

# ZUG NACH WESTEN

Ein Eisenbahnspiel von Michael Blumöhr  
für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

## Historische Anmerkung

Während der Erschließung Amerikas gab es eine Zeit, zu der zwei Flüsse die Grenzen bildeten. Für die vom Atlantik kommenden Eisenbahnen war es der Ohio, für die von Westen kommenden der Mississippi.

Um das Jahr 1855 gab es ein aufsehenerregendes Rennen verschiedener Eisenbahngesellschaften nach dem Westen.

Die CHICAGO AND ROCK ISLAND erreichte 1854 zuerst den Fluß, gefolgt von der ILLINOIS CENTRAL und der CHICAGO AND ALTON 1855. Im Jahr darauf erreichte die CHICAGO, BURLINGTON AND QUINCEY das linke Ufer.

Die Eigentümer der Flußdampfer, die mit Transporten auf dem Wasserweg ihr Geld verdienten, verfolgten die Entwicklung mit großem Mißtrauen. Sie verübten sogar Anschläge auf die Brücken, die die Eisenbahngesellschaften errichteten. ROCK ISLAND war die erste Gesellschaft, die eine Brücke von Rock Island nach Davenport in Iowa baute. Sie wurde im April 1856 eröffnet. Die Flußschiffer wollten ein gerichtliches Verbot dieser Brücke erreichen – mit der Begründung, sie gefährde die Schifffahrt.

Als sie damit keinen Erfolg hatten, griffen sie zu anderen Mitteln. So geriet im Mai 1856 „zufällig“ ein Raddampfer außer Kontrolle, rammte einen Brückenkopf und fing an zu brennen. Der Dampfer sank, und die Eigentümer forderten und erhielten Schadenersatz von der Bahngesellschaft.

Aber die Dampfschiffer konnten die einmal in Gang gekommene Entwicklung nicht mehr aufhalten – die Eisenbahn hatte gesiegt.

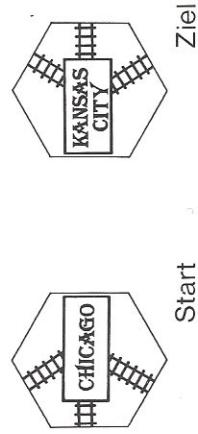
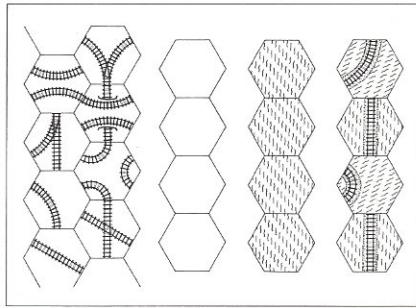
## 1. Das Spiel in Kürze

Bei „Zug nach Westen“ geht es darum, zuerst mit seiner Lokomotive das Ziel „Kansas City“ zu erreichen. Zunächst wird das Spielfeld gebaut, mit einem Fluß mitten drin. Die Sechseckfelder werden verdeckt ausgelegt. Alle Spieler starten in Chicago. Zuerst zieht der Bautrupps, der die Schienen legt (die Eisenbahnen umdeutet). Dann erst kann die Lokomotive ziehen. Wer am geschicktesten fährt und den Hindernissen am besten ausweicht, der erreicht zuerst das Ziel und gewinnt das Spiel.

## 2. Das Spielmaterial

„Zug nach Westen“ hat keinen der üblichen Spielpläne. Gespielt wird auf sechseckigen Feldern, aus denen der Spielplan zusammengesetzt wird.

