

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

INDIA

By Jan Vincent



MAP COLLECTION
+2+

DAYS OF
WONDER®





Welcome to the Ticket to Ride® India Map - a challenging Ticket to Ride expansion set in 1911 colonial India.



This Rules booklet describes the game play changes specific to the Indian Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride.

INTRODUCTION

The map of India is designed specifically for 2 to 4 players. In 4 Player games only, players can use both tracks of the double-routes. In 2 and 3 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available.

This game is an expansion and requires that you use the following game parts from one of the previous versions of Ticket to Ride:

- A reserve of 45 Trains per player and matching Scoring Markers taken from any of the following:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 Train Car Cards taken from:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion



DESTINATION TICKETS

This expansion includes 58 Destination Tickets.

At the start of the game, each player is dealt 4 Destination Tickets of which he must keep at least 2. During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 3 new Tickets, of which he must keep at least 1. Destination Tickets not kept, either at game's start or following a draw of new Destination Tickets in mid-game, are discarded to the bottom of Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.



FERRIES

Ferries are special gray routes linking two adjacent cities across a body of water. They are easily identified by the Locomotive icon(s) featured on at least one of the spaces making up the route. To claim a Ferry route, a player must play a Locomotive card for each Locomotive symbol on the route, and the usual set of cards of the proper color for the remaining spaces of that Ferry route.

END GAME BONUSES

A 10 point Indian Express bonus is awarded to the player(s) who have the Longest Continuous Path on the board.

Each player may also earn Grand Tour of India bonuses. Any Ticket whose 2 Destination Cities are linked via at least 2 distinct continuous paths of its owner's plastic trains qualifies for a Grand Tour bonus. These 2 paths may intersect, but cannot share trains.

The size of a player's bonus varies depending on the number of his qualifying Tickets, as per the Mandala ("Circle" in Sanskrit) bonus table shown on the Map. A player's first and second qualifying Tickets are worth +5 points each, with the next three worth +10 each. Any qualifying Tickets beyond the fifth one earn no additional points (i.e. the largest bonus a player can receive for his Grand Tour tickets is 40 points). These bonuses are scored in addition to the points earned for completing the Tickets themselves, of course.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

GAME PLAY HINTS

Reflecting a country that is both densely populated and colorful, the India map rewards players for claiming key routes early (to avoid being crowded out) and for being careful about which colors they draw.

The Grand Tour bonuses can be used opportunistically or as part of a dedicated strategy. Bear in mind that:

- ❁ The greater the number of qualifying Tickets, the larger the bonus at game end, regardless the length and point value of the individual Tickets
- ❁ The last route allowing you to complete a Grand Tour is the most likely to be blocked by an opponent. Try to make sure that you have alternatives for the last route or that it is difficult for your opponent(s) to build on (or both).

Bienvenue dans l'extension *Inde des Aventuriers du Rail™*. Partez à la découverte du Raj britannique de 1911, tout en rivalisant d'audace et de rapidité avec vos adversaires !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'Inde des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

GÉNÉRALITÉS

L'Inde est un plateau prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 4 joueurs, vous pouvez utiliser les routes doubles. En revanche, dans une partie à 2 ou 3 joueurs, quand l'une des voies d'une route double est prise, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
- Les 110 cartes Wagon provenant de :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
 - USA 1910



CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 58 cartes Destination. En début de partie, chaque joueur reçoit 4 cartes Destination.

Il doit en garder au moins 2. En cours de partie, si le joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur).

BONUS DE FIN DE PARTIE

Le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit le bonus Indian Express et marque 10 points supplémentaires.

Chaque joueur peut aussi remporter des points supplémentaires en créant des boucles dans son réseau ferré. Si les deux villes d'une même Destination sont reliées par deux routes différentes utilisant les wagons de son propriétaire, alors cette Destination rapportera des points supplémentaires. Les deux routes en question peuvent se croiser, mais un même wagon ne peut pas être utilisé deux fois.

Le bonus acquis varie en fonction du nombre de Destinations reliées de cette façon. Consultez le barème Mandala (« boucle » en sanskrit) du plateau pour connaître le nombre de points accordés par le bonus. La 1^{re} et la 2^e boucle rapportent 5 points chacune. Chaque boucle au-delà de celles-ci rapporte 10 points supplémentaires (le bonus total maximum est de 40 points). Bien entendu, ces points s'ajoutent à ceux normalement rapportés pour la réussite de la Destination.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

ASTUCES DE JEU

L'Inde est un pays densément peuplé et riche en couleurs. Son plateau récompensera donc les joueurs qui s'emparent des routes-clés rapidement (pour éviter que le réseau ne soit encombré) et qui font attention à prendre les bonnes couleurs au bon moment.

Les bonus Mandala peuvent être utilisés de façon opportuniste ou faire partie d'une stratégie à part entière. N'oubliez pas que :

- ❁ Plus vous avez de Destinations susceptibles de faire une boucle, plus le bonus sera important, et ce même si les Destinations elles-mêmes ne vous rapportent pas beaucoup de points
- ❁ La dernière route d'une boucle est forcément celle que les autres joueurs essaieront de bloquer. Essayez d'avoir une route de secours au cas où, ou finissez par la route la plus difficile à construire pour décourager vos adversaires. Si possible, faites les deux !

Willkommen beim Indien-Spielplan von „Zug um Zug“™ – einer spannenden „Zug um Zug“-Erweiterung, die im Indien der Kolonialzeit spielt und im Jahr 1911 angesiedelt ist.

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen des Spielablaufs, die für den Indien-Spielplan gelten, und setzt ansonsten voraus, dass die Spieler mit den Regeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind.

EINLEITUNG

Der Indien-Spielplan wurde speziell für zwei bis vier Spieler entworfen. Nur in Partien zu viert dürfen die Spieler beide Doppelstrecken nutzen. In Partien zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.



ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 58 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler vier Zielkarten, von denen er mindestens zwei behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er drei neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss. Zu Beginn oder im Laufe der Partie zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.

FÄHREN



Fähren sind spezielle graue Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch Wasser getrennt sind. Sie sind auch an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder der Strecke muss er die entsprechende Anzahl an Wagenkarten einer Farbe (eventuell wiederum kombiniert mit Lokomotiven als Joker) abgeben.

BONI AM ENDE DER PARTIE

Wer die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält die entsprechende „Indien-Express“-Bonuskarte und zehn zusätzliche Punkte.

Beim Vergleich der Routenlängen werden nur durchgehende Verbindungen berücksichtigt, die aus Waggon derselben Farbe bestehen. Die Strecke kann Schleifen bilden oder mehrfach durch dieselbe Stadt führen, aber jeder Waggon darf nur ein einziges Mal gezählt werden. Eventuelle Abzweigungen der Route zählen dabei nicht mit. Sollte bei der längsten Strecke ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler jeweils zehn Punkte.

Jeder Spieler kann außerdem einen „Große Indientour“-Bonus erhalten. Jede Zielkarte, deren beide Städte der Spieler durch mindestens zwei verschiedene durchgehende Strecken seiner Waggon miteinander verbunden hat, erfüllt die Bedingung für den „Große Indientour“-Bonus. Diese beiden Strecken dürfen sich kreuzen, aber keine gemeinsamen Waggon benutzen.

Die Höhe des Bonus ist von der Anzahl der Zielkarten eines Spielers abhängig, welche diese Bedingung erfüllen. Informationen darüber liefert die Bonustabelle des Mandalas („Kreis“ auf Sanskrit) auf dem Spielbrett. Die erste und zweite Zielkarte des Spielers, welche die Bedingung erfüllen, sind jeweils fünf Punkte wert, die nächsten drei bringen je zehn Punkte ein. Hat der Spieler mehr als fünf Zielkarten, welche die Bedingung erfüllen, erhält er dafür keine weiteren zusätzlichen Punkte. (40 ist also die höchste Punktzahl, die ein Spieler für den „Großen Indientour“-Bonus maximal bekommen kann.) Diese Boni gelten selbstverständlich zusätzlich zu den Punkten, die man für die Erfüllung der Zielkarte erhält.

1		3
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

HINWEISE

Der Indien-Spielplan bildet ein Land ab, das dicht bevölkert und vielfältig ist. Deshalb sollten die Spieler recht früh Strecken nutzen, um nicht verdrängt zu werden, und die Farben der Wagenkarten mit Bedacht wählen.

Der „Große Indientour“-Bonus kann opportunistisch oder als Bestandteil einer bestimmten Strategie verwendet werden. Denken Sie daran:

- Je größer die Anzahl der Zielkarten ist, welche die Bedingung erfüllen, desto höher ist der Bonus am Ende der Partie.
- Die letzte Strecke, mit der Sie einen „Große Indientour“-Bonus erhalten würden, wird am ehesten von einem Gegner blockiert. Versuchen Sie, dafür zu sorgen, dass Sie Alternativen für diesen letzten Abschnitt haben, oder dass es für die Gegner schwierig ist, dort Waggon zu platzieren (oder beides).

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ India, una expansión ambientada en la India colonial de 1911 que pondrá a prueba a los jugadores más experimentados.

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar en equipo con el mapa de India.

INTRODUCCIÓN

El mapa de India ha sido diseñado específicamente para partidas de 2-4 jugadores. Sólo en las partidas de 4 jugadores se pueden usar los dos recorridos de un Recorrido Doble. En las partidas de 2 y 3 jugadores, una vez que se ha cubierto uno de los Recorridos Dobles, no se puede cubrir el otro.

¡Aventureros al Tren!™ India es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- Una reserva de 45 Vagones de tren por jugador y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de ¡Aventureros al Tren! o ¡Aventureros al Tren! Europa.
- 110 Cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos o de la expansión USA 1910.



BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 58 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparten a cada jugador 4 Billetes de Destino, de los que se deben conservar al menos 2. Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 3 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno. Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!.



FERRYS

Los Ferrys son recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el recorrido. Para cubrir un Recorrido de Ferry, un jugador debe usar una carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de espacios del recorrido.

FINAL DEL JUEGO

Al final del juego se otorga el Premio India Express al jugador que haya conseguido establecer la Ruta Continua Más Larga sobre el mapa, que proporciona 10 puntos adicionales.

