Welkom bij Ticket to Ride® Nederland, een Ticket to Ride uitbreidingsset over het laagland met ontelbare kanalen en rivieren en even zoveel bruggen die ze kruisen.

In deze spelregels worden, specifiek voor de kaart van Nederland, de spelveranderingen beschreven waarbij er vanuit wordt gegaan dat je de spelregels van het basisspel van Ticket to Ride kent.

Dit spel is een uitbreiding en vereist dat je de volgende spelonderdelen uit een van de vorige versies van Ticket to Ride gebruikt:

- **Een reserve van 40 treinen per speler (in plaats van de gebruikelijke 45) en bijpassend spelbord Pionnen uit een van de volgende:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
- **110 wagonkaarten uit:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europa
  - USA 1910 uitbreiding

Introductie

De kaart van Nederland is, meer dan enig andere, een uitbreiding waar uitstel je punten zal kosten. Je zult je routes zo vroeg mogelijk willen realiseren! En kijk uit voor doelkaarten: met zes doelkaarten, die 29 tot 34 punten waard zijn en nog eens zeventien doelkaarten, met waarden van 17 tot 26, zul je vaak meer dan 100 punten aan kaarten nodig hebben om op het traject te blijven … of een goede kans te maken om te winnen!

Doelkaarten en tolbrugmunten



Deze uitbreiding bevat 44 doelkaarten.

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 5 doelkaarten waarvan hij tenminste 3 moet houden. Als een speler tijdens het spel extra doelkaarten wil trekken, trekt hij 4 doelkaarten en moet tenminste 1 behouden.



Doelkaarten die niet worden gehouden, hetzij aan het begin van het spel of na een nieuwe trekking midden in het spel, worden niet (gesloten) onder maar open naast de stapel gelegd. Wanneer de stapel doelkaarten opgebruikt is, worden de reeds afgelegde Doelkaarten tot een nieuwe trekstapel geschud.

***Opmerking:** Tenzij je met de Neutrale Speler-variant met twee personen speelt, negeer je de steden die onderaan op sommige van de doelkaarten staan vermeld.*

In de Lage Landen zijn heel veel rivieren en kanalen die worden overspannen door bruggen waar je tol moet betalen om te kunnen oversteken. Iedere speler begint met dezelfde set tolbrugmunten (2 x "4", 6 x "2" en 10 x "1", met een totaal van 30).



Ongebruikte tolbrugmunten worden in een bank naast het spelbord gelegd. Spelers kunnen op elk ogenblik in het spel van de bank (en van andere spelers als dat nodig is) wisselgeld ontvangen. Spelers houden de waarde van hun tolbrugmunten geheim voor andere spelers tot het einde van het spel.

Om het voordeel om als eerste te starten te compenseren worden de scorepionnen van de spelers bij aanvang van het spel geplaatst zoals aangegeven op het scorespoor.



Startpositie van de spelers

Dubbele routes, tol & leningen

De meeste routes, op deze kaart, zijn *dubbele routes*; ze zitten allemaal in het spel, ongeacht het aantal spelers (i.e. zelfs met 2 of 3 spelers).

Alle routes hebben hun prijs waarvoor de spelers met tolbrugmunten moeten betalen. Als de eerste route van een dubbele route wordt geclaimd, wordt de waarde van de tolbrugmunten direct aan de bank betaald. Als het de tweede route is, wordt de waarde echter betaald aan de speler die de eerste route opeiste.



1 Kirsten claimt de eerste route van Breda naar Rotterdam en betaalt tolbrugmunten ter waarde van 4 punten aan de bank.



2 Gelukkig voor haar betaalt Jasper haar twee beurten later 4 punten terug uit zijn eigen voorraad tolbrugmunten, om de tweede route te claimen.



Als een speler niet genoeg tolbrugmunten over heeft om de prijs van de route te betalen, moet die speler een leenkaart van de bank kopen als hij die route opeist. Gedurende de rest van het spel moet hij deze open voor zich neerleggen. De speler betaalt geen tolgeld (zelfs als hij een gedeeltelijke betaling zou kunnen doen) en kan deze lening nooit aflossen.

Als de geclaimde route de tweede is in een dubbele route, ontvangt de eigenaar van de eerste route zijn waarde aan tolgeld direct van de bank, in plaats van de speler die de lening moest nemen.



Met slechts 2 punten aan tolbrugmunten op voorraad, is Jasper gedwongen om een lening te nemen, maar hij behoudt zijn tolbrugmunten.

Kirsten, die de eerste route had geclaimd, ontvangt tolbrugmunten ter waarde van 4 punten direct van de bank.

Punten scoren



Aan het einde van het spel, kunnen spelers een bonus krijgen op basis van het aantal punten aan tolbrugmunten dat ze nog hebben, in vergelijking met andere spelers.

