

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

South Korea



MAP COLLECTION
8
DAYS OF
WONDER[®]



2-5



8+



30-60'





Welcome to Ticket to Ride® South Korea. In this expansion, take advantage of your Express Train cards to improve the efficiency of your train network across the Provinces of the country.

This rules booklet describes the game play changes specific to the South Korea Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2–5 players.

Some locations on the map are connected by Double Routes. These are Routes whose spaces are parallel and equal in number from one location to the other. In 4 and 5 player games, players can use all Routes of the Double Routes, though the same player cannot claim more than one of those Routes. In 2 and 3 player games, only one Route of the Double Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route forming the Double Route is locked and unavailable to other players.

To play with this expansion, you need 45 Train Cars per player and the matching Scoring Markers taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe* (the base game), along with the new components described below.

If you use the Train Car cards from this set, make sure to remove the Festival cards and the Ticket Draft card from the deck. They are only used with the Iberia map. Alternatively, you can use the Train Car cards from the base game.

NEW COMPONENTS

- ◆ 15 Express Train cards (1 set per player)



- ◆ 44 Destination Ticket cards



- ◆ 1 Province Scoring card

- ◆ 1 Province mat

SET UP

- ◆ Place the Province mat and the Province Scoring card close to the main board.
- ◆ Shuffle the 110 Train Car cards together and deal 4 of them to each player. Create the usual display of 5 face up cards. The display is cleared if it contains 3 Locomotive cards.

- ◆ Each player also takes a set of 3 different Express Train cards (+1, +2, and +3) and places them face up in front of them.
- ◆ The initial distribution of Destination Ticket cards is done with a draft rather than the usual method. Shuffle the Destination Ticket cards and deal 6 to each player. Each player selects one card and passes the other 5 to the left. Each player then selects one card from these 5 and passes the other 4 to the left and so on. Once a card is chosen during this draft, it cannot be switched out later on. Continue drafting and passing cards until each player gets their 6th card. Then each player selects exactly 4 of those cards to keep. They cannot keep more or less than 4. The 2 leftover cards from each player are combined with the undealt cards, the Destination Ticket cards deck is reshuffled, and the deck is placed near the board.

RULES CHANGES

On their turn, a player must perform one (and only one) of the usual three actions (draw Train Car cards, claim a Route, or draw Destination Ticket cards). However, players can spend an Express Train card to improve their chosen action by its value (+1, +2, or +3). Each Express Train card can only be spent once per game: remove it from the game when used.

Draw Train Car Cards

Before taking their first card, a player can decide to spend one of their unused Express Train cards (+1, +2, or +3) to draw the matching number of cards from the top of the deck. The player then draws cards by following the usual method.

Claim a Route

Each time a player claims a Route, they can decide to also place one of the plastic Train Cars from their reserve on the Province mat.

- ◆ The Train Car must be placed on the Line matching the color of the Route they just claimed. When claiming a gray Route, a player can place their Train Car on any color Line.
- ◆ The Train Car is placed on the spot matching the **number of cards played** to claim the Route as long as there is not already a Train Car in it. It is possible to claim a Route by playing more **eligible** cards than needed in order to place the Train Car on a higher spot on the Province mat.
- ◆ If the spot they qualify for is already occupied, a player is allowed to place their Train Car in the first free spot with a lower value.

- ◆ Once a Train Car is placed on the Province board, it stays in its spot until the end of the game. There is no limit to the number of Train Cars a player can put on the Province mat but the tradeoff is that those Train Cars cannot be used to claim Routes.

When placing a Train Car on the Province mat, it is also possible to spend **one** Express Train card to increase by +1, +2, or +3 the value of the spot depending on the value of the spent Express Train card.

Example

Blue plays 4 white Train Car cards, 1 Locomotive card and their +1 Express Train card to claim the Namwon to Jinju Route and to place a blue Train Car on the Spot #6 of the white Line on the Province mat.

Draw Destination Tickets



A player who chooses this action draws 3 Destination Ticket cards from the top of the deck.

Before drawing these cards, they can decide to spend an Express Train card to draw 1, 2 or 3 extra Destination Ticket cards, depending on the value of the spent Express Train card.

They must keep at least one of them, but may keep any number of them (up to all 6!) if they so choose.

SCORING

At the end of the game, check the scores for the claimed Routes and score the Destination Ticket cards as usual.

Depending on the number of players in the game, a bonus is then awarded for each colored Line on the Province mat. Each player **adds up the values of all the spots where they have Train Cars in the considered Line**. Players are then ranked and bonus

points are awarded as indicated on the table on the Province Scoring card.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

To qualify in a color, a player needs to have at least one Train Car in the matching color Line.

In case of a tie, the player with their Train Car on the highest numbered spot among the tied players is considered ahead.

Example

For instance, in a 4 player game if two players are tied for second place on the Red Line, bonuses would be awarded as follows:

- ◆ 10 points for the green player (Sum of 9),
- ◆ 6 points for the black player (Sum of 8, Train car on spot #6),
- ◆ 4 points for the blue player (Sum of 8, Train car on spot #5),
- ◆ 0 point for the red player (Sum of 7).

There is no *Globetrotter* or *Longest Route* bonus in this version.

The player with the most points wins. If two or more players are tied for the most points, the player among them who has completed the most Destination Tickets wins. If there is still a tie, tied players happily share the victory.





Bienvenue dans *Les Aventuriers du Rail Corée du Sud*. Cette extension introduit les cartes **Train Express** qui vous permettront d'augmenter l'efficacité de votre réseau de trains à travers les provinces du pays.

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Corée du Sud, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Certains lieux sont connectés par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 45 wagons par joueur et des marqueurs de score correspondants à prendre dans un jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

Si vous utilisez les cartes Wagon de cette boîte, assurez-vous de retirer les cartes Festival et la carte Draft de Destinations du paquet avant de jouer. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le plateau Iberia. Vous pouvez utiliser les cartes Wagon du jeu de base à la place pour éviter ce tri.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 15 cartes Train Express (1 set par joueur)



- ◆ 44 cartes Destination



- ◆ 1 tableau Provinces

- ◆ 1 carte décompte pour les provinces

MISE EN PLACE

- ◆ Placez le tableau Provinces près du plateau principal.
- ◆ Mélangez les 110 cartes Wagon et donnez-en 4 à chaque joueur. Révélez ensuite les 5 premières cartes du paquet, en les renouvelant si au moins 3 cartes Locomotive sont révélées, comme d'habitude.

- ◆ Chaque joueur prend un set de 3 cartes Train Express différentes (+1, +2 et +3) et les pose face visible devant lui.
- ◆ La distribution des cartes Destination de départ ne suit pas la méthode habituelle mais une méthode appelée draft. Mélangez les cartes Destination et donnez-en 6 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une qu'il pose devant lui et passe les 5 cartes restantes à son voisin de gauche. Chaque joueur en choisit alors une parmi les 5 qu'il pose devant lui et passe les 4 cartes restantes à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Une carte qui a été choisie pendant ce draft ne peut pas être remplacée par une autre plus tard. Continuez à suivre cette procédure jusqu'à ce que chacun ait 6 cartes. Parmi ces 6 cartes, chacun doit en conserver **exactement 4**, ni plus, ni moins. Les 2 cartes rejetées par chaque joueur sont remélangées dans le paquet de cartes Destination qui est posé près du plateau, face cachée.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions habituelles (prendre des cartes Wagon, prendre une route ou prendre des cartes Destination). Cependant, les joueurs peuvent dépenser une carte Train Express pour augmenter la puissance de l'action choisie par la valeur de cette carte (+1, +2 ou +3). Chaque carte Train Express ne peut être dépensée qu'une fois par partie : retirez-la du jeu quand elle est utilisée.

Prendre des cartes Wagon

Avant de prendre sa première carte, un joueur peut décider de dépenser une carte Train Express encore disponible pour piocher autant de cartes du dessus du paquet que la valeur de cette carte (1, 2 ou 3). Le joueur effectue ensuite l'action de la manière habituelle.

Prendre une route

Chaque fois qu'un joueur prend une route, il peut aussi décider de placer un des wagons de sa réserve sur le tableau Provinces.

- ◆ Le wagon doit être placé sur la ligne de la couleur de la route qu'il vient de prendre. Si la route prise était grise, le wagon peut être placé sur n'importe quelle ligne.
- ◆ Le wagon est placé sur la case dont la valeur correspond au **nombre de cartes jouées** pour prendre la route à condition qu'il n'y ait pas déjà un wagon dans cette case. Il est possible de jouer plus de cartes **éligibles** que nécessaire quand on prend une route dans le but de placer son wagon sur une case de valeur supérieure sur le tableau Province.

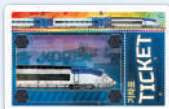
- ◆ Si la case cible est déjà occupée, il est possible de placer le wagon sur la première case disponible de valeur inférieure.
- ◆ Une fois qu'un wagon est placé sur le tableau Provinces, il reste dans sa case jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de wagons qu'on peut placer sur le tableau Provinces si ce n'est que ces wagons ne peuvent pas être utilisés pour prendre des routes.

Quand on place un wagon sur le tableau Provinces, il est aussi possible de dépenser une carte Train Express pour augmenter de 1, 2 ou 3 (selon la carte dépensée) la valeur de la case sur laquelle on place son wagon.

Exemple

Le joueur bleu vient de jouer 4 cartes blanches, 1 carte Locomotive et sa carte Train Express +1 pour prendre la route entre Namwon et Jinju et placer un wagon sur la case 6 de la ligne blanche du tableau Provinces.

Prendre des cartes Destination



Un joueur qui choisit cette action pioche 3 cartes Destination du paquet.

Avant de prendre connaissance de ces cartes, il peut décider de dépenser une carte Train Express pour piocher 1, 2 ou 3 cartes Destination supplémentaires en fonction de sa valeur.

Il doit conserver au moins une carte, mais peut en conserver plus (jusqu'à 6, donc !) s'il le souhaite.