Cada jugador puede ganar también Premios de Gran Tour de la India. Todos los Billetes de Destino cuyas dos ciudades de destino estén conectadas por al menos dos recorridos continuos distintos, cubiertos por los Vagones de Tren de su propietario, reciben el Premio Gran Tour de la India. Estos dos recorridos pueden cruzarse entre sí, pero no compartir Vagones de Tren.

Los puntos obtenidos por estos premios dependen del número de Billetes de Destino con este distintivo que posea cada jugador, tal como se indica en el Mandala ("Círculo" en sánscrito) del tablero. Los dos primeros Billetes premiados otorgan 5 puntos cada uno, mientras que los tres siguientes otorgan 10 puntos cada uno. Los Billetes premiados a partir de ese punto no proporcionan puntos adicionales; esto es, la mayor cantidad de puntos que un jugador puede recibir por sus Billetes premiados con el Gran Tour de la India es 40. Estas puntuaciones se suman a los puntos obtenidos normalmente por completar los Billetes de Destino.

1		5
2		10
3		20
4		30
3+		40

• MANDALA •

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

Como reflejo de un país colorido y densamente poblado, el mapa de la India recompensa a los jugadores que cubren pronto los recorridos principales (para evitar futuras aglomeraciones) y a los que se muestran cuidadosos a la hora de escoger los colores que roban.

Los Premios de Gran Tour de la India pueden ganarse cuando se presenta la ocasión o usarse como parte de una estrategia ya establecida. Recuerda que:

- ❁ Mientras más Billetes premiados tengas, mayor será la puntuación adicional al final de la partida, sea cual sea la longitud y el valor en puntos de los Billetes en sí.
- ❁ El último recorrido que te permita completar un Gran Tour es el que más posibilidades tiene de estar bloqueados por un adversario. Intenta asegurarte de conservar alternativas para ese último recorrido o al menos de que a tus adversarios les resulte difícil usarlo.

Benvenuti a Ticket to Ride® India - un'entusiasmante espansione di Ticket to Ride ambientata nell'India coloniale del 1911.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa dell'India e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di Ticket to Ride.

INTRODUZIONE

La Mappa dell'India è concepita per 2-4 giocatori. Nelle partite a 4 giocatori, i giocatori possono prendere il controllo di entrambe le linee di una Doppia Linea. Nelle partite a 2 o 3 giocatori, è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie Linee.



BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione include 58 Biglietti Destinazione.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 4 Biglietti Destinazione, dei quali deve tenerne almeno 2. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi, ne pesca 3 e deve tenerne almeno 1. I Biglietti Destinazione che non tiene, sia quelli all'inizio della partita che quelli ottenuti pescando nuovi Biglietti Destinazione durante la partita, vengono collocati in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione, come in una regolare partita di Ticket to Ride.

Questo gioco è un'espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- Una riserva di 45 vagoni per giocatore e i corrispettivi Segnapunti prelevati da uno dei seguenti giochi:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
- 110 Carte Treno prelevate da:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
 - espansione USA 1910



TRAGHETTI

I Traghetti sono linee Grigie speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dall'icona o dalle icone Locomotiva presenti su almeno una delle caselle che compongono la linea. Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, un giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella Linea Traghetto.

BONUS DI FINE PARTITA

Un bonus Indian Express da 10 punti va assegnato al giocatore o ai giocatori che hanno il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone.

Ogni giocatore può inoltre guadagnare dei bonus Grand Tour of India. Ogni Biglietto le cui 2 Città di Destinazione siano collegate da almeno 2 percorsi continui distinti composti dai vagoni in plastica di uno stesso proprietario, si qualifica a ottenere un bonus Grand Tour. Questi 2 percorsi possono intersecarsi ma non possono condividere i vagoni.

La taglia del bonus di un giocatore dipende dal numero di Biglietti Destinazione qualificanti, come previsto dalla Tabella dei Bonus del Mandala ("Cerchio" in Sanscrito) raffigurata sulla Mappa. Il primo e il secondo Biglietto Destinazione qualificanti di un giocatore valgono +5 punti ciascuno e i tre successivi valgono +10 punti ciascuno. Ogni Biglietto Destinazione qualificante oltre il quinto non procura nessun punto aggiuntivo (in altre parole, il bonus massimo che un giocatore può ottenere dai suoi Biglietti Grand Tour è 40 punti). Questi bonus vanno aggiunti ai punti guadagnati per il completamento dei Biglietti Destinazione veri e propri, naturalmente.

1		3
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

SUGGERIMENTI DI GIOCO

La Mappa dell'India rappresenta un paese esotico e densamente popolato, quindi ricompensa i giocatori che prendono il controllo delle linee principali il più presto possibile (evitando di essere tagliati fuori dagli altri) e quelli che fanno attenzione ai colori che pescano.

I bonus del Grand Tour possono essere usati opportunisticamente o come parte di una strategia mirata. I giocatori dovranno ricordare che:

- ❁ Più alto è il numero di Biglietti Destinazione qualificanti, più alto sarà il bonus alla fine della partita, a prescindere dalla lunghezza e dal valore in punti dei singoli Biglietti Destinazione.
- ❁ È molto probabile che l'ultima linea che consente di completare un Grand Tour sia bloccata da un avversario. È consigliabile assicurarsi di avere delle alternative per l'ultima linea, o che sia difficile per il vostro o i vostri avversari prenderne il controllo (o, meglio ancora, entrambe le cose).

Welkom bij Ticket to Ride® India, een uitdagende Ticket to Ride-uitbreiding die zich afspeelt in het koloniale India van 1911.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de Indische kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen.

INLEIDING

De kaart van India is speciaal ontworpen voor 2 tot 4 spelers. In een spel met 4 spelers kunnen beide sporen van een dubbele route geclaimd worden. In een spel met 2 of 3 spelers kan maar één route geclaimd worden. Zodra dit gebeurt, is de andere route afgesloten voor alle andere spelers.



BESTEMMINGSKAARTEN

In deze uitbreiding zitten 58 bestemmingskaarten.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler 4 bestemmingskaarten. Daarvan moet hij er minstens 2 houden. Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 3 van de stapel en moet er minstens één van houden. Bestemmingskaarten die aan het begin van het spel of bij het trekken van nieuwe kaarten tijdens het spel afgelegd worden, moeten net als in een regulier Ticket to Ride-spel onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd worden.



VEERBOTEN

Veerboten zijn speciale grijze routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen aan de locomotief die op minstens één van de vakjes staat. Om een veerbootroute te claimen moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk vakje met een locomotief-symbool op die route, en de normale reeks kaarten voor de andere vakjes van die veerbootroute.

BONUSPUNTEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

De speler(s) met de langste ononderbroken route op het bord ontvangt (ontvangen) een 'Indian Express'-bonus van 10 punten.

Elke speler kan ook bonuspunten verdienen met Grote Rondreizen door India. Elke bestemmingskaart waarvan de twee steden met elkaar verbonden zijn door minstens 2 verschillende ononderbroken routes van treintjes levert de eigenaar bonuspunten op. Deze 2 routes mogen elkaar snijden, maar mogen niet van dezelfde treintjes gebruik maken. Het aantal bonuspunten voor een speler hangt af van het aantal treinkaarten dat hij heeft die aan bovenstaande voorwaarden voldoet en wordt bepaald volgens de Mandala-bonustabel op de kaart (Mandala betekent 'cirkel' in het Sanskriet). De eerste en tweede bestemmingskaart van een speler die aan bovenstaande voorwaarden voldoen zijn elk 5 punten waard, en de volgende drie zijn elk 10 punten waard. Een speler kan maar voor 5 bestemmingskaarten bonuspunten verdienen (de maximale bonus voor Grote Rondreizen is dus 40 punten). Deze bonuspunten komen natuurlijk bovenop de punten die een speler verdient door de bestemmingskaarten zelf te behalen.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

SPEELTIPS

De kaart van India weerspiegelt het dichtbevolkte en kleurrijke karakter van het land en belooft spelers die belangrijke routes snel kunnen claimen (om te voorkomen dat ze weggedrongen worden) en die voorzichtig zijn bij het kiezen van kleuren.

De bonuspunten voor Grote Rondreizen kunnen opportunistisch of als onderdeel van een gerichte strategie gebruikt worden. Aandachtspunten:

- Hoe groter het aantal bestemmingskaarten dat aan de voorwaarden voldoet, hoe groter de bonus op het einde van het spel, ongeacht de lengte en puntenwaarde van de individuele bestemmingskaarten.
- De kans is groot dat tegenstanders zullen proberen je te beletten om een Grote Rondreis te maken door de laatste vrije route in te pikken. Probeer ervoor te zorgen dat je alternatieven hebt voor de laatste vrije route en/of dat je tegenstanders er niet zomaar kunnen bouwen.



Tervetuloa Menolippu Intia laajennukseen, joka sijoittuu vuoden 1911 Intiaan.



Tässä sääntökirjassa kerrotaan niistä erityissäännöistä, jotka pätevät kun pelataan Intian kartalla. Muutoin sovelletaan Menolippu peruspelin sääntöjä.

JOHDANTO

Menolippu Intia on suunniteltu 2 - 4 pelaajalle. 4 pelaajan pelissä voidaan rakentaa kaksoisreittien molemmat reitit. 2 ja 3 pelaajan pelissä vain toinen kaksoisreitien reiteistä voidaan rakentaa.



MENOLIPUT

Tässä laajennusosassa on 58 menolippua.

Pelin alussa, jokainen pelaaja saa 4 menolippua, joista tulee pitää vähintään 2. Jos pelaaja haluaa nostaa pelin aikana lisää menolippuja, hän nostaa 3, joista hänen on pidettävä vähintään 1. Ne menoliput, joita pelaaja ei pidä pelin alussa tai nostessaan uusia menolippuja pelin kuluessa, viedään nostopakani pohjalle aivan kuten Menolippu peruspelissäkin.

Menolippu Intia on laajennusosa ja tarvitset siten seuraavia pelitarvikkeita joistakin alla mainituista Menolippu tuotteista

● 45 yhdenväristä junavaunua ja väriä vastaavat pistemerkit jokaiselle pelaajalle, jommasta kummasta seuraavista tuotteista:

- Menolippu
- Menolippu Eurooppa

● 110 Junakorttia jostakin seuraavista tuotteista:

- Menolippu
- Menolippu Eurooppa
- Menolippu 1910



LAUTAT

Lautat ovat erikoisyhteys, jotka yhdistävät kaksi veden erottamaa kaupunkia. Lauttareitit on helppo erottaa muista reiteistä, sillä vähintään yksi ruutu reitillä sisältää veturisympolin. Kun pelaaja haluaa rakentaa lauttareitin, hänen on pelattava yksi veturikortti jokaista reitin veturisympolin sisältävää ruutua kohden, sekä normaaliin tapaan junakortti muita ruutuja kohden.

