

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

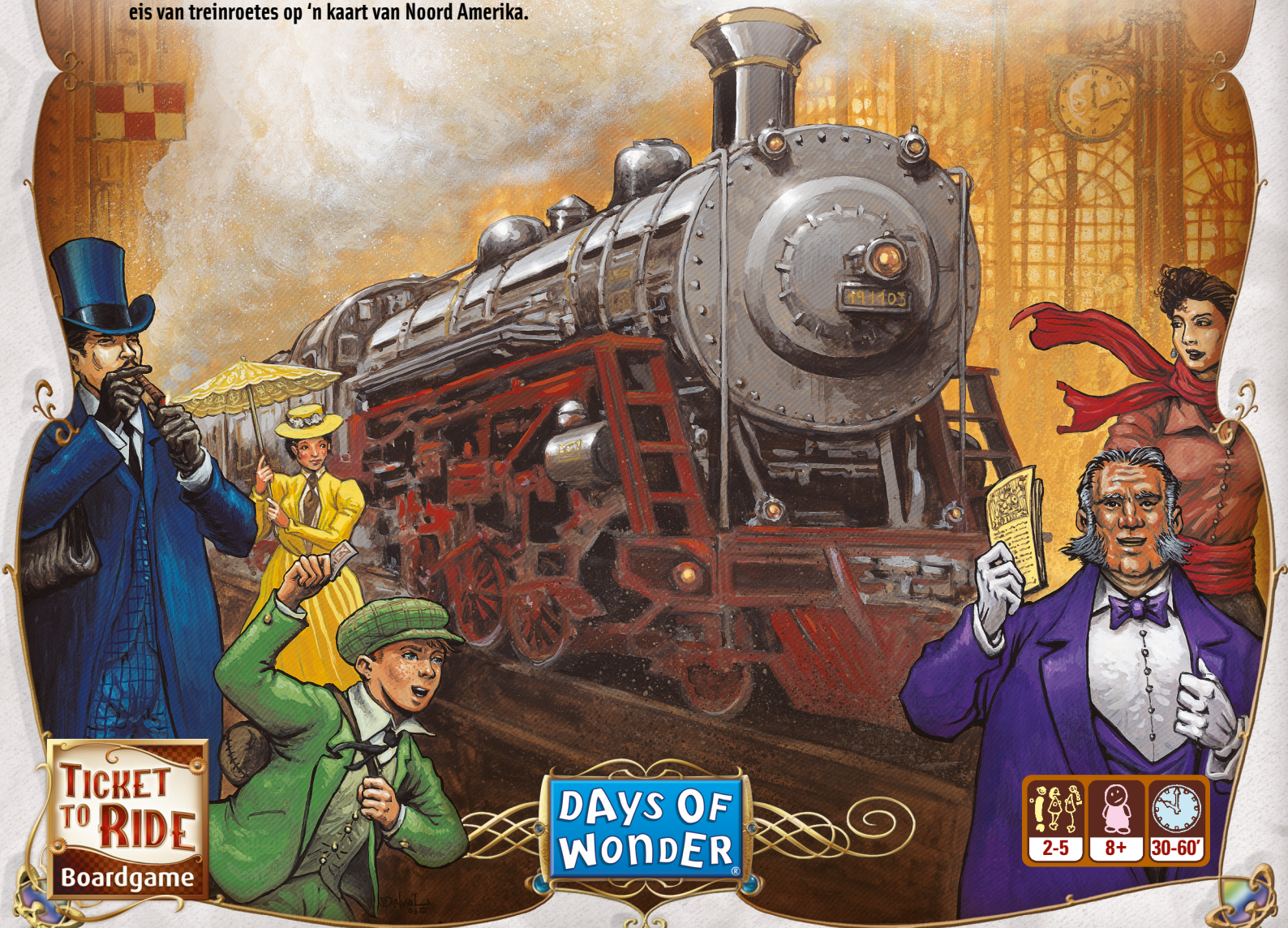
DIE LANDOORBRUGGENDE TREIN AVONTUUR SPEL!

