

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

FRANCE



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF WONDER®

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---

2 	4 	6 	8 	10 	12 	14 	16 	18 	20 
---	---	---	---	--	--	--	--	--	--

DOW

Welcome to Ticket to Ride® France – a Ticket to Ride expansion that will challenge your habits: for years, you have been able to simply claim routes; now you have to build the track first!

This rules booklet describes the game play changes specific to the France 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.

In 4 and 5 Player games, players can use all tracks of the Double or Triple Routes (the same player cannot claim more than one track of those Routes though). In 2 and 3 Player games, only one Route of the Double or Triple Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route(s) forming the Double or Triple Route are locked and unavailable to other players.

To play with this expansion, you need **40 Trains** (instead of the usual 45) per player, the matching Scoring Markers and the Train Car cards taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe*, along with the new components described below.

NEW COMPONENTS

- ◆ 58 Destination Ticket cards
- ◆ 2 Bonus Cards
- ◆ 64 Track Pieces



SET UP

- ◆ Sort the Track Pieces by length and put them beside the board.
- ◆ Each player receives 8 Train Car cards.
- ◆ Deal 5 Destination Ticket cards to each player. Each player must keep at least 3. Shuffle the discarded Ticket cards together and put them under the deck.

TRACK BED

On this map, most of the Routes are in fact Track Beds and cannot be claimed at the beginning of the game. They must first be built.



NEIGHBORING COUNTRIES AND CORSICA

Some Destination Tickets include the name of a zone (it might be one of France's neighboring countries or Corsica) instead of one (or both) of the cities. Each route leading to one of those zones is a dead-end and separate from others: Different routes leading toward the same zone are not considered connected together.

SPECIAL RULES

On his turn, a player must perform one (and only one) of the following three actions:

1. Draw Train Car Cards and Build a Route

The card draw follows the exact same rules as the core game, but when a player chooses this action he must also build one route on the Track Bed. After drawing, he chooses any available Track Piece and places it on any Track Bed route of the same length on the board. This Piece determines the color of the newly built Route.

The blue player has just drawn two cards. He now chooses the yellow 5-space Track Piece and puts it on the Marseille-Grenoble Route. Note that the Avignon-Briançon and Avignon-Nice Routes are now permanently cut off and that nobody will be able to build them this game.



Notes:

- ◆ There are a number of places on the board where two or more Routes cross. When one crossing Route is built, one or more others may become unavailable: you can never place a Track Piece on top of or under another Track Piece or through a claimed Route.
- ◆ In 2 and 3 Player games, only one Track of the Double or Triple Routes can be built. In 4 and 5 player games, when a player builds a Track Piece on a Double or Triple Route, he only builds one track of the route, not all of them. The other routes must be built separately. For example, it would take three turns to build the three routes from Paris to Dijon. One player can build all of these Routes on three different turns or three players could each build one, or any other possible combination.

2. Claim a Route

Apart from the one space Routes and the grey Routes which are already built and can be claimed immediately, a player can only claim a Route if it has been built. Once a Route has been claimed, any Track Piece that was on the Track is put back in the supply and can be chosen again.

Some of the grey routes are special Ferries Routes linking two adjacent cities across a body of water. They are easily identified by the Locomotive icons featured on some of the spaces making the route. To claim a Ferry Route, a player must play a Locomotive card for each Locomotive icon on the track, and the usual set of cards of any one color for the remaining spaces of that Ferry Route.

The red player happens to have 5 yellow cards in hand!



He claims the Marseille-Grenoble Route by removing the Track Piece (which is now available again) and putting his wagon cars on the board to the blue player's great despair! Note that both crossed Routes remain cut off.



3. Draw Destination Tickets

A player draws 4 Destination Tickets from the top of the deck. He must keep at least one of them, but he may keep two, three or all four if he chooses. Any returned cards are placed at the bottom of the deck.

