

geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van één kleur naar keuze.

Een speler mag elke vrije route op het bord claimen, zelfs als deze geen verbinding maakt een route die je eerder geclaimd hebt. **Je mag slechts één route per beurt claimen.**

Als je onvoldoende trams hebt om op elk vakje van een route te leggen, dan is het niet mogelijk om deze route te claimen.

Je kunt deze zwarte **tramlijn** van 2 vakjes claimen door een reeks kaarten af te leggen, volgens onderstaand voorbeeld:



Dezelfde kaarten kunnen gebruikt worden om deze **metrolijn** te claimen.



Zodra je een route claimt, krijg je onmiddellijk de punten die je hiermee verdiend hebt volgens de scoretabel op het bord en verschuif je jouw scorepion het juiste aantal velden op het scorespoor. Let op: tramlijnen en metrolijnen leveren niet hetzelfde aantal punten op.

Dubbele routes

Sommige locaties zijn met elkaar verbonden door een dubbele route (twee parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes). Een speler kan nooit beide routes van een dubbele route claimen.

Let op: in een spel met twee spelers kan slechts één route van een dubbele route geclaimd worden. De andere route is dan afgesloten voor de andere speler.

BESTEMMINGSKAARTEN TREKKEN

Elke bestemmingskaart toont twee locaties en een puntenwaarde. Aan het einde van het spel scoor je de puntenwaarde van elke behaalde bestemmingskaart en verlies je punten voor bestemmingskaarten die je niet behaald hebt. Om een bestemmingskaart te behalen dien je de twee locaties op de kaart te verbinden via een ononderbroken route die je geclaimd hebt. Je mag een willekeurig aantal bestemmingskaarten in bezit hebben.



Tijdens deze actie mag een speler extra bestemmingskaarten trekken. Hiervoor neemt men de 2 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Men moet minstens één bestemmingskaart houden, maar je mag ze ook allebei houden als je dat wilt. Kaarten die niet worden gekozen, worden onder de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Kaarten die niet afgelegd worden, moeten tot het einde van het spel behouden worden.

Indien er slechts één bestemmingskaart over is, dan mag je deze actie nog steeds uitvoeren, maar dien je wel deze kaart te houden.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden voor de andere spelers.

EINDE VAN HET SPEL EN DE SCORE BEREKENEN

Wanneer een speler aan het einde van een beurt geen of slechts één speelstuk over heeft van zijn voorraad (combinatie van trams en metro's), dan krijgt elke speler — inclusief de betreffende speler — nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore:

- ➔ Spelers hebben hun punten voor het claimen van routes al geteld. Om zeker te zijn dat alles correct geteld is, kun je dit opnieuw tellen via de routes die op het bord liggen.
- ➔ Vervolgens laten alle spelers hun bestemmingskaarten zien. De waarde van de behaalde kaarten wordt aan hun score toegevoegd. De waarde van niet-behaalde kaarten wordt van hun score afgetrokken.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Een gelijke stand wordt beslist in het voordeel van de speler met de meeste behaalde bestemmingskaarten. Indien dit ook gelijk is, dan delen deze spelers de overwinning.

