

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

EEN AVONTUURLIJKE TREINREIS, DWARS DOOR AMERIKA!

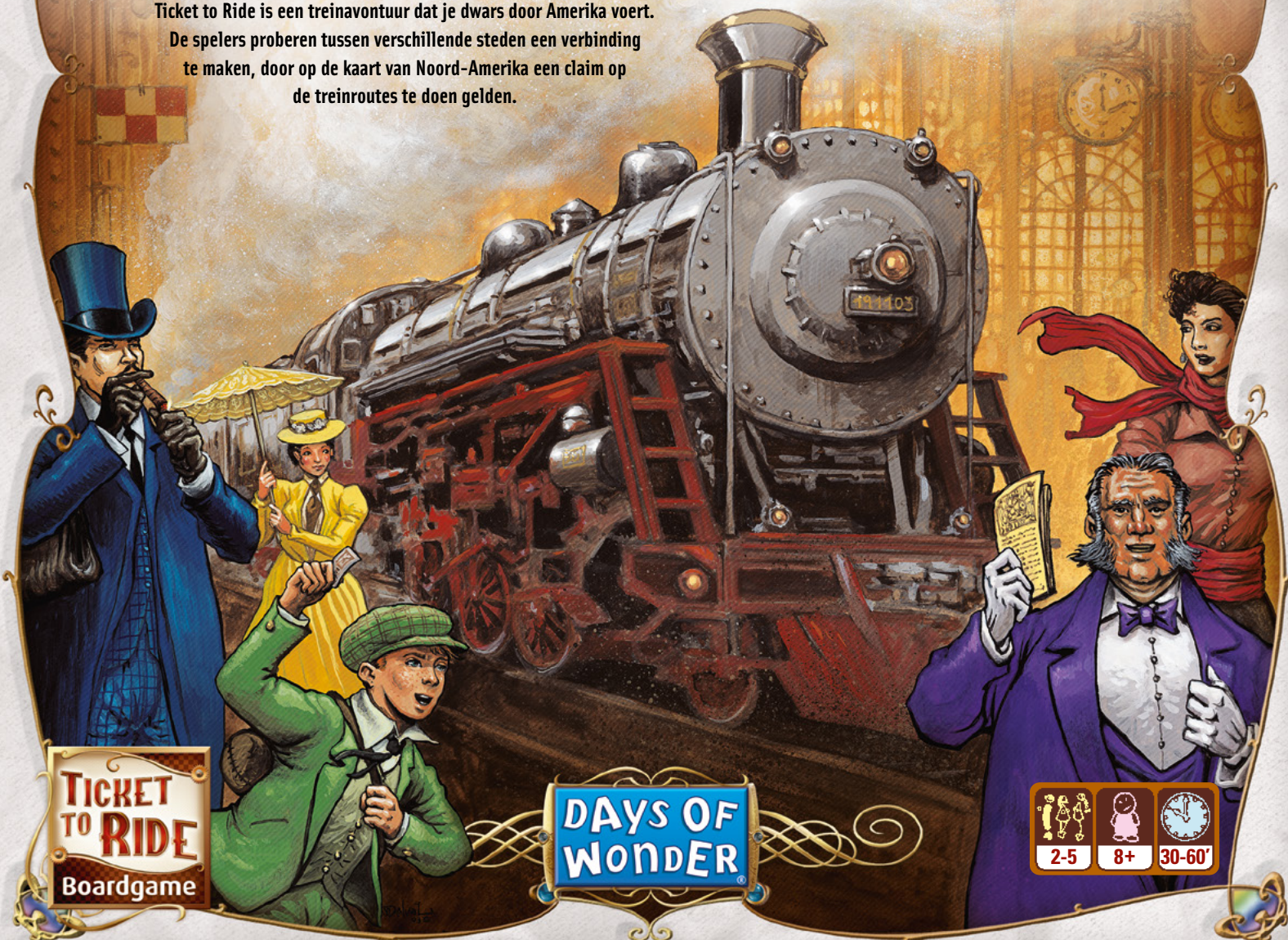
Vijf goede vrienden ontmoeten elkaar op een winderige herfstavond, in een achterkamertje van één van de oudste en meest private clubs van de stad. Zij hadden allemaal een lange reis achter de rug – van overal ter wereld – voor deze rendez-vous op deze zeer bijzondere dag ... Het was immers 2 oktober 1900 en er waren precies 28 jaren verstreken sinds de Londense excentriekeling Phileas Fogg voor £20,000 een weddenschap aanging voor een "Reis rond de wereld in 80 Dagen". En die weddenschap ook won!

