

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## NEDERLAND



2-5



8+



30-60'



MAP COLLECTION  
4

DAYS OF  
WONDER





**Willkommen bei „Zug um Zug™ – Die Niederlande“ – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug“, das in diesem flachen Land mit seinen zahllosen Kanälen, Flüssen und Brücken spielt.**

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf für den Niederlande-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind.

Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug“-Versionen:

◆ **40 Waggon pro Spieler (statt der üblichen 45) und einen farblich passenden Zählstein aus einem der folgenden Spiele:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“

◆ **110 Wagenkarten aus:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“
- Erweiterung „USA 1910“

**EINLEITUNG**

Stärker als bei jeder anderen „Zug um Zug“-Version wird Bummeln beim Niederlande-Spielplan bestraft – Sie sollten Ihre Strecken so früh wie möglich nutzen! Achten Sie außerdem gut auf die Zielkarten: Bei sechs Zielkarten mit einem Wert von 29 bis 34 Punkten und weiteren siebzehn mit Werten zwischen 17 und 26 Punkten werden Sie oft 100 oder mehr Punkte nur mit Zielkarten erreichen müssen, um ganz vorne mit dabei zu sein!

**ZIELKARTEN UND BRÜCKENMAUT-PLÄTTCHEN**

Diese Erweiterung enthält 44 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie werden an jeden Spieler 5 Zielkarten ausgeteilt, von denen er mindestens 3 behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie weitere Zielkarten haben möchte, zieht er 4 und behält mindestens 1 davon.

Zielkarten, die der Spieler (zu Beginn oder im Laufe der Partie) nicht behält, werden offen neben dem Nachziehstapel abgelegt, nicht unter den Stapel geschoben. Wenn der Zielkartenstapel aufgebraucht ist, werden alle abgelegten Zielkarten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

**Anmerkung:** Die Städte-Verbindungen, die unten auf vielen Zielkarten aufgeführt sind, haben nur für die Zwei-Spieler-Variante mit einem neutralen Spieler Bedeutung und werden ansonsten ignoriert.

In diesem niedrig gelegenen Land gibt es viele Flüsse und Kanäle, über die Brücken führen. Für die Überquerung dieser Brücken muss eine Gebühr gezahlt werden. Jeder Spieler beginnt mit demselben Set Brückenmaut-Plättchen (2 x „4“, 6 x „2“ und 10 x „1“ – insgesamt also 30).



Nicht benötigte Brückenmaut-Plättchen werden als Vorrat der Bank neben den Spielplan gelegt. Die Spieler können zu jeder Zeit mit der Bank (und mit den anderen Spielern, falls erforderlich) tauschen. Die Spieler halten die Werte ihrer Brückenmaut-Plättchen vor den anderen Spielern bis zum Ende der Partie geheim.

Um den Vorteil des Startspielers auszugleichen, werden die Zählsteine der Spieler zu Beginn der Partie folgendermaßen auf der Zählleiste angeordnet.



Ausgangsposition der Spieler

**DOPPELSTRECKEN, MAUT UND KREDITE**

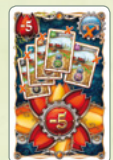
Die meisten Strecken auf diesem Spielplan sind Doppelstrecken; sie können alle genutzt werden, unabhängig von der Anzahl der Spieler (also auch in Partien zu zweit oder dritt).

Jeder Strecke sind Kosten zugeordnet, die der Spieler mit Brückenmaut-Plättchen zahlen muss. Wenn die erste Strecke einer Doppelstrecke genutzt wird, zahlt der Spieler den entsprechenden Wert mit Brückenmaut-Plättchen direkt an die Bank. Doch wenn ein Spieler die zweite Strecke in Anspruch nimmt, zahlt er die Maut stattdessen an den Spieler, der die erste Strecke genutzt hat.

**1**  
Kirsten beansprucht die erste Strecke zwischen Breda und Rotterdam und zahlt Brückenmaut-Plättchen mit dem Wert 4 an die Bank.

