Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NEDERLAND



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.



Players' starting position

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.



1 Kirsten claims the first route from Breda to Rotterdam, paying 4 points worth of Bridge Toll Tokens to the bank.



2 Fortunately for her, two turns later, Jasper pays her 4 points back from his own stash of Toll Tokens, to claim the second route.

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.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

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

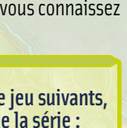
Plus que tout autre, le plateau des Pays-Bas récompense les joueurs qui posent leurs routes tôt dans la partie. Ceux qui restent à la traîne risquent de le regretter... Avec six cartes Destination rapportant de 29 à 34 points, et dix-sept autres rapportant de 17 à 26 points, il vous faudra souvent plus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



Position de départ des 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.



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
1er	55	55	55	35
2e	35	35	35	0
3e	20	20	0	
4e	10	0		
5e	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 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 3e 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 6e 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).

DOW

DOW

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Willkommen bei „Zug um Zug™ – Die Niederlande" – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug", das in diesem flachen Land mit seinen zahllosen Kanälen, Flüssen und Brücken spielt.

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf für den Niederlande-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug" vertraut sind.

Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug"-Versionen:

- **40 Waggons pro Spieler (statt der üblichen 45) und einen farblich passenden Zählstein aus einem der folgenden Spiele:**
  - „Zug um Zug"
  - „Zug um Zug Europa"
- **110 Wagenkarten aus:**
  - „Zug um Zug"
  - „Zug um Zug Europa"
  - Erweiterung „USA 1910"

Einleitung

Stärker als bei jeder anderen „Zug um Zug"-Version wird Bummeln beim Niederlande-Spielplan bestraft – Sie sollten Ihre Strecken so früh wie möglich nutzen! Achten Sie außerdem gut auf die Zielkarten: Bei sechs Zielkarten mit einem Wert von 29 bis 34 Punkten und weiteren siebzehn mit Werten zwischen 17 und 26 Punkten werden Sie oft 100 oder mehr Punkte nur mit Zielkarten erreichen müssen, um ganz vorne mit dabei zu sein!

Zielkarten und Brückenmaut-Plättchen



Diese Erweiterung enthält 44 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie werden an jeden Spieler 5 Zielkarten ausgeteilt, von denen er mindestens 3 behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie weitere Zielkarten haben möchte, zieht er 4 und behält mindestens 1 davon.



Zielkarten, die der Spieler (zu Beginn oder im Laufe der Partie) nicht behält, werden offen neben dem Nachziehstapel abgelegt, nicht unter den Stapel geschoben. Wenn der Zielkartenstapel aufgebraucht ist, werden alle abgelegten Zielkarten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

***Anmerkung:** Die Städte-Verbindungen, die unten auf vielen Zielkarten aufgeführt sind, haben nur für die Zwei-Spieler-Variante mit einem neutralen Spieler Bedeutung und werden ansonsten ignoriert.*

In diesem niedrig gelegenen Land gibt es viele Flüsse und Kanäle, über die Brücken führen. Für die Überquerung dieser Brücken muss eine Gebühr gezahlt werden. Jeder Spieler beginnt mit demselben Set Brückenmaut-Plättchen (2 x „4", 6 x „2" und 10 x „1" – insgesamt also 30).



Nicht benötigte Brückenmaut-Plättchen werden als Vorrat der Bank neben den Spielplan gelegt. Die Spieler können zu jeder Zeit mit der Bank (und mit den anderen Spielern, falls erforderlich) tauschen. Die Spieler halten die Werte ihrer Brückenmaut-Plättchen vor den anderen Spielern bis zum Ende der Partie geheim.

Um den Vorteil des Startspielers auszugleichen, werden die Zählsteine der Spieler zu Beginn der Partie folgendermaßen auf der Zählleiste angeordnet.



Ausgangsposition der Spieler

Doppelstrecken, Maut und Kredite

Die meisten Strecken auf diesem Spielplan sind Doppelstrecken; sie können alle genutzt werden, unabhängig von der Anzahl der Spieler (also auch in Partien zu zweit oder dritt).

Jeder Strecke sind Kosten zugeordnet, die der Spieler mit Brückenmaut-Plättchen zahlen muss. Wenn die erste Strecke einer Doppelstrecke genutzt wird, zahlt der Spieler den entsprechenden Wert mit Brückenmaut-Plättchen direkt an die Bank. Doch wenn ein Spieler die zweite Strecke in Anspruch nimmt, zahlt er die Maut stattdessen an den Spieler, der die erste Strecke genutzt hat.



1 Kirsten beansprucht die erste Strecke zwischen Breda und Rotterdam und zahlt Brücken-maut-Plättchen mit dem Wert 4 an die Bank.

2 Sie hat Glück, denn zwei Runden später muss Jasper ihr aus seinem eigenen Bestand Brücken-maut-Plättchen im Wert von 4 zahlen, um die zweite dieser Strecken nutzen zu können.

Falls ein Spieler nicht mehr genügend Brückenmaut-Plättchen hat, um die Kosten für eine Strecke zu bezahlen, erhält er von der Bank einen Kreditschein, wenn er trotzdem diese Strecke in Anspruch nimmt. Der Kreditschein bleibt offen bis zum Spielende vor dem Spieler liegen. Der Spieler zahlt in diesem Fall keine Brückenmaut-Plättchen (selbst wenn er die Maut teilweise hätte zahlen können) und darf den Kredit im Laufe der Partie nicht zurückzahlen.



Wenn die genutzte Strecke die zweite einer Doppelstrecke ist, erhält der Nutzer der ersten Strecke die entsprechende Maut direkt von der Bank statt von dem Mitspieler, der nun einen Kreditschein bekommt.



Jasper hat nur noch Brücken-maut-Plättchen im Wert von 2 in seinem Vorrat und ist nun gezwungen, einen Kreditschein zu nehmen; seine Plättchen behält er.

Kirsten hatte die erste der Strecken in Anspruch genommen und bekommt eine Brückenmaut von 4 direkt von der Bank.

Wertung



Am Ende der Partie können die Spieler einen Bonus erhalten, der davon abhängt, wie viel Brückenmaut sie im Vergleich zu den anderen Spielern noch besitzen.

Die Spieler bekommen Bonuspunkte auf der Grundlage der Platzierung, die sie mit dem Gesamtwert an Brückenmaut-Plättchen erreichen, welche sie am Ende der Partie noch besitzen. Die Anzahl der Bonuspunkte variiert je nach der entsprechenden Platzierung gemäß der nachfolgenden Tabelle.

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

***Wichtig:** Hat ein Spieler einen Kreditschein, kann er am Ende der Partie keine Bonuskarte bekommen!*

Wenn zwei oder mehr Spieler am Ende der Partie Brückenmaut-Plättchen mit demselben Gesamtwert übrig haben, erhalten sie alle den entsprechenden Bonus. Von den Bonuskarten abgesehen, die man aufgrund seiner Brückenmaut-Plättchen erhält, sind diese am Ende der Partie nichts mehr wert und bringen keine direkten Punkte ein.



Kirsten und Jasper haben am Ende der Partie jeweils Brückenmaut-Plättchen im Gesamtwert von 9, belegen damit Platz 1 und bekommen jeweils 55 Bonuspunkte. Julia hat zwar noch Brückenmaut-Plättchen im Wert von 3, aber da sie während der Partie einen Kreditschein nehmen musste, erhält sie keinen Bonus; außerdem muss sie ihren Zählstein wegen des Kredits um 5 Punkte rückwärts ziehen. Niels hat noch ein Brückenmaut-Plättchen mit dem Wert 1 übrig, belegt damit Platz 3 bei der Bonusvergabe und bekommt dafür 20 Punkte!

Die Spieler erhalten (oder verlieren) Punkte für ihre erfüllten (beziehungsweise nicht erfüllten) Zielkarten, wie im Grundspiel. Außerdem verliert man *5 Punkte pro Kreditschein*, den man im Laufe der Partie nehmen musste.

Für die längste Strecke oder die meisten erfüllten Zielkarten gibt es keinen Bonus.

Spielvarianten

Ohne Brückenmaut-Plättchen

Mit diesem Spielplan kann auch ohne Brückenmaut-Plättchen gespielt werden. In einer Partie zu zweit oder dritt ohne Brückenmaut-Plättchen kann nur eine jeder Doppelstrecken genutzt werden (wie im Grundspiel „Zug um Zug").

Mit einem neutralen Spieler (Zwei-Personen-Variante)

In einer Partie zu zweit mit Brückenmaut-Plättchen empfiehlt es sich, einen neutralen Spieler mit hinzuzunehmen. Dieser ist jede Runde während einer „Neutraler Spieler-Phase" an der Reihe, die abwechselnd von einem der beiden „echten" Spieler durchgeführt wird. Dadurch wird die Partie zu einer großen Herausforderung.