- 90 Eisenbahnenfelder Vorderseite mit Eisenbahnschienen (etwa 30 verschiedene Streckenführungen)
- 10 Flußfelder Rückseite unbedruckt
- 10 Flußfelder Rückseite alle mit Flußsymbol davon 4 auf der Vorderseite mit Brückensymbol
- 2 Felder Start und Ziel
- Start: Chicago
- Ziel: Kansas City
- 4 Sätze Spielfiguren
  - 4 Lokomotiven
  - 4 Bautrupps
- 1 Würfel
- 1 Spielregel



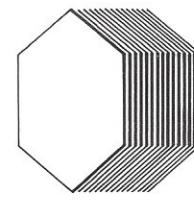
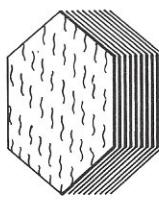
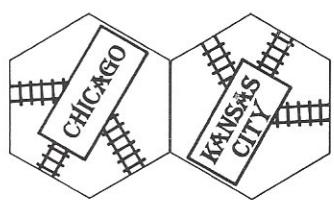
2

### **3. | Die Vorbereitung des Spiels**

Zunächst werden alle Sechseckfelder auf dem Tisch ausgebreitet und wie folgt sortiert:

- Startfeld = Chicago  
Zielfeld = Kansas City
- 10 Fluß-Felder werden mit der Rückseite nach oben gestapelt.
- 90 Eisenbahn-Felder werden mit der Rückseite nach oben gestapelt (mehrere Stapel).

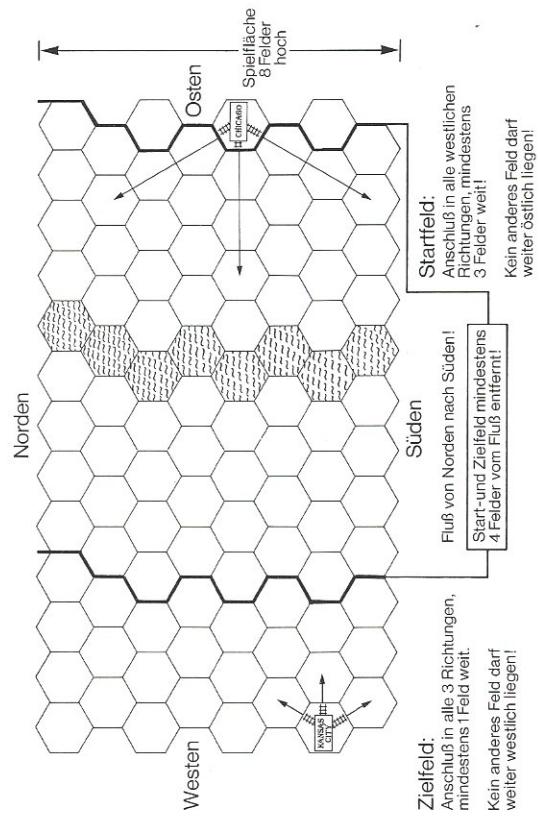
Die beiden Stapel „Fluß-Felder“ und „Eisenbahn-Felder“ werden, jeder für sich, gründlich gemischt.



### **4. | Der Bau der Spielfläche**

Die Spielfläche bei „Zug nach Westen“ besteht aus einzelnen Feldern, die zusammen gesetzt werden. Die folgende Abbildung zeigt eine solche Spielfläche und die wichtigsten Regeln, die für den Aufbau zu beachten sind. Die detaillierten Regeln folgen im Anschluß.

Der Aufbau der Spielfläche



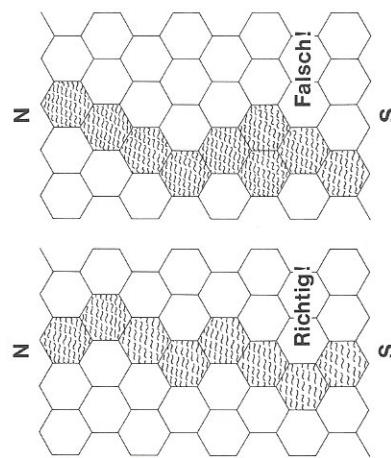
## 4.1. | Der Flußlauf

Zunächst wird der Flußlauf gelegt. Von dem verdeckt liegenden Stapel der „Fuß-Felder“ nimmt reihum jeder Spieler ein Sechseck ab und legt es auf den Tisch so ab, daß Sie einen ununterbrochenen Flußlauf bilden.

