

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EEN AVONTUURLIJKE TREINREIS, DWARS DOOR AMERIKA!

Vijf goede vrienden ontmoetten elkaar op een winderige herfstavond, in een achterkamertje van één van de oudste en meest private clubs van de stad. Zij hadden allemaal een lange reis achter de rug – van overal ter wereld – voor dit rendez-vous op deze zeer bijzondere dag ... Het was immers 2 oktober 1900 en er waren precies 28 jaren verstreken sinds de Londense excentriekeling Phileas Fogg voor £20,000 een weddenschap aanging voor een "Reis rond de wereld in 80 Dagen". En die weddenschap ook won!

Toen in die dagen het verhaal over Fogg's triomfantelijke trip de voorpagina's van alle kranten haalde, zaten de vijf samen op de universiteit. Geïnspireerd door deze magnifieke stunt en geholpen door enkele biertjes in de lokale pub, besloot het groepje dat ze deze wereldreis zouden eren met een iets bescheidener uitdaging en inzet: een goede fles wijn voor de eerste die Le Procope in Parijs zou bereiken.

Elk daaropvolgende jaar ontmoetten ze elkaar weer, om samen deze gedenkdag ter ere van Fogg te vieren. En elk jaar werd een nieuwe expeditie (steeds moeilijker) en een nieuwe inzet (steeds hoger in waarde) voorgesteld. Nu, bij het aanbreken van een nieuwe eeuw, was het tijd voor een echt "onmogelijke opdracht". De inzet: 1 Miljoen \$ voor de enige winnaar van de wedstrijd. Het doel: onderling uitmaken wie er in zou slagen om per trein het grootste aantal steden in Noord-Amerika aan te doen, in slechts 7 dagen! De trip zou onmiddellijk van start gaan...

Ticket to Ride is een treinavontuur dat je dwars door Amerika voert.

De spelers proberen tussen verschillende steden een verbinding te maken, door op de kaart van Noord-Amerika een claim op de treinroutes te doen gelden.