LOPPUBONUS

Pelin päättyessä, ylimääräinen 10-pisteen bonus annetaan pelaajalle (tai pelaajille), joka on rakentanut pisimmän yhtenäisen reitin kartalle.

Kukin pelaaja voi myös saada Intian matkabonus. Tämän bonuksen saa, mikäli pelaaja pystyy rakentamaan hallussaan olevan menolipun käyttäen kahta eri reittiä. Nämä reitit voivat risteytyä, mutta ne eivät saa käyttää yhtäkään samaa reittiä.

Pelaajan saaman bonuksen määrä riippuu hänen matkabonus hyväksi luettavien menolippujen määrästä oheisen Mandala-taulukon mukaisesti. Pelaajan 1. ja 2. bonusmenolippu ovat +5 pisteen arvoisia ja seuraavat 3 ovat +10 pistettä kukin. Tämän ylittävältä määrältä ei anneta bonusta (surin mahdollinen matkabonus on siis 40 pistettä). Nämä bonukset saa tietysti menolipun normaalisti tuottamien pisteiden lisäksi.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

PELIVINKKEJÄ

Pelilauta kuvaa tiheästi asutettua Intiaa ja kartta palkitsee nopeaa rakentamista. Pelaajien tulee siksi harkita tarkkaan mitä kortteja nostavat.

Matkabonus voi käyttää osana pelistrategiaa, mutta on syytä muistaa että:

- ❁ Mitä suurempi määrä matkabonus oikeuttavia menolippuja, sen suurempi bonus on pelin päättyessä riippumatta menolipun omasta pistearvosta.
- ❁ Viimeinen reitti, jonka tarvitset matkabonus saavuttamiseksi tullaan todennäköisesti blokkamaan vastustajasi toimesta. Yritä siis pitää omat vaihtoehdot auki mahdollisimman pitkään.



Ticket to Ride® India er en udfordrende udvidelse til Ticket to Ride - temaet for udvidelsen er det britisk koloniserede Indien anno 1911.



Benyt reglerne som introduceret i det originale Ticket to Ride; denne regelbog beskriver kun de supplerende særregler, der gælder for spil med udvidelsen India.

DOBBELTSPOR

Udvidelsen India er beregnet for 2 til 4 spillere. Ved 4 spillere må begge dobbeltspor anvendes. Ved 2 eller 3 spillere må kun et dobbeltspors ene side benyttes. Når en af siderne er brugt, anses den tilbageværende for lukket.



RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 58 rutekort.

Start med at give hver spiller 4 rutekort; mindst 2 af disse rutekort skal beholdes. Ønsker en spiller i løbet af spillet at trække flere rutekort, trækkes 3 nye rutekort; heraf skal mindst 1 beholdes. Returnerede rutekort – både ved spilstart og i løbet af spillet – lægges altid tilbage i bunden af bunken med rutekort, helt som i det originale spil.



FÆRGER

Færger er særlige grå strækninger, der forbinder to nabobyer via søvejen. De genkendes let på lokomotiv-symbolet, der findes på mindst ét af felterne i sporet.

For at indsætte en færge på en strækning, skal spilleren indløse et lokomotivkort for hvert lokomotiv-symbol på strækningen, samt det sædvanlige sæt kort i en ens farve på resten af strækningen.

Dette spil er en udvidelse og kan kun spilles sammen med følgende dele fra en af de tidligere versioner af Ticket to Ride:

- Et lager af 45 tog per spiller samt tilhørende pointmarkører fra et af følgende spil:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 togkort fra:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion

BONUSPOINT VED SPILLET'S AFSLUTNING

10 bonuspoint for Indian Express gives til den eller de spillere, som har indsat tog på den længste, ubrudte strækning på spillebrættet.

Spillerne kan desuden optjene bonuspoint for Grand Tour of India: For hver gang man forbinder to destinationsbyer på et af sine rutekort via mindst to separate strækninger udløses bonuspoint; strækningerne må ikke dele nogen togvogne, men gerne krydse hinanden.

Antal optjente bonuspoint aflæses på Madala-oversigten vist på spillebrættet ("mandala" betyder "cirkel" på sanskrit). Antal bonuspoint afgøres af antal rutekort med Grand Tour, som hver enkelt spiller har. En spillers første og anden Grand Tour udløser hver 5 point, de næste 3 udløser hver 10 point. Der gives kun bonuspoint for op til fem Grand Tours (dvs. en spiller kan således højst opnå i alt 40 bonuspoint). Disse bonuspoint lægges til de normale point for hvert rutekort.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

TIPS

Udvidelsen afspejler et land, der både er tætbeboet og farverigt. I India belønnes spillerne således for tidligt at sikre sig nøglestrækninger (man mænger sig ind foran sine modstandere) og for at vise omtanke i sit valg af togkort (farver).

Bonus for Grand Tour kan naturligvis både udnyttes, når chancen tilfældigvis opstår – eller være del af en klar, overordnet strategi. Husk:

- ❁ Jo flere rutekort med Grand Tours ved spillets afslutning, jo højere bonus. Dette gælder uanset det enkelte rutekorts længde eller pointværdi i øvrigt.
- ❁ Strækninger, der ville betyde fuldførelsen af en Grand Tour, har også størst sandsynlighed for at blive blokeret af en modstander. Prøv derfor at sikre, at du kan vælge mellem flere alternative strækninger eller at strækningen er svær at indsætte tog på (gerne begge dele).



Velkommen til Ticket to Ride® India Kartet – en utfordrende Ticket to Ride utvidelse satt i koloni India anno 1911



Dette regelheftet beskriver forskjellene i spilloppsettet spesifikt for India Kartet og antar at du er kjent med reglene i det originale Ticket to Ride spillet.

INTRODUKSJON

Kartet over India er laget spesifikt for 2 til 4 spillere. Kun med 4 spillere kan dobbelrutene benyttes. Dersom en av rutene, på en dobbelrute, i et 2 og 3 spiller spill blir benyttet er den andre ruten ikke lengre tilgjengelig.



BONUSBILLETTER

Denne utvidelsen inneholder 58 Bonusbilletter.

I starten av spillet mottar hver spiller 4 bonusbilletter hvorav spilleren må beholde minst 2. Under spillets gang, dersom spilleren ønsker å trekke nye bonusbilletter, må spilleren trekke 3 nye bonusbilletter hvorav spilleren må beholde minimum 1 bonusbillett. Bonusbilletter som blir kastet, enten i starten av spillet eller under spillets gang, legges nederst i billettbanken, som i et vanlig Ticket to Ride spill.

Dette er en utvidelse og forutsetter at du bruker de følgende spilldelene fra en av de tidligere versjonene av Ticket to Ride:

- Et reserve på 45 togvogner per spiller og samsvarende poengmarkører fra en av de følgende spillene:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 vognkort fra:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - eller fra USA 1910 utvidelsen



FERGER

Ferger er spesielle grå ruter som knytter sammen to nabobyer over vann. En fergerute har minst 1 lokomotivsymbol. For å ta i bruk en fergerute må du spille ut like mange lokomotivkort som angitt på ruten, samt et sett av vognkort for å dekke opp for de andre feltene. Du kan selvfølgelig også her spille lokomotivkort som erstatning for vognkort.

POENGBEREGNING

En 10 poeng Indiaekspres bonus gis til spilleren(e) som har den lengste sammenhengende ruten på kartet.

Alle spillere kan også motta Grand Tour of India bonus. Hver gang man forbinder to destinasjonsbyer på en av sine billetter via minst to separate ruter utløses bonusen. Disse 2 rutene kan krysse hverandre, men kan ikke dele vogn tog. Størrelsen på spillerens bonus vil variere avhengig av antall bonusbilletter benyttet på strekningen, som vist på Mandala ("Sirkel" på Sanskrit) bonustabellen på kartet. Spillerens første og andre billett gir +5 poeng hver, de neste tre bonusbillettene gir +10 poeng. Bonusbilletter etter den femte brukte gir ingen ekstra poeng (hvilket betyr at det høyeste antall poeng en spiller kan motta på Grand Tour of India bonus er 40 poeng). Disse poengene kommer selvfølgelig i tillegg til poengene for fullførte ruter.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

TIPS

Utvidelsen avspeiler et land som både er befolknings- og fargerikt. I India belønnes spillerne for å sikre seg nøkkelstrekninger tidlig (for å unngå at det blir overbefolket) og for å passe på sitt valg av vognkort.

Grand Tour of India bonus kan utnyttes når sjansen byr seg, eller som en del av en overordnet strategi. Husk:

- ❁ Jo flere billetter som er en del av Grand Tour of India bonus ved spillets avslutning, desto større bonus mottar du ved spillets slutt uavhengig av billettens lengde og verdi.
- ❁ Strekningen, som vil gi deg en Grand Tour of India bonus, har størst sannsynlighet for å bli blokkert av en av dine motstandere. Forsøk derfor å sikre deg flere alternativer for å fullføre Indiaturen, eller se til at det er vanskelig for dine motstandere å lage strekninger der (gjerne begge deler).



Välkommen till Ticket to Ride® India - ett utmanande tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i ett kolonialt Indien 1911.



Detta regelhäfte tar endast upp regelförändringarna specifika för Indienkartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från Ticket to Ride originalspelet.

INTRODUKTION

Indienkartan är speciellt designad för 2 till 4 spelare. Det är endast i ett 4 personers spel som båda spåren i en dubbelsträcka kan mutas in. I ett 2 eller 3 personers spel kan det andra spåret inte mutas in av någon när det första är taget.



BILJETTKORT

Denna expansion innehåller 58 biljettkort.

I början av spelet delas 4 biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste han behålla minst 2. En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 3 biljetter varav minst 1 måste behållas. De biljettkort som väljs bort, både i spelets början och under spelets gång, läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.



FÄRJOR

Färjor är speciella grå sträckor som går genom vatten och binder samman två städer. De är lätta att känna igen på att åtminstone en av rutorna innehåller en lokomotivikon. För att muta in en färjesträcka måste spelaren lösa in ett lokomotiv för varje ikon på sträckan och ett set av tågkort i en färg för de resterande rutorna på färjesträckan.

