

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION
 5
DAYS OF WONDER

2-4 8+ 30-60'





Welcome to Ticket to Ride® United Kingdom - a Ticket to Ride expansion that makes you relive the early days of the railroad adventure. It all began in England, back in the 19th century...

This rules booklet describes the game play changes specific to the United Kingdom Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2-4 players. In 3 and 4 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.

To play with this expansion, you just need 35 Trains (instead of the usual 45) and the matching Scoring Markers taken from Ticket to Ride or Ticket to Ride Europe. You do not need the Train cards from your original game as the expansion comes with a complete, specific UK Train card deck that includes 6 extra Locomotive Cards.

LOCOMOTIVES

At the start of the game, each player receives a Locomotive in addition to their 4 Train Cards.

- ♦ Any 4 cards can be played as a Locomotive ;
- ♦ When 3 or more Locomotives appear among the available face-up cards, do NOT discard them.

DESTINATION TICKETS

This expansion includes 57 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 3 and 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 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 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.

TECHNOLOGY CARDS

This expansion introduces Technology Cards. Players start the game without any technology. They can only claim 1 and 2 space routes and they can only claim routes in England. Ferry routes cannot be claimed.

Exception: The Southampton - New York route is a special route that can be claimed at any time and without any Technology.

At the beginning of their turn, **before** taking their regular action, a player may discard Locomotives to buy ONE Technology Card. Remember that any 4 cards may be used as a Locomotive (or any 3 cards if you have the Booster Technology), even in this occasion.

Available Technologies

Wales Concession x4

Cost : 1 Locomotive
Allows you to claim routes into any of the 5 cities in Wales.

Ireland / France Concession x4

Cost : 1 Locomotive
Allows you to claim routes into any of the 10 cities in Ireland and into France.

Scotland Concession x4

Cost : 1 Locomotive
Allows you to claim routes into any of the 10 cities in Scotland.

Mechanical Stoker x4

Cost : 1 Locomotive
Allows you to claim 3 space routes.

Superheated Steam Boiler x4

Cost : 2 Locomotives
Allows you to claim 4, 5, and 6 space routes. The Mechanical Stoker is still needed to claim 3 space routes.

Propellers x4

Cost : 2 Locomotives
Allows you to claim Ferry routes.

Booster x4

Cost : 2 Locomotives
You may now use any 3 cards as a Locomotive (instead of the normal 4).

Boiler Lagging x4

Cost : 2 Locomotives
You score 1 extra point for each route that you claim.

Steam Turbines x4

Cost : 2 Locomotives
You score 2 extra points for each Ferry route that you claim.
When combined with Boiler Lagging, you score 3 points for each Ferry route that you claim.

Double Heading x4

Cost : 4 Locomotives
At the end of the game, you score 2 points for each Ticket that you completed.

Right of Way x1

Cost : 4 Locomotives
You may play this card to claim a route that was already claimed by another player. When playing this card, you must still play the correct number of cards to claim the route. Simply place your trains on it next to the other player's trains. You must immediately claim the route when you take this card, and after you have claimed the route, you return the card to the table so it can be taken by another player.

Important Note: Many times, a player will need several Technology cards to claim a route. See examples below.



Reminder: The Southampton - New York route is a special route that can be claimed at any time and without any Technology.

VARIANT: ADVANCED TECHNOLOGIES

Advanced Technologies can be added to the game for a more competitive experience. Note that the number of Advanced Technologies is limited.

Advanced Technologies

Thermocompressor x1

Cost : 1 Locomotive
Claim 2 Routes this turn, then return this card.

Water Tenders x2

Cost : 2 Locomotives
When drawing Train Cards, you can decide to draw 3 blind cards instead of the regular 2.

Risky Contracts x1

Cost : 2 Locomotives
At the end of the game, score 20 points if you have the most completed Tickets. If not, lose 20 points.

This card must be bought before the Train Cards are reshuffled. Once the reshuffle has occurred, these cards cannot be purchased and must be put back in the box.

Equalising Beam x1

Cost : 2 Locomotives
At the end of the game, score 15 points if you have the longest Route. If not, lose 15 points.

This card must be bought before the Train Cards are reshuffled. Once the reshuffle has occurred, these cards cannot be purchased and must be put back in the box.

Diesel Power x1

Cost : 3 Locomotives
When claiming a Route, you may play 1 less card than required. You must still play at least 1 Card, and you cannot ignore a Locomotive on a Ferry route.

