

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

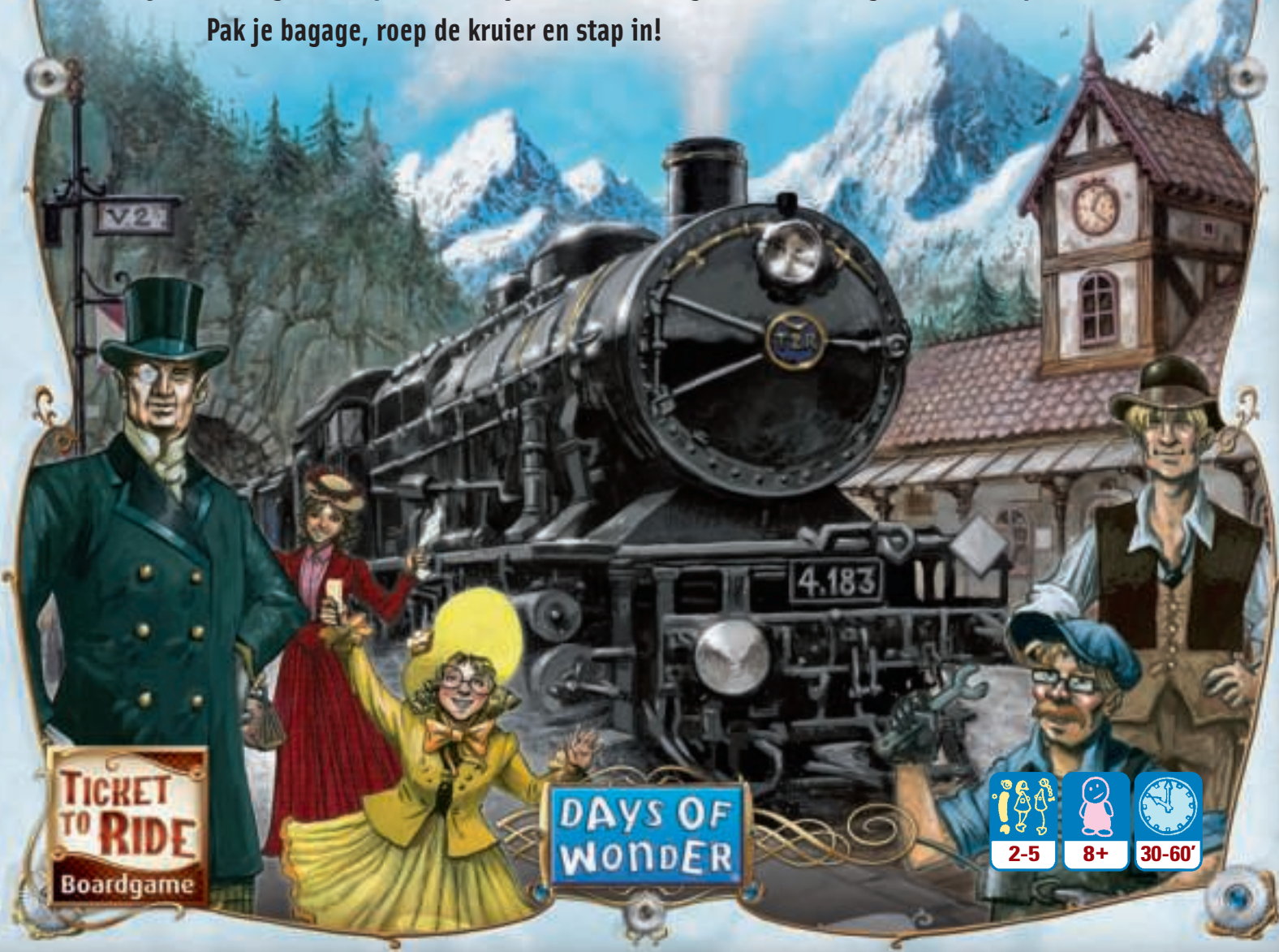
HET TREIN-AVONTUUR GAAT VERDER!