BONUS I SLUTSPELET

Indian Express är ett 10 poängs bonuskort som tilldelas spelaren som byggt den längsta sammanhängande sträckan på brädet.

Varje spelare har också möjligheten att få Grand Tour av India bonusar. Varje biljettkort vars 2 destinationsstäder är sammanbundna av minst 2 distinkt sammanhängande vägar med ägarens egna plasttåger en Grand Tour bonus. Dessa två vägar får korsa varandra men kan inte dela tåg. Hur stor bonusen blir beror på antalet biljetter som kvalificerar sig för en bonus och kan utläsas på Mandalan ("Cirkel" på Sanskrit) för bonuspoäng på kartan.

Spelarens första och andra kvalificerande biljett är värda +5 poäng var. De nästa tre är värda +10 poäng var. Den femte och övriga ger ingen bonus alls. (Det innebär att den största bonus en spelare kan få för sina Grand Tour biljetter är 40 poäng.) Självklart är bonuspoängen ett plus till poängen för att ha klarat av själva biljetten.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

SPELTIPS

Indienkartan speglar ett land som är både tätbefolkat och färgrikt och belönar spelare som tidigt mutar in nyckelsträckor (för att undvika att bli utmanövrerad) och som tänker efter vilka färger de drar.

En strategi är att antingen målmedvetet eller på känn planera för Grand Tour bonusarna. Tänk bara på att:

- Ju fler kvalificerande biljetter desto större bonus i slutet på spelet, oavsett längden eller poängvärdet på de individuella biljetterna.
- Den sista sträckan för att få ihop en Grand Tour kommer sannolikt att blockeras av en motståndare. Försök se till att du har en alternativ väg för den sista sträckan eller att göra det svårt för motståndarna att bygga den (eller båda).

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar från något av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

- En uppsättning av 45 tåg per spelare och poängmarkörer från någon av följande:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 Tågkort från
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansionen

TICKET TO RIDE INDIA

Map design by
Ian Vincent

Illustrations by
Julien Delval

Graphic Design by
Cyrille Daujean

PLAY TESTING CREDITS

Remerciements • Spieletests • Pruebas de Juego • Testspelers
• Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • speltestare

Thank you to everyone who contributed: David Brain and Brett "Spiel" Gilbert for help picking a theme. Fransje Kaa for lending me Michal. Olav Rokne, Linda Lait, Alan & Charlie Paull and their blind test groups. Michal Cross for his inspirational artwork. A legion of amazing playtesters at Swiggers, TheGamesClub and London On Board. Everyone who ever told me what they love about this great series of games and everyone involved in bringing the series to life!



	2	3	
	4	5	
	6	7	
	8	9	
	10	11	

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" and "Ticket to Ride India" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

„Days of Wonder“, „Zug um Zug“, „Zug um Zug Europa“ und „Zug um Zug India“ sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" y "Ticket to Ride India" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europa" e "Ticket to Ride India" sono marchi o marchi depositati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" en "Ticket to Ride India" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™



SWITZERLAND



MAP COLLECTION
+2+

DAYS OF
WONDER



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11



Welcome to Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Swiss Map - a fun new addition to the award-winning line of Ticket to Ride games.



This Rules sheet describes the specific game play changes for the Swiss Map Expansion and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride.

This game is an expansion and requires that you use the following game parts from one of the previous versions of Ticket to Ride:

- **A reserve of 40 Trains per player, (instead of the usual 45) and matching Scoring Markers taken from one of the following:**
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- **110 Train Car Cards taken from:**
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion

INTRODUCTION

The Swiss map is designed specifically for 2 or 3 players. In 3 Player games, players can use both tracks of the double-routes. In 2 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available.

THE BOARD

On the Swiss board map, some of the routes no longer link cities to cities, but connect cities to Switzerland's neighboring countries instead. There are 3 routes leading from Switzerland to Austria, 4 to France, 5 to Italy and 5 to Germany. As in the original Ticket to Ride game, the player with the longest continuous path of routes at the end of the game receives a bonus of 10 points.

DESTINATION TICKETS

This expansion includes 46 Destination Tickets.

34 Destination Tickets connect city-to-city and play the same as previous versions of the game.

12 Destination Tickets connect either city-to-country or country-to-country. To complete a city-to-country ticket you must connect from the city name on the ticket to one of the countries listed on the ticket. To complete a country-to-country ticket you must connect from the primary country on the ticket to one of the other countries listed. The points earned at the end of the game are those of the highest scoring connection completed from among the possible country destinations marked on the ticket. If none of the possible connections was made, the points lost are those corresponding to the lowest value on the ticket.



At the start of the game, each player is dealt 5 Destination Tickets of which he must keep at least 2. During the game, if a player wishes to draw additional Destination tickets he draws 3 new Tickets, of which

he must keep at least 1. Destination Tickets rejected, either at game's start or following a draw of new Destination Tickets in mid-game, are not discarded as in other Ticket to Ride games. Instead, they are immediately removed from the draw pile for the rest of the game. As such, it is possible to run out of Destination Tickets entirely!

LOCOMOTIVE CARDS

The 14 traditional Locomotive «wild» cards are played differently.

Unlike the standard Locomotive cards in other versions of Ticket to Ride, Locomotive cards can be selected just like standard Train Car cards. Thus a player can pick 2 Locomotive cards during his turn. If 3 of the 5 face-up cards are Locomotive cards, all 5 face-up cards are immediately discarded and replaced by new cards.

Locomotive cards can only be played on Tunnel routes (see Tunnels below). Locomotive cards complement or replace the colored cards required to claim a Tunnel route, but they can never be used to help claim a regular (non-Tunnel) route!

TUNNEL ROUTES

In the Swiss Map expansion, tunnels play just as they do in Ticket to Ride Europe where they were first introduced. Tunnels are special routes identified by the special black Tunnel markings that surround each of their spaces along the route. When attempting to claim a Tunnel route, a



player first lays down the number of cards required. Then the 3 top cards from the Train Car card draw pile are turned face-up. For each card revealed whose color matches the color used to claim the Tunnel (including locomotives), an additional card of the same color (or a locomotive) must be played to successfully claim the Tunnel. If the player does not have enough additional Train Car cards of matching color (or does not wish to play them), he may take all his cards back into his hand, and his turn ends. The three Train Car cards revealed for the Tunnel are discarded.

Be aware that with regard to Tunnels:

- ♦ Locomotives are multi-colored wild cards. As such, any Locomotive card drawn forces the player to play an additional Train Car card (of matching color) or a Locomotive when claiming a Tunnel.
- ♦ If a player exclusively plays Locomotive cards to claim a tunnel route, only additional Locomotive cards drawn from the deck will be considered a match. This means you will not have to worry about a colored card of the Tunnel's color triggering a match! However, if Locomotive cards appear in the 3 cards drawn for the Tunnel, triggering a match, it can only be fulfilled by playing additional Locomotive cards from your hand.





Voici l'extension Suisse des Aventuriers du Rail, un jeu d'Alan R. Moon. Une nouvelle extension qui renouvelle un jeu primé dans le monde entier.



Cette feuille de référence a pour but de vous présenter les nouvelles règles de la carte de la Suisse. Attention, il est indispensable que vous connaissiez déjà les règles de la carte nord-américaine (pour les mécanismes de base).

Ce jeu est une extension et nécessite donc de récupérer les éléments suivants dans les versions précédentes de la série :

- **40 trains par couleur (à la place des 45 habituels), et les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :**
 - Les Aventuriers du Rail *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
- **Les 110 cartes Wagon provenant de :**
 - Les Aventuriers du Rail *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
 - USA 1910

GÉNÉRALITÉS

La Suisse est une carte prévue pour 2 ou 3 joueurs.

Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez utiliser les voies doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand une des voies est construite, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

LE PLATEAU

Sur le plateau, certaines routes ne mènent pas à une ville, mais permettent de rejoindre un des pays limitrophes de la Suisse. Ainsi, 4 routes mènent en France, 5 en Italie, 5 en Allemagne et 3 en Autriche. Comme dans le jeu original, le joueur ayant réalisé le chemin continu le plus long récupère un bonus de 10 points.

LES CARTES DESTINATION

Il y a 46 cartes Destination.

34 d'entre elles sont des cartes Destination standard, reliant deux villes entre elles. Elles fonctionnent de la même manière que dans les autres versions du jeu.

4 cartes Destination relient une ville aux pays limitrophes de la Suisse et 8 cartes Destination demandent de rallier un des 4 pays aux 3 autres. Un score correspond à chacune de ces liaisons sur les cartes. En fin de partie, le joueur marque autant de points que le score le plus élevé parmi les destinations réalisées. En revanche, si la ville ou le pays d'origine n'ont pu être reliés à aucun pays, le joueur perd autant de points que le score le moins élevé de la carte.

En début de partie, on distribue 5 cartes Destination à chaque joueur.



Il doit en garder au moins 2. En cours de partie, si le joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Les cartes rejetées par un joueur (que ce soit en début du jeu ou en cours de partie) ne sont pas réintégrées

dans la pioche, mais sont retirées du jeu, ce qui signifie que dans cette version, il est possible d'épuiser la pioche des cartes Destination.

LES CARTES LOCOMOTIVE

Les 14 cartes locomotive sont jouées différemment.

Les cartes locomotive peuvent être piochées comme n'importe quelle carte wagon. Ainsi, même si un joueur prend une carte Locomotive face visible, il peut piocher une seconde carte.

A tout moment, s'il y a 3 cartes Locomotive parmi les 5 cartes visibles, les cartes sont toutes défaussées et remplacées par les 5 premières cartes de la pioche.

Une carte Locomotive peut être jouée sur n'importe quel tronçon de tunnel, indépendamment de sa couleur. En revanche, il est impossible de jouer une carte Locomotive sur une route normale.

LES TUNNELS

On les reconnaît sur la carte à leurs contours spécifiques. Pour prendre un tunnel, on joue le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis on retourne les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chaque carte ainsi révélée de la couleur des cartes utilisées pour prendre le tunnel (y incluant les locomotives), le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de la même couleur (ou une locomotive).



Si le joueur ne possède pas suffisamment de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer), il reprend toutes ses cartes et passe son tour. En fin de tour les cartes tirées de la pioche sont défaussées.

