

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NEDERLAND



2-5



8+



30-60'



MAP COLLECTION
4

DAYS OF
WONDER



Welcome to Ticket to Ride® Nederland - a Ticket to Ride expansion set in this low-lying country with countless canals and rivers, and just as many bridges that cross them.

This Rules booklet describes the gameplay changes specific to the Nederland Map 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

More than any other, the Nederland map is an expansion where procrastination will cost you - you'll want to build your routes as early as possible! And watch out for Destination Tickets - with six of them worth 29 to 34 points and another seventeen with values from 17 to 26, you will often need 100+ points in Tickets to stay on track... or in the running!

DESTINATION TICKETS & BRIDGE TOLL TOKENS

This expansion includes 44 Destination Tickets.

At the start of the game, each player is dealt 5 Destination Tickets, of which he must keep at least 3. During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 4 and must keep at least 1.

Destination Tickets not kept, either at game's start or following a new draw in mid-game, are discarded face up next to the draw pile, rather than placed back under it. If the Destination Tickets pile runs out of cards, shuffle the previously discarded Tickets to form a new pile.

Note: Unless you are playing a 2 player game using the Neutral Player variant, ignore the cities listed at the bottom of some of your Destination Tickets.

The low-lying country is full of rivers and canals covered with bridges you'll have to pay tolls to pass across. Each player starts with the same set of Bridge Toll Tokens (2 x "4", 6 x "2" and 10 x "1", for a total of 30).



Unused Bridge Toll Tokens are placed in a Bank, next to the board. Players can get change from the bank (and from other players, if need be) at any point during the game. Players keep the value of their Bridge Toll Tokens secret from other players until the end of the game.

To help offset the advantage of going first, the players' score markers are staggered as indicated on the scoring track, at the start of the game.



DOUBLE-ROUTES, TOLLS & LOANS

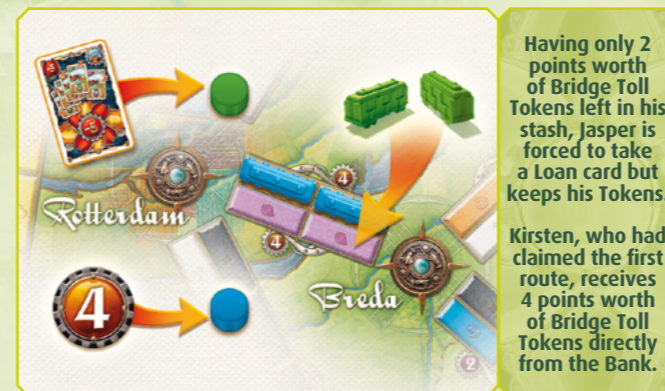
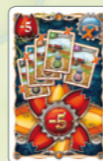
Most routes are Double-Routes on this map; and all of them are in play regardless of the number of players (i.e. even with 2 or 3 players).

All routes have a cost, which players must pay for with Bridge Toll Tokens. When the first route of a Double-Route is claimed, the corresponding value of Bridge Toll Tokens is paid directly to the bank; but when claiming the second route, the value is paid to the player who claimed the first route instead.



If a player doesn't have enough Bridge Toll Tokens left to pay for the cost of a route, that player must take a single Loan card from the bank when claiming that route, and place it face up in front of him for the rest of the game. The player pays no Tokens (even if he could have made a partial payment), and can never reimburse this Loan.

If the route claimed is the second one in a Double-Route, the owner of the first route receives its value in Toll Tokens directly from the Bank, rather than from the player forced to take the Loan.



Having only 2 points worth of Bridge Toll Tokens left in his stash, Jasper is forced to take a Loan card but keeps his Tokens.

Kirsten, who had claimed the first route, receives 4 points worth of Bridge Toll Tokens directly from the Bank.

SCORING

At the end of the game, players may receive a Bonus based on how many points worth of Bridge Toll Tokens they still have in their stash, relative to other players.

Players score bonus points based on the total value of Bridge Toll Tokens they still own at the end of the game. The number of Bonus points scored varies per the table below.



	NUMBER OF PLAYERS			
	5	4	3	2
1st	55	55	55	35
2nd	35	35	35	0
3rd	20	20	0	
4th	10	0		
5th	0			

Important: Any Loan taken during the game disqualifies that player from receiving any of these Bonus cards at game end.

