

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Spelregels

Spookstad



2-4



15-30'

INHOUD & VOORBEREIDING

- ◆ **1 spelbord** – Plaats het bord in het midden van de tafel.
- ◆ **80 plastic spooktreintjes** - (plus een paar extra, voor als je ze kwijtraakt) – Geef elke speler 20 treintjes van dezelfde kleur.
- ◆ **72 kleurrijke voertuigkaarten** – Schud de voertuigkaarten en geef elke speler 4 willekeurige kaarten. Vorm met de resterende kaarten een gedekte stapel voertuigkaarten.
- ◆ **33 bestemmingskaarten** – Schud de bestemmingskaarten en geef elke speler 2 willekeurige kaarten. Vorm met de resterende kaarten een gedekte stapel bestemmingskaarten.
Houd al je kaarten geheim voor de andere spelers!
- ◆ **4 gruweltocht-bonuskaarten** – Deze kaarten heb je nu nog niet nodig. Plaats ze naast het spelbord.
- ◆ **1 jackpotkaart** – Dit kaartje krijg je als beloning wanneer je het spel wint!

Het doel van het spel is om als eerste speler 6 bestemmingskaarten te behalen.

DE SPEELBEURT

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok, waarbij elke speler steeds één beurt speelt tot het einde van het spel.

Acties tijdens je beurt

Tijdens je beurt moet je **ÉÉN** van de volgende twee acties uitvoeren:

- **Voertuigkaarten trekken:** Trek de twee bovenste kaarten van de stapel.

OF

- **Een route claimen:** Speel voertuigkaarten uit je hand om een route te claimen en plaats je plastic spooktreintjes op die route.

Voertuigkaarten

De kleurrijke voertuigkaarten zijn beschikbaar in zes verschillende kleuren: geel, groen, oranje, zwart, blauw en rood. Met deze kaarten kun je routes op het bord claimen. Locomotieven zijn veelkleurige kaarten die als joker ingezet kunnen worden om een route te claimen.



Voertuig-
kaarten



Bestemmings-
kaarten



DAYS OF
WONDER

Een route claimen

Om een route te claimen speel je voertuigkaarten uit je hand die qua kleur en aantal overeenkomen met de vakjes van de route. Plaats dan één van je plastic spooktreintjes op elk vakje van de route. Alle gebruikte kaarten worden open afgelegd naast de stapel voertuigkaarten.

Wanneer je bijvoorbeeld een blauwe route van twee vakjes wil claimen, moet je twee blauwe voertuigkaarten spelen of een blauwe voertuigkaart en een veelkleurige locomotief (locomotieven kunnen als joker voor een willekeurige kleur ingezet worden).

Je mag elke vrije route op het bord claimen. Deze hoeft niet verbonden te zijn met een vorige route. Per beurt mag je slechts één route claimen. Om een route te claimen hoeft de kleur van de route niet overeen te komen met de kleur van jouw plastic spooktreintjes.

Dubbele routes: Sommige steden zijn met elkaar verbonden door een dubbele route. Je mag niet beide routes van een dubbele route claimen; geef anderen ook de ruimte!

Bestemmingskaarten behalen

Je hebt een bestemmingskaart behaald wanneer je een ononderbroken rij spooktreintjes hebt kunnen plaatsen tussen de twee steden op je kaart. Gefeliciteerd! Vertel het aan de andere spelers en leg de kaart open voor je neer. Trek dan één nieuwe bestemmingskaart van de stapel.

- **Bestemmingskaarten afleggen:** Kun je jouw bestemmingskaarten niet behalen (bijvoorbeeld omdat andere spelers je route hebben geblokkeerd)? Dan mag je een beurt overslaan om **BEIDE** bestemmingskaarten af te leggen, in plaats van kaarten te trekken of een route te claimen. Trek twee nieuwe bestemmingskaarten van de stapel om deze kaarten te vervangen.



Gruweltocht-bonus

Wanneer je voor het eerst een locatie uit het bosgebied (linksboven op het bord) weet te verbinden met een locatie uit het kustgebied (rechtsonder op het bord), roep je hardop "Tocht overleefd!". Pak dan één van de bonuskaarten en leg deze voor je neer.

Het bosgebied bestaat uit deze locaties: Peperkoekhuisje, Duister Bos en Holle Boom.

Het kustgebied bevat deze locaties: Moeras, Mysterieuze Vuurtoren en Visserswerf.

Een gruweltocht-bonuskaart telt als één behaalde bestemmingskaart.

Stadhuis-bonus

Wanneer je voor het eerst met jouw spooktreintjes het Stadhuis verbindt met de Crypte, mag je twee extra voertuigkaarten trekken.

Wanneer je voor het eerst met jouw spooktreintjes het Stadhuis verbindt met het Spookhuis, mag je twee extra voertuigkaarten trekken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler zijn zesde bestemmingskaart heeft behaald. Die speler is de winnaar en krijgt de jackpotkaart als beloning!

Het spel eindigt ook wanneer een speler zijn laatste spooktreintje op het bord plaatst. In dit geval wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien er meerdere spelers hetzelfde aantal kaarten hebben behaald, dan winnen deze spelers samen.

Credits

Spelontwerp: Alan R. Moon
Illustraties: Régis Torres
Grafisch ontwerp: Cyrille Daugean

Testspelers: Janet Moon, Bobby West, Keith Ward, Adrien Martinot & het Days Of Wonder Team.

Days of Wonder, het Days of Wonder logo en Ticket to Ride – het bordspel en Ticket to Ride: Spookstad zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. en auteursrechten © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Een route claimen



Een bestemmingskaart behalen



DAYS OF WONDER