Credits

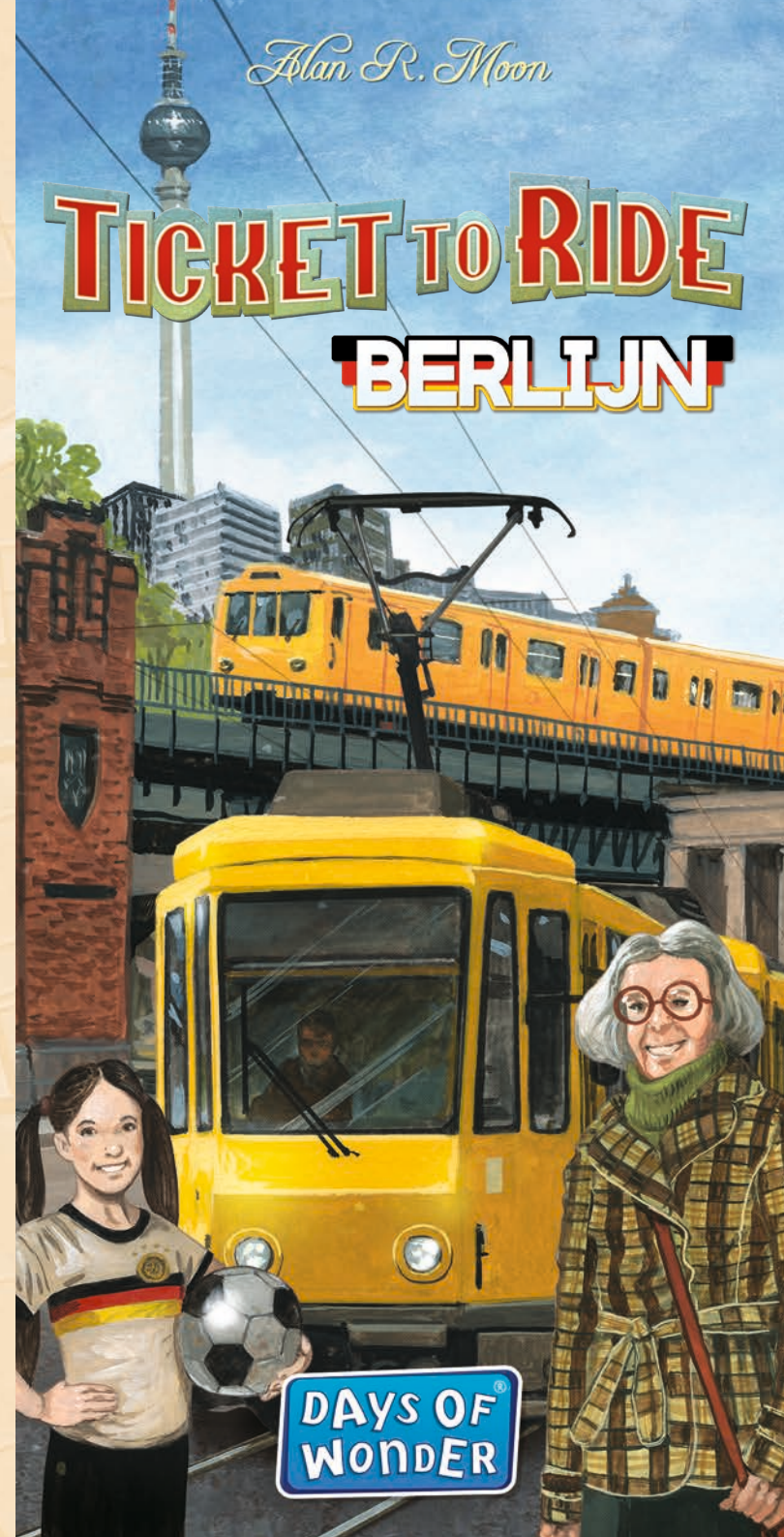
Spelontwerp door Alan R. Moon

Illustraties door Julien Delval

Grafisch ontwerp door Cyrille Daujean

Met speciale dank van Alan en DoW aan allen die geholpen hebben met het testen van het spel: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda & Keith Ward, Bobby West.

© 2004-2023 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, het Days of Wonder logo, en Ticket to Ride zijn handelsmerken van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.



Reis naar **Unter den Linden** en begeef jezelf in de moderne, culturele hoofdstad van Europa. Geniet van een rondvaart over de rivier de **Spree**, maak een fietstocht bij de **Brandenburger Tor** of laat je verbluffen door de meesterwerken in het **Pergamonmuseum**.

VOORBEREIDING

➡ Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler kiest een kleur en neemt de trams, metro's en een scorepion van deze kleur. Plaats alle scorepionnen op het startveld 0 van het scorespoor ①.

➡ Schud de transportkaarten en geef elke speler 2 kaarten ②. Plaats de overige transportkaarten in een stapel naast het bord en draai de bovenste 5 kaarten om ③.

Indien er bij de 5 open transportkaarten minimaal 3 fietskaarten liggen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er ter vervanging 5 nieuwe kaarten getrokken.

