

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

IBERIA



MAP COLLECTION
8
DAYS OF WONDER

2-5

8+

30-60'





Welcome to Ticket to Ride® Iberia. In this expansion you will get to plan your travels around the numerous festivals that take place in the peninsula. Visit as many of them as you can!

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

Some locations on the map are connected by Double Routes. These are Routes whose spaces are parallel and equal in number from one location to the other. In 4 and 5 player games, players can use all Routes of the Double 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 Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route forming the Double Route is locked and unavailable to other players.

One of the locations on the map represents France. Unlike in some other expansions in the Ticket to Ride range, this location does not follow special rules. Simply consider it as a city for all game purposes.

To play with this expansion, you need **35 Trains per player** and the matching Scoring Markers taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe* (the base game), along with the new components described below.

NEW COMPONENTS

◆ 110 Train Car Cards



◆ 54 Festival cards

◆ 1 Ticket Draft card

◆ 50 Destination Ticket cards



SET UP

- ◆ Shuffle the 110 Train Car cards together and deal 4 of them to each player. Create the usual display of 5 face up cards. The display is cleared if it contains 3 Locomotive cards.
- ◆ Now set the Ticket Draft card aside and shuffle the 54 Festival cards into the Train Car card deck to obtain a big deck of face down cards.
- ◆ Insert the Ticket Draft card face down into the resulting deck based on the number of players: In a 2 player game, put the card roughly halfway down the deck. In a 3 player game, put it roughly two thirds of the way down. In a 4 or 5 player game, put it roughly three quarters of the way down.
- ◆ The initial distribution of Destination Ticket cards is done with a draft rather than the usual method. Shuffle the Destination Ticket cards and deal 6 to each player. Each player selects one card and passes the other 5 to the left. Each player then selects one card from these 5 and passes the other 4 to the left and so on. Once a card is chosen during this draft, it cannot be switched out later on. Continue drafting and passing cards until each player gets their 6th card. Then each player selects **exactly** 4 of those cards to keep. They cannot keep more or less than 4. The 2 leftover cards from each player are combined with the undealt cards, the Destination Ticket cards deck is reshuffled, and the deck is placed near the board.

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.

RULES CHANGES

On your turn, you must perform one (and only one) of the usual three actions (draw Train Car cards, claim a Route, or draw Destination Ticket cards). Those actions are modified as follows.

Draw Train Car Cards

When a Festival card is drawn from the Train Car card deck (either in a blind draw or to replace a face up card in the display), reveal it and place



it near the board as close as possible to the city depicted on the card. If there are multiple cards in play for the same Festival City, place them in a way that players can easily see how many cards are available.

Continue drawing cards until you actually get a Train Car card (in other words, Festival cards do not count).

When the Ticket Draft card is drawn from the Train Car card deck (either in a blind draw or to replace a face up card in the display), put it aside. If this happens in the middle of a player's turn, that player finishes their turn.

Then pause the game for a moment and hold a second draft of Destination Ticket cards just like you did at the beginning of the game **but in the other direction**: deal 6 Destination Ticket cards, pick one to keep and pass the remaining cards **to the right** until each player has 6 drafted cards. Then each player selects **exactly** 4 of those cards to keep. They cannot keep more or less than 4. The 2 leftover cards from each player are shuffled together and put at the bottom of the Destination Ticket cards deck.

Players cannot take advantage of the second draft to discard the Destination Ticket cards they kept in the first draft: set aside the Destination Ticket cards from the first draft until after the second draft is finished.

If the deck of Wagon cards is depleted, shuffle the discard pile into a new deck and continue to play in the normal way. There will only be Train Car cards in the deck now.

On this map, the usual rule of clearing the display when 3 Locomotive cards are face up still applies.

Claim a Route

When a player claims a Route that includes a Festival City, they can take all the available Festival cards for that city and place them face down in one stack in front of them. Players keep all their Festival cards in a single pile and may look at their own cards but may not look at their opponents' cards.

If the claimed Route links 2 Festival Cities, the player must choose which city to take the cards from, if there are Festival cards available for both cities. They cannot take the Festival cards from both.

Note: Porto and Coimbra share the same Festival cards. You can take these cards if you claim a Route into any one of those cities.

Draw Destination Tickets

This action is not available at the beginning of the game!

Players may not use their turn to draw Destination Ticket cards until after the second Destination Ticket Draft has been completed.

After that, a player who chooses this action draws 3 Destination Ticket cards from the top of the deck. They must keep at least one of them, but may keep two or all three if they choose. Any returned cards are placed at the bottom of the deck.