EUROPE

Van de steile rotsen van Edinburgh naar de zonverlichte dokken van Constantinopel, van de stoffige straatjes van Pamplona naar het winderige station van Berlijn; Ticket to Ride Europe neemt je mee op een nieuw trein-avontuur door de grootste steden van Europa tijdens de eeuwwisseling.

Waag je je aan een reis door de donkere tunnels van Zwitserland? Ga je aan boord van een veerboot over de Zwarte Zee? Of richt je prachtige treinstations op in de grote hoofdsteden van de oude rijken? Je volgende stap maakt van jou misschien de grootste treinmagnaat van Europa!

Pak je bagage, roep de kruier en stap in!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5



8+



30-60'

INHOUD

- ◆ 1 kaart van Europa
- ◆ 240 gekleurde treintjes (45 van elke kleur: blauw, rood, groen, geel, zwart, plus enkele reservetreintjes in elke kleur)
- ◆ 15 gekleurde treinstations (drie van elke kleur)
- ◆ 158 geïllustreerde kaarten, waaronder:



110 treinkaarten: 12 van elke kleur, plus 14 locomotieven

46
bestemmingskaarten:



6 lange routes met een
blauwe achtergrond

40 gewone routes



1 samenvattingskaart



1 Europese Expres Bonus voor de
langste ononderbroken route

- ◆ 5 houten scorepionnen (1 voor elk van de 5 kleuren)
- ◆ 1 spelhandleiding
- ◆ 1 Days of Wonder Online toegangscode (op de achterkant van de spelhandleiding)

Belangrijke opmerking: Het wordt aangeraden dat spelers die reeds bekend zijn met het eerste spel in deze reeks, Ticket to Ride®, hun aandacht richten op de volgende nieuwe elementen: veerboten, tunnels en treinstations.

OPSTELLEN VAN HET SPEL

Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set van 45 gekleurde treintjes, de corresponderende 3 treinstations en de scorepion van dezelfde kleur. Elke speler plaatst zijn scorepion op het startvak **1** van het scorespoor dat langs het spelbord loopt. Wanneer een speler tijdens het spel punten scoort, dan wordt zijn scorepion verder geplaatst op het scorespoor.

Schud de treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten **2**. Plaats de overige kaarten in een stapel naast het bord, draai de bovenste 5 kaarten om en plaats deze naast elkaar naast het bord **3**.

Leg de Europese Expres Bonus en de samenvattingskaart naast het bord als herinnering voor de spelers **4**.

Neem de bestemmingskaarten en haal er de lange routes uit (de 6 bestemmingskaarten met een blauwe achtergrond). Schud de lange routes en geef er één aan elke speler **5**. Leg de overige lange routes in de doos, zodat niemand ze kan zien.

Schud nu de overige bestemmingskaarten – al de bestemmingskaarten met een grijze achtergrond –, geef er 3 aan elke speler **6** en plaats de rest in een stapel naast het bord.

Je kan nu beginnen met het spel.



BEGIN VAN HET SPEL

Voor je aan de eerste beurt kan beginnen, moet elke speler kiezen welke bestemmingskaarten hij wil houden. Elke speler moet minstens 2 kaarten bijhouden. Leg de bestemmingskaarten die je niet wenst te houden in de doos bij de andere bestemmingskaarten, zonder dat de andere spelers ze kunnen zien. De afgelegde kaarten mogen lange of gewone routes zijn. De routes die je bijhoudt, hou je tot het einde van het spel.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die op het einde van het spel de meeste punten haalt, wordt als winnaar uitgeroepen.

Punten kunnen op de volgende manieren behaald worden:

- ◆ een route tussen twee aangrenzende steden op het bord bezetten;
- ◆ met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee steden op één van je bestemmingskaarten;
- ◆ de langste ononderbroken route leggen om zo de Europese Expres Bonus kaart te behalen;
- ◆ treinstations bijhouden tot het einde van het spel.

Punten worden afgetrokken voor elke bestemmingskaart die de speler op het einde van het spel niet succesvol kon behalen.

