

die uit grijze vakjes bestaan kunnen geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van een willekeurige kleur.

Een speler mag elke vrije route op het bord claimen. Hij is nooit verplicht om een verbinding te maken met een vorige route. Je mag slechts één route per beurt claimen.

Als je onvoldoende plastic bussen hebt om op een route te leggen, dan is het niet mogelijk om deze route te claimen.

Zodra je een route claimt, krijg je onmiddellijk de punten die je hiermee verdient volgens de scoretabel op het bord en verschuif je jouw scorepion het juiste aantal velden op het scorespoor.

**Je kunt een gele route van 3 vakjes claimen door een reeks kaarten af te leggen, volgens onderstaand voorbeeld:**



## Bestemmingskaarten trekken

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



Tijdens deze actie mag een speler extra bestemmingskaarten trekken. Hiervoor neemt hij de 2 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Je moet er minstens één van behouden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onderop 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 behouden.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden.

**Om een district te voltooien dien je alle locaties van dat district (met hetzelfde getal) met elkaar te verbinden.**



## EINDE VAN HET SPEL EN DE SCORE BEREKENEN

Wanneer een speler aan het einde van een beurt twee of minder bussen op voorraad heeft, dan krijgt elke speler — inclusief de speler met 2 of minder bussen — 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.
- Tot slot, elke speler scoort de puntenwaarde van ieder voltooid district. Een district bestaat uit locaties met hetzelfde getal. Dit getal is tevens de puntenwaarde van het district. Om een district te voltooien dien je alle locaties van dat district met elkaar te verbinden.



De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien dit ook gelijk is, dan delen de 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, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



**D**e opzweepende beats van de rockmuziek dreunen door de straten van Londen, waar de meest hippe jongeren samen komen. Je rijdt met jouw bus door deze populaire stad, op weg naar allerlei nieuwe bestemmingen, want toeren door zo'n stad met een originele dubbeldekker bus is natuurlijk helemaal te gek!

## VOORBEREIDING

➤ Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set gekleurde plastic bussen en een scorepion in dezelfde kleur. Plaats de scorepion op Start 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 buskaarten gedraaid zijn, 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) hij wenst te behouden; hij moet minstens 1 kaart behouden. Als men besluit 1 kaart te behouden, dan wordt de afgelegde kaart onderop de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Leg deze stapel naast het bord 5. Spelers moeten hun bestemmingskaarten geheim houden tot het einde van het spel.

➤ Je bent nu klaar om het spel te beginnen!



## INHOUD

- 1 spelbord met het transportnetwerk van Londen
- 68 plastic bussen (17 van elke kleur)
- Een paar reserve bussen in elke kleur
- 44 transportkaarten (8 meerkleurige buskaarten en 6 kaarten van elke kleur: blauw, groen, zwart, roze, geel en oranje)



- 20 bestemmingskaarten
- 4 scorepionnen
- deze spelhandleiding



## 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);
- districten voltooien door alle locaties met hetzelfde getal met elkaar te verbinden.

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

## DE SPEELBEURT

De jongste speler mag beginnen. 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 (groen, zwart, oranje, roze, geel en blauw) met uitzondering van buskaarten 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. Je mag blind de bovenste kaarten van de gedekte stapel nemen of een kaart kiezen uit de vijf kaarten die open naast het bord liggen. 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 buskaart als eerste kaart neemt, dan mag je geen tweede kaart meer pakken tijdens deze beurt. Je mag een open buskaart ook niet als tweede kaart nemen.

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open transportkaarten buskaarten zijn, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opengelegd 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

Een route is een reeks gekleurde vakjes tussen twee aangrenzende locaties op het bord.

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.

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