Attention :

- ♦ Les locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes retournées, oblige le joueur à rajouter une carte Wagon ou locomotive à sa série.
- ♦ Si un joueur tente de prendre le contrôle d'un tunnel en ne jouant que des cartes Locomotive, il n'a besoin d'ajouter des cartes que s'il y a des cartes Locomotive parmi les 3 cartes révélées. Dans ce cas, le joueur ne peut ajouter que des cartes Locomotive.



Willkommen bei Alan R. Moons „Zug um Zug“™ Schweiz-Erweiterung – der unterhaltsamen neuen Ergänzung der preisgekrönten „Zug um Zug“-Familie.

Diese Spielregel beschreibt die besonderen Regeländerungen für den Schweiz-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit den Regeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind.

„Zug um Zug – Schweiz“ ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug“-Versionen:

• **40 Waggon pro Spieler (statt der üblichen 45) sowie farblich passende Zählsteine aus einem der folgenden Spiele:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“

• **110 Wagenkarten aus einem der folgenden Spiele:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“
- Erweiterung „USA 1910“

Einleitung

Der Schweiz-Spielplan wurde speziell für zwei oder drei Spieler entworfen. In Partien zu dritt können die Spieler beide Doppelstrecken nutzen. In Partien zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

Das Spielbrett

Auf dem Schweiz-Spielplan verbinden einige Strecken nicht Städte untereinander, sondern eine Stadt mit einem Nachbarland der Schweiz. Es gibt drei Verbindungen zwischen der Schweiz und Österreich, vier Strecken nach Frankreich, fünf nach Italien und fünf nach Deutschland. Wie in der Originalversion von „Zug um Zug“ erhält der Spieler, der die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, 10 zusätzliche Punkte.

Die Zielkarten

Diese Erweiterung enthält 46 Zielkarten.

34 Zielkarten beziehen sich auf normale Strecken zwischen zwei Städten und werden in der gewohnten Weise eingesetzt.

Außerdem gibt es 12 Zielkarten, die entweder eine Stadt mit einem Land oder zwei Länder untereinander verbinden. Wer eine Stadt-Land-Zielkarte erfüllen möchte, muss eine ununterbrochene Verbindung von der genannten Stadt zu einem der aufgeführten Länder herstellen. Zur Erfüllung einer Land-Land-Zielkarte muss das auf der Zielkarte angegebene Ausgangsland mit einem der anderen aufgeführten Länder verbunden werden. Wenn der Spieler am Ende der Partie mehrere der auf der Zielkarte aufgeführten Länderverbindungen hergestellt hat, erhält er die der besten realisierten Strecke entsprechende, *höchste* Punktzahl. Falls er keine der möglichen Verbindungen herstellen konnte, verliert er die *niedrigste* der angegebenen Punktzahlen.



Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler fünf Zielkarten, von denen er mindestens zwei behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er drei neue Zielkarten, von

denen er mindestens eine behalten muss. Eventuell zurückgegebene Karten werden nicht unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt – das gilt sowohl zu Beginn des Spiels als auch während der Partie; stattdessen kommen sie sofort zurück in die Schachtel und sind für den Rest der Partie nicht mehr verfügbar. So kann es vorkommen, dass der Stapel der Zielkarten vor Ende der Partie aufgebraucht ist.

Lokomotiven

Für die 14 herkömmlichen Lokomotiven gelten veränderte Regeln!

Im Gegensatz zu den Standard-Lokomotivkarten in anderen Versionen von „Zug um Zug“ können Lokomotiven wie normale Wagenkarten genommen werden. So kann ein Spieler während seines Zuges auch zwei Lokomotivkarten aufnehmen. Sollten einmal drei der fünf offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein, werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt.

Lokomotiven dürfen ausschließlich für Tunnel (siehe unten) verwendet werden. Lokomotivkarten können die Karten ergänzen oder ersetzen, die erforderlich sind, um eine Tunnelstrecke zu bauen. Es ist allerdings nicht möglich, Lokomotiven für eine normale (Nicht-Tunnel-)Strecke einzusetzen!

Tunnels

In dieser Erweiterung mit dem Schweiz-Spielplan spielen Tunnel dieselbe Rolle wie bei der Ausgabe „Zug um Zug Europa“, bei der sie zum ersten Mal vorkamen. Tunnels sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind. Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten drei Karten des Wagennachziehstapels aufgedeckt. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat, muss er nun aus seiner Hand eine *zusätzliche* Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kann er diese Tunnelstrecke nutzen. Sollte der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe besitzen (oder diese nicht spielen wollen), kann er keine Waggon auf die Strecke stellen, nimmt seine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Am Ende seines Spielzuges werden die drei Wagenkarten, die für den Tunnel vom Stapel aufgedeckt wurden, auf den Ablagestapel gelegt.



Beachten Sie bei den Tunnels auch folgende Regeln:

- ♦ Lokomotiven sind Joker, die jede Farbe ersetzen. Wird also eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, muss der Spieler eine zusätzliche Karte in der Farbe seines Kartensets oder eine Lokomotive ausspielen.
- ♦ Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten von seiner Hand spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den drei Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden. Jede andere vom Stapel aufgedeckte Wagenkarte ist in diesem Fall ungefährlich!

Bienvenidos a la Expansión de Mapa: Suiza, una nueva y divertida incorporación a ¡Aventureros al Tren!, el popular juego de Alan R. Moon.

Esta hoja de reglas describe los cambios de juego específicos para la Expansión de Mapa: Suiza, y da por hecho que estás familiarizado con las reglas de juego normales del ¡Aventureros al Tren! original.

Este producto es una ampliación y requiere el uso de los siguientes elementos del juego básico:

• **Una reserva de 40 Vagones de tren por jugador (en vez de los 45 habituales) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de uno de los siguientes productos:**

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa

• **110 Cartas de Vagón tomadas de uno de los siguientes productos:**

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa
- Expansión USA 1910

INTRODUCCIÓN

Esta expansión ha sido diseñada específicamente para 2 ó 3 jugadores. En las partidas de 3 jugadores se pueden usar las dos vías de los Recorridos Dobles. En las partidas de 2 jugadores, cuando se cubre una de las vías de un Recorrido Doble, la otra vía queda permanentemente cerrada.

EL TABLERO

En el mapa de Suiza, algunos de los Recorridos no unen dos ciudades, sino que unen ciudades suizas con países vecinos. Hay 3 Recorridos que llevan a Austria, 4 Recorridos que llevan a Francia, 5 Recorridos que llevan a Italia, y 5 Recorridos que llevan a Alemania. Al igual que en el ¡Aventureros al Tren! original, el jugador que haya realizado la ruta continua más larga al final de la partida sumará 10 a su puntuación.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 46 Billetes de Destino.

34 Billetes de Destino conectan dos ciudades y se usan de la forma habitual en anteriores ediciones del juego.

12 Billetes de Destino conectan una ciudad con un país vecino, o un país con otro. Para completar un Billeto de ciudad-país, debes conectar la ciudad indicada en el Billeto con uno de los países indicados. Para completar un Billeto de país-país debes conectar el país primario indicado en el Billeto con uno de los otros países indicados. Si se realizó alguna de las conexiones posibles, los puntos que se reciben al final de la partida son los correspondientes a la conexión de *mayor puntuación* completada, entre los países de destino indicados en el Billeto. Si no se realizó ninguna de las conexiones posibles, los puntos que se pierden al final de partida son los correspondientes a la conexión de *menor puntuación* indicada en el Billeto.



Al inicio de la partida, cada jugador recibe 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 2. Durante el juego, si un jugador desea

obtener Billetes de Destino adicionales, roba 3 Billetes nuevos, de los que debe conservar al menos 1. Los Billetes de Destino rechazados, ya sea al inicio de la partida o en el transcurso de ésta (después de robar Billetes), no se descartan del mazo de modo habitual, sino que se retiran inmediatamente del mazo de robo durante el resto del juego. Por tanto, es posible que los Billetes de Destino lleguen a agotarse del todo en algún momento de la partida.

CARTAS DE LOCOMOTORA

En esta expansión, las 14 cartas "comodín" de Locomotora se usan de un modo diferente al habitual en anteriores ediciones. Las Cartas de Locomotora pueden ser seleccionadas y robadas del mismo modo que las Cartas de Vagón. Esto quiere decir que un jugador puede robar 2 Cartas de Locomotora en su turno. Si 3 de las 5 cartas mostradas son Cartas de Locomotora, se descartan inmediatamente estas 5 cartas y se reemplazan por 5 cartas nuevas.

Las Cartas de Locomotora sólo pueden ser jugadas en Recorridos de Túnel (ver más abajo). Las Cartas de Locomotora pueden complementar o sustituir las cartas requeridas para cubrir un Recorrido de Túnel, pero no pueden usarse nunca para cubrir o ayudar a cubrir un Recorrido que no sea de Túnel.

RECORRIDOS DE TÚNEL

En esta expansión, los Túneles se rigen por las mismas reglas que en ¡Aventureros al Tren! Europa, donde aparecieron por primera vez. Los Túneles son Recorridos especiales, y los espacios que los conforman están identificados con un contorno diferente. Cuando se intenta cubrir un Recorrido de Túnel, el jugador debe poner sobre la mesa el número de cartas requerido por la longitud del Recorrido. Entonces se cogen las 3 primeras cartas del mazo de Cartas de Vagón y se muestran. Por cada una de estas cartas cuyo color coincida con el de las cartas que se jugaron para cubrir el Túnel (incluidas Locomotoras), el jugador debe usar una carta adicional de su mano del mismo color (o una Locomotora) para cubrir con éxito el Túnel. Si el jugador no tiene el número necesario de Cartas de Vagón adicionales de ese color (o no desea usarlas), puede devolver a su mano las cartas que jugó para cubrir el Recorrido de Túnel, y su turno termina. Las 3 Cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.



