



Benvenuti a Ticket to Ride™ Paesi Bassi - un'espansione di Ticket to Ride ambientata in questo paese pianeggiante, solcato da innumerevoli fiumi e canali a loro volta attraversati da altrettanti ponti.

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

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

- ◆ Una riserva di 40 Vagoni per giocatore (anziché i consueti 45) e i corrispettivi Segnapunti prelevati da uno dei seguenti giochi:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
- ◆ 110 Carte Treno prelevate da:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
 - espansione USA 1910

INTRODUZIONE

La mappa dei Paesi Bassi, più di ogni altra, è un'espansione in cui procrastinare ha un alto costo: è bene costruire le proprie linee più in fretta possibile. Inoltre, tieni d'occhio i Biglietti Destinazione: ce ne sono sei che valgono da 29 a 34 punti e altri diciassette che valgono da 17 a 26 punti, quindi spesso avrai bisogno di 100+ punti in Biglietti per rimanere sui binari... e per restare in corsa!

BIGLIETTI DESTINAZIONE E GETTONI PEDAGGIO

Questa espansione include 44 Biglietti Destinazione. All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione, di cui deve tenerne almeno 3. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 4 e deve tenerne almeno 1.

I Biglietti Destinazione che non tiene, sia all'inizio della partita che a seguito di una nuova pesca durante la partita, vengono scartati a faccia in su accanto al mazzo di pesca anziché essere riposti sotto il mazzo stesso. Se le carte del mazzo dei Biglietti Destinazione terminano, mescola i Biglietti scartati in precedenza per creare un nuovo mazzo.

Nota: Tranne nel caso di una partita a 2 giocatori in cui si faccia uso della variante del Giocatore Neutrale, ignora le città elencate in fondo ad alcuni dei tuoi Biglietti Destinazione.

Il territorio dei Paesi Bassi è ricoperto da fiumi e canali, a loro volta attraversati da ponti, per passare i quali dovrai pagare un pedaggio. Ogni giocatore parte con la stessa serie di Gettoni Pedaggio (2 x "4", 6 x "2" e 10 x "1", per un totale di 30).



I Gettoni Pedaggio inutilizzati vengono collocati in una Banca, accanto al tabellone. I giocatori possono farsi cambiare i gettoni dalla banca (o dagli altri giocatori, se necessario) in qualsiasi momento della partita. I giocatori devono tenere nascosto il valore dei loro Gettoni Pedaggio agli altri giocatori fino alla fine della partita.

Per controbilanciare il vantaggio di chi parte per primo, i segnapunti dei giocatori vanno scalati come indicato sulla Tabella Punteggio, all'inizio della partita.

5°
4°
3°
2°
1°

Posizioni di partenza dei giocatori

DOPPIE LINEE, PEDAGGI & PRESTITI

Su questa mappa, quasi tutte le linee sono *Doppie Linee*, e quasi tutte sono in gioco, a prescindere dal numero di giocatori (vale a dire, anche nelle partite a 2 o 3 giocatori).

Tutte le linee hanno un costo che i giocatori devono pagare usando i Gettoni Pedaggio. Quando un giocatore controlla la prima linea di una Doppia Linea, deve pagare il valore corrispondente in Gettoni Pedaggio direttamente alla banca; ma quando qualcuno controlla la seconda linea, il valore va invece pagato al giocatore che ha il controllo della prima linea.

1
Kirsten controlla la prima linea da Breda a Rotterdam e paga alla banca un prezzo di 4 Gettoni Pedaggio.

2
Fortunatamente per lei, due turni dopo, Jasper deve pagarle 4 Gettoni Pedaggio che preleva dalla propria riserva al fine di controllare la seconda linea.

Se un giocatore non ha abbastanza Gettoni Pedaggio per pagare il costo di una linea, quel giocatore deve prendere una singola *carta Prestito* dalla banca quando controlla quella linea, e collocarla a faccia in su davanti a sé per il resto della partita. Il giocatore non paga alcun Gettone Pedaggio (anche se avrebbe potuto coprire il prezzo in parte), e non può mai più rimborsare questo Prestito.

Se la linea di cui prende il controllo è la seconda di una doppia linea, il proprietario della prima linea riceve il suo valore in Gettoni Pedaggio direttamente dalla banca, anziché dal giocatore costretto a prendere il Prestito.





Dato che gli rimangono soltanto 2 punti in Gettoni Pedaggio nella sua riserva, Jasper è costretto a prendere una carta Prestito, ma tiene i suoi gettoni. Kirsten, che aveva preso il controllo della prima linea, riceve un valore di 4 Gettoni Pedaggio direttamente dalla banca.

CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Alla fine della partita, i giocatori possono ricevere un Bonus basato sull'ammontare di Gettoni Pedaggio che possiedono ancora nella loro riserva in confronto agli altri giocatori.

I giocatori ottengono un numero di punti bonus basato sul valore totale dei Gettoni Pedaggio che ancora possiedono alla fine della partita. Il numero di punti Bonus ottenuto varia in base alla tabella sottostante.



