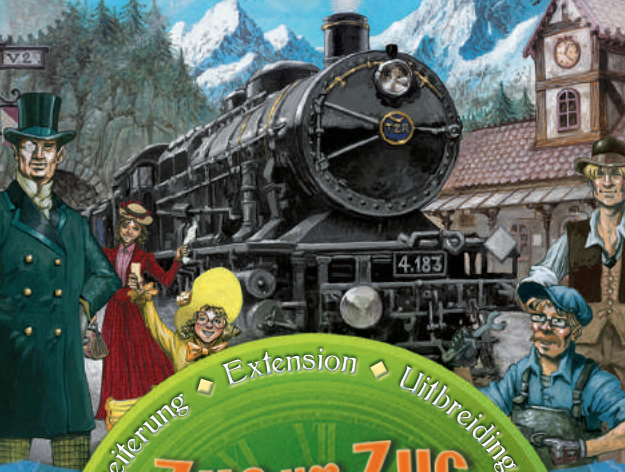
EUROPA 1912

Alan R. Moon



Extension • Uitbreiding • Expansion • Erweiterung • Espansione

ZUG UM ZUG
TICKET TO RIDE
LES AVENTURIERS DU RAIL

EUROPA

DAYS OF WONDER

Welcome to Alan R. Moon's *Ticket to Ride® - Europa 1912*, the newest expansion for the best-selling board game series, *Ticket to Ride®*.

Much like what 1910 did for the original *Ticket to Ride®*, 1912 invites you to (re-) visit *Ticket to Ride® Europe* on a whole new train ride!

This expansion contains

- 5 New Players' Warehouses and 25 new Train Depots (5 in each color)
- 55 New Destination Tickets, all marked with a 1912 logo in their upper right corner:
  - 6 New long routes (blue background)
  - 19 New regular routes
  - 30 New big city routes (Big Cities logo)
- The original 46 Destination Tickets (6 long, 25 regular and 15 big city) that came with *Ticket to Ride® Europe*.

Warehouses & Depots

Warehouses & Depots can be used with any *Ticket to Ride* map, not just *Ticket to Ride Europe*. However, our favorite way to play is with the *Big Cities of Europe* variant. All rules remain the same as in your original game, except as follows:

✦ At the start of the game, once the players have received their Train cards and selected the Tickets they wish to keep, each player gets a Warehouse and 5 Depots of matching color. The Warehouse is placed in front of each player, with 4 Depots next to it. The 5th Depot is placed in any city on the board, starting with the player who will go last in the game, and proceeding counter-clockwise around the table. The game then begins.

✦ Each time a player uses his turn to **Draw Train Car cards**, he *must* first draw the top card off the Train Car deck and place it in a Warehouse (either his or another player's) without looking at it, before drawing his own Train cards in hand.

✦ Each time a player uses his turn to **Claim a Route** into a city with a player's Depot in it, he may pick all the Train cards from that player's Warehouse, by discarding one of his own Depots from his Warehouse back into the game box.

✦ In addition to his regular turn, a player may always, as a **Free Action**, take one or more Depots still next to his Warehouse and place them on any empty cities.

✦ At the end of the game, the player(s) with the most unused Depot(s) next to their Warehouse score(s) 10 points. In case of a tie, all tied players score the bonus.

Additional details

✦ There can never be more than 1 Depot in any city. Once placed on the board, a Depot can never be moved nor removed (nor co-exist with a Station in *Ticket to Ride® Europe*).

Depots placed on the board cannot be discarded to pick Train cards piled up in a Warehouse.

✦ Players may pick cards from their own Warehouse, when claiming a Route into a city containing their own Depot. And players may pick cards from 2 Warehouses in a single turn, when claiming a Route that connects 2 cities each with its own Depot; to do so, they must discard 2 of their own Depots however.



✦ The number of Train cards stored in a Warehouse is open information (i.e. anyone may ask how many there are).

✦ In the unlikely event there are no more Train Car cards left to draw or reshuffle and one or more players have run out of Depots, all Warehouses are immediately emptied out and the Train cards reshuffled into a new draw pile.

