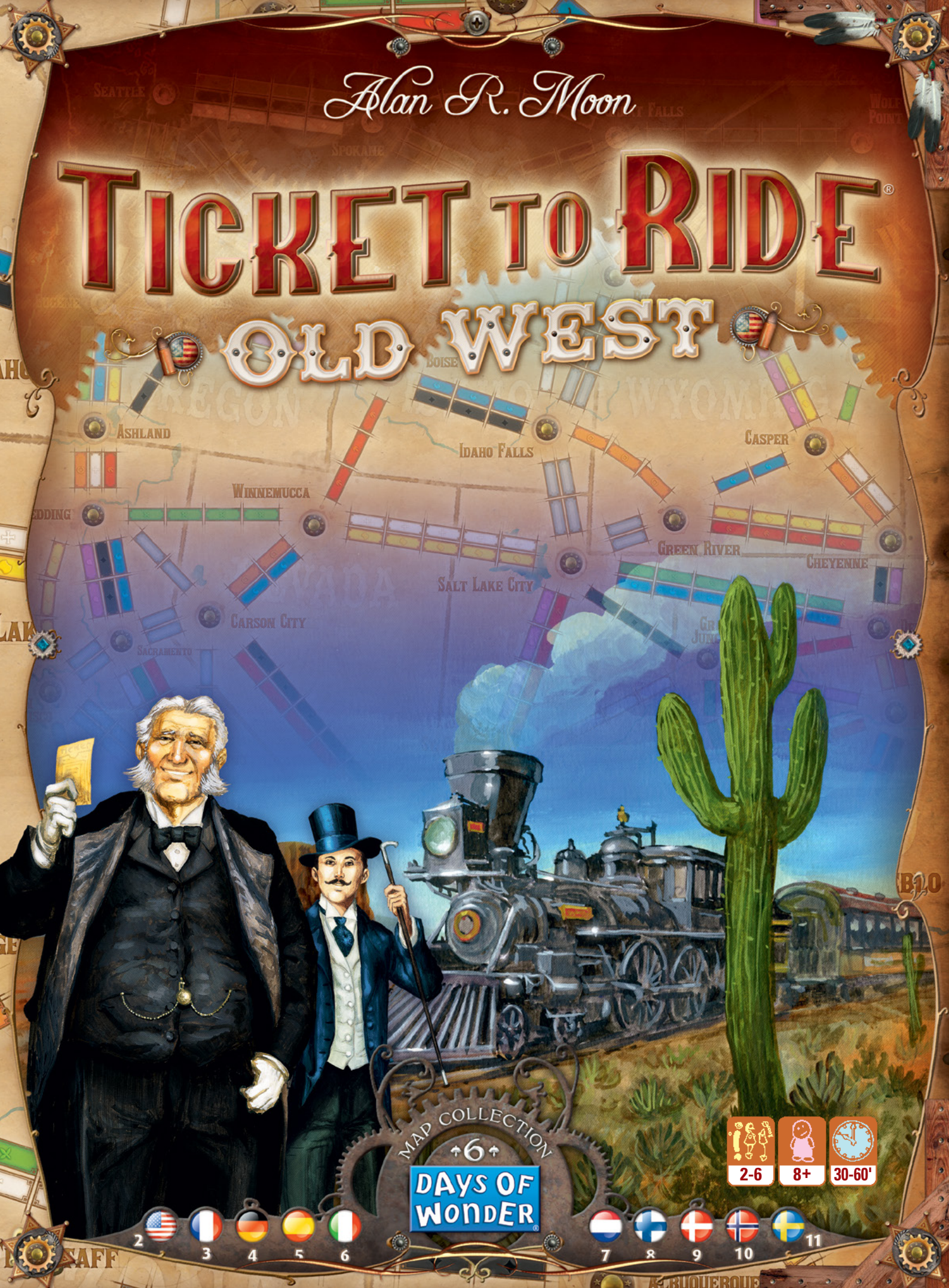


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## OLD WEST



MAP COLLECTION  
+6+

DAYS OF  
WONDER

2-6

8+

30-60'



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

# Welkom bij Ticket to Ride® Het Wilde Westen – een Ticket to Ride® uitbreiding waarin je een spoornetwerk ontwikkelt vanuit je woonplaats en je netwerk kunt uitbreiden door steden over te nemen die je onderweg tegenkomt... en wie weet, misschien lukt het je wel om het Roswell mysterie op te lossen!

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de kaart van Het Wilde Westen speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen. Deze uitbreiding is speciaal ontworpen voor 2 tot 6 spelers.

In een spel met 4, 5 of 6 spelers kunnen alle sporen van een dubbele of driedubbele route geclaimd worden (dezelfde speler kan echter nooit meer dan één van deze sporen claimen). In een spel met 2 of 3 spelers kan slechts één spoor van de dubbele of driedubbele routes geclaimd worden. Zodra een speler één van deze sporen claimt, zijn de andere sporen van de dubbele of driedubbele route afgesloten en onbeschikbaar voor alle andere spelers.