END OF GAME BUSES

There are two bonuses awarded at the end of the game:

- ◆ The player who has the Longest Continuous Path of Routes receives the Longest Route bonus card and adds 10 points to his score.
 - ◆ The player who has completed the most Destination Tickets receives the Globetrotter bonus card and adds 15 points to his score.
- In case of a tie when attributing these bonuses, all tied players score them.



Bienvenue dans les *Aventuriers du Rail™ France* – une extension qui va bousculer un peu vos habitudes. Pendant des années, vous vous êtes contentés de prendre possession de routes. Cette fois, il va vous falloir commencer par construire la voie ferrée !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la France, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **40 wagons** (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 58 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 64 réglottes Voie Ferrée



MISE EN PLACE

- ◆ Triez les réglottes Voie Ferrée et placez-les à proximité du plateau.
- ◆ Chaque joueur reçoit 8 cartes Wagon.
- ◆ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

PROJETS DE VOIES FERRÉES

Sur ce plateau, la plupart des routes sont en fait des Projets de voies ferrées et il n'est pas possible de les prendre au début de la partie. Ces voies ferrées doivent être construites d'abord.



Projet de voie

PAYS VOISINS ET CORSE

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de la France, soit la Corse) à la place d'un nom de ville (ou des deux). Chaque route menant à une de ces zones est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant à la même zone ne sont pas considérées comme connectées.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

1. Piocher des cartes Wagon puis construire une voie ferrée

La pioche de cartes Wagon suit exactement la même règle que le jeu de base. Par contre, quand un joueur choisit cette action, il doit aussi construire une voie ferrée. Pour ce faire, il choisit une des réglottes disponibles et la place sur un des Projets de voies ferrées de même longueur sur le plateau. C'est cette réglotte qui détermine la couleur de la route nouvellement construite.

Le joueur bleu vient de piocher 2 cartes Wagon.

Il choisit la réglotte jaune de 5 cases et la place sur la route Marseille-Grenoble.

Les routes Avignon-Briançon et Avignon-Nice sont définitivement bloquées et ne pourront pas être utilisées pendant cette partie.



Notes :

- Il y a des endroits sur le plateau où les routes se croisent. Une fois qu'une réglotte est placée sur une de ces routes, toutes les routes qui la croisent sont coupées et ne pourront pas être utilisées : il n'est jamais possible de placer une réglotte sur une route déjà construite ou prise (ni en dessous d'ailleurs).
- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, seule une des routes constituant une double ou triple connexion peut être construite. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, quand un joueur place une réglotte sur une route double ou triple, il construit une seule des routes qui la composent, pas toutes. Les autres routes seront construites séparément.

2. Prendre possession d'une route

À l'exception des routes d'une case et des routes grises qui sont déjà construites et peuvent être prises immédiatement, un joueur ne peut prendre qu'une route qui a été construite. Une fois la route prise, retirez la réglotte éventuellement présente et remettez-la dans la réserve. Elle est de nouveau disponible.

Certaines routes grises sont des routes spéciales qui relient deux villes séparées par des eaux (ferries). Elles sont facilement reconnaissables grâce au symbole de Locomotive figurant sur l'un au moins des espaces constituant cette 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.

Il se trouve que le joueur rouge a 5 cartes Wagon jaunes en main.



Il prend donc la route Marseille-Grenoble, retirant ainsi la réglotte (qui est de nouveau disponible) et plaçant ses wagons sur le plateau, au grand dam du joueur bleu !

Notez que les deux routes traversées restent coupées.