New Tickets

While there are countless ways to discover Europe using the new Tickets in this expansion, here are our favorite three variants:

Europe Expanded



✦ Add the 19 new regular routes (with the 1912 logo) to the original set of Destination Tickets (cards without a 1912 logo).

✦ All other rules remain unchanged.

Mega Europe



✦ Shuffle all 12 long routes together, and deal 2 to each player. Each player may keep one or none, but not both. Discard all long routes that aren't kept; remove them from the game.

✦ Shuffle all the other Tickets (both regular and big city, new and original) from this expansion together and deal 5 to each player. If a player kept a long route, he must now keep at least 2 of these other Tickets. If he didn't keep a long route, he must keep at least 3 instead.

✦ All other rules remain unchanged.

Big Cities of Europe



✦ The long routes are not used in this version.

✦ Place the Big Cities of Europe card visible to all players.

✦ Shuffle all big city Tickets (cards with the Big Cities logo). Deal 5 to each player. Each player must keep at least 2.

✦ During the game, if a player chooses to **Draw Destination Tickets**, he draws 4 and must keep at least 1.

Willkommen bei Alan R. Moons *Zug um Zug™ – Europa 1912*, der neusten Erweiterung der erfolgreichen Brettspielreihe *Zug um Zug™*.

***Europa 1912* lädt Sie ein, in Kombination mit Zug um Zug™ Europa ganz neue Eisenbahnabenteuer zu erleben – ähnlich wie bei der Erweiterung *USA 1910* für das Originalspiel *Zug um Zug™*.**

Diese Erweiterung enthält

- 5 neue Lagerhallen und 25 neue Eisenbahndepots (5 pro Farbe)
- 55 neue Zielkarten, alle markiert mit einem „1912"-Logo in der rechten oberen Ecke:
  - 6 neue „lange Strecken" (blauer Hintergrund)
  - 19 neue „normale Strecken"
  - 30 neue „Großstadt"-Strecken (mit Logo „Großstadt")
- Die 46 Original-Zielkarten (6 lange, 25 normale und 15 Großstädte) aus dem Spiel *Zug um Zug™ Europa*.

Lagerhallen und Depots

Die Lagerhallen und Depots können auf jedem *Zug um Zug™*– Spielplan verwendet werden. Unsere Lieblingsvariante ist jedoch das Spiel mit den europäischen Großstädten. Es gelten alle Regeln des Grundspiels – mit folgenden Ausnahmen:

✦ Zu Beginn der Partie, nachdem die Spieler ihre Wagenkarten erhalten und die Zielkarten ausgewählt haben, die sie behalten möchten, bekommen alle jeweils eine Lagerhalle und fünf Depots derselben Farbe. Jeder stellt seine Lagerhalle und vier Depots vor sich auf den Tisch. Das fünfte Depot wird auf einer beliebigen Stadt auf dem Spielbrett platziert; damit beginnt der Spieler, der als Letzter an der Reihe sein wird, und die übrigen Spieler folgen reihum gegen den Uhrzeigersinn. Anschließend kann die Partie beginnen.

✦ Jedes Mal, wenn ein Spieler während seines Zugs **Wagenkarten nimmt**, *muss* er zuvor die oberste Karte vom Wagenkartenstapel ziehen und verdeckt in seine Lagerhalle oder in die Lagerhalle eines Mitspielers legen, ohne die Karte anzusehen. Erst danach nimmt er Wagenkarten auf die Hand.

✦ Jedes Mal, wenn ein Spieler während seines Zugs eine **Strecke nutzt**, die zu einer Stadt führt, in der das Depot eines Spielers steht, *darf* er sich alle Karten aus der Lagerhalle dieses Spielers nehmen. Dazu muss er allerdings eines der Depots, die neben seiner eigenen Lagerhalle stehen, abgeben. (Dieses Depot kommt zurück in die Schachtel.)

✦ **Zusätzlich** zu seinem normalen Zug kann ein Spieler **kostenlos** ein oder mehrere Depots, die noch neben seiner Lagerhalle stehen, auf beliebige Städte stellen, in denen sich noch kein anderes Depot und kein Bahnhof befindet.

