

Alan R. Moon TICKET TO RIDE DE SPOORWERF

Welkom in 1900, het Gouden Tijdperk van de Locomotief!

Treinsporen verbinden de belangrijkste steden van het land, waardoor je in een kwestie van dagen grote afstanden kunt afleggen. Vanaf nu is het mogelijk om goederen sneller en goedkoper dan ooit naar hun bestemming te vervoeren, en de rangeerterreinen bruisen dan ook voortdurend van de activiteit. Ingenieurs en werflieden zijn druk in de weer om wagons vol met hout, kolen en staal op het juiste vertrekspoor te krijgen.

Als leidinggevende van het rangeerterrein speel JIJ daarin een cruciale rol...

Door locomotieven en treinwagons naar hun juiste posities te begeleiden, probeer je ervoor te zorgen dat elke zending op tijd vertrekt. Let goed op, want de wagons bevinden zich zelden op de juiste plaats op het juiste moment.

Instappen!

INHOUD

- ◆ 1 Spoorbord met Tray
- ◆ 1 Handleiding
- ◆ 40 Routekaarten
- ◆ 1 Spoorwerfgids
- ◆ 2 Locomotieven
- ◆ 2 Beschadigde Sporen
- ◆ 5 Wagons (1 rode, 1 groene, 1 gele, 1 blauwe, 1 zwarte)

JOUW DOEL

Begeleid de Locomotieven en Wagons in zo min mogelijk stappen naar hun juiste routes.

EEN ROUTEKAART OPLOSSEN

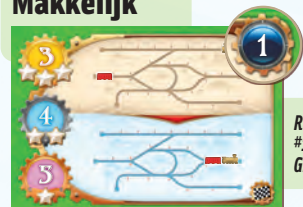
Als alle Locomotieven en Wagons in de **juiste eindposities staan**, binnen het aantal stappen dat op de Routekaart is aangegeven, dan heb je met succes de Routekaart opgelost!

VOORBEREIDING

Kies een Routekaart, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad waarmee je wil spelen (zie verder). Plaats volgens de startposities op de Routekaart waar nodig Locomotieven, Wagons en Beschadigde Sporen op het Spoorbord. Nu ben je klaar om de treinen te gaan begeleiden!

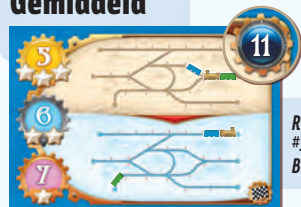
Niveau's

Makkelijk



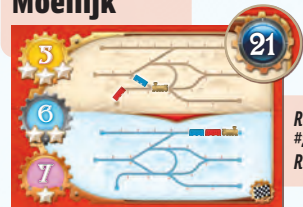
Routekaarten
#1 tot #10 /
Groen

Gemiddeld



Routekaarten
#11 tot #20 /
Blauw

Moeilijk



Routekaarten
#21 tot #30 /
Rood

Expert

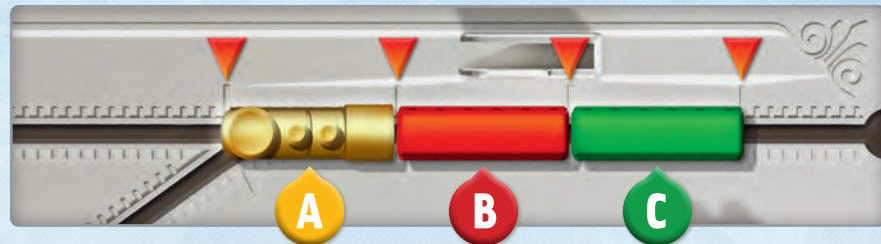


Routekaarten
#31 tot #40 /
Zwart

SPELVERLOOP

Spoorlijnen:

De verticale Spoorlijnen geven aan hoeveel Locomotieven en Treinwagons er op een spoor kunnen staan. Tussen elke Spoorlijn past slechts één Locomotief of Wagon.



Voorbeeld: Locomotief A, Treinwagon B en Treinwagon C beëindigen hun verplaatsing tussen twee Spoorlijnen

Beschadigde Sporen:

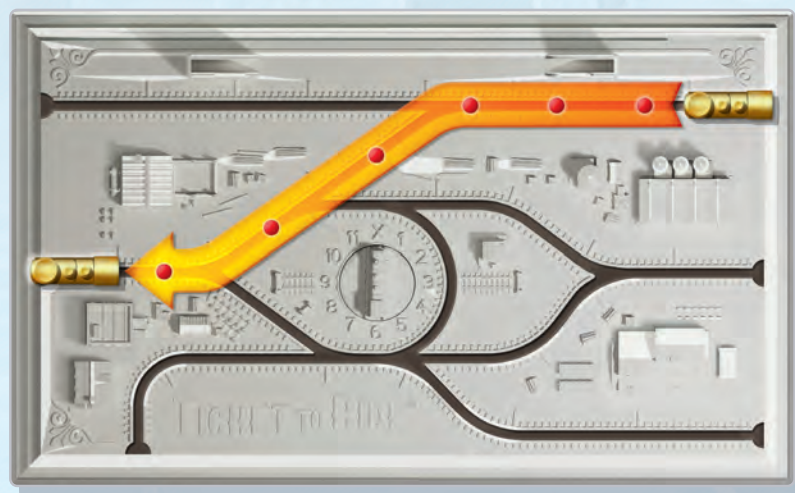
Beschadigde Sporen blokkeren de toegang tot bepaalde segmenten van het Spoorbord. Ze worden tijdens de voorbereiding geplaatst en kunnen niet verplaatst, gekoppeld of geduwd worden. Je kunt er ook niet overheen bewegen.



