

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Blijf Thuis

2-4 Spelers
20 tot 40 min / 8+

Welkom bij *Ticket to Ride Blijf Thuis!* In deze Print en Play versie spelen 2 tot 4 familieleden om routes tussen kamers in het huis.

Deze regels beschrijven de aanpassingen van het spelsysteem specifiek voor de 'Blijf Thuis' routekaart. Onderstaande regels gaan uit van het feit dat je bekend bent met de originele Ticket to Ride regels

Inhoud

Dit is een uitbreiding. Om het spel te spelen heb je onderstaande spelcomponenten nodig van een van de voorgaande edities van Ticket to Ride :

- Een voorraad van **32 treintjes** per kleur (in plaats van de gebruikelijke 45) en bijbehorende scorepionnen uit een van de volgende edities : *Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / Ticket to Ride Germany*
- Een stapel treinkaarten van een van de volgende edities : *Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / Ticket to Ride Germany / USA 1910 expansion*

Tenslotte heb je het bord en tickets nodig welke je moet printen, knippen en zelf samenstellen. Het bord is beschikbaar op : <https://www.daysof wonder.com/tickettoride/stay-at-home/>

Vorbereiding

- Plaats het bord in het midden van de tafel.
- Schud de treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten. Plaats de overige kaarten in een stapel naast het bord, draai de bovenste 5 kaarten om en plaats deze naast elkaar naast het bord (met de afbeelding zichtbaar). Indien er op een willekeurig moment 3 van de 5 open treinkaarten een locomotief tonen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd (zoals gebruikelijk).
- Elke speler kiest een kleur en neemt de bijpassende 32 treintjes en scorepion.
- Elke speler kiest dan de rol van vader, moeder, zus, of broertje (je kunt ook willekeurig kiezen) en krijgt willekeurig 2 bestemmingskaarten naast de 4 die ze bij hun rol krijgen. De 2 overgebleven bestemmingskaarten

worden uit het spel verwijderd (als je met minder dan 4 spelers speelt).

- Schud de gewone bestemmingskaarten (met een afbeelding van Ronny de kat) en geef 2 bestemmingskaarten aan elke speler.
- Elke speler moet ten minste 2 bestemmingskaarten houden. Dit mogen er ook 3 of 4 zijn. De gekozen bestemmingskaarten kunnen combinaties zijn tussen familiekaarten en gewone kaarten. Niet gekozen kaarten worden verwijderd uit het spel.
- De speler die als eerste wakker was mag beginnen. Het spel wordt met de klok mee vervolgd.

Speciale regels

Tijdens je beurt moet je één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

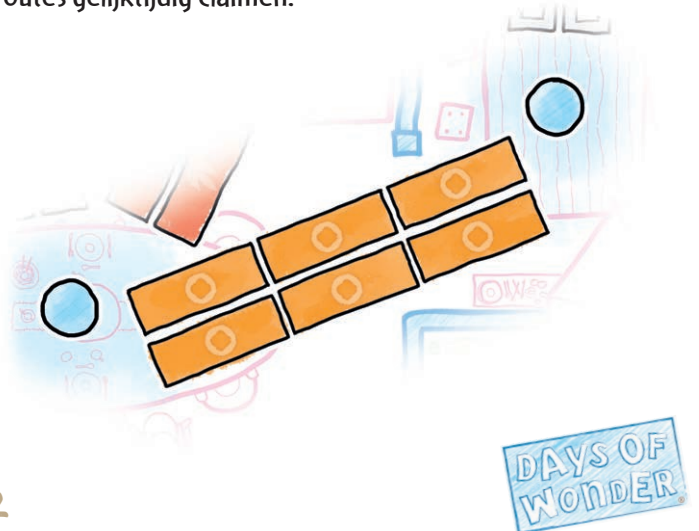
Treinkaarten trekken

De 'Treinkaarten trekken' actie volgt exact dezelfde regels als het basisspel.