CALCUL DU SCORE FINAL

À la fin de la partie, vérifiez les points obtenus pour les routes et marquez (en positif ou en négatif) les points des cartes Destination de chaque joueur comme d'habitude.

Chaque ligne du tableau Provinces rapporte alors un bonus qui dépend du nombre de joueurs dans la partie. Pour chaque ligne, les joueurs **font la somme des valeurs des cases où ils ont des wagons**. Un classement est alors établi et des points de bonus sont attribués en fonction du tableau de la carte décompte pour les provinces.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Pour marquer des points dans une couleur, il faut avoir au moins un wagon dans la ligne correspondante.

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo dont le wagon occupe la case de plus haute valeur est considéré en tête.

Exemple

Par exemple, dans une partie à 4 joueurs où 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place sur la ligne rouge, les points de bonus seraient attribués comme suit :

- ◆ 10 points pour le joueur vert (Somme de 9),
- ◆ 6 points pour le joueur noir (Somme de 8, wagon sur la case 6),
- ◆ 4 points pour le joueur bleu (Somme de 8, wagon sur la case 5),
- ◆ 0 point pour le joueur rouge (Somme de 7).

Il n'y a aucun bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur parmi eux qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.



Willkommen bei „Zug um Zug™ – Südkorea“. In dieser Erweiterung müsst ihr eure Expresszug-Karten geschickt nutzen, um die Effizienz eures Streckennetzes über die Provinzen des Landes hinweg zu verbessern.

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Südkorea-Spielplan und setzt voraus, dass ihr mit den Spielregeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut seid. Diese Erweiterung ist für 2 bis 5 Personen geeignet.

Manche Städte sind durch Doppel-Strecken miteinander verbunden. Diese Strecken verlaufen parallel und haben die gleiche Anzahl an Feldern zwischen zwei Städten. In einer Partie zu viert oder fünft können alle Strecken der Doppel-Strecken genutzt werden, allerdings darf niemand beide Strecken einer Doppelstrecke nutzen. Beim Spiel zu zweit und zu dritt kann nur jeweils eine der Doppel-Strecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, ist die übrige nicht mehr verfügbar.

Für diese Erweiterung benötigt ihr **45 Waggon**s und einen farblich passenden Zählstein pro Person aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“. Außerdem benötigt ihr das unten genannte neue Spielmaterial.

Wenn ihr die Wagenkarten aus dieser Erweiterung verwendet, müsst ihr vor der Partie die Festivalkarten und die Zielkarten-Draft-Karte aus dem Stapel entfernen. Ihr benötigt diese nur beim Spiel mit dem Iberia-Spielplan. Alternativ könnt ihr auch die Wagenkarten aus dem Grundspiel verwenden.

NEUES SPIELMATERIAL

- ♦ 15 Expresszug-Karten (1 Set pro Person)



- ♦ 44 Zielkarten



- ♦ 1 Provinzen-Wertungskarte

- ♦ 1 Provinzen-Plan

SPIELVORBEREITUNG

- ♦ Legt den Provinzen-Plan und die Provinzen-Wertungskarte neben den Spielplan.
- ♦ Mischt die 110 Wagenkarten und teilt allen jeweils 4 davon aus. Bildet die übliche Auslage von 5 offenen Wagenkarten. Falls mindestens 3 Lokomotiven offen ausliegen, werft ihr die Auslage ab und deckt 5 neue Karten auf.
- ♦ Nehmt euch alle jeweils ein Set aus 3 verschiedenen

Expresszug-Karten (+1, +2 und +3) und legt sie offen vor euch.

- ♦ Die Verteilung der ersten Zielkarten erfolgt als sogenannter „Draft“. Mischt die Zielkarten und teilt allen jeweils 6 davon aus. Alle wählen jeweils eine Karte und geben die übrigen 5 Zielkarten **nach links** weiter. Dann wählen alle erneut jeweils eine dieser 5 Karten und geben die übrigen 4 Karten nach links weiter usw. Alle Karten, die einmal gewählt wurden, können später nicht mehr ausgetauscht werden. Macht so weiter, bis alle jeweils 6 Karten gedraftet haben. Davon wählt ihr alle anschließend jeweils **genau 4 Zielkarten** aus, die ihr behaltet. Ihr könnt nicht mehr oder weniger als 4 Karten behalten. Mischt die 2 nicht gewählten Karten von allen zurück zu den übrigen Zielkarten und legt den Stapel neben dem Spielplan bereit.

REGELÄNDERUNGEN

Wenn du an der Reihe bist, müsst du genau eine der drei üblichen Aktionen ausführen (Wagenkarten nehmen, eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen). Du kannst jedoch auch eine Expresszug-Karte einsetzen, um deine gewählte Aktion um ihren Wert (+1, +2 oder +3) zu verbessern. Jede Expresszug-Karte kann nur ein Mal pro Partie eingesetzt werden: Entferne sie danach aus dem Spiel.

Wagenkarten nehmen

Bevor du deine erste Karte nimmst, kannst du entscheiden, eine deiner Expresszug-Karten (+1, +2 oder +3) einzusetzen, um die angegebene Anzahl an Karten vom Stapel zu ziehen. Anschließend führst du die Aktion wie gewohnt aus.

Eine Strecke nutzen

Wenn du eine Strecke nutzt, darfst du entscheiden, einen Waggon aus deinem Vorrat auf dem Provinzen-Plan zu platzieren.

- ♦ Du müsst den Waggon auf der Linie platzieren, die zu **der Farbe der genutzten Strecke** passt. War es eine graue Strecke, darfst du dir die Linie aussuchen.
- ♦ Du müsst den Waggon auf dem Feld platzieren, das der **Anzahl der ausgespielten Wagenkarten** entspricht, sofern sich dort nicht bereits ein Waggon befindet. Du darfst mehr **passende** Wagenkarten ausspielen als nötig, wenn du eine Strecke nutzt, um deinen Waggon auf ein höheres Feld auf dem Provinzen-Plan zu platzieren.
- ♦ Ist das Feld bereits belegt, darfst du deinen Waggon auf das erste freie Feld mit einem niedrigeren Wert platzieren.

- ◆ Sobald du einen Waggon auf dem Provinzen-Plan platziert hast, bleibt er bis zum Ende der Partie dort. Du darfst beliebig viele deiner Waggon auf dem Provinzen-Plan haben, beachte allerdings, dass du diese Waggon nicht verwenden kannst, um Strecken zu nutzen.

Wenn du einen Waggon auf dem Provinzen-Plan platzierst, darfst du **eine** Expresszug-Karte einsetzen, um den Wert des Feldes um +1, +2 oder +3 zu erhöhen (je nach Wert der Expresszug-Karte).

Beispiel

Blau spielt 4 weiße Wagenkarten, 1 Lokomotive und ihre +1 Expresszug-Karte aus, um die Strecke von Namwon nach Jinju zu nutzen, und platziert einen blauen Waggon auf Feld 6 der weißen Linie auf dem Provinzen-Plan.

Zielkarten ziehen

Wenn du diese Aktion wählst, ziehst du 3 Zielkarten vom Stapel.



Bevor du diese Karten ziehst, darfst du entscheiden, eine Expresszug-Karte einzusetzen, um 1, 2 oder 3 weitere Zielkarten zu ziehen (je nach Wert der Expresszug-Karte).

Du musst mindestens 1 von allen gezogenen Zielkarten behalten, darfst aber beliebig viele davon (bis zu alle 6!) behalten.

SPIELEND

Am Ende der Partie rechnet ihr die Punkte für eure genutzten Strecken und erfüllten Zielkarten wie gewohnt zusammen.

Dann verteilt ihr für jede farbige Linie auf dem Provinzen-Plan Extrapunkte, abhängig von der Personenanzahl. Wertet die Linien nacheinander. Jede Person **addiert dafür die Werte aller Felder dieser Linie, auf denen sie einen Waggon hat**. So könnt ihr eine Rangliste erstellen und Extrapunkte entsprechend der Tabelle auf der Provinzen-Wertungskarte verteilen.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Um für eine Linie Extrapunkte zu erhalten, musst du mindestens einen Waggon darauf platziert haben.

Bei einem Gleichstand wird höher eingestuft, wer von den am Gleichstand Beteiligten den Waggon auf dem höheren Feld platziert hat.

Beispiel

In diesem Beispiel in einer Partie zu viert haben Schwarz und Blau einen Gleichstand um den zweiten Platz auf der roten Linie. Die Extrapunkte werden wie folgt vergeben:

- ◆ 10 Punkte für Grün (Summe: 9),
- ◆ 6 Punkte für Schwarz (Summe: 8, Waggon auf Feld 6)
- ◆ 4 Punkte für Blau (Summe: 8, Waggon auf Feld 5)
- ◆ 0 Punkte für Rot (Summe: 7).

Für die längste durchgehende Strecke und die meisten erfüllten Zielkarten gibt es in dieser Spielplan-Erweiterung keinen Bonus.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie! Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Zielkarten erfüllt hat. Sind das mehrere Personen, teilen sie sich den Sieg.





Te damos la bienvenida a ¡Aventureros el Tren!® Corea del Sur. En esta expansión tendrás que optimizar tu red ferroviaria por las Provincias de todo el país mediante el uso de tus cartas de Tren expreso.

Este manual describe los cambios específicos para el mapa de Corea del Sur y da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales del ¡Aventureros al Tren! original. Esta expansión está diseñada para 2-5 jugadores.

Algunas ciudades del mapa están conectadas por Recorridos Dobles. Estos recorridos conectan las mismas ciudades y tienen espacios paralelos e iguales en número. En las partidas de 4 y 5 jugadores, se pueden usar todos los recorridos de los Recorridos Dobles, aunque un mismo jugador no puede cubrir el mismo recorrido más de una vez. En las partidas de 2 y 3 jugadores, solo se puede cubrir uno de los Recorridos Dobles. Una vez que un jugador ha cubierto uno de estos recorridos, los demás dejan de estar disponibles para el resto de los jugadores.