Toen in die dagen het verhaal over Fogg's triomfantelijke trip de voorpagina's van alle kranten haalde, zaten de vijf samen op de universiteit. Geïnspireerd door deze magnifieke stunt en geholpen door enkele biertjes in de lokale pub, besloot het groepje dat ze deze wereldreis zouden eren met een iets bescheidener uitdaging en inzet: een goede fles wijn voor de eerste die Le Procopé in Parijs zou bereiken.

Elk daaropvolgende jaar ontmoeten ze elkaar weer, om samen deze gedenktag ter ere van Fogg te vieren. En elk jaar werd een nieuwe expeditie (steeds moeilijker) en een nieuwe inzet (steeds hoger in waarde) voorgesteld. Nu, bij het aanbreken van een nieuwe eeuw, was het tijd voor een echt "onmogelijke opdracht". De inzet: 1 Miljoen \$ voor de enige winnaar van de wedstrijd. Het doel: onderling uitmaken wie er in zou slagen om per trein het grootste aantal steden in Noord-Amerika aan te doen, in slechts 7 dagen! De trip zou onmiddellijk van start gaan...

Ticket to Ride is een treinavontuur dat je dwars door Amerika voert.

De spelers proberen tussen verschillende steden een verbinding te maken, door op de kaart van Noord-Amerika een claim op de treinroutes te doen gelden.



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



INHOUD

- ◆ 1 Landkaart met daarop de Noord-Amerikaanse treinroutes.
- ◆ 240 gekleurde treintjes (45 van elke kleur: blauw, rood, groen, geel en zwart, plus 3 reservetreintjes in elke kleur).
- ◆ 142 geïllustreerde kaarten, waaronder:



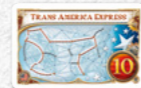
110 treinkaarten: 12 van elke kleur, plus 14 locomotieven



30 bestemmingskaarten



1 Overzichtkaart



1 "Langste Rit"-bonuskaart

- ◆ 5 houten scorepionnen (1 voor elk van de 5 kleuren)
- ◆ 1 spelhandleiding
- ◆ 1 Days of Wonder Online toegangscodes (op de achterkant van de spelhandleiding)

VOORBEREIDING

Leg de landkaart in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set van 45 gekleurde treintjes en de scorepion van dezelfde kleur. Elke speler plaatst zijn scorepion op het startvak **1** van het scorespoor dat langs de landkaart loopt.

Wanneer een speler tijdens het spel punten scoort, dan wordt zijn scorepion verder geplaatst op het scorespoor.

Schud de treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten **2**. Plaats de overige kaarten in een stapel naast het bord, draai de bovenste 5 kaarten om en plaats deze naast elkaar naast het bord (met de afbeelding zichtbaar) **3**.

Leg de Langste Rit-bonuskaart open naast de landkaart **4**.

Schud de bestemmingskaarten en deel 3 kaarten aan elke speler **5**. Elke speler bekijkt zijn bestemmingskaarten en beslist welke hij wenst te houden. Een speler moet er minstens twee houden, maar kan ze ook alledrie kiezen. De geweigerde kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd, die daarna naast de landkaart geplaatst wordt. De spelers houden hun bestemmingskaarten geheim tot op het einde van het spel **6**.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die op het einde van het spel de meeste punten haalt, wordt als winnaar uitgeroepen. Punten kunnen op de volgende manieren behaald worden:

- ◆ **1.** Op de landkaart een route tussen twee steden claimen;
- ◆ **2.** Met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee steden op één van je bestemmingskaarten;
- ◆ **3.** De langste routeverbinding (= Langste Rit) maken.

