

Rob Daviau · Matt Leacock · Alan R. Moon

LEGACY

ZUG UM ZUG

ERRATA

Liebe Zug-um-Zug-Fans,

Vielen Dank für euren Kauf von Zug um Zug Legacy: Legenden des Westens. Euch erwartet ein großes Abenteuer voller Spaß und Überraschungen!

Trotz der besonderen Sorgfalt, die wir in die Entwicklung dieses Spiels gesteckt haben, haben sich ein paar Fehler eingeschlichen. Es ist zwar ziemlich unwahrscheinlich, dass euch diese Fehler bei eurem Abenteuer stören werden, doch wir empfehlen euch, die folgenden Hinweise trotzdem zu lesen.

Um Spoiler zu vermeiden, haben wir die Einträge seitenweise geordnet. So könnt ihr einfach zu einer Seite springen, die einem Abschnitt entspricht, den ihr im Spiel schon entdeckt habt.



INHALTSVERZEICHNIS

Werkzeugkiste des Schaffners - erst lesen, NACHDEM ihr die <i>Werkzeugkiste des Schaffners</i> geöffnet habt	S.2
Kampagnenstapel 1877 - erst NACH der Partie von 1877 nach Schritt 3 lesen	S.3
Open Range - erst lesen, NACHDEM ihr die <i>Open-Range-Box</i> geöffnet habt	S.4
Florida - erst lesen, NACHDEM ihr die <i>Florida-Box</i> geöffnet habt	S.5
California - erst lesen, NACHDEM ihr die <i>California-Box</i> geöffnet habt	S.6
Postkarte 123 - nur lesen, wer Postkarte 123 gezogen hat	S.7
Nach der Kampagne - erst lesen, wenn ihr die Kampagne beendet habt	S.8

DAYS OF
WONDER

VI.1

WERKZEUGKISTE DES SCHAFFNERS

Erst lesen, nachdem ihr die Werkzeugkiste des Schaffners geöffnet habt.

([hier klicken](#), um zur Hauptseite zurückzukehren)

DER PARTIE

h 0, 1 oder
son - noch

ERFÜLLTE ZIELKARTEN LOCHEN

Locht reihum eure Zielkarten, die ihr in dieser Partie erfüllt habt, immer 1 Kreis in der Farbe eurer Gesellschaft.



Wer die rote Gesellschaft hat,
locht 1 dieser Kreise.

X

ZIELKARTEN ARCHIVIEREN

Überprüft nun eure Zielkarten. Falls alle Kreise deiner Farbe gelocht sind, archiviere sie im Archiv (einige Zielkarten werden bereits nach dem ersten Loch archiviert).

Manche Zielkarten weisen dich an, eine Postkarte zu nehmen, sobald sie archiviert werden. Diese stellen Schuldscheine, Erfahrungen oder Geschenke dar, die du durch das Erfüllen der Zielkarte erhalten hast.

Wenn du mehrere Zielkarten in derselben Partie archivierst, darfst du nur 1 Postkarte davon auswählen (archiviere die anderen Zielkarten, ohne dir ihre Postkarte anzusehen).

Wenn du eine Postkarte erhältst, lies ihre Vorderseite laut vor und ihre Rückseite geheim für dich. Halte sie geheim, bis du sie nutzt.

Y

BANKBELEGE ZUSAMMENRECHNEN

Zählt die Werte auf euren Bankbelegen zusammen und notiert jeweils die Gesamtsumme. Diese Summe kann niemals niedriger als 0 \$ sein.

Wer die größte Summe hat, ist auf dem ersten Platz und gewinnt die Partie.

Räumt das Spiel noch nicht weg.



Gleichstand?

Falls es bei einer Platzierung einen Gleichstand zwischen zwei oder mehr Personen gibt, ist die Person besser platziert, die mehr Zielkarten erfüllt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, ist besser platziert, wer in der Spielreihenfolge später an der Reihe war.

STARTKARTE VERGEBEN

Wer den letzten Platz belegt hat, erhält die Startkarte und legt sie in das eigene Lager.



