

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
7

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---





Willkommen bei „Zug um Zug™ - Japan“. Steigen Sie in einen Expresszug und düsen Sie durch Japan. Bewundern Sie den Fudschijama im Nebel oder machen Sie Halt in den Bergen, um dort die Schneeffaffen in den heißen Quellen zu besuchen. Außerdem kommen Sie gerade rechtzeitig, um die Kirschblüten bei den alten Schlössern zu sehen. Wenn Sie das geschäftige Treiben der Großstadt bevorzugen, ist die U-Bahn von Tokyo vielleicht mehr nach Ihrem Geschmack. Wie Sie sich auch immer entscheiden, genießen Sie die Fahrt und erreichen Sie Ihre Ziele vor Ihren Mitreisenden!

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Japan-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 5 Spieler geeignet.

Manche Städte sind durch Doppel-Strecken miteinander verbunden. Diese Strecken verlaufen parallel und haben die gleiche Anzahl an Feldern zwischen zwei Städten. In einer Partie zu viert und fünft können alle Strecken der Doppel-Strecken genutzt werden. Beim Spiel zu zweit und zu dritt kann nur jeweils eine der Doppel-Strecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, ist die übrige nicht mehr verfügbar.

Für diese Erweiterung werden die Wagenkarten sowie **20 Waggon**s und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Außerdem das folgende neue Spielmaterial:

NEUES SPIELMATERIAL

- ◆ 54 Zielkarten
- ◆ 16 weiße Expresszüge
- ◆ 7 Zählsteine für die Entwicklungsleiste

SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Die Expresszüge werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ◆ Jeder Spieler stellt den Expresszug-Zählstein seiner Spielerfarbe auf das Feld „0“ der Entwicklungsleiste auf dem Spielplan. 
- ◆ Jeder Spieler erhält 4 Zielkarten vom Stapel, von denen er mindestens 2 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

NEUE REGELN

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Wagenkarten nehmen

Die Regeln für das Nehmen von Wagenkarten gelten unverändert wie in den Grundspielen.

2. Eine Strecke nutzen

Express-Strecken

Dieser Spielplan führt eine neue Streckenart ein: Die Express-Strecke. Die Spieler arbeiten zusammen an der Entwicklung eines landesweiten Hochgeschwindigkeitsnetzes. Sobald eine Express-Strecke genutzt wurde, kann sie von jedem Spieler für die Erfüllung seiner Zielkarten verwendet werden. Trotzdem ist dieses Unterfangen ein Wettbewerb, denn je mehr ein 



Spieler am Spielende zur Entwicklung dieser Strecken beigetragen hat, desto höher fällt seine Belohnung aus.

Um eine Express-Strecke zu nutzen, muss ein Spieler so viele Karten einer Farbe ausspielen, wie die Strecke Felder hat. (Lokomotivkarten können wie üblich verwendet werden.)

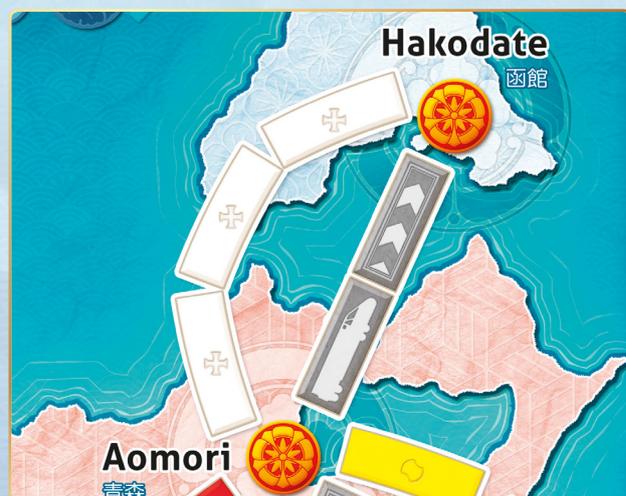
Danach wird die Strecke jedoch nicht wie gewohnt gewertet. Stattdessen bewegt der Spieler seinen Expresszug-Zählstein um so viele Felder auf der Entwicklungsleiste nach vorne, wie er gerade Karten abgegeben hat. Danach stellt er einen **einzelnen** weißen Expresszug auf das Feld mit dem Expresszug-Symbol dieser Strecke und nicht wie üblich seine eigenen Waggon.