Punten worden afgetrokken voor elke bestemmingskaart die de speler op het einde van het spel niet succesvol kon behalen.

DE SPEELBEURT

De speler met de meeste reiservaring is eerst aan zet. Daarna gaat men kloksgewijs de tafel verder af, waarbij elke speler zijn beurt speelt en dit totdat het spel afgelopen is. In zijn beurt voert een speler één (en slechts één) van de drie volgende acties uit:

1. Treinkaarten trekken - De speler mag 2 treinkaarten nemen. Hij kan ofwel één van de open kaarten nemen, ofwel de bovenste kaart van de stapel (= blind kiezen). Als hij één van de open kaarten kiest, moet hij van de stapel onmiddellijk een vervangingskaart omdraaien. Hij neemt daarna zijn tweede kaart: ofwel één van de open kaarten, ofwel de bovenste kaart van de stapel. (Zie Treinkaarten voor bijzondere regels betreffende de Locomotiefkaarten).

2. Een route claimen - De speler mag een route op de landkaart claimen door een set treinkaarten met de kleur van de route te spelen en dan één van zijn gekleurde treinen op elk vak van deze route te plaatsen. Daarna past hij zijn score aan, door op het scorespoor van de landkaart zijn scorepion het gepaste aantal plaatsen te verschuiven (zie Routepuntentelling).

3. Bestemmingskaarten trekken - De speler neemt 3 bestemmingskaarten van bovenaf van de stapel. Hij moet er minstens één van behouden, maar hij kan ook verkiezen er twee of ze zelfs alledrie te bewaren. De geweigerde kaarten worden onderaan de stapel teruggelegd.

TREINKAARTEN TREKKEN

Er zijn 8 types gewone treinkaarten in het spel, naast de 14 locomotieven. De kleuren van elk type treinkaart stemmen overeen met verschillende routes tussen de steden op de landkaart: Paars, Blauw, Oranje, Wit, Groen, Geel, Zwart en Rood.

Locomotieven zijn veelkleurig en fungeren als jokers. Locomotiefkaarten kunnen samen met een set kaarten worden gespeeld om een route te claimen. Wanneer één van de vijf open kaarten een Locomotiefkaart is, mag de speler die deze kaart kiest alleen deze kaart nemen, zonder een tweede kaart te trekken. Indien een speler na zijn eerste kaart een locomotief als vervangingskaart trekt, mag hij deze niet houden. Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open treinkaarten een locomotief tonen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opgelegd worden naast het bord.

Er is geen limiet op het aantal kaarten dat een speler in zijn hand mag hebben.

Wanneer de trekstapel uitgeput is, dan worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud en in een nieuwe stapel geplaatst. De afgelegde kaarten moeten zeer goed geschud worden, aangezien ze meestal in sets werden afgelegd.