✦ Am Ende der Partie erhält der Spieler, der noch die meisten Depots ungenutzt neben seiner Lagerhalle stehen hat, 10 Punkte. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler diesen Bonus.

Weitere Besonderheiten:

✦ In jeder Stadt kann maximal ein Depot stehen. Wurde ein Depot auf dem Spielbrett platziert, kann es nicht mehr versetzt oder entfernt werden. (Depots dürfen bei *Zug um Zug™ Europa* auch nicht in derselben Stadt stehen

wie ein Bahnhof.) Depots auf dem Spielbrett können nicht abgegeben werden, um Karten einer Lagerhalle an sich zu nehmen.

✦ Ein Spieler darf die Karten seiner eigenen Lagerhalle an sich nehmen, wenn er eine Strecke nutzt, die in einer Stadt mit seinem eigenen Depot endet. Sollte ein Spieler eine Strecke nutzen, die zwei Städte miteinander verbindet, in denen jeweils ein Depot steht, darf er sich die Karten aus beiden Lagerhallen nehmen; dazu muss er allerdings zwei seiner eigenen Depots abgeben.

✦ Die Anzahl der Wagenkarten, die in einer Lagerhalle liegen, ist nicht geheim: Man darf also jederzeit nachzählen.

✦ Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass der Stapel der Wagenkarten aufgebraucht ist, keine abgelegten Karten zum Mischen vorhanden sind und ein oder mehrere Spieler keine Depots mehr haben, werden sofort alle Lagerhallen geleert. Diese Wagenkarten werden gemischt und stehen dann als neuer Nachziehstapel zur Verfügung.

Neue Zielkarten

Es gibt unzählige Wege, Europa mit den neuen Zielkarten dieser Erweiterung zu entdecken. Hier sind unsere drei Lieblingsvarianten:

Europa erweitert



✦ Die 19 neuen Zielkarten für normale Strecken (mit dem 1912-Logo) werden unter die Zielkarten des Originalspiels (ohne 1912-Logo) gemischt.

✦ Alle anderen Regeln des Grundspiels *Zug um Zug™ Europa* gelten unverändert.

Mega-Europa



✦ Alle 12 Zielkarten mit langen Strecken werden zusammen gemischt. Jeder Spieler bekommt zwei dieser Zielkarten, darf beide wieder ablegen oder eine davon behalten, aber nicht alle zwei. Die abgelegten langen Strecken werden aus dem Spiel genommen.

✦ Alle anderen Zielkarten werden gemischt (aus dem Originalspiel und dieser Erweiterung die normalen Strecken und die Großstädte). Jeder Spieler erhält davon fünf. Wenn ein Spieler eine lange Strecke behalten hat, muss er nun mindestens zwei dieser Zielkarten auswählen. Wer keine lange Strecke genommen hat, muss mindestens drei dieser Zielkarten behalten.

✦ Alle anderen Regeln des Grundspiels *Zug um Zug™ Europa* gelten unverändert.

Europas Großstädte



✦ Die langen Strecken werden in dieser Version nicht verwendet.

✦ Die Karte mit der Übersicht über die europäischen Großstädte wird für alle Spieler sichtbar auf den Tisch gelegt.

✦ Alle Zielkarten mit Großstadt-Strecken (mit dem Logo „Großstadt") werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf davon und muss mindestens zwei behalten.

✦ Wenn ein Spieler im Laufe der Partie beschließt, neue Zielkarten zu ziehen, nimmt er sich vier und muss davon mindestens eine behalten.

Voici *Les Aventuriers du Rail™ - Europa 1912*, une nouvelle extension signée Alan R.Moon pour sa célèbre série des *Aventuriers du Rail™*.

De la même façon que l'extension *USA 1910* avait renouvelé *Les Aventuriers du Rail™*, l'extension *Europa 1912* vous fera redécouvrir *Les Aventuriers du Rail™* Europe !

Contenu de l'extension

- 5 Entrepôts et 25 Dépôts (5 par couleur)
- 55 nouvelles cartes Destination (avec le logo 1912)
  - 6 nouvelles cartes Destination de routes longues (à fond bleu)
  - 19 nouvelles cartes Destination standard
  - 30 nouvelles cartes Destination « Big Cities » (avec le logo « Big Cities »)
- Les 46 cartes Destination (6 routes longues, 25 standard et 15 « Big Cities ») du jeu *Les Aventuriers du Rail™ Europe*.