Spelers winnen bonuspunten op basis van de totale waarde aan tolbrugmunten die ze op het eind van het spel nog in hun bezit hebben. Het aantal verdiende bonuspunten varieert per onderstaande tabel.

	5	4	3	2
1e	55	55	55	35
2e	35	35	35	0
3e	20	20	0	
4e	10	0		
5e	0			

***Belangrijk:** Als tijdens het spel een lening wordt aangegaan, ontvangt de speler aan het einde van het spel geen bonuskaarten.*

Als twee of meer spelers dezelfde waarde aan tolbrugmunten op voorraad hebben, ontvangen ze allemaal de overeenkomende bonus. Behalve dat ze mede bepalen welke spelers welke bonuskaarten scoren, hebben tolbrugmunten die aan het einde van het spel zijn overgebleven geen waarde. Je kunt er niet onmiddellijk punten mee scoren.

Spelers scoren zoals gebruikelijk (losse) punten voor complete (niet complete) doelkaarten, en verliezen tevens 5 punten voor iedere leenkaart die ze tijdens het spel moesten nemen.

Er zijn geen bonussen voor Langste Route of Meest Complete Kaartjes.



Kirsten en Jasper, die aan het einde van het spel beide 9 punten aan tolbrugmunten hebben, scoren ieder 55 bonuspunten. Julia scoort, ondanks haar 3 punten aan tolbrugmunten, geen bonus vanwege de lening die ze eerder moest nemen – en zet haar scorepion 5 plaatsen terug, vanwege die lening. Niels heeft 1 punt aan tolbrugmunten en komt op de derde plaats voor bonussen. Hij scoort zo 20 bonuspunten!

Andere speelwijzen

Geen tolbrugmunten

Deze kaart kan ook worden gespeeld zonder de tolbrugmunten te gebruiken. Als er met 2 of 3 spelers wordt gespeeld, zonder tolbrugmunten, is slechts een van elke dubbele route in het spel, zoals in de originele Ticket to Ride.

Neutrale Speler (spel met 2 spelers)

Als jullie met 2 spelers zijn en de tolbrugmunten wilt gebruiken, raden wij aan om een Neutrale Speler toe te voegen, die gedurende elke beurt als Neutrale Speler speelt en om beurten geleid door elk van de twee (echte) spelers. Zo wordt het een genadeloos driemanspel.

Kies een kleur voor de Neutrale Speler en zet zijn 40 treinen naast het spelbord. Geef een extra trein van die neutrale kleur aan de tweede speler; deze trein fungeert als pion van de Neutrale Speler om bij te houden welke speler aan de beurt is om als Neutrale Speler te spelen.

Tijdens de eerste 5 beurten van het spel, speelt de Neutrale Speler nog niet. Gebruik zijn scorepion of een van zijn treinen om het aantal voorbije beurten bij te houden. Vanaf de zesde beurt, is ook telkens de Neutrale Speler aan zet nadat de twee "echte" spelers aan de beurt zijn geweest.

Tijdens deze spelfase draait de speler met de pion van de Neutrale Speler de bovenste doelkaart van de stapel om en legt deze open:

- Als er geen steden onderaan deze kaart staan, gebeurt er niets. De kaart wordt afgelegd en het spel gaat verder met de volgende beurt. De speler die de pion van de neutrale speler in bezit heeft, behoudt deze.
- Als er twee steden onderaan deze kaart staan, moet de speler die op dat moment de pion van de Neutrale Speler heeft, de route claimen tussen deze twee steden door er namens de Neutrale Speler neutraal gekleurde treinen op te zetten.

Als beide routes vrij zijn, mag de speler kiezen welke hij wil claimen. Hij legt dan de gebruikte kaart weg en geeft de pion van de Neutrale Speler door aan zijn tegenstander.

Als een zijde van de dubbele route al door een speler is geclaimd (inclusief de speler die de Neutrale Speler leidt), dan moet de Neutrale Speler aan die speler het bedrag in tolbrugmunten betalen dat van de bank is geleend. In beide gevallen behoudt, omdat er geen keuze kon worden gemaakt, de speler de pion van de Neutrale Speler en legt hij de gebruikte kaart af.

De route 'Amsterdam-Rotterdam' en 'Rotterdam-Antwerpen' staat onderaan op twee kaarten.

Als de Neutrale Speler zijn route al heeft gerealiseerd als de tweede kaart verschijnt waarop deze route vermeld staat, dien je de tweede kaart als blanco kaart te behandelen.

Als er niet genoeg neutraal gekleurde treinen over zijn om een route te claimen, stopt de Neutrale speler met spelen: zijn pion wordt weggelegd en er zijn geen Neutrale Speler-fases meer.

Ook leg je de pion van de Neutrale Speler weg als de trekstapel met doelkaarten leeg is. Er zijn dan geen Neutrale Speler-fases meer. Schud alle doelkaarten van de aflegstapel opnieuw en maak een nieuwe stapel.

Copyright © 2013 Days of Wonder