Para jugar con esta expansión necesitas **45 Vagones** por jugador y los correspondientes Marcadores de Puntuación de ¡Aventureros al Tren! o de ¡Aventureros al Tren! Europa (el juego básico), junto con los componentes que se detallan a continuación.

Si vas a jugar con las cartas de Vagón de esta expansión no olvides separar las cartas de Festival y la carta de Reparto de Billetes de destino; estas cartas solo se utilizan en el mapa de la Península Ibérica. Si quieres puedes jugar con las cartas de Vagón del juego básico en lugar de las que trae esta expansión.

NUEVOS COMPONENTES

- ◆ 15 cartas de Tren expreso (1 conjunto por jugador)



- ◆ 44 cartas de Billete de destino

- ◆ 1 carta de Puntuación de provincias



- ◆ 1 tapete de Provincias

PREPARACIÓN

- ◆ Pon el tapete de Provincias y la carta de Puntuación de provincias cerca del tablero.
- ◆ Baraja las 110 cartas de Vagón y reparte 4 a cada jugador. Crea la fila habitual de 5 cartas de Vagón bocarriba. Recuerda volver a crear esa fila de cartas en el momento que tenga 3 cartas de Locomotora en ella.

- ◆ Cada jugador toma un conjunto de 3 cartas de Tren expreso diferentes (+1, +2 y +3) que pondrá bocarriba en su zona de juego.
- ◆ No repartas Billetes de destino de la manera habitual; en cambio, sigue las reglas que se detallan a continuación. Baraja los Billetes de destino y reparte 6 a cada jugador. Cada jugador elige uno de sus Billetes de destino y pasa los 5 restantes **al jugador sentado a su izquierda**. Ahora, cada jugador elige uno de esos 5 Billetes de destino y pasa los 4 restantes al jugador sentado a su izquierda. Los Billetes de destino elegidos no pueden pasarse a otro jugador. Repite este proceso hasta que todo el mundo haya recibido su sexto Billeto de destino. A continuación, cada jugador se queda **exactamente** con 4 Billetes de destino, ni más ni menos. Devuelve al mazo de Billetes de destino las 2 cartas que le sobran a cada jugador, barájalo y déjalo cerca del tablero.

CAMBIOS EN LAS REGLAS

En tu turno debes realizar una, y solamente una, de las tres acciones habituales: Robar cartas de Vagón, Cubrir un recorrido, o Robar Billetes de destino. Sin embargo, también puedes jugar una carta de Tren expreso para mejorar la acción elegida según el valor de esta (+1, +2 o +3). Cada carta de Tren expreso solo se puede jugar una vez por partida: retira la carta de la partida una vez la hayas jugado.

Robar cartas de Vagón

Antes de robar tu primera carta, puedes decidir gastar una de tus cartas de Tren expreso disponibles (+1, +2 o +3) para robar ese mismo número de cartas de la parte superior del mazo. A continuación podrás robar cartas siguiendo las reglas básicas.

Cubrir un recorrido

Cada vez que cubras un recorrido puedes poner uno de tus Vagones de la reserva en el tapete de Provincias.

- ◆ Si lo haces, debes poner el Vagón en la fila del mismo color que el del recorrido que acabas de cubrir. Si el recorrido que has cubierto es de color gris, podrás poner el Vagón en cualquier fila a tu elección.
- ◆ Cuando pongas un Vagón en el tapete de Provincias deberás ponerlo en la casilla que coincida con el **número de cartas jugadas** para cubrir el recorrido, siempre y cuando no haya ya un Vagón en esa casilla. Si quieres puedes cubrir un recorrido jugando más cartas **elegibles** de las necesarias para poner tu Vagón en una casilla más alta en el tapete de Provincias.

- ◆ Puedes poner tu Vagón en la primera casilla disponible con un valor inferior si la casilla en la que tienes que poner tu Vagón está ocupada.
- ◆ Los Vagones en el tapete de Provincias permanecen allí hasta el final de la partida. No hay límite al número de Vagones que puedes poner en el tapete de Provincias, solo has de tener en cuenta que el precio a pagar es no poder usar esos Vagones para cubrir recorridos.

Cuando pongas un Vagón en el tapete de Provincias puedes jugar una carta de Tren Expreso para aumentar en +1, +2 o +3 el valor de la casilla en la que has de poner tu Vagón.

Ejemplo

El jugador Azul juega 4 cartas de Vagón de color blanco, 1 Locomotora y su carta de Tren expreso de valor +1 para cubrir el recorrido que lleva de Namwon a Jinju. De esta manera puede poner un Vagón azul en la sexta casilla de la fila de color blanco del tapete de Provincias.

Robar Billetes de destino



Al elegir esta acción robas 3 Billetes de destino de la parte superior del mazo.

Antes de robar las cartas debes decidir si juegas una carta de tren Expreso para robar 1, 2 o 3 Billetes de destino adicionales dependiendo del valor de la carta de Tren expreso jugada.

Debes conservar al menos un Billeto de destino, pero puedes quedarte con todas las que quieras, ¡hasta con 6 cartas si así lo deseas!

Puntuación

Al final de la partida suma como siempre la puntuación por recorridos y por Billetes de destino de cada jugador.

Dependiendo del número de jugadores en la partida también deberás calcular los puntos adicionales que proporcione el tapete de Provincias. Para ello los jugadores **suman el valor de cada casilla ocupada por uno de sus Vagones en cada fila de color**. A continuación debes comparar quién ha obtenido el total más alto en cada fila de color del tapete de Provincias y repartir a cada jugador los puntos adicionales indicados en la carta de Puntuación de provincias.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Para que un jugador pueda obtener puntos en una fila de color necesitará tener al menos un Vagón en esa fila.

En caso de empate, el jugador con el Vagón en la casilla más alta rompe el empate a su favor.

Ejemplo

En este ejemplo de una partida a 4 jugadores hay un empate por el segundo puesto en la fila roja. Los puntos se repartirán de la siguiente manera:

- ◆ 10 puntos para el jugador Verde (9 puntos en la fila),
- ◆ 6 puntos para el jugador Negro (8 puntos en la fila, pero con un Vagón en la casilla 6),
- ◆ 4 puntos para el jugador Azul (8 puntos en la fila, pero con un Vagón en la casilla 5),
- ◆ 0 puntos para el jugador Rojo (7 puntos en la fila).

En esta expansión no hay puntos adicionales por la *Ruta Continua Más Larga* ni por el *Mayor Número de Billetes Completados*.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador de entre los empatados que haya completado más Billetes de destino gana la partida. Si el empate persiste, los jugadores empatados comparten felices la victoria.



Bine ai venit în jocul Ticket to Ride® Coreea de Sud. În această extensie, profitați de cărțile Tren expres pentru a îmbunătăți eficiența rețelei de trenuri din toate Provinciile țării.

Această broșură cu reguli descrie schimbările de joc specifice hărții Coreei de Sud și presupune să cunoști regulile prezentate în jocul original Ticket to Ride. Această extensie este concepută pentru 2 - 5 jucători.

Unele locații de pe hartă sunt conectate prin Rute duble. Acestea sunt Rutele ale căror spații sunt paralele și egale ca număr de la o locație la alta. La jocurile cu 4 și 5 jucători, aceștia pot folosi toate Rutele din cadrul Rutelor duble, deși un jucător nu poate revendica mai mult de una dintre acele Rute. În jocurile cu 2 și 3 jucători, se poate revendica o singură Rută din cadrul Rutelor duble. După ce un jucător a revendicat una dintre acestea, cealaltă Rută din Ruta Dublă este blocată și indisponibilă pentru ceilalți jucători.

Pentru a juca cu această extensie, ai nevoie de 45 de Vagoane pentru fiecare jucător și de Marcatorii de puncte corespunzători luați din Ticket to Ride sau Ticket to Ride Europa (jocul de bază), împreună cu noile componente descrise mai jos.

Dacă folosiți cărțile Vagon din acest set, asigurați-vă că ați eliminat din pachet cărțile Festival și cartea Bilet standard. Acestea sunt utilizate numai cu harta Peninsulei Iberice. Alternativ, puteți folosi cărțile Vagon din jocul de bază.

COMPONENTE NOI

- ◆ 15 cărți Tren expres
(1 set pentru fiecare jucător)



- ◆ 44 cărți Bilet de destinație
- ◆ 1 cartonaș de punctaj pentru Provincie
- ◆ 1 planșă cu Provincia

PREGĂTIREA JOCULUI

- ◆ Așezați planșa Provinciei și cartonașul de punctaj al Provinciei aproape de tabla principală.
- ◆ Amestecați cele 110 cărți Vagon de tren și împărțiți câte 4 fiecărui jucător. Întoarceți 5 cărți cu fața în sus. Strângeți seria de 5 cărți dacă conține 3 cărți de Locomotivă.
- ◆ De asemenea, fiecare jucător ia un set de 3 cărți Tren expres diferite (+1, +2 și +3) și le pune cu fața în sus în fața sa.

- ◆ Distribuirea inițială a cărților Bilet de destinație se face mai degrabă prin tragere la sorti decât prin metoda obișnuită. Amestecați cărțile Bilet de destinație și împărțiți câte 6 cărți fiecărui jucător. Fiecare jucător selectează o carte și le pasează pe celelalte 5 în stânga. Apoi, fiecare jucător alege o carte din cele 5 și le pasează pe celelalte 4 în stânga și așa mai departe. Cartea este aleasă în timpul acestei trageri nu mai poate fi schimbată ulterior. Continuați să trageți și să pasați cărți până când fiecare jucător primește a șasea carte. Apoi, fiecare jucător alege **exact** 4 dintre aceste cărți pentru a le păstra. Nu se poate păstra un număr mai mic sau mai mare de cărți. Cele 2 cărți rămase de la fiecare jucător se amestecă cu cărțile neîmpărțite, pachetul de cărți Bilet de destinație se amestecă din nou, iar pachetul este așezat lângă tabla de joc.