Scoring

At the end of the game, check the scores for the claimed Routes and score the Destination Ticket cards as usual.

Each set of Festival City cards now awards points according to the chart on the cards.

For example a player who has 3 Sevilla cards would score 6 extra points and a player who has 7 Valencia cards would score 22 extra points.



There is no *Globetrotter* or *Longest Route* bonus in this version.

The player with the most points wins. If two or more players are tied for the most points, the player among them who has completed the most Destination Ticket cards wins. If there is still a tie, tied players happily share the victory.





Bienvenue dans Les Aventuriers du Rail Iberia. Dans cette extension vous pourrez organiser vos voyages autour des nombreux festivals de la Péninsule. Visitez-en autant que possible !

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

Certains lieux sont connectés par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Un des lieux sur le plateau représente la France. Contrairement à certaines extensions de la gamme des Aventuriers du Rail, ce lieu n'a pas de règle particulière et peut être considéré comme une ville à tout point de vue.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **35 wagons** par joueur et des marqueurs de score correspondants à prendre dans un jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

◆ 110 cartes Wagon



◆ 54 cartes Festival

◆ 1 carte Draft de Destinations

◆ 50 cartes Destination



MISE EN PLACE

- ◆ Mélangez les 110 cartes Wagon et distribuez-en 4 à chaque joueur. Retournez-en 5, face visible comme d'habitude. Ces cartes sont remplacées s'il y a au moins 3 cartes Locomotive.
- ◆ Mettez la carte Draft de Destinations de côté et mélangez les 54 cartes Festival dans le paquet de cartes Wagon pour obtenir un gros paquet de cartes.
- ◆ Ajoutez à ce paquet la carte Draft de Destinations. Dans une partie à 2 joueurs, insérez-la à peu près à la moitié du paquet. Dans une partie à 3 joueurs, insérez-la à peu près aux deux tiers du paquet. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, insérez-la à peu près aux trois quarts du paquet.
- ◆ La distribution des cartes Destination de départ ne suit pas la méthode habituelle mais une méthode appelée draft. Mélangez les cartes Destination et donnez-en 6 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une qu'il pose devant lui et passe les 5 cartes restantes à son voisin de gauche. Chaque joueur en choisit alors une parmi les 5 qu'il pose devant lui et passe les 4 cartes restantes à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Une carte qui a été choisie pendant ce draft ne peut pas être remplacée par une autre plus tard. Continuez à suivre cette procédure jusqu'à ce que chacun ait 6 cartes. Parmi ces 6 cartes, chacun doit en conserver **exactement 4**, ni plus, ni moins. Les 2 cartes rejetées par chaque joueur sont remélangées dans le paquet de cartes Destination qui est posé près du plateau, face cachée.

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 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).

RÈGLES SPÉCIALES

À votre tour, vous devez faire une (et une seule) des 3 actions habituelles (prendre des cartes Wagon, prendre une route ou prendre des cartes Destination). Ces actions sont modifiées comme indiqué ci-dessous.

Prendre des cartes Wagon

Quand une carte Festival est piochée du paquet de cartes Wagon (que ce soit lors d'un tirage à l'aveugle ou pour remplacer une des 5 cartes visibles), révélez-la et placez-la face visible à côté du plateau, aussi proche que possible de la ville qui est indiquée dessus. S'il y a plusieurs cartes Festival pour la même ville, placez-les de manière à ce que les joueurs puissent voir simplement combien il y en a.

Continuez à piocher des cartes jusqu'à ce que vous ayez effectivement une carte Wagon (en d'autres termes, les cartes Festival ne comptent pas).

Quand la carte Draft de Destinations est piochée du paquet de cartes Wagon (que ce soit lors d'un tirage à l'aveugle ou pour remplacer une des 5 cartes visibles), mettez-la de côté. Si cela arrive au milieu du tour d'un joueur, ce joueur termine son tour normalement.

Ensuite, interrompez la partie et procédez à un second draft de cartes Destination en suivant la même méthode qu'au début de la partie, **mais dans l'autre sens** : Distribuez 6 cartes Destination à chaque joueur, puis chacun en choisit une et passe les autres à son voisin de droite jusqu'à ce que chacun en ait 6. Parmi ces 6 cartes, chacun doit en conserver **exactement 4**, ni plus, ni moins. Les 2 cartes rejetées par chaque joueur sont mélangées ensemble et placées sous le paquet de cartes Destination.

Les joueurs ne peuvent pas profiter de ce draft pour se débarrasser de cartes gardées lors du premier : Mettez à part les cartes gardées en début de partie jusqu'à la fin du second draft.

