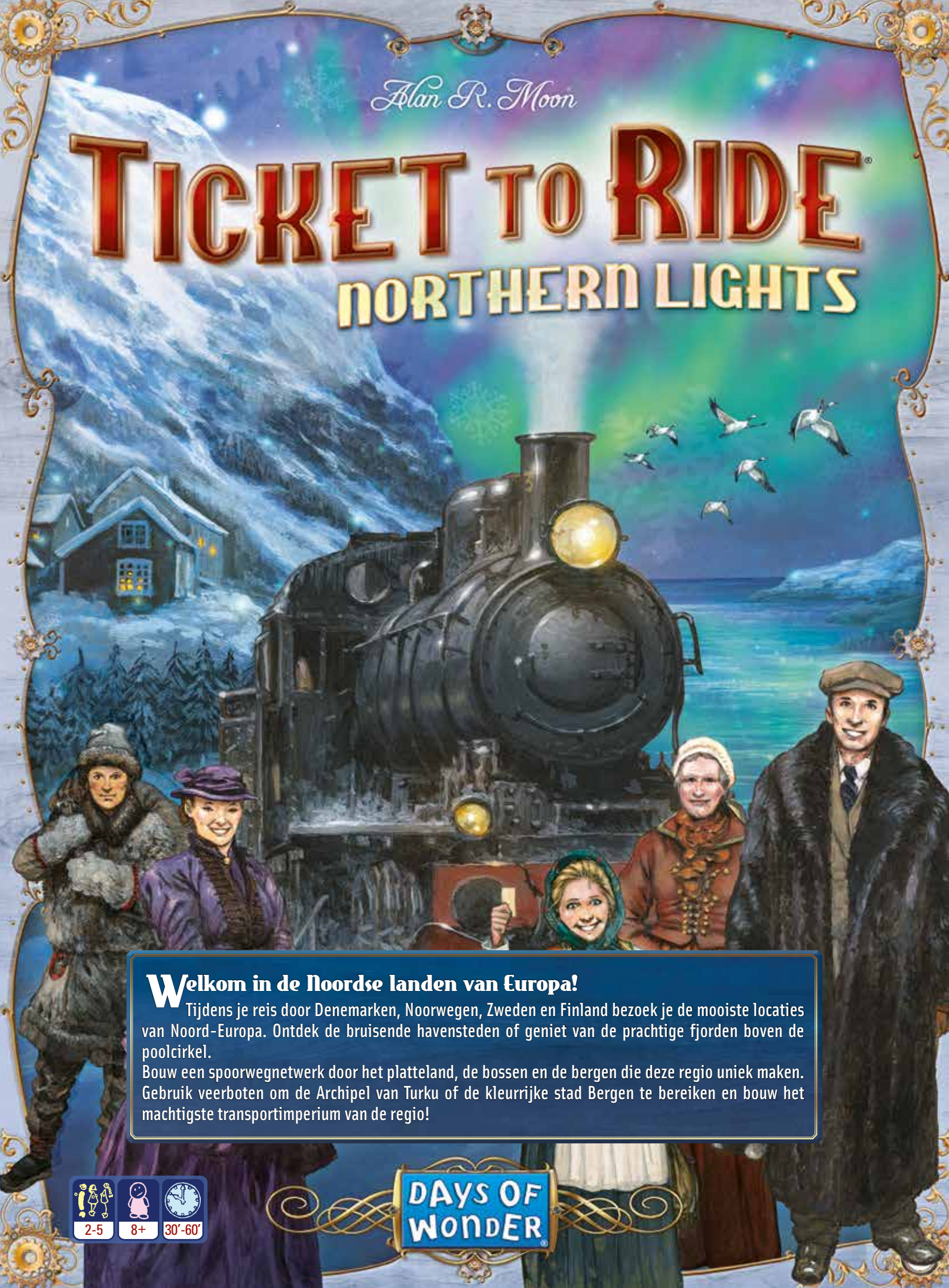


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NORTHERN LIGHTS



Welkom in de Noordse landen van Europa!