Verplaatsen:

Onthoud dat je de Routekaarten in zo min mogelijk stappen probeert op te lossen.

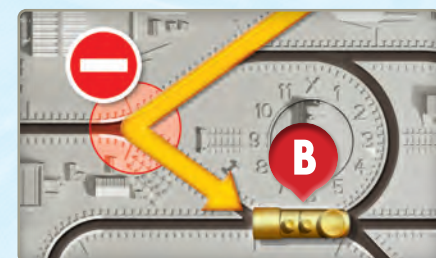
Kies één Locomotief op het Spoorbord en beweeg deze vooruit of achteruit over een spoor. Tijdens een verplaatsing mag je een Locomotief of Wagon niet van het Spoorbord af bewegen. Als er twee Locomotieven op het Spoorbord staan, moet je kiezen welke je wilt verplaatsen.



Voorbeeld: Angela verplaatst de Locomotief vooruit, van het ene uiteinde van het Spoorbord naar het andere. Ze stopt tussen de Spoorlijnen. Dit geldt als één verplaatsing.

Doorlopende Verplaatsing en Scherpe Bochten:

Alle verplaatsingen moeten over één doorlopend spoor gebeuren. Je mag tijdens een verplaatsing geen **scherpe bocht maken** (< 90°).

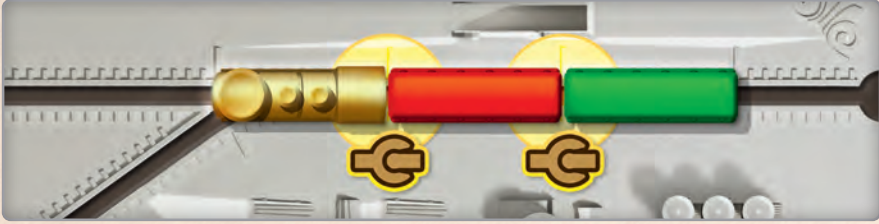


Voorbeeld: Locomotief A verplaatst zich over een doorlopend spoor, en dat is toegestaan. Locomotief B maakt echter een scherpe bocht, en dat mag niet.

Koppelen



Voor of na de verplaatsing van een Locomotief mag je een Wagon of een andere Locomotief op een aangrenzende Spoorlijn rechtstreeks **achter** deze Locomotief of een andere Gekoppelde Wagon koppelen. Vanaf nu bewegen alle Gekoppelde Wagons en Locomotieven mee met deze Locomotief.



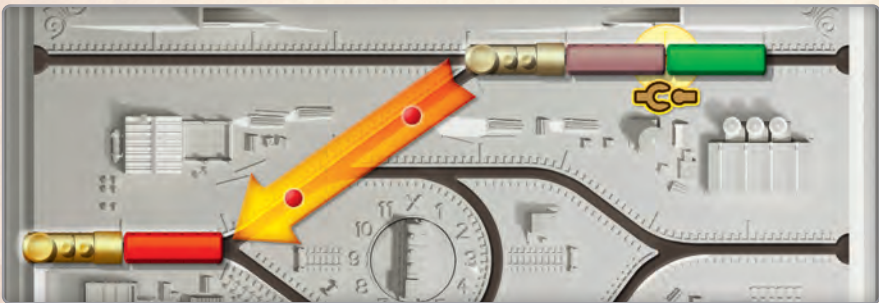
Voorbeeld: voordat Angela de Locomotief verplaatst, koppelt ze deze aan de rode en de groene Wagon. Nu mag ze de rode en groene Wagons met de Locomotief laten meebewegen.

Een Wagon of Locomotief Koppelen is een vrije actie en telt niet mee voor het maximum aantal stappen dat je mag maken om een Routekaart op te lossen.

Ontkoppelen



Voor of na de verplaatsing van een Locomotief mag je Gekoppelde Wagons of Locomotieven ontkoppelen. Vanaf nu beweegt de Locomotief verder zonder de Ontkoppelde Wagon(s) en Locomotieven.



Voorbeeld: voordat Angela de Locomotief verplaatst, ontkoppelt ze de groene Wagon. Daarna beweegt ze vooruit: de rode Wagon beweegt mee omdat hij nog steeds Gekoppeld is.

Een Wagon of Locomotief Ontkoppelen is een vrije actie en telt niet mee voor het maximum aantal stappen dat je mag maken om een Routekaart op te lossen.