SCORING

- ♦ There is no Globetrotter or Longest Route Bonus in this expansion.
- ♦ Some players like to add up the points for the routes they claim at game end, rather than each time a route is claimed. Because the score for some routes may be affected by technologies such as the Boiler Lagging or the Steam Turbines, waiting until the end to compute Routes points doesn't work in this expansion. If you are likely to forget to immediately score some of the routes you claim, we recommend designating a player as the scorekeeper; have him move all the Score Markers throughout the entire game, or at least prompt the other players to do so when they forget.



Bienvenue dans l'extension Les Aventuriers du Rail™ - Royaume-Uni ! Tout commence en Angleterre au XIX^e siècle... revivez les premiers instants de l'épopée ferroviaire, et construisez l'histoire !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau du Royaume-Uni des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Le Royaume-Uni est un plateau prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous pouvez utiliser les routes doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand l'une des voies d'une route double est prise, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

Cette extension nécessite 35 wagons du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe (au lieu de 45 habituellement) ainsi que les marqueurs de score correspondants. Vous n'avez pas besoin des cartes Wagon de votre jeu de base car l'extension Royaume-Uni comporte déjà de telles cartes, avec 6 cartes Locomotive supplémentaires.

LOCOMOTIVES

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Locomotive et 4 cartes Wagon.

De plus, dans cette extension :

- ♦ 4 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive ;
- ♦ Si, au cours du jeu, 3 cartes visibles sur 5 sont des Locomotives, elles ne sont pas remplacées.



CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 57 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 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).



CARTES TECHNOLOGIE

Les cartes Technologie sont une nouveauté de cette extension. Les joueurs commencent la partie sans aucune technologie. Ils peuvent uniquement construire des routes terrestres d'un ou deux espaces, et à condition qu'elles se trouvent en Angleterre.

Exception : *Le transatlantique Southampton - New York est une route spéciale : aucune technologie n'est nécessaire pour s'emparer de cette route.*

Au début de son tour, **avant** de faire son action, un joueur peut acheter une carte Technologie en dépensant le nombre de Locomotives requis. Souvenez-vous que 4 cartes quelconques (ou même 3 si vous avez la technologie Booster) peuvent toujours remplacer une Locomotive, y compris dans ce cas.

Technologies disponibles

Concession : Pays de Galles x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent au Pays de Galles.



Concession : Irlande / France x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Irlande et en France.



Concession : Écosse x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Écosse.



Alimentation automatique x4

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez prendre les routes de 3 espaces.



Tuyaux de surchauffe x4

Coût : 2 Locomotives
Vous pouvez prendre les routes de 4, 5 et 6 espaces.
Attention : sans l'Alimentation automatique, vous ne pouvez toujours pas prendre les routes de 3 espaces.



Hélices x4

Coût : 2 Locomotives
Vous pouvez prendre les ferries.



Booster x4

Coût : 2 Locomotives
3 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive (au lieu de 4).



Isolation thermique x4

Coût : 2 Locomotives
Chaque route que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 1 point supplémentaire.



Turbines à vapeur x4

Coût : 2 Locomotives
Chaque ferry que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 2 points supplémentaires. Si vous avez l'Isolation thermique, chaque ferry vous rapporte donc 3 points supplémentaires.



Double motrice x4

Coût : 4 Locomotives
À la fin de la partie, chaque carte Destination réussie vous rapporte 2 points supplémentaires.



Droit de passage x1

Coût : 4 Locomotives
Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement d'une route sur laquelle un autre joueur a déjà posé ses wagons. Vous devez tout de même payer le nombre de cartes Wagon requises et placer vos wagons à côté de ceux du ou des joueurs qui s'y trouvent déjà. La carte «Droit de passage» est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.



Note importante : *Il est fréquent qu'un joueur ait besoin de plusieurs technologies pour s'emparer d'une route. Voici quelques exemples.*



Pour prendre la route Stranraer-Londonderry, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Concession : Irlande / France, Alimentation automatique, Hélices.



Pour prendre la route Newcastle-Edinburgh, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Alimentation automatique.

Rappel : *Le transatlantique Southampton - New York est une exception : il ne fait appel à aucune carte Technologie.*

VARIANTE : TECHNOLOGIES AVANCÉES

Pour une expérience de jeu plus compétitive, vous pouvez jouer avec les technologies avancées. Attention, le nombre de cartes est limité !