MODIFICĂRILE REGULILOR

Când este rândul său, jucătorul trebuie să efectueze una (și numai una) dintre cele trei acțiuni uzuale (trage cărți Vagon, revendică o Rută sau trage cărți Bilet de destinație). Cu toate acestea, jucătorii pot consuma o carte Tren expres pentru a-și îmbunătăți acțiunea aleasă cu valoarea acesteia (+1, +2 sau +3). Fiecare carte Tren expres poate fi consumată o singură dată pe joc: scoateți-o din joc după ce este folosită.

Trage cărți Vagon

Înainte de a lua prima carte, un jucător poate decide să consume una dintre cărțile Tren expres nefolosite (+1, +2 sau +3) pentru a extrage numărul corespunzător de cărți din partea de sus a pachetului. Apoi, jucătorul extrage cărțile după metoda obișnuită.

Revendică o rută

De fiecare dată când un jucător revendică o Rută, poate decide să plaseze și unul dintre Vagoanele de tren din plastic din rezerva sa pe planșa Provinciei.

- ◆ Vagonul de tren trebuie plasat pe Linia care corespunde culorii Rutei pe care tocmai a revendicat-o. Atunci când revendică o Rută gri, un jucător își poate plasa Vagonul de tren pe o Linie de orice culoare.
- ◆ Vagonul de tren este plasat pe locul care corespunde numărului de cărți jucate pentru a revendica Ruta, atât timp cât nu există deja un Vagon de tren în acel loc. Se poate revendica o Rută jucând mai multe cărți eligibile decât este necesar pentru a plasa Vagonul de tren pe un loc mai înalt pe planșa Provinciei.

- ◆ Dacă locul pentru care se califică este deja ocupat, jucătorului i se permite să își plaseze Vagonul de tren pe primul loc liber de valoare mai mică.
- ◆ Odată ce un Vagon de tren este plasat pe tabla Provinciei, acesta rămâne pe locul său până la sfârșitul jocului. Nu există o limită a numărului de Vagoane de tren pe care un jucător le poate pune pe planșa Provinciei, dar, în schimb, aceste vagoane nu pot fi folosite pentru a revendica Rute.

Atunci când se pune un Vagon de tren pe planșa Provinciei, se poate consuma o carte Tren expres pentru a crește valoarea locului cu +1, +2 sau +3, în funcție de valoarea cărții Tren expres consumate.

Exemplu

Jucătorul albastru joacă 4 cărți albe Vagon de tren, 1 carte Locomotivă și cartea Tren expres +1 pentru a revendica ruta Namwon-Jinju și pentru a plasa un Vagon de tren albastru pe locul 6 al Liniei albe de pe planșa Provinciei.

Trage Bilet de destinație

Jucătorul care alege această acțiune extrage 3 cărți Bilet de destinație din partea de sus a pachetului.

Înainte de a extrage aceste cărți, ei pot decide să consume o carte Tren expres pentru a extrage 1, 2 sau 3 cărți suplimentare de Bilet de destinație, în funcție de valoarea cărții Tren expres consumate.

Trebuie să păstreze cel puțin una dintre ele, dar pot păstra orice număr (până la toate cele 6!) dacă doresc.

CALCULAREA SCORULUI

La sfârșitul jocului, se verifică scorurile pentru Rutele revendicate și se scriu punctajele cărților Bilet de destinație ca de obicei.

În funcție de numărul de jucători din joc, se acordă un bonus pentru fiecare Linie colorată de pe planșa Provinciei. Fiecare jucător **adună valorile tuturor locurilor în care are Vagoane de tren pe Linia avută în vedere**. Pe urmă, se face un clasament cu jucătorii și se acordă puncte bonus, așa cum se indică în tabelul de pe cartonașul de punctaj al Provinciei.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Pentru a se califica la o culoare, un jucător trebuie să aibă cel puțin un Vagon de tren pe Linia de culoare corespunzătoare.

În caz de egalitate, jucătorul care are Vagonul de tren pe locul cu cel mai mare număr dintre cei doi jucători aflați la egalitate este considerat câștigător.

Exemplu

De exemplu, într-un joc cu 4 jucători, dacă doi jucători sunt la egalitate pe locul doi la Linia roșie, bonusurile vor fi acordate după cum urmează:

- ◆ 10 puncte pentru jucătorul verde (suma 9),
- ◆ 6 puncte pentru jucătorul negru (suma 8, Vagonul de tren pe locul 6)
- ◆ 4 puncte pentru jucătorul albastru (suma 8, Vagonul de tren pe locul 5)
- ◆ 0 puncte pentru jucătorul roșu (suma 7).

Această extensie nu include bonusul *Globetrotter* sau *Cea mai lungă rută*.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul. Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate de puncte, câștigă jucătorul care a completat cele mai multe Bilete de destinație. Dacă jucătorii se află încă la egalitate, aceștia împart victoria.



Welkom bij Ticket to Ride® South Korea. Bij deze uitbreiding maak je slim gebruik van je sneltreinkaarten om de efficiëntie van jouw netwerk in de Zuid-Koreaanse provincies te verbeteren.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn voor het spelbord van Zuid-Korea. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van het originele Ticket to Ride spel. Deze uitbreiding is geschikt voor 2-5 spelers.

Sommige locaties zijn met elkaar verbonden door dubbele routes. Dit zijn routes met parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes van de ene naar de andere locatie. In een spel met 4 of 5 spelers kunnen alle sporen van een dubbele route geclaimd worden (dezelfde speler mag echter nooit meer dan een van deze sporen claimen). In een spel met 2 of 3 spelers kan slechts één spoor van een dubbele route geclaimd worden. Zodra een speler een van deze sporen claimt, is het andere spoor van de dubbele route afgesloten en niet meer beschikbaar voor alle andere spelers.

Om deze uitbreiding te spelen, heb je **45 treintjes** per speler nodig en de bijbehorende scorepijpen uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europe. Deze onderdelen gebruik je samen met de nieuwe onderdelen die hieronder worden beschreven.

Maak je gebruik van de treinkaarten van deze uitbreiding, zorg dan dat je de festivalkaarten en de draft-kaart uit de stapel verwijdert. Deze worden alleen gebruikt bij het spelbord van het Iberisch schiereiland. Je kunt ook de treinkaarten uit een basisspel gebruiken.

NIEUWE ONDERDELEN

- ◆ 15 sneltreinkaarten (1 set per speler)



- ◆ 44 bestemmingskaarten



- ◆ 1 scorekaart van de provincie

- ◆ 1 provinciemat

VOORBEREIDING

- ◆ Plaats de mat en de scorekaart van de provincie dichtbij het bord.
- ◆ Schud de 110 treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten. Plaats daarna – zoals gebruikelijk – de bovenste 5 treinkaarten open in een rij naast het bord. Zodra de rij 3 locomotiefkaarten bevat, vervang je de hele rij van 5 kaarten.

- ◆ Elke speler neemt ook een set van 3 verschillende sneltreinkaarten (+1, +2 en +3) en legt deze open voor zich op tafel.
- ◆ De eerste verdeling van bestemmingskaarten wordt uitgevoerd via een draft in plaats van op de gebruikelijke wijze. Schud de bestemmingskaarten en geef 6 kaarten aan elke speler. Iedere speler kiest 1 kaart en geeft de overige 5 kaarten door aan de speler **aan zijn linkerszijde**. Vervolgens kiest elke speler 1 kaart van de 5 ontvangen kaarten en geeft de overige 4 kaarten weer door naar links, enzovoort. Als je eenmaal een kaart hebt gekozen, mag je die later niet meer omwisselen. Ga door met het kiezen en doorgeven van kaarten totdat elke speler 6 kaarten heeft. Dan kiest elke speler **exact** 4 van deze bestemmingskaarten om te houden. Spelers mogen niet meer of minder dan 4 kaarten houden. De resterende 2 kaarten van elke speler worden samen geschud met de bestemmingskaarten die niet uitgedeeld zijn en de stapel bestemmingskaarten wordt naast het bord gelegd.

SPECIALE REGELS

Tijdens zijn beurt moet elke speler een (en slechts één) van de volgende drie acties (treinkaarten trekken, een route claimen of bestemmingskaarten trekken) uitvoeren. Echter, spelers mogen hun gekozen actie versterken door een sneltreinkaart (met waarde +1, +2 of +3) in te zetten. Elke sneltreinkaart kan slechts een keer per spel ingezet worden: na gebruik moet deze verwijderd worden uit het spel.

Treinkaarten trekken

Voordat een speler zijn eerste kaart pakt, mag hij kiezen of hij een van zijn ongebruikte sneltreinkaarten (+1, +2 of +3) wil inzetten om het overeenkomstige aantal kaarten van de stapel te trekken. De speler trekt daarna kaarten volgens de gebruikelijke wijze.

Een route claimen

Elke keer dat een speler een route claimt, mag hij kiezen om ook een van de treintjes uit zijn voorraad op de provinciemat te plaatsen.

- ◆ Het treintje moet op de lijn van de provinciemat worden geplaatst die overeenkomt met de kleur van de route die de speler zojuist geclaimd heeft. Bij het claimen van een grijze route, mag een speler zijn treintje op een gekleurde lijn naar keuze leggen.
- ◆ Het treintje moet op de positie worden geplaatst die overeenkomt met **het aantal kaarten dat gespeeld is om de**

route te claimen, mits daar nog geen treintje staat. Het is mogelijk om een route te claimen door meer **geschikte** kaarten te spelen dan nodig is, zodat je het treintje op een hogere positie op de mat van de provincie kunt plaatsen.

- ◆ Als de positie waarvoor het treintje in aanmerking komt al bezet is, mag een speler zijn treintje op de eerste vrije positie met een lagere waarde plaatsen.
- ◆ Zodra een treintje op de provinciemat is geplaatst, blijft het op die positie tot het einde van het spel. Er is geen limiet aan het aantal treintjes dat een speler op de provinciemat mag plaatsen, maar het is wel een nadeel dat deze treintjes niet gebruikt kunnen worden om routes te claimen.

