

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
+7
DAYS OF WONDER



2-5



8+



30-60'





Welkom bij Ticket to Ride® Japan. Stap in een hogesnelheidstrein om het hele land te doorkruisen, bezoek Mount Fuji of stop in de bergen om sneeuwapen te bezoeken in hun warmwaterbronnen. Je bent ook net op tijd om de bloeiende kersenbloesems in de buurt van oude kastelen te aanschouwen. Geef je echter de voorkeur aan de bruisende hoofdstad, dan is de metro van Tokyo ideaal. Hoe dan ook, geniet van de reis en zorg dat je je concurrenten te snel af bent!

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn voor de kaart van Japan. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride spellen. 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 kan echter nooit meer dan één 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 één van deze sporen claimt, zijn de andere sporen van de dubbele route afgesloten en onbeschikbaar voor alle andere spelers.

Om deze uitbreiding te spelen, heb je **20 treintjes** nodig per speler, overeenkomstige scorepionnen en de treinkaarten uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europe. Deze onderdelen gebruik je samen met de nieuwe onderdelen die hieronder worden beschreven.

NIEUWE ONDERDELEN

- ◆ 54 bestemmingskaarten
- ◆ 16 witte hogesnelheidstreinen
- ◆ 7 hogesnelheidstrein-voortgangsindicatoren

VOORBEREIDING

- ◆ Plaats de hogesnelheidstreinen dichtbij het bord.
- ◆ Elke speler plaatst de voortgangsindicator van zijn kleur op veld "0" van het hogesnelheids-trein-gebied op het bord.
- ◆ Geef elke speler 4 bestemmingskaarten. Elke speler moet er minstens 2 houden, maar mag ook 3 of alle 4 bestemmingskaarten behouden als hij dat wil. Alle niet-gekozen kaarten worden geschud en onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.



SPECIALE REGELS

Tijdens zijn beurt moet elke speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

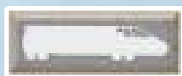
Trek treinkaarten

Kaarten worden getrokken volgens de regels van het basisspel.

Een route claimen

Hogesnelheidslijn

Deze kaart introduceert een nieuw soort route: de hogesnelheidslijn. Spelers zullen samenwerken aan de ontwikkeling van een uitgebreid netwerk van hogesnelheidslijnen in het hele land. Zodra een hogesnelheidslijn geclaimd is, kan deze door elke speler gebruikt worden om zijn bestemmingskaarten te



behalen. Er zal echter veel concurrentie zijn, want aan het einde van het spel zullen de spelers die het meest hebben bijgedragen aan het hogesnelheidslijn-netwerk een grotere beloning krijgen...

Om een hogesnelheidslijn te claimen, moet een speler het aantal treinkaarten van dezelfde kleur spelen dat gelijk is aan het aantal vakjes van deze route (locomotiefkaarten kunnen hiervoor zoals gebruikelijk ook ingezet worden).

In plaats van punten scoren voor deze route op de gebruikelijke manier, verplaatst de speler zijn voortgangsindicator op het hogesnelheidstrein-gebied met evenveel plaatsen als het aantal kaarten dat hij net gespeeld heeft. Vervolgens zet hij slechts één witte hogesnelheidstrein op het vakje met het hogesnelheidstrein symbool, in plaats van zijn eigen treintjes.

Zodra er geen hogesnelheidstrein meer over is, dan worden alle niet-geclaimde hogesnelheidslijnen standaard grijze routes. Spelers kunnen deze nu weer claimen met hun eigen treintjes (plaats 1 treintje per vakje op de route), volgens de regels van het basisspel en zonder voortgang op het hogesnelheidstrein-gebied.

De Aomori-Hakodate route

Er zijn twee routes tussen Aomori en Hakodate, maar ze hebben niet hetzelfde aantal vakjes.

Dit betekent dat dit geen dubbele route is en dat voor beide routes de gebruikelijke regels gelden.





Om de bestemmingskaart van Osaka naar Shibuya te behalen, dien je Osaka te verbinden met Tokyo op het hoofdbord (via een aaneengesloten netwerk van treinroutes en/of geclaimde hogesnelheidslijnen) en Tokyo naar Shibuya op de ingezoomde sectie.

Het eiland Kyushu en de metro van Tokyo

Deze 2 zones verschijnen op het bord als ingezoomde secties van de kaart. Routes binnen deze gebieden worden geclaimd volgens de gebruikelijke regels.

Om bestemmingskaarten te behalen met locaties die zowel binnen als buiten deze zones liggen, is het belangrijk om te weten dat een route die op de hoofdkaart naar Tokyo of Kokura leidt, verbonden is met alle routes die grenzen aan dezelfde stad op de ingezoomde sectie van het bord. In feite zijn beide Tokyo locaties (op de hoofdkaart en de ingezoomde sectie) dezelfde locatie en dat geldt ook voor Kokura.

Trek bestemmingskaarten



Een speler trekt de bovenste 3 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet er minstens één houden, maar mag ook twee of alle drie de kaarten houden als hij dat wil. Alle niet-gekozen kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.

Om bestemmingskaarten te behalen kunnen spelers elke combinatie van routes gebruiken met treintjes in hun eigen kleur of geclaimde hogesnelheidslijnen, ongeacht of men deze zelf geclaimd heeft.

EINDE VAN HET SPEL EN DE HOGESNELHEIDSLIJN-BONUS

Wanneer een speler aan het einde van een beurt 0, 1 of 2 gekleurde plastic treintjes in voorraad heeft en er slechts 0, 1 of 2 hogesnelheidsstreinen in de voorraad over zijn, dan krijgt elke speler, inclusief de speler met twee of minder treintjes, nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en de spelers berekenen hun eindscore, via hun bestemmingskaarten en de hogesnelheidslijn-bonus (zie hiernaast).

Afhankelijk van het aantal spelers en hun relatieve posities op het hogesnelheidstrein-gebied, winnen of verliezen ze bonuspunten volgens deze tabel:

	5 spelers	4 spelers	3 spelers	2 spelers
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
Geen hogesnelheidslijn	-20	-20	-20	-20

Voor deze bonus geldt: bij een gelijke stand scoren alle betreffende spelers de punten voor hun positie en de volgende speler krijgt de punten voor zijn positie alsof er geen gelijkspel was.

Bijvoorbeeld: indien er, bij een spel met 5 spelers, twee spelers zijn die beide op de tweede plaats komen voor de bonus en er is een speler die geen enkele hogesnelheidslijn heeft geclaimd, dan worden de bonussen als volgt verdeeld:

- ◆ 25 punten voor de eerste speler,
- ◆ 15 punten voor beide spelers met dezelfde positie
- ◆ -5 punten voor de speler na hen
- ◆ -20 punten voor de speler die geen hogesnelheidslijn heeft geclaimd.

Er zijn geen *Globetrotter* of *langste route* bonussen beschikbaar in deze versie.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset












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.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



 2	 10	 16
 4	 12	 18
 6	 14	 20
 8		 22

DAYS OF
WONDER