

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NEDERLAND



MAP COLLECTION
4

DAYS OF
WONDER



Välkommen till Ticket to Ride® Nederländerna – ett tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i detta låglänta land med oändligt många kanaler och floder och minst lika många broar över dem.

Detta regelhäfte tar endast upp regelförändringarna specifika för Nederländernakartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från Ticket to Ride originalspelet.

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar från något av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

◆ **En uppsättning av 40 tåg per spelare (istället för de vanliga 45) och poängmarkörer från någon av följande:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe

◆ **110 Tågbort från:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- USA 1910 expansionen

INTRODUKTION

Den nederländska kartan kräver mer än någonsin att du är alert – du kommer att vilja bygga dina sträckor så fort som möjligt! Se också upp för biljettkortet – med sex av dem värda 29 till 34 poäng och ytterligare sju med värden från 17 till 26 behöver du ofta 100+ poäng i biljetter för att hålla dig på spåret... eller få vinstvittring!

BILJETTKORT & BROTULLMARKÖRER

Denna expansion innehåller 44 biljettkort.

I början av spelet delas 5 biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste man behålla minst 3. En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 4 biljetter varav minst 1 måste behållas.

De biljettkort som väljs bort, både i spelets början och under spelets gång, läggs uppåt i en kashög bredvid biljettkortshögen istället för att placeras under i högen. Om biljettkortshögen tar slut blandas kashögen och läggs som en ny biljettkortshög.

Notera: Ignorera eventuella städer som finns längst ner på visa biljettkort såvida du inte spelar ett 2 personers parti med den Neutrala spelaren.

Dessa låglänta länder är fulla med floder och kanaler vars broar du måste betala tull för att få passera. Varje spelare börjar med samma uppsättning brotullmarkörer (2 x "4", 6 x "2" och 10 x "1", med ett totalvärde på 30)



Övriga brotullmarkörer placeras i en bank bredvid spelplanen. En spelare kan när som helst växla i banken (eller från andra spelare om det behövs). Alla spelare håller värdet av sina brotullmarkörer hemliga från alla andra till slutet av spelet.

För att minska fördelen med att vara först ska spelarnas poängmarkörer i början av spelet placeras ut på poängsträckan enligt anvisningen angiven där.



Spelarnas startposition.

DUBBLA STRÄCKOR, TULLAR & LÅN

De flesta sträckor på denna karta är dubbelsträckor och alla är aktiva oavsett antalet spelare (alltså även med 2 eller 3 spelare).

All sträckor har en kostnad som ska betalas med brotullmarkörer. När den första sträckan av en dubbelsträcka mutas in betalas värdet i brotullmarkörer direkt till banken, men när andra sträckan mutas in betalas värdet istället till spelaren som mutade in första sträckan.



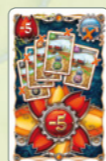
1
Kirsten mutar in den första sträckan från Breda till Rotterdam och betalar 4 poäng i brotullmarkörer till banken.



2
På sin tur betalar Jasper 4 poäng från sin hög av brotullmarkörer till henne två runder senare när han mutar in den andra ruten.

Om en spelare inte har tillräckligt många brotullmarkörer för att betala kostnaden för en sträcka måste spelaren ta ett lånekort från banken när sträckan mutas in och placera det uppvänt framför sig för resten av spelet. Spelaren betalar inga markörer för sträckan (även om man kunde betala en del av den) och kan aldrig återbetala detta lån.

Om den inmutade sträckan var den andra av en dubbelsträcka får ägaren av den första sträckan dess värde i brotullmarkörer direkt från banken istället för från spelaren som tvingades ta ett lån.



Med endast 2 poäng i brotullmarkörer kvar måste Jasper ta ett lånekort men behåller sina markörer. Kirsten, som mutade in den första sträckan, får 4 poäng i brotullmarkörer direkt från banken.

POÄNGRÄKNING

I slutet av spelet får alla spelarna en bonus baserat på hur många poäng brotullmarkörer de har i sin hög i förhållande till alla andra spelare.

Spelarna får poäng baserat på totalvärdet av de brotullmarkörer de fortfarande äger vid spelets slut. Antalet bonuspoäng de får varierar enligt tabellen nedan.