3. Prendre des cartes Destination

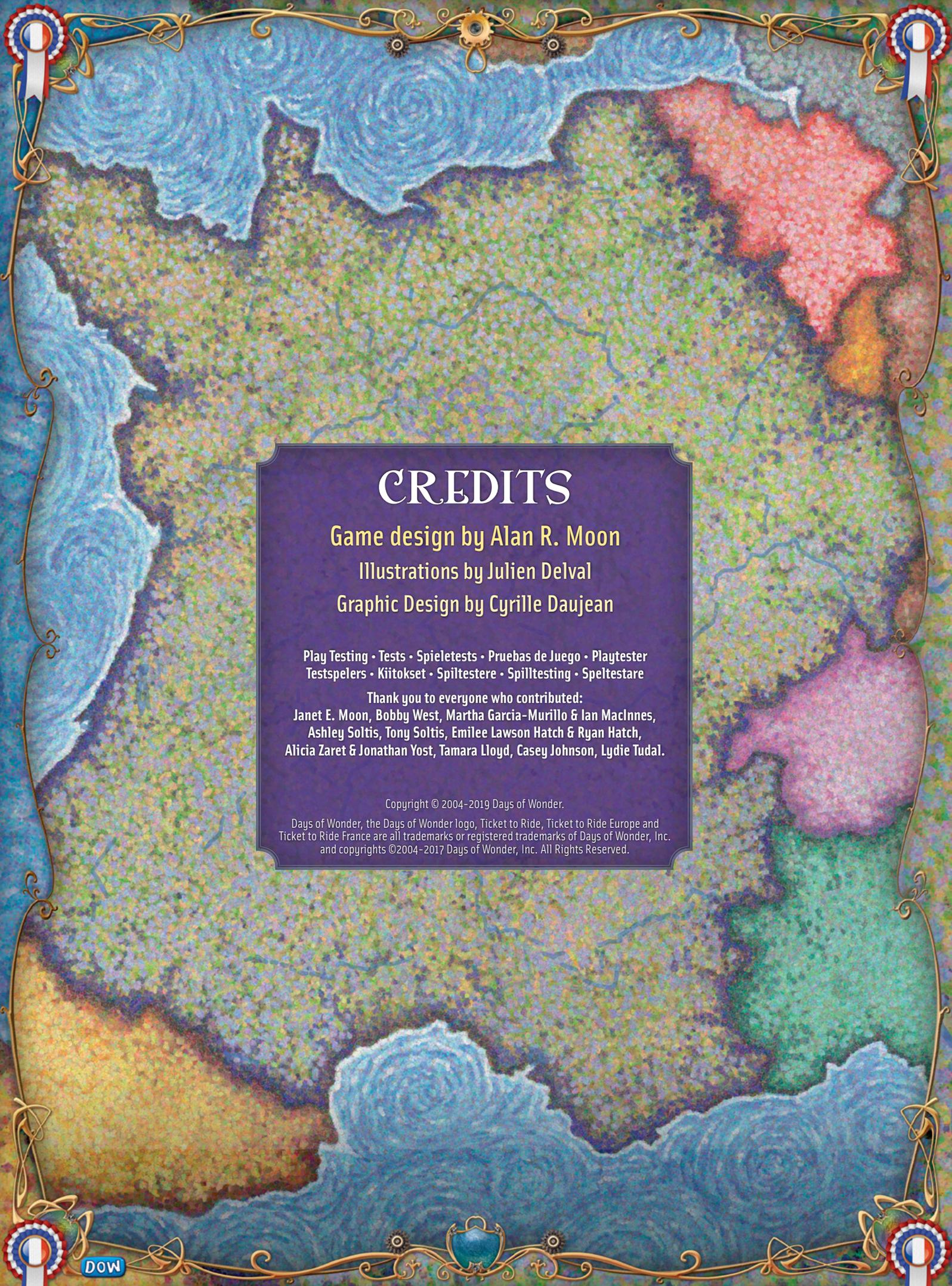
Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est remplacée en dessous de la pile des cartes Destination.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Deux bonus sont attribués en fin de partie :

- ◆ Le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte Bonus du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires.
 - ◆ Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires.
- En cas d'égalité pour l'attribution d'un de ces bonus, tous les joueurs à égalité marquent les points.