Für den neutralen Spieler wird eine Farbe gewählt, und seine 40 Waggons kommen neben den Spielplan. Einen zusätzlichen Waggon dieser Farbe erhält der zweite Spieler: Dieser Waggon dient als „Neutraler Spieler-Marker", damit leichter nachvollziehbar ist, welcher Spieler gerade an der Reihe ist, den Zug des neutralen Spielers durchzuführen.

Während der ersten fünf Spielrunden kommt der neutrale Spieler noch nicht an die Reihe. Sein Zählstein oder einer seiner Waggons wird lediglich dazu verwendet, die Anzahl der bereits gespielten Runden zu markieren. Ab der sechsten Runde gibt es jede Runde eine „Neutraler Spieler-Phase", nachdem die beiden „echten" Spieler an der Reihe waren.

Während dieser Phase deckt der Spieler, der gerade den „Neutraler Spieler-Marker" hat, die oberste Karte des Zielkartenstapels auf:

- Wenn unten auf dieser Zielkarte keine Städte aufgelistet sind, passiert nichts; die Zielkarte wird abgelegt, und es beginnt die nächste Runde. Der Spieler behält den „Neutraler Spieler-Marker".
- Wenn unten auf der Zielkarte zwei Städte aufgeführt sind, muss der Spieler, der gerade den „Neutraler Spieler-Marker" hat, die Strecke zwischen diesen beiden Städten nutzen, indem er für den neutralen Spieler Waggons der neutralen Farbe darauf platziert.

Falls beide Strecken noch frei sind, kann der Spieler selbst wählen, welche er in Anspruch nimmt. Dann legt er die verwendete Zielkarte ab und gibt den „Neutraler Spieler-Marker" an seinen Gegner weiter.

Wird eine der beiden Strecken bereits von dem Spieler, der gerade den neutralen Spieler kontrolliert, oder von seinem Gegner genutzt, muss der neutrale Spieler die anfallenden Kosten in Form von Brückenmaut-Plättchen aus der Bank an den entsprechenden Spieler zahlen. In diesem Fall hatte der Spieler keine Wahl, behält den „Neutraler Spieler-Marker" und legt die verwendete Zielkarte ab.

Die Verbindungen Amsterdam–Rotterdam und Rotterdam–Antwerpen stehen jeweils unten auf zwei Zielkarten. Falls der neutrale Spieler bereits diese Strecke nutzt, wenn die zweite Zielkarte, auf der unten diese Strecke steht, aufgedeckt wird, behandelt der Spieler diese zweite Zielkarte, als wären an ihrem unteren Rand keine Städte aufgelistet.

Sollten nicht genügend Waggons der neutralen Farbe übrig sein, um eine Strecke in Anspruch zu nehmen, scheidet der neutrale Spieler aus der Partie aus. Sein Marker kommt aus dem Spiel, und es finden keine weiteren „Neutraler Spieler-Phasen" mehr statt.

Dasselbe gilt, wenn der Zielkartenstapel aufgebraucht ist: Der „Neutraler Spieler-Marker" kommt aus dem Spiel, und es finden keine weiteren „Neutraler Spieler-Phasen" mehr statt. Dann werden alle abgelegten Zielkarten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Bienvenido a *¡Aventureros al Tren!™* Países Bajos, una expansión dedicada a una región de incontables canales, ríos y puentes que los cruzan.

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de los Países Bajos.

¡Aventureros al Tren! Países Bajos es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- **Una reserva de 40 Vagones de tren por jugador (en lugar de los 45 Vagones de tren que se usan habitualmente) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de cualquiera de los siguientes juegos y/o expansiones:**
  - ¡Aventureros al Tren!
  - ¡Aventureros al Tren! Europa
- **110 Cartas de Vagón de:**
  - ¡Aventureros al Tren!
  - ¡Aventureros al Tren! Europa
  - La expansión USA 1910

Introducción

Más que en cualquier otro mapa, aplazar tus planes en el mapa de los Países Bajos se paga muy caro, así que querrás cubrir tus recorridos lo antes posible. También deberás prestar especial atención a los Billetes de Destino, ya que seis de ellos tienen valores entre 29 y 34 puntos, y otros diecisiete tienen valores entre 17 y 26 puntos. ¡Vas a necesitar más de 100 puntos en Billetes de Destino para poder mantenerte en la partida!

Billetes de Destino y fichas de Peaje de Puente



Esta expansión incluye 44 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparten a cada jugador 5 Billetes de Destino, de los que se deben conservar 3. Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 4 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno.

Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se descartan boca arriba al lado del mazo de Billetes de Destino en lugar de devolverse a la base del mismo. Si se agota el mazo de Billetes de Destino, mezcla los Billetes de Destino descartados para crear un nuevo mazo.

***Nota:** A no ser que estés jugando una partida de 2 jugadores con la variante del Jugador Neutral, ignora las ciudades indicadas en la parte inferior de algunos Billetes de Destino.*

Los Países Bajos están llenos de ríos y canales cubiertos de puentes que precisan del pago de un peaje para poder cruzarse. Cada jugador comienza con el mismo conjunto de fichas de Peaje de Puente (2 de "4", 6 de "2" y 10 de "1", que suman un total de 30).



Las fichas de Peaje de Puente que no se utilicen se ponen a un lado del tablero, formando una reserva (Banco). Los jugadores pueden recibir cambio del Banco, y de otros jugadores si es necesario, en cualquier momento de la partida. Los jugadores mantienen en secreto el valor de sus fichas de Peaje de Puente, ocultando su valor a los demás jugadores hasta el final de la partida.

Para ayudar a compensar la ventaja que conlleva ser el primer jugador, las posiciones iniciales de los Marcadores de Puntuación se sitúan tal y cómo se indica en la zona de puntuación al inicio de la partida.



Posición inicial de los jugadores

Recorridos Dobles, Peajes y Préstamos

La mayoría de recorridos en este mapa son Recorridos Dobles, y todos ellos se pueden utilizar independientemente del número de jugadores, incluso con 2 ó 3 jugadores.

Todos los recorridos tienen un coste que los jugadores deberán pagar con fichas de Peaje de Puente. Cuando se cubre por primera vez un Recorrido Doble, el coste del recorrido se paga directamente al Banco con fichas de Peaje de Puente, pero cuando se cubre el segundo recorrido de un Recorrido Doble, el coste del recorrido debe pagarse al jugador que cubrió el primer recorrido.



1 Kirsten cubre el primer recorrido que va de Breda a Rotterdam, pagando al Banco 4 puntos en fichas de Peaje de Puente.



2 Por suerte para ella, dos turnos más tarde Jasper cubre el segundo recorrido y le paga a Kirsten 4 puntos en fichas de Peaje del Puente.

Si un jugador no tiene suficientes fichas de Peaje del Puente para pagar el coste de un recorrido puede coger una carta de Préstamo del Banco para cubrirlo, tras lo que situará esa carta boca arriba, frente a él, durante el resto de la partida. El jugador no deberá pagar fichas de Peaje de Puente (incluso si podía pagar parte del coste), y no podrá devolver su Préstamo durante el resto de la partida.



Si el recorrido que quiere cubrir es el segundo de un Doble Recorrido, el dueño del primer recorrido recibe el coste en fichas de Peaje de Puente tomadas directamente del Banco en lugar del jugador que ha pedido el Préstamo.



Al tener sólo 2 puntos en fichas de Peaje de Puente en su reserva, Jasper se ve obligado a coger una carta de Préstamo (conservando las fichas de Peaje de Puente que le quedan).

Kirsten, que había cubierto el primer recorrido, recibe 4 puntos en fichas de Peaje de Puente directamente del Banco.

Puntuación



Al final de la partida, los jugadores pueden recibir puntos adicionales, dependiendo del valor total de puntos en fichas de Peaje de Puente que aún conserven.

El número de puntos adicionales que pueden obtener varía tal y cómo se muestra en la siguiente tabla.

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

***Importante:** Los jugadores con cartas de Préstamo quedan descalificados a la hora de recibir puntos adicionales de cartas de Bonificación.*

Si dos o más jugadores tienen el mismo valor total de puntos en fichas de Peaje de Puente al final de la partida, todos ellos ganan los puntos adicionales correspondientes. Aparte de ayudar a determinar qué jugadores obtienen puntos adicionales y cuántos puntos obtienen, las fichas de Peaje de Puente no tienen otro valor al final de la partida, ni otorgan puntos adicionales directamente.



Kirsten y Jasper, ambos con 9 puntos en fichas de Peaje de Puente al final de la partida, obtienen 55 puntos adicionales cada uno. Julia, a pesar de sus 4 puntos en fichas de Peaje de Puente, no solo no recibe ningún punto adicional debido a que posee una carta de Préstamo, sino que deberá retroceder 5 puntos su Marcador de Puntuación a causa de ese Préstamo. Con su punto en fichas de Peaje de Puente, Niels todavía obtiene una meritoria tercera posición, ¡lo que le da 20 puntos adicionales!