**2**  
Sie hat Glück, denn zwei Runden später muss Jasper ihr aus seinem Bestand Brückenmaut-Plättchen im Wert von 4 zahlen, um die zweite dieser Strecken nutzen zu können.

Falls ein Spieler nicht mehr genügend Brückenmaut-Plättchen hat, um die Kosten für eine Strecke zu bezahlen, erhält er von der Bank einen Kreditschein, wenn er trotzdem diese Strecke in Anspruch nimmt. Der Kreditschein bleibt offen bis zum Spielende vor dem Spieler liegen. Der Spieler zahlt in diesem Fall keine Brückenmaut-Plättchen (selbst wenn er die Maut teilweise hätte zahlen können) und darf den Kredit im Laufe der Partie nicht zurückzahlen.



Wenn die genutzte Strecke die zweite einer Doppelstrecke ist, erhält der Nutzer der ersten Strecke die entsprechende Maut direkt von der Bank statt von dem Mitspieler, der nun einen Kreditschein bekommt.

Jasper hat nur noch Brückenmaut-Plättchen im Wert von 2 in seinem Vorrat und ist nun gezwungen, einen Kreditschein zu nehmen; seine Plättchen behält er. Kirsten hatte die erste der Strecken in Anspruch genommen und bekommt eine Brückenmaut von 4 direkt von der Bank.

**WERTUNG**

Am Ende der Partie können die Spieler einen Bonus erhalten, der davon abhängt, wie viel Brückenmaut sie im Vergleich zu den anderen Spielern noch besitzen.

Die Spieler bekommen Bonuspunkte auf der Grundlage der Platzierung, die sie mit dem Gesamtwert an Brückenmaut-Plättchen erreichen, welche sie am Ende der Partie noch besitzen. Die Anzahl der Bonuspunkte variiert je nach der entsprechenden Platzierung gemäß der nachfolgenden Tabelle.

	5	4	3	2
<b>1.</b>	55	55	55	35
<b>2.</b>	35	35	35	0
<b>3.</b>	20	20	0	
<b>4.</b>	10	0		
<b>5.</b>	0			

**Wichtig:** Hat ein Spieler einen Kreditschein, kann er am Ende der Partie keine Bonuskarte bekommen!

Wenn zwei oder mehr Spieler am Ende der Partie Brückenmaut-Plättchen mit demselben Gesamtwert übrig haben, erhalten sie alle den entsprechenden Bonus. Von den Bonuskarten abgesehen, die man aufgrund seiner Brückenmaut-Plättchen erhält, sind diese am Ende der Partie nichts mehr wert und bringen keine direkten Punkte ein.

Kirsten = 55 (4, 2, 2, 1)  
Julia = 35 (2, 1)  
Jasper = 55 (4, 4, 1)  
Niels = 20 (1)

Kirsten und Jasper haben am Ende der Partie jeweils Brückenmaut-Plättchen im Gesamtwert von 9, belegen damit Platz 1 und bekommen jeweils 55 Bonuspunkte. Julia hat zwar noch Brückenmaut-Plättchen im Wert von 3, aber da sie während der Partie einen Kreditschein nehmen musste, erhält sie keinen Bonus; außerdem muss sie ihren Zählstein wegen des Kredits um 5 Punkte rückwärts ziehen. Niels hat noch ein Brückenmaut-Plättchen mit dem Wert 1 übrig, belegt damit Platz 3 bei der Bonusvergabe und bekommt dafür 20 Punkte!

Die Spieler erhalten (oder verlieren) Punkte für ihre erfüllten (beziehungsweise nicht erfüllten) Zielkarten, wie im Grundspiel. Außerdem verliert man 5 Punkte pro Kreditschein, den man im Laufe der Partie nehmen musste.

Für die längste Strecke oder die meisten erfüllten Zielkarten gibt es keinen Bonus.

**SPIELVARIANTEN Ohne Brückenmaut-Plättchen**

Mit diesem Spielplan kann auch ohne Brückenmaut-Plättchen gespielt werden. In einer Partie zu zweit oder dritt ohne Brückenmaut-Plättchen kann nur eine jeder Doppelstrecken genutzt werden (wie im Grundspiel „Zug um Zug“).