Wanneer je een treintje op de provinciemat plaatst, is het ook mogelijk om **een** sneltreinkaart in te zetten om de positie met +1, +2 of +3 te verhogen, afhankelijk van de waarde van de gebruikte sneltreinkaart.

Voorbeeld

Blauw speelt 4 witte treinkaarten, 1 locomotief en zijn snelheidstreinkaart met waarde +1 om de route van Namwon naar Jinju te claimen en plaatst een blauw treintje op positie #6 van de witte lijn op de provinciemat.

Bestemmingskaarten trekken



Een speler die voor deze actie kiest, trekt de bovenste 3 bestemmingskaarten van de stapel.

Voordat de speler deze kaarten trekt, mag hij kiezen om een sneltreinkaart in te zetten en 1, 2 of 3 extra bestemmingskaarten te trekken, afhankelijk van de waarde van de gebruikte sneltreinkaart.

Hij moet minstens één kaart houden, maar mag er ook meer (maximaal alle 6!) houden als hij dat wil.

DE SCORE BEREKENEN

Aan het einde van het spel scoort elke speler punten voor geclaimde routes en behaalde bestemmingskaarten volgens de gebruikelijke regels.

Afhankelijk van het aantal spelers in het spel, scoor je een aantal bonuspunten voor elke gekleurde lijn op de provinciemat. Voor elke lijn geldt: iedere speler **telt de waarden op van alle posities van zijn treintjes op de betreffende lijn**. Spelers scoren vervolgens bonuspunten op basis van hun rangschikking, zoals aangegeven in de tabel op de scorekaart voor de provincie.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Een speler moet minimaal 1 treintje op een gekleurde lijn hebben staan om voor een score, voor die kleur lijn, in aanmerking te komen.

Een gelijke stand tussen twee of meer spelers wordt beslist in het voordeel van de speler die met zijn treintje de hogere positie op de lijn bezet.

Voorbeeld

Als bijvoorbeeld in een spel met 4 spelers twee spelers een gedeelde tweede plaats in de rangschikking voor de rode lijn behalen, worden de bonuspunten als volgt toegekend:

- ◆ 10 punten voor groen (som is 9),
- ◆ 6 punten voor zwart (som is 8, treintje op positie #6)
- ◆ 4 punten voor blauw (som is 8, treintje op positie #5)
- ◆ 0 punten voor rood (som is 7).

Er zijn geen *Globetrotter*- of *Langste Route*-bonussen beschikbaar in deze versie.

De speler met de meeste punten wint het spel. Zijn er twee of meer spelers met een gelijk aantal punten, dan wordt deze gelijke stand beslist in het voordeel van de speler met de meeste behaalde bestemmingskaarten. Is er dan nog steeds geen beslissing, dan delen de gelijkstaande spelers de overwinning.



Benvenuti in Ticket to Ride® Corea del Sud. In questa espansione, sfruttate le vostre carte Treno Espresso per migliorare l'efficienza della vostra rete ferroviaria nelle province del paese.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Corea del Sud e presume che conosciate già le regole presentate per la prima volta nella versione base di Ticket to Ride. Questa espansione è concepita per 2-5 giocatori.

Alcune località sono collegate da Doppia Linea (2 linee con un pari numero di caselle che collegano le stesse località). Nelle partite a 4 e 5 giocatori è possibile usare tutte le linee della Doppia Linea. Tuttavia, lo stesso giocatore può controllare soltanto 1 di quelle linee. Nelle partite a 2 e 3 giocatori, è possibile controllare solo 1 delle linee della Doppia Linea. Una volta che un giocatore controlla 1 qualsiasi delle 2 linee, l'altra linea viene considerata chiusa e inaccessibile agli altri giocatori per il resto della partita.

Per giocare con questa espansione sono necessari 45 Vagoni per giocatore e i Segnapunti corrispondenti di Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa (giochi base), assieme ai nuovi componenti elencati di seguito.

Se utilizzate le carte Treno di questa espansione, assicuratevi di rimuovere dal mazzo le carte Festival e il Biglietto Draft; vengono utilizzati solo con la Mappa della Penisola Iberica. In alternativa, è possibile utilizzare le carte Treno del gioco base.

NUOVI COMPONENTI

- ◆ 15 Carte Treno Espresso (1 set per giocatore)



- ◆ 44 Biglietti Destinazione
- ◆ 1 Carta Punteggio Provincia
- ◆ 1 Tappetino Provincia

PREPARAZIONE

- ◆ Collocate il tappetino Provincia e la carta Punteggio Provincia vicino al tabellone.
- ◆ Mescolate le 110 carte Treno e distribuitene 4 a ciascun giocatore. Formate la consueta fila di 5 carte Treno a faccia in su. Se vengono rivelate 3 carte Locomotiva, sostituite tutte le 5 carte della fila.

- ◆ Ogni giocatore prende anche un set di 3 carte Treno Espresso diverse (+1, +2, e +3) e le colloca a faccia in su davanti a sé.
- ◆ La distribuzione iniziale dei Biglietti Destinazione avviene con un draft, anziché con il metodo tradizionale. Il draft avviene in questo modo: mescolate i Biglietti Destinazione e distribuitene 6 a ogni giocatore. Ciascuno sceglie 1 Biglietto e passa gli altri 5 al **giocatore alla sua sinistra**. Poi ogni giocatore sceglie 1 Biglietto tra questi 5 e passa gli altri 4 al giocatore alla sua sinistra e così via. Durante il draft, una volta scelto un Biglietto, non è possibile sostituirlo. Continuate questo procedimento fino a quando ogni giocatore non ottiene il suo sesto Biglietto. Poi ognuno sceglie **esattamente** 4 Biglietti da conservare; non ne può conservare un numero inferiore o maggiore di 4. I 2 Biglietti scartati da ciascun giocatore vengono uniti ai Biglietti non distribuiti; il mazzo dei Biglietti Destinazione viene rimescolato e collocato accanto al tabellone.

REGOLE SPECIALI

Durante il vostro turno, dovete eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni consuete (pescare carte Treno, controllare una linea o pescare Biglietti Destinazione). Tuttavia, i giocatori possono giocare 1 carta Treno Espresso per incrementare il valore dell'azione scelta (+1, +2, o +3). Ogni carta Treno Espresso può essere giocata solo 1 volta per partita: una volta utilizzata, rimuovetela dal gioco.

Pescare Carte Treno

Prima di prendere la sua prima carta, un giocatore può decidere di giocare 1 delle sue carte Treno Espresso inutilizzate (+1, +2, o +3) per pescare il numero corrispondente di carte dalla cima del mazzo di carte Treno. Il giocatore poi pesca le carte come di norma.

Controllare una Linea

Ogni volta che un giocatore controlla una linea, può decidere anche di collocare 1 dei Vagoni della sua riserva sul tappetino Provincia.

- ◆ Il Vagone deve essere collocato sulla linea del colore corrispondente alla linea appena controllata. Quando un giocatore controlla una linea grigia, può collocare il proprio Vagone su una linea di qualsiasi colore.
- ◆ Il Vagone viene collocato sullo slot corrispondente al numero di carte giocate per controllare la linea, a meno che un

altro Vagone non si trovi già lì. È possibile controllare una linea giocando un numero di carte valide superiore a quello necessario per collocare il Vagone su uno slot di valore superiore del tappetino Provincia.

- ◆ Nel caso in cui lo slot desiderato sia già occupato, il giocatore ha il diritto di collocare il suo Vagone nel primo slot libero di valore inferiore.
- ◆ Una volta che un Vagone viene collocato sul tappetino Provincia, rimane in quello slot fino alla fine della partita. Non c'è limite al numero di Vagoni che un giocatore può collocare sul tappetino Provincia; tuttavia, quei Vagoni non possono essere usati per controllare le linee.

Quando un giocatore colloca un Vagone sul tappetino Provincia, può anche giocare 1 carta Treno Espresso per aumentare di +1, +2, o +3 il valore dello slot, a seconda del valore della carta Treno Espresso utilizzata.

Esempio

Il giocatore blu gioca 4 carte Treno, 1 carta Locomotiva e la sua carta Treno Espresso +1 per controllare la linea Namwon-Jinju e per collocare un Vagone blu sullo slot n. 6 della linea bianca sul tappetino Provincia.

Pescare Biglietti Destinazione



Un giocatore che sceglie questa azione pesca 3 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Prima di pescarli, può decidere di giocare una carta Treno Espresso per pescare 1, 2, oppure 3 Biglietti Destinazione aggiuntivi, a seconda del valore della carta Treno Espresso giocata.

Deve conservare almeno 1 Biglietto, ma può scegliere di tenerne un numero qualsiasi, anche tutti e 6, se lo desidera.

PUNTEGGIO

Al termine della partita, verificate i punteggi per le linee controllate e calcolate i punti dei Biglietti Destinazione, come di consueto. Dopodiché assegnate un bonus per ogni linea colorata sul tappetino Provincia a seconda del numero di giocatori. Ogni giocatore **somma i valori di tutti gli slot sui quali ha Vagoni nella linea considerata**. Viene quindi fatta una classifica e i punti bonus vengono assegnati come indicato nella tabella della carta Punteggio Provincia.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Per qualificarsi in un colore, un giocatore deve possedere almeno 1 Vagone nella linea del colore corrispondente.

In caso di parità, il giocatore con il proprio Vagone sullo slot di valore superiore tra i giocatori in parità è considerato in vantaggio.

Esempio

In una partita a 4 giocatori, se 2 giocatori sono in parità per il secondo posto sulla linea rossa, verranno assegnati i bonus come segue:

- ◆ 10 punti al giocatore verde (totale di 9),
- ◆ 6 punti al giocatore nero (totale di 8, Vagone sullo slot n. 6),
- ◆ 4 punti al giocatore blu (totale di 8, Vagone sullo slot n. 5),
- ◆ 0 punti al giocatore rosso (totale di 7).