Cómo es habitual, los jugadores ganan puntos por Billetes de Destino completados o pierden puntos en caso de Billetes de Destino no completados. Además, también pierden 5 puntos por cada carta de Préstamo que se vieran forzados a robar durante la partida.

No hay puntos adicionales por el recorrido más largo o por completar más Billetes de Destino.

Otras maneras de jugar

Sin fichas de Peaje de Puente

Este mapa puede ser jugado sin utilizar las fichas de Peaje de Puente. Cuando se juegue con 2 ó 3 jugadores y sin fichas de Peaje de Puente, sólo se podrá cubrir uno de los recorridos de cada Recorrido Doble, tal y cómo se hace habitualmente en ¡Aventureros al Tren!.

Jugador Neutral (partidas de 2 jugadores)

Si deseas jugar partidas de 2 jugadores utilizando las fichas de Peaje de Puente, te sugerimos que añadas un Jugador Neutral. Ese Jugador Neutral jugará su fase cada turno guiado de manera alternativa por cada uno de los dos jugadores, haciendo que la partida sea realmente encarnizada.

Elige un color para el Jugador Neutral y coloca sus 40 Vagones de tren al lado del tablero. Reparte un Vagón de tren adicional del color del Jugador Neutral al 2º jugador: este Vagón de tren servirá de Marcador de Jugador Neutral y ayudará a recordar qué jugador debe controlar al Jugador Neutral cada turno.

Durante los primeros 5 turnos de la partida, el Jugador Neutral no jugará; utiliza su Marcador de Puntuación o uno de sus Vagones de tren para llevar la cuenta de los turnos. A partir del 6º turno, se deberá jugar una fase de Jugador Neutral después de que los dos jugadores "reales" hayan terminado sus turnos.

Durante esa fase, el jugador con el Marcador de Jugador Neutral mostrará el Billete de Destino de la parte superior del mazo de Billetes de Destino y lo pondrá boca arriba:

- Si el Billete de Destino no muestra un listado de ciudades en su parte inferior, no ocurre nada. Se descarta el Billete de Destino y se pasa al siguiente turno. El jugador mantiene el Marcador de Jugador Neutral.
- Si hay 2 ciudades listadas en la parte inferior del Billete de Destino, el jugador que posea el Marcador de Jugador Neutral debe cubrir el recorrido entre esas 2 ciudades utilizando los Vagones de tren del Jugador Neutral.

Si ambos recorridos están disponibles el jugador puede elegir cuál de ellos cubrir, tras lo que el jugador descartará el Billete de Destino utilizado y pasará el Marcador de Jugador Neutral a su oponente.

Si uno de los recorridos de un Recorrido Doble ha sido ya cubierto por un jugador (incluyendo aquellos recorridos controlados por el Jugador Neutral), el Jugador Neutral deberá pagar su correspondiente coste en fichas de Peaje de Puente al jugador que controle el primer recorrido; esas fichas de Peaje de Puente las pagará el Banco. En cualquier caso, cómo no ha podido realizar elección alguna, el jugador mantiene el Marcador de Jugador Neutral y descarta el Billete de Destino utilizado.

Tanto Amsterdam-Rotterdam como Rotterdam-Antwerpen aparecen en la parte inferior de dos Billetes de Destino. Si el Jugador Neutral ya ha cubierto ese recorrido cuando aparece el segundo Billete de Destino que muestra ese recorrido en su parte inferior, trata el segundo Billete de Destino cómo si estuviera en blanco.

Una vez que no queden suficientes Vagones de tren del Jugador Neutral para poder cubrir un recorrido, el Jugador Neutral dejará de jugar. Se retira su marcador y se dejan de jugar fases de Jugador Neutral.

Igualmente, si el mazo de Billetes de Destino está vacío, retira el Marcador de Jugador Neutral y deja de jugar fases de Jugador Neutral. Después baraja los Billetes de Destino descartados para formar un nuevo mazo de robo.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

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.

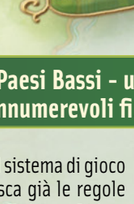
Questo gioco è un'espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- **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

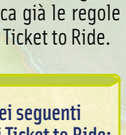
La mappa dei Paesi Bassi, più di ogni altra, è un'espansione in cui procrastinare ha un alto costo: è bene costruire le proprie linee più in fretta possibile. Inoltre, tieni d'occhio i Biglietti Destinazione: ce ne sono sei che valgono da 29 a 34 punti e altri diciassette che valgono da 17 a 26 punti,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

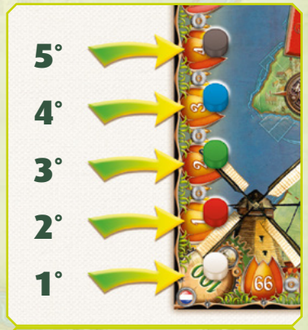
***Nota:** Tranne nel caso di una partita a 2 giocatori in cui si faccia uso della variante del Giocatore Neutrale, ignora le città elencate in fondo ad alcuni dei tuoi Biglietti Destinazione.*

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.



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 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 Maggior 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.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Welkom bij Ticket to Ride® Nederland, een Ticket to Ride-uitbreiding over de lage landen met ontelbare kanalen en rivieren en evenveel bruggen die ze kruisen.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de Nederlandse kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen.

Dit spel is een uitbreiding. Je hebt de volgende onderdelen uit een vorige versie van Ticket to Ride nodig:

- **Een voorraad van 40 treintjes per speler (in plaats van de gebruikelijke 45) en de overeenkomstige scorepionnen uit één van de volgende spellen:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
- **110 treinkaarten uit:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europa
  - de USA 1910 uitbreiding

Inleiding

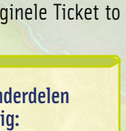
De kaart van Nederland is, meer dan enig andere, een uitbreiding waar uitstel je punten zal kosten. Je zult je routes zo snel mogelijk moeten realiseren! En let goed op de bestemmingskaarten: met zes bestemmingskaarten, die 29 tot 34 punten waard zijn en nog eens zeventien bestemmingskaarten met waarden van 17 tot 26, zul je vaak meer dan 100 punten aan kaarten nodig hebben om op het goede spoor te blijven... en kans te maken om te winnen!

Bestemmingskaarten en tolbrugmunten



Deze uitbreiding bevat 44 bestemmingskaarten.

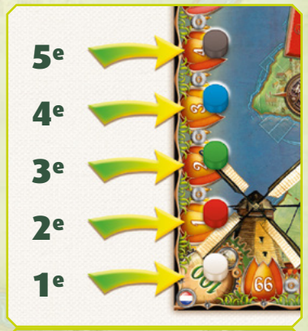
Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 5 bestemmingskaarten waarvan hij er tenminste 3 moet houden. Als een speler tijdens het spel extra bestemmingskaarten wil trekken, dan trekt hij 4 bestemmingskaarten waarvan hij er tenminste 1 moet behouden.



Bestemmingskaarten die niet worden gekozen, hetzij aan het begin van het spel of na een nieuwe trekking gedurende het spel, worden niet (gesloten) onderop maar open naast de stapel gelegd. Wanneer de stapel bestemmingskaarten uitgeput is, worden de reeds afgelegde bestemmingskaarten tot een nieuwe trekstapel geschud.

***Opmerking:** Tenzij je met de Neutrale Speler-variant met twee personen speelt, negeer je de steden die onderaan op sommige van de bestemmingskaarten staan vermeld.*

In de Lage Landen zijn heel veel rivieren en kanalen die worden overspannen door bruggen waar je tol moet betalen om te kunnen oversteken. Iedere speler begint met dezelfde set tolbrugmunten (2 x "4", 6 x "2" en 10 x "1", met een totale waarde van 30). Ongebruikte tolbrugmunten worden in een bank naast het spelbord gelegd. Spelers kunnen op elk moment in het spel van de bank (en van andere spelers als dat nodig is) wisselgeld ontvangen. Spelers houden de waarde van hun tolbrugmunten geheim voor andere spelers tot het einde van het spel. Om het voordeel van de startspeler te compenseren worden de scorepionnen van de spelers bij aanvang van het spel geplaatst zoals aangegeven op het scorespoor.



Startpositie van de spelers

Dubbele routes, tol & leningen

De meeste routes op deze kaart zijn dubbele routes die allemaal geclaimd kunnen worden, ongeacht het aantal spelers (i.e. zelfs met 2 of 3 spelers).

Alle routes hebben hun prijs waarvoor de spelers met tolbrugmunten moeten betalen. Als de eerste route van een dubbele route wordt geclaimd, wordt de waarde van de tolbrugmunten direct aan de bank betaald. Als het de tweede route is, wordt de waarde echter betaald aan de speler die de eerste route claimde.



1 Kirsten claimt de eerste route van Breda naar Rotterdam en betaalt tolbrugmunten ter waarde van 4 punten aan de bank.



2 Gelukkig voor haar betaalt Jasper haar twee beurten later 4 punten terug uit zijn eigen voorraad tolbrugmunten, om de tweede route te claimen.