**Mit einem neutralen Spieler (Zwei-Personen-Variante)**

In einer Partie zu zweit mit Brückenmaut-Plättchen empfiehlt es sich, einen neutralen Spieler mit hinzunehmen. Dieser ist jede Runde während einer „Neutraler Spieler-Phase“ an der Reihe, die abwechselnd von einem der beiden „echten“ Spieler durchgeführt wird. Dadurch wird die Partie zu einer großen Herausforderung.

Für den neutralen Spieler wird eine Farbe gewählt, und seine 40 Waggon kommen neben den Spielplan. Einen zusätzlichen Waggon dieser Farbe erhält der zweite Spieler: Dieser Waggon dient als „Neutraler Spieler-Marker“, damit leichter nachvollziehbar ist, welcher Spieler gerade an der Reihe ist, den Zug des neutralen Spielers durchzuführen.

Während der ersten fünf Spielrunden kommt der neutrale Spieler noch nicht an die Reihe. Sein Zählstein oder einer seiner Waggon wird lediglich dazu verwendet, die Anzahl der bereits gespielten Runden zu markieren. Ab der sechsten Runde gibt es jede Runde eine „Neutraler Spieler-Phase“, nachdem die beiden „echten“ Spieler an der Reihe waren.

Während dieser Phase deckt der Spieler, der gerade den „Neutraler Spieler-Marker“ hat, die oberste Karte des Zielkartenstapels auf:

- ◆ Wenn unten auf dieser Zielkarte keine Städte aufgelistet sind, passiert nichts; die Zielkarte wird abgelegt, und es beginnt die nächste Runde. Der Spieler behält den „Neutraler Spieler-Marker“.
- ◆ Wenn unten auf der Zielkarte zwei Städte aufgeführt sind, muss der Spieler, der gerade den „Neutraler Spieler-Marker“ hat, die Strecke zwischen diesen beiden Städten nutzen, indem er für den neutralen Spieler Waggon der neutralen Farbe darauf platziert.

Falls beide Strecken noch frei sind, kann der Spieler selbst wählen, welche er in Anspruch nimmt. Dann legt er die verwendete Zielkarte ab und gibt den „Neutraler Spieler-Marker“ an seinen Gegner weiter.

Wird eine der beiden Strecken bereits von dem Spieler, der gerade den neutralen Spieler kontrolliert, oder von seinem Gegner genutzt, muss der neutrale Spieler die anfallenden Kosten in Form von Brückenmaut-Plättchen aus der Bank an den entsprechenden Spieler zahlen. In diesem Fall hatte der Spieler keine Wahl, behält den „Neutraler Spieler-Marker“ und legt die verwendete Zielkarte ab.

Die Verbindungen Amsterdam-Rotterdam und Rotterdam-Antwerpen stehen jeweils unten auf zwei Zielkarten. Falls der neutrale Spieler bereits diese Strecke nutzt, wenn die zweite Zielkarte, auf der unten diese Strecke steht, aufgedeckt wird, behandelt der Spieler diese zweite Zielkarte, als wären an ihrem unteren Rand keine Städte aufgelistet.

Sollten nicht genügend Waggon der neutralen Farbe übrig sein, um eine Strecke in Anspruch zu nehmen, scheidet der neutrale Spieler aus der Partie aus. Sein Marker kommt aus dem Spiel, und es finden keine weiteren „Neutraler Spieler-Phasen“ mehr statt.

Dasselbe gilt, wenn der Zielkartenstapel aufgebraucht ist: Der „Neutraler Spieler-Marker“ kommt aus dem Spiel, und es finden keine weiteren „Neutraler Spieler-Phasen“ mehr statt. Dann werden alle abgelegten Zielkarten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.





# TICKET TO RIDE® NEDERLAND

Map design by  
**Alan R. Moon**

Illustrations by  
**Julien Delval**

Graphic design by  
**Cyrille Daujean**



## PLAY TESTING CREDITS

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers •  
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Kathy & Alan Bargender, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente & Jim Simons, Andrew Edworthy.

	2	4	
	6	8	
	10	12	
	14	16	
	18	20	

