

Zug um Zug - Das Kartenspiel

Autoren:	Alan R. Moon
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2 bis 4
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2008



Kollege Poignée mutmaßte unlängst, Days of Wonder würde seinen Goldesel „Zug um Zug“ bis zum Letzten melken. Dieser Verdacht bekommt einmal mehr neue Nahrung. Nach diversen Ablegern des Brettspiels, über deren Sinn man trefflich streiten kann, folgt nun das Kartenspiel. Das Melken geht bei Alan R. Moon und Days of Wonder also weiter.

Unterwegs sein

Hält man den Kartenstapel in der Hand, so erscheint alles angenehm vertraut. Die farbigen Wagon-Karten sind natürlich mit von der Partie, zusammen

mit Joker-Lokomotiven. Dazu gibt es wie immer Auftragskarten mit Strecken unterschiedlicher Wertigkeit. Die Spieler legen nun die farbigen Wa-

gonkarten vor sich ab. Entweder mehrere der gleichen Farbe oder genau drei verschiedenfarbige. Farben, die ein Gegner bereits ausliegen hat, sind tabu. Kommt man wieder an die Reihe, wird von jeder ausliegenden Farbe genau eine Karte auf den eigenen sogenannten „Unterwegs-Stapel“ gelegt. Dieser eigene Ablagestapel ist „sicher“, Karten darin werden für die Endwertung berücksichtigt. Was offen vor den Spielern im sogenannten „Verschiebebahnhof“ liegt, kann eventuell geschlagen werden, wenn ein Mitspieler mehr Karten der entsprechenden Farbe vor sich auslegt. Die eigenen Karten dieser Farbe werden dann ersatzlos abgeworfen. So ist klar, dass oberstes Ziel ist, die Karten möglichst schnell in den eigenen

Unterwegsstapel zu bekommen. Nur die Karten dort werden am Ende für die Erfüllung der Auftragskarten berücksichtigt. Auf jedem Streckenauftrag ist eine Anzahl von Farbkarten angegeben. Hat man am Ende der Partie die passende Kombination, gilt die Karte als erfüllt.

Wie viele Gelbe brauch' ich noch?

Während des Spiels ist daher die Herausforderung, möglichst solche Farben in den Unterwegsstapel zu bugsieren, die für die eigenen Aufträge gebraucht werden. Schnell wird aber klar, dass das nicht so einfach geht. Denn nicht jede Farbe hat man auf der Hand, und wenn, dann darf man sie nicht immer auslegen. Es hat Vorteile, Sets aus drei verschiedenen Farben auszulegen. Zum einen blockiert man für Gegner zunächst gleich drei Farben. Zum anderen wandern alle drei Karten im nächsten Zug in den Unterwegsstapel – sie sind ja verschiedenfarbig. Der Unterwegssta-



pel wird durch dieses Vorgehen jedoch sehr schnell sehr bunt, und der Überblick, welche Farben in welcher Anzahl schon auf die Reise geschickt wurden, geht ruckzuck verloren. Hinzu kommt, dass man natürlich nur mit vielen erfüllten Aufträgen gewinnt. Daher zieht man gern Streckenkarten nach, wodurch sich natürlich das Dilemma mit den noch benötigten Farbkarten weiter verschärft.

Abgerechnet wird am Schluss

Ist der Nachzugstapel aufgebraucht, geht es ans Zählen. Jeder Spieler versucht, mit den Karten des eigenen Unterwegsstapels seine Aufträge zu erfüllen, also einen Satz der geforderten Farbkarten zusammenzustellen. Wer vorsichtig war und nicht allzu viele Aufträge nachgezogen hat, erfüllt alle Aufträge und behält Farbkarten übrig. Wer hingegen zu forscht war, kann unter Umständen nicht alle Aufträge erfüllen und kassiert dafür Minuspunkte. Nun könnten eigentlich alle Spieler die Punkte für ihre Aufträge zusammenzählen und glücklich sein. Aber irgendwie gibt's bei Zug um Zug ja immer Boni für irgendwas, und deshalb, so dachte Herr Moon wohl, müssen auch im Kartenspiel Boni vorkommen. Acht Stück, um genau zu sein. Für acht US-Städte bekommen die Spieler Sonderpunkte, wenn sie die meisten Verbindungen zu

dieser Stadt erfüllt haben. Und da geht der Zirkus los. Jeder muss nun seine Auftragskarten durchflöhen und Strichlisten machen, für New York, Chicago, Los Angeles, Miami und Dallas und für Seattle auch. Und dann hat irgendwer die meisten Striche für New York und bekommt 15 Bonuspunkte. Das ist wenig befriedigend und den Zählaufwand nicht wert.

(ctk)

Fotos: ctk / hk



Fazit

Der Mechanismus, erst Karten vor sich auszulegen und in der nächsten Runde in einem verdeckten Stapel zu bunkern mutet zunächst schräg an. Nach wenigen Zügen ist das aber kein Problem und es stellt sich tatsächlich ein leises „Zug um Zug“-Gefühl ein. Das ist freilich zu einem Großteil der sattem bekannten Optik zu verdanken. Hier leistet sich das Spiel auch den größten Schnitzer, denn gelbe sind kaum von orangefarbenen Karten zu unterscheiden. Auch die Kartenrückseite lädt dazu ein, mit der Vorderseite verwechselt zu werden. Alles in allem liegt aber ein solides Kartenspiel vor, das gute Unterhaltung in jeder Spielerzahl bietet, sofern man sich mit der geforderten Gedächtnisleistung anfreunden kann. Die lästigen Bonuskarten kann man zum Glück einfach weglassen.

„Wenn Du entdeckst, dass Du ein totes Pferd reitest, steig ab!“ lautet eine im Internet immer wieder gern kolportiert Weisheit. Das Zug um Zug Kartenspiel zeigt, dass der alte Gaul noch nicht ganz tot ist, denn die Kartenschieberei kann ganz unterhaltsam sein. Die nächste Bewährungsprobe steht allerdings bevor. Mit „Skandinavien“ ist bereits die nächste Inkarnation des Brettspiels erschienen. Und da bin ich diesmal wirklich skeptisch.



Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: schlecht



Roman: Im Traum stehen alle Uhren still

Er sitzt in einer Disco in Kiel. Alles scheint wie immer. Doch etwas ist seltsam: Er hatte die Disco bereits vor Stunden verlassen. Und er ist nicht der Einzige, dem das auffällt.

So beginnt die Geschichte von Nemo und Dika, die bemerken, dass sie sich in ihren Träumen treffen können. Ihre Wünsche gehen in Erfüllung. Doch bald müssen sie feststellen, dass Traum und Realität nah beieinander liegen. Plötzlich geht es um viel mehr, als sie sich je erträumt hätten.



Im Traum stehen alle Uhren still

Erschienen: September 2008

Preis: 12,90, Seiten: 220

ISBN: 9-7838-370-58086