
Du bist am Zug (2018)

Ein Open-Source Brettspiel der Brüder Stephan und Harald Ulver

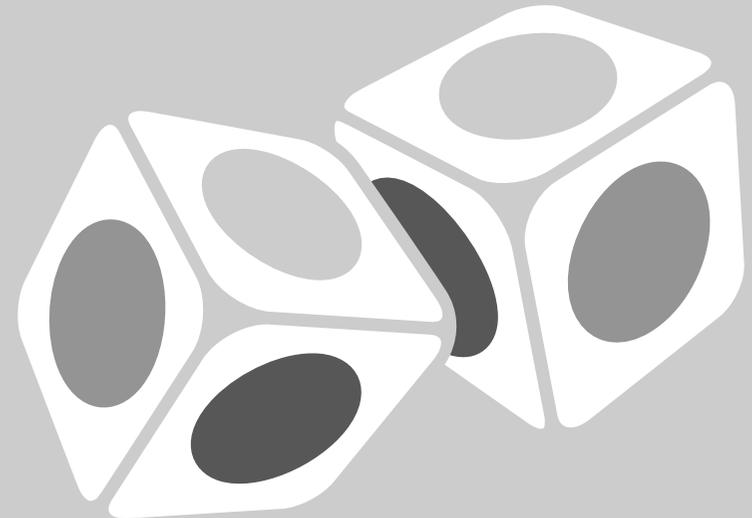
Spielanleitung als Video, weitere Ortskarten zum Download,
detailliertere Ortsinformationen und vieles mehr unter



www.ulver.at/dubistamzug

(Zugangscode siehe Schachtel-Innenseite)

Spielanleitung



Du bist am **ZUG**

Einfache Variante

Ziel des Spiels:

Besuche mit Zug und Bus möglichst schnell Orte in ganz Österreich.

Vorbereitung:

Mische nur die 70 Ortskarten und staple sie (rote Seite nach oben).

Jeder zieht eine Ortskarte vom Stapel und stellt die eigene Spielfigur auf den gezogenen Ort auf der Spielbrett-Vorderseite (mit Ortsnamen).

Nun zieht jeder eine weitere Ortskarte und legt sie mit dem Ortsnamen nach oben vor sich ab. Dieser Ort ist das erste Ziel.

Ablauf des Spiels:

Wer zuletzt mit einem Zug gefahren ist, beginnt (bei Gleichstand der Jüngste).

1. Du würfelst mit allen 5 Würfeln.

2. Pro Würfel darfst du je eine Station fahren:

roter Würfel: eine rote Linie entlang bis zum nächsten roten Punkt
blauer Würfel: eine blaue Linie entlang bis zum nächsten blauen Punkt
gelber Würfel: eine gelbe Linie entlang bis zum nächsten gelben Punkt

Du kannst also in einer Runde maximal 5 Felder weiterfahren.

3. Hast du dein Ziel erreicht, dann ziehe eine weitere Ortskarte.

Falls du noch Würfel übrig hast, kannst du sofort weiterfahren.

Nicht verwendete Würfel verfallen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt mit Punkt 1.

Ende des Spiels:

Du gewinnst, wenn 5 Ortskarten vor dir liegen!

Erklärung

Rote Linie = Schnellzug (z.B. Railjet)

Blaue Linie = Bummelzug (z.B. Cityjet)

Gelbe Linie = Bus (z.B. Postbus)

Erweiterungen

A) **3 gleiche Würfel** können gegen eine beliebige andere Farbe getauscht werden. (z.B. drei gelbe in einen roten)

B) **Nicht verwendete Würfel** werden im Uhrzeigersinn weitergegeben und jeder darf einen Würfel verbrauchen bis keiner mehr übrig ist oder gewollt wird.

C) Aktionskarten

Ziehe vor Beginn des Spiels 3 Aktionskarten ohne sie herzuzeigen.

Sobald gewürfelt wurde, darf jeder je eine Aktionskarte ausspielen.

D) Kein Würfel

Verwendest du keinen Würfel, darfst du stattdessen eine Aktionskarte ziehen.

E) Alle Fünfe

Statt einer Ortskarte werden gleich fünf gezogen und offen aufgelegt.

Die Ziele können in beliebiger Reihenfolge angefahren werden.

F) Entweder-Oder

Es werden immer 2 Ortskarten gezogen – aber nur eine davon ist anzufahren.

Welche das ist, wird nicht verraten und kann jederzeit geändert werden.

Blinde Variante

Für Österreich-Profis ist nicht ersichtlich, wo sich der gezogene Ort befindet. Es muss also "blind" dorthin gefahren werden, wo der Ort vermutet wird.

Hierfür wird die **Rückseite des Spielbretts** ohne Ortsnamen verwendet.

Beim Ziehen von Ortskarten werden diese nicht umgedreht, stattdessen wird nur der Ortsname mittels Scan des QR-Codes auf der **Karten-Rückseite** gelesen.

Glaubst du dein Ziel erreicht zu haben, wird die Karte umgedreht und der Standort der Spielfigur kontrolliert. Ist dieser richtig (Mehrheitsbeschluss), darf die Karte behalten werden.

Kennst du den Ort auf einer gezogenen Karte nicht, kannst du stattdessen eine neue Karte ziehen. Die Spielrunde ist in diesem Fall aber für dich zu Ende.