	5	4	3	2
1	55	55	55	35
2	35	35	35	0
3	20	20	0	
4	10	0		
5	0			

Viktigt: Lån tagna under spelet diskvalificerar en spelare från att få dessa bonuskort i slutet av spelet.

Om två eller fler spelare har kvar samma värde brotullmarkörer i sina högar får de alla motsvarande bonus. Förutom att visa spelarna vilken bonus de får i slutet på spelet har brotullmarkörer inget värde och de ger inga poäng direkt.

Spelarna blir som vanligt av med poäng för icke-kompleta biljetter och blir dessutom av med 5 poäng för varje lånekort de tvingades ta i spelet.



Kirsten och Jasper, båda med 9 poäng i brotullmarkörer kvar får 55 bonuspoäng var. Julia har 3 poäng i brotullmarkörer kvar men får inga bonuspoäng eftersom hon tidigare var tvungen att ta ett lånekort – och hennes poängmarkör flyttas tillbaka 5 steg p.g.a. det lånet. Med sina 1 poäng i brotullmarkörer hamnar Niels på tredje plats för bonusar och får 20 bonuspoäng!

Det finns inga bonusar för längsta sträckan eller flest avklarade biljetter.

ANDRA SÄTT ATT SPELA

Inga brotullmarkörer

Denna karta kan också spelas utan brotullmarkörer. När kartan spelas med 2 eller 3 spelare och utan brotullmarkörer används bara ena sträckan av en dubbelsträcka, precis som i vanliga Ticket to Ride.

Neutral spelare (2-personers spel)

Om ni är 2 spelare och vill använda er av brotullmarkörer förselar vi att ni lägger till en neutral spelare som kommer att agera under en neutral spelarfasc varje runda. De två spelarna turas sedan om att sköta den neutrala spelaren. Detta gör spelet till ett knivenmot-strupen parti.

Välj en färg till den neutrala spelaren och placera dess 40 tåg bredvid spelplanen. Ge ett extra tåg i den neutrala färgen till den andra spelaren. Detta tåg blir den neutrala spelarens markör för att hjälpa spelarna hålla koll på vems tur det är att spela den neutrala spelaren.

Under de första 5 rundorna i spelet gör den neutrala spelaren ingenting. Använd dess poängmarkör eller ett tåg för att hålla reda på hur många rundor som gått. Från och med den 6:e runden finns den en fas för den neutrala spelaren efter de båda "riktiga" spelarna gjort sina rundor.

Under denna fas vänder spelaren med den neutrala spelarens markör upp det översta kortet i biljettkortshögen:

◆ Om där inte är några städer listade nederst på biljetten händer inget. Kasta biljettkortet och fortsätt med nästa runda. Spelaren men den neutrala spelarmarkören behåller den.

◆ Om där är två städer listade nederst på kortet ska spelaren med den neutrala spelarens markör muta in sträckan mellan dessa städer med tåg i den neutrala spelarens färg.

Om båda sträckorna är lediga får spelaren välja vilken som mutas in. Därefter kastar spelaren biljetten och ger den neutrala spelarmarkören till sin motståndare.

Om ena sidan av dubbelsträckan redan är inmutad av en spelare (inklusive den som kontrollerar den neutrala spelaren) måste den neutrala spelaren betala motsvarande kostnad i brotullmarkörer från banken till den spelaren. Eftersom det inte fanns något val behåller spelaren den neutrala spelarmarkören och kastar den använda biljetten.

Amsterdam-Rotterdam och Rotterdam-Antwerpen finns längst ner på två biljetter var. Om den neutrala spelaren redan har mutat in denna sträcka när den andra biljetten dras med samma sträcka räknas denna biljett som tom.

När det inte finns fler neutralt färgade tåg kvar att muta in en sträcka med slutar den neutrala spelaren att spela. Dess markör kastas och det finns inte längre någon fas för den neutrala spelaren.

Likasa kastas den neutrala spelarmarkören om biljettshögen är tom. Därefter finns det inte längre någon fas för den neutrala spelaren. Blanda sedan alla kastade biljetter och lägg dem som en ny draghög.



TICKET TO RIDE® NEDERLAND

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations by
Julien Delval









Graphic design by
Cyrille Daujean



PLAY TESTING CREDITS

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers •
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Kathy & Alan Bargender, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente & Jim Simons, Andrew Edworthy.

	2	4	
	6	8	
	10	12	
	14	16	
	18	20	