In questa versione non sono previsti bonus *Globetrotter* o per il *Percorso Continuo Più Lungo*.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita. Se 2 o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Se la parità permane, i giocatori interessati condividono la vittoria.



Tervetuloa pelaamaan Ticket to Ride® -peliä Etelä-Koreaan. Tässä lisäosassa pääset hyödyntämään Express-junakortteja, jotka parantavat provinssien halki kulkevan rautatieverkon tehokkuutta.

Tässä sääntökirjasessa selitetään lisäosan sääntömuutokset pelaajille, jotka tuntevat alkuperäisen Ticket to Ride -pelin säännöt. Lisäosa on tarkoitettu 2-5 pelaajalle.

Joidenkin kartan paikkojen välille on mahdollista rakentaa rinnakkaiset reitit. Nämä ovat samanmittaiset, rinnakkain kulkevat reitit kahden paikan välillä. Neljän ja viiden pelaajan peleissä voidaan käyttää rinnakkaisista reiteistä kumpaakin, mutta sama pelaaja ei saa rakentaa niitä molempia. Kahden ja kolmen pelaajan peleissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain toista. Kun yksi reiteistä on rakennettu, kukaan ei saa enää rakentaa sen rinnalla kulkevaa reittiä.

Lisäosalla pelaamiseen tarvitaan 45 junanvaunua kullekin pelaajalle ja niitä vastaavat pistemerkit Ticket to Ride- tai Ticket to Ride Europe -pelistä (peruspelistä) sekä alla kuvatut uudet osat.

Jos käytätte pelissä tämän pakkauksen junakortteja, muistakaa poistaa ensin pakasta festivaalikortit ja lipunjakokortti. Niitä käytetään vain Iberia-kartan kanssa. Pelissä voi myös käyttää peruspelin junakortteja.

UUDET OSAT

- ♦ 15 Express-junakorttia (1 korttisarja pelaaja kohden)



- ♦ 44 menolippua

- ♦ 1 provinssipistekortti

- ♦ 1 provinssipelilauta

ALKUVALMISTELUT

- ♦ Asettakaa provinssipelilauta ja provinssipistekortti varsinaisen pelilaudan viereen.
- ♦ Sekoittakaa kaikki 110 junakorttia ja jakakaa niitä kullekin pelaajalle neljä. Kääntäkää tavalliseen tapaan pöydälle viisi korttia kuvapuoli ylöspäin. Jos kolme viidestä käännetystä kortista on veturikortteja, kääntäkää tilalle uudet viisi korttia.
- ♦ Jokainen pelaaja ottaa itselleen kolmen erilaisen Express-junakortin sarjan (+1, +2 ja +3) ja asettaa kortit eteensä kuvapuoli ylöspäin.

- ♦ Pelin alussa menoliput jaetaan tavallisen menetelmän sijaan itse valitsemalla. Sekoittakaa menolippukortit ja jakakaa niitä jokaiselle pelaajalle kuusi. Jokainen valitsee kuudesta kortistaan yhden ja antaa loput viisi **vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle**. Seuraavaksi jokainen valitsee saamistaan viidestä kortista yhden ja antaa loput **neljä** taas eteenpäin. Näin valittuja kortteja ei saa enää vaihtaa. Korttien valitsemista ja eteenpäin antamista jatketaan, kunnes jokaisella on kuusi korttia. Lopuksi jokainen valitsee kuudesta menolipusta neljä, jotka haluaa pitää, ja palauttaa loput kaksi menolippupakkaan. Menolippupakka sekoitetaan uudelleen ja asetetaan lähelle pelilautaa.

SÄÄNTÖMUUTOKSET

Pelaajan suorittaa vuorollaan yhden (ja vain yhden) kolmesta perinteisestä toiminnosta (junakorttien nostaminen, reitin rakentaminen, menolippujen nostaminen). Pelaaja voi kuitenkin käyttää Express-junakortin ja tehostaa näin valitsemaansa toimintoa kortin arvon verran (+1, +2 tai +3). Kunkin Express-junakortin voi käyttää vain kerran pelin aikana, minkä jälkeen se poistetaan pelistä.

Junakorttien nostaminen

Pelaaja voi ennen toiminnon suorittamista käyttää yhden Express-junakortistaan (+1, +2 tai +3) ja nostaa pakan päältä sen mukaisen määrän kortteja. Tämän jälkeen junakorttien nostamistoiminto suoritetaan tavalliseen tapaan.

Reitin rakentaminen

Aina kun pelaaja rakentaa reitin, hän voi halutessaan asettaa yhden junanvaunun myös provinssipelilaudalle.

- ♦ Tämä junanvaunu on asettava linjalle, jonka väri vastaa samalla vuorolla rakennettua reittiä. Harmaan reitin rakentamisen yhteydessä pelaaja voi itse valita, minkä väriselle linjalle hän asettaa junanvaunun.
- ♦ Junanvaunu asetetaan ruutuun, joka vastaa reitin rakentamisen yhteydessä **pelattujen junakorttien lukumäärää**. Ruudun on oltava tyhjä, jotta vaunun voi asettaa siihen. Pelaaja voi myös halutessaan käyttää reitin rakentamiseen enemmän kortteja kuin rakentamiseen vaaditaan (ylimääräistenkin korttien on oltava **oikeanlaisia**) ja asettaa sitten junanvaunun tätä korttimäärää vastaavaan (arvoltaan suurempaan) ruutuun.
- ♦ Jos ruutu, johon junanvaunu tulisi asettaa, on jo varattu, pelaaja voi asettaa junanvaunun arvoltaan pienempään ensimmäiseen vapaaseen ruutuun.

- ◆ Provinssipelilaudalle asetetut junanvaunut pysyvät paikoillaan pelin loppuun asti. Niiden määrää ei ole rajoitettu, mutta ne ovat pois reittien rakentamiseen käytettävissä olevista vaunuista.

Kun pelaaja asettaa junanvaunun provinssipelilaudalle, hän voi käyttää yhden Express-junakortin. Tällöin pelaaja asettaa vaunun 1, 2 tai 3 numeroa arvokkaampaan ruutuun Express-korttiin merkityn arvon mukaan.

Esimerkki

Sininen rakentaa reitin Namwonista Jinjuun pelaamalla 4 valkoista junakorttia ja 1 veturikortin. Lisäksi hän pelaa Express-junakorttinsa arvolla +1, jotta hän pystyy asettamaan oman junanvaununsa provinssipelilaudan valkoisen linjan ruutuun numero 6.

Menolippujen nostaminen



Jos pelaaja valitsee tämän toiminnon, hän nostaa menolippupakan kolme päälinnimmäistä korttia.

Pelaaja voi ennen korttien nostamista käyttää yhden Express-junakorteistaan ja nostaa 1, 2 tai 3 ylimääräistä korttia Express-korttiin merkityn arvon mukaan.

Pelaajan on pidettävä vähintään yksi nostamistaan menolipuista, mutta hän voi halutessaan pitää vaikka kaikki kuusi!

PISTEIDEN LASKEMINEN

Pelin lopussa pelaajat tarkistavat rakentamistaan reiteistä saamansa pisteet ja laskevat menolippujen mukaisista reiteistä kertyvät pisteet tavalliseen tapaan.

Kustakin provinssipelilaudan linjasta jaetaan pelaajille bonukset, joiden määrä riippuu pelaajamäärästä. Jokainen pelaaja laskee yhteen linjan niiden ruutujen arvot, joissa hänellä on junanvaunu. Tämä tehdään erikseen kunkin linjan osalta.

Suurimman summan linjasta saanut saa suurimman bonuksen, toiseksi suurimman summan saanut toiseksi suurimman bonuksen jne. Bonuksen määrä näkyy provinssipistekortin taulukossa.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Jotta pelaaja voi saada bonuksen linjasta, hänellä on oltava sillä vähintään yksi junanvaunu.

Tasatilanteessa suurimman bonuksen saa se, jolla on junanvaunu arvoltaan suuremmassa ruudussa.

Esimerkki

Jos esimerkiksi neljän pelaajan pelissä punaisen linjan osalta toisella sijalla on kaksi pelaajaa, bonukset jakautuvat seuraavasti:

- ◆ 10 pistettä vihreälle pelaajalle (linjasta summaksi 9)
- ◆ 6 pistettä mustalle pelaajalle (linjasta summaksi 8, junanvaunu ruudussa 6)
- ◆ 4 pistettä siniselle pelaajalle (linjasta summaksi 8, junanvaunu ruudussa 5)
- ◆ 0 pistettä punaiselle pelaajalle (linjasta summaksi 7).

Tässä lisäosassa ei ole *matkajaan* eikä *pisimmän reitin* bonusta.

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Tasapelin sattuessa voittaja on pelaaja, joka on rakentanut eniten katkeamattomia menolippujen reittejä. Jos peli on edelleen tasan, pelaajat jakavat voiton.





Velkommen til Ticket to Ride® South Korea. I denne udvidelse skal du udnytte dine lyntogskort til at forbedre effektiviteten af dit togetnetværk på tværs af landets provinser.

Denne regelbog beskriver regelændringerne, der gælder for det Sydkoreanske kort, og vi antager, at du er bekendt med reglerne fra det oprindelige Ticket to Ride. Denne udvidelse er designet til 2-5 spillere.

Nogle lokationer på brættet er forbundet med dobbeltruter. Dette er ruter mellem to lokationer, der er parallelle og består af det samme antal felter. I spil med fire eller fem spillere kan I benytte alle ruterne på dobbeltruterne, men den samme spiller må ikke bygge mere end én af ruterne på disse dobbeltruter. I spil med to eller tre spillere kan I kun bruge én af ruterne på en dobbeltrute. Når en spiller har bygget på en af disse, bliver den anden rute i dobbeltruten lukket, og den kan ikke benyttes af de andre spillere.