Een route claimen

Meerdere routes

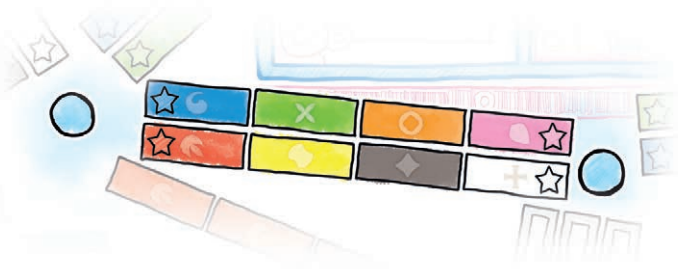
Sommige locaties zijn met elkaar verbonden door dubbele of driedubbele routes. Een speler kan nooit meer dan een routes gelijktijdig claimen.



Belangrijke opmerkingen:

- De twee driedubbele routes zijn beschikbaar ongeacht het aantal spelers.
- In een 2-spelers spel kunnen de dubbele routes maar één keer worden geclaimd. Zodra de route is geclaimd, is de andere route niet meer beschikbaar.

Familieroutes



Deze kaart introduceert een nieuwe soort route: De familieroute.

Je kunt een vak op de familieroute claimen als speelbeurt. Je mag meerdere vakken op een familieroute claimen tijdens het spel (met de uitzondering van de 'Meerdere routes' regel. Dit betekent dat je geen vak mag claimen op een aangrenzende

dubbele/ driedubbele route). Je scoort 1 punt tijdens deze beurt, ongeacht hoe veel vakken van deze route in je vorige beurten hebt geclaimd.

Aan het einde van het spel, als een familieroute is voltooid (alle vakken bezet), kunnen spelers die bij hebben gedragen aan de route de route gebruiken om bestemmingskaarten te verzilveren.

Belangrijke notitie: In een 2-spelers spel kunnen de spelers een of twee vakken van een familieroute per beurt claimen. De speler scoort 2 punten als hij/zij 2 vakken claimt.

Bestemmingskaarten trekken

De speler trekt 3 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet hiervan minstens één kaart houden.

Einde van het spel

Er is geen 'Einde van het Spel' bonus in deze kaart.

Als twee of meer spelers eindigen met een gelijk spel wint de speler met de meeste voltooide routes.

Makelaar

Alan R. Moon

Architect

Adrien Martinot

Binnenhuis architecten

Cyrille Danjean

Julien Delval



Speciale dank van Alan en Dow aan iedereen die heeft geholpen met het testen van het spel:

Janet Moon, Marielle Lefebvre, Lydie Tudlak en Emi & Evan Martinot-Tudlak.