If two or more players have the same value of Bridge Toll Tokens left in their stash, they all score the corresponding bonus.

Aside from helping determine which players score which Bonus cards, Bridge Toll Tokens left over at game end have no value; they score no points directly.

Players score (lose) points for Destination Tickets completed (uncompleted) as normal, and also lose 5 points for each Loan card they were forced to take during the game.

There are no bonuses for Longest Route or Most Completed Tickets.



Kirsten and Jasper, each with 9 points worth of Bridge Toll Tokens at game end, score 55 Bonus points each. Julia, despite her 3 points worth of Toll Tokens scores no Bonus because of the Loan she was forced to take earlier - and will move her score marker back 5 because of that Loan; with his 1 point worth of Toll Tokens, Niels still comes in 3rd for Bonuses, and scores 20 Bonus points!

OTHER WAYS TO PLAY

No Bridge Toll Tokens

This map can also be played without using the Bridge Toll Tokens. When playing with 2 or 3 players and no Bridge Toll Tokens, only one of each Double-Route is in play, as in the standard Ticket to Ride.

Neutral Player (2-player game)

If there are 2 players and you wish to use the Bridge Toll Tokens, we suggest adding a Neutral Player, that will play during a Neutral Player Phase each turn, alternatively guided by each of the two (live) players. This will make your game very cutthroat.

Choose a color for the Neutral Player and place its 40 trains next to the board. Give one extra train of the neutral player's color to the 2nd player; this train will serve as a Neutral Player Marker to help keep track of which player's turn it is to play the Neutral Player.

During the first 5 turns of the game, the Neutral Player isn't playing yet; simply use his score marker or one of his trains to keep track of the number of turns taken.

Starting with the 6th turn, there is a new Neutral Player Phase each turn, after both "live" players have taken their turns.

During this Phase, the player with the Neutral Player Marker reveals the Ticket from the top of the Destination Tickets pile, turning it face up.

If there are no cities listed at the bottom of this Ticket, nothing happens; discard the Ticket and move on to the next turn.

If there are 2 cities listed at the bottom of this Ticket, the player currently holding the Neutral Player marker must claim the route between these 2 cities, by placing neutral color trains on it, on behalf of the Neutral Player.

If both routes are vacant, the player can choose which one to claim. He then discards the Ticket used and passes the Neutral Player Marker to his opponent.

If one side of the Double-Route has already been claimed by a player (including the one who controls the Neutral Player), then the Neutral Player must pay the corresponding cost in Bridge Toll Tokens taken from the Bank, to that player. In either case, since there was no choice to make, the player keeps the Neutral Player Marker, and discards the Ticket used.

Amsterdam-Rotterdam and Rotterdam-Antwerp appear at the bottom of two Tickets each. If the Neutral Player has already built this route when the second Ticket listing this route at its bottom appears, treat the second Ticket as a blank.

Once there are not enough Neutral Player trains left to claim a route, the Neutral Player stops playing; its marker is discarded and there are no more Neutral Player Phases.

Likewise, if the Ticket draw pile is empty, discard the Neutral Player Marker; there are no more Neutral Player Phases. Then reshuffle all discarded Destination Tickets to form a new draw pile.



Bienvenue dans Les Aventuriers du Rail™ - Pays-Bas, une extension qui vous emmène à la découverte du plat pays et de ses nombreux canaux enjambés par autant de ponts.

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

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

◆ 40 wagons par joueur (au lieu des 45 habituels), 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

INTRODUCTION

Plus que tout autre, le plateau des Pays-Bas récompense les joueurs qui posent leurs routes tôt dans la partie. Ceux qui restent à la traîne risquent de le regretter... Avec six cartes Destination rapportant de 29 à 34 points, et dix-sept autres rapportant de 17 à 26 points, il vous faudra souvent plus de 100 points pour rester dans la course !

CARTES DESTINATION & JETONS DE PÉAGE

Cette extension comporte 44 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes et doit en garder au moins 3. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 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 défaussée face visible à côté de la pile des cartes Destination. Lorsque la pile des cartes Destination est épuisée, remélangez la défausse pour former une nouvelle pile.