HAT JEMAND EINE PARTIE VERPASST?

ie jeweils angege-
nicht). Notiert die
ritten Zeile des

SPIELANLEITUNG – Seite 12

Sobald ihr die Sticker X und Y in die Spielanleitung eingeklebt habt: Führt am Ende eurer Partien den Abschnitt ZIELKARTEN ARCHIVIEREN nach dem Abschnitt STARTKARTE VERGEBEN aus.

So könnt ihr, wenn es Gleichstände um Platzierungen gibt, diese Gleichstände mit den Zielkarten auflösen, die ihr erfüllt habt.

Archiviert Zielkarten erst, nachdem alle Gleichstände aufgelöst wurden.

KAMPAGNENSTAPEL - 1877

Erst nach der Partie von 1877 nach Schritt 3 lesen.

[\(hier klicken, um zur Hauptseite zurückzukehren\)](#)

GELDGEBERIN (Karte 1877 - 04 A) wird geändert:

Wenn du eine Strecke beanspruchst, darfst du bis zu 2 Wagenkarten weniger als erforderlich ausspielen, indem du für jede nicht ausgespielte Karte **2** bezahlst.



OPEN RANGE

Erst lesen, nachdem ihr die Open-Range-Box geöffnet habt.

[\(hier klicken, um zur Hauptseite zurückzukehren\)](#)



Ereigniskarte **ÜBERFALL!** (Open Range - 04 A, letzter Satz) wird geändert:

Archivieren, wenn der letzte Kreis gelocht wurde oder der Räuber im Gefängnis sitzt oder archiviert wurde.

Karte **DEAD MAN'S GULCH** (Open Range - 07 A):

1. Behandelt die Karte so, als hätte sie einen 4. Kreis zum Locher. Lest Postkarte **405**, wenn dieser 4. Kreis gelocht wurde.

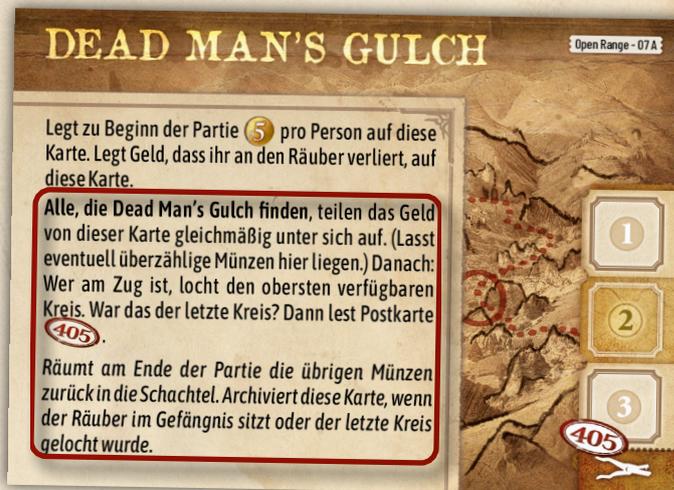
2. Der Text auf der Karte wird geändert (ab dem 3. Satz):

Alle, die Dead Man's Gulch finden, teilen das Geld von dieser Karte gleichmäßig unter sich auf. (Lasst eventuell überzählige Münzen hier liegen.)

Falls mindestens eine Person Geld von Dead Man's Gulch erhalten hat, locht den obersten verfügbaren Kreis.

Am Ende der Partie: Räumt die übrigen Münzen zurück in die Schachtel und locht diese Karte. Wenn der letzte Kreis gelocht wurde, lest Postkarte **405**.

Archiviert diese Karte, wenn der Räuber im Gefängnis sitzt oder der letzte Kreis gelocht wurde.



FLORIDA

Erst lesen, nachdem ihr die Florida-Box geöffnet habt.

([hier klicken](#), um zur Hauptseite zurückzukehren)

SPIELANLEITUNG – Seite 11, Sticker T

Mit Tiergehege ist das Tierreservat auf der Rückseite des Zirkus-Heftchens gemeint.



Du musst mindestens 1 der gezogenen Zielkarten behalten, aber auch 2 oder alle 3 behalten, wenn du möchtest. Lege Zielkarten, die du nicht behalten möchtest, unter den Stapel der Zielkarten zurück. Gezogene Zielkarten, die du nicht sofort zurücklegst, musst du bis zum Ende der Partie behalten. Du darfst sie auch später nicht zurücklegen, wenn du noch mal Zielkarten ziehst.