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, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

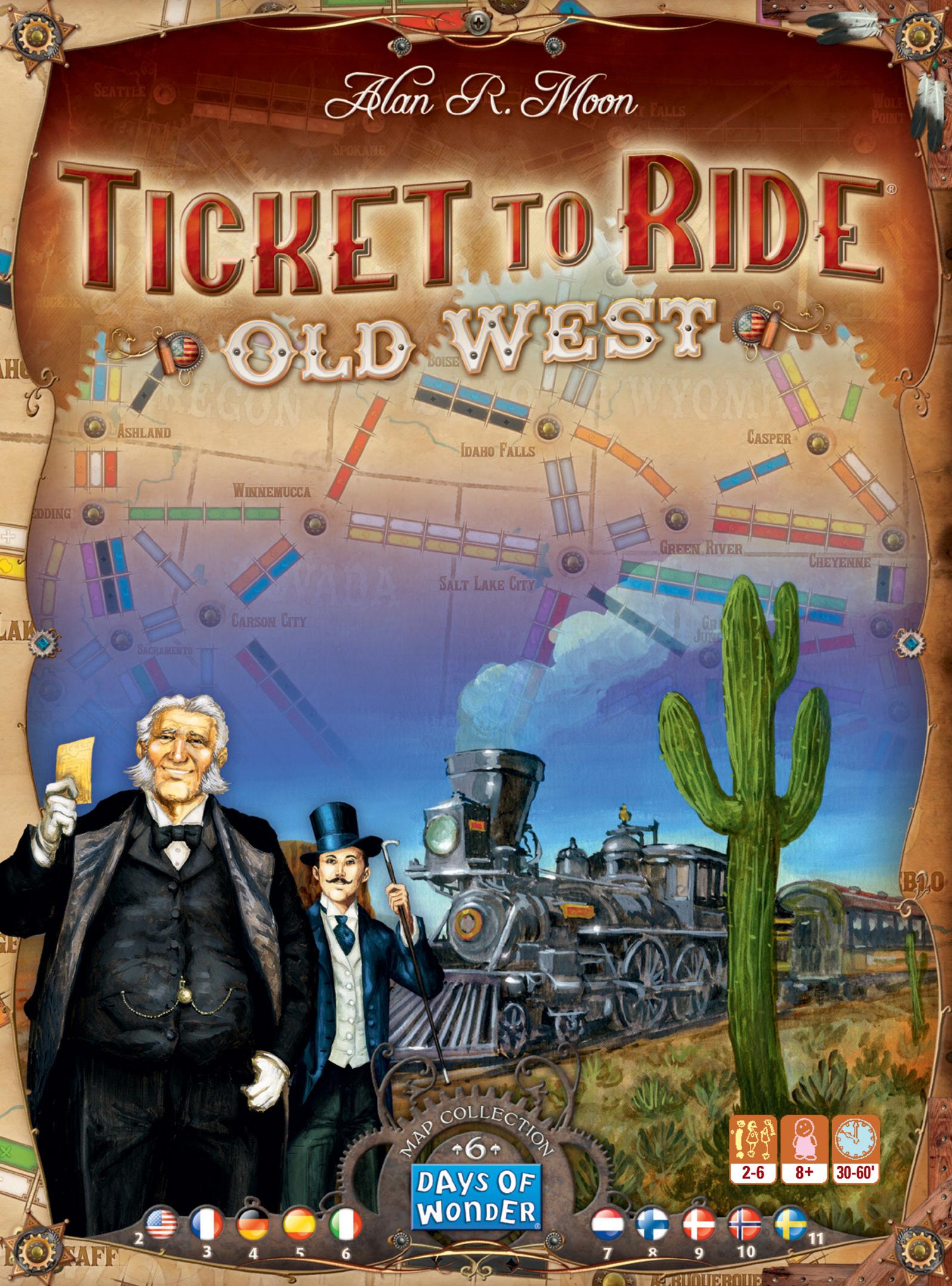
Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

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

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

OLD WEST



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF
WONDER

2-6

8+

30-60'



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Welcome to Ticket to Ride® Old West. In this Ticket to Ride expansion, you will get to develop a railroad network from your home city and expand your influence by taking control of cities along the way... and who knows, maybe you can solve the Roswell mystery!

This rules booklet describes the game play changes specific to the Old West Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2-6 players.