Let op, deze uitbreiding is niet compatibel met de Alvin & Dexter uitbreiding. Maar maak je geen zorgen, je zult snel weer van onze geliefde alien horen. Om deze uitbreiding te spelen, heb je **40 treintjes** (in plaats van de gebruikelijke 45) per speler, overeenkomstige scorepijpen en de treinkaarten uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europa nodig. Deze onderdelen gebruik je samen met de nieuwe onderdelen die hieronder staan.

## NIEUWE ONDERDELEN

- ◆ 50 bestemmingskaarten
- ◆ 2 bonuskaarten
- ◆ 40 witte wagonnetjes (als het goed is heb je een paar reserve wagonnetjes dus zorg ervoor dat je deze opzij legt voordat je begint)
- ◆ stads miniatures (3 per speler)
- ◆ Alvin de alien fiche (je kunt ook de Alvin miniatuur gebruiken als je de Alvin & Dexter uitbreiding hebt)

## VOORBEREIDING

- ◆ Geef elke speler 5 bestemmingskaarten. Elke speler moet er minstens 3 houden. Schud de afgelegde bestemmingskaarten en leg deze onderaan de stapel.
- ◆ Elke speler ontvangt de 3 stads miniatures van zijn kleur
- ◆ Na de bestemmingskaarten gekozen te hebben, begin bij de laatste speler en ga vervolgens tegen de klok in de tafel rond, kiest iedere speler een beginstad door hier een van zijn stads miniatures te plaatsen. Kies je beginstad zorgvuldig, want je mag je spoornetwerk alleen vanuit deze stad uitbreiden.

## 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. Claim een route

De eerste route die je claimt moet beginnen vanuit je beginstad. Iedere daaropvolgende route die je claimt moet verbonden zijn met je beginstad of met een stad waar je al een route aangelegd had. Je mag nooit een route aanleggen die niet verbonden is met je netwerk.

**Voorbeeld:** Je hebt Salt Lake City gekozen als je beginstad. De eerste route die je aanlegt is van Salt Lake City naar Green River. De volgende route die je aanlegt moet of verbonden worden met Salt Lake City of met Green River. Je kiest ervoor de Green River-Cheyenne route aan te leggen. De volgende route die je aanlegt moet vervolgens verbonden zijn met Salt Lake City, Green River of Cheyenne, etc.

Nadat je een route geclaimd hebt mag je één van je stads miniatures in een willekeurige stad op die route plaatsen door een set kaarten van dezelfde kleur te spelen (locomotieven kunnen gebruikt worden om één of beide kaarten te vervangen). Op elke stad mag slechts één stads miniatuur geplaatst worden, dus twee spelers kunnen niet dezelfde stad in hun bezit nemen.

Je kunt maximaal 3 steden op het bord in je bezit hebben aangezien je slechts 3 stads miniatures hebt. Als een stads miniatuur eenmaal geplaatst is kan hij niet meer verplaatst worden.

Zoals gewoonlijk krijgt de speler die een route geclaimd heeft hier punten voor, tenzij een van de verbonden steden in het bezit is van een andere speler. In dit geval krijgt de eigenaar van de stads miniatuur de punten en niet de speler die de route geclaimd heeft. Vanzelfsprekend krijg jij de punten als je een route claimt die verbonden is met een van jouw stads miniatures.

**Voorbeeld:** Je hebt een stads miniatuur in Salt Lake City geplaatst. Een tegenstander legt de route aan van St George naar Salt Lake City. Jij krijgt hiervoor 7 punten en je tegenstander krijgt geen punten.

Als beide steden in het bezit zijn van een speler scoren beide spelers punten voor die route.

Als dezelfde speler beide steden in zijn bezit heeft scoort hij dubbele punten.

**Voorbeeld:** Je hebt een stads miniatuur geplaatst in St George en Salt Lake City. Een van je tegenstanders legt de route aan tussen deze twee steden. Jij krijgt hiervoor 14 punten en je tegenstander ontvangt er geen.

## Veerboten

Veerboten zijn speciale grijze routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen door de locomotief die op minstens één van de vakjes staat. Om een veerbootroute te bezetten moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk vak met een locomotief-symbool op die route, en de normale reeks kaarten voor de andere vakjes van die veerbootroute.

## 3. Trek bestemmingskaarten

Een speler trekt de bovenste 4 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet er minstens één houden, maar mag ook twee, drie of alle vier de kaarten houden als hij dat wil. Alle niet gekozen kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.

## BONUSPUNTEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

De speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald, ontvangt de Globetrotter bonuskaart en voegt 15 punten toe aan zijn score.