Si le paquet de cartes Wagon s'épuise, mélangez la défausse pour constituer un nouveau paquet et continuez à jouer de la façon habituelle, il n'y aura plus que des cartes Wagon dans le paquet à ce moment.

Sur ce plateau, la règle habituelle de remplacer les 5 cartes Wagon visibles quand 3 cartes Locomotive y figurent s'applique normalement.

Prendre une route

Quand un joueur prend une route qui inclut une ville pour laquelle il y a au moins une carte Festival, il peut prendre toutes les cartes Festival pour cette ville et les placer en une pile face cachée devant lui. Les joueurs conservent toutes leurs cartes Festival en une seule pile et peuvent les consulter à tout moment. Il n'est pas permis de regarder les cartes Festival d'un adversaire.

Si la route prise relie 2 villes pour lesquelles il y a des cartes Festival, le joueur doit choisir de laquelle de ces 2 villes, il prend les cartes Festival. Il ne peut pas prendre les cartes des 2 villes.



Note : Porto et Coimbra partagent la même carte Festival. Vous pouvez prendre cette carte Festival si vous prenez une Route qui mène à l'une ou l'autre de ces villes.



Prendre des cartes Destination

Cette action n'est pas disponible en début de partie !

Les joueurs ne peuvent pas utiliser l'action de leur tour pour prendre des cartes Destination tant que le second draft n'a pas eu lieu.

Après ce draft, un joueur qui choisit cette action pioche 3 cartes Destination du paquet et doit en conserver au moins une. Toute carte non conservée est remise sous le paquet de cartes Destination.



CALCUL DU SCORE FINAL

À la fin de la partie, vérifiez les points obtenus pour les routes et marquez (en positif ou en négatif) les points des cartes Destination de chaque joueur comme d'habitude.

Chaque ensemble de cartes Festival rapporte des points en fonction des barèmes indiqués sur les cartes.

Par exemple, un joueur qui a 3 cartes Sevilla marque 6 points supplémentaires tandis qu'un joueur qui a 7 cartes Valencia en marque 22.



Il n'y a aucun bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur parmi eux qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.



CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Editing by Jesse Rasmussen

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, Julie McLaughlin & Colin Haigney, Marie & Antoine Martinot.

Copyright © 2004–2024 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride Iberia are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2024 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

	2		8		16
	4		10		18
	6		12		20
			14		22

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

South Korea



MAP COLLECTION
8
DAYS OF WONDER





Welcome to Ticket to Ride® South Korea. In this expansion, take advantage of your Express Train cards to improve the efficiency of your train network across the Provinces of the country.

This rules booklet describes the game play changes specific to the South Korea 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.

Some locations on the map are connected by Double Routes. These are Routes whose spaces are parallel and equal in number from one location to the other. In 4 and 5 player games, players can use all Routes of the Double Routes, though the same player cannot claim more than one of those Routes. In 2 and 3 player games, only one Route of the Double Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route forming the Double Route is locked and unavailable to other players.

To play with this expansion, you need 45 Train Cars per player and the matching Scoring Markers taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe* (the base game), along with the new components described below.

If you use the Train Car cards from this set, make sure to remove the Festival cards and the Ticket Draft card from the deck. They are only used with the Iberia map. Alternatively, you can use the Train Car cards from the base game.

- ◆ Each player also takes a set of 3 different Express Train cards (+1, +2, and +3) and places them face up in front of them.
- ◆ The initial distribution of Destination Ticket cards is done with a draft rather than the usual method. Shuffle the Destination Ticket cards and deal 6 to each player. Each player selects one card and passes the other 5 to the left. Each player then selects one card from these 5 and passes the other 4 to the left and so on. Once a card is chosen during this draft, it cannot be switched out later on. Continue drafting and passing cards until each player gets their 6th card. Then each player selects exactly 4 of those cards to keep. They cannot keep more or less than 4. The 2 leftover cards from each player are combined with the undealt cards, the Destination Ticket cards deck is reshuffled, and the deck is placed near the board.

NEW COMPONENTS

- ◆ 15 Express Train cards (1 set per player)



- ◆ 44 Destination Ticket cards



- ◆ 1 Province Scoring card

- ◆ 1 Province mat

SET UP

- ◆ Place the Province mat and the Province Scoring card close to the main board.
- ◆ Shuffle the 110 Train Car cards together and deal 4 of them to each player. Create the usual display of 5 face up cards. The display is cleared if it contains 3 Locomotive cards.

RULES CHANGES

On their turn, a player must perform one (and only one) of the usual three actions (draw Train Car cards, claim a Route, or draw Destination Ticket cards). However, players can spend an Express Train card to improve their chosen action by its value (+1, +2, or +3). Each Express Train card can only be spent once per game: remove it from the game when used.