Entrepôts et Dépôts

Les Entrepôts et les Dépôts sont compatibles avec n'importe quel plateau des *Aventuriers du Rail™*. La variante *Big Cities - Europe* vous permettra cependant d'en tirer pleinement parti. En plus des règles standard, appliquez les règles suivantes :

✦ Au début de la partie, après avoir reçu ses cartes Wagon et choisi les cartes Destination qu'il souhaite garder, chaque joueur reçoit 1 Entrepôt et 5 Dépôts de sa couleur. En partant du dernier joueur, puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun place un Dépôt de sa couleur sur une ville (chaque ville ne peut accueillir qu'un seul Dépôt). Chaque joueur commence donc la partie avec son Entrepôt et ses 4 Dépôts restants devant lui.

✦ À son tour, lorsqu'un joueur **pioche des cartes Wagon**, il *doit* d'abord piocher la 1re carte de la pioche des cartes Wagon et la placer dans un Entrepôt (le sien ou celui d'un autre) sans la regarder. Il peut ensuite prendre ses cartes Wagon.

✦ À son tour, lorsqu'un joueur **prend possession d'une route** et que celle-ci touche un Dépôt, il *peut* prendre les cartes qui se trouvent dans l'Entrepôt correspondant, sous réserve de défausser un de ses propres Dépôts en échange (parmi ceux qui se trouvent encore devant lui).

✦ De plus, à son tour, un joueur peut **gratuitement** placer un ou des Dépôts de sa réserve sur une ou des villes libres de tout bâtiment (Gare ou Dépôt).

✦ À la fin du jeu, le joueur qui a le plus de Dépôts devant lui marque 10 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent ce bonus.

Détails supplémentaires :

✦ Une même ville ne peut pas comporter plus d'un bâtiment (Dépôt ou Gare). Une fois placé, un Dépôt ne peut pas être retiré : il n'est pas possible de défausser un Dépôt déjà placé pour ramasser des cartes stockées dans un Entrepôt.

✦ Si un joueur atteint un de ses Dépôts en prenant une route, il peut ramasser les cartes de son Entrepôt (en défaussant un Dépôt). De plus, si à son tour, un joueur parvient à placer une route qui touche 2 Dépôts à la fois, il peut ramasser les cartes des 2 Entrepôts concernés. Dans ce cas, il doit défausser 2 de ses propres Dépôts.

✦ Les joueurs peuvent librement demander à connaître le nombre de cartes stockées dans les Entrepôts.



✦ Si, exceptionnellement, la pioche et la défausse sont simultanément épuisées et qu'au moins un des joueurs n'a plus de Dépôts devant lui, tous les Entrepôts doivent être vidés : les cartes ainsi libérées constituent alors la nouvelle pioche.

Nouvelles cartes Destination

Les nouvelles cartes Destination vous permettront de redécouvrir *Les Aventuriers du Rail™ Europe*, mais nous vous proposons en plus trois variantes de jeu :

Europe - Version étendue



✦ Ajoutez les 19 nouvelles cartes Destination standard (avec le logo 1912) au paquet de cartes Destination d'origine (sans le logo 1912).

✦ Les autres règles restent inchangées.

Méga Jeu - Europe



✦ Mélangez les 12 cartes Destination à fond bleu (routes longues). Chaque joueur en reçoit 2 : il peut en garder une seule ou ne rien garder, mais il ne peut pas conserver les deux. Retirez du jeu les cartes non retenues.

✦ Mélangez toutes les autres cartes Destination de l'extension et distribuez-en 5 à chaque joueur qui doit en garder au moins 2 s'il avait déjà choisi une route longue, et au moins 3 s'il n'en avait pas conservé.

✦ Les autres règles restent inchangées.

Big Cities - Europe



✦ Dans cette version, les routes longues ne sont pas utilisées.

✦ Placez la carte « Big Cities - Europa » en vue de tous les joueurs.