Als een speler niet genoeg tolbrugmunten over heeft om de prijs van de route te betalen, moet die speler een leenkaart van de bank kopen als hij die route claimt. Gedurende de rest van het spel moet hij deze open voor zich neerleggen. De speler betaalt geen tolgeld (zelfs als hij een gedeeltelijke betaling zou kunnen doen) en kan deze lening nooit aflossen.

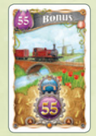


Als de geclaimde route de tweede is in een dubbele route, ontvangt de eigenaar van de eerste route zijn waarde aan tolgeld direct van de bank, in plaats van de speler die de lening moest nemen.



Met slechts 2 punten aan tolbrugmunten op voorraad, wordt Jasper gedwongen om een lening te nemen, maar hij behoudt zijn tolbrugmunten. Kirsten, die de eerste route had geclaimd, ontvangt tolbrugmunten ter waarde van 4 punten direct van de bank.

Punten scoren



Aan het einde van het spel kunnen spelers een bonus krijgen op basis van het aantal punten aan tolbrugmunten dat ze nog hebben in vergelijking met andere spelers. Spelers winnen bonuspunten op basis van de totale waarde aan tolbrugmunten die ze aan het eind van het spel nog in hun bezit hebben. Het aantal verdiende bonuspunten varieert volgens onderstaande tabel.

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

***Belangrijk:** Als tijdens het spel een lening wordt aangegaan, ontvangt de speler aan het einde van het spel geen bonuskaarten.*

Als twee of meer spelers dezelfde waarde aan tolbrugmunten op voorraad hebben, ontvangen ze allemaal de overeenkomende bonus. Behalve dat ze mede bepalen welke spelers welke bonuskaarten scoren, hebben tolbrugmunten die aan het einde van het spel zijn overgebleven geen waarde. Je kunt er niet onmiddellijk punten mee scoren. Zoals gebruikelijk scoren (of verliezen) spelers punten voor behaalde (of niet-behaalde) bestemmingskaarten en verliezen tevens 5 punten voor iedere leenkaart die ze tijdens het spel moesten nemen. Er zijn geen bonussen voor de Langste Route of de Meest Behaalde Bestemmingskaarten.



Kirsten en Jasper, die aan het einde van het spel beide 9 punten aan tolbrugmunten hebben, scoren ieder 55 bonuspunten. Julia scoort, ondanks haar 3 punten aan tolbrugmunten, geen bonus vanwege de lening die ze eerder moest nemen – en zet haar scorepion 5 plaatsen terug, vanwege die lening. Niels heeft 1 punt aan tolbrugmunten en komt op de derde plaats voor bonussen. Hij scoort zo 20 bonuspunten!

Andere speelwijzen

Geen tolbrugmunten

Deze kaart kan ook worden gespeeld zonder de tolbrugmunten te gebruiken. Als er met 2 of 3 spelers wordt gespeeld zonder tolbrugmunten dan kan slechts één van elke dubbele route geclaimd worden, zoals in een regulier Ticket to Ride-spel.

Neutrale Speler (spel met 2 spelers)

Als je in een spel met 2 spelers de tolbrugmunten wil gebruiken, dan raden wij aan om een Neutrale Speler toe te voegen, die gedurende elke beurt als Neutrale Speler speelt en om de beurt wordt gespeeld door de twee (echte) spelers. Zo wordt het een uitdagend spel.

Kies een kleur voor de Neutrale Speler en zet zijn 40 treinen naast het spelbord. Geef een extra trein van die neutrale kleur aan de tweede speler; deze trein fungeert als pion van de Neutrale Speler om bij te houden welke speler aan de beurt is om als Neutrale Speler te spelen.

Tijdens de eerste 5 beurten van het spel, speelt de Neutrale Speler nog niet. Gebruik zijn scorepion of een van zijn treinen om het aantal gespeelde beurten bij te houden. Vanaf de zesde beurt is ook telkens de Neutrale Speler aan zet nadat de twee "echte" spelers aan de beurt zijn geweest.

Tijdens deze spelfase draait de speler met de pion van de Neutrale Speler de bovenste bestemmingskaart van de stapel om en legt deze open:

- Als er geen steden onderaan deze kaart staan, dan gebeurt er niets. De kaart wordt afgelegd en het spel gaat verder met de volgende beurt. De speler die de pion van de Neutrale Speler in bezit heeft, behoudt deze.
- Als er twee steden onderaan deze kaart staan, dan moet de speler die op dat moment de pion van de Neutrale Speler heeft, de route claimen tussen deze twee steden door er namens de Neutrale Speler neutraal gekleurde treinen op te zetten.

Als beide routes vrij zijn, mag de speler kiezen welke hij wil claimen. Hij legt dan de gebruikte kaart weg en geeft de pion van de Neutrale Speler door aan zijn tegenstander.

Als één spoor van de dubbele route al door een speler is geclaimd (inclusief de speler die de Neutrale Speler leidt), dan moet de Neutrale Speler aan die speler het bedrag in tolbrugmunten betalen dat van de bank is geleend. In beide gevallen behoudt de speler de pion van de Neutrale Speler, omdat er geen keuze kon worden gemaakt, en legt hij de gebruikte kaart af.

De route 'Amsterdam-Rotterdam' en 'Rotterdam-Antwerpen' staat onderaan op twee kaarten.

Als de Neutrale Speler zijn route al heeft gerealiseerd zodra de tweede kaart verschijnt waarop deze route vermeld staat, dien je de tweede kaart als blanco kaart te behandelen.

Als er niet genoeg neutraal gekleurde treinen over zijn om een route te claimen, stopt de Neutrale Speler met spelen: zijn pion wordt weggelegd en er zijn geen Neutrale Speler-fases meer.

Ook leg je de pion van de Neutrale Speler weg als de trekstapel met Bestemmingskaarten uitgeput is. Er zijn dan geen Neutrale Speler-fases meer.

Schud alle bestemmingskaarten van de aflegstapel en maak een nieuwe stapel.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Tervetuloa Menolipun Hollanti laajennuksen pariin, joka tutustuttaa teidät lukemattomien kanavien, jokien ja siltojen maahan.

Näissä säännöissä kuvataan ne erikoissäännöt, jotka koskevat Hollanti laajennusta. Muilta osin oletetaan että pelaajat tuntevat Menolippu peruspelin säännöt.

Menolippu Hollanti on laajennusosa ja pelaamiseen tarvitaan lisäksi osia muista Menolippu peleistä :

- **40 muovista junavaunua kutakin pelaajaa kohden (45 sijaan) ja väriä vastaavat pistemerkit jostakin seuraavista peleistä :**
  - Menolippu
  - Menolippu Eurooppa
- **Lisäksi 110 junakorttia jostakin seuraavista :**
  - Menolippu
  - Menolippu Eurooppa
  - USA 1910 laajennusosa

Johdanto

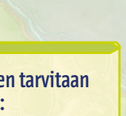
Hollanti laajennusosassa hidastelu käy kalliiksi, nopea reittien rakentaminen on kallisarvoista. Menolippujen arvotkin ovat korkeita – kuusi korttia arvoltaan 29 – 34 pistettä ja seitsemäntoista arvoltaan 17 – 26. Hyvin pärjätäkseen voi tarvita 100+ pisteitä jo Menolipuista yksinään ...

Menoliput ja Siltatullit



Tämä laajennusosa sisältää 44 menolippua.

Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan 5 menolippua, joista on pidettävä vähintään 3. Pelin aikana, jos pelaaja haluaa nostaa lisää menolippuja, hän nostaa 4, joista on pidettävä vähintään 1.



Menoliput, joita ei pidetä (joko pelin alussa tai pelin aikana), poistetaan pelistä eikä viedä takaisin menolippupakan pohjalle. Mikäli menolippupakasta loppuu kortit, sekoitetaan poistetut menoliput uudeksi pakaksi.

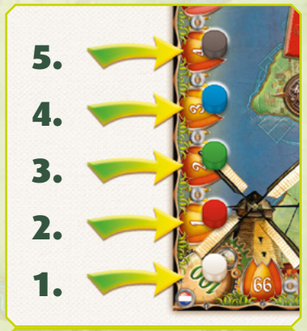
***Huomio:** Jos pelaatte 2 –pelaajan peliä käyttäen muunnelmaa, jossa mukana on neutraali pelaaja, jättäkää huomioimatta kaupungit, jotka on kirjattu joidenkin menolippujen alaosaan.*

Hollannissa on runsaasti kanavia ja jokia, joiden ylitse kulkee siltoja. Silloista pitää maksaa siltatulli. Jokainen pelaaja saa pelin alussa siltatullimerkkejä (2 x 4, 6 x 2 ja 10 x 1, yhteensä 30).