For at spille med denne udvidelse skal hver spiller bruge 45 togvogne og en pointmarkør fra Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe (grundspillet), samt de nye komponenter beskrevet herunder.

Hvis I benytter togvognskortene fra dette sæt, skal I sørge for at fjerne festivalkortene og rutevalgskortet fra stakken. De bruges kun på det Iberiske kort. Alternativt kan I bruge togvognskortene fra grundspillet.

NYE KOMPONENTER

- ♦ 15 lyntogskort
(1 sæt pr. spiller)



- ♦ 44 Rutekort



- ♦ 1 Provinspointkort

- ♦ 1 Provinsbræt

FORBEREDELSE

- ♦ Placer provinsbrættet og provinspointkortet tæt på spillebrættet.
- ♦ Bland de 110 togvognskort sammen, og giv hver spiller fire kort. Læg fem kort ud med billedsiden opad som normalt. Træk fem nye synlige kort, hvis der er tre lokomotivkort.
- ♦ Hver spiller tager også et sæt af tre forskellige lyntogskort (+1, +2 og +3) og placerer dem med billedsiden opad foran sig.

- ♦ Den indledende fordeling af rutekort foregår ved en udvælgelsesfase i stedet for på den normale måde. Bland rutekortene, og giv hver spiller en starthånd på seks kort. Hver spiller vælger ét kort og sender de fem andre **til spilleren til venstre**. Hver spiller vælger så ét af de fem kort og sender de fire andre videre osv. Når et kort er blevet valgt i denne udvælgelsesfase, kan det ikke byttes ud senere i fasen. Fortsæt udvælgelsen, indtil hver spiller har valgt seks kort. Hver spiller skal så vælge **præcis** fire af disse kort og beholde dem. De må ikke beholde flere eller færre end fire. De to resterende kort fra hver spiller blandes sammen med resten af de ubrugte rutekort, og stakken placeres nær brættet.

REGELÆNDRINGER

I sin tur skal en spiller udføre en (og kun én) af de normale tre handlinger (trækning af togvognskort, indsætning af tog eller trækning af rutekort). Spilleren kan vælge at bruge et lyntogskort til at forbedre den valgte handling med kortets værdi (+1, +2 eller +3). Hvert lyntogskort kan kun bruges én gang pr. spil: Fjern det fra spillet, når det er blevet brugt.

Trækning af togvognskort

Inden spilleren tager sit første kort kan vedkommende vælge at bruge et af sine ubrugte lyntogskort (+1, +2 eller +3) for at trække et tilsvarende antal kort fra toppen af stakken. Derefter trækker spilleren kort som normalt.

Indsætning af tog

Hver gang en spiller indsætter tog, kan vedkommende også vælge at placere et af sine resterende tog på provinsbrættet.

- ♦ Togvognen skal placeres på en linje, der matcher farven på den rute, der blev indsat tog på. Hvis der indsættes tog på en grå rute, kan spilleren placere sit tog på en valgfri farve på provinsbrættet.
- ♦ Togvognen placeres på feltet, der matcher antallet af kort, der blev brugt til at indsatte tog på ruten, så længe der ikke allerede står et tog på det felt. Det er muligt at bruge flere matchende kort end krævet, når der indsættes tog, for at placere et tog på et højere felt på provinsbrættet.
- ♦ Hvis feltet på provinsbrættet allerede er optaget, må spilleren placere sit tog på det første ledige felt med en lavere værdi.
- ♦ Når et tog er blevet placeret på provinsbrættet, bliver det der til slutningen af spillet. Der er ingen grænse for, hvor mange tog en spiller kan have på provinsbrættet, men det skal afvejes med, at de tog ikke kan bruges til at blive indsat på ruter.

Når en spiller skal placere et tog på provinsbrættet, er det også muligt at bruge ét lyntogskort til at forøge værdien af feltet på provinsbrættet med kortets værdi (som om spilleren havde brugt +1, +2 eller +3 kort til at indsætte tog med).

Eksempel

Bla spiller bruger fire hvide togvognskort, 1 lokomotivkort og sit +1 lyntogskort for at indsætte tog på ruten mellem Namwon og Jinju og placere et blåt tog på felt #6 på den hvide linje på provinsbrættet.

Trækning af rutekort

En spiller, der vælger denne handling, trækker tre rutekort fra toppen af stakken.

Inden trækningen af kortene kan vedkommende vælge at bruge et lyntogskort for at trække 1, 2 eller 3 ekstra rutekort afhængig af værdien af det brugte lyntogskort.

Spilleren skal beholde mindst ét af kortene, men må beholde helt op til alle seks, hvis de vil.



BEREGNING AF POINT

Ved spillets afslutning skal I tjekke point for indsatte tog og for rutekort som normalt.

Afhængig af antallet af spillere gives der derefter en bonus for hver farvet linje på provinsbrættet. Hver spiller lægger værdien af alle felterne med deres tog på den pågældende linje. Derefter rangeres spillerne, og de modtager bonuspoint som vist på provinspointkortet.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

For at være berettiget til en farve skal spilleren have mindst ét tog på den matchende farvelinje.

Ved pointlighed regnes spilleren med et tog på det højere felt for at være foran de andre spillere med samme point.

Eksempel

Eksempel: Hvis to spillere står lige for rød linje i et spil med fire spillere, tildeles bonusserne som følger:

- ♦ 10 point til grøn spiller (samlet værdi 9),
- ♦ 6 point til sort spiller (samlet værdi 8, tog på felt #6),
- ♦ 4 point til blå spiller (samlet værdi 8, tog på felt #5),
- ♦ 0 point rød spiller (samlet værdi 7).

Der er ingen *Globetrotter*- eller *Længste rute*-bonus i denne version.

Spilleren med flest point vinder. Hvis to eller flere spillere står lige om at have flest point, vinder den af de spillere, der har fuldført flest rutekort. Hvis der stadig er pointlighed, deler de pågældende spillere sejren.





Velkommen til Ticket to Ride® South Korea. I denne utvidelsen vil du øke effektiviteten på ditt tognettverk gjennom provisene i landet ved å utnytte Ekspresstogkort.

Dette regelheftet beskriver de spesifikke endringene for Sør-Korea kartet og tar for gitt at du er kjent med reglene som ble introdusert i det originale Ticket to Ride. Denne utvidelsen er laget for 2-5 spillere.

Noen steder på kartet er tilknyttet med Doble Ruter. Dette er Ruter som ligger parallelt med hverandre og har like mange felter mellom en by og en annen. I spill med 4 og 5 spillere, kan spillerne bruke alle rutene i de Doble Rutene, men en spiller kan ikke kreve flere enn én av de parallelle linjene mellom to byer. I spill med 2 eller 3 spillere, brukes bare én av de parallelle rutene i de Doble Rutene. Så fort en spiller krever en av disse, blir den andre låst og ikke tilgjengelig for noen spiller.

For å spille med denne utvidelsen trenger dere 45 Togbrikker per spiller og den matchende Poengmarkøren fra Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe (grunnspillet), sammen med de nye komponentene beskrevet nedenfor.

Hvis dere bruker Tog-kortene fra dette settet, pass på å fjerne Festivalkortene og Billettutvelgeskortet fra bunken. De brukes bare sammen med Iberia kartet. Alternativt kan dere bruke Togkortene fra grunnspillet.

NYE KOMPONENTER

- ◆ 15 Ekspresstogkort (1 sett per spiller)



- ◆ 44 Billetter



- ◆ 1 Provinscoringskort

- ◆ 1 Provinsbrett

OPPSETT

- ◆ Legg Provinsbrettet og Provinscoringskortet ved siden av kartet.
- ◆ Stokk de 110 Togkortene og del 4 til hver spiller. Legg opp det vanlige markedet med 5 kort med bilsiden opp. Markedet fjernes og erstattes hvis det har 3 lokomotivkort.
- ◆ Hver spiller tar også et sett med 3 forskjellige Ekspresstogkort (+1, +2 og +3) og legger dem foran seg.

- ◆ Start distribusjonen av Billetter gjøres ved en utvelgesprosess fremfor den vanlige metoden. Stokk Billettene og del ut 6 til hver spiller. Hver spiller velger ett av kortene og sender de resterende 5 **til venstre**. Hver spiller velger så ett av disse 5 og sender de 4 andre til venstre, også videre. Når et kort er blitt valgt i denne prosessen, kan de ikke senere byttes ut. Fortsett å velge og sender kort videre, til alle har 6 Billetter. Så velger hver spiller **akkurat** 4 av disse å beholde. De kan ikke beholde hverken flere eller færre enn 4. De 2 billettene til overs fra hver spiller legges tilbake på bunken, som stokkes på nytt, og bunken legges nær brettet.

REGELENDRINGER

I sin tur må spilleren gjøre én (og bare én) av de følgende tre handlinger (trekke Togkort, kreve en Rute eller trekke Billetter). Men, spillerne kan bruke ett Ekspresstogkort for å forbedre den valgte handlingen med den verdi (+1, +2, or +3). Hvert Ekspresstogkort kan bare brukes én gang per spill: fjern det fra spillet når det har vært brukt.

Trekke Togkort

Før kort trekkes, kan en spiller bestemme seg for å bruke ett av sine ubrukte Ekspresstogkort (+1, +2, or +3) for å trekke det matchende antallet kort fra toppen av bunken. Deretter trekker spilleren kort etter de vanlige reglene.

Kreve en Rute

Hver gang en spiller krever en Rute, kan de også bestemme seg for å plassere en Togbrikke fra deres forråd på Provinsbrettet.