DE SPEELBEURT

De speler die de meeste Europese steden heeft bezocht, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder in wijzerszin. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende vier acties uitvoeren:

Treinkaarten trekken – De speler mag twee treinkaarten nemen (of slechts één indien de gekozen kaart een zichtbare locomotief is. Zie Locomotieven voor speciale regels);

Een route bezetten – Een speler bezet een route op het bord door het aantal treinkaarten uit zijn/haar hand te spelen dat overeenkomt met het aantal vakken van de route en de kleur ervan. Hij plaatst een van zijn/haar treintjes op elk vak, en behaalt een aantal punten volgens de lengte van de route, zoals aangegeven op de scoretabel;

Bestemmingskaarten trekken – De speler trekt de 3 bovenste bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet hiervan minstens één kaart houden;

Een treinstation bouwen – De speler mag een station bouwen op een stad waar nog geen ander station staat. Om het eerste station te bouwen, moet je 1 treinkaart van eender welke kleur spelen. Je mag nu één van je stations op een stad plaatsen. Om een tweede station te bouwen betaal je 2 treinkaarten van dezelfde kleur, voor de derde betaal je 3 kaarten van dezelfde kleur.

TREINKAARTEN TREKKEN

Er zijn acht soorten gewone treinkaarten (12 van elk) en 14 locomotieven. De kleuren van de verschillende treinkaarten komen overeen met de kleuren van de routes tussen steden op het bord: paars, blauw, oranje, wit, groen, geel, zwart en rood.

Indien een speler ervoor kiest om treinkaarten te trekken, dan mag hij in zijn beurt twee kaarten nemen. Deze kunnen gekozen worden uit de vijf kaarten die open liggen naast het bord, of door blind de bovenste kaart van de gedekte stapel te nemen. Indien de speler een open kaart kiest, dan moet die onmiddellijk vervangen worden door een nieuwe kaart van de gedekte stapel te nemen. Indien een speler een openliggende locomotief kiest, dan mag hij die beurt slechts één kaart nemen (zie locomotieven).

Indien op eender welk moment 3 van de 5 open treinkaarten een locomotief tonen, dan worden de 5 kaarten dadelijk op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opengelegd worden naast het bord.

Er is geen limiet op het aantal kaarten dat een speler in zijn/haar hand mag hebben. Wanneer de trekstapel uitgeput is, dan worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud en in een nieuwe stapel geplaatst. De afgelegde kaarten moeten zeer goed geschud worden, aangezien ze meestal in sets werden afgelegd.

In het onwaarschijnlijke geval dat er geen treinkaarten meer over zouden zijn omdat de spelers al deze kaarten in hun hand houden, dan kunnen geen nieuwe kaarten getrokken worden. De speler moet dan een route bezetten, bestemmingskaarten trekken of een station bouwen.



LOCOMOTIEVEN

Locomotieven zijn veelkleurige kaarten, en doen dienst als jokers.

Locomotiefkaarten kunnen samen met een set kaarten worden gespeeld om een route te bezetten. Ze zijn eveneens nodig om veerboot-routes te bezetten (zie veerboten).



Indien tijdens het spel een openliggende locomotief wordt opgeroepen, dan is dit de enige kaart die die beurt kan opgeroepen worden. Indien een locomotief wordt getrokken als vervanging van een reeds genomen kaart, of als een locomotief niet als eerste kaart werd opgeroepen, dan mag deze niet als tweede kaart genomen worden.

Indien een speler echter geluk heeft om een locomotief als eerste kaart van de gedekte stapel te trekken, dan telt die slechts als één kaart voor die beurt en mag hij nog een tweede kaart nemen (maar geen open locomotief).

ROUTES BEZETTEN

Een route is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijs) tussen twee steden op het bord. Om een route te bezetten moet een speler een reeks kaarten spelen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur en het aantal vakjes van de route.

De meeste routes vereisen een specifieke set kaarten om ze te kunnen bezetten. Locomotieven kunnen steeds ingezet worden voor eender welke kleur (zie voorbeeld 1).

Routes die uit grijze vakjes bestaan kunnen bezet worden met behulp van een reeks kaarten van eender welke kleur (zie voorbeeld 2).

Wanneer een route bezet is, dan plaatst de speler één van zijn plastic treintjes op elk van de vakjes van de route. De gebruikte kaarten worden op de aflegstapel gelegd. De speler telt dan onmiddellijk zijn/haar score volgens het scoreschema op pagina 7 en schuift zijn scorepion met dit aantal vakjes verder op het scorespoor.