Dabei gelten die folgenden Bedingungen:

- Die Felder werden verdeckt ausgelegt, Kante an Kante.
- Der Fluß läuft immer von Norden nach Süden.
- Der Fluß ist immer genau 8 Felder lang.
- Der Fluß ist immer nur 1 Feld breit.

Felder verdeckt auslegen!



Die übrigen zwei bleibenden Fluß-Felder werden offen beiseite gelegt – als Reserve.

2 Reservefelder!

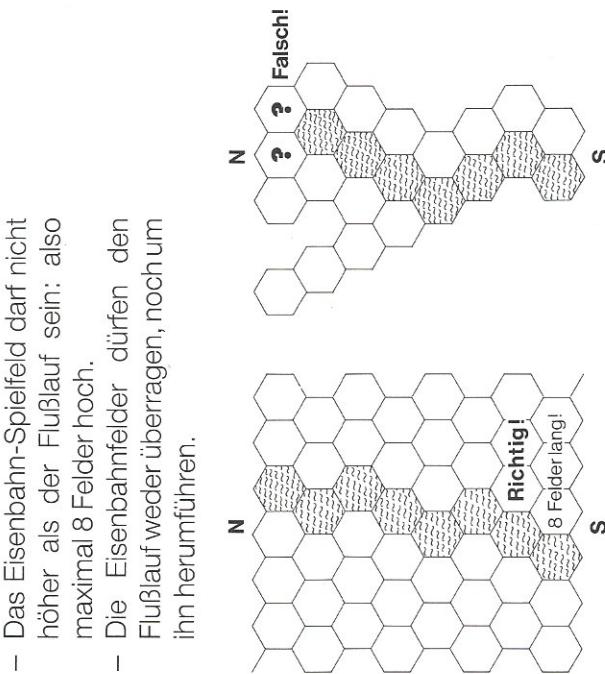
## 4.2. | Die Eisenbahnenfelder

Nach Platzierung der 8 Fluß-Felder werden jetzt die Eisenbahnenfelder verdeckt ausgelegt. Auch daran beteiligen sich alle Spieler: Sie legen die Felder verdeckt aus.

Zuerst aber werden 4 Eisenbahnenfelder entfernt. Sie werden von den Stapeln verdeckt weggenommen und **offen** als Reserve zur Seite gelegt.

Die verbleibenden Eisenbahnenfelder werden jetzt (verdeckt) rechts und links vom Flußlauf angelegt. Dafür gelten die folgenden Bedingungen:

- Das Eisenbahn-Spielfeld darf nicht höher als der Flußlauf sein; also maximal 8 Felder hoch.
- Die Eisenbahnenfelder dürfen den Flußlauf weder überragen, noch um ihn herumführen.

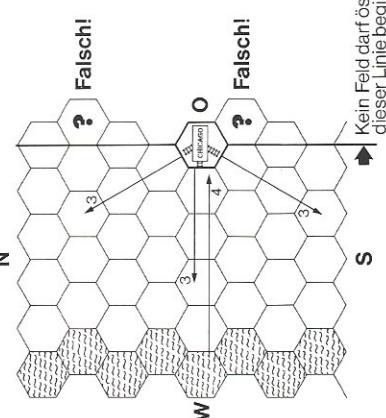


- Es ist ohne Bedeutung, wieviele Teile rechts oder links vom Flusslauf liegen. Nur müssen die Start- und Zielfelder (Chicago und Kansas City) mindestens **4 Felder** vom Fluss entfernt sein!
- Alle Eisenbahnenfelder müssen verdeckt ausgelegt werden.
- Beim Aufbau des Spielfeldes ist zu berücksichtigen, daß Start- und Zielbahnhof jeweils an den äußeren Rändern (im Osten und im Westen) liegen müssen. Siehe nächster Abschnitt