Käyttämättömät siltatullimerkit asetetaan pankkiin pelilaudan vierelle. Pelaajat saavat vaihtaa merkkejään pankissa (ja tarvittaessa muiden pelaajien kanssa) koska tahansa pelin aikana. Pelaajan siltatullimerkkien yhteisarvo pidetään salassa muilta pelaajilta pelin aikana.

Aloittavan pelaajan etua korvataan muille pelaajille antamalla heille pisteitä oheisen kuvan pisteradan osoittamalla tavalla.



Pelaajien alkuasetelmat

Kaksoisreitit, tullit ja lainat

Suurin osa pelilaudan reiteistä on kaksoisreittejä ja kaikki ovat käytössä pelaajien lukumäärästä riippumatta (jopa 2 ja 3 pelaajan pelissä).

Kaikilla reiteillä on hinta, joka tulee maksaa siltatullimerkeillä. Kun kaksoisreitin ensimmäinen reitti rakennetaan, reittiä vastaava hinta maksetaan pankkiin. Kun toinen reitti rakennetaan, reitin rakentaja suorittaa maksun ensimmäisen reitin rakentaneelle pelaajalle.



1 Kirsten rakentaa ensimmäisen reitin Bredasta Rotterdamiin ja maksaa 4 siltatullimerkkiä pankkiin.



2 Hänen onnekseen Jasper rakentaa kahden kierroksen kuluttua toisen reitin ja maksaa hänelle 4 merkkiä pankin sijaan.

Jos pelaajalla ei ole riittävästi siltatullimerkkejä jäljellä reitin maksamiseksi, hänen on otetteva lainakortti ja asetettava se eteensä loppupelin ajaksi. Pelaaja ei saa lisää siltatullimerkkejä (vaikka olisi pystynyt maksamaan osan reitin hinnasta) ja hän ei voi pelin aikana maksaa lainaa takaisin.



Jos lainan ottanut pelaaja rakensi kaksoisreitin toisen reitin, ensimmäisen reitin rakentanut saa maksun pankista lainan ottaneen pelaajan sijaan.



Jasperilla on vain 2 siltatullimerkkiä jäljellä ja hänen on otettava laina reitin rakentamista varten. Hän pitää jäljellä olevat tullimerkkinsä itsellään ja Kirsten, joka rakensi ensimmäisen reitin, ottaa 4 siltatullimerkkiä pankista.

Pisteiden lasku



Pelin päättyessä, pelaajat voivat saada bonuksen sen perusteella, montako siltatullimerkkiä heillä on jäljellä pelin päättyessä verrattuna muihin pelaajiin.

Bonuksen suuruus määräytyy pelaajan jäljellä olevien siltatullimerkkien perusteella seuraavasti :

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

***Tärkeää:** Jos pelaaja on ottanut pelin aikana yhdenkin lainan, hän ei voi saada bonusta pelin päättyessä.*

Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama jäljellä oleva siltatullimerkkien määrä, molemmat saavat saman bonuksen. Pelaajan jäljellä olevilla siltatullimerkeillä ei ole muuta merkitystä, ne määrittävät vain bonuksen suuruuden.

Pelaajat saavat pisteitä suoritetuista menolipuista (tai menettävät suoritamattomista) peruspelin tapaan ja saavat tämän lisäksi 5 miinuspistettä jokaista ottamaansa lainaa kohden.



Pelin päättyessä, Kirstenillä ja Jasperilla on kummallakin 9 siltatullimerkkiä jäljellä ja kukin saa siten 55 bonuspistettä. Julia ei saa bonusta, vaikka hänellä on 3 pistettä jäljellä, koska hän on ottanut lainan. Julia saa sen sijaan -5 pistettä lainasta. Niels, jolla on vain 1 siltatullimerkki muttei lainaa, saa kolmannesta sijastaan 20 bonuspistettä!

Pisimmästä reitistä tai suurimasta määrästä suoritettuja menolippuja ei saa bonusta.

Vaihtoehtoisia pelitapoja

Ei siltatulleja

Hollanti lisäosaa voi pelata myös ilman siltatulleja. Kun peliä pelataan näin 2 tai 3 pelaajan pelinä, vain toinen kaksoisreittien reiteistä voidaan rakentaa.

Neutraali pelaaja (2 pelaajan peli)

Jos pelaatte karttaa kahdella pelaajalla ja haluatte käyttää siltatulleja, suosittelemme että otatte käyttöön neutraalin pelaajan, jota kukin pelaaja pelaa vuorotellen. Näin pelistä tulee erittäin kilpailuhenkinen.

Valitkaa neutraalille pelaajalle väri ja asettakaa värin mukaiset 40 vaunua laudan viereen. Toinen pelaajista ottaa vielä yhden vaunun itselleen. Tämä vaunu muistuttaa siitä, kumman vuoro on tehdä siirto neutraalin pelaajan puolesta.

Pelin ensimmäisen 5 kierroksen aikana, neutraali pelaaja ei osallistu peliin. Käyttäkää neutraalin pelaajan pistemerkkiä laskeaksenne montako kierrosta kuluu. Kun pelin 6 kierros on kunkin pelaajan osalta ohi, neutraali pelaaja tekee ensimmäisen siirtonsa.

Neutraalin pelaajan pelivuorolla se pelaaja, jolla on neutraalin pelaajan vaunu hallussaan, nostaa menolippupakan päällimmäisen kortin ja paljastaa sen.

- Jos kortin alalaidassa ei ole kaupungin nimeä, mitään ei tapahdu ja pelaaja pitää menolipun.
- Jos kortin alalaidassa on 2 kaupungin nimi, pelaaja jolla on neutraalin pelaajan vaunu hallussaan rakentaa neutraalille pelaajalle reitin näiden kahden kaupungin välille.

Jos molemmat reitit ovat vapaat, pelaaja saa valita kumman hän rakentaa. Tämän jälkeen hän poistaa nostetun menolipun ja antaa hallussaan olevan neutraali pelaajan vaunun vastustajalleen.

Jos toinen reitti on jo rakennettu jomman kumman pelaajan toimesta, neutraalin pelaajan on maksettava siltatullimaksu pankin varoilla ensimmäisen reitin rakentaneelle pelaajalle. Pelaajan hallussa oleva neutraalin pelaajan vaunu ei siirry vastustajalle, koska neutraalin pelaajan vuoroon ei liittynyt valintaa.

Amsterdam-Rotterdam ja Rotterdam-Antwerpen ovat kahden menolipun alalaidassa. Jos neutraali pelaaja on jo rakentanut reitin kertaalleen, toisen vastaavan kortin nostaminen ei aiheuta toimenpidettä ja korttia tulisi käsitellä siten kuin se olisi ollut tyhjä.

Jos neutraalin pelaajan vaunut loppuvat kesken, neutraali pelaaja lopettaa pelaamisen ja sille ei suoriteta enää vuoroja.

Samaten, jos menoliput loppuvat, poistakaa neutraali pelaaja pelistä ja jatkakaa peliä ilman. Sekoittakaa pelistä poistetut menoliput uudeksi menolippupakaksi.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Velkommen til Ticket to Ride® Nederland, en udvidelse til Ticket to Ride.
Tag med til lavlandet med dets utallige kanaler og floder - og de lige så mange broer over dem!

Denne regelbog beskriver alle særregler samt afvigelser fra grundreglerne, som gælder for udvidelsen Nederland. Grundreglerne gennemgås ikke her igen, da de er identiske med reglerne i det originale Ticket to Ride.

Dette spil er en udvidelse og kan kun spilles sammen med følgende dele fra en af de tidligere udgaver af Ticket to Ride:

- **Et lager på 40 togvogne per spiller (i stedet for de normale 45) og tilhørende pointmarkører fra et af følgende spil:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
- **110 Togvognskort fra:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europa
  - USA 1910 expansion

Introduktion

I udvidelsen med kortet over Nederland vil enhver tøven koste dig dyrt. Indsæt derfor dine tog så hurtigt som muligt! Bemærk også de nye rutekort. Seks af dem udløser mellem 29 og 34 point og yderligere sytten af dem udløser mellem 17 og 26 point. Man skal derfor ofte op på over 100 point for rutekortene alene for at følge med... og have nogen vinderchancer!

Rutekort & Bropenge



Denne udvidelse indeholder 44 rutekort.

Ved spilstart får hver spiller 5 rutekort; mindst 3 af disse rutekort skal beholdes. Ønsker man i løbet af spillet at trække flere rutekort, trækkes igen 4 nye rutekort; mindst 1 af disse nye rutekort skal beholdes.

Tilbageleverede rutekort skal ikke lægges i bunden af stakken med rutekort, men lægges derimod med billedsiden opad ved siden af stakken med rutekort. Løber bunken med rutekort tør for kort, blandes de brugte blot og placeres som ny bunke med rutekort.

***Bemærk:** De to byer nederst på nogle af rutekortene kan normalt ignoreres. De er udelukkende relevante i spil med kun to almindelige spillere samt en neutral spiller.*

Da lavlandet er fuldt af floder og kanaler med broer, er man nødt til at betale bropenge i form af poletter for at krydse dem. Hver spiller starter med et sæt bropenge bestående af poletter med forskellige pointværdier (2 x "4", 6 x "2" og 10 x "1", i alt 30 point).