Op 'n wonderige herfsaand ontmoet vyf ou vriende in die agterkamer van een van die stad se oudste en mees private klubs. Elkeen het 'n baie lang afstand gereis – van die verste ente in die wêreld – om op hierdie spesifieke dag te ontmoet... Oktober 2, 1900 – 28 jaar tot op die dag toe Londen se eksentriese heer, Phileas Fogg, die £20,000 weddenskap aanvaar, en toe later gewen het, dat hy om die wêreld kon reis in 80 dae.

Toe Fogg se triomfante reis die koerante van die dag op hol gehad het, was die vyf vriende saam op Universiteit. Met Fogg se impulsiewe weddenskap as inspirasie, asook dalk 'n paar klinkende glasies by die plaaslike kroeg, besluit die groep om sy reise te seëvier met 'n ietwat meer konserwatiewe reisagenda en weddenskap – 'n bottel goeie Claret aan die eerste een om dit tot by die Le Procopé in Parys te maak.

Elke eenvoudige jaar ontmoet hulle om die herdenking daarvan te vier en om hulde te bring aan Fogg. Elke jaar is 'n nuwe ekspedisie (altdy moeiliker as vantevore), met 'n nuwe weddenskap (altdy duurder) voorgestel. Nou, op die vooraand van 'n nuwe eeu, is dit tyd vir 'n nuwe, dalk ontmoontlike, reis. Die prys: \$1 Miljoen in 'n wenner-vat-alles kompetisie. Die doel: om te sien wie kan per spoor na die meeste stede in Noord Amerika reis – in net 7 dae. Die reis begin onmiddelik...

Ticket to Ride is 'n land-oorbruggende trein avontuur. Spelers kompeteer om verskillende stede te verbind deur eienaarskap te eis van treinroetes op 'n kaart van Noord Amerika.



TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER

2-5	8+	30-60'

KOMPONENTE

- ◆ 1 Bordkaart van Noord Amerikaanse trein roetes
- ◆ 240 Gekleurde Trein Waens (45 elk in Blou, Rooi, Groen, Geel en Swart, plus 'n paar ekstra vervangings waens in elke kleur)
- ◆ 142 geïllustreerde kaarte:



110 Trein Wa kaarte (12 elk van Bokskar, Passasierswa, Tenkwa, Koeltrok, Vragtrok, Lossertrok, Kolewa, en Kondukteurswa, plus 14 Lokomotiewe)



30 Bestemmings kaarte



1 Opsommings kaart



1 Langste Aaneenlopende Spoor Bonus kaart

- ◆ 5 Hout Puntetelling Merkers (1 vir elke speler in Blou, Rooi, Groen, Geel en Swart)
- ◆ 1 Reëlboek
- ◆ 1 Days of Wonder Aanlyn Toegangsnommer

SPEL OPSTEL

Plaas die bordkaart in die middle van die tafel. Elke speler vat 45 Gekleurde Trein Waens sowel as die bypassende Puntetelling Merker. Elke speler plaas sy Puntetelling Merker op Begin (Start) 1 op die Puntetelling Spoor wat teen die grens van die kaart om hardloop. Deurgans die spel, elke keer as die speler punte wen, sal hy sy merker ooreenstemmend op die Puntetelling Spoor aanbeweeg.

Skommel die Trein Wa kaarte en deel 'n beginhand van 4 kaarte aan elke speler 2. Plaas die oorblywende stapel van Trein Wa kaarte naby die bord en draai die top vyf kaarte van die stapel gesig-bo 3.

Plaas die Langste Spoor Bonus kaart gesig-bo langs die bord 4.

Skommel die Bestemming Kaarte en deel 3 kaarte uit aan elke speler 5. Elke speler kyk na hul Bestemming Kaarte en besluit watter hulle graag wil behou. 'n Speler moet ten minste twee kaarte hou, maar mag al drie hou indien hy so sou kies. Enige kaarte wat sodoende teruggegee word, word dan onderaan die Bestemming Kaarte Stapel bygevoeg. Hierdie stapel word dan langs die bord geplaas 6. Spelers hou hul Bestemming Kaarte geheim tot aan die einde van die spel.