➡ Schud de bestemmingskaarten en geef elke speler 2 kaarten ④. Elke speler bekijkt zijn bestemmingskaarten en kiest welke kaart(en) men wenst te houden; elke speler moet minstens 1 kaart houden. Als men besluit 1 kaart te houden, dan wordt de afgelegde kaart onder de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Leg deze stapel naast het bord ⑤. Spelers moeten hun bestemmingskaarten geheim houden tot het einde van het spel.

➡ Kies een startspeler op basis van eigen criteria. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok.

➡ Je bent nu klaar om het spel te beginnen.



- 1 spelbord met het transportnetwerk van Berlijn

- 44 trams (11 van elke kleur)



- 20 metro's (5 van elke kleur)



- Een paar reserve trams en metro's in elke kleur

- 4 scorepionnen

- 44 transportkaarten (8 meerkleurige fietskaarten en 6 kaarten van elke kleur: blauw, groen, zwart, paars, rood en oranje)



- 22 bestemmingskaarten



- deze spelhandleiding

INHOUD

DOEL VAN HET SPEL

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald, wordt als winnaar uitgeroepen. Punten kunnen op de volgende manieren behaald worden:

- ➡ een route tussen twee aangrenzende locaties op het bord claimen;
- ➡ met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee locaties op je bestemmingskaart(en);

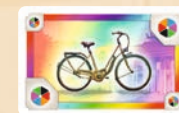
Punten worden afgetrokken voor elke bestemmingskaart die de speler aan het einde van het spel niet heeft weten te behalen.

DE SPEELBEURT

De gekozen startspeler begint. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren: transportkaarten trekken, een route claimen of bestemmingskaarten trekken.

TRANSPORTKAARTEN TREKKEN

Transportkaarten komen overeen met de kleuren van de routes op het bord (blauw, groen, zwart, paars, rood en oranje) met uitzondering van fietskaarten die meerkleurig zijn en als jokers fungeren (ze kunnen als elke kaart gespeeld worden bij het claimen van een route).



Er is geen limiet op het aantal transportkaarten dat een speler in de hand mag hebben.

Tijdens deze actie mag je twee transportkaarten trekken. Voor beide kaarten geldt: kies een kaart uit de vijf openliggende kaarten naast het bord of kies blind de bovenste kaart van de gedekte stapel. Indien een speler een open kaart kiest, dan moet die onmiddellijk vervangen worden door de bovenste kaart van de gedekte stapel.

Let op: als je een openliggende fietskaart als eerste kaart neemt, dan mag je geen tweede kaart meer pakken tijdens deze beurt. Je mag een open fietskaart ook niet als tweede kaart nemen.

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open transportkaarten fietskaarten zijn, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opgelegd worden naast het bord.

Wanneer de stapel transportkaarten op is, dan worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud om een nieuwe stapel te vormen.

EEN ROUTE CLAIMEN

Het bord bevat twee verschillende soorten routes, namelijk een tramlijn en een metrolijn.

Een **tramlijn** is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijze vakjes) tussen twee aangrenzende locaties op het bord. Een **metrolijn** is een grijze lijn met één gekleurd vakje (in sommige gevallen een grijs vakje) tussen twee aangrenzende locaties op het bord.



Op tramlijnen mogen alleen trams staan en op metrolijnen alleen metro's.

Om een tramlijn te claimen moet een speler een reeks kaarten afleggen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur en het aantal vakjes van de route. Vervolgens plaatst men een tram op elk van de vakjes van de route.

Om een **metrolijn** te claimen moet een speler een reeks kaarten afleggen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur van het gekleurde vakje op de lijn en het aantal afgebeelde kaarten dat naast dat vakje staat. Vervolgens plaatst men een metro op het gekleurde vakje op de lijn.



De meeste routes vereisen een specifieke set kaarten om ze te kunnen claimen. Zo kan een blauwe route alleen geclaimd worden door blauwe transportkaarten af te leggen. Routes die uit grijze vakjes bestaan kunnen