99

98

97

96

95

94

93

92

91

90

89

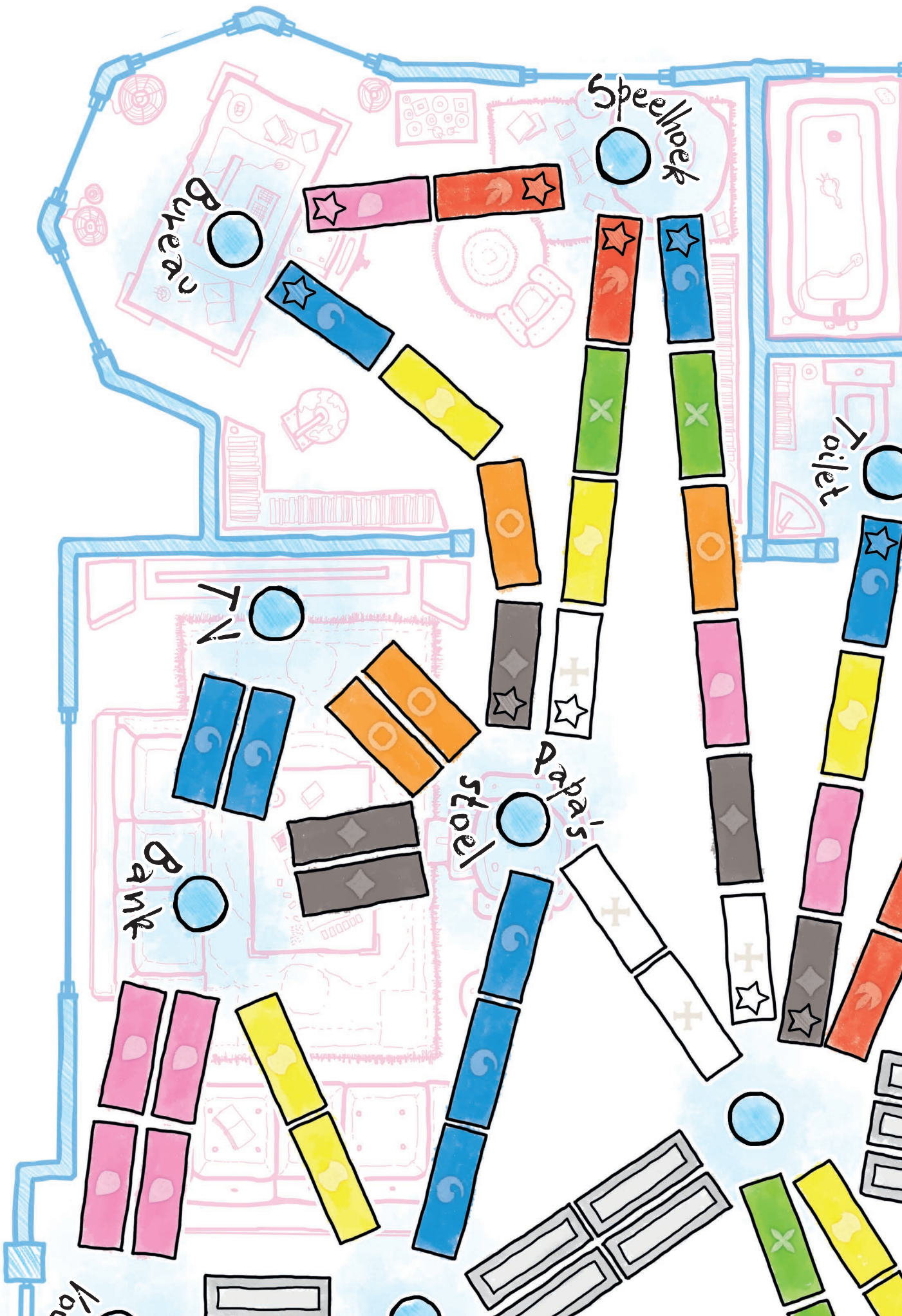
88

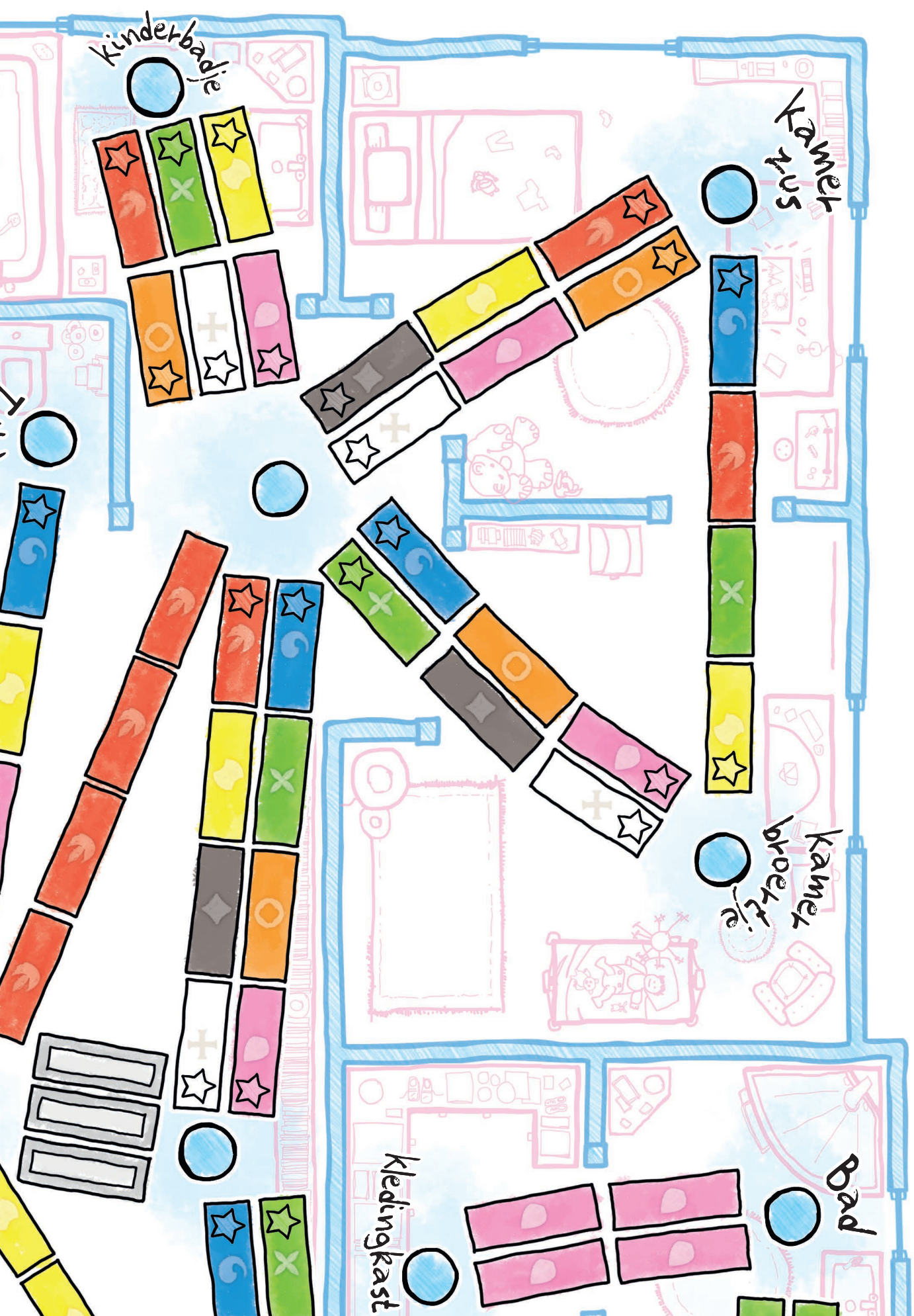