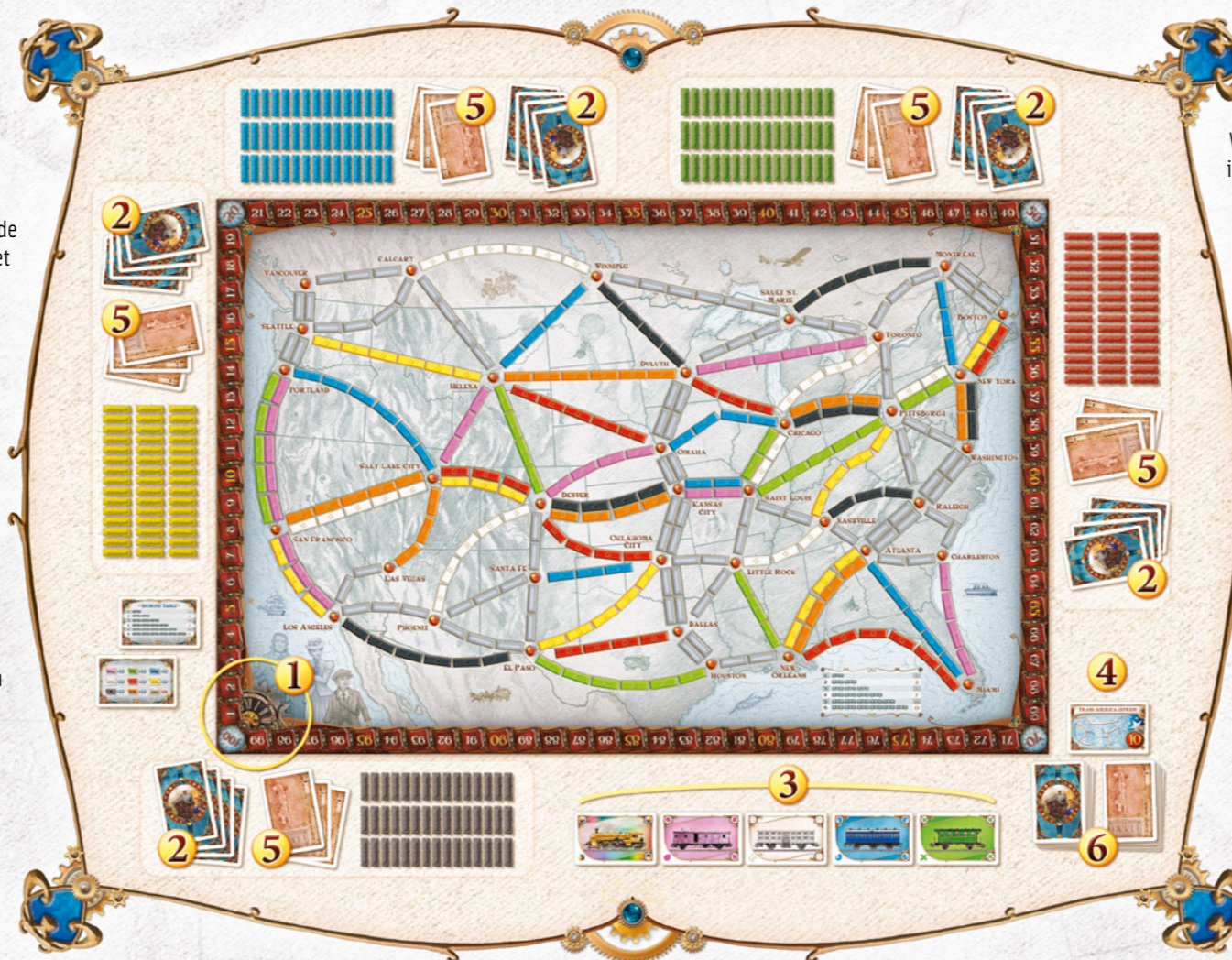
In het onwaarschijnlijke geval dat er geen treinkaarten meer over zouden zijn omdat de spelers al deze kaarten in hun hand houden, dan kunnen geen nieuwe kaarten getrokken worden. De speler moet dan een route claimen of bestemmingskaarten trekken.

EEN ROUTE CLAIMEN

Om een route te claimen moet men een set kaarten spelen: evenveel kaarten als er vakken op de route zijn. Een set kaarten is altijd van hetzelfde type. De meeste routes vereisen een specifiek type kaarten. Voorbeeld: een Blauwe Route moet geclaimd worden door de blauwgekleurde treinkaarten te gebruiken. Routes die uit grijze vakjes bestaan kunnen geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van een willekeurige kleur.

Wanneer een route geclaimd is, plaatst de speler één van zijn plastic treintjes op elk van de vakken van deze route. De gebruikte kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

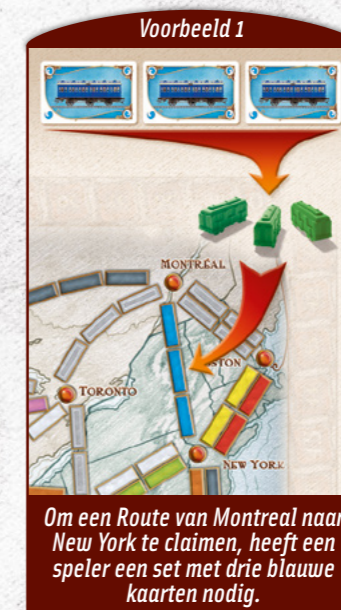
Een speler mag elke vrije route op het bord claimen. Hij is nooit verplicht om een verbinding te maken met een vorige route.



