

Welkom bij *Ticket to Ride® Polen!* Van de Baltische Zee tot het Tatra-gebergte, in Polen zijn vele weelderige gebieden om nog te ontdekken. Geniet van de frisse zeebries bij de Bocht van Gdansk of bezoek de bekende bergpaden rond Zakopane! *Ticket to Ride: Poland* neemt je mee op een unieke reis door het rijke verleden van Polen terwijl je de rol speelt van een spoorwegmagnaat uit de jaren vijftig van de vorige eeuw. Draag bij aan de ontwikkeling van het spoorwegnet, niet alleen in Polen zelf, maar ook naar buurlanden.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn voor de kaart van Polen. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van een origineel *Ticket to Ride* basisspel. Deze uitbreiding is geschikt voor 2-4 spelers.

Om deze uitbreiding te spelen, heb je **35 treintjes** (in plaats van de gebruikelijke 45) nodig per speler, overeenkomstige scorepionnen en de treinkaarten uit *Ticket to Ride* of *Ticket to Ride Europe*. Deze onderdelen gebruik je samen met de **20 landkaarten** en de **35 bestemmingskaarten** die nieuw zijn bij deze uitbreiding.

VOORBEREIDING

- ◆ Sorteer de landkaarten per land en leg ze open bij het bord naast de locatie van het overeenkomende land. Zorg ervoor dat deze kaarten op volgorde van waarde liggen, met de kaart met de hoogste waarde bovenop.
- ◆ Geef elke speler 4 bestemmingskaarten. Elke speler moet er minstens 2 houden. Schud de afgelegde bestemmingskaarten en leg deze onderaan de stapel.

SPECIALE REGELS

Tijdens zijn beurt moet elke speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

1. Trek treinkaarten

Kaarten worden getrokken volgens de regels van het basisspel.

2. Een route claimen

Voor dubbele routes gelden de gebruikelijke regels: in een spel met 2 of 3 spelers kan slechts één spoor van een dubbele route geclaimd worden. Zodra een speler één van deze sporen claimt, is het andere spoor van de dubbele route afgesloten en niet beschikbaar voor alle andere spelers. In een spel met 4 spelers kunnen alle sporen van een dubbele route geclaimd worden, maar een speler kan niet beide sporen claimen.

Op deze kaart staan ook nieuwe speciale routes die Polen verbinden met omliggende landen. Alle sporen van deze routes zijn beschikbaar voor spelers om te claimen, ongeacht het aantal spelers. Een speler kan echter niet meer dan één spoor per route claimen.

Nadat je een route geclaimd hebt, scoor je punten zoals gebruikelijk. Als je een buurland hebt bereikt, moet je controleren of je in aanmerking komt voor een bonus. Bevat het spoornetwerk dat je hebt uitgebreid op dat moment zowel het nieuwe land dat je zojuist bereikt hebt als tenminste één ander land, neem dan de bovenste kaart van elk land (indien beschikbaar) dat deel uitmaakt **van het nieuw gevormde landennetwerk** en leg deze open voor je neer.

Je kunt uiteindelijk meer dan één kaart voor hetzelfde land krijgen. Als een stapel bij een bepaald land op is, krijg je niets voor dat land.

3. Trek bestemmingskaarten

Een speler trekt de bovenste 3 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet er minstens één houden, maar mag ook twee of alle drie de kaarten houden als hij dat wil. Alle niet-gekozen kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.



Voorbeeld 1



Als je de eerste speler bent die Rusland aan Duitsland weet te verbinden, neem je voor beide landen een kaart met 7 punten.

2



Later in het spel verbindt een andere speler Duitsland aan Tsjechië en neemt een kaart met 4 punten voor Duitsland en een kaart met 10 punten voor Tsjechië.

3



Tot slot breid je jouw netwerk uit naar Belarus, waarbij je dit land verbindt aan Rusland en Duitsland. Je neemt een kaart met 3 punten voor Duitsland, een kaart met 4 punten voor Rusland en een kaart met 6 punten voor Belarus.

4

Als een derde speler Duitsland bereikt, neemt men geen bonus voor dat land omdat de stapel op is.

Voorbeeld 2

Eerder tijdens het spel heb je Rusland verbonden aan Belarus en Oekraïne aan Slowakije met twee verschillende netwerken, waardoor je kaarten ontvangen hebt voor elk van deze 4 landen.

Als je routes claimt die beide netwerken aan elkaar verbinden, dan ontvang je geen enkele landenkaart (geen nieuw land in het netwerk dat je uitbreidt hebt).

Maar als je op een later moment dit netwerk ook verbindt aan Tsjechië en er nog landenkaarten beschikbaar zijn in de stapels, dan neem je de bovenste kaart voor elk van de 5 landen die je verbonden hebt! Goed gespeeld!

We raden aan om hardop aan te kondigen welke landenkaarten je neemt zodat andere spelers kunnen controleren of je daarvoor in aanmerking komt en zodat iedereen beseft dat de stapels kleiner worden.

EINDE VAN HET SPEL EN DE SCORE BEREKENEN

Spelers tellen de waarde van hun landenkaarten op bij hun score aan het einde van het spel. Er zijn geen Globetrotter of Langste Route bonussen beschikbaar in deze versie.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers wint de speler die van hen de meeste behaalde bestemmingskaarten heeft. Is er dan nog een gelijke stand, dan wint de speler die van hen de meeste punten scoorde met behaalde bestemmingskaarten. Indien er dan nog een gelijke stand is, dan delen deze spelers de overwinning.

Een echte treinliefhebber zal zien dat het ontwerp van *Ticket to Ride: Poland* verwijst naar de jaren 50 van de vorige eeuw, maar dat het bord hedendaagse grenzen van Polen en omliggende landen bevat. We hebben voor deze combinatie gekozen om spelers in de tijdsgeest van de spoorwegen uit de vorige eeuw te plaatsen en tegelijkertijd de kaart actueel te houden. Hierdoor blijft het spel van educatieve waarde en kan het buitengewoon interessant zijn voor je geografische kennis!