Alle overskydende poletter lægges som bank ved siden af spillebrættet. Spillerne må til hver en tid veksle i banken (eller om nødvendigt hos medspillerne). Spillerne skal holde værdien af deres bropenge hemmelig for deres modstandere indtil spillets afslutning.

For at udligne fordelen ved at have sin tur før sine medspillere, starter spillernes pointmarkører på forskellige pladser i pointsporet; placeringen i pointsporet afhænger af hver enkelt spillers plads i spillerrækkefølgen.



Spillernes startposition

Dobbeltspor, Bropenge & Lån

De fleste strækninger på kortet er dobbeltspor. Der kan uanset antal spillere altid indsættes tog på disse strækninger (dvs. også ved kun 2 eller 3 spillere).

Der skal betales en pris i bropenge for at indsætte tog på alle dobbeltspor. Når der indsættes tog på den første strækning i et dobbeltspor, betales beløbet direkte til banken. Når der indsættes tog på den andet strækning i et dobbeltspor, betales prisen i stedet til spilleren, som tidligere indsatte tog på den første strækning i dobbeltsporet.



1 Kirsten indsætter som den første tog på dobbeltsporet mellem Breda og Rotterdam. Hun betaler 4 poletpoint i bropenge til banken.



2 To ture senere får Kirsten heldigvis sine 4 poletpoint tilbage af Jesper, som nu indsætter tog på den anden strækning i dobbeltsporet. Bropengene betaler han til Kirsten.

Har man ikke nok bropenge til at betale for indsætningen af sine tog på en dobbeltrute, kan man i stedet tage et Lånebevis i banken, når man indsætter tog på en strækning. Lånebeviset placeres foran sin ejer med billedsiden opad. Lånebeviset skal blive liggende indtil spillets afslutning. Der skal ikke laves nogen delbetalinger og lånet kan aldrig betales tilbage igen.



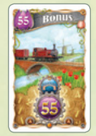


Fordi Jesper kun har 2 poletpoint tilbage, er han nødt til at tage et Lånebevis, men han beholder sine resterende poletter.

Kirsten, som ejer den første strækning i dobbeltsporet, får sin betaling på 4 poletpoint direkte fra banken.

Optager man et lån og indsætter som den anden spiller tog i et dobbeltspor, får ejeren af den første strækning i dobbeltsporet alle sine bropenge direkte fra banken (og altså ikke fra spilleren, som var nødt til at optage lånet).

Pointberegning



Ved spillets afslutning uddeles kort med bonuspoint for ubrugte bropenge til nogle af spillerne. Antal bonuspoint afhænger af, hvor mange poletpoint den enkelte spiller har tilbage i forhold til de øvrige spillere.

Bonuskortets værdi afhænger af det samlede antal poletpoint, som de enkelte spillere har tilbage ved spillets afslutning. Antal bonuspoint fordeles mellem spillerne efter nedenstående tabel.

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

***Vigtigt:** Spillere med Lånebevis kan aldrig få tildelt et af ovenstående bonuskort ved spillets afslutning. De er automatisk udelukket fra at få et af kortene.*

Har to eller flere spillere samme værdi i poletpoint tilbage, får begge spillere tildelt det samme bonuskort. Overskydende bropenge har ellers ingen yderligere værdi ved spillets afslutning. Pointene anvendes udelukkende til at afgøre fordelingen af bonuskort/-point spillerne imellem; de udløser ingen point i sig selv.

Man får (eller mister) point for sine rutekort efter de normale regler, alt afhængigt af om man succesfuldt har afsluttet sine ruter ifølge rutekort eller ej. Desuden mister man 5 point for hvert Lånebevis, man har taget i løbet af spillet.

Der gives hverken bonuskort for den Længste Togrute eller for flest afsluttede ruter ifølge rutekort.



Kirsten og Jesper har hver 9 poletpoint tilbage ved spillets afslutning. De får hver 55 bonuspoint. Julia får desværre ingen bonuspoint, selvom hun har 3 poletpoint tilbage, fordi hun i løbet af spillet har taget et Lånebevis.

Desuden skal Julia på grund af lånet flytte sin pointmarkør 5 felter tilbage i pointsporet. Selvom Niels kun har 1 poletpoint tilbage, er han således alligevel nummer tre i rangordnen og får 20 bonuspoint!

Andre Spilvarianter

Ingen Bropenge

Dette kort kan også spilles uden brug af bropenge. Ved 2 eller 3 spillere benyttes kun den ene strækning i et dobbetlspor, hvis man spiller uden bropenge – helt som i det originale Ticket to Ride.

Den neutrale spiller (for 2 spillere)

Er I kun 2 spillere, men ønsker at spille med bropenge? I så fald anbefales det, at I gør brug af en trejde, neutral spiller. Den neutrale spiller får sin egen tur i hver omgang (helt som en tredje, almindelig spiller ville have haft det). Den neutrale spillers beslutninger træffes på skift af de to øvrige (mennekelige) spillere. Dette vil gøre konkurrencen i spillet yderst skarp.

Vælg en farve til den neutrale spiller og placer 40 togvogne i den valgte farve ved siden af spillebrættet. Giv desuden en ekstra togvogn i den valgte farve som markør til den anden spiller i spillerrækkefølgen. Brug togvognen til at holde styr på, hvem der næste gang bestemmer for den neutrale spiller.

I de første 5 runder af spillet, er den neutrale spiller ikke aktiv endnu. Brug den neutrale spillers pointmarkør eller et af togvognene i samme spilolerfarve til at holde styr på antal spillede runder. Fra 6. runde af har den neutrale spiller så sin egen tur, umiddelbart efter de to øvrige (levende) spilleres ture.

Spilleren med den neutrale spillers togvognsmarkør, vender under den neutrale spillers tur det øverste rutekort i bunken med rutekort om, så billedsiden bliver synlig:

- Står der ingen bynavne nederst på rutekortet, sker der ingenting; rutekortet lægges derefter i bunken med brugte rutekort ved siden af bunken med ubrugte rutekort, og turen går videre til næste spiller. Togvognsmarkøren beholdes en runde mere af sin nuværende ejer.
- Står der 2 byer nederst på rutekortet, skal spilleren med den neutrale spillers togvognsmarkør indsætte tog på strækningen mellem disse 2 byer. Placer den neutrale spillers togvogne på strækningen for at gøre dette.

Er begge strækninger i dobbeltsporet ledige, bestemmer spilleren med togvognsmarkøren selv hvilken en af dem, den neutrale spiller vælger at bruge. Rutekort lægges herefter i bunken med brugte rutekort. Togvognsmarkøren gives så til næste (levende) spiller i spillerrækkefølgen.

Er en strækning i en dobbeltrute allerede optaget, når den neutrale spiller indsætter tog, skal den neutrale spiller betale bropenge til ejeren af strækningen; poletterne tages fra banken. Dette gælder også, selvom ejeren er spilleren med den neutrale spillers togvognsmarkør. Uanset ejerforhold er det ikke muligt at træffe nogen beslutninger på den neutrale spillers vegne; valget er givet på forhånd. I denne situation beholdes togvognsmarkøren en runde mere af sin nuværende ejer; rutekortet smides i bunken med brugte rutekort.

Både Amsterdam-Rotterdam og Rotterdam-Antwerpen findes begge nederst på hele to af rutekortene. Dukker en af strækningerne op, efter den neutrale spiller allerede tidligere har indsat tog i det pågældende dobbeltspor, sker der ikke yderligere. Rutekortet smides i bunken med brugte rutekort og togvognsmarkøren beholdes en runde mere af sin nuværende ejer.

Når den neutrale spiller ikke mere har togvogne nok i sin spillerfarve til at indsætte tog på en strækning, lægges togvognsmarkøren til side. Den neutrale spiller har herefter ikke flere egne ture.

Gør det samme, hvis der ikke er flere rutekort tilbage. Togvognsmarkøren lægges til side og den neutrale spiller får ikke flere egne ture. Bland herefter de brugte rutekort og brug dem som en ny bunke med rutekort, som de resterende to spillerne kan trække fra.

DOW
DOW
Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Velkommen til Ticket to Ride® Nederland - en Ticket to Ride utvidelse satt til dette flate lavlandet med utallige kanaler og elver, og like mange broer som krysser dem.

Dette regelheftetbeskriver spesielt de reglene som er gjeldene for det nederlandske kartet. Og det går ut i fra at du kjenner til reglene til det originale Ticket to Ride.