✦ Mélangez les cartes Destination « Big Cities » (reconnaissables à leur logo) et distribuez-en 5 à chaque joueur qui doit en garder au moins 2.

✦ Au cours du jeu, lorsqu'un joueur décide de **prendre des cartes Destination supplémentaires**, il en prend 4 et doit en garder au moins 1.

Welkom bij Alan R. Moon's *Ticket to Ride® - Europa 1912*, de nieuwste uitbreiding voor de wereldberoemde bordspelklassieker, *Ticket to Ride®*.

Net zoals 1910 het deed voor de oorspronkelijke *Ticket to Ride®*, nodigt 1912 je uit om *Ticket to Ride® Europe* te (her-) ontdekken op een volledig nieuwe treinrit!

Deze uitbreiding bevat

- 5 nieuwe Pakhuizen en 25 nieuwe Goederenstations (5 in elke kleur)
- 55 nieuwe bestemmingskaarten, allen met een 1912 logo in de rechterbovenhoek:
  - 6 nieuwe lange routes (blauwe achtergrond)
  - 19 nieuwe gewone routes
  - 30 nieuwe grote steden routes (grote steden logo)
- De oorspronkelijke 46 bestemmingskaarten (6 lange, 25 gewone en 15 grote steden) die deel uitmaakten van *Ticket to Ride® Europe*.

Pakhuizen & Goederenstations

Pakhuizen & Goederenstations kunnen gebruikt worden met elke versie van *Ticket to Ride®*, en dus niet alleen met *Ticket to Ride® Europe*. Ze komen echter het best tot hun recht bij de variant van de Grote Steden van Europa (Big Cities). Alle spelregels blijven hetzelfde als in het basisspel, behalve :

✦ Bij het begin van het spel, nadat de spelers hun treinkaarten gekregen hebben, en hun bestemmingskaarten hebben gekozen, krijgen de spelers ieder een Pakhuis en 5 Goederenstations van hun kleur. De spelers stellen hun Pakhuis voor zich op, met daarnaast 4 van hun Goederenstations. Daarna plaatsen alle spelers tegen de klok hun 5e Goederenstation in een stad naar keuze, te beginnen met de speler die als laatste aan het spel zal beginnen. Daarna begint het spel.

✦ Elke keer wanneer een speler zijn beurt gebruikt om **treinkaarten te trekken**, *moet* hij eerst de bovenste kaart van de treinkaartenstapel, zonder deze te bekijken, in een Pakhuis leggen (van hemzelf of van een andere speler). Pas daarna mag hij zijn eigen treinkaarten nemen.

✦ Elke keer wanneer een speler zijn beurt gebruikt om een **route te claimen** naar een stad die een Goederenstation van een speler bevat, *mag* hij alle treinkaarten van het Pakhuis van die speler nemen, door één van zijn eigen Goederenstations uit zijn Pakhuis te verwijderen en deze weer in de doos te leggen (dat Goederenstation is dan uit het spel).

✦ Bovenop zijn gewone beurt, mag een speler altijd als **vrije actie**, één of meerdere van zijn Goederenstations uit zijn Pakhuis nemen om ze in steden te plaatsen waar zich nog geen Goederenstations bevinden.

✦ Aan het einde van het spel krijgt de speler met de meeste ongebruikte Goederenstations in zijn Pakhuis, 10 bonuspunten. Als er meerdere spelers zijn met het meeste aantal Goederenstations, ontvangen ze ieder 10 bonuspunten.

Bijkomende beperkingen:

✦ Er kan nooit meer dan 1 Goederenstation in een stad staan. Als er eenmaal een Goederenstation op het bord is geplaatst, kan het niet meer worden verplaatst of verwijderd (het kan ook niet samen met een station in dezelfde stad staan bij *Ticket to Ride® Europe*). Goederenstations die al op het bord

staan, kunnen dus niet meer worden verwijderd, om treinkaarten te nemen die zich in een Pakhuis bevinden.

✦ Een speler mag ook kaarten nemen van zijn eigen Pakhuis, wanneer hij een route claimt in een stad waar één van zijn eigen Goederenstations staat. Spelers mogen ook kaarten nemen van 2 Pakhuizen in 1 beurt, wanneer zij een route claimen die 2 steden verbindt die elk een Goederenstation bevatten. Hiervoor dienen ze dan wel 2 van hun eigen Goederenstations te verwijderen uit hun Pakhuis.