### 4.3. | Start- und Zielfeld

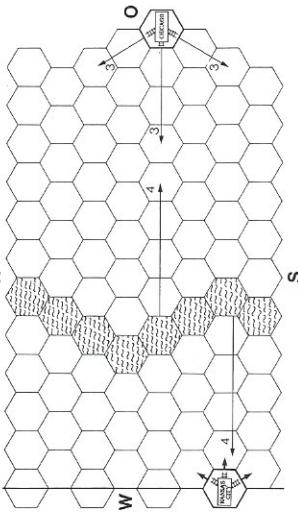
Zum Abschluß des Spielfeld-Legens werden Start- und Zielfeld eingebaut. Dafür gelten folgende Bedingungen:

- Der Startbahnhof „Chicago“ wird am östlichen Rand offen plaziert.
- östlich davon dürfen keine Felder mehr liegen.
- In jede westliche Richtung müssen mindestens 3 Eisenbahnenfelder liegen.
- Chicago muß mindestens 4 Felder vom Fluss entfernt liegen.



8

- Der Zielbahnhof „Kansas City“ wird am westlichen Rand offen plaziert.
- Westlich davon dürfen keine Felder mehr liegen.
- An jedes Startgleis muß mindestens 1 Eisenbahnenfeld anschließen.
- Kansas City muß mindestens 4 Felder vom Fluss entfernt liegen.



### 5.

#### Spielbeginn

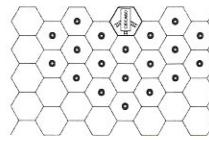
Sobald das Spielfeld aufgebaut ist, kann das Spiel beginnen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält seinen Bautrupp und seine Lokomotive.

Ein Startspieler wird ermittelt, der seinen Bautrupp und seine Lokomotive auf das Startfeld Chicago stellt.

Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Dann wird die Ausgangslage ermittelt: Das heißt, alle Eisenbahn-Felder in einem Radius von drei Sechsecken rund um das Startfeld werden aufgedeckt.

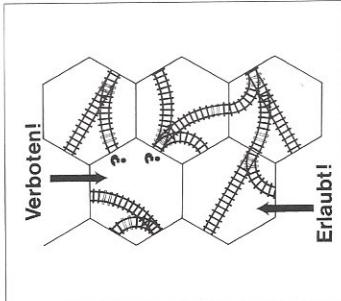


9

- Der Startspieler deckt das erste Sechseck auf, dann folgen reihum die anderen Spieler, die ebenfalls jeweils ein Sechseck umdrehen. Dies wird fortgesetzt, bis alle Teile in dem 3er Radius mit der Schienenseite nach oben liegen.

## 5.1. Für das Aufdecken gilt:

- Jedes Teil, das aufgenommen wird, muß wieder an seinem Platz abgelegt werden.
  - Jedes Teil, das umgedreht wird, muß an ein bereits aufgedektes Eisenbahnteil angrenzen.
  - Das Teil, das umgedreht wird, muß so angelegt werden, daß eine bestehende Eisenbahnstrecke möglichst fortgesetzt wird.
- Das heißt:
- a) Kein Teil darf so angelegt werden, daß es alle Strecken unterbricht, die auf dieses Feld führen.
  - b) Ein Teil muß so angelegt werden, daß mindestens eine der Strecken weitergeführt wird, die in dieses Feld hineinführen.
- Kein Teil darf umgedreht werden, das weiter als 3 Felder vom Bahnhof entfernt ist.



## 6. Der Ablauf des Spiels

Der Startspieler beginnt das Spiel.  
Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt.

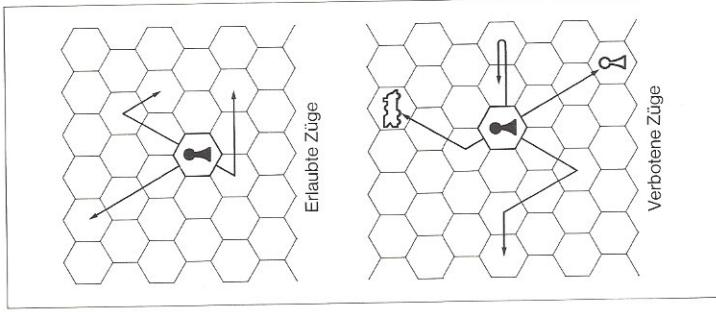
- **Der Würfel gilt für den Bau-trupp.**

1. Jeder Spieler **muß** zuerst seinen Bautrupp bewegen!
2. Jeder Spieler **kann** dann seine Lokomotive bewegen!  
Dann folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler.