Dette spillet er en utvidelse og krever at du bruker følgende spilldeler fra en av de tidligere versjonene til Ticket to Ride:

- 40 tog per spiller (i stedet for de vanlige 45), og matchende poengmarkør tatt fra en av følgende:
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
- 110 vognkort tatt fra:
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
  - USA 1910 expansion

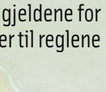
Introduksjon

Mer enn noe annet, så er Nederlandkartet en utvidelse der sommel vil koste deg dyrt - du bør bygge dine ruter så tidlig som mulig i spillet! Og se opp for Destinasjonsbillettene - med seks av dem verdt 29-34 poeng og sytten til av dem verdt mellom 17-26 poeng, vil du ofte trenge minst 100 poeng i Billetter for å holde deg på sporet.. eller i gang!

Destinasjonsbilletter & Bompenger



Denne utvidelsen inneholder 44 Destinasjonsbilletter.



Ved starten av spillet får hver spiller utdelt 5 Destinasjonsbilletter. Minst 3 må beholdes. Om en spiller ønsker å trekke flere Destinasjonsbilletter i løpet av spillet, må det trekkes 4 kort, og minst 1 må beholdes.

Destinasjonsbilletter som ikke beholdes, enten ved spillets start eller når det trekkes i løpet av spillets gang, forkastes og legges med billedesiden opp ved siden av trekkbunken. Om alle Destinasjonsbillettene er trukket, bland kortene som ligger i kastebunken og lag en ny trekkbunke.

***Merk :** Det er kun når dere er 2 spillere og spiller ved hjelp av Nøytral spiller varianten at dere skal bruke de byene som er oppført nederst på noen av Destinasjonsbillettene. Om dere er flere enn 2 spillere, ignorer disse byene.*

De lavtliggende landene er fulle av elver og kanaler dekket med broer som du må betale bompenger for å passere. Hver spiller starter med det samme settet av Bompengemynter (2 x «4», 6 x «2» og 10 x «1», til sammen 30).



Ubrukte Bompengemynter blir plassert i en bank ved siden av spillebrettet. Spillere kan veksle i banken (og med andre spillere, ved behov) når som helst under spillet. Spillere holder verdien av deres Bompengemynter hemmelig for andre spillere frem til spillets slutt.

For å oppveie fordelen ved å være startspiller, sett poengmarkørene som angitt på poengbanen ved spillets start.



Spillers startposisjon

Dobbeltruter, Bompenger & Lån

De fleste rutene på dette kartet er Dobbeltruter, og alle av dem er i spill uavhengig av antall spillere (dvs. selv med 2 eller 3 spillere).

Alle rutene koster og spillerne må betale for seg med Bompengemynter. Når den første ruten i en dobbeltrute blir opprettet, må den tilsvarende verdien i Bompengemynter betales til banken. Når så den andre ruten blir opprettet, så skal bompengemyntene betales til den som opprettet den første ruten, og ikke banken.



1 Kirsten oppretter den første ruten mellom Breda og Rotterdam og betaler 4 bompengemynter til banken.



2 Kirsten har hellet med seg, for 2 turer senere oppretter Jasper den andre ruten mellom Breda og Rotterdam, og betaler Kirsten 4 bompengemynter.

Om en spiller ikke har nok Bompengemynter igjen til å betale for en rute, kan det taes opp et lån i banken. Da må spilleren ta et Lånekort fra banken når ruten blir opprettet, og plassere kortet med billedsiden opp. Kortet blir liggende der til spillets slutt. Spilleren betaler ingen mynter (selv om det kunne blitt gjort en delvis betaling), og lånet kan aldri tilbakebetales.



Om ruten som opprettes er den andre i en dobbetrute, får eieren av den første ruten utbetalt bompengemyntene av banken, og ikke av spilleren som tar opp lån.



Siden Jasper kun har 2 bompengemynter igjen, er han tvunget til å ta et Lånekort, men han beholder sine Bompengemynter.

Kirsten, som opprettet den første ruten, får 4 bompengemynter rett fra banken.

Ta poeng



På slutten av spillet kan alle spillerne få en bonus. Denne bonusen er basert på 2 ting: verdien på bompengemyntene som spilleren sitter igjen med, og antall spillere.

Spillerne får bonuspoeng basert på den totale verdien på bompengemyntene de har igjen når spillet avsluttes. Antall bonuspoeng varierer som vist i tabellen under :

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

***Viktig :** Spillere som har tatt et Lånkort i løpet av spillets gang, får ingen bonuskort.*

Om 2 eller flere spillere har samme verdi på gjenværende Bompengemynter, scorer alle den tilhørende bonusen. Bortsett fra å avgjøre hvilket bonuskort spilleren får, så har ikke bompengemyntene noen annen verdi ved spillets slutt. De gir ingen direkte poeng.



Kirsten og Jasper, hver med en verdi på 9 bompengemynter ved spillets slutt, tar 55 poeng hver. Til tross for at Julia har en verdi på 3 bompengemynter, tar hun ingen bonuspoeng siden hun måtte ta et Lånekort tidligere i spillet. Dette Lånekortet fører også med seg at hun må flytte sin poengmarkør 5 plasser bakover. Niels har en verdi på 1 bompengemynt, og blir da rangert som nummer 3 på bonusskjemaet. Han tar da 20 bonuspoeng !

Spillere tar (mister) poeng for Destinasjonsbilletter som er fullført (ikke fullført) som vanlig, og mister også 5 poeng for hvert Lånekort de har tatt i løpet av spillet.

Det er ingen bonus for Lengste sammenhengende rute, eller Flest fullførte billetter.

Alternative spill

Ingen Bompenger

Dette kartet kan også spilles uten at dere bruker bompengemynter. Når dere er kun 2 eller 3 spillere, og dere ikke bruker bompengemynter, kan bare en av de doble rutene opprettes. Som i det originale Ticket to Ride.

Nøytral spiller variant (2 spillere)

Om dere er 2 spillere, og dere ønsker å bruke bompengemyntene, foreslår vi at dere legger til en Nøytral spiller. Denne kan spilles som en nøytral aktør hver tur, eller alternativt styres av de 2 (levende) spillerne. Dette vil gjøre spillet enda mer spennende.

Velg en farge for Nøytral spiller, og plasser de 40 togene ved siden av spillebrettet. Gi ett av de ekstra togene til den andre spilleren. Dette toget vil fungere som en markør som viser hvem av dere som styrer den Nøytrale spilleren.

Den Nøytrale spilleren er ikke aktiv de 5 første rundene. Det er lurt å bruke hans tog eller markør for å følge med på hvor mange runder dere har gjennomført. Fra og med den sjette runden skal den Nøytrale spilleren være med i spillet, og får tur etter de to (levende) spillerne.

Når dette skjer, tar den spilleren som « fører » den Nøytrale spilleren det første kortet i bunken med billetter. Kortet snus, og legges med billedsiden opp :

- Om det ikke er nevnt noen byer nederst på denne billetten, skjer det ingenting. Forkast kortet og gå videre til nestemann. Spilleren som fører den Nøytrale spilleren fortsetter å gjøre det.
- Om det er 2 byer som er nevnt nederst på billetten, må spilleren som fører den Nøytrale spilleren opprette en rute mellom disse 2 byene. Bruk togene til den Nøytrale spilleren.

Om begge rutene er ledige, kan spilleren velge hvilken av disse han vil opprette. Billetten forkastes så, og det er neste spillers tur til å føre den Nøytrale spilleren (gi gjerne markøren frem og tilbake, så har dere kontroll på hvem som fører den Nøytrale spilleren).

Dersom den ene siden av en dobbletrute allerede har blitt opprettet av en annen spiller (inkludert den som styrer den Nøytrale spilleren), så må den Nøytrale spilleren ta penger fra banken, og betale bompenger til den spilleren. Siden det i begge tilfeller ikke var noen mulighet til å velge, så fortsetter samme spiller å føre den Nøytrale spilleren. Billetten forkastes så.

Rutene Amsterdam – Rotterdam og Rotterdam – Antwerpen vises begge to på bunnen av 2 billetter. Om den Nøytrale spilleren allerede har opprettet en av disse rutene og får en billett til med den samme ruten, så se på denne billetten som blank.

Når den Nøytrale spilleren ikke har flere tog igjen slik at ruter kan opprettes, avsluttes spillet for den Nøytrale spilleren.

Det samme gjelder om bunken med Billetter blir tom. Da avsluttes spillet for den Nøytrale spiller, dere stokker alle forkastede billetter på nytt, og fortsetter spillet.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Välkommen till Ticket to Ride® Nederländerna – ett tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i detta låglänta land med oändligt många kanaler och floder och minst lika många broar över dem.

Detta regelhäfte tar endast upp regelförändringarna specifika för Nederländernakartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från Ticket to Ride originalspelet.

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar från något av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

- **En uppsättning av 40 tåg per spelare (istället för de vanliga 45) och poängmarkörer från någon av följande:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
- **110 Tågkort från:**
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europe
  - USA 1910 expansionen

Introduktion

Den nederländska kartan kräver mer än någonsin att du är alert – du kommer att vilja bygga dina sträckor så fort som möjligt! Se också upp för biljettkorten – med sex av dem värda 29 till 34 poäng och ytterligare sjutton med värden från 17 till 26 behöver du ofta 100+ poäng i biljetter får att hålla dig på spåret... eller få vinstvittring!

