

Zug um Zug Schweiz

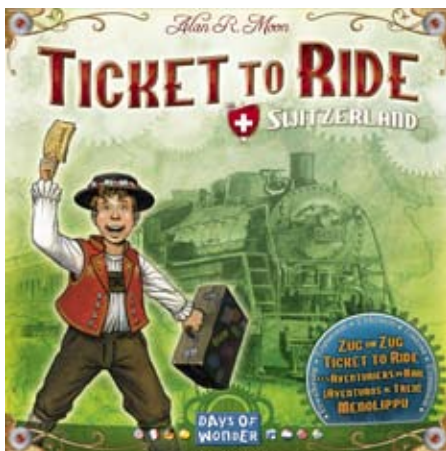
Autor:	Alan R. Moon
Verlag:	Days of Wonder
Spieler:	2 bis 3
Alter:	ab 8 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007

nicht aus. Aus den Basis-spielen werden die Züge, die Wagen-karten und die Spielersteine benötigt. Besonderheiten, wie zum Beispiel die Passagiere

hat auch nur den Umfang einer DIN-A4 Seite.

Das Spiel selbst präsentiert eine Schweiz-Karte nebst Teilen von Deutschland, Frankreich, Italien und Österreich sowie 46 neue Zielkarten. Aufgabe der Spieler ist es nun, Städte und Länder miteinander zu verbinden. Bei einigen Zielkarten kann man sogar verschiedene Strecken wählen, so dass eine „zugebaute“ Strecke nicht gleich den Sieg kostet.

(cp)



oder die Tunnel, finden in der Schweiz keine Anwendung.

Das Spielprinzip ist das altbekannte: Strecken bauen, Zielkarten erfolgreich umsetzen, die längste Strecke haben. Die einzige Neuheit sind die Lokomotiven als Joker. Diese können für „normale“ farbige Strecken nicht genutzt werden, sondern nur für Tunnel.



Nachdem wir in der Gelegenheitsspieler-Ausgabe Nr. 9 bereits die Zug-um-Zug-Erweiterung USA 1910 unter die Lupe genommen haben, kommt jetzt das neueste Kind der Zug-um-Zug-Familie auf den Prüfstand. Was als Geheimtipp auf der Spielemesse 2007 in Essen galt, ist nun deutschlandweit erhältlich.

Der Einstieg ist für Spieler, die schon Erfahrungen mit der Zug-um-Zug-Reihe gesammelt haben, einfach. Die Anleitung


Um diese Erweiterung spielen zu können benötigt man eine Grundversion des Spiels Zug um Zug. Hierbei ist es egal, ob es sich um die Urversion, die Europa- oder die Märklinausgabe handelt. Die Erweiterung USA 1910 reicht zum Spielen



Fazit CP

Die 2. Erweiterung ist eher etwas für Hardcore-Zug-um-Zug-Spieler. Das Spielprinzip weist keine innovativen Änderungen auf. Auch ist die Ausstattung des Spieles für den Preis von EUR 20,00 ziemlich dürftig. Schließlich bekommt der Spieler gerade mal eine Schweiz-Karte, 46 Zielkarten und ein Regelheft. Das Spiel selbst spielt sich wie alle Zug-um-Zug-Versionen sehr gut und flüssig. Da man die Grundregeln durch den Besitz der benötigten Grundversionen schon kennen sollte, ist der Einstieg leicht. Allerdings kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass versucht wird, den Goldesel Zug-um-Zug bis zum Letzten zu melken. Was kommt als nächstes? Berliner Verkehrsbetriebe oder vielleicht Afrika? Wenn diese Erweiterung dann wirklich neue Spielideen aufweist (wie wäre es mit Oasen in Afrika, bei denen man Wasser für die Loks erwerben muss) wäre es gut. So wie aber in der Schweiz geschehen, läuft sich das Spielprinzip eher tot als dass es der breiten Masse etwas bringt. Also: Zug-um-Zug-Fans können zugreifen, aber Gelegenheitsspieler können beruhigt die Finger davon lassen und die Grundversion weiter spielen.

Wertung CP:

Gesamtwertung:	geht so	
Einstiegshürde:	niedrig	
Preis/Material:	schlecht	

Schaffhausen

DEUTSCHLAND

Kreuzlingen

Fazit CTK

Als „Zug um Zug Europa“ erschien, gab es viele Klagen. Warum ein eigenständiges Spiel, warum keine Erweiterung, warum muss man das ganze Material doppelt kaufen? Days of Wonder konterte, eine Erweiterung würde nicht viel billiger werden. Bei „Märklin“ setzte das Lamento wieder ein. Jetzt hat man mit der Schweiz-Karte den Beweis angetreten. Billig ist sie wirklich nicht.

Dafür erhalten Zug-um-Zug-Spieler eine Karte, die vor allem durch eines glänzt: Enge. Die nur für zwei oder drei Personen ausgelegte Karte führt zu hochgradig konfrontativem Spiel. Wo man sich gerade zu zweit auf der USA-Karte kaum in die Quere kommt, muss man auf der Schweiz-Karte durchaus den einen oder anderen Auftrag in den Wind schreiben, weil man schlicht abgeschnitten ist. Gegen die Schweiz-Karte sind alle anderen Zug um Zug-Karten kuschelweiche Wohlfühlspiele. Neue Spielelemente gibt zwar keine, doch die waren schon bei „Europa“ eigentlich verzichtbar. Und wo wir gerade von „Europa“ sprechen: Dort wurde mit den Bahnhöfen ein Element eingeführt, das den Spielern weitgehend die Erfüllung ihrer Aufträge ermöglichen sollte. Selbst wer abgeschnitten war, konnte so noch ein paar Punkte machen. Derlei Weichspülerei gibt es auf der Schweiz-Karte nicht mehr.

Meine Meinung: Für zwei oder drei Spieler das beste „Zug um Zug“:
Schnell, schnörkellos und fordernd.

Wertung CTK:

Gesamtwertung: empfehlenswert



Brusio

Loca

Luçano

ITALIA