Een speler mag elke vrije route op het bord bezetten. Hij/zij is nooit verplicht om een verbinding te maken met een vorige route.

Een route moet in zijn geheel en tijdens één beurt bezet worden. Je kan dus bijvoorbeeld niet twee treintjes op een route van 3 leggen en dan de volgende beurt het derde treintje plaatsen.

Voorbeeld 1:
Om de blauwe route, die drie vakjes lang is, te bezetten, kan de speler één van de volgende combinaties spelen: 3 blauwe kaarten, 2 blauwe kaarten en 1 locomotief, 1 blauwe kaart en 2 locomotieven, of 3 locomotieven.

Voorbeeld 2:
De grijze route, die twee vakjes lang is, kan bezet worden met behulp van 2 rode kaarten, 1 gele kaart en 1 locomotief, of 2 locomotieven.



Dubbele Routes

DUBBELE ROUTES

Sommige steden zijn met elkaar verbonden door een dubbele route. Dit zijn routes met twee parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes. Een speler kan nooit de beide routes gelijktijdig bezetten.

Pas op voor routes die gedeeltelijk parallel lopen maar die met verschillende steden verbonden zijn. Dit zijn geen dubbele routes.



Parallele Routes

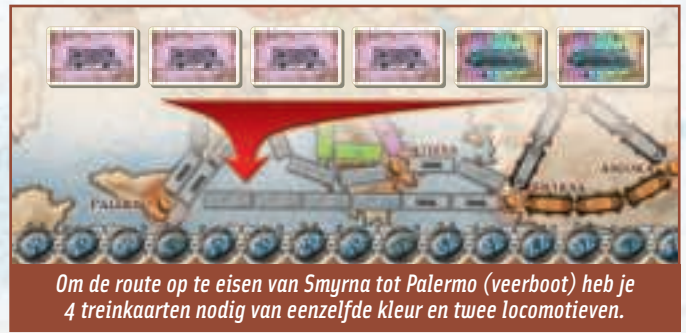
Belangrijke opmerking: In een spel van 2 of 3 spelers worden de dubbele routes niet gebruikt. Een speler kan één van de twee routes bezetten, maar de andere route is dan afgesloten voor alle spelers voor de rest van het spel.



VEERBOTEN

Veerboten zijn speciale grijze routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen door de locomotief die op minstens één van de vakjes staat.

Om een veerbootroute te bezetten moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk vak met een locomotief-symbool op die route, en de normale reeks kaarten voor de andere vakjes van die veerbootroute.



Om de route op te eisen van Smyrna tot Palermo (veerboot) heb je 4 treinkaarten nodig van eenzelfde kleur en twee locomotieven.



TUNNELS

Tunnels zijn speciale routes die eenvoudig te herkennen zijn aan de speciale tunnelmarkeringen aan de rand van de vakjes van de tunnelroute.

Wat een tunnel zo speciaal maakt, is het feit dat de spelers nooit precies weten hoe lang de route is!

Wanneer je een tunnelroute tracht te bezetten, dan leg je eerst een aantal kaarten neer dat overeenkomt met de kleur en de lengte van de route. Daarna worden de bovenste drie kaarten van de gedekte stapel getrokken. Voor elke getrokken kaart die in kleur overeenkomt met de route die men tracht te behalen, moet één extra kaart van die kleur (of een locomotief) uit je hand gespeeld worden. Pas dan kan de route succesvol bezet worden.

Indien de speler niet genoeg kaarten in zijn hand heeft, of als hij ze niet wenst te spelen, dan mag hij de kaarten terug in zijn/haar hand nemen, en zijn/haar beurt eindigt.

Op het einde van de beurt worden de drie kaarten die getrokken werden voor de lengte van de tunnel op de aflegstapel gelegd.

Denk er aan dat locomotieven veelkleurige kaarten zijn. Indien je dus een locomotief van de stapel trekt om te bepalen hoe lang de route is, dan telt deze kaart dus mee voor de gespeelde kleur, waardoor de speler dus een extra kaart zou moeten spelen.