Die auf einer Zielkarte genannten Städte sind Reiseziele. Falls du es schaffst, am Ende der Partie eine durchgehende Verbindung aus Waggons deiner Farbe zwischen beiden Städten zu haben, die auf einer Zielkarte genannt sind, erhältst du den angegebenen Geldbetrag. Hast du am Ende keine durchgehende Verbindung zwischen diesen Städten, verlierst du den angegebenen Betrag. Auf manchen Zielkarten steht zusätzlich Text. Ignoriere solchen Text zu Beginn von Partie 1 (das wird im Verlauf des Spiels erklärt).

Halte deine Zielkarten bis zum Ende der Partie vor den anderen geheim, außer du erhältst eine andere Anweisung. Du darfst beliebig viele Zielkarten haben.

Klebe die Zirkuswagen-Sticker an die Zirkuszüge oder in das Tiergehege deines Zirkus-Heftchens. Alle Sticker eines Zirkuszuges müssen verschiedene Farben haben. Die Sticker im Tiergehege dürfen beliebige Farben haben.

Ziehe dann vorsichtig an dem Sticker-Streifen des Zirkuszelt, um den nächsten Sticker zu enthüllen.

Sobald du ein STOP-Zeichen erreichst, das eurer Personenanzahl entspricht, archiviere das Zirkuszelt. Andernfalls ziehe weiter.

Bewahrt eure Zirkus-Heftchen zwischen den Partien in euren Lagern auf. Sobald das Zirkuszelt archiviert wird, steckt die Heftchen in eure Tresore.

REGEL
U



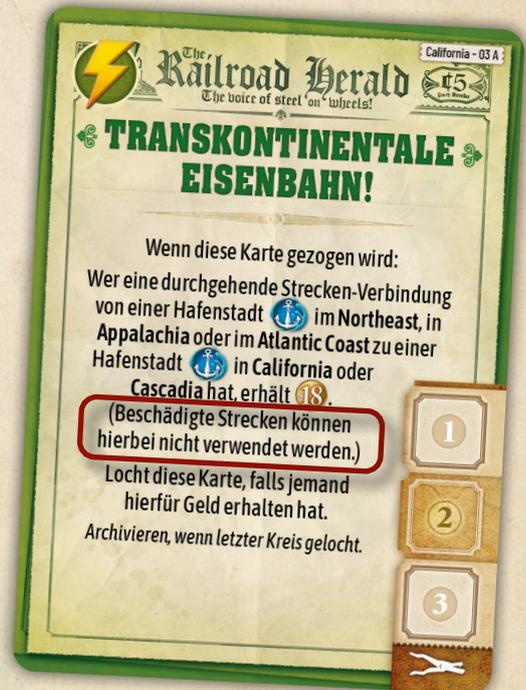
CALIFORNIA

Erst lesen, nachdem ihr die California-Box geöffnet habt.

[\(hier klicken, um zur Hauptseite zurückzukehren\)](#)

Ereigniskarte TRANSKONTINENTALE EISENBAHN! (California - 03 A, Satz in der Klammer) wird geändert:

(Beschädigte Strecken können hierbei nicht verwendet werden, außer sie werden sofort durch das Ablegen jeweils einer Lokomotive repariert.)



POSTKARTE 123

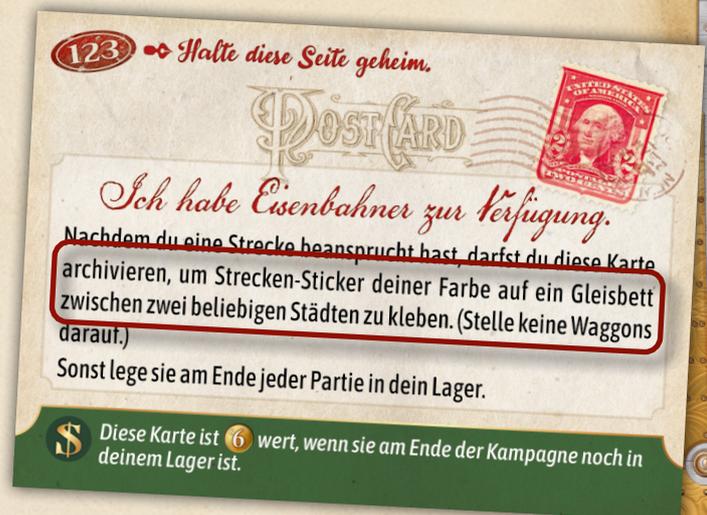
HALTE DIESE SEITE GEHEIM

Nur lesen, wer Postkarte 123 gezogen hat.