VOOR 2-5 SPELERS

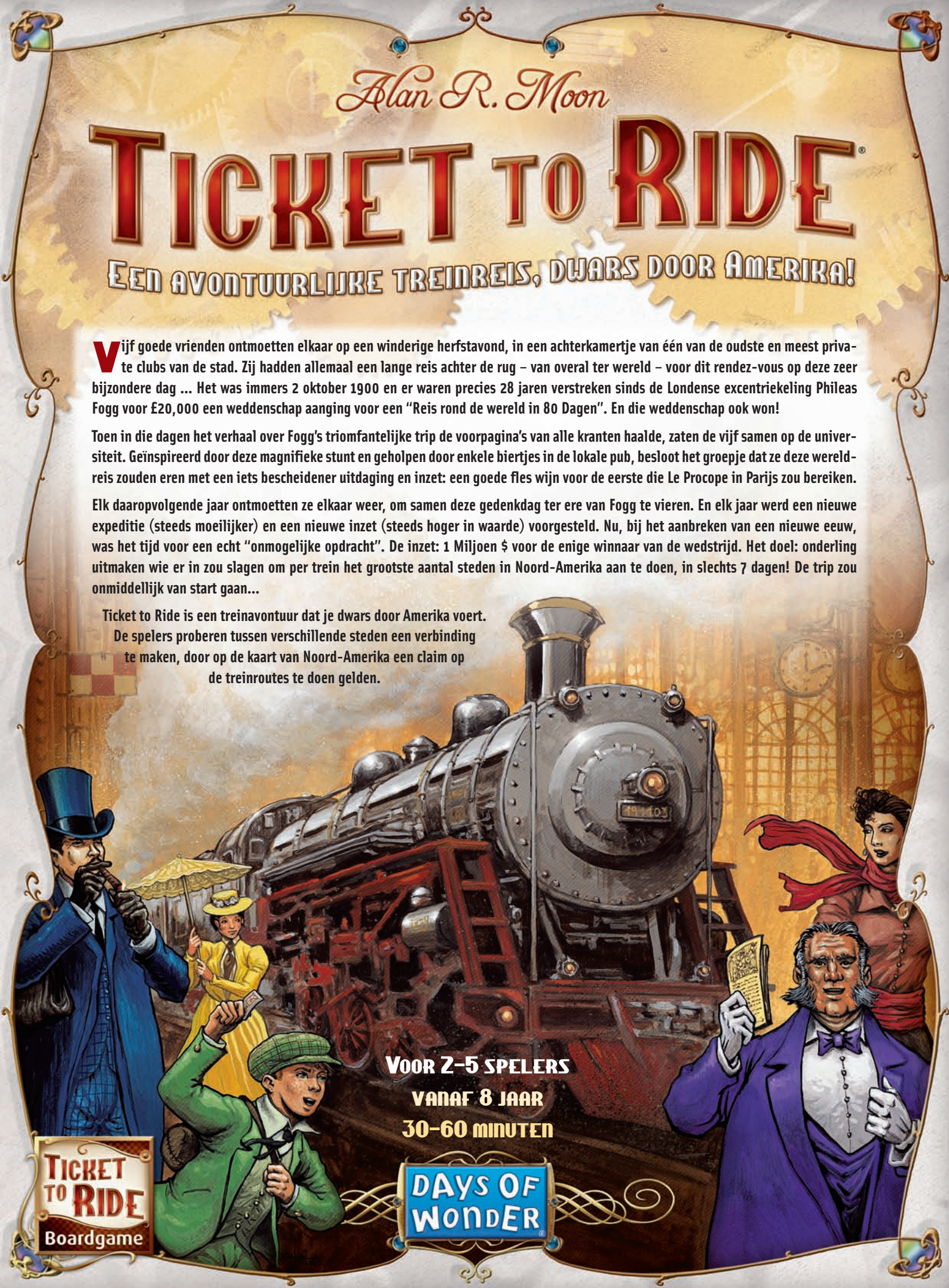
VANAF 8 JAAR

30-60 MINUTEN

TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



ONDERDELEN

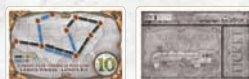
- ◆ 1 Landkaart met daarop de Noord-Amerikaanse treinroutes.
- ◆ 240 Gekleurde Treinwagons (Blauw, Rood, Groen, Geel en Zwart; 45 stuks van elk, plus 3 extra "vervangingswagons" in elke kleur).
- ◆ 144 Geïllustreerde kaarten:



110 Treinwagonkaarten (telkens 12 stuks: Gesloten -, Passagier-, Tanker-, Koel-, Goederen-, Hopper-, Steenkool- en Bagagewagons, plus 14 Locomotieven)



1 Overzichtskaart



1 "Langste Rit"-bonuskaart



30 Bestemmingcoupons

- 1 Promotiekaart voor bijkomende landkaarten
- 1 Days of Wonder Promotiekaart.

- ◆ 5 Houten Scoreblokjes (1 voor elke speler: Blauw, Rood, Groen, Geel en Zwart).
- ◆ 1 Spelregelboekje.
- ◆ 1 Days of Wonder Online-toegangsnummer, dat achteraan de spelregels is afgedrukt.

VOORBEREIDING

Leg de landkaart in het midden van de tafel. Elke speler neemt een set van 45 Gekleurde Treinwagons en het daarbij behorende Scoreblokje. De spelers plaatsen hun blokje op de Startpositie **1** van het Scorespoor dat langs de landkaart loopt.

Tijdens het spel zullen de blokjes overeenkomstig de puntenwinst worden opgeschoven, elke keer dat een speler punten heeft gescoord.

Schud de Treinwagonkaarten en deel 4 kaarten aan elke speler **2**. Leg de overblijvende stapel Treinwagonkaarten naast de landkaart en draai de bovenste vijf kaarten open (met de afbeelding zichtbaar) **3**.