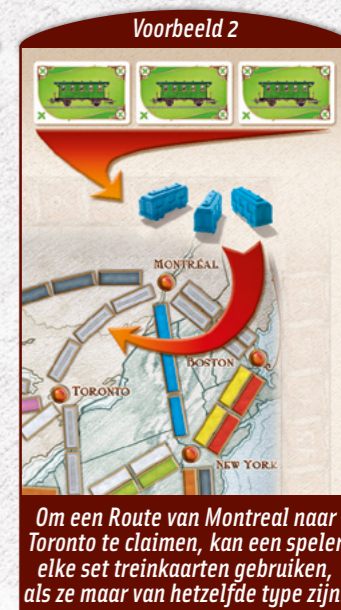
Dubbele Routes

Sommige steden zijn met elkaar verbonden door een dubbele route. Eenzelfde speler kan niet de beide routes tussen dezelfde steden claimen.

Belangrijke Opmerking: In een spel met 2 of 3 spelers worden de dubbele routes niet gebruikt. Een speler kan één van de twee routes claimen, maar de andere route is dan afgesloten voor alle spelers voor de rest van het spel.



Om een Route van Montreal naar New York te claimen, heeft een speler een set met drie blauwe kaarten nodig.



Om een Route van Montreal naar Toronto te claimen, kan een speler elke set treinkaarten gebruiken, als ze maar van hetzelfde type zijn.

ROUTE PUNTENTELLING

Wanneer een speler een route claimt, verplaatst hij zijn scorepion als volgt op het scorespoor:

BESTEMMINGSKAARTEN

TREKKEN

Een speler kan zijn beurt gebruiken om extra bestemmingskaarten te trekken. Hiervoor neemt hij de 3 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Hij dient minstens één van de kaarten te behouden, of hij houdt er twee of zelfs alledrie.

Indien er minder dan 3 kaarten op de stapel liggen, neemt de speler de kaarten die beschikbaar zijn. Alle geweigerde kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.

Elke bestemmingskaart draagt de naam van twee steden op de landkaart, naast een waarde. Maakt een speler een succesvolle routeverbinding tussen de twee steden, dan zal hij het aantal punten dat op de bestemmingskaart aangegeven is optellen bij zijn puntentotaal aan het einde van het spel. Wordt de verbinding tussen de steden niet tot stand gebracht, dan worden deze punten afgetrokken.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden. Een speler mag tijdens het spel zoveel bestemmingskaarten als hij wil bezitten.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler op het einde van een beurt twee of minder treintjes in voorraad heeft, dan krijgt elke speler, inclusief de speler met de twee of minder treintjes, nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en de spelers berekenen hun eindscore.







DE SCORE BEREKENEN

De spelers tellen tijdens het spel de punten die ze krijgen voor het claimen van routes. Om er zeker van te zijn dat er geen fouten werden gemaakt, kun je indien gewenst alle routes nog eens narekenen.

De spelers laten nu al 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.

Geef tenslotte nog 10 punten aan de speler die de langste ononderbroken route wist te maken. Indien verschillende spelers de langste route hebben, dan krijgen deze allemaal de extra 10 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Indien twee of meer spelers het meeste aantal punten hebben, dan wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. In het onwaarschijnlijke geval dat ook dit gelijk is, dan wint de speler die de langste route heeft gemaakt.

ROUDELINGTE	GESCOORDE PUNTEN
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

CREDITS

Spelontwerp Alan R. Moon

Illustraties Julien Delval

We wensen de volgende testspelers te bedanken voor hun bijdrage:

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, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist en Days of Wonder.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

UNBOX NOW
OPEN EEN WERELD VAN PLEZIER

Welkom in de wereld van *Ticket to Ride*.
Ontdek meer geweldige spellen en een **exclusief cadeau** via jouw **persoonlijke code**!
Verzilver jouw cadeau door de QR-code te scannen of ga naar
gift.unboxnow.com/tickettoride