In 4, 5 and 6 Player games, players can use all tracks of the Double or Triple Routes, though the same player cannot claim more than one track of those Routes. In 2 and 3 Player games, only one Route of the Double or Triple Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route(s) forming the Double or Triple Route are locked and unavailable to other players.

Please note that this expansion is not compatible with the *Alvin & Dexter* expansion. Don't worry though, you'll hear from our beloved Alien soon enough...

To play with this expansion, you need **40 Trains** (instead of the usual 45) per player, the matching Scoring Markers and the Train Car cards taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe*, along with the new components described below.

NEW COMPONENTS

- ◆ 50 Destination Ticket cards
- ◆ 2 Bonus Cards
- ◆ 40 White Train Cars (you should have a few spare cars, so make sure to remove them before your first play)
- ◆ 18 City Markers (3 per player)
- ◆ Alvin The Alien Marker (or you can use the Alvin miniature if you own the Alvin & Dexter Expansion)

SET UP

- ◆ Deal 5 Destination Ticket cards to each player. Each player must keep at least 3. Shuffle the discarded Ticket cards together and put them under the deck.
- ◆ Each player receives the 3 City Markers in his color.
- ◆ After choosing Tickets, beginning with the player who will go last and proceeding counter-clockwise around the table, each player chooses his starting city by placing one of his City Markers. Pick your starting city carefully because you will only be able to expand your rail network from this city.

SPECIAL RULES

On his turn, a player must perform one (and only one) of the following three actions:

1. Draw Train Car Cards

The card draw follows the exact same rules as the core game.

2. Claim a Route

The first route you Claim must be a route from your starting City. Every subsequent route you Claim must connect to your home city or a city you have already connected to. You can never claim a route that is not-connected to your network.

Example: You have chosen Salt Lake City as your Starting City. The first route you claimed is from Salt Lake City to Green River. The next route you claim must connect to either Salt Lake City or Green River. You decide to claim the Green River-Cheyenne route. The next route you claim must then connect to Salt Lake City, Green River, or Cheyenne, etc.

After you Claim a Route, you may place one of your City Markers in either of the cities on the route by playing a pair of cards of the same color (Locomotives can be used to replace one or both of these cards). Each city can only have one City Marker so two players cannot both control the same city.

You can control a maximum of 3 cities on the board since you only have 3 City Markers. Once a City Marker has been placed, it cannot be moved. As usual, Claimed Routes give points to the player who claimed them, unless at least one of the connected cities is controlled by another player. In this case, the owner of the City Marker scores the points, not the player who claimed the Route. Of course if you claim a Route connected to one of your City Markers, you score that Route.

Example: You have a City Marker in Salt Lake City. An opponent claims the route from St. George to Salt Lake City. You receive 7 points and the opponent receives none.

If both Cities are controlled, both controlling players score the points for that Route. If the same player controls both cities, he scores the points twice.

Example: You have City Markers in St. George and Salt Lake City. An opponent claims the Route between those two cities. You receive 14 points and the opponent receives none.

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 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.

3. Draw Destination Tickets

A player draws 4 Destination Tickets from the top of the deck. He must keep at least one of them, but he may keep two, three or all four if he chooses. Any returned cards are placed at the bottom of the deck.

END OF GAME BONUS

The player who has completed the most Destination Tickets receives the Globetrotter bonus card and adds 15 points to his score. In case of a tie, all tied players score the bonus.

VARIANT: ALVIN THE ALIEN

Alvin starts in Roswell.

No player can start the game in Roswell. No player can place a City Marker in Roswell during the game.

The first player to Claim a Route into Roswell captures Alvin. He immediately receives 10 points. He must then move Alvin to any city he controls (including his starting city).

When another player Claims a Route into the city where Alvin is, he captures him. He receives 10 points, and must then move Alvin to any city he controls. This continues for the rest of the game.

The player who controls Alvin at the end of the game receives the Alvin bonus card and adds 10 points to his score.