### Der Bautrupp

Der Spieler muß zuerst seinen Bautrupp bewegen. Dafür gelten die folgenden Bedingungen:

- Der Bautrupp muß die gewürfelte Augenzahl voll ausnutzen.
- Der Bautrupp darf **einmal** während seines Zuges abknicken, aber nicht wieder direkt zurück ziehen.
- Der Bautrupp darf über verdeckte und aufgedeckte Felder ziehen.
- Der Bautrupp darf über Felder mit anderen Spielfiguren (Bautrupps oder Lokomotiven) hinwegziehen.
- Der Bautrupp darf aber seine Bewegung nicht auf Feldern mit Figuren fremder Spieler beenden. Auf dem Feld mit seiner eigenen Lokomotive darf er jedoch seinen Zug beenden.



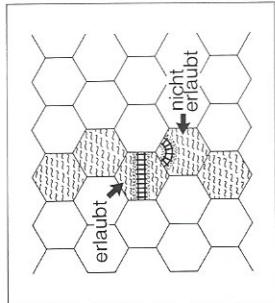
**11**

**10**

Hat der Bautrupp seinen Zug beendet, so darf der Spieler das Feld, auf dem der Trupp steht, nach Belieben drehen. Das gilt auch, wenn dort die **eigene** Lokomotive steht. Beendet der Bautrupp seinen Zug auf einem verdeckt liegenden Feld, so muß sofort aufgedeckt werden. Auch beim Verdrehen bzw. Aufdecken eines neuen Teils gelten die ersten drei Regeln für das Aufdecken! (siehe S. 10)

#### Für Fuß-Felder gilt:

- Eine im Fluß aufgedeckte Brücke muß immer so gelegt werden, daß die Brücke zwei Landfelder miteinander verbindet.
- Bogenförmige Brücken müssen so gelegt werden, daß der Bogen nicht in das Wasser führt.



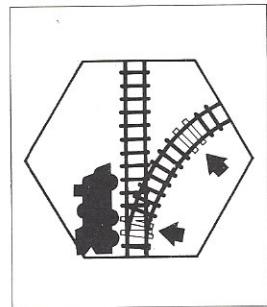
#### Wenn der Würfel eine Sechs zeigt!

- Der Spieler kann das Feld, auf dem sein Bautrupp steht, mit einem der offen liegenden Reserve-Felder austauschen.
  - Fluß-Felder dürfen nicht in das Land, Land-Felder nicht in den Fluß gesetzt werden.
  - Das Feld, auf dem seine Lokomotive steht, darf niemals ausgetauscht werden.
- Wichtig: Weder Start- noch Zielfeld dürfen ausgetauscht oder gedreht werden.

#### Das Bewegen der Lokomotive:

Hat der Bautrupp seine Bewegung beendet, so ist nun die Lokomotive des Spielers an der Reihe.

- Der Spieler kann seine Lokomotive so weit bewegen wie er möchte, er muß aber nicht.
- Die Standplätze für die Lokomotive sind auf den Schienen hell gehalten.
- Lokomotiven fahren nur auf Schienen, fehlende Teilstücke können nicht übersprungen werden.
- Eine Lokomotive darf nicht auf ein Feld fahren, auf dem ein fremder Bautrupp steht.
- Eine Lokomotive kann keine andere Lokomotive auf dem gleichen Gleis überholen.  
Bei Weichen muß besonders darauf geachtet werden, wo die Lokomotive steht.
- Die Bewegung einer Lokomotive darf innerhalb eines Zuges nur in eine Richtung erfolgen.  
Abbiegen ist erlaubt.