Sollten die Expresszüge ausgehen, können ab diesem Zeitpunkt alle noch ungenutzten Express-Strecken von jedem Spieler nach den Regeln der Grundspiele für graue Strecken genutzt werden (dabei wird ein Waggon pro Feld auf der Strecke gesetzt), ohne den Expresszug-Zählstein zu bewegen.

Die Strecken zwischen Aomori und Hakodate

Es gibt zwei Strecken zwischen Aomori und Hakodate mit unterschiedlich vielen Feldern.

Das bedeutet, dass sie nicht als Doppelstrecke zählen und somit den Regeln für normale Strecken folgen.





Um die Zielkarte von Osaka nach Shibuya zu erfüllen, muss Osaka auf der Karte mit Tokyo verbunden werden (mithilfe einer durchgehenden Strecke aus eigenen Waggonen und/oder bereits eingesetzten Expresszügen). Außerdem muss Tokyo im vergrößerten Gebiet mit Shibuya verbunden werden.

Die Insel Kyushu und die U-Bahn in Tokyo

Diese zwei Gebiete werden auf dem Spielplan vergrößert dargestellt. Die Strecken dort werden nach den normalen Regeln genutzt. Beim Erfüllen von Zielkarten, die in oder aus einem dieser Gebiete führen, gilt folgende Regel:

Strecken, die auf der Karte nach Tokyo oder Kokura führen, sind mit Strecken verbunden, die im vergrößerten Gebiet mit der entsprechenden Stadt verbunden sind. Das bedeutet, dass beide Orte mit dem Namen „Tokyo“ und beide Orte mit dem Namen „Kokura“ auf der Karte und im vergrößerten Gebiet jeweils dieselbe Stadt darstellen.

3. Zielkarten ziehen

Der Spieler zieht 3 Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens 1 davon behalten, darf aber auch 2 oder alle 3 behalten. Zurückgegebene Karten werden ggf. gemischt und unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt. Beim Erfüllen von Zielkarten können Strecken genutzt werden, die sowohl mithilfe eigener Waggonen als auch bereits eingesetzter Expresszüge miteinander verbunden sind.



SPIELLENDE UND EXPRESSZUG-BONUSSE

Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges nur noch 2 oder weniger Waggonen übrig hat **und** nur noch 2 oder weniger Expresszüge im Vorrat sind, ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe, auch er selbst. Dann endet die Partie und jeder Spieler berechnet seinen endgültigen Punktestand, indem er zu seinen Punkten die Punkte für seine Zielkarten und Expresszug-Bonusse addiert.

Abhängig von der Anzahl an Spielern und ihrer Position auf der Entwicklungsleiste erhalten oder verlieren die Spieler gemäß der folgenden Tabelle Punkte:

	5 Spieler	4 Spieler	3 Spieler	2 Spieler
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler die Punkte für ihren Platz auf der Leiste. Der nächste Spieler erhält oder verliert die Punkte, die er bekommen hätte, wenn es keinen Gleichstand gegeben hätte.

Wenn zum Beispiel in einer Partie zu fünft zwei Spieler auf der Entwicklungsleiste auf dem zweiten Platz sind und ein Spieler keine einzige Express-Strecke genutzt hat, werden die Bonusse wie folgt verteilt:

- ◆ 25 Punkte für den ersten Platz,
- ◆ 15 Punkte für die beiden Spieler im Gleichstand,
- ◆ -5 Punkte für den Spieler hinter ihnen,
- ◆ -20 Punkte für den Spieler, der sich nicht am Hochgeschwindigkeits-Netzwerk beteiligt hat.

Für die längste durchgehende Strecke oder die meisten erfüllten Zielkarten gibt es in dieser Spielplan-Erweiterung keinen Bonus.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

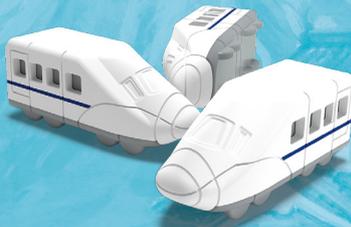
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

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,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

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 Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

**DAYS OF
WONDER**