[\(hier klicken, um zur Hauptseite zurückzukehren\)](#)

Text wird geändert (1. Satz):

um Strecken-Sticker deiner Farbe auf ein Gleisbett (aber keinen Tunnel) zwischen zwei beliebigen Städten zu kleben.



Räumt diese Karten
in das Postamt,
ohne sie anzusehen.

NACH DER KAMPAGNE

Erst lesen, nachdem ihr die Kampagne beendet habt.

[\(hier klicken, um zur Hauptseite zurückzukehren\)](#)

1901-SPIELANLEITUNG – Seite 2

Im Abschnitt *Erst- und einmalige Vorbereitung* werden die folgenden Punkte den Materialien hinzugefügt, die archiviert werden:

- Die Karte *Dead Man's Gulch*
- Die Ereigniskarte *Überfall!*



23 Ereigniskarten
(11 werden archiviert,
siehe unten)



10 Personalkarten
(8 werden archiviert,
siehe unten)



Gesellschaftsstädte
(die jetzt etwas anders
funktionieren)

KARTEN AUFBEWAHREN UND VERSTAUEN

Die Schachteln der Gesellschaften benutzt ihr nicht mehr. Ignoriert jegliche Anweisungen, eine Karte in euer Lager oder in euren Tresor zu legen.

ERST- UND EINMALIGE VORBEREITUNG

Nachdem ihr die gesamte Kampagne beendet habt, führt die folgenden Schritte aus, um euer Exemplar für das „Ewige Spiel“ vorzubereiten. Nehmt die grauen Strecken-Sticker, die ihr ganz unten in der Schachtel gefunden habt, und klebt sie auf alle noch freien Gleisbetten, einschließlich Gleisbetten von Tunneln, die ihr nicht fertiggestellt habt.

Sucht jegliches Material des Spiels zusammen, einschließlich der Sachen im Depot und Archiv (selbst wenn sie archiviert oder vollständig gelocht sind).

Archiviert dann folgendes Spielmaterial endgültig. Räumt es ins Archiv, es kommt nicht mehr zum Einsatz.

- ◆ den gesamten Kampagnenstapel
- ◆ alle Postkarten, einschließlich der, die ihr während der Kampagne nicht erhalten habt
- ◆ die Gesellschaftsbonus-Karten
- ◆ die Zirkus-Heftchen
- ◆ die Fahrpläne
- ◆ die Schürfrecht-Karten
- ◆ die Fluchkarten, den Geisterzug und den Geisterwürfel
- ◆ den Räuber
- ◆ die Schatzkarten und die „Suche nach verlorenen Schätzen“-Karte
- ◆ alle noch übrigen Großstadt-Sticker

- ◆ alle noch übrigen Städte-Sticker der Gesellschaften
- ◆ alle noch übrigen Bankbelege
- ◆ alle noch übrigen Strecken-Sticker
- ◆ diese 11 Ereigniskarten:
 - Mama O'Connell baut ihr Netz aus
 - Ein Gefallen von Mama O'Connell
 - GESUCHT!
 - Manege frei!
 - Ein gutes Zuhause
 - Es schlägt Mitternacht
 - Spekulanten
 - Schwarzmarkt-Handel

- Stadtwachstum!
- Ich habe Dead Man's Gulch gefunden
- Streik
- ◆ diese 8 Personalkarten:
 - Förderin
 - Immobilienmakler
 - Geldgeberin
 - Zockerin
 - Bahnhofsvorsteher
 - Vizepräsident
 - Schatzjägerin
 - Tunnelmeister