Draw Train Car Cards

Before taking their first card, a player can decide to spend one of their unused Express Train cards (+1, +2, or +3) to draw the matching number of cards from the top of the deck. The player then draws cards by following the usual method.

Claim a Route

Each time a player claims a Route, they can decide to also place one of the plastic Train Cars from their reserve on the Province mat.

- ◆ The Train Car must be placed on the Line matching the color of the Route they just claimed. When claiming a gray Route, a player can place their Train Car on any color Line.
- ◆ The Train Car is placed on the spot matching the number of cards played to claim the Route as long as there is not already a Train Car in it. It is possible to claim a Route by playing more eligible cards than needed in order to place the Train Car on a higher spot on the Province mat.
- ◆ If the spot they qualify for is already occupied, a player is allowed to place their Train Car in the first free spot with a lower value.

- ◆ Once a Train Car is placed on the Province board, it stays in its spot until the end of the game. There is no limit to the number of Train Cars a player can put on the Province mat but the tradeoff is that those Train Cars cannot be used to claim Routes.

When placing a Train Car on the Province mat, it is also possible to spend **one** Express Train card to increase by +1, +2, or +3 the value of the spot depending on the value of the spent Express Train card.

Example

Blue plays 4 white Train Car cards, 1 Locomotive card and their +1 Express Train card to claim the Namwon to Jinju Route and to place a blue Train Car on the Spot #6 of the white Line on the Province mat.

Draw Destination Tickets



A player who chooses this action draws 3 Destination Ticket cards from the top of the deck.

Before drawing these cards, they can decide to spend an Express Train card to draw 1, 2 or 3 extra Destination Ticket cards, depending on the value of the spent Express Train card.

They must keep at least one of them, but may keep any number of them (up to all 6!) if they so choose.

SCORING

At the end of the game, check the scores for the claimed Routes and score the Destination Ticket cards as usual.

Depending on the number of players in the game, a bonus is then awarded for each colored Line on the Province mat. Each player **adds up the values of all the spots where they have Train Cars in the considered Line.** Players are then ranked and bonus

points are awarded as indicated on the table on the Province Scoring card.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

To qualify in a color, a player needs to have at least one Train Car in the matching color Line.

In case of a tie, the player with their Train Car on the highest numbered spot among the tied players is considered ahead.

Example

For instance, in a 4 player game if two players are tied for second place on the Red Line, bonuses would be awarded as follows:

- ◆ 10 points for the green player (Sum of 9),
- ◆ 6 points for the black player (Sum of 8, Train car on spot #6),
- ◆ 4 points for the blue player (Sum of 8, Train car on spot #5),
- ◆ 0 point for the red player (Sum of 7).

There is no *Globetrotter* or *Longest Route* bonus in this version.

The player with the most points wins. If two or more players are tied for the most points, the player among them who has completed the most Destination Tickets wins. If there is still a tie, tied players happily share the victory.





Bienvenue dans *Les Aventuriers du Rail Corée du Sud*. Cette extension introduit les cartes **Train Express** qui vous permettront d'augmenter l'efficacité de votre réseau de trains à travers les provinces du pays.

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

Certains lieux sont connectés par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 45 wagons par joueur et des marqueurs de score correspondants à prendre dans un jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

Si vous utilisez les cartes Wagon de cette boîte, assurez-vous de retirer les cartes Festival et la carte Draft de Destinations du paquet avant de jouer. Ces cartes ne sont utilisées qu'avec le plateau Iberia. Vous pouvez utiliser les cartes Wagon du jeu de base à la place pour éviter ce tri.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 15 cartes Train Express (1 set par joueur)



- ◆ 44 cartes Destination
- ◆ 1 carte décompte pour les provinces
- ◆ 1 tableau Provinces

MISE EN PLACE

- ◆ Placez le tableau Provinces près du plateau principal.
- ◆ Mélangez les 110 cartes Wagon et donnez-en 4 à chaque joueur. Révélez ensuite les 5 premières cartes du paquet, en les renouvelant si au moins 3 cartes Locomotive sont révélées, comme d'habitude.