Biljettkort & Brotullmarkörer



Denna expansion innehåller 44 biljettkort.

I början av spelet delas 5 biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste man behålla minst 3. En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 4 biljetter varav minst 1 måste behållas.



De biljettkort som väljs bort, både i spelets början och under spelets gång, läggs uppåtvända i en kasthög bredvid biljettkortshögen istället för att placeras underst i högen. Om biljettkortshögen tar slut blandas kasthögen och läggs som en ny biljettkortshög.

***Notera :** Ignorera eventuella städer som finns längst ner på visa biljettkort såvida du inte spelar ett 2 personers parti med den Neutrala spelaren.*

Dessa låglänta länder är fyllda med floder och kanaler vars broar du måste betala tull för att få passera. Varje spelare börjar med samma uppsättning brotullmarkörer (2 x "4", 6 x "2" och 10 x "1", med ett totalvärde på 30)



Övriga brotullmarkörer placeras i en bank bredvid spelplanen. En spelare kan när som helst växla i banken (eller från andra spelare om det behövs). Alla spelare håller värdet av sina brotullmarkörer hemliga från alla andra till slutet av spelet.

För att minska fördelen med att vara först ska spelarnas poängmarkörer i början av spelet placeras ut på poängsträckan enligt anvisningen angiven där.



Spelarnas startposition.

Dubbla sträckor, Tullar & Lån

De flesta sträcker på denna karta är dubbelsträckor och alla är aktiva oavsett antalet spelare (alltså även med 2 eller 3 spelare).

All sträckor har en kostnad som ska betalas med brotullmarkörer. När den första sträckan av en dubbelsträcka mutas in betalas värdet i brotullmarkörer direkt till banken, men när andra sträckan mutas in betalas värdet istället till spelaren som mutade in första sträckan.



1 Kirsten mutar in den första sträckan från Breda till Rotterdam och betalar 4 poäng i brotullmarkörer till banken.

2 På sin tur betalar Jasper 4 poäng från sin hög av brotullmarkörer till henne två runder senare när han mutar in den andra rutten.



Om en spelare inte har tillräckligt många brotullmarkörer för att betala kostnaden för en sträcka måste spelaren ta ett lånekort från banken när sträckan mutas in och placera det uppvänt framför sig för resten av spelet. Spelaren betalar inga markörer för sträckan (även om man kunde betala en del av den) och kan aldrig återbetala detta lån.

Om den inmutade sträckan var den andra av en dubbelsträcka får ägaren av den första sträckan dess värde i brotullmarkörer direkt från banken istället för från spelaren som tvingades ta ett lån.



Med endast 2 poäng i brotullmarkörer kvar måste Jasper ta ett lånekort men behåller sina markörer.

Kirsten, som mutade in den första sträckan, får 4 poäng i brotullmarkörer direkt från banken.

Poängräkning



I slutet av spelet får alla spelarna en bonus baserat på hur många poäng brotullmarkörer de har i sin hög i förhållande till alla andra spelare.

Spelarna får poäng baserat på totalvärdet av de brotullmarkörer de fortfarande äger vid spelets slut. Antalet bonuspoäng de får varierar enligt tabellen nedan.

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

***Viktigt:** Lån tagna under spelet diskvalificerar en spelare från att få dessa bonuskort i slutet av spelet.*

Om två eller fler spelare har kvar samma värde brotullmarkörer i sina högar får de alla motsvarande bonus. Förutom att visa spelarna vilken bonus de får i slutet på spelet har brotullmarkörer inget värde och de ger inga poäng direkt.

Spelarna blir som vanligt av med poäng för icke-kompletta biljetter och blir dessutom av med 5 poäng för varje lånekort de tvingades ta i spelet.



Kirsten och Jasper, båda med 9 poäng i brotullmarkörer kvar får 55 bonuspoäng var. Julia har 3 poäng i brotullmarkörer kvar men får inga bonuspoäng eftersom hon tidigare var tvungen att ta ett lånekort – och hennes poängmarkör flyttas tillbaka 5 steg p.g.a. det lånet. Med sina 1 poäng i brotullmarkörer hamnar Niels på tredje plats för bonusar och får 20 bonuspoäng!

Det finns inga bonusar för längsta sträckan eller flest avklarade biljetter.

Andra sätt att spela

Inga brotullmarkörer

Denna karta kan också spelas utan brotullmarkörer. När kartan spelas med 2 eller 3 spelare och utan brotullmarkörer används bara ena sträckan av en dubbelsträcka, precis som i vanliga Ticket to Ride.

Neutral spelare (2-personers spel)

Om ni är 2 spelare och vill använda er av brotullmarkörer förselår vi att ni lägger till en neutral spelare som kommer att agera under en neutral spelarfas varje runda. De två spelarna turas sedan om att sköta den neutrala spelaren. Detta gör spelet till ett kniven-mot-strupen parti.

Välj en färg till den neutrala spelaren och placera dess 40 tåg bredvid spelplanen. Ge ett extra tåg i den neutrala färgen till den andra spelaren. Detta tåg blir den neutrala spelarens markör för att hjälpa spelarna hålla koll på vems tur det är att spela den neutrala spelaren.

Under de första 5 runderna i spelet gör den neutrala spelaren ingenting. Använd dess poängmarkör eller ett tåg för att hålla reda på hur många rundor som gått. Från och med den 6:e rundan finns den en fas för den neutrala spelaren efter de båda "riktiga" spelarna gjort sina rundor.

Under denna fas vänder spelaren med den neutrala spelarens markör upp det översta kortet i biljettkortshögen:

- Om där inte är några städer listade nederst på biljetten händer inget. Kasta biljettkortet och fortsätt med nästa runda. Spelaren men den neutrala spelarmarkören behåller den.
- Om där är två städer listade nederst på kortet ska spelaren med den neutrala spelarens markör muta in sträckan mellan dessa städer med tåg i den neutrala spelarens färg.

Om båda sträckorna är lediga får spelaren välja vilken som mutas in. Därefter kastar spelaren biljetten och ger den neutrala spelarmarkören till sin motståndare.

Om ena sidan av dubbelsträckan redan är inmutad av en spelare (inklusive den som kontrollerar den neutrala spelaren) måste den neutrala spelaren betala motsvarande kostnad i brotullmarkörer från banken till den spelaren. Eftersom det inte fanns något val behåller spelaren den neutrala spelarmarkören och kastar den använda biljetten.

Amsterdam-Rotterdam och Rotterdam-Antwerpen finns längst ner på två biljetter var. Om den neutrala spelaren redan har mutat in denna sträcka när den andra biljetten dras med samma sträcka räknas denna biljett som tom.

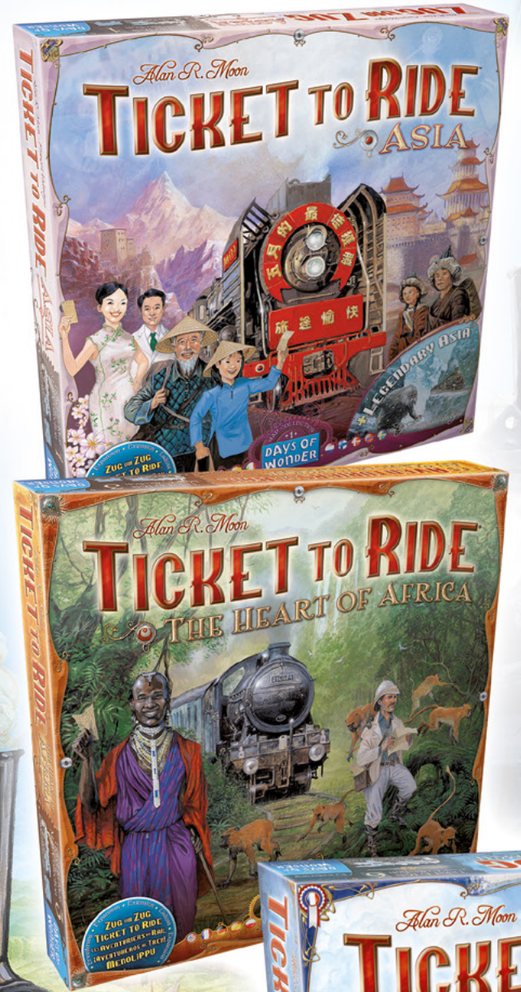
När det inte finns fler neutralt färgade tåg kvar att muta in en sträcka med slutar den neutrala spelaren att spela. Dess markör kastas och det finns inte längre någon fas för den neutrala spelaren.

Likaså kastas den neutrala spelarmarkören om biljetthögen är tom. Därefter finns det inte längre någon fas för den neutrala spelaren. Blanda sedan alla kastade biljetter och lägg dem som en ny draghög.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

DAYS OF WONDER®

Play different.







DOW



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.



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