	5	4	3	2
1	55	55	55	35
2	35	35	35	0
3	20	20	0	
4	10	0		
5	0			

Importante: Ogni Prestito preso durante la partita proibisce al giocatore che lo ha preso di ricevere questi punti Bonus alla fine della partita.

Se due o più giocatori possiedono lo stesso valore in Gettoni Pedaggio nella loro riserva, tutti riscuotono il bonus corrispondente. Oltre a determinare quali giocatori riscuotono i punti Bonus, i Gettoni Pedaggio rimasti alla fine della partita non hanno alcun valore; non forniscono punti direttamente.

I giocatori ricevono punti per i Biglietti Destinazione completati o perdono punti per quelli incompleti come di consueto, e *inoltre perdono 5 punti per ogni carta Prestito* che sono stati costretti a prendere durante la partita.

Kirsten =55

Julia X

Jasper =55

Niels =20

Kirsten e Jasper, ognuno con un valore di 9 punti in Gettoni Pedaggio alla fine della partita, ricevono 55 punti Bonus a testa. Julia, nonostante i 3 punti dei suoi Gettoni Pedaggio, non riceve alcun punto Bonus a causa del Prestito che è stata costretta a prendere in precedenza, e dovrà muovere il suo segnapunti indietro di 5 a causa di quel Prestito; con 1 punto in Gettoni Pedaggio, Niels riesce comunque a classificarsi 3° riguardo ai Bonus, e riceve quindi 20 punti Bonus!

Non sono previsti bonus per il Percorso Continuo Più Lungo o il Maggiore Numero di Biglietti Destinazione completati.

ALTRE MODALITÀ DI GIOCO

Senza Gettoni Pedaggio

Questa mappa può essere giocata anche senza usare i Gettoni Pedaggio. Quando si gioca in 2 o 3 giocatori e senza Gettoni Pedaggio, solo una linea di ogni doppia linea è in gioco, come nella versione standard di Ticket to Ride.

Giocatore Neutrale (partita a 2 giocatori)

In caso di una partita a 2 giocatori in cui si desiderano usare i Gettoni Pedaggio, suggeriamo di aggiungere un Giocatore Neutrale, che giocherà durante la Fase del Giocatore Neutrale a ogni turno, guidato ad alternanza da ognuno dei due giocatori veri. Questo trasformerà la partita in un tripudio di colpi bassi.

Scegliere un colore per il Giocatore Neutrale e collocare i suoi 40 vagoni accanto al tabellone. Assegnare un vagone extra di quel colore neutrale al 2° giocatore: fungerà da Indicatore del Giocatore Neutrale per ricordare a chi tocca dei due giocatori giocare per il Giocatore Neutrale.

Durante i primi 5 turni della partita, il Giocatore Neutrale non entra in gioco; è sufficiente usare il suo segnapunti o uno dei suoi vagoni per tenere conto del numero di turni trascorsi. A partire dal 6° turno, a ogni turno si svolge una nuova Fase del Giocatore Neutrale, dopo che entrambi i giocatori "veri" hanno svolto i loro turni.

Durante questa Fase, il giocatore con l'Indicatore del Giocatore Neutrale rivela il Biglietto Destinazione dalla cima del relativo mazzo, girandolo a faccia in su:

- ◆ Se non c'è nessuna città elencata in fondo a questa carta Biglietto, non accade nulla; il biglietto si scarta e si passa al turno successivo. Il giocatore rimane in possesso dell'Indicatore del Giocatore Neutrale.
- ◆ Se ci sono 2 città elencate in fondo alla carta Biglietto, il giocatore che attualmente detiene l'Indicatore del Giocatore Neutrale deve controllare la linea tra queste 2 città, collocando vagoni di colore neutrale su di essa per conto del Giocatore Neutrale.

Se entrambe le linee sono vuote, il giocatore può scegliere quale linea controllare. Dopodiché scarta il Biglietto usato e passa l'Indicatore del Giocatore Neutrale al suo avversario.

Se un lato della doppia linea è già controllato da un giocatore (incluso quello che controlla il Giocatore Neutrale), allora il Giocatore Neutrale deve pagare a quel giocatore il costo corrispondente in Gettoni Pedaggio presi dalla banca. In tal caso, dato che non c'era nessuna scelta da fare, il giocatore conserva l'Indicatore del Giocatore Neutrale e scarta il Biglietto usato.

Amsterdam-Rotterdam e Rotterdam-Antwerp compaiono in fondo a due Biglietti Destinazione. Se il Giocatore Neutrale ha già costruito questa linea quando compare il secondo Biglietto che indica questa linea, il secondo Biglietto va considerato vuoto.

Quando non rimangono abbastanza vagoni di colore Neutrale per prendere il controllo di una linea, il Giocatore Neutrale smette di giocare; il suo segnapunti viene scartato e non si svolgono più Fasi del Giocatore Neutrale.

Analogamente, anche se il mazzo dei Biglietti Destinazione è vuoto, il Segnapunti del Giocatore Neutrale viene scartato e non si svolgono più Fasi del Giocatore Neutrale. Dopodiché si mescolano di nuovo tutti i Biglietti Destinazione scartati e si compone un nuovo mazzo.