Jy is nou gereed om the begin.

DOEL VAN DIE SPEL

Die doel van die spel is om die hoogste aantal punte te behaal. Punte kan verdien word deur:

- ◆ Besitneming van 'n Roete tussen twee aangrensende stede op die kaart;
- ◆ Suksesvolle voltooiing van 'n Aaneenlopende Spoor van roetes tussen twee stede, soos aangewys op jou Bestemming Kaart(e);
- ◆ Voltooiing van die Langste Aaneenlopende Spoor van roetes.

Punte word verloor as jy onsuksesvol is in die voltooiing van die roete soos aangedui op jou Bestemming Kaart(e) wat jy gehou het.

DIE SPEL BEURT

Die mees ervare speler gaan eerste. Spel vorder dan kloksgewys om die tafel, met elke speler wat een beurt op 'n slag vat totdat die spel eindig. Op sy beurt vat 'n speler een (en net een) van die volgende drie aksies:



Trek Trein Wa Kaarte – Die speler mag 2 Trein Wa kaarte trek. Hy mag een van die gesig-bo kaarte neem, of hy mag die boonste kaart van die stapel trek (dit is 'n blinde trek). As hy 'n gesig-bo kaart neem, draai hy onmiddelik 'n vervangingskaart van die stapel gesig-bo in plek van die geneemde kaart. Hy trek dan sy tweede kaart – of van die gesig-bo kaarte, of van die bokant van die stapel. (Sien Trein Wa Kaarte vir spesiale reëls vir Lokomotief kaarte)

Besitneming van 'n Roete – Die speler mag besit neem van 'n roete deur 'n stel Trein Wa kaarte wat ooreenstem met die kleur en lengte van die roete te speel en dan een van sy gekleurde treine op elke spasie van die roete te plaas. Hy hou dan telling van sy punte deur sy Puntetelling Merker die ooreenstemmende aantal spasies (Sien Roete Punte Tabel) op die Puntetelling Spoor op die spelbord te beweeg

Trek Bestemming Kaarte – Die speler trek 3 Bestemming Kaarte van die bokant van die stapel. Hy moet ten minste een van hulle hou, maar hy mag twee of al drie hou as hy so sou verkies. Enige kaarte wat teruggegee word, word onder die stapel teruggesit.

TREIN WA KAARTE

Daar is 8 tipes van gewone Trein Wa kaarte, plus Lokomotief waens. Die kleure van elke tipe Trein Wa kaart stem ooreen met verskeie roetes tussen stede op die bord – Pers, Blou, Oranje, Wit, Groen, Geel, Swart en Rooi.

Lokomotiewe is Multi-gekleurd en speel die rol van 'n veelsydige kaart wat deel van enige stel kaarte kan vorm as 'n roete besit van geneem word.

As 'n Lokomotief kaart een van die vyf gesig-op kaarte is en 'n speler neem dit, dan mag daardie speler net die een kaart trek in daardie rondte, en nie twee soos gewoonlik nie. As die speler sy eerste kaart neem, en die vervangingskaart is 'n Lokomotief, mag hy dit nie vat nie. Indien, op enige stadium, drie van die vyf gesig-bo kaarte Lokomotiewe is, dan word al vyf kaarte uitgegooi en vyf nuwe kaarte word dan getrek en gesig-bo gedraai om hulle te vervang.

Let Wel: Indien 'n speler gelukkig genoeg is om 'n Lokomotief kaart blindelings van die bokant van die stapel te trek, tel dit nog steeds as 'n enkele kaart en mag hy nog steeds 'n totaal van twee kaarte daardie rondte trek.

'n Speler mag enige aantal kaarte in sy hand hê op enige stadium.

