

als **eine Strecke pro Spielzug** nutzen und du musst genügend Figuren übrighaben, um eine auf jedes Feld einer Strecke zu stellen. Andernfalls kannst du diese Strecke nicht nutzen.

Wenn du eine Strecke nutzt, erhältst du sofort Punkte gemäß der Wertungstabelle auf dem Spielplan und ziehst deinen Zählstein entsprechend auf der Zählleiste vorwärts. Beachte, dass Straßenbahn- und U-Bahn-Strecken nicht dieselbe Punktzahl geben.

Du kannst diese schwarze **Straßenbahn-Strecke** mit zwei Feldern nutzen, wenn du eines dieser Kartensets ablegst:



Dieselben Karten können abgelegt werden, um diese **U-Bahn-Strecke** zu nutzen.



Doppelstrecken

Manche Orte sind über zwei Strecken miteinander verbunden (zwei Strecken gleicher Länge, die die gleichen Orte miteinander verbinden). Niemand darf beide Strecken einer solchen Doppelstrecke nutzen.

Hinweis: In einer Partie zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald eine genutzt wurde, kann die andere nicht mehr genutzt werden.

ZIELKARTEN ZIEHEN

Auf jeder Zielkarte sind zwei Orte und ein Punktwert angegeben. Am Ende des Spiels erhältst du die Punkte jeder Zielkarte, die du erfüllt hast. Schaffst du es jedoch nicht, eine Zielkarte zu erfüllen, verlierst du entsprechend viele Punkte. Um eine Zielkarte zu erfüllen, musst du eine durchgängige Verbindung zwischen den beiden angegebenen Orten herstellen. Du darfst beliebig viele Zielkarten haben.

Mit dieser Aktion erhältst du neue Zielkarten. Ziehe dafür die obersten zwei Karten vom Stapel der Zielkarten und schau sie dir an. Du musst mindestens eine der Karten behalten, kannst aber auch beide behalten, wenn du möchtest. Nicht behaltene Zielkarten werden zurück unter den Zielkartenstapel gelegt. Zielkarten, die du einmal behalten hast, behältst du bis zum Spielende.



Du kannst diese Aktion auch ausführen, wenn nur noch 1 Zielkarte im Stapel ist. Dann musst du diese Karte jedoch behalten.

Halte deine Zielkarten vor den anderen bis zum Spielende geheim, auch wenn du sie erfüllt hast.

SPIELEND E UND WERTUNG

Hat jemand von euch nur noch eine oder keine Transportfigur übrig, seid ihr alle noch einmal an der Reihe, auch die Person selbst. Danach endet das Spiel und ihr berechnet alle euren endgültigen Punktestand:

- Die Punkte für eure Strecken habt ihr bereits erhalten, als ihr sie genutzt habt. Ihr könnt jetzt noch einmal nachzählen, um sicherzustellen, dass sich niemand verzählt hat.
- Dann deckt ihr eure Zielkarten auf und erhaltet jeweils die Punkte jeder erfüllten Zielkarte, aber verliert die Punkte jeder nicht erfüllten Zielkarte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Zielkarten erfüllt hat. Sind das mehrere Personen, teilen sie sich den Sieg.

Credits

Autor: Alan R. Moon

Illustration: Julien Delval

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Übersetzung: Veronika Stallmann

Alan und Days of Wonder danken allen ganz besonders, die geholfen haben, dieses Spiel zu testen: 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, das Days of Wonder-Logo und Ticket to Ride sind Handelsmarken oder eingetragene Handelsmarken von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Entdeckt **Unter den Linden** und durchstreift die junge Kulturhauptstadt Europas. Genießt eine Stadtrundfahrt auf der **Spree**, fahrt mit dem Rad durch das **Brandenburger Tor** oder bestaunt im **Pergamonmuseum** Ausstellungsstücke aus aller Welt.

SPIELVORBEREITUNG

☞ Legt den Spielplan in die Tischmitte. Nehmt euch alle jeweils die U-Bahnen und Straßenbahnen eurer Farbe sowie den passenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste gelegt **1**.

☞ Mischt die Transportkarten verdeckt und teilt jeweils zwei davon an alle aus **2**. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten fünf Karten auf und legt sie offen nebeneinander aus **3**. Falls nun drei oder mehr bunte Fahrradkarten offen ausliegen, legt ihr sofort alle fünf Karten auf den Ablagestapel und zieht fünf neue Karten als Ersatz.