Leg de Langste Rit-bonuskaart open naast de landkaart **4**.

Schud de Bestemmingcoupons en deel 3 kaarten aan elke speler **5**. Elke speler bekijkt zijn Bestemmingcoupons en beslist welke hij wenst te houden. Een speler moet er minstens twee houden, maar kan ze ook alledrie kiezen. De geweigerde kaarten worden onderaan de stapel Bestemmingcoupons gelegd, die daarna naast de landkaart geplaatst wordt. De spelers houden hun Bestemmingcoupons geheim tot op het einde van het spel **6**.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

SPELIDEE

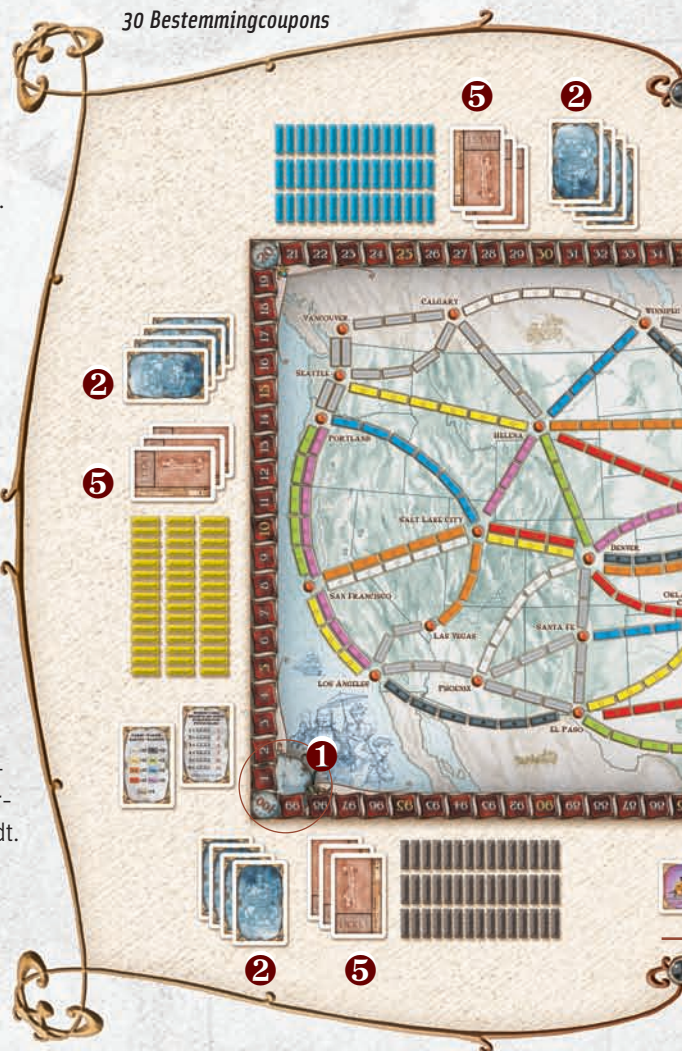
Het is de bedoeling om bij de puntentelling de hoogste totaalscore te behalen. Punten scoren gaat als volgt:

- ◆ **1.** Op de landkaart een Route tussen twee steden claimen;
- ◆ **2.** Op succesvolle wijze een aaneengesochte routeverbinding maken tussen twee steden die op de Bestemmingcoupon(s) zijn vermeld;
- ◆ **3.** De langste routeverbinding (= Langste Rit) uitrijden.

Je verliest punten wanneer je er niet in slaagt de route die op je gehouden Bestemmingscoupon staat helemaal uit te rijden.