Tijdens je reis door Denemarken, Noorwegen, Zweden en Finland bezoek je de mooiste locaties van Noord-Europa. Ontdek de bruisende havensteden of geniet van de prachtige fjorden boven de poolcirkel.

Bouw een spoorwegnetwerk door het platteland, de bossen en de bergen die deze regio uniek maken. Gebruik veerboten om de Archipel van Turku of de kleurrijke stad Bergen te bereiken en bouw het machtigste transportimperium van de regio!



**DAYS OF
WONDER**

INHOUD

- 1 spelbord van de Noordse landen
- 200 gekleurde treintjes (40 per speler, plus enkele reservetreintjes)
- 180 geïllustreerde kaarten, waaronder:

55 bestemmingskaarten

11 bonuskaarten



114 treinkaarten (12 van elke kleur, plus 18 locomotieven)

- 5 houten scorepionnen (1 voor elke spelerskleur)
- 1 spelhandleiding

VOORBEREIDING

Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set van 40 gekleurde treintjes en de scorepion van dezelfde kleur. Elke speler plaatst zijn scorepion op het startvak 0 **1** van het scorespoor dat rondom het bord loopt. Zodra een speler tijdens het spel punten scoort, wordt zijn scorepion vooruit geplaatst op het scorespoor.

Schud de treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten **2**. Plaats de overige treinkaarten in een gedekte stapel naast het bord en draai de bovenste 5 kaarten om **3**.

Schud de bonuskaarten en leg de bovenste 4 kaarten open naast het bord **4**. Leg de overige bonuskaarten terug in de doos.

Schud de bestemmingskaarten en geef elke speler 4 kaarten **5**. Plaats de overige bestemmingskaarten in een gedekte stapel naast het bord **6**. Elke speler bekijkt zijn bestemmingskaarten en kiest welke kaarten hij wil houden. Elke speler moet minstens 2 kaarten houden, maar mag ze ook alle 4 houden als hij dat wil. Afgelegde bestemmingskaarten worden teruggelegd onder de stapel. Spelers moeten hun bestemmingskaarten geheim houden tot het einde van het spel.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

DOEL VAN HET SPEL

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

- een route tussen twee aangrenzende steden op het bord claimen;
- met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee steden op je bestemmingskaart(en);
- bonuskaarten behalen aan het einde van het spel.

Voor elke bestemmingskaart die de speler aan het einde van het spel niet heeft behaald, worden punten afgetrokken.



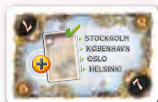


5



2

4

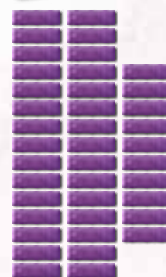


3



1

2



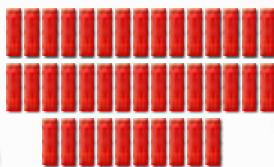
5



6



2



5

DE SPEELBEURT

De speler die de meeste reizen heeft gemaakt, mag het spel beginnen. Daarna gaat het spel verder met de klok mee. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

Treinkaarten trekken – De speler trekt maximaal 2 treinkaarten en voegt deze toe aan zijn hand.

Een route claimen – De speler claimt een route tussen twee aangrenzende steden op het bord door treinkaarten te spelen.

Bestemmingskaarten trekken – De speler trekt de bovenste 3 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet hiervan minstens één kaart houden.

TREINKAARTEN TREKKEN

Er zijn 8 soorten treinkaarten, plus locomotieven. De kleuren van de verschillende treinkaarten komen overeen met de kleuren van de routes tussen de steden op het bord: paars, blauw, oranje, wit, groen, geel, zwart en rood. Locomotieven zijn meerkleurig en fungeren als jokers die als elke kaart gespeeld kunnen worden bij het claimen van een route. Ze zijn ook handig om veerbootroutes te claimen (zie hieronder).