✦ Het aantal treinkaarten in een Pakhuis is openbaar, dus iedere speler mag altijd vragen hoeveel kaarten er in een Pakhuis liggen.

✦ In het onwaarschijnlijke geval dat er geen treinkaarten meer zijn om te trekken of herschudden, en één of meer spelers geen Goederenstations meer hebben, dan worden alle Pakhuizen onmiddellijk leeggemaakt, de herwonnen treinkaarten worden geschud en als nieuwe trekstapel naast het bord gelegd.

Nieuwe Bestemmingskaarten

Naast het basisspel Europe zijn er nog talloze andere manieren om Europa te verkennen met behulp van alle bestemmingskaarten in deze uitbreiding. Dit zijn de regels voor onze drie favoriete spelvarianten.

Europa Uitgebreid



✦ Voeg 19 nieuwe gewone routes toe (met het 1912 logo) aan de oorspronkelijke set bestemmingskaarten (kaarten zonder een 1912 logo).

✦ Alle andere regels blijven ongewijzigd.

Mega Europa



✦ Schud de 12 lange routes en geef er 2 aan elke speler. Elke speler mag er één of geen van behouden, maar niet beide kaarten. Verwijder alle lange routes die niet werden gekozen uit het spel.

✦ Schud alle andere bestemmingskaarten van deze uitbreiding door elkaar, en geef elke speler 5 kaarten. Als een speler een lange route heeft behouden, dan moet hij minstens 2 van deze 5 kaarten houden. Wanneer hij geen lange route heeft behouden, dan moet hij minstens 3 van deze 5 kaarten houden.

✦ Alle andere regels blijven ongewijzigd.

Grote Steden van Europa (Big Cities)



✦ De lange routes worden niet gebruikt bij deze variant.

✦ Leg de Big Cities overzichtskaart goed zichtbaar naast het bord.

✦ Schud alle bestemmingskaarten met het Big Cities logo.Geef elke speler 5 kaarten. Elke speler moet hier nu minstens 2 kaarten van behouden.

✦ Wanneer een speler tijdens het spel kiest om bestemmingskaarten te trekken, dan trekt hij er 4 en moet hij er hier minstens 1 van behouden.

Benvenuti a *Ticket to Ride® – Europa 1912* di Alan R. Moon, la nuova espansione del celebre gioco da tavolo *Ticket to Ride®*.

Così come l'espansione 1910 ha fatto per la versione originale di *Ticket to Ride®*, 1912 rivisiterà *Ticket to Ride® Europa* attraverso un viaggio tutto nuovo!

Questa Espansione Contiene:

- 5 Magazzini e 25 Depositi (di 5 colori diversi)
- 55 nuovi Biglietti Destinazione, tutti riconoscibili dal logo 1912 nell'angolo in alto a destra:
  - 6 nuove linee lunghe (dallo sfondo blu)
  - 19 nuove linee regolari
  - 30 nuove linee Grandi Città (con il logo Big Cities)
- I 46 Biglietti Destinazione originali (6 linee lunghe, 25 linee regolari e 15 Grandi Città) già compresi in *Ticket to Ride® Europa*

Magazzini e Depositi

I Magazzini e i Depositi possono essere usati con qualsiasi Mappa di *Ticket to Ride®* e non solamente con quella di *Ticket to Ride® Europa*. In ogni caso, il modo più divertente di giocare è con la variante *Grandi Città d'Europa*. Tutte le regole rimangono sostanzialmente invariate, eccetto:

✦ All'inizio della partita, dopo che i giocatori hanno ricevuto le loro carte Treno e selezionato i Biglietti Destinazione che desiderano tenere, ricevono 1 Magazzino e 5 Depositi del proprio colore. Il Magazzino viene posizionato di fronte a ogni giocatore con 4 Depositi vicino. Il quinto Deposito viene posizionato su una città della Mappa, partendo dal giocatore che inizierà il suo turno per ultimo e procedendo in senso antiorario intorno al tavolo. Dopodiché la partita inizia.