EEN SPELRONDE

De speler met de meeste reiservaring is eerst aan zet. Daarna gaat men kloksgewijs de tafel verder af, waarbij elke speler zijn beurt speelt en dit totdat het spel afgelopen is. In zijn beurt voert een speler één (en slechts één) van de drie volgende acties uit:



1. Treinwagonkaarten nemen – De speler mag 2 Treinwagonkaarten nemen. Hij kan ofwel één van de open kaarten nemen, ofwel de bovenste kaart van de stapel (= blindkiezen). Als hij één van de open kaarten kiest, moet hij van de stapel onmiddellijk een vervangingskaart omdraaien. Hij neemt daarna zijn tweede kaart: ofwel één van de open kaarten, ofwel de bovenste kaart van de stapel. (Zie Treinwagonkaarten voor bijzondere regels betreffende de Locomotiefkaarten.)

2. Een Route claimen – De speler mag een Route op de landkaart claimen door een set Treinwagonkaarten met de kleur van de Route te spelen en dan één van zijn gekleurde treinen op elk vak van deze route te plaatsen. Daarna past hij zijn score aan, door op het Scorespoor van de landkaart zijn Scoreblokjes het gepaste aantal plaatsen te verschuiven (zie Routepuntentelling).

3. Bestemmingcoupons nemen – De speler neemt 3 Bestemmingcoupons van bovenaf van de stapel. Hij moet er minstens één van behouden, maar hij kan ook verkiezen er twee of ze zelfs alledrie te bewaren. De geweigerde kaarten worden onderaan de stapel teruggelegd.

TREINWAGONKAARTEN NEMEN



Er zijn 8 types gewone Treinwagonkaarten in het spel, naast de Locomotiefkaarten. De kleuren van elk type Treinwagonkaart stemmen overeen met verschillende routes tussen de steden op de landkaart: Paars, Blauw, Oranje, Wit, Groen, Geel, Zwart en Rood.

Locomotieven zijn veelkleurig en fungeren als vrijkaart. Ze kunnen deel uitmaken van ongeacht welke set kaarten bij het claimen van een Route. Wanneer één van de vijf open kaarten een Locomotiefkaart is, mag de speler die deze kaart kiest alleen deze kaart nemen, zonder een tweede kaart te trekken. Indien een speler na zijn eerste kaart een locomotief als vervangingskaart trekt, mag hij deze niet houden. Indien – op welk moment dan ook – drie van de vijf open kaarten Locomotiefkaarten zijn, moeten al deze vijf kaarten weggenomen worden en er ter vervanging vijf nieuwe open geplaatst wordt.

Een speler kan – op elk moment – een onbeperkte hoeveelheid kaarten in de hand houden.

Wanneer de stapel uitgeput is, worden de weggenomen kaarten geschud en in een nieuwe stapel gelegd. Het schudden van de kaarten moet fatsoenlijk gebeuren, gezien alle kaarten telkens per set werden weggenomen.

In het onwaarschijnlijke geval dat de stapel leeg is en dat er geen weggenomen kaarten zijn (omdat de spelers alle kaarten in de hand houden), kan een speler geen Treinwagonkaarten kiezen. In plaats daarvan kan hij alleen een Route claimen of Bestemmingcoupons nemen.

EEN ROUTE CLAIMEN

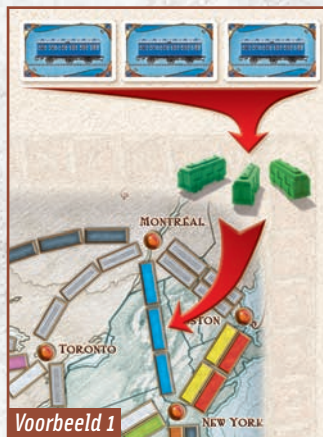
Om een Route te claimen moet men een set kaarten spelen: evenveel kaarten als er vakken op de route zijn. Een set kaarten is altijd van hetzelfde type. De meeste routes vereisen een specifiek type kaarten. Voorbeeld: een Blauwe Route moet geclaimd worden door de blauwgekleurde Passagierwagonkaarten te gebruiken. Sommige routes – de Grijsgekleurde – kunnen geclaimd worden door elke kleur kaarten.

