

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capille Dauphan

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

PENNSYLVANIA



MAD COLLECTION
 +5+
DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

SHARES 50 EACH



Willkommen bei „Zug um Zug™ – Pennsylvania“ – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug“, das in einem Staat spielt, durch den Amerikas berühmteste Bahnlinien führen und der voller Eisenbahngeschichte steckt. Werden Sie in die profitabelsten Gesellschaften investieren?

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf für den Pennsylvania-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 ausgelegt. Für ein Spiel zu zweit gibt es spezielle Regeln (am Ende dieser Spielregel).

Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug“-Versionen:

- ◆ 45 Waggons pro Spieler und einen farblich passenden Zählstein aus einem der folgenden Spiele:
- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“
- ◆ 110 Wagenkarten aus:
 - „Zug um Zug“
 - „Zug um Zug Europa“
 - Erweiterung „USA 1910“

ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 50 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie werden an jeden Spieler 5 Zielkarten ausgeteilt, von denen er mindestens 3 behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie weitere Zielkarten haben möchte, zieht er 4 und behält mindestens 1 davon. Zu Beginn der Partie oder bei späterem Nachziehen zurückgegebene Karten werden generell unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.



FÄHREN

Fähren sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch Wasser getrennt sind. Sie sind auch an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder der Strecke muss er die entsprechende Anzahl an Wagenkarten der entsprechenden Farbe abgeben. Auf dem Pennsylvania-Spielplan gibt es nur zwei Fähren, beide führen nach Ontario. Diese zwei Strecken sind nicht miteinander verbunden.



ANTEILSSCHEINE

Während der Spielvorbereitung werden die 60 Anteilsscheine getrennt nach Eisenbahngesellschaft sortiert. Innerhalb jeder Gesellschaft werden die Karten aufsteigend nach Zahlen sortiert (so dass die „1“ jeder Gesellschaft oben liegt, darunter die „2“ usw.). Die Eisenbahngesellschaften haben unterschiedlich viele Anteilsscheine.



Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, kann er zusätzlich den obersten Anteilsschein einer der Eisenbahngesellschaften nehmen, die neben der genutzten Strecke abgebildet sind. Neben manchen Strecken sind keine Gesellschaften abgebildet: diese Strecken bringen keinen Anteilsschein. Wenn bereits alle Anteilsscheine einer Eisenbahngesellschaft genommen wurden, muss der Spieler einen Anteilsschein einer anderen abgebildeten Gesellschaft nehmen.

Die Spieler legen ihre Anteilsscheine **verdeckt** vor sich und jeder Spieler darf seine eigenen Anteilsscheine jederzeit ansehen.



Manuela nutzt die Strecke Oil City–Warren. Daher darf sie den obersten Anteilsschein von Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, oder Erie Lackawanna Railroad nehmen. Sie wählt den Anteilsschein von Pennsylvania Railroad.

WERTUNG

Am Ende der Partie decken alle Spieler ihre Anteilsscheine auf und sortieren sie nach Eisenbahngesellschaft. Dann wird jede Gesellschaft gewertet.

- ◆ Der Spieler mit den meisten Anteilen an einer Eisenbahngesellschaft erhält die meisten Punkte (wie auf der Karte dieser Gesellschaft angegeben), gefolgt vom Spieler mit den zweitmeisten Anteilen usw. Ein Spieler kann nur Punkte für eine Eisenbahngesellschaft erhalten, wenn er wenigstens 1 Anteil an dieser Gesellschaft besitzt.
- ◆ Es gibt keine Unentschieden: Falls zwei oder mehr Spieler gleich viele Anteile haben, zählt die Reihenfolge, in der diese Spieler in die Gesellschaft investiert haben. Der Spieler, der früher investiert hat, erhält die höhere Punktzahl.
- ◆ Falls mehr Spieler Anteilsscheine einer Gesellschaft haben, als es zu vergebende Punkteplätze gibt, erhalten die Spieler mit weniger Anteilen keine Punkte.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SCORE
1/15

Wer am Ende der Partie die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält einen Globetrotter-Bonus im Wert von 15 Punkten. Haben mehrere Spieler die meisten Zielkarten erfüllt, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler diesen Bonus. Zielkarten, die nicht erfüllt wurden, werden bei diesem Bonus nicht berücksichtigt.

REGELN FÜR 2 SPIELER

In einer Partie zu zweit gibt es einen neutralen, dritten Spieler. Es gelten die obigen Regeln mit folgenden Änderungen:

- ◆ Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Anteilsschein nimmt, wählt er auch einen der möglichen Anteilsscheine für den neutralen Spieler und legt ihn verdeckt zu den bereits zuvor gewählten.
- ◆ Am Ende der Partie, vor der Wertung der Anteilsscheine, werden die Anteilsscheine des neutralen Spielers gemischt und die Hälfte davon aufgedeckt (aufgerundet).
- ◆ Die Anteilsscheine des neutralen Spielers werden bei der Bestimmung der Mehrheiten berücksichtigt, wobei er keine Punkte erhält.

Beispiel: Mark hat 3 Anteilsscheine der B&O Railroad, der neutrale Spieler hat 2 Anteile und Erik hat 1 Anteil. Mark bekommt daher 20 Punkte und Erik 9.

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: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis,
Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot

Copyright © 2004-2017
Days of Wonder

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