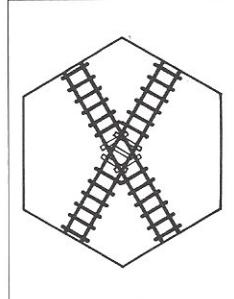


Hindernis:  
Fremder Bautrupp:

Hindernis:  
Fremde Lokomotive!

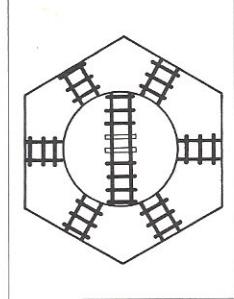
Nur in eine Richtung  
ziehen!

## 8. | Besondere Hinweise



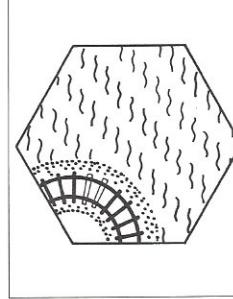
### Kreuzung:

Auf dieser speziellen Kreuzung gilt die Vorschrift des Fahrens in eine Richtung nicht. Hier darf die Lokomotive in jede Richtung abbiegen – auch im spitzen Winkel.



### Drehzscheibe:

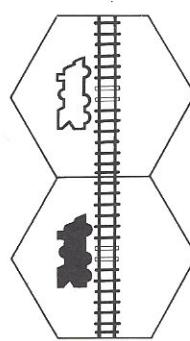
Dieses Feld ist so etwas wie ein „Joker“. Die Lokomotive, die über dieses Feld fährt, darf in jeder beliebigen Richtung (auf Schienen) weiterfahren.



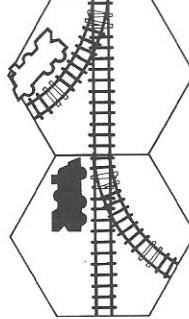
### Halbinsel:

Dieses Feld muß immer so gelegt werden, daß die beiden Landseiten auch an Landfelder angrenzen.

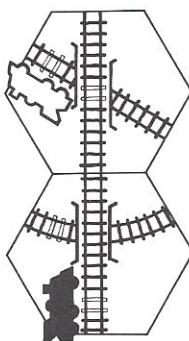
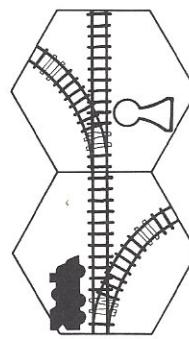
Es ist ausdrücklich erlaubt, die Lokomotive hier abzustellen und im nächsten Zug (mit Bautrupp) das Feld so zu drehen, daß der Fluß überquert ist.



Fremde Lok blockiert



Fremde Lok blockiert nicht  
Fremder Bautrupp blockiert  
das ganze Feld



Lok darf weiterfahren  
(Brücke)

## 7. | Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald die Lokomotive eines Spielers den Zielbahnhof „Kansas City“ erreicht.

Dieser Spieler gewinnt.

## **9. Zusammenfassung des Spiels**

- A) Vorbereitung
  - Alle Sechseck-Felder auseinander sortieren.
  - Die getrennten Stapel mischen.
- B) Spielfläche bauen – verdeckt.
  - Fluß von Norden nach Süden legen – 8 Felder lang.
  - Eisenbahnenfelder verdeckt auslegen.
  - 4 Reserve-Felder.
  - Start- und Zielbahnhöfe offen einbauen.
- C) Das Spiel

Ausgangslage: Alle Felder im Umkreis von 3 Sechsecken um den Startbahnhof „Chicago“ aufdecken.

Startspieler ermitteln, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, startet mit seinem Bautrupp und seiner Lokomotive auf dem Start-Bahnhof.

Jeder Spieler wirft den Würfel.

Jeder Spieler muß zuerst seinen Bautrupp bewegen.

Jeder Spieler kann danach seine Lokomotive bewegen.

Dann folgt der nächste Spieler.
- D) Ende des Spiels
  - Es gewinnt, wer zuerst mit seiner Lokomotive den Zielbahnhof „Kansas City“ erreicht.