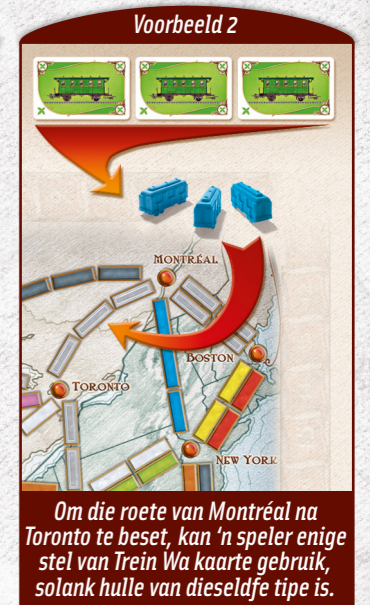
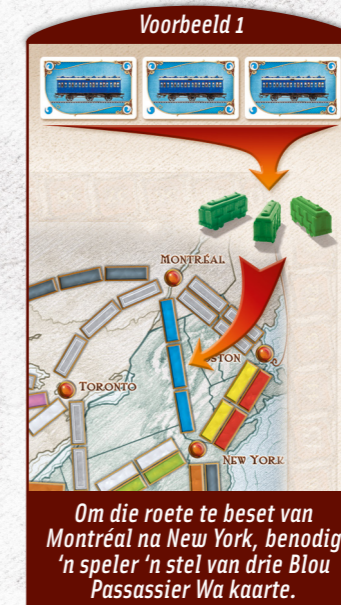
As die stapel uitgeput is word die uitgeputte kaarte geskommel om 'n nuwe trekstapel te vorm. Die kaarte moet deeglik geskommel word aangesien die meeste kaarte uitgegooi word as 'n stel.

In die onwaarskynlike situasie dat daar geen kaarte oor is in die stapel en daar geen kaarte uitgegooi is nie (as gevolg van die feit dat spelers die kaarte in hulle hande versamel), dan kan 'n speler nie 'n Trein Wa kaart trek nie. In so 'n geval mag die speler net besit neem van 'n roete of Bestemming Kaarte trek.

BESITNEMING VAN ROETES

Om besit te neem van 'n roete moet 'n speler 'n stel kaarte speel gelykstaande aan die aantal spasies in die roete. 'n Stel kaarte moet dieselfde tipe wees. Meeste roetes vereis 'n spesifieke tipe stel. Byvoorbeeld, 'n Blou roete moet besit van geneem (beset) word deur blou-gekleurde Passasiers Wa kaarte te gebruik. Sekere roetes – die wat grys-gekleurd is – kan besit van geneem word deur 'n stel kaarte van enige kleur te gebruik.

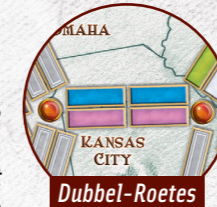
Wanneer 'n roete beset word deur 'n speler, plaas die speler een van sy plastiek treine op elke spasie van die roete. Alle kaarte wat gebruik is in die stel om die roete te beset word dan uitgegooi.



'n Speler mag enige roete op die bord beset. Hy word nooit verwag om dit te verbind aan enige van sy ander roetes wat hy tydens die spel beset het nie. 'n Speler mag net 'n maksimum van een roete beset tydens sy beurt, oftewel net twee aangrensende stede verbind, en nooit meer nie.

Sommige stede word verbind deur Dubbel-Roetes. Een speler mag nie altwee roetes na dieselfde stede beset nie.

Let Wel: In die geval van 'n spel van net 2 of 3 spelers kan net een Dubbel-Roete gebruik word. 'n Speler kan enige een van die twee roetes tussen stede beset, maar die ander roete is dan gesluit vir ander spelers.



ROETE PUNTE TABEL

Wanneer 'n speler 'n roete beset, hou hy rekord van sy puntetelling deur sy Putetelling Merker op die Punte Spoor te beweeg:

TREK VAN BESTEMMING KAARTE

'n Speler kan sy beurt gebruik om meer Bestemming Kaarte te trek. Om so te doen trek hy 3 nuwe kaarte van die bokant van die Bestemming Kaart Stapel. Hy moet ten minste een van die kaarte hou, maar hy mag ook twee of al drie hou as hy so sou verkies. As daar minder as drie kaarte oor is in die stapel dan trek die speler net die aantal kaarte wat beskikbaar is. Enige kaarte wat terug gegee word, word onder die Bestemming Kaart Stapel geplaas.