Bienvenue dans les Aventuriers du Rail - Conquête de l'Ouest. Choisissez votre ville de départ et développez un réseau ferroviaire autour de cette ville, puis étendez votre influence en fondant des villes en chemin... et qui sait ? Peut-être résoudrez-vous le mystère de Roswell !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Conquête de l'Ouest, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 6 joueurs.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles.

Cette extension n'est pas compatible avec *Alvin & Dexter*. Ne soyez pas tristes cependant, vous devriez entendre parler de notre extra-terrestre préféré bientôt...

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **40 Wagons** (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 50 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 40 wagons blancs (il y a quelques wagons de rechange en plus, assurez-vous de les retirer avant votre première partie)
- ◆ 18 Cités (3 par joueur)
- ◆ Un pion Alvin l'extraterrestre (vous pouvez utiliser la figurine de l'extension *Alvin & Dexter* si vous l'avez)

MISE EN PLACE

- ◆ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.
- ◆ Chaque joueur reçoit les 3 Cités de sa couleur
- ◆ Une fois que les cartes Destination ont été choisies, en commençant par le joueur qui jouera dernier puis dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit sa ville de départ en y plaçant une de ses Cités. Choisissez avec soin, vous ne pourrez étendre votre réseau qu'à partir de cette ville.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une et une seule des trois actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

2. Prendre possession d'une route

La première route que vous prenez doit être reliée à votre ville de départ. Par la suite, toute route prise doit relier votre ville de départ ou une ville déjà reliée. Vous ne pouvez jamais prendre une route déconnectée de votre réseau.

Exemple : Vous avez choisi Salt Lake City comme ville de départ. La première route que vous prenez est Salt Lake City - Green River. Votre route suivante devra être connectée à Salt Lake City ou à Green River.

Vous décidez de prendre Green River-Cheyenne. Votre route suivante devra être connectée à Salt Lake City, Green River, ou Cheyenne, et ainsi de suite.

Une fois que vous avez pris une route, vous pouvez placer une de vos Cités sur l'une des deux villes aux extrémités de cette route en défaussant deux cartes Wagon de la même couleur (les locomotives peuvent être utilisées pour remplacer une de ces cartes, voire les deux). Il ne peut y avoir qu'une Cité sur chaque ville : si un autre joueur contrôle déjà une des villes, vous ne pouvez pas y placer la vôtre.

Quand une Cité est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée. Vous contrôlerez un maximum de 3 villes puisque vous avez 3 Cités à votre disposition.

Les routes rapportent des points au joueur qui les a prises en suivant le barème habituel sauf si au moins une des villes aux extrémités de la route est recouverte d'une Cité. Dans ce cas, c'est le joueur qui contrôle la ville qui marque les points. Bien entendu, si vous prenez une route connectée à une de vos Cités, vous marquez les points.

Exemple : Vous avez une Cité à Salt Lake City. Un adversaire prend la route St. George - Salt Lake City. Vous marquez 7 points et lui rien.

Si les 2 villes sont contrôlées, les propriétaires de chaque Cité marquent les points de la route. Si le même joueur contrôle les deux villes, il marque deux fois les points de la route.

Exemple : Vous contrôlez St. George et Salt Lake City. Un adversaire prend la route entre ces deux villes. Vous marquez 14 points et lui rien.

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).

3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est remplacée en dessous de la pile des cartes Destination.