Technologies avancées

Thermocompresseurs x1

Coût : 1 Locomotive
Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement de deux routes en un seul tour. Vous devez dépenser les cartes Wagon et les wagons requis comme d'habitude. La carte «Thermocompresseurs» est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.



Réservoirs x2

Coût : 2 Locomotives
Lorsque vous piochez des cartes Wagon, vous pouvez piocher 3 cartes en aveugle au lieu de 2.



Contrats risqués x1

Coût : 2 Locomotives
À la fin de la partie, vous marquez 20 points si vous avez réussi le plus grand nombre de cartes Destination. Sinon, vous perdez 20 points.



Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.

Suspension améliorée x1

Coût : 2 Locomotives
À la fin de la partie, vous marquez 15 points si vous avez la route la plus longue. Sinon, vous perdez 15 points.



Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.

Diesel x1

Coût : 3 Locomotives
Toutes les routes vous coûtent une carte de moins que d'habitude, avec un minimum d'une carte. Sur un ferry, vous devez tout de même payer toutes les Locomotives.



FIN DU JEU

- ♦ Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette extension.
- ♦ De nombreux joueurs ont l'habitude de ne pas marquer les points au fur et à mesure sur la piste de score, préférant attendre la fin du jeu pour tout compter. Cela ne fonctionne pas sur ce plateau à cause des technologies comme Isolation thermique ou Turbines à vapeur qui augmentent la valeur de certaines routes. Nous vous recommandons donc de désigner en début de partie un joueur dont la mission sera de s'occuper du score : il veillera à déplacer les marqueurs de chacun au fil du jeu, ou bien dira aux joueurs de déplacer leur marqueur s'ils oublient.



CREDITS

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

PLAY TESTING

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

Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo
& Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride United Kingdom
are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2017
Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capille Dauphan

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

PENNSYLVANIA



MAD COLLECTION
 +5+
DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

SHARES 50 EACH



Welcome to Ticket to Ride® Pennsylvania - a Ticket to Ride expansion set in a state full of railroad history, through which the most famous American lines ran. Will you invest in the most profitable companies?

This rules booklet describes the game play changes specific to the Pennsylvania Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2-5 players. There are specific rules for 2 players (see below).

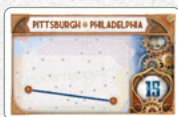
This game is an expansion and requires that you use the following game parts from one of the previous versions of Ticket to Ride:

- ◆ 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 50 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 draw of new Destination Tickets mid-game, are discarded to the bottom of Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.



FERRIES

Ferries are special 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 marking the route. To claim a Ferry Route, a player must play a Locomotive card for each Locomotive symbol on the route, in addition to the usual set of cards of the proper color for the remaining spaces of that Ferry Route. There are only two Ferry Routes on the Pennsylvania map, each leading to Ontario. The two routes do not connect to each other.



STOCK SHARES

When setting up the game, sort the 60 Stock Shares by Railroad. In each Railroad, sort the cards by numerical order and place them in that order (so the #1 share of each Railroad will be on top, with the #2 share below it, etc.). Note that each Railroad has a different amount of shares.



When a player claims a route, he may also take the top Stock Share from any of the Railroads listed on the route he claims. There are a few routes with no logos attached to them: these routes do not grant any Stock Share. If all the Stock Shares of a Railroad have already been taken, the player must choose a Share in another Railroad listed on the route.

Players keep their Stock Shares face down in front of them but can check their own Stock Shares at any time during the game.



Madison claims the route Oil City-Warren. This allows her to take the top Stock Share from Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, or Erie Lackawanna Railroad. She decides to take the Pennsylvania Railroad Stock Share.

SCORING

At the end of the game, players reveal their Stock Shares and sort them by Railroad. Each Railroad is then scored.

- ◆ The player with the most Shares in each Railroad receives the most points (as shown on that Railroad's cards) followed by the player with the second most Shares, etc. A player scores nothing if he has no Share in a Railroad.
- ◆ There are no ties: if two or more players have the same number of Shares, then the player with the lowest numbered Share among them is considered to have the most, as he invested first in that Railroad.
- ◆ If more players have Shares in a Railroad than the number of points paying places, then the players with the least Shares score nothing.

SCORE	POINTS
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SHARE
1/15

A 15 point Globetrotter bonus is awarded to the player(s) who completed the most Tickets by the end of the game. If several players are tied for that bonus, they all score it. Tickets that were not completed have no effect for the purpose of determining which player(s) gain this bonus.