Indien een speler ervoor kiest om treinkaarten te trekken, dan mag hij in zijn beurt twee kaarten nemen. 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: In tegenstelling tot bij de meeste Ticket to Ride spellen, leg je de vijf openliggende treinkaarten niet af als er drie of meer locomotieven liggen.

Er is geen limiet op het aantal kaarten dat een speler in zijn hand mag hebben. Wanneer de stapel treinkaarten op is, worden alle afgelegde treinkaarten geschud om een nieuwe stapel te vormen. Deze kaarten moeten zeer goed geschud worden, aangezien ze meestal in sets worden afgelegd. In het onwaarschijnlijke geval dat er geen treinkaarten meer in de stapel over zijn en er geen kaarten afgelegd zijn (omdat spelers veel kaarten in hun hand houden), dan kan een speler geen treinkaarten trekken. De speler moet dan een route claimen of bestemmingskaarten trekken.

LOCOMOTIEVEN NEMEN

Als een speler een openliggende locomotief als eerste kaart neemt, dan mag hij geen tweede kaart meer pakken tijdens deze beurt. Je mag een open locomotief ook niet als tweede kaart nemen.

Let op: Heb je echter het geluk om een locomotief als eerste kaart van de gedekte stapel te trekken, dan telt die slechts als één kaart voor die beurt en mag je nog een tweede kaart nemen (maar geen openliggende locomotief).

EEN ROUTE CLAIMEN

Een route is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijze vakjes) tussen twee aangrenzende steden op het bord.

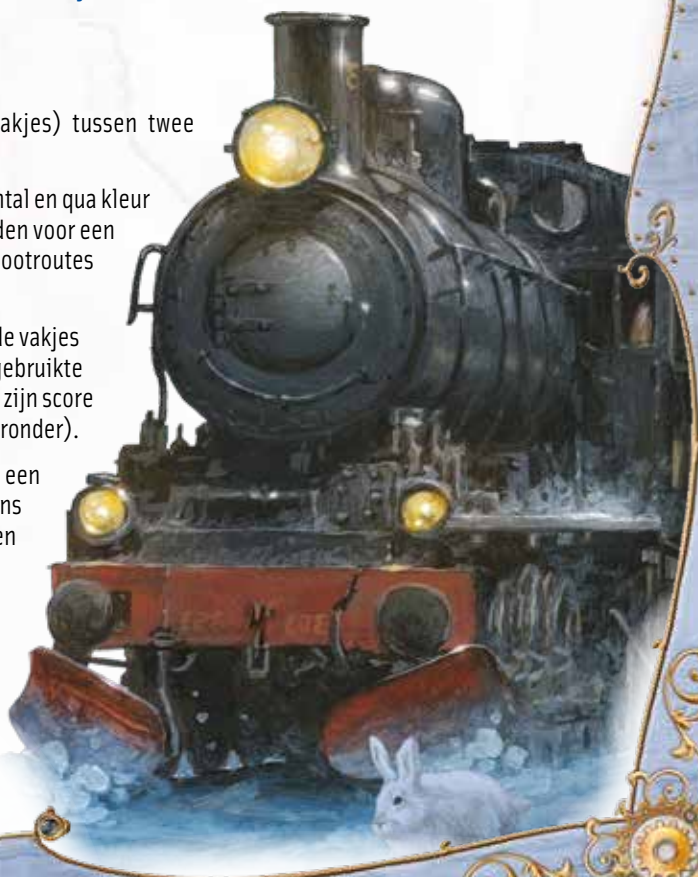
Om een route te claimen, moet een speler een reeks kaarten spelen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met die van de route. Locomotieven kunnen altijd ingezet worden voor een treinkaart van een kleur naar keuze (zie voorbeeld 1). Grijze routes zijn veerbootroutes waarvoor geen specifieke kleur vereist is (zie 'Veerboten').