Wanneer een route geclaimd werd, plaatst de speler één van zijn plastic treinen op elk van de vakken van deze route. Alle kaarten die werden gebruikt bij het claimen van de route worden nadien weggenomen.

Een speler kan een claim doen gelden op elke open route op de landkaart. Hij is nooit verplicht een verbinding te maken met één van zijn vroeger gespeelde routes.

Sommige steden kennen een Dubbele-Routeverbinding. Eenzelfde speler kan niet de beide routes tussen dezelfde steden claimen.

Belangrijke Opmerking: Indien er 2 of 3 spelers zijn, kan slechts één Dubbele-Route gebruikt worden. Een speler mag één van de twee verbindingroutes tussen steden kiezen, waarna de andere route voor de andere spelers wordt afgesloten.



Voorbeeld 1
Om een Route van Montreal naar New York te claimen, heeft een speler een set met drie Blauwe kaarten nodig.



Voorbeeld 2
Om een Route van Montreal naar Toronto te claimen, kan een speler elke set Treinwagonkaarten gebruiken, als ze maar van het zelfde type zijn.

ROUTE PUNTENTELLING

Wanneer een speler een route claimt, verplaatst hij zijn Scoreblokje als volgt op het Scorespoor:

BESTEMMINGCOUPONS NEMEN

Een speler kan zijn beurt gebruiken om meer Bestemmingcoupons te kiezen. Dat doet hij door 3 nieuwe kaarten van bovenaf van de stapel met Bestemmingcoupons te nemen. Hij dient minstens één van de kaarten te behouden, of hij houdt er twee of zelfs alledrie. Indien er minder dan 3 kaarten op de stapel liggen, neemt de speler de kaarten die beschikbaar zijn. Alle geweigerde kaarten worden onderaan de stapel Bestemmingcoupons gelegd.

Elke Bestemmingcoupon draagt de naam van twee steden op de landkaart, naast een Puntenwaarde. Maakt een speler een succesvolle routeverbinding tussen de twee steden, dan zal hij het aantal punten dat op de Bestemmingcoupon aangegeven is optellen bij zijn puntentotaal aan het einde van het spel. Wordt de verbinding tussen de steden niet tot stand gebracht, dan worden deze punten afgetrokken.

De Bestemmingcoupons worden voor de andere spelers geheimgehouden tot de finale Puntentelling. Een speler kan tijdens het spelverloop een onbeperkte hoeveelheid Bestemmingcoupons in de hand houden.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer aan het einde van zijn beurt het beschikbare aantal gekleurde treinen van een speler nog 0, 1 of 2 is, dan krijgt elke speler (hijzelf inbegrepen) nog één finale beurt. Daarna eindigt het spel en berekenen de spelers hun puntentotaal.

PUNTENTELLING

De spelers hebben al een aantal punten verdiend wanneer ze de verschillende routes uitreden. Om er zich van te verzekeren dat daarbij geen fouten werden gemaakt, kunnen de punten voor de routes van alle spelers nog eens nageteld worden.

Daarna maakt iedereen zijn Bestemmingcoupons kenbaar en berekent men de totale som (of het verschil) met de waarde van de Bestemmingcoupons in ieders bezit, afhankelijk van het al of niet succesvol verbinden van de aangegeven steden.

De speler met de langste routeverbinding ontvangt een speciale bonuskaart en mag 10 punten bij zijn totaal optellen. Wanneer meerdere spelers een even lange aaneenschakeling van routes halen, scoren ze allemaal de 10 bonuspunten.

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel. Bij een gelijk aantal punten voor twee of meer spelers wint diegene die het meeste aantal Bestemmingscoupons heeft uitgereden. In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog geen beslissing is gevallen, wint de speler met de Langste Rit-kaart.

ROUDELINGTE	GESCOORDE PUNTEN
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

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

CREDITS

Spelontwerp Alan R. Moon
Illustraties Julien Delval

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, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, a Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist en Days of Wonder.

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