87

86

85

84





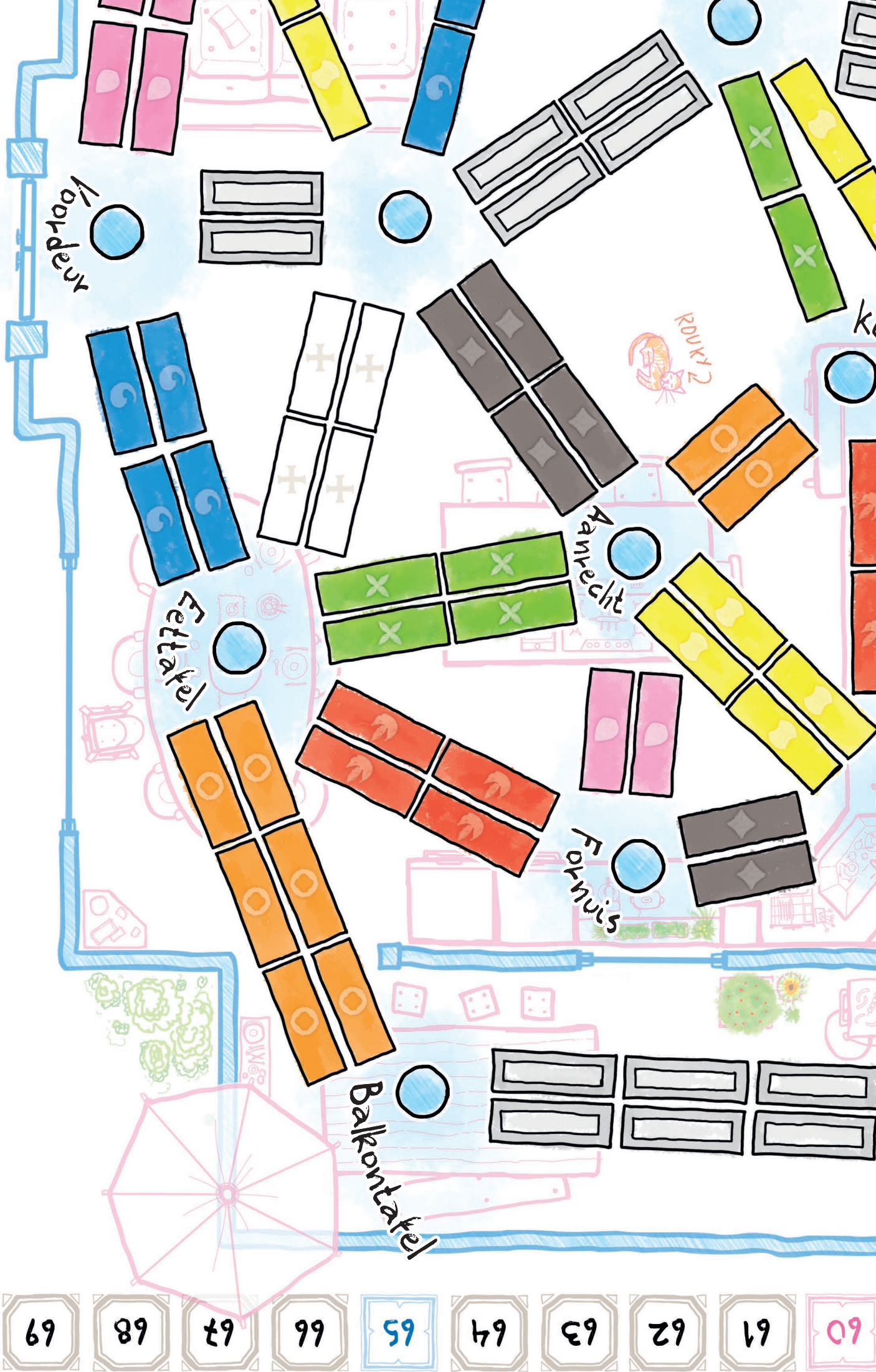
Kinderbadje

Kamer voor

Kamer achter

Bad