2-PLAYER RULES

In 2-player games, there is a third dummy player. Apply the rules above with the following changes:

- ◆ Whenever a player takes a Stock Share, he chooses a Stock Share for the dummy player (among those available on the route that he just claimed). The selected Share is placed face down next to the others.
- ◆ At the end of the game, before scoring the Railroad Shares, shuffle the Shares of the dummy player, count them, and reveal half of the total number (rounded up).
- ◆ The dummy player's Shares must be considered when calculating the different majorities. You do not have to give him points though.

Example: For the B&O Railroad, Mark has 2 Shares, the dummy player has 2 Shares, and Eric has 1 Share. Mark scores 20 points and Eric scores 9.



Bienvenue dans l'extension Pennsylvanie des Aventuriers du Rail™ ! Les compagnies ferroviaires les plus célèbres des États-Unis ont marqué l'histoire de cet état. À vous d'investir dans les plus rentables...

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Pennsylvanie des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs. Il existe des règles spécifiques pour 2 joueurs (voir plus loin).

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
- ◆ 110 cartes Wagon provenant de :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
 - USA 1910

CARTES DESTINATION

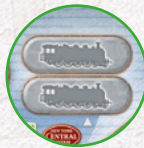
Cette extension comporte 50 cartes Destination.

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 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). Il n'y a que deux lignes de ferries sur le plateau de la Pennsylvanie. Les deux mènent en Ontario, mais elles ne sont pas reliées l'une à l'autre.



ACTIONS

Préparez le paquet d'Actions de chaque compagnie avant la partie. Chaque paquet doit être rangé dans l'ordre croissant : la carte 1 sur le dessus du paquet, puis la 2, etc. Notez que toutes les compagnies ne disposent pas du même nombre d'Actions.



Lorsqu'un joueur s'empare d'une route, il peut prendre la première Action du paquet de l'une des compagnies représentées sur cette route. Si toutes les Actions d'une compagnie ont été prises, le joueur peut recevoir la première Action d'une autre compagnie présente sur la route à la place. Certaines routes sont vierges de toute compagnie : elles ne permettent pas d'obtenir une Action.

Les joueurs conservent leurs Actions **face cachée** devant eux. Chaque joueur a le droit de consulter ses propres Actions, mais pas celles des autres.



Natalie prend la route Oil City - Warren. Cela lui permet de récupérer la première Action du paquet Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, ou Erie Lackawanna Railroad. Elle décide de prendre la première action de Pennsylvania Railroad.

FIN DU JEU

À la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs Actions et les classent par compagnie. Chaque compagnie rapporte des points comme suit :

- ◆ Le joueur qui détient le plus d'Actions dans chaque compagnie reçoit le maximum des points de cette compagnie (la première valeur inscrite sur la carte). Le deuxième reçoit la deuxième valeur, etc. Un joueur qui n'a pas d'Actions dans une compagnie ne marque pas de points pour celle-ci.
- ◆ Il n'y a pas d'égalité : si plusieurs joueurs ont le même nombre d'Actions, celui qui détient l'Action avec le plus petit numéro est considéré comme majoritaire, car il aura été le premier à investir dans cette compagnie.
- ◆ S'il y a plus de joueurs possédant d'Actions que de valeurs disponibles dans une compagnie, alors les joueurs possédant le moins d'Actions ne marquent pas de points du tout.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SHARE	
1/15	

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité pour l'attribution du bonus, tous les joueurs concernés marquent 15 points. Les cartes Destination non réussies ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

JOUEUR NEUTRE (JEU À 2)

À 2 joueurs, il faut ajouter un joueur neutre. Appliquez les modifications suivantes :

- ◆ Lorsqu'un joueur prend une Action, il en choisit également une pour le joueur neutre (parmi celles représentées sur la route qu'il vient de prendre). L'Action choisie est placée face cachée à côté des autres.
- ◆ À la fin de la partie, avant de calculer les points, mélangez les Actions du joueur neutre et révélez-en la moitié, arrondi au supérieur.
- ◆ Le joueur neutre ne marque pas de points, mais doit être pris en compte lorsque vous calculez les majorités.

Exemple : Mark a trois actions de la B&O Railroad, le joueur neutre en a deux, et Eric n'en a qu'une seule. En conséquence, Mark marque 20 points et Eric seulement 9.

CREDITS

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean



PLAY TESTING

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

Thank you to everyone who contributed: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis,
Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot

Copyright © 2004-2017
Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride
Pennsylvania are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights
© 2004-2017 Days of Wonder