Zodra een route geclaimd is, plaatst de speler een van zijn treintjes op elk van de vakjes van de route en legt de kaarten af die gebruikt zijn om de route te claimen. De gebruikte treinkaarten worden op de aflegstapel gelegd. De speler telt dan onmiddellijk zijn score en schuift zijn scorepion met dit aantal vakjes vooruit op het scorespoor (zie hieronder).

Een speler mag elke vrije route op het bord claimen. Hij is nooit verplicht om een verbinding te maken met een eerder geclaimde route. Een speler mag tijdens zijn beurt maximaal één route claimen en daarmee twee aangrenzende steden met elkaar verbinden.

Sommige steden zijn met elkaar verbonden door dubbele of driedubbele routes (twee of drie routes van dezelfde lengte die dezelfde steden met elkaar verbinden).

Een speler kan nooit meer dan één route van een dubbele of driedubbele route claimen.



Voorbeeld 1.

Om de gele route te claimen, moet een speler de volgende kaartencombinatie spelen: twee gele treinkaarten; een gele treinkaart en een locomotief; of twee locomotieven.



Voorbeeld 2.

Deze veerbootroute kan geclaimd worden door een reeks van twee treinkaarten van een kleur naar keuze te spelen en daarnaast een locomotief of een paar treinkaarten van dezelfde kleur.



Belangrijk:

- In een spel met 2 of 3 spelers is slechts één route van een dubbele route tussen twee steden beschikbaar voor gebruik; een speler kan een van de twee routes claimen, maar de andere route is dan afgesloten en niet meer beschikbaar voor de andere spelers.
- In een spel met 2 spelers is slechts één route van een driedubbele route tussen twee steden beschikbaar voor gebruik; in een spel met 3 spelers kunnen twee routes van een driedubbele route worden gebruikt. Alleen in een spel met 4 of 5 spelers is het mogelijk om alle 3 de routes van een driedubbele route te gebruiken.

VEERBOTEN

Veerbootroutes zijn speciale routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over het water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen aan de grijze kleur en door de locomotief die op minstens een van de vakjes van de route staat.

Om een veerbootroute te claimen, moet een speler:

- een locomotiefkaart spelen
- OF
- een paar van 2 treinkaarten van dezelfde kleur

voor elk locomotiefsymbool op de route en daarnaast een reeks treinkaarten van één kleur naar keuze voor de andere vakjes van die veerbootroute

TREINKAARTENBONUS

Sommige routes tonen het bonussymbool "+ X". Nadat een speler een van deze routes heeft geclaimd, trekt deze speler het aantal extra treinkaarten van de stapel dat gelijk is aan X. Er mogen geen openliggende treinkaarten worden getrokken met deze bonus.

Voorbeeld 3.

Om de veerbootroute tussen Mo I Rana en Narvik te claimen kan een speler een locomotief plus twee identieke treinkaarten spelen voor de twee vakjes met locomotiefsymbolen en daarnaast nog twee andere treinkaarten van dezelfde kleur voor de overige vakjes van de route.



SCORETABEL VOOR ROUTES

Tijdens het spel scoren spelers punten voor het claimen van routes en schuiven hun scoresteen met dat aantal punten vooruit op het scorespoor. Zie onderstaande scoretabel voor routes.

Routelengte		Punten
1	1	1
2	2	2
3	3	4
4	4	7
5	5	10

BESTEMMINGSKAARTEN TREKKEN

Een speler kan zijn beurt gebruiken om extra bestemmingskaarten te trekken. Hiervoor neemt hij de bovenste 3 kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Indien er minder dan 3 kaarten over zijn, dan trek je het aantal dat beschikbaar is.

Een speler die bestemmingskaarten trekt, moet er minstens één houden, maar mag er ook twee of drie houden als hij dat wil. Kaarten die niet worden gekozen, worden onder de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Kaarten die niet weggelegd worden, moeten tot het einde van het spel gehouden worden. Ze kunnen niet weggelegd worden tijdens een latere beurt.