✦ Ogni volta che un giocatore usa il suo turno per **Pescare Carte Treno** *deve*, per prima cosa, pescare la carta in cima al mazzo e posizionarla in un Magazzino (suo o di un altro giocatore) senza guardarla, poi può pescare le carte Treno che terrà nella sua mano.

✦ Ogni volta che un giocatore usa il suo turno per **Prendere il Controllo di una Linea** adiacente a una città su cui sia posizionato un Deposito di un giocatore, può prendere tutte le carte Treno del Magazzino di quel giocatore, scartando però uno dei suoi Depositi e rimettendolo nella scatola del gioco.

✦ Un giocatore può sempre, come **Azione Gratuita** del suo turno, prendere uno o più Depositi vicini al proprio Magazzino e posizionarli su qualsiasi città libera sulla Mappa in quel momento.

✦ Alla fine della partita, il giocatore o i giocatori con il maggior numero di Depositi inutilizzati rimasti accanto al proprio Magazzino guadagnano 10 punti. In caso di parità, ogni giocatore che si trovi in parità guadagna il bonus.

Ulteriori Informazioni

✦ Non ci può mai essere più di un Deposito per ogni città. Una volta posizionato sulla Mappa, un Deposito non può mai essere spostato o rimosso (e nemmeno coesistere con una Stazione di *Ticket to Ride®*

Europa). I Depositi posizionati sulla Mappa non possono essere scartati per poter pescare le carte Treno di un Magazzino.

✦ I giocatori possono prendere le carte del proprio Magazzino quando prendono il controllo di una linea adiacente a un proprio Deposito. Inoltre, possono prendere le carte da due Magazzini differenti durante un singolo turno quando prendono il controllo di una linea che connette 2 città ognuna avente un Deposito presente; per farlo, però, devono scartare 2 dei loro Depositi.

✦ Il numero di carte Treno custodite in un Magazzino è un'informazione aperta (chiunque può richiedere a chiunque altro questa informazione).

✦ Nell'improbabile evento in cui non vi siano più carte Treno rimaste da pescare e uno o più giocatori siano rimasti a corto di Depositi, tutti i Magazzini devono essere svuotati e le carte Treno rimescolate e riassemblate in un nuovo mazzo.



Nuovi Biglietti

Sebbene esistano innumerevoli modi di scoprire l'Europa usando i nuovi Biglietti Destinazione di quest'espansione, queste sono le 3 varianti migliori:

Europa Allargata



✦ Aggiungete i 19 nuovi biglietti regolari (con il logo 1912) al set originale dei Biglietti Destinazione (senza il logo 1912).

✦ Ogni altra regola rimane invariata.

Mega Europa



✦ Mescolate tutti e 12 i biglietti linee lunghe e distribuitene 2 a ogni giocatore. Ogni giocatore può tenerne uno o nessuno ma mai entrambi. Scartate ogni altro biglietto linea lunga che non sia stato scelto e rimuovetelo dal gioco.

✦ Mescolate tutti gli altri Biglietti Destinazione di questa espansione (regolari e Grandi Città, nuovi e originali) e distribuitene 5 a ogni giocatore. Se un giocatore ha scelto di tenere un biglietto linea lunga deve tenere almeno 2 di questi biglietti. Se ha scelto, invece, di non tenere nessun biglietto linea lunga deve tenerne almeno 3.

✦ Ogni altra regola rimane invariata.

Grandi Città d'Europa



✦ Le linee lunghe non vengono utilizzate in questa versione.

✦ Posizionate la carta Grandi Città d'Europa in modo che sia visibile a tutti i giocatori.

✦ Mescolate tutti i Biglietti Destinazione Grandi Città (con il logo Big Cities) e distribuitene 5 a ogni giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno 2.

✦ Durante la partita, se un giocatore sceglie di **Pescare Biglietti Destinazione**, ne pesca 4 e deve tenerne almeno 1.

EUROPA 1912



2 4 6 8 10

Game design by Alan R. Moon
Illustrations by Julien Delval
Graphic Design by Cyrille Daujean

Copyright © 2004–2021 Days of Wonder.
Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2021 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

DAYS OF WONDER