Note : les villes indiquées en bas de certaines cartes Destination ne sont à prendre en compte que si vous jouez à deux joueurs avec la variante du joueur neutre.

Les Pays-Bas sont traversés par de nombreux canaux qui vous obligeront à vous acquitter d'un péage lorsque vous bâtirez votre réseau sur les ponts qui les enjambent. Chaque joueur commence avec une réserve de jetons de péage d'une valeur totale de 30 (2 "4", 6 "2" et 10 "1").



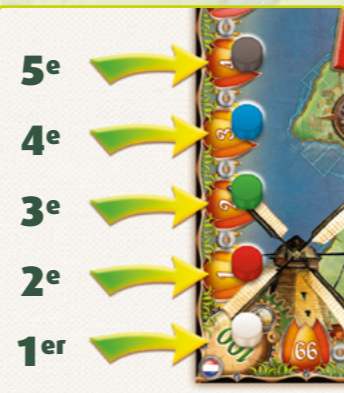
Les jetons de péage non utilisés sont placés à proximité du plateau et forment la banque. Les joueurs peuvent faire de la monnaie auprès de la banque ou auprès des autres joueurs à tout moment. Cependant, ils ne doivent pas divulguer la valeur totale de leurs jetons avant la fin du jeu.

Chaque joueur après le premier commence la partie un cran plus loin que le joueur précédent sur la piste des scores. Ceci compense le léger avantage des premiers joueurs.

ROUTES DOUBLES, PÉAGES ET EMPRUNTS

La plupart des routes du plateau sont des routes doubles. Les deux voies d'une route double peuvent être utilisées quel que soit le nombre de joueurs (même à 2 ou 3 joueurs).

Toutes les routes ont un coût que les joueurs doivent payer en jetons de péage. Lorsque la première voie d'une route double est prise, le joueur qui s'en empare doit payer la valeur indiquée sur cette route à la banque. Si par la suite, un joueur prend la deuxième voie de la route double, il devra en payer la valeur au joueur qui a pris la première voie.



Position de départ des joueurs

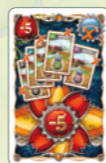


1 Pour s'emparer de la première voie de la route double reliant Breda à Rotterdam, Kirsten paie à la banque 4 jetons.



2 Heureusement pour elle, deux tours plus tard, Jasper prend la deuxième voie de cette même route, ce qui l'oblige à payer 4 jetons à Kirsten.

Si un joueur n'a plus assez de jetons de péage pour payer le coût d'une route, il doit recourir à un emprunt. Il prend une carte emprunt à la banque lorsqu'il s'empare de la route et la pose face visible devant lui. L'emprunt le dispense de payer des jetons pour cette route (même s'il aurait pu payer en partie), mais il ne peut pas être défaussé ou remboursé par la suite.



Si un joueur a recours à un emprunt pour financer la deuxième voie d'une route double, c'est la banque qui paie au propriétaire de la première voie la valeur requise en jetons de péage.



Jasper n'a plus que 2 jetons de péage et est forcé de prendre une carte emprunt. Il conserve tout de même ses 2 jetons.

Kirsten, qui s'était emparée de la première voie, reçoit 4 jetons de la banque en compensation de la somme que Jasper n'a pas pu lui verser.

FIN DU JEU

À la fin du jeu, chaque joueur peut recevoir un bonus en fonction du nombre de jetons de péage qu'il lui reste par rapport à ses adversaires.

Consultez le tableau ci-dessous pour connaître la valeur des différents bonus reçus en fonction du nombre de joueurs. À 5 joueurs, le joueur à qui il reste le plus de jetons de péage reçoit 55 points, le deuxième 35 points, etc.

	5	4	3	2
1 ^{er}	55	55	55	35
2 ^e	35	35	35	0
3 ^e	20	20	0	
4 ^e	10	0		
5 ^e	0			

Important : un joueur qui a reçu une carte emprunt (ou plusieurs) pendant la partie ne peut pas recevoir de bonus à la fin du jeu !

Si deux joueurs (ou plus) ont exactement la même valeur en jetons de péage, ils marquent tous le bonus associé.

Les jetons de péage ne rapportent rien d'autre que ce bonus à la fin du jeu : on ne les convertit pas en points de victoire.