Stoppen:

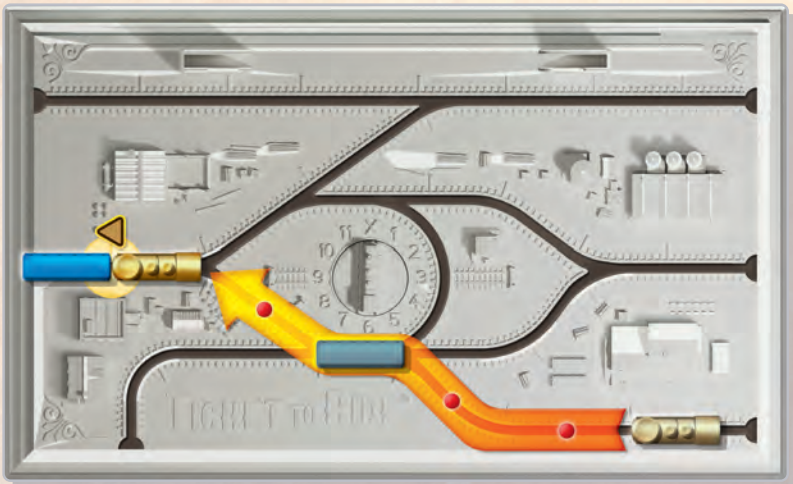


Zodra je Locomotief stopt, telt dit als één stap voor de bepaling van het maximum aantal stappen op de Routekaart. Alle Locomotieven en Wagons moeten stoppen tussen twee Spoorlijnen. Er mag slechts één Wagon of Locomotief op een veld tussen twee Spoorlijnen staan.

Duwen:



Als je een Locomotief vooruit of achteruit over een spoor beweegt, mag je Wagons of Locomotieven die op hetzelfde spoor staan in dezelfde richting als de Locomotief duwen.



Voorbeeld: Angela verplaatst de Locomotief vooruit en duwt de blauwe Wagon naar het uiteinde van het spoor.

Uitgegeven door Asmodee Group onder licentie van Forrest-Pruzan Creative, LLC.

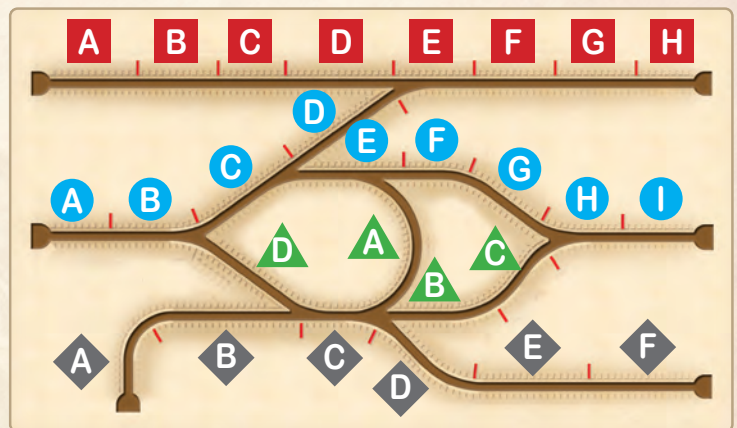
VAARDIGHEIDSNIVEAU:

Locomotieven kunnen een bepaald aantal verplaatsingen uitvoeren voordat je een Routekaart oplost. Je vaardigheidsniveau is gebaseerd op drie verschillende aantallen van toegestane verplaatsingen:



DE SPOORWERFGIDS:

Op de achterzijde van elke Routekaart staat de oplossing waarmee je het niveau van Werfleider kunt bereiken. De Spoorwerfgids toont je hoe je een Routekaart kunt oplossen.

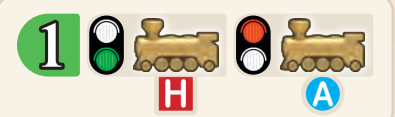


- Verplaatsen:** Verplaats een Locomotief vooruit of achteruit op het spoor.
- Duwen:** Als je vooruit of achteruit beweegt, mag je één of meer Wagons of Locomotieven in dezelfde richting duwen.
- Koppelen:** Voor of na de verplaatsing van een Locomotief mag je er één of meer aangrenzende Wagons of Locomotieven achter koppelen. Gekoppelde speelstukken bewegen mee met de Locomotief.
- Ontkoppelen:** Voor of na de verplaatsing van een Locomotief mag je één of meer aangrenzende Wagons of Locomotieven ontkoppelen.
- Stoppen:** Na de verplaatsing moeten alle Locomotieven en Wagons stoppen tussen twee Spoorlijnen. Roteer de Draaischijf één stap.

Elke stap die de Locomotieven moeten maken, wordt aangegeven door een start- en eindpositie.

Elke Spoorlijn is herkenbaar aan zijn eigen vorm, kleur en letter.

Voorbeeld: Angela wil de oplossing van een Routekaart bekijken en kijkt naar de achterzijde van de kaart. De eerste verplaatsing toont de startpositie **H** en de eindpositie **A** van de Locomotief. Dit is de eerste verplaatsing die Angela moet maken om de Routekaart op te lossen.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.