Indien een speler probeert om een tunnel te bezetten door enkel locomotiefkaarten te spelen, dan moet hij slechts extra kaarten spelen (die in dat geval ook locomotiefkaarten moeten zijn) indien er locomotieven zitten tussen de drie extra getrokken kaarten voor de tunnel.

In het zeldzame geval dat er niet genoeg kaarten beschikbaar zouden zijn (zowel op de gedekte stapel als op de aflegstapel samen) om de drie kaarten bij te leggen om de lengte van de tunnel te bepalen, dan worden enkel de kaarten die beschikbaar zijn voor de route gebruikt. Indien, doordat de spelers alle kaarten bijhouden, geen kaarten kunnen getrokken worden, dan kan een tunnel zonder extra gevaar gelegd worden.



Twee parallelle tunnels – een zwarte en een witte – die Madrid verbinden met Pamplona.

Voorbeeld 1
Je speelt 2 rode kaarten en er wordt 1 rode kaart onthuld: nog 1 extra rode kaart nodig

Voorbeeld 2
Je speelt 2 groene kaarten en er wordt 1 locomotief onthuld: nog 1 extra groene kaart nodig

Voorbeeld 3
Je speelt locomotieven, 1 locomotief onthuld: nog 1 extra locomotief nodig

BESTEMMINGSKAARTEN TREKKEN

Een speler kan zijn beurt gebruiken om extra bestemmingskaarten te trekken. Hiervoor neemt hij de 3 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Indien er minder kaarten over zijn, dan is dit het maximum dat de speler kan nemen.

Een speler die bestemmingskaarten trekt, moet er minstens één houden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onder de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Kaarten die niet weggelegd worden, moeten tot het einde van het spel bijgehouden worden. Ze kunnen niet weggelegd worden tijdens een latere beurt.

De steden die op de bestemmingskaarten staan, stellen reisdoelen voor. Ze kunnen bonuspunten of strafpunten opleveren. Indien een speler op het einde van het spel een ononderbroken rij treintjes in zijn kleur heeft kunnen plaatsen tussen de twee steden op de kaart, dan krijgt hij de punten die op de kaart staan aangegeven. Lukt het hem/haar niet om deze rij te maken, dan worden deze punten van zijn/haar reeds behaalde punten afgetrokken.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden. Een speler mag tijdens het spel zoveel bestemmingskaarten als hij/zij wil bezitten.



EEN TREINSTATION BOUWEN





Een treinstation laat de eigenaar ervan toe om één, en slechts één, route die aan een andere speler toebehoort en die aan de stad waar het station staat grenst te 'lenen' om een verbinding te maken tussen twee steden voor de bestemmingskaarten.

Een station mag op eender welke vrije stad gebouwd worden, zelfs indien er nog geen bezette routes aan die stad grenzen. Per stad mag er steeds slechts één station staan.

Om een eerste station te bouwen moet een speler een treinkaart uit zijn/haar hand afleggen, waarna hij/zij één van zijn/haar stations op de stad naar keuze plaatst. Om een tweede station te bouwen moet je twee treinkaarten van dezelfde kleur spelen, om een derde station te bouwen moet je drie kaarten van dezelfde kleur afleggen. Zoals gewoonlijk kan je ook hier een locomotief gebruiken om als kleurkaart dienst te doen.

Indien een speler eenzelfde station gebruikt voor verschillende bestemmingskaarten, dan moet steeds dezelfde route grenzend aan die stad gebruikt worden. De eigenaar van het station moet pas op het einde van het spel beslissen welke route hij/zij wenst te gebruiken.

Een speler is nooit verplicht om een station te bouwen. Voor elk station dat niet gebruikt is, krijgt hij 4 extra punten op het einde van het spel.

STATION	KOST
1 ST 	= 
2 ^D 	=  
3 RD 	=   
<i>Stationkost</i>	



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler op het einde van een beurt twee of minder treintjes in voorraad heeft, dan krijgt elke speler, inclusief de speler met de twee of minder treintjes, nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en de spelers berekenen hun finale score.



Als een speler 2 of minder plastic treintjes in zijn voorraad heeft, dan start de laatste ronde van het spel.