Chaque joueur marque ensuite les points indiqués sur chaque carte Destination réussie, ou les perd pour chaque carte Destination non complétée. De plus, chaque carte emprunt inflige un malus de 5 points à son propriétaire.

Kirsten = 55
 Julia = 20
 Jasper = 55
 Niels = 20

Kirsten et Jasper finissent la partie avec 9 jetons de péage et marquent 55 points supplémentaires. Julia dispose encore de 3 jetons, mais l'emprunt auquel elle a eu recours la prive de tout bonus, en plus de lui infliger un malus de 5 points au score final. Niels ne dispose que d'un jeton, mais puisque Julia est privée de bonus, il arrive en 3^e position (derrière Kirsten et Jasper) et marque tout de même 20 points de bonus !

Aucun bonus n'est accordé pour la route la plus longue ou pour le plus grand nombre de cartes Destination réussies.

VARIANTES

Jouer sans les jetons de péage

Il est possible de jouer cette extension sans les jetons de péage. Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, si vous choisissez cette option, appliquez la règle standard des routes doubles : une fois que l'une des deux voies d'une route double a été prise, l'autre voie demeure fermée et inaccessible jusqu'à la fin de la partie.

Joueur neutre (jeu à 2)

Si vous souhaitez jouer à deux avec les jetons de péage, nous vous conseillons d'ajouter un joueur neutre. Celui-ci jouera lors d'une phase spécifique à chaque tour de jeu et sera contrôlé alternativement par chaque joueur. Attention, le jeu n'en sera que plus agressif !

Attribuez une couleur au joueur neutre et placez ses 40 wagons à proximité du plateau. Donnez également un wagon de la couleur du joueur neutre au deuxième joueur : ce wagon servira de marqueur pour vous aider à vous souvenir qui contrôle le joueur neutre lors de chaque tour.

Lors des cinq premiers tours du jeu, le joueur neutre ne joue pas. Déplacez son marqueur de score sur la piste d'un cran à chaque tour pour vous souvenir du nombre de tours joués.

À partir du 6^e tour, après que chaque joueur a joué son tour, on joue la phase du joueur neutre.

Lors de cette phase, le joueur qui a le marqueur du joueur neutre en main révèle la carte Destination qui se trouve au sommet de la pile :

◆ Si aucune ville n'est indiquée en bas de cette carte Destination, il ne se passe rien : le joueur conserve le marqueur, la carte est défaussée et on passe au tour suivant.

◆ En revanche, si deux villes sont indiquées en bas de la carte Destination, le joueur qui a le marqueur du joueur neutre doit placer les wagons de ce dernier sur la route double reliant ces deux villes.

Si les deux voies de la route double sont libres, il peut poser les wagons du joueur neutre sur celle de son choix. Ensuite, il défausse la carte Destination révélée et passe le marqueur à son adversaire.

Si une des deux voies de la route double a déjà été prise par un joueur, les wagons du joueur neutre sont posés sur la seule voie libre restante et le propriétaire des wagons posés sur l'autre voie reçoit de la banque le coût de cette route. Dans ce cas, on considère que le joueur qui a posé les wagons n'a pas vraiment « contrôlé » le joueur neutre puisqu'il n'a pas choisi où placer les wagons (ceux-ci sont forcément placés sur la seule voie restante). Il conserve donc le marqueur, mais défausse tout de même la carte Destination révélée.

Les routes Amsterdam-Rotterdam et Rotterdam-Antwerpen apparaissent deux fois chacune sur les cartes Destination. Si le joueur neutre est amené à poser des wagons sur une route double où il a déjà posé des wagons, défaussez la carte Destination piochée comme si elle était vierge, puis passez au tour suivant.

Si le joueur neutre tombe à court de wagons, défaussez son marqueur : il n'y aura alors plus de phase de joueur neutre jusqu'à la fin du jeu. Faites de même si la pile des cartes Destination vient à être épuisée (dans ce cas, refaites une pile avec les cartes Destination défaussées pour la fin de la partie).



TICKET TO RIDE® NEDERLAND

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations by
Julien Delval








Graphic design by
Cyrille Daujean



PLAY TESTING CREDITS

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers •
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Kathy & Alan Bargender, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente & Jim Simons, Andrew Edworthy.

	2	4	
	6	8	
	10	12	
	14	16	
	18	20	