Elke Bestemming Kaart sluit in die naam van twee stede op die bord asook 'n Punte Waarde. As 'n speler suksesvol is met die voltooiing van 'n reeks roetes wat die twee stede verbind, sal hy die aantal punte wat op die Bestemming Kaart aangedui is by sy punte byvoeg aan die einde van die spel. Indien hy nie suksesvol was om die twee stede te verbind nie, dan word dardie aantal punte van sy totaal afgetrek.

Bestemming Kaarte word geheim gehou van ander spelers totdat die spel se finale puntetelling bereken word. 'n Speler mag enige aantal Bestemming Kaarte besit tydens die spel, sonder beperking.

SPEL EINDE

As een speler se voorraad van plastiese treine verminder tot net, 0,1 of 2 treine oorbly aan die einde van sy beurt, dan kry elke speler, insluitend daardie speler, nog een finale beurt. Die spel eindig dan en spelers verwerk dan hulle finale puntetelling.







VERWERKING VAN PUNTETELLING

Spelers behoort al klaar punte te bereken het vir wat hulle verdien het soos hulle die verskeie roetes voltooi het. Om seker te maak geen foute is gemaak nie kan spelers weer hulle punte oortel vir hulle roetes.

Spelers moet dan al hul Bestemming Kaarte wys en dan die Bestemming Kaarte in hul hand by tel (of aftrek), gebaseer op of hulle suksesvol was in die verbinding van stede.

Die speler wat die Langste Aaneenlopende Spoor van roetes het ontvang die spesiale bonus kaart en tel 10 punte by sy telling. Tydens die evalueering en vergelyking van spoor lengtes neem net in ag die aaneenlopende lyne van plastiese treine van dieselfde kleur. 'n Aaneenlopende spoor mag sirkels/krusings insluit, en mag heelwat kere deur dieselfde stad gaan, maar 'n gegewe trein mag nooit twee keer vir dieselfde spoor gebruik word nie. In die geval dat twee of meer spelers gelykop speel vir hierdie bonus, kry hulle almal 10 punte.

Die speler met die meeste punte wen die spel. As twee of meer spelers gelykop speel, wen die speler wat die meeste Bestemming Kaarte voltooi het. In die onwaarskynlike situasie dat almal nog steeds gelykop is, dan wen die speler wat die Langste Aaneenlopende Spoor kaart besit.

ROETE LENGTE	PUNTE VERWERF
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

Days of Wonder Online

Register your boardgame
Registreer jou bord spel



Here is your train ticket to Days of Wonder Online - The online board game community where ALL your friends play!

Register your game at www.daysof wonder.com to receive online discounts and discover a web site full of game variants, additional maps and more.

Simply click on the **New Player** button and follow the instructions.



Hier is jou trein kaartjie na Days of Wonder Online - Die aanlyn bord spel gemeenskap waar AL jou vriende speel!

Registreer jou spel by www.daysof wonder.com om aanlyn afslag te ontvang en om 'n webwerf te ontdek vol spel variasies, addisionele kaarte en meer!

Klik eenvoudig op die **New Player** knoppie en volg die instruksies.



WWW.DAYSOFWONDER.COM

ERKENNINGS

Spel Ontwerp deur Alan R. Moon

Illustrasies deur Julien Delval

Grafiese ontwerp deur Cyrille Daujean

Afrikaanse Vertaling deur Eugene Vermeulen

'n Spesiale dankie van Alan en DoW aan al diegene wat gehelp het om die spel te speeltoets:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Days of Wonder, die Days of Wonder kenmerk en Ticket to Ride - die bord spel is almal handelsmerke of geregistreerde handelsmerke van Days of Wonder, Inc. en kopieregte © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Alle Regte Voorbehou.