DE SCORE BEREKENEN

De spelers tellen tijdens het spel de punten die ze krijgen voor het bezetten van routes. Om er zeker van te zijn dat er geen fouten werden gemaakt, kan je indien gewenst alle routes nog eens narekenen.

De spelers laten nu al hun bestemmingskaarten zien. De waarde van de behaalde kaarten wordt aan hun score toegevoegd. De waarde van niet behaalde kaarten wordt van hun score afgetrokken.

Denk er aan dat een station een speler toelaat om één (en slechts één) route die grenst aan dat station te gebruiken voor het behalen van de bestemmingskaarten. Indien een speler een station wenst te gebruiken voor meerdere kaarten, dan moet steeds dezelfde route gebruikt worden.

Voeg aan de uiteindelijke score nog 4 punten toe per station dat niet gebruikt werd.

Geef tenslotte nog 10 punten aan de speler die de langste ononderbroken route wist te maken. Wanneer je de langste route berekent, hou je enkel rekening met de treintjes van jouw kleur die in een ononderbroken lijn staan. Deze lijn mag lussen bevatten en meerdere malen door dezelfde stad gaan, maar mag nooit tweemaal hetzelfde treintje gebruiken. Stations, en de routes van tegenstanders die hiermee gebruikt worden, tellen niet mee bij het berekenen van de langste route. Indien verschillende spelers de langste route hebben, dan krijgen deze allemaal de extra 10 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Indien twee of meer spelers het meeste aantal punten hebben, dan wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien ook dit gelijk is, wint de speler die de minste stations gebruikte. In het onwaarschijnlijke geval dat ook dit gelijk is, dan wint de speler die de langste route heeft gemaakt.

LENGTE VAN DE ROUTE	BEHAALDE PUNTEN
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

Wanneer een speler een route opeist, dan krijgt hij onmiddellijk de behaalde punten die overeenstemmen met de lengte van de route.

Huidige score	+	bestemmingskaarten	+	+4 punten / overgebleven station	+	Europese Expres bonus	=	EINDSCORE
				 4 PUNTEN ELK				
Berekening eindscore								

INHOUDSTAFEL

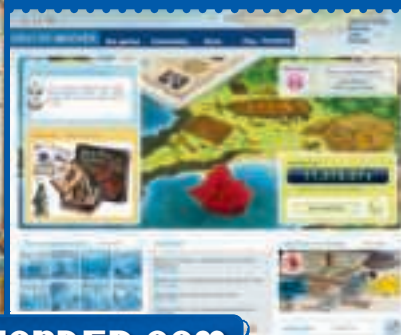
Inhoud	p.2	• Veerboten	p.5
Opstellen van het spel	p.2	• Tunnels	p.5
Doel van het spel	p.3	– Bestemmingskaarten trekken	p.6
De speelbeurt	p.3	– Een treinstation bouwen	p.6
– Treinkaarten trekken	p.3	Einde van het spel	p.7
• Locomotieven	p.4	De score berekenen	p.7
– Routes bezetten	p.4	Days of Wonder Online	p.8
• Dubbele routes	p.4		

Days of Wonder Online

Hier is je Days of Wonder online toegangsnummer:



Om het te gebruiken surf je naar www.ticket2ridgame.com en klik je op « New Player » op de homepage. Daarna volg je gewoon de instructies om tot onze fantastische wereldwijde spelersgemeenschap te behoren en kan je 24u per dag je talenten testen tegen andere spelers. Ontdek ook de talrijke Days of Wonder spellen door naar volgende website te surfen: www.daysofwonder.com



WWW.DAYSOFWONDER.COM

TOT STAND GEKOMEN DOOR:

Spelontwerp door Alan R. Moon

Illustraties door Julien Delval

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride – the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2013 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Geografische nota: We streven ernaar om zo correct mogelijk de politieke grenzen van Europa in 1901 weer te geven en de namen van de steden in hun locale taal te behouden. Om het spelplezier te verbeteren waren we genoodzaakt om de positie van enkele steden op de kaart een klein beetje aan te passen.

We wensen de volgende testspelers te bedanken voor hun bijdrage:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist en Days of Wonder.