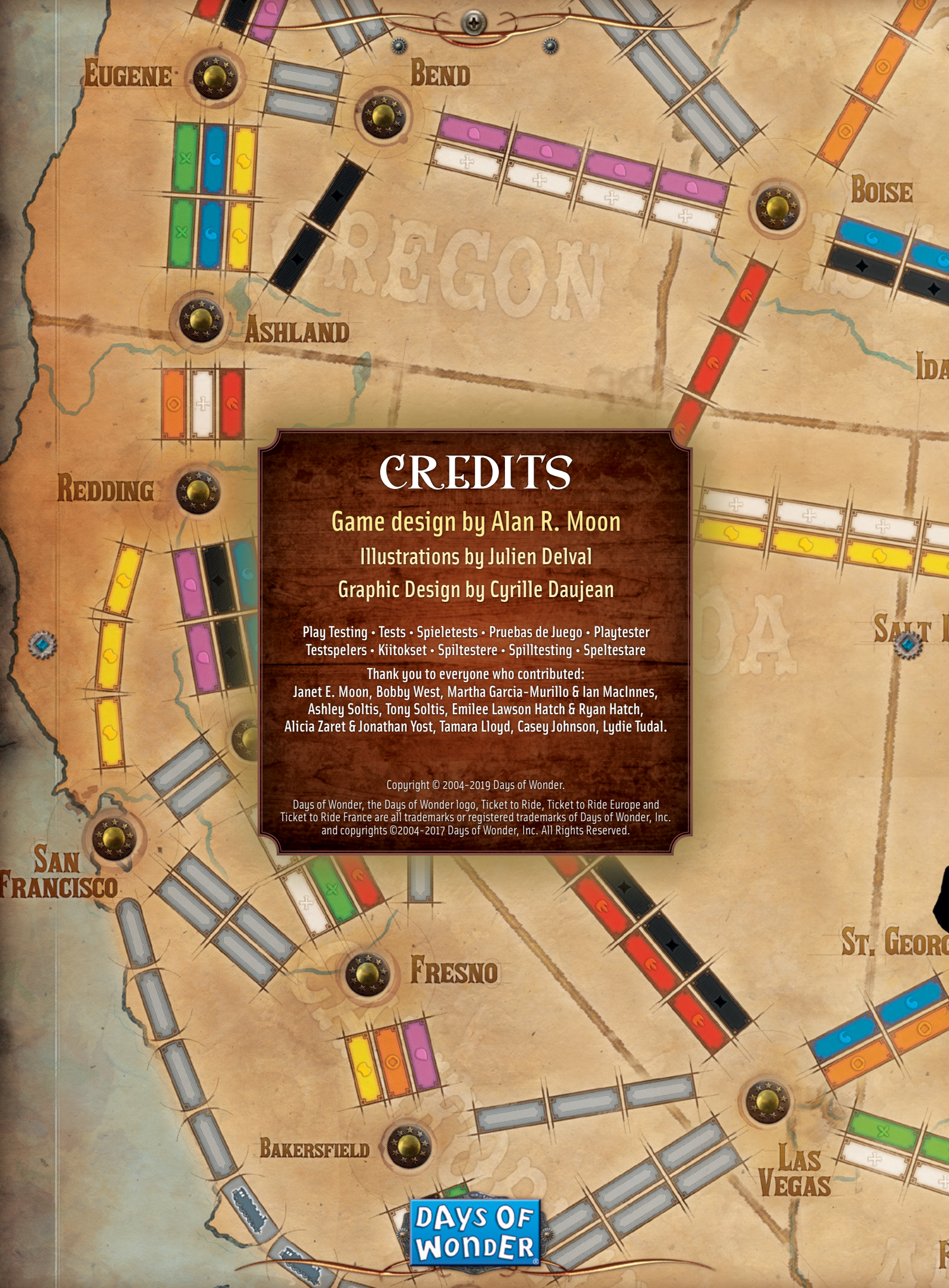
Mocht er bij het bepalen van deze bonussen sprake zijn van gelijkstand, dan krijgen alle spelers met gelijke stand de bonus.

## VARIANT: ALVIN DE ALIEN

Alvin begint in Roswell.

Geen enkele speler mag het spel beginnen in Roswell. Geen enkele speler mag een stads miniatuur in Roswell plaatsen.

De eerste speler die een route naar Roswell claimt vangt Alvin. Hij ontvangt dan direct 10 punten. Hij moet Alvin vervolgens verplaatsen naar een willekeurige stad die hij in zijn bezit heeft (inclusief zijn beginstad). Als een andere speler een route claimt waar Alvin zich op dat moment bevindt, vangt hij Alvin. Hij ontvangt 10 punten en moet Alvin vervolgens naar een van de steden die hij in zijn bezit heeft verplaatsen. Dit gaat zo door gedurende de rest van het spel. De speler die Alvin in zijn bezit heeft op het einde van het spel krijgt hiervoor 10 bonuspunten.



# CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

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

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,  
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,  
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and  
Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.  
and copyrights ©2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**DAYS OF  
WONDER**