De steden die op de bestemmingskaarten staan, stellen reisdoelen voor. Indien een speler aan het einde van het spel een ononderbroken rij treintjes in zijn kleur heeft weten te plaatsen tussen de twee steden op zijn bestemmingskaart, dan krijgt hij de punten die op de kaart staan aangegeven. Lukt dit een speler niet, dan worden deze punten van zijn reeds behaalde punten afgetrokken.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden. Een speler mag tijdens het spel zoveel bestemmingskaarten als hij wil, in zijn bezit hebben.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler aan het einde van een beurt 2 of minder treintjes over heeft, dan krijgt elke speler – **inclusief de speler met 2 of minder treintjes** – nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore.

DE SCORE BEREKENEN

- Spelers hebben tijdens het spel de punten die ze krijgen voor het claimen van routes, al geteld. Om er zeker van te zijn dat er geen fouten zijn gemaakt, kun je indien gewenst alle routes nog eens narekenen.
- Vervolgens laten alle spelers hun bestemmingskaarten zien. De waarde van behaalde kaarten wordt aan hun score toegevoegd. De waarde van niet-behaalde kaarten, wordt van hun score afgetrokken.
- Tot slot scoren spelers punten voor de vier zichtbare bonuskaarten (elke bonus wordt op pagina 7 uitgelegd). Bij een gelijke stand tussen twee of meer spelers voor dezelfde bonuskaart, scoren alle gelijkstaande spelers de bonuspunten.
- De speler met de meeste punten wint het spel. Een gelijke stand tussen twee of meer spelers wordt beslist in het voordeel van de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog steeds sprake is van een gelijkspel, dan wint van de gelijkstaande spelers degene die de meeste bonuskaarten heeft behaald. Als dit ook gelijk is, dan delen de gelijkstaande spelers de overwinning.

BONUSKAARTEN



A Machinist

Deze bonus is voor de speler met de meeste locomotieven in de hand.

Let op: elk paar treinkaarten van dezelfde kleur wordt beschouwd als een locomotief bij het bepalen wie deze bonuskaart wint.



B Hoofdstadroutes

Deze bonus is voor de speler met de meeste behaalde bestemmingskaarten naar Stockholm, Kopenhagen (København), Oslo en Helsinki.



C Efficiënt spel

Deze bonus is voor de speler die de meeste treintjes over heeft.



D Korte routes

Deze bonus is voor de speler met de meeste geclaimde routes van één vakje.



E Langste route

Deze bonus is voor de speler met de langste ononderbroken reeks treintjes. Deze ononderbroken reeks mag lussen bevatten en meerdere malen door dezelfde stad gaan, maar mag nooit tweemaal dezelfde route gebruiken.



F Lokaal netwerk

Deze bonus is voor de speler met de meeste behaalde, korte bestemmingskaarten (waarde van 5 punten of lager).



G Internationale spoorwegmagnaat

Deze bonus is voor de speler die met zijn routes de meeste verschillende landen verbindt. Het bord bevat in totaal 9 verschillende landen, die elk hun eigen vlag hebben.



H Poolexpress

Deze bonus is voor de speler met de meeste behaalde bestemmingskaarten naar minstens één stad binnen de poolcirkel.



I Sneeuwschuiver

Deze bonus is voor de speler met de meeste routes naar minstens één stad binnen de poolcirkel.



J Veerbootmeester

Deze bonus is voor de speler die de meeste veerbootroutes heeft geclaimd.



K Het Wilde Westen

Deze bonus is voor de speler met de meeste routes naar minstens één stad in Noorwegen.





CREDITS

**Spelontwerp door
Alan R. Moon**

**Illustraties door Julien Delval
Grafisch ontwerp door Cyrille Daujean**

Speltesters: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sébaghi & Sébastien Rio.

Days of Wonder en het Days of Wonder logo zijn geregistreerde handelsmerken van Asmodee North America en Days of Wonder.

© 2025 Days of Wonder – Alle rechten voorbehouden.