Ein Spieler darf im Spielverlauf nie zweimal dieselbe Zielkarte (Städteverbindung) zusammenfügen
- Selbstverständlich dürfen aber Städte in verschiedenen Verbindungen zweifach auftreten (z.B. Dallas-Montreal und Dallas-Duluth)

Wie mit den Ursprungskarten, muss ein Spieler *zu Beginn wenigstens zwei Verbindungen* zusammenfügen, darf aber auch mit drei Verbindungen starten. Ggf. werden also maximal 1 rote + 1 blaue Karte zu Beginn zurückgegeben.

Werden neue Zielkarten nachgezogen, erfolgt das ebenfalls nach dem bekannten Schema, wobei an die Stelle der altgedienten Zielkarten jeweils zwei Städtekarten (rot+blau) treten. Entscheidet sich ein Spieler zum Nachziehen von Zielkarten, nimmt er also die obersten drei Karten des blauen und roten Stapels an sich, und formt daraus mindestens eine (und max.

drei) Städteverbindung nach o.g. Regeln. Die übrigen Karten wandern unter den zugehörigen Stapel zurück.

So generierte Zielkarten bleiben als verdeckte Paare bis Spielende vor jedem Spieler liegen. Einmal zugeordnet, dürfen die Paare nicht mehr verändert werden.

### **Wert der „neuen“ Zielkarten:**

Die Bonus- bzw. Strafpunkte jeder Zielkarte (Kartenpaar) entspricht der Zahl der Waggons, die für die *kürzeste Verbindung* zwischen diesen beiden Städten benötigt werden. Dies sollte ggf. durch bei Spielende durch die Mitspieler verifiziert werden, ehe die Punkte gutgeschrieben oder abgezogen werden.

### **Wertung zu Spielende:**

Wie bereits erwähnt, werden jetzt die Kartenpaare aufgedeckt. Es wird (wie gewohnt) ermittelt, welche Verbindungen geschafft wurden, ob diese Verbindungen nach den o.g. Regeln legal zusammengefügt wurden, und wie viele Punkte (*kürzest mögliche Wegverbindung in Waggons*) gutgeschrieben bzw. abgezogen werden. Der 10-Punkt-Bonus für die längste Strecke bleibt erhalten.

### **Variante der Variante:**

Folgende Optionen können je nach Geschmack zusätzlich verwendet werden:

- Jeder Spieler muss zu Spielbeginn drei legale Verbindungen zusammenfügen, eine Kartenrückgabe ist also nicht möglich.
- Aufgrund der ohnehin größeren Wahlmöglichkeiten ist es beim Nachziehen von Zielkarten nur erlaubt, je 2 rote und blaue Karten aufzunehmen, um daraus Zielkarten zu formen.

### **Kommentar:**

Die Zufallsvariante verringert die Abhängigkeit vom Glück des „günstigen“ Kartenziehens. Sie erhöht die Variabilität des Spieles und die Möglichkeit, lange Verbindungen zu erreichen. Allerdings erschwert sie auch das gezielte Spiel gegeneinander, da keine Erfahrungsrückschlüsse auf die Verbindungen der Mitspieler mehr möglich sind.

Vielen Dank an *Paul Burkhard* für die Idee und die Erlaubnis, diese hier (leicht verändert) in deutscher Sprache zu veröffentlichen!

Übersetzung: *Steffen Stroh*

Quelle: *H@LL9000 - Das Online-Magazin*  
*<http://www.hall9000.de>*