Ten presente que en lo relativo a los Túneles:

- ♦ Las Locomotoras son cartas multicolor. Por tanto, si se roba una Carta de Locomotora del mazo de Vagón al intentar cubrir un Túnel, ésta coincidirá automáticamente con las cartas de Vagón que se jugaron para cubrir el recorrido, y obligará al jugador a usar una Carta de Vagón (del color indicado) o una Locomotora.
- ♦ Si un jugador usa exclusivamente Cartas de Locomotora para cubrir un Recorrido de Túnel, sólo se considerará que coinciden en color las Cartas de Locomotora que se roben del mazo. Eso significa que no tendrás que preocuparte porque una de las cartas normales del mismo color que el Túnel sea considerada una coincidencia de color. Pero, por otra parte, si aparecen Cartas de Locomotora entre las 3 cartas robadas del mazo (lo que se consideraría una coincidencia de color), será necesario jugar Cartas de Locomotora adicionales de tu mano para cubrir el Recorrido con éxito.

Benvenuti a Ticket to Ride® Svizzera di Alan R. Moon – un divertente nuovo titolo che si aggiunge alla premiata linea di giochi di Ticket to Ride.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Svizzera e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di Ticket to Ride.

Questo gioco è un'espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- **Una riserva di 40 vagoni per giocatore, (invece dei consueti 45) e i corrispettivi Segnapunti prelevati da uno dei seguenti giochi:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa

- **110 Carte Treno prelevate da:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- espansione USA 1910

INTRODUZIONE

La Mappa della Svizzera è concepita per 2-3 giocatori. Nelle partite a 3 giocatori è possibile prendere il controllo di entrambe le linee di una Doppia Linea. Nelle partite a 2 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie Linee.

IL TABELLONE

Sul tabellone della Mappa della Svizzera, alcune linee non collegano più le città ad altre città, ma collegano città ad altri paesi confinanti con la Svizzera. Ci sono 3 linee che conducono dalla Svizzera all'Austria, 4 alla Francia, 5 all'Italia e 5 alla Germania. Come nel gioco originale di Ticket to Ride, il giocatore con il Percorso Continuo Più Lungo alla fine della partita riceve un bonus di 10 punti.

BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione include 46 Biglietti Destinazione.

34 Biglietti Destinazione collegano le città a altre città e funzionano come nelle versioni precedenti del gioco.

12 Biglietti Destinazione collegano le città a paesi o i paesi ad altri paesi. Per completare un Biglietto Destinazione da città a paese, un giocatore deve collegare la città a uno dei paesi elencati sul Biglietto Destinazione. Per completare un Biglietto Destinazione da paese a paese, un giocatore deve collegare il paese principale indicato sul Biglietto Destinazione a uno degli altri paesi elencati. I punti guadagnati alla fine della partita saranno quelli del collegamento a punteggio più alto completato tra i paesi elencati sul Biglietto Destinazione. Se nessuno dei collegamenti possibili è stato completato, viene sottratto un ammontare di punti corrispondente al valore più basso indicato sul Biglietto Destinazione.



All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione di cui deve tenerne almeno 2. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 3 e deve tenerne almeno 1.

I Biglietti Destinazione che non tiene, sia quelli all'inizio della partita che quelli ottenuti pescando nuovi Biglietti Destinazione durante la partita, non vengono scartati come nelle altre partite a Ticket to Ride. Vengono invece immediatamente rimossi dal mazzo di pesca per il resto della partita. Di conseguenza, è possibile esaurire definitivamente i Biglietti Destinazione!

CARTE LOCOMOTIVA

Le 14 tradizionali carte Locomotiva "jolly" si giocano in modo diverso.

A differenza delle carte Locomotiva standard nelle altre versioni di Ticket to Ride, le carte Locomotiva possono essere selezionate proprio come le carte Treno normali. Quindi un giocatore può prendere 2 carte Locomotiva durante il suo turno. Se 3 delle 5 carte a faccia in su sono carte Locomotiva, tutte e 5 le carte a faccia in su vengono immediatamente scartate e rimpiazzate da nuove carte.

Le carte Locomotiva possono essere giocate soltanto sulle linee delle Gallerie (vedi Gallerie, di seguito). Le carte Locomotiva possono completare o sostituirsi alle carte richieste per prendere il controllo di una linea di una Galleria, ma non possono mai essere usate nel tentativo di prendere il controllo di una linea normale che non sia una Galleria!

GALLERIE

Nella Mappa della Svizzera le Gallerie funzionano proprio come in Ticket to Ride Europa, dove sono state presentate per la prima volta. Le Gallerie sono linee speciali facilmente identificabili dai simboli speciali delle Gallerie e dai bordi evidenziati di ogni loro casella. Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una Linea Galleria, deve prima giocare il numero di carte richiesto dalla lunghezza della linea. Dopodiché scopre a faccia in su le prime 3 carte. Per ogni carta scoperta in questo modo il cui colore corrisponda al colore delle carte giocate per controllare la Galleria (incluse le Locomotive), il giocatore deve giocare dalla sua mano una carta aggiuntiva dello stesso colore (o una Locomotiva) per riuscire a prendere il controllo della Galleria. Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore corrispondente (o non desidera giocarle), può riprendere in mano tutte le sue carte e il suo turno termina. Le 3 carte Treno scoperte per la Galleria vengono scartate.



Riguardo alle Gallerie, occorre ricordare che:

- ◆ Le Locomotive sono carte jolly multicolore. Di conseguenza, ogni carta Locomotiva pescata obbliga il giocatore ad aggiungere una carta Treno (del colore corrispondente) o una Locomotiva.
- ◆ Se un giocatore tenta di attraversare una Galleria usando esclusivamente delle carte Locomotiva, dovrà giocare carte aggiuntive (che in questo caso saranno Locomotive) solo se compaiono delle Locomotive tra le carte pescate per la Galleria.



Welkom bij Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Zwitserland - een nieuwe uitbreiding en vooral een leuke toevoeging aan de bestaande reeks.



In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de Zwitserse kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen.

Dit spel is een uitbreiding. Je hebt de volgende onderdelen uit een andere Ticket to Ride versie nodig:

- Een voorraad van 40 treintjes per speler, (in plaats van de gebruikelijke 45) en de overeenkomstige scorepionnen uit één van de volgende spellen:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 240 treinkaarten uit :
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - de USA 1910 uitbreiding

INLEIDING

De kaart van Zwitserland is speciaal ontworpen voor 2 of 3 spelers. In een spel met 3 spelers kunnen beide sporen van een dubbele route geclaimd worden. In een spel met 2 spelers kan maar één route van een dubbele route geclaimd worden. Zodra dit gebeurt, dan is de andere route afgesloten voor alle andere spelers.

HET SPELBORD

Je zal onmiddellijk opmerken dat op de kaart van Zwitserland bepaalde routes niet langer steden met steden onderling verbinden, maar wel de steden verbinden met alle buurlanden van Zwitserland. Er zijn 3 routes die je van Zwitserland naar Oostenrijk voeren, 4 routes die je naar Frankrijk leiden, 5 naar Italië en tot slot ook nog 5 routes die als eindbestemming Duitsland hebben. Zoals in een regulier Ticket to Ride-spel zal de speler met de langste ononderbroken route aan het einde van het spel een bonus krijgen van 10 punten die toegevoegd wordt aan zijn score.

BESTEMMINGSKAARTEN

Deze uitbreiding bevat ook 46 bestemmingskaarten.

34 bestemmingskaarten verbinden steden met steden en worden op dezelfde manier gespeeld zoals in de vorige edities van dit spel. 12 bestemmingskaarten verbinden steden met landen of landen met landen onderling. Om een bestemmingskaart te behalen die van een stad naar een land reist, moet je de stad op de kaart verbinden met één van de landen op kaart. Om een bestemmingskaart te behalen die van het ene naar het andere land reist, moet je de stad op de kaart verbinden met één van de andere landen op de kaart. De punten die je aan het einde van het spel krijgt zijn de punten van de hoogst scorende route die je kan behalen van alle mogelijke landbestemmingen zoals aangegeven op de bestemmingskaart. Was het niet mogelijk om één van deze routes te maken, dan verlies je het aantal punten gelijk aan de laagste waarde op de kaart.

Aan begin van het spel krijgt elke speler 5 bestemmingskaarten en hier is hij verplicht om er twee van te houden. Tijdens het spel kan de speler 3 bestemmingskaarten trekken [indien hij dit wenst] waarvan hij er minstens



eentje moet houden. Bestemmingskaarten die aan het begin van het spel of tijdens het spel niet gekozen worden, worden niet afgelegd zoals in alle voorgaande edities. Deze kaarten worden echter onmiddellijk uit het spel gehaald en daarom is het ook mogelijk dat de bestemmingskaarten helemaal op raken!

LOCOMOTIEVEN

De 14 gebruikelijke locomotiefkaarten (of jokers) worden op een andere manier gespeeld.

Anders dan de standaard locomotiefkaarten in de andere versies van Ticket to Ride, kun je de locomotieven ook trekken zoals de standaard treinkaarten. Het is daarom nu toegestaan dat een speler 2 locomotiefkaarten neemt van de openliggende kaarten. Liggen er echter 3 locomotieven tussen de 5 openliggende kaarten, dan moet je ze nog steeds afleggen en vervangen door nieuwe kaarten. Locomotiefkaarten mag je alleen gebruiken voor tunnelroutes (zie de regels voor de tunnelroutes die hierna volgen). Locomotiefkaarten kunnen een welkome toevoeging zijn of een gekleurde kaart vervangen als je probeert een tunnelroute te claimen, maar ze kunnen nooit gebruikt worden voor het claimen van een normale (niet-tunnel) route!

TUNNELROUTES

Tunnels zijn speciale routes die eenvoudig te herkennen zijn aan de speciale tunnelmarkeringen aan de rand van de vakjes van de tunnelroute. Wanneer je een tunnelroute probeert te claimen, legt de speler eerst het juiste aantal kaarten neer. Hierna worden de 3 bovenste kaarten van de gedekte treinkaarten stapel omgedraaid. Voor elke getrokken kaart die qua kleur overeenkomt met de route die men probeert claimen, moet één extra kaart van die kleur (of een locomotief) uit je hand gespeeld worden. Pas dan kan de route succesvol geclaimd worden.



Indien de speler niet genoeg kaarten in zijn hand heeft (of deze kaarten niet wenst te spelen), dan mag hij al zijn kaarten terug in zijn hand nemen en eindigt zijn beurt. De drie treinkaarten die getrokken werden voor de tunnel, worden afgelegd.