- ◆ Togbrikken må plasseres på Linjen som matcher fargen på Ruten hen akkurat krevde. Når en spiller krever en grå Rute, kan spilleren plassere Togbrikken på en valgfri fargelinje.
- ◆ Togbrikken plasseres på feltet som matcher **antallet kort som ble brukt** til å kreve Ruten så lenge det ikke allerede er en annen Togbrikke. Det er mulig å kreve en Rute ved å spille flere **gyldige** kort enn hva som trengs for å plasseres Togbrikken på et høyere felt på Provinsbrettet.
- ◆ Hvis feltet en er kvalifisert for, allerede er opptatt, kan spilleren plassere Togbrikken sin på det første ledige feltet med en lavere verdi.
- ◆ Når en Togbrikke er plassert på et felt på Provinsbrettet, forblir den der til spillets slutt. Det er ingen begrensning i antallet Togbrikker en spiller kan plassere på Provinsbrettet, men ulempen er at de Togbrikkene ikke kan brukes til å kreve Ruter.

Når en plasserer en Togbrikke på Provinsbrettet, kan en også bruke **ett** Ekspresstogkort for å øke +1, +2, or +3 verdien på feltet avhengig av verdien på det brukte Ekspresstogkort.

Eksempel

Blå spiller 4 hvite Togkort, 1 Lokomotivkort og sitt +1 Ekspresstogkort for å kreve Ruten mellom Namwon til Jinju Route og plassere en blå Togbrikke på det #6 feltet på den hvite Linjen på Provinsbrettet.

Trekke Billetter

En spiller som velger denne handlingen trekker 3 Billetter fra toppen av bunken.

Før spilleren trekker disse kortene, kan hen bestemme seg for å bruke et Ekspresstogkort for å trekke 1, 2 eller 3 ekstra Billetter, avhengig av Ekspresskortet som brukes.

Hen må beholde minst ett av dem, men kan beholde så mange hen vil (opp til alle 6).

POENGSCORING

Ved spillets slutt, sjekkes poengene for krevde Ruter og Billetter som vanlig.

Avhengig av antallet spillere, blir det gitt en bonus for hver farget linje på Provinsbrettet. Hver spiller **legger sammen verdiene på alle feltene der det har Togbrikker på den vurderte Linjen**. Spillerne blir så rangert og bonuspoeng gitt i henhold til tabellen på Provinsscoringskortet.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

For å kvalifisere i en farge, må en spiller ha minst én Togbrikke på den matchende fargelinjen.

Om det skulle bli uavgjort, blir spilleren som har Togbrikken på det øverste feltet, blant de uavgjorte spillerne, ansett som å være foran.

Eksempel

Hvis for eksempel, i et spill med 4 spillere, to spillere er uavgjort for andreplass på den Røde Linjen, ville bonusene bli gitt som følger:

- ♦ 10 poeng til grønn spiller (Sum på 9),
- ♦ 6 poeng til svart spiller (Sum på 8, Togbrikke på spot #6)
- ♦ 4 poeng til blå spiller (Sum på 8, Togbrikke på spot #5)
- ♦ 0 poeng til rød spiller (Sum på 7).

Det er ingen *Globetrotter* eller *Lengste Rute* bonus i denne versjonen.

Spilleren med fleste poeng vinner. Hvis to eller flere spillere har like mange poeng, vinner spilleren som har fullført flest Billetter. Om det fremdeles er uavgjort, deler disse spillerne seieren med glede.





Välkommen till Ticket to Ride® Sydkorea. I den här expansionen kan du dra nytta av dina expresstågskort för att förbättra effektiviteten i ditt tågnätverk över hela landets provinser.

Det här regelhäftet beskriver de regelförändringar som är specifika för Sydkorea-kartan och förutsätter att du är bekant med reglerna som först introducerades i den ursprungliga Ticket to Ride. Denna expansion är designad för 2-5 spelare.

Vissa platser på kartan är ihopkopplade med dubbelsträckor. Dessa är sträckor vars rutor är parallella och lika i antal från en plats till en annan. I spel för 4 och 5 spelare kan spelare använda alla sträckor på de dubbelsträckorna, men samma spelare kan inte muta in mer än ett spår av dessa sträckor. I spel med 2 och 3 spelare kan endast en sträcka av dubbelsträckorna mutas in. När en spelare har mutat in en av dessa är den andra sträckan som bildar dubbelsträckan låst och otillgänglig för andra spelare.

För att spela med den här expansionen behöver du 45 tågagnar per spelare och de matchande poängmarkerna från Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe (basspelet), tillsammans med de nya komponenterna som beskrivs nedan.

Om du använder tågkorten från detta set, se till att ta bort festivalkortet och biljetttdragningskortet från leken. De används bara med Iberia-kartan. Alternativt kan du använda tågkorten från basspelet.

NYA KOMPONENTER

- ◆ 15 Expresstågkort (1 set per spelare)



- ◆ 44 Biljetter



- ◆ 1 Poängkort för provinser.

- ◆ 1 Provinsplatta

FÖRBEREDELSE

- ◆ Lägg provinsplattan och poängkortet för provinser nära spelbrädet.
- ◆ Blanda de 110 tågkorten och dela ut 4 till varje spelare. Vänd som vanligt upp de 5 korten till en display. Rensa de visade korten om 3 av dem är lokomotivkort.
- ◆ Varje spelare tar också en uppsättning av 3 olika expresstågkort (+1, +2, +3) och placerar dem uppvända framför sig.

- ◆ Den inledande utdelningen av biljetter sker med dragningar snarare än den vanliga metoden. Blanda biljettkorten och dela ut 6 till varje spelare. Varje spelare väljer ett kort och skickar de andra fem till vänster. Varje spelare väljer sedan ett kort från dessa 5 och skickar de andra 4 till vänster och så vidare. När ett kort väl har valts under denna dragning kan det inte bytas ut senare. Fortsätt dra och skicka kort tills varje spelare får sitt sjätte kort. Sedan väljer varje spelare exakt 4 av dessa kort att behålla. De kan inte behålla fler eller färre än 4. De 2 överblivna korten från varje spelare läggs tillbaka med de outdelade korten. Biljettkortleken blandas sedan om och kortleken placeras nära brädet

REGELÄNDRINGAR

På sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av de tre vanliga handlingarna (dra tågkort, muta in en sträcka eller dra biljettkort). Men spelare kan även spendera ett expresskort för att förbättra sin valda handling med dess värde (+1, +2, +3). Varje expresskort kan bara användas en gång per spel. Plocka bort det från spelet efter det har spenderats.

Dra tågkort

Innan hen tar sitt första kort kan en spelare bestämma sig för att spendera ett av sina oanvända Expresstågskort (+1, +2 eller +3) för att dra det matchande antalet kort från toppen av leken. Spelaren drar sedan kort genom att följa den vanliga metoden.

Muta in en sträcka

Varje gång en spelare mutar in en sträcka kan de bestämma sig för att även placera en av tågagnarna i plast från sin reserv på provinsplattan.

- ◆ Tågagnen måste placeras på linjen som matchar färgen på sträckan som de just gjorde anspråk på. När en spelare mutar in en grå sträcka kan en hen placera sin tågagn på valfri färglinje.
- ◆ Tågagnen placeras på rutan som matchar antalet kort som spelas för att muta in sträckan så länge det inte redan finns en tågagn i den. Det är möjligt att muta in en sträcka genom att spela fler berättigade kort än vad som behövs för att placera tågagnen på en högre plats på provinsplattan.
- ◆ Om platsen de kvalificerar sig för redan är upptagen, får en spelare placera sin tågagn på den första lediga platsen med ett lägre värde.
- ◆ När en tågagn väl har placerats på provinsplattan stannar

den på sin plats tills spelets slut. Det finns ingen gräns för antalet tågagnar en spelare kan lägga på provinsplattan, men avvägningen är att dessa tågagnar inte kan användas för att muta in sträckor.

När du placerar en tågagn på provinsplattan är det också möjligt att spendera **ett** expresstågkort för att öka värdet på plats med +1, +2 eller +3 beroende på värdet på det använda expresstågkortet.

Exempel

Blå spelare 4 vita tågagnskort, 1 lokomotivkort och deras +1 expresstågkort för att göra anspråk på Namwon till Jinju-sträckan och för att placera en blå tågagn på plats #6 på den vita linjen på provinsplattan.

Dra biljetter

En spelare som väljer denna handling drar 3 biljetter från toppen av leken.

Innan de drar dessa kort kan de bestämma sig för att spendera ett expresstågkort för att dra 1, 2 eller 3 extra biljetter, beroende på värdet på det använda expresstågkortet.

De måste behålla minst en av dem, men får behålla valfritt antal av dem (upp till alla 6!) om de så önskar.

Poängräkning

I slutet av spelet kontrollerar du poängen för de inmutade sträckor och får poäng på destinationsbiljettkortet som vanligt.

Beroende på antalet spelare i spelet delas sedan en bonus ut för varje färgad linje på provinsplattan. Varje spelare **lägger ihop värdena för alla platser där de har tågagnar i de respektive linjerna**. Spelare rankas sedan och bonuspoäng delas ut enligt tabellen på provinsernas poängkort.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

För att kvalificera sig i en färg måste en spelare ha minst en tågagn i den matchande linjens färg.

Exempel

Till exempel, i ett 4-spelares spel om två spelare är oavgjorda för andra plats på den röda linjen, skulle bonusar delas ut enligt följande:

- ♦ 10 poäng för grön spelare (summa på 9)
- ♦ 6 poäng för svart spelare (summa på 8, tågagn på ruta 6)
- ♦ 4 poäng för blå spelare (summa på 8, tågagn på ruta 5)
- ♦ 0 poäng för röd spelare (summa på 7).

Det finns ingen Globetrotter eller Längsta sträckan-bonus i denna version.

Spelaren med flest poäng vinner. Om två eller fler spelare är oavgjorda för flest poäng vinner den spelare bland dem som har klarat flest biljetter. Om det fortfarande är oavgjort delar spelare med lika gladeligen på segern.





CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Editing by Jesse Rasmussen

Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal, Julie McLaughlin & Colin Haigney, Marie & Antoine Martinot.

Copyright © 2004–2024 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride Iberia are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2024 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