- ◆ Chaque joueur prend un set de 3 cartes Train Express différentes (+1, +2 et +3) et les pose face visible devant lui.
- ◆ La distribution des cartes Destination de départ ne suit pas la méthode habituelle mais une méthode appelée draft. Mélangez les cartes Destination et donnez-en 6 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une qu'il pose devant lui et passe les 5 cartes restantes à son voisin de gauche. Chaque joueur en choisit alors une parmi les 5 qu'il pose devant lui et passe les 4 cartes restantes à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Une carte qui a été choisie pendant ce draft ne peut pas être remplacée par une autre plus tard. Continuez à suivre cette procédure jusqu'à ce que chacun ait 6 cartes. Parmi ces 6 cartes, chacun doit en conserver **exactement 4**, ni plus, ni moins. Les 2 cartes rejetées par chaque joueur sont remélangées dans le paquet de cartes Destination qui est posé près du plateau, face cachée.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions habituelles (prendre des cartes Wagon, prendre une route ou prendre des cartes Destination). Cependant, les joueurs peuvent dépenser une carte Train Express pour augmenter la puissance de l'action choisie par la valeur de cette carte (+1, +2 ou +3). Chaque carte Train Express ne peut être dépensée qu'une fois par partie : retirez-la du jeu quand elle est utilisée.

Prendre des cartes Wagon

Avant de prendre sa première carte, un joueur peut décider de dépenser une carte Train Express encore disponible pour piocher autant de cartes du dessus du paquet que la valeur de cette carte (1, 2 ou 3). Le joueur effectue ensuite l'action de la manière habituelle.

Prendre une route

Chaque fois qu'un joueur prend une route, il peut aussi décider de placer un des wagons de sa réserve sur le tableau Provinces.

- ◆ Le wagon doit être placé sur la ligne de la couleur de la route qu'il vient de prendre. Si la route prise était grise, le wagon peut être placé sur n'importe quelle ligne.
- ◆ Le wagon est placé sur la case dont la valeur correspond au **nombre de cartes jouées** pour prendre la route à condition qu'il n'y ait pas déjà un wagon dans cette case. Il est possible de jouer plus de cartes **éligibles** que nécessaire quand on prend une route dans le but de placer son wagon sur une case de valeur supérieure sur le tableau Province.

- ◆ Si la case cible est déjà occupée, il est possible de placer le wagon sur la première case disponible de valeur inférieure.
- ◆ Une fois qu'un wagon est placé sur le tableau Provinces, il reste dans sa case jusqu'à la fin de la partie. Il n'y a pas de limite au nombre de wagons qu'on peut placer sur le tableau Provinces si ce n'est que ces wagons ne peuvent pas être utilisés pour prendre des routes.

Quand on place un wagon sur le tableau Provinces, il est aussi possible de dépenser une carte Train Express pour augmenter de 1, 2 ou 3 (selon la carte dépensée) la valeur de la case sur laquelle on place son wagon.

Exemple

Le joueur bleu vient de jouer 4 cartes blanches, 1 carte Locomotive et sa carte Train Express +1 pour prendre la route entre Namwon et Jinju et placer un wagon sur la case 6 de la ligne blanche du tableau Provinces.

Prendre des cartes Destination



Un joueur qui choisit cette action pioche 3 cartes Destination du paquet.

Avant de prendre connaissance de ces cartes, il peut décider de dépenser une carte Train Express pour piocher 1, 2 ou 3 cartes Destination supplémentaires en fonction de sa valeur.

Il doit conserver au moins une carte, mais peut en conserver plus (jusqu'à 6, donc !) s'il le souhaite.

CALCUL DU SCORE FINAL

À la fin de la partie, vérifiez les points obtenus pour les routes et marquez (en positif ou en négatif) les points des cartes Destination de chaque joueur comme d'habitude.

Chaque ligne du tableau Provinces rapporte alors un bonus qui dépend du nombre de joueurs dans la partie. Pour chaque ligne, les joueurs **font la somme des valeurs des cases où ils ont des wagons**. Un classement est alors établi et des points de bonus sont attribués en fonction du tableau de la carte décompte pour les provinces.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Pour marquer des points dans une couleur, il faut avoir au moins un wagon dans la ligne correspondante.

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo dont le wagon occupe la case de plus haute valeur est considéré en tête.

Exemple

Par exemple, dans une partie à 4 joueurs où 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place sur la ligne rouge, les points de bonus seraient attribués comme suit :

- ◆ 10 points pour le joueur vert (Somme de 9),
- ◆ 6 points pour le joueur noir (Somme de 8, wagon sur la case 6),
- ◆ 4 points pour le joueur bleu (Somme de 8, wagon sur la case 5),
- ◆ 0 point pour le joueur rouge (Somme de 7).

Il n'y a aucun bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur parmi eux qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.



CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Editing by Jesse Rasmussen

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, Julie McLaughlin & Colin Haigney, Marie & Antoine Martinot.

Copyright © 2004–2024 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride Iberia are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2024 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