Let goed op de volgende zaken die specifiek voor tunnels gelden:

- ♦ Locomotieven zijn meerkleurige jokerkaarten. Hierdoor wordt een speler verplicht om een extra treinkaart (van dezelfde kleur of een locomotief) toe te voegen wanneer hij een dergelijke kaart trekt.
- ♦ Indien een speler alleen locomotiefkaarten speelt om een tunnelroute te claimen, zullen enkel extra locomotiefkaarten (getrokken van de stapel) beschouwd worden als overeenstemmend. Dit wil zeggen dat je je geen zorgen hoeft te maken dat een kaart in de kleur van de tunnelroute een match oplevert (waardoor je nog een extra kaart moet spelen)! Komen er echter locomotiefkaarten tevoorschijn tussen de 3 getrokken kaarten, dan moet je extra locomotiefkaarten uit je hand spelen.



Tervetuloa pelaamaan Alan R. Moonin suunnitteleman Menolippu-pelin Sveitsiin sijoittuvaa laajennusosaa – uusi hauska lisä lukuisia palkintoja voittaneeseen Menolippu tuotesarjaan.



Näissä säännöissä on selitetty ne sääntömuutokset, jotka koskevat Sveitsi-lisäosaa. Oletuksena on, että Menolipun peruspelin säännöt ovat pelaajille tutut jo ennestään.

Tämä on laajennusosa ja tarvitet seuraavia osia Menolipun muista itsenäisistä peleistä:

• 40 muovista junavaunua per pelaaja (normaalin 45 sijaan) ja vastaavat pisteutusmerkit yhdestä seuraavista peleistä:

- Menolippu,
- Menolippu Eurooppa

• 110 vaunukorttia yhdestä seuraavista:

- Menolippu,
- Menolippu Eurooppa tai
- USA 1910 laajennusosa

JOHDANTO

Sveitsi-laajennusosa on suunniteltu erityisesti 2 – 3 pelaajalle. Mikäli pelaajia on 3, voivat pelaajat käyttää pelilaudan tuplaraidereittien molempia raiteita. 2 pelaajan pelissä voidaan käyttää vain toista; kun toinen on rakennettu, toista reitin raidetta ei saa enää rakentaa.

PELILAUTA

Pelilaudan tietyt reitit eivät yhdistä kahta kaupunkia, vaan yhdistävät kaupunkia Sveitsin naapurivaltioihin. Sveitsistä on 3 reittiä Itävaltaan, 4 Ranskaan, 5 Italiaan ja 5 Saksaan. Aivan kuten Menolipun peruspelissä, pisimmän yhtenäisen reitin rakentanut pelaaja saa 10 lisäpistettä.

MENOLIPUT

Laajennusosassa on 46 menolippua.

34 menolippua yhdistää kaksi kaupunkia toisiinsa ja ne toimivat aivan kuten peruspelin menoliput.

12 menolippua yhdistää joko kaupungin naapurivaltioon tai naapurivaltion toiseen naapurivaltioon. Toteuttaakseen kaupunki-naapurivaltio menolipun, tulee pelaajan yhdistää menolipun kaupunki yhteen menolipussa mainittuun naapurivaltioon. Toteuttaakseen naapurivaltio-naapurivaltio menolipun, tulee pelaajan yhdistää ensisijainen naapurivaltio johonkin muista menolipussa luetelluista naapurivaltioista. Pelin lopussa menolipusta saavutettu pistemäärä on yhtä suuri kuin menolipun korkein mahdollinen rakennettu yhdistelmä. Jos pelaaja ei onnistu rakentamaan yhtään yhdistelmää, pistemenetyks on yhtä suuri kuin menolipun *alhaisin* mahdollinen yhdistelmä.



Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan 5 menolippua, joista pelaajan tulee pitää vähintään 2. Mikäli pelaaja haluaa nostaa lisää menolippuja pelin aikana, tulee hänen nostaa 3 menolippua, joista hänen täytyy pitää vähintään 1. Hylätyt menoliput (joko alkukädestä tai myöhemmin nostetuista) poistetaan pelistä kokonaan. On siis hyvin mahdollista, että menolippujen nostopakka loppuu kokonaan pelin aikana!

VAUNUKORTIT

Pelin vaunukorttien 14 veturikorttia (jokerit) pelataan eri tavoin kuin peruspelissä.

Toisin kuin Menolipun muissa versioissa, veturikortin voi nostaa siinä missä tavallisenkin vaunukortin. Pelaaja voi vuorollaan siis nostaa vaikka 2 veturikorttia. Jos 5 näkyvissä olevasta vaunukortista 3 on veturikortteja, kaikki 5 korttia laitetaan poistopakkaan ja tilalle nostetaan 5 uutta vaunukorttia. Veturikortteja voi pelata ainoastaan tunnelireiteille (ks. tunnelit, alla). Veturikortit voivat täydentää tai korvata värillisen vaunukortin tunnelireittiä rakennettaessa, mutta niitä ei voi koskaan käyttää tavallisen reitin rakentamiseen!

TUNNELIREITIT

Sveitsi-lisäosassa tunnelit toimivat aivan samalla tavalla kuin ne toimivat Menolippu Euroopassa, jossa ne ensi kertaa esiteltiin. Tunnelireitin tunnistaa pelilaudalta reitin ruutujen mustasta rajauksesta. Kun pelaaja yrittää rakentaa tunnelireittiä, pelaajan tulee ensin pelata reitin vaatima määrä vaunukortteja. Tämän jälkeen vaunukorttien nostopakasta paljastetaan 3 korttia. Jokainen paljastetuista korteista, joiden väri täsmää tunnelin rakentamiseen käytettyjen korttien kanssa (ml. veturikortit), edellyttää vuorossa olevalta pelaajalta yhden vastaavan värisen vaunukortin (tai veturin) pelaamista. Jos pelaaja ei pysty tai ei halua pelata vaadittuja lisäkortteja kädestään, hän ottaa vuorollaan pelaamansa kortit takaisin käteensä ja hänen vuoronsa päättyy. 3 nostopakasta paljastettua korttia laitetaan poistopakkaan.



Tunneleihin liittyen:

- ♦ Veturikortit ovat jokereita. Täten aina kun veturikortti paljastetaan, pelaajan on pakko pelata joko rakennettavaan tunneliin sopiva vaunukortti tai veturikortti.
- ♦ Jos pelaaja tunnelia rakentaessaan käyttää vain veturikortteja, vain nostopakasta paljastetut veturikortit edellyttävät pelaajaa pelaamaan uusia kortteja. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan ei tarvitse huolehtia, mikäli rakennettavan tunnelin värin kanssa täsmäviä vaunukortteja paljastuu! Jos paljastettavien korttien joukossa kuitenkin on veturikortti, vain ylimääräisen veturikortin pelaaminen pelastaa rakennushankkeen.



Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Switzerland er en sjov udvidelse til den prisbelønnede spilserie Ticket to Ride.



Benyt reglerne som introduceret i det originale Ticket to Ride; denne regelbog beskriver kun de supplerende særregler, der gælder for spil med udvidelsen Switzerland.

Dette spil er en udvidelse og kan kun spilles sammen med følgende dele fra en af de tidligere versioner af Ticket to Ride:

- **Et lager af 40 tog per spiller (i stedet for de sædvanlige 45) samt tilhørende pointmarkører fra et af følgende spil:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe

- **110 togkort fra:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- USA 1910 expansion

INTRODUKTION

Udvidelsen Switzerland er beregnet for 2 til 3 spillere. Ved 3 spillere må begge dobbeltspor anvendes. Ved 2 spillere må kun et dobbeltspors ene side benyttes. Når en af siderne er brugt, anses den tilbageværende for lukket.

SPILLEBRÆTTET

I Switzerland forbinder nogle af strækningerne ikke kun byer i Schweiz, men omfatter forbindelser til nabolande. Der er 3 strækninger, der fører fra Schweiz til Østrig, 4 til Frankrig, 5 til Italien og 5 til Tyskland. Som i det originale Ticket to Ride gives en bonus på 10 point til spilleren, som etablerer den længste, ubrudte strækning med sine togvogne.

RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 46 rutekort.

34 rutekort forbinder to byer og fungerer helt som i tidligere udgaver af spillet.

12 rutekort forbinder enten by & land eller land & land. For at indsætte tog ifølge rutekort fra by til land, skal man forbinde bynavnet på rutekortet med et af landene på rutekortet. For at gøre det samme for rutekort mellem to lande, skal man forbinde det primære land på rutekortet med et af de øvrige på listen. Point for disse rutekort beregnes ved spillets afslutning. Hvis der er opnået forbindelse til flere mulige mål på rutekortet, gives altid point for den højst mulige værdi. Er der ikke opnået forbindelse, mistes pointantal svarende til den lavest mulige værdi på rutekortet.



Start med at give hver spiller 5 rutekort; mindst 2 af disse rutekort skal beholdes. Ønsker en spiller i løbet af spillet at trække flere rutekort, trækkes 3 nye rutekort; heraf skal mindst 1 beholdes. Returnerede rutekort – både ved spilstart og i løbet af spillet – lægges i denne udvidelse tilbage i bunden af bunken med rutekort. Bemærk: det er muligt at løbe tør for rutekort!

LOKOMOTIVKORT

"Jokerne" i form af de 14 lokomotivkort fungerer lidt anderledes med denne udvidelse.

I modsætning til tidligere versioner af Ticket to Ride, kan lokomotivkort her tages uden særlige hensyn, helt som almindelige, farvede togvognskort. Man kan derfor godt vælge 2 synlige lokomotivkort under ens tur. Er 3 af de 5 synlige togvognskort lokomotiver, fjernes alle 5 straks og erstattes af nye.

Lokomotivkort kan udelukkende bruges til tunneller (se afsnittet om Tunneller nedenfor). Lokomotivkort kan supplere eller erstatte farvede togvognskort ved indsætning af tog på spor med en tunnel, men aldrig bruges til indsætning af tog på et normalt spor (uden tunnel)!

TUNNELLER

I udvidelsen Switzerland fungerer tunneller helt som i Ticket to Ride Europe, hvor de først blev introduceret. Tunneller er særlige strækninger, der let genkendes på den sorte ramme omkring hvert af felterne på sporet. Når man forsøger at indsætte tog på en tunnel-strækning, fremvises først de ifølge strækningens længde krævede togvognskort. Så vendes de 3 øverste kort i stakken med togvognskort. For hvert af disse kort, der har samme farve som et af de præsenterede togvognskort, koster ruten yderligere et togvognskort (eller lokomotiv) i den pågældende farve. Har man ikke nok ekstra togvognskort (eller ønsker man ikke at bruge dem), får man alle sine kort tilbage, når turen slutter. De 3 vendte togvognskort fra bunken anses for brugte.