Kledingkast



Kocher

Fettfap

Balkontafel

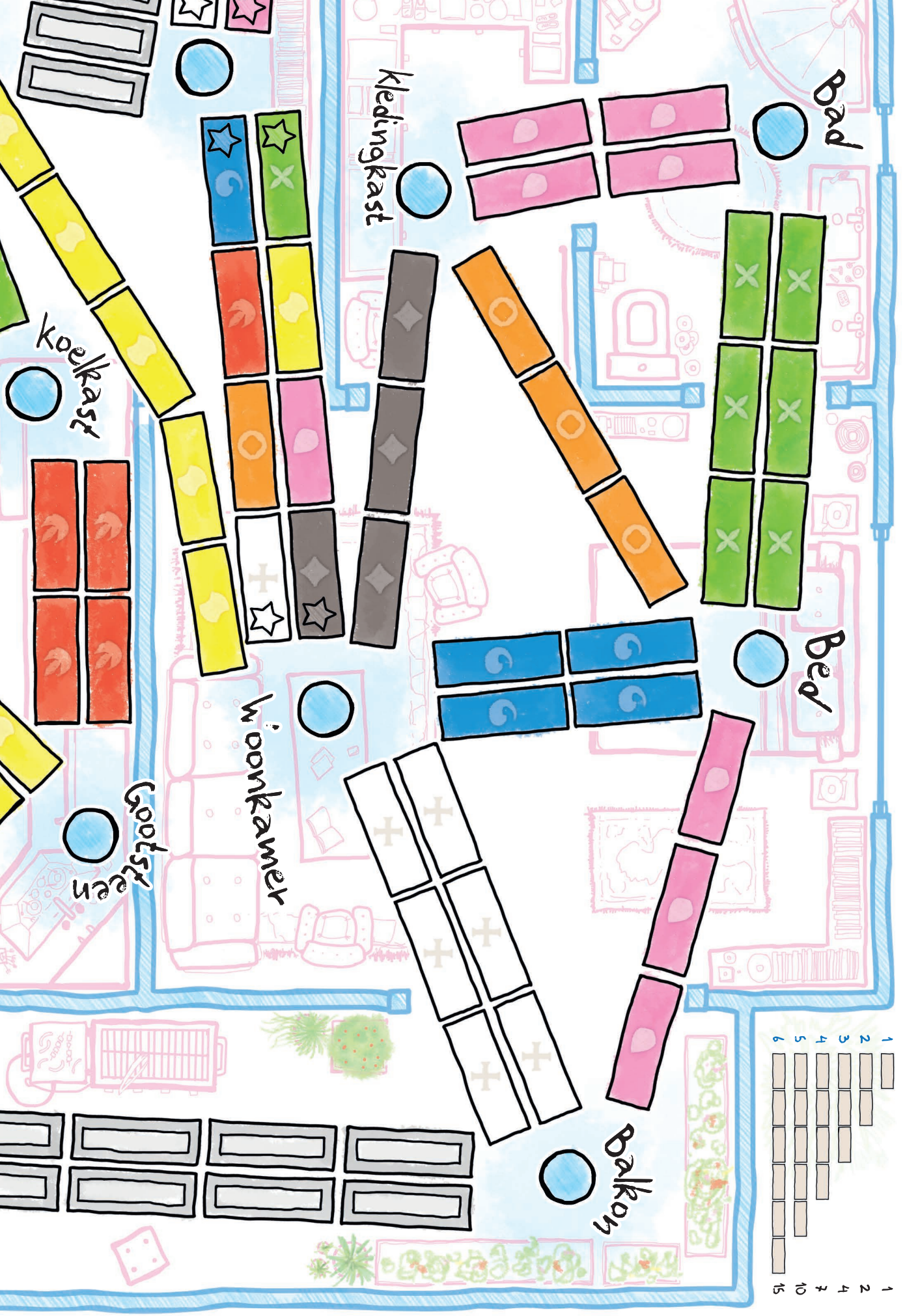
Fornis

Aanrecht

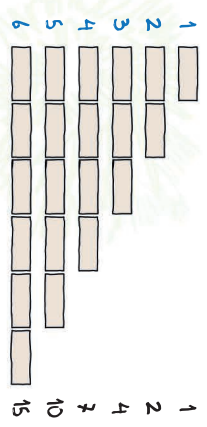
Rouky 2

- 86
- 85
- 84
- 83
- 82
- 81
- 80
- 79
- 78
- 77
- 76
- 75
- 74
- 73
- 72
- 71
- ♀

