

Je kunt deze witte route van 2 vakjes claimen door 2 kaarten af te leggen, volgens onderstaand voorbeeld (vergeet niet om een witte kaart voor je neer te leggen voor de Franse vlag).

A



B



C



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

Franse vlaggen vormen

Vier de Dag van de Bastille, de Franse nationale feestdag op 14 juli, door tijdens het spel Franse vlaggen te vormen. Bij het claimen van een blauwe, witte of rode route, leg je een van de kaarten die je daarvoor speelt, open voor je op tafel, maar alleen als:

- het geen meerkleurige buskaart is
- je van die kleur nog geen kaart voor je hebt liggen.

De overige kaarten worden op de gebruikelijke wijze afgelegd.

Als je aan het einde van je beurt één blauwe, één witte en één rode kaart open voor je hebt liggen, heb je een Franse vlag gevormd en vier je de Dag van de Bastille! Je scoort 4 punten en legt de drie kaarten af. Je kunt in een latere beurt beginnen met het vormen van een nieuwe Franse vlag.



Dubbele routes

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.

Bestemmingskaarten trekken

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



Tijdens deze actie mag een speler extra bestemmingskaarten trekken. Hiervoor neemt men de 2 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Men moet minstens één bestemmingskaart houden, maar je mag ze ook allebei houden als je dat wilt. Kaarten die niet worden gekozen, worden onder 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 houden.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden voor de andere spelers.

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 en het vormen van Franse vlaggen al geteld.
- 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.

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

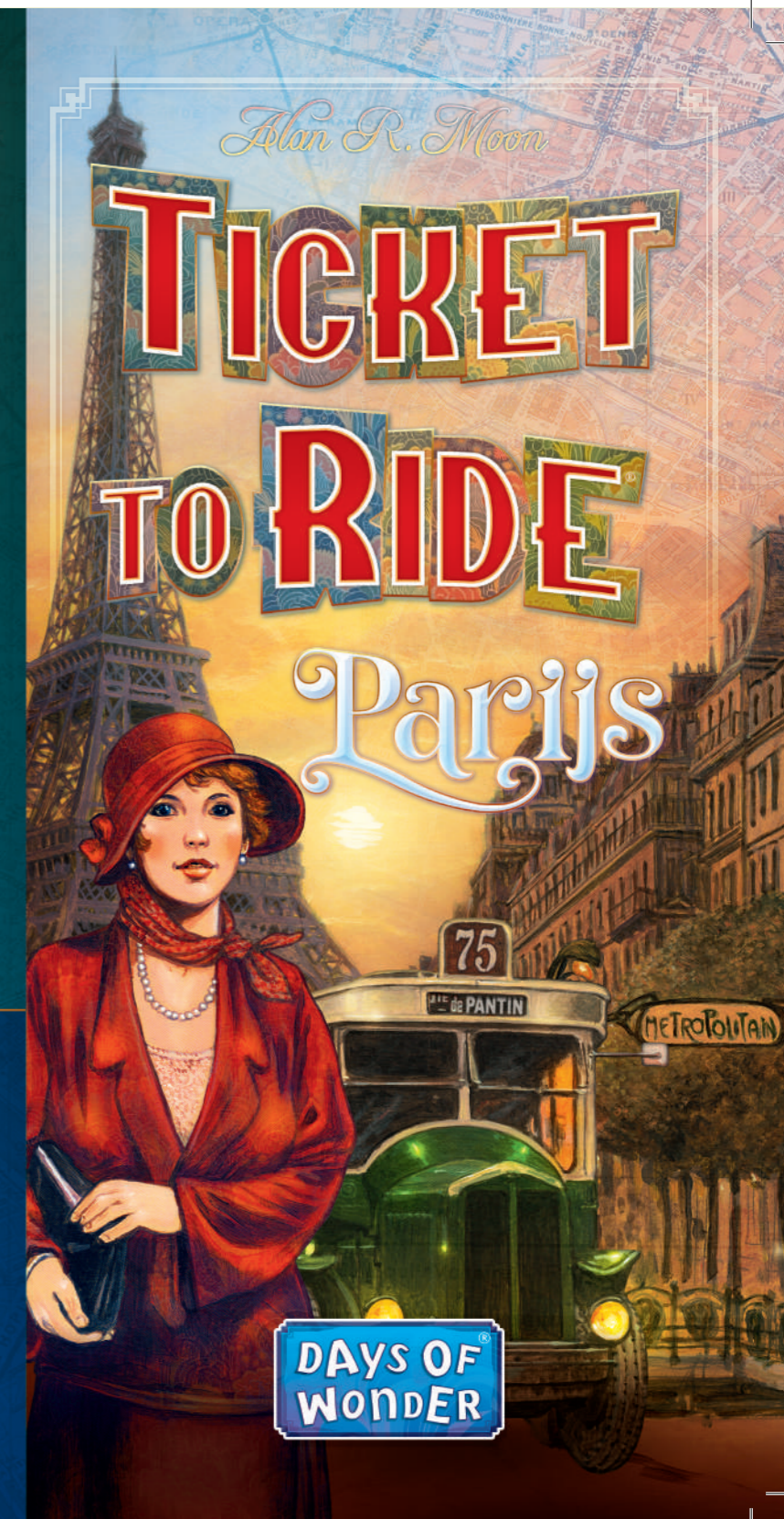
Productieontwerp en miniatuurcreatie
door Adrien Martinot

Met speciale dank van Alan en DoW aan allen die geholpen hebben met het testen van het spel: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann & Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, het Days of Wonder logo en Ticket to Ride zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc.

Alle rechten voorbehouden.



DAYS OF
WONDER

Laat je meevoeren door het betoverende Parijs tijdens de roerige jaren twintig van de vorige eeuw. Spring aan boord van een open bus, rijd over de Champs-Élysées, bewonder de Eiffeltoren en sluit je dag af met een schilderachtige zonsondergang vanaf een gezellig terras in Montmartre.

VOORBEREIDING

➤ Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set gekleurde bussen en een scorepion in dezelfde kleur, en plaatst de scorepion op het startveld 0 van het scorespoor 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 meerkleurige buskaarten liggen, 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) men wenst te behouden; elke speler moet minstens 1 kaart houden. Als men besluit 1 kaart te houden, 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.

➤ Kies een startspeler op basis van eigen criteria. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok.

➤ Je bent nu klaar om het spel te beginnen.



INHOUD

- ◆ 1 spelbord met het transportnetwerk van Parijs
- ◆ 60 bussen (15 van elke kleur)
- ◆ Een paar reserve bussen in elke kleur
- ◆ 4 scorepionen
- ◆ 46 transportkaarten (8 meerkleurige buskaarten, 8 witte kaarten en 6 kaarten van elke kleur: blauw, rood, geel, groen en paars)



- ◆ 20 bestemmingskaarten
- ◆ 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);
- het verzamelen en afleggen van kaarten die samen de Franse vlag vormen.

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

De speelbeurt

De gekozen startspeler begint. 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 (blauw, rood, wit, geel, groen en paars) 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. Voor beide kaarten geldt: kies een kaart uit de vijf openliggende kaarten naast het bord of kies blind de bovenste kaart van de gedekte stapel. 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.

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 bus op elk van de vakjes van de route. Alle routes vereisen een specifieke set kaarten om ze te kunnen claimen. Zo kan een gele route alleen geclaimd worden door gele transportkaarten af te leggen.

Een speler mag elke vrije route op het bord claimen, zelfs als deze geen verbinding maakt met een route die je eerder geclaimd hebt. Je mag slechts één route per beurt claimen.

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