☞ Mischt die Zielkarten verdeckt und teilt jeweils zwei davon an alle aus **4**. Sieh dir deine Zielkarten an und entscheide, welche du behalten willst. Du musst mindestens eine der Karten behalten, kannst aber auch beide behalten. Legt alle nicht behaltenen Karten verdeckt zurück unter den Stapel der Zielkarten. Legt anschließend den Stapel neben den Spielplan **5**. Haltet eure Zielkarten bis zum Spielende vor den anderen geheim.

☞ Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

☞ Nun kann es losgehen!



● 1 Spielplan mit dem Verkehrsnetz von Berlin

● 44 Straßenbahnen (11 in jeder Farbe)

● 20 U-Bahnen (5 in jeder Farbe)



● Einige Ersatz-Straßen- und U-Bahnen

● 4 Zählsteine

● 44 Transportkarten (8 bunte Fahrradkarten und je 6 Karten in den folgenden Farben: Blau, Grün, Schwarz, Lila, Rot, Orange)

● 22 Zielkarten

● Diese Spielanleitung



SPIELMATERIAL

ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Du sammelst Punkte, indem du:

- eine Strecke zwischen zwei benachbarten Orten nutzt;
- deine Zielkarten erfüllst (mit durchgängigen Verbindungen zwischen den zwei angegebenen Orten).

Allerdings verlierst du bei Spielende Punkte für jede deiner Zielkarten, die du nicht erfüllst hast.

EIN SPIELZUG

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet. Wenn du an der Reihe bist, musst du genau eine der folgenden drei Aktionen ausführen: Transportkarten ziehen, eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.

TRANSPORTKARTEN ZIEHEN

Die Farben der normalen Transportkarten passen zu den verschiedenen Strecken auf dem Spielplan (Blau, Grün, Schwarz, Lila, Rot und Orange). Außerdem gibt es bunte Fahrradkarten, die als Joker gelten (und jede Karte ersetzen



können, wenn du eine Strecke nutzt). Du darfst jederzeit beliebig viele Transportkarten auf der Hand haben.

Mit dieser Aktion ziehst du zwei Transportkarten. Du kannst jeweils entscheiden, ob du die oberste Karte vom verdeckten Stapel ziehst oder eine der fünf ausliegenden Karten nimmst. Ersetze in diesem Fall die genommene Karte sofort durch eine neue vom Stapel.

Es gibt nur eine Ausnahme: Wenn du zuerst eine offen ausliegende Fahrradkarte nimmst, darfst du keine zweite Karte mehr nehmen. Daher darfst du auch keine offen ausliegende Fahrradkarte als zweite Karte nehmen.

Sobald zu einem beliebigen Zeitpunkt drei Fahrradkarten offen ausliegen, werden alle fünf ausliegenden Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt und durch fünf neue Karten vom Stapel ersetzt.

Ist der Stapel leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.

EINE STRECKE NUTZEN

Auf dem Spielplan gibt es zwei verschiedene Arten von Strecken. Eine Straßenbahn-Strecke besteht aus zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe (manchmal auch grau), die zwei benachbarte Orte miteinander verbinden. Eine U-Bahn-Strecke ist eine graue Linie mit einem einzelnen farbigen Feld (manchmal auch grau), die zwei benachbarte Orte miteinander verbindet.

Auf **Straßenbahn-Strecken** können nur Straßenbahnen gestellt werden, auf **U-Bahn-Strecken** nur U-Bahnen.

Um eine **Straßenbahn-Strecke** zu nutzen, musst du so viele Transportkarten der passenden Farbe von deiner Hand ausspielen und ablegen, wie die Strecke Felder hat. Danach stellst du auf jedes Feld der Strecke eine Straßenbahn deiner Farbe.



Um eine **U-Bahn-Strecke** zu nutzen, musst du so viele Transportkarten der passenden Farbe von deiner Hand ausspielen und ablegen, wie neben dem Feld der Strecke abgebildet sind. Danach stellst du eine U-Bahn deiner Farbe auf das Feld der Strecke.



Für die meisten Strecken ist eine bestimmte Farbe erforderlich. Eine blaue Strecke kann z. B. nur mit blauen Transportkarten genutzt werden. Für eine graue Strecke kann genau eine beliebige Farbe verwendet werden.

Du kannst jede noch freie Strecke auf dem Spielplan nutzen, sie muss nicht an deine vorherigen Strecken anschließen. Du kannst nie mehr