Husk ved bygning af tunneller følgende:

- ♦ Lokomotiver er flerfarvede jokere. Derfor vil et lokomotiv, der trækkes under denne proces, altid helt naturligt matche farven og øge prisen for projektet.
- ♦ Har en spiller udelukkende brugt lokomotiver på sit tunnel-projekt, forøges prisen kun, hvis der blandt de vendte kort er lokomotiver. Det betyder, at du ikke behøver bekymre dig om farvede togvognskort. Kun et lokomotiv kan udløse yderligere omkostninger! Skulle et lokomotivkort til gengæld afsløres, stiger prisen omvendt hver gang med et lokomotiv.



Velkommen til Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Swiss Map Expansion – en morsom utvidelse til Ticket to Ride – spillene.



Disse reglene gjelder kun for denne utvidelsen og baserer seg på at spillerne er kjent med reglene for Ticket to Ride.

Du trenger følgende spillebrikker fra Ticket to Ride versjoner:

• **40 Tog pr spiller (istedenfor de vanlige 45) og matchende Poengmarkører fra enten:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa

• **110 Vogntog fra enten:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- USA 1910 Utvidelsen

INTRODUKSJON

Denne utvidelsen er laget for 2 eller 3 spillere. Ved 3 spillere kan spillerne bruke begge spor på dobbel-rutene. Ved 2 spillere gjelder ikke det andre sporet når et av sporene er tatt.

BRETTET

Noen av rutene går ikke fra en by til en annen i Sveits, men til en by i et av nabolandene. Det er 3 ruter som går fra Sveits til Østerrike, 4 til Frankrike, 5 til Italia og 5 til Tyskland. Som i det originale Ticket to Ride spillet vil spilleren med den lengste ruten ved slutten av spillet få 10 bonus poeng.

DESTINASJONSBILLETTER

Denne utvidelsen har 46 Destinasjonsbilletter.

34 Destinasjonsbilletter for togruter fra by til by, som brukes på samme måte som i de andre spillene.

12 Destinasjonsbilletter for togruter fra by til land eller land til land. En Destinasjonsbillett som fører fra by til land må brukes fra byen som står på billetten til det landet som står på billetten. En Destinasjonsbillett som fører fra land til land må brukes fra landet som står på billetten til det andre landet på billetten.

Poengfordeling: Når en spiller foretar overgangene på Destinasjons-



billetten får man poeng ut fra den høyeste verdien av alle fullførte verdier på billetten. Om ingen av overgangene blir fullført, må spilleren trekke fra den laveste poengverdien på Destinasjonsbilletten.

Ved spillets begynnelse skal hver spiller få tildelt 5 Destinasjonsbilletter, hvorav de må beholde minst 2. Hvis en spiller ønsker en ekstra Destinasjonsbillett i løpet av spillet, skal spilleren få 3 Destinasjonsbilletter, hvorav man må beholde minst 1. Alle Destinasjonsbilletter som

spillerne ikke ønsker å beholde skal legges vekk og ikke brukes igjen. Legg derfor merke til at Destinasjonsbillettene kan bli "utsolgt"!

LOKOMOTIVKORT

De 14 tradisjonelle Lokomotiv kortene brukes forskjellig.

Lokomotivkortene blir trukket som vanlige Togvognkort. En spiller kan ved sin tur trekke 2 Lokomotivkort. Hvis 3 av de 5 kortene med bildet opp er Lokomotivkort, skal alle kortene byttes ut med nye.

Lokomotivkort kan kun spilles på togruter med Tunnel (se nedenfor). Lokomotivkort brukes som de fargede kortene som brukes for å kreve en togrute med Tunnel. De kan ikke brukes til å kreve en vanlig rute.

TUNNEL

I denne utgivelsen skal Tunneler bli spilt slik de gjør i Ticket to Ride Europa, hvor de første gang ble introdusert. Tunneler er spesielle togruter. Når en spiller prøver å kreve en togrute med Tunnel må spilleren først legge frem det antallet kort som kreves. Da skal de 3 øverste Vogntortene snus med bildet opp. Om en av disse kortene har samme farge som kortene som ble brukt for å kreve Tunnelen, må spilleren bruke et ekstra kort med samme farge for å ta over Tunnelen. Om spilleren ikke har matchende kort eller ikke ønsker å spille flere kort kan spilleren trekke kortene tilbake til hånden, da avsluttes spillerens tur. De 3 Vogntortene som ble snudd legges til side.



Vær oppmerksom på følgende, i forbindelse med tunneler:

- ♦ Lokomotiver er flerfargede kort. Dermed må spilleren enten spille et ekstra kort av samme farge eller et Lokomotivkort.
- ♦ Om en spiller bruker Lokomotivkort for å kreve en Tunnel, vil kun Lokomotivkort kunne brukes mot det. Dette betyr at hvis et Lokomotivkort er blandt de kortene som skal snus, og det matcher, kan man kun bruke et Lokomotivkort fra hånden for å fullføre kravet av Tunnelen.





Välkommen till Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Swiss Map – ett nytt roligt tillägg till de prisbelönda spelen i Ticket to Ride serien.



Detta regelhäftet beskriver de specifika reglerna för Swiss Map Expansion och antar att du är bekant med reglerna som introducerades i Ticket to Ride.

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar ifrån någon av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

• **En reserv på 40 tåg per spelare, (istället för 45 som är normalt) och poängmarkörer ifrån något av följande spel:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe

• **110 Tågbort från:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- USA 1910 expansion

INTRODUKTION

Den Schweiziska kartan är designad specifikt för 2-3 spelare. Med 3 spelare kan spelarna använda båda spåren på de dubbelspåriga sträckorna. Med 2 spelare kan bara den ena av de två sträckorna användas.

SPELPLAN

På den Schweiziska kartan så slutar vissa sträckor inte längre vid städer utan sammanbinder städer med angränsande grannländer istället. Där finns 3 sträckor som leder ifrån Schweiz till Österrike, 4 till Frankrike, 5 till Italien och 5 till Tyskland. Precis som i original Ticket to Ride så får spelaren med den längsta sammanhängande sträckan vid spelets slut 10 extra poäng.

BILJETTKORT

Denna expansionen innehåller 46 Biljettkort.

34 stycken är ifrån stad till stad och spelas på samma sätt som i föregående versioner av spelet.

12 stycken är ifrån stad till land eller ifrån ett land till ett annat land. För att fullfölja ett sådant biljettkort måste du bygga en sammanhängande rutt av sträckor mellan staden med det angivna landet på biljettkortet. För att fullfölja ett land till land biljettkort måste du bygga en sammanhängande rutt av sträckor mellan det primära landet till ett av de andra länderna som står listat på kortet. Poängen som delas ut vid spelets slut är för den förbindelsen som är värd mest poäng och färdigställd av de olika förbindelserna. Om ingen förbindelse på biljettkortet är avklarad så förlorar man den minsta poängsumman på kortet.



I starten på spelet så delar man ut 5 biljettkort till varje spelare varav minst 2 av korten måste behållas. Om en spelare under spelets gång vill ha ytterligare biljettkort tilldelas han/hon 3 stycken varav minst 1 av dessa måste behållas. Biljettkort som spelarna inte vill ha tas ut ur spel men läggs inte i en ny hög som i tidigare versioner av Ticket to Ride. (Så det är fullt möjligt att biljettkort tar slut.)

LOKOMOTIVKORT

De 14 traditionella lokomotivkort "jokrar", spelas annorlunda.

Till skillnad ifrån andra versioner av Ticket to Ride, så kan uppvända lokomotivkort bli valda precis som vanliga tågbort, dvs att en spelare kan välja två lokomotivkort under sin runda. Om 3 av de 5 uppvända korten är lokomotivkort så går alla 5 kort omedelbart till slänghögen och 5 nya kort vänds upp.

Lokomotivkort kan endast användas på tunnelsträckor (se Tunnlar).

Lokomotivkort kan användas som komplement eller ersätta ett tågbort som krävs för att muta in en tunnelsträcka, men de kan inte användas för att muta in en vanlig sträcka (dvs icke tunnelsträcka)!

TUNNELSTRÄCKOR

I Swiss Map expansion så fungerar tunnlar precis som de gör i Ticket to Ride Europe där de först introducerades. Tunnlar är speciella sträckor som identifieras av de svarta kanterna som omger tunnelsträckan. När en spelare försöker muta in en tunnelsträcka så lägger spelaren först ner korten som krävs för att bygga sträckan. Sedan vänder spelaren upp tre kort ur drahögen och för varje kort av dem som matchar sträckans färg (inklusive lok) så måste spelaren spela ett kort extra i samma färg. Om spelaren inte har tillräckligt med kort i samma färg (eller väljer att inte spela dem), så får spelaren tillbaka alla sina kort till sin hand, varpå spelarens tur tar slut. De tre korten som blev uppvända ifrån drahögen slängs i slänghögen.



Att tänka på angående tunnlar:

- Lokomotivkort är flerfärgade jokrar. När spelaren vänder upp ett lokomotivkort så måste spelaren betala ett extra tågbort i samma färg eller ett lokomotiv.
- Om en spelare endast spelar lokomotivkort när spelaren mutar in en tunnelsträcka så räknas bara lokomotivkort som vänds upp från drahögen. Detta betyder att spelaren inte behöver räkna in normala tågbort. Men skulle lokomotivkort dyka upp bland de kort som dras till tunneln så måste spelaren spela 1 extra för varje lokomotivkort som dras. Dessa kan bara spelas med lokomotivkort ifrån handen.





TICKET TO RIDE SWITZERLAND

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations
by Julien Delval



	2	3	
	4	5	
	6	7	
	8	9	
	10	11	

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Ticket to Ride Swiss Map" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

"Days of Wonder", "Les Aventuriers du Rail" et "Les Aventuriers du Rail Suisse" sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.

„Days of Wonder“, „Zug um Zug“ und „Zug um Zug – Schweiz“ sind Warenzeichen oder eingetragene Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

"Days of Wonder", "Aventureros al Tren!", y "Aventureros al Tren! Expansión de Mapa: Suiza" son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" en "Ticket to Ride de Zwitserse Map" zijn de handelsnamen of gepatenteerde producten van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.