BONUS DE FIN DE PARTIE

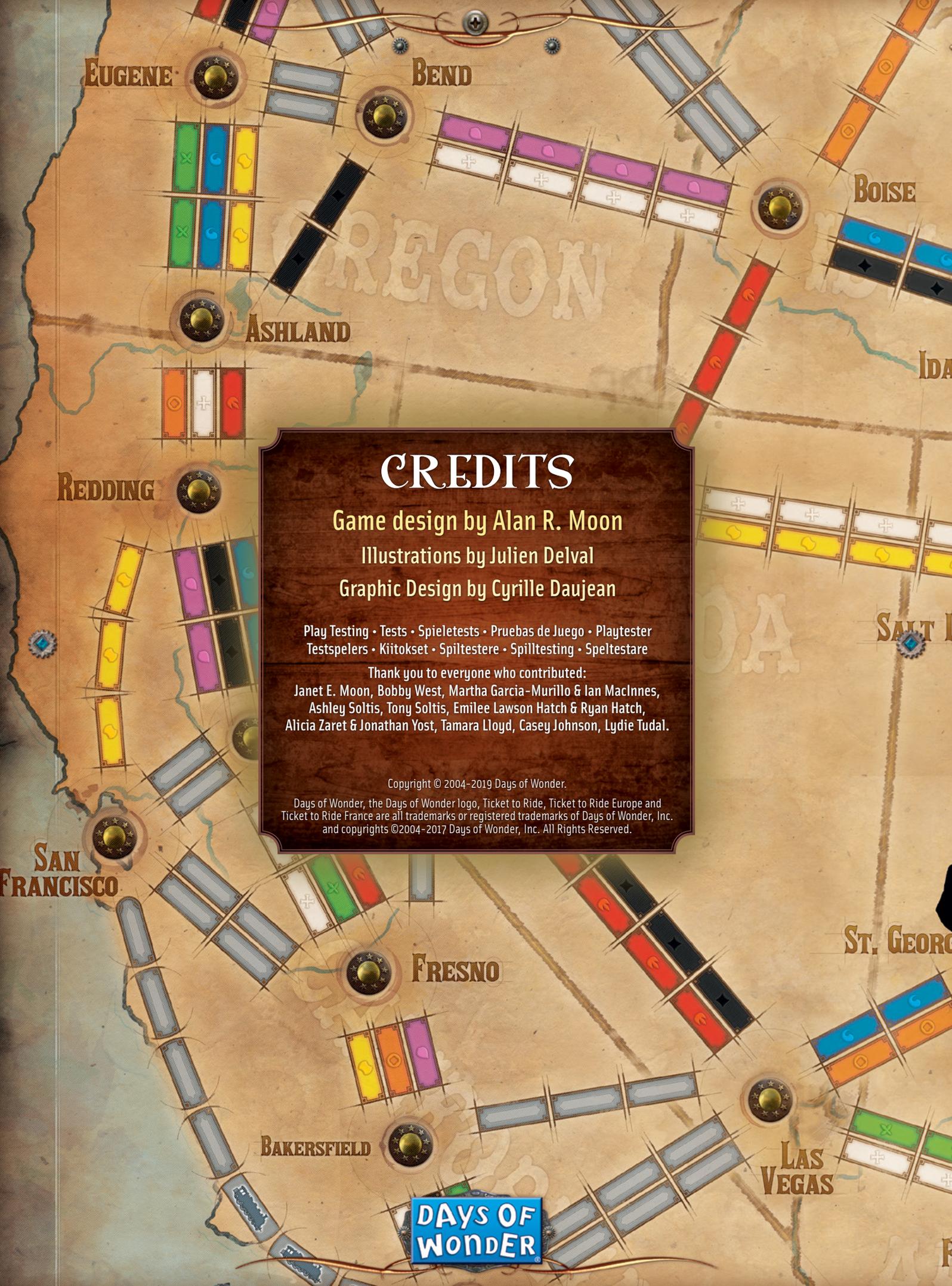
Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent les points.

VARIANTE : ALVIN L'ALIEN

Alvin débute la partie à Roswell.

Aucun joueur ne peut choisir Roswell comme ville de départ. Il n'est pas non plus possible d'y placer une Cité en cours de partie. Le premier joueur qui prend une route connectée à Roswell capture Alvin. Il marque immédiatement 10 points puis doit placer Alvin dans une des Cités qu'il contrôle (y compris sa ville de départ). Quand un autre joueur prend une route connectée à cette ville, il le capture à son tour. Il marque 10 points et doit déplacer Alvin dans une de ses Cités. On continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui contrôle Alvin à la fin de la partie reçoit la carte Alvin et marque 10 points supplémentaires.



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, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

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

**DAYS OF
WONDER**