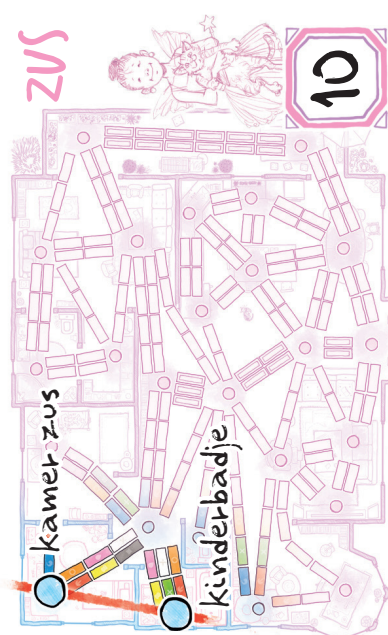
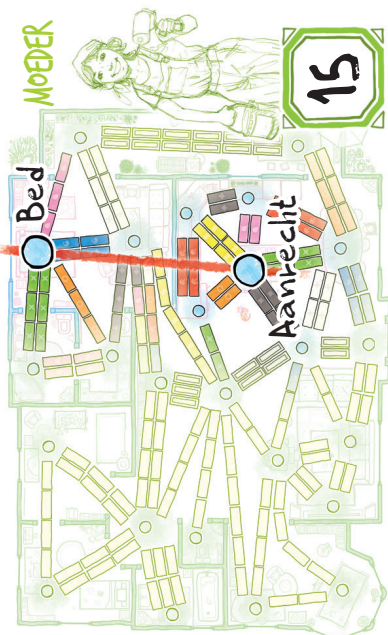
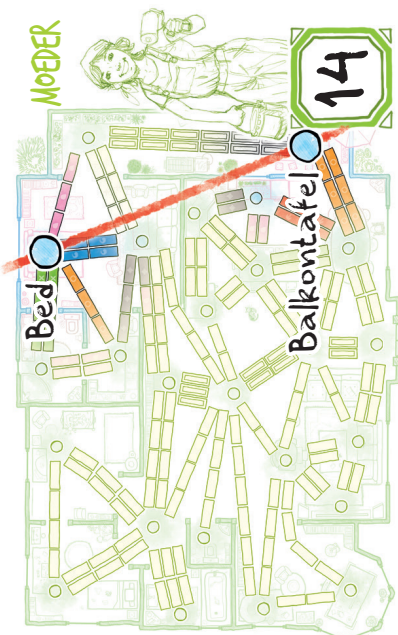
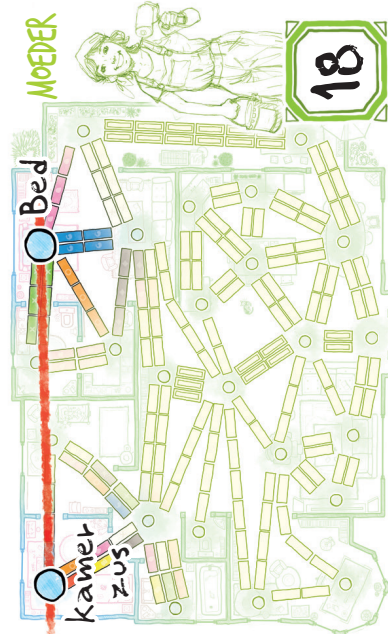
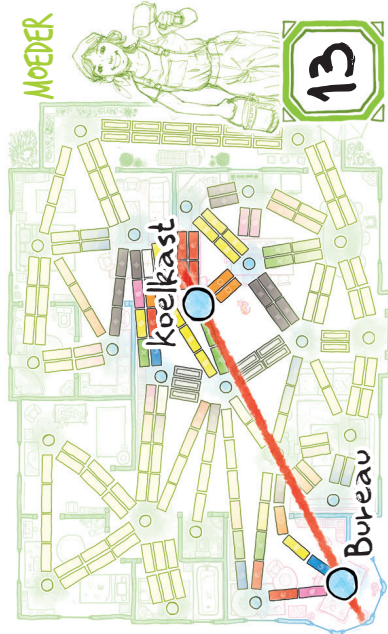
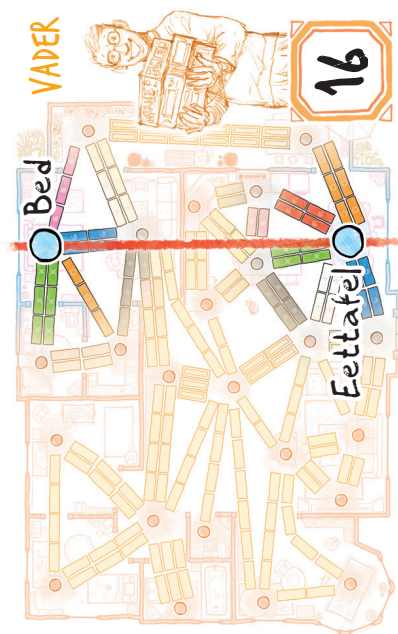
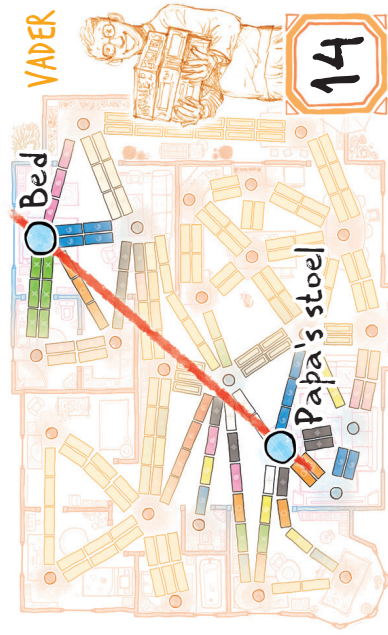
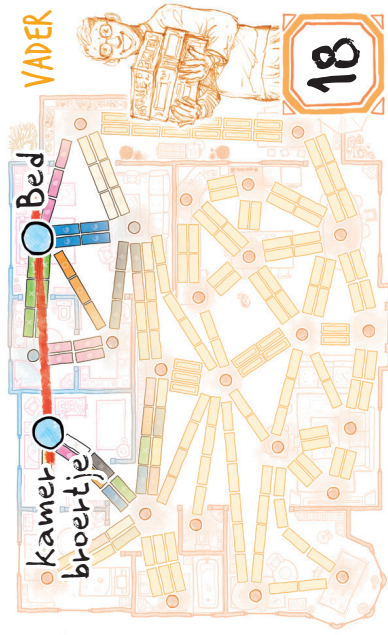
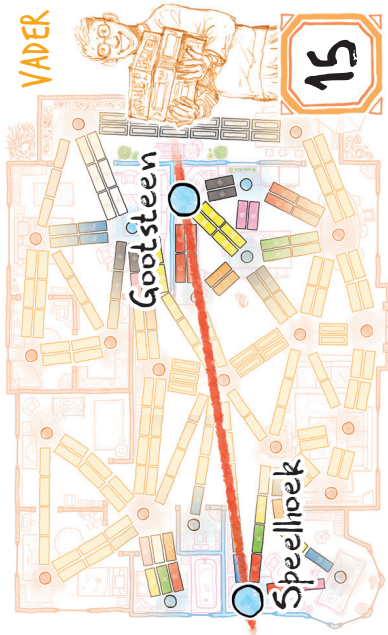
- 69
- 68
- 67
- 66
- 65
- 64
- 63
- 62
- 61
- 60



- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49



- 51
- 52
- 53
- 54
- 55
- 56
- 57
- 58
- 59
- 60



BRUER

kamer broertje

Papa's stoel

14

BRUER

kinderbadje

kamer broertje

10

ZUS

kamer zus

Bank

15

3

Aanrecht

Voordeur

BRUER

kamer broertje

Balkon

19

ZUS

kamer zus

Aanrecht

15

7

Toilet

Voordeur

BRUER

kamer broertje

Aanrecht

15

ZUS

kamer zus

Balkontafel

19

