

DAYS OF  
WONDER

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE® EUROPE

**H**et ritme van de trein galmt door de grote stations en weidse landschappen, en symboliseert het wonder van reizen door het Europa van begin 20<sup>e</sup> eeuw.

**Ticket to Ride® Europe** is een treinavontuur dat zich geheel in Europa afspeelt. Spelers strijden om verschillende steden met elkaar te verbinden door spoorwegroutes over bergen en zeeën op het kleurrijke spelbord te claimen.



asmodee®

# Inhoud

- ◆ 1 spelhandleiding
- ◆ 1 spelbord (een plattegrond met het spoorwegnetwerk in Europa)
- ◆ Treinen in 5 kleuren (plus enkele reservetreinen in elke kleur, dus zorg ervoor dat je elk spel begint met 45 treinen per speler)
 
- ◆ 15 stations (3 van elke kleur)
 
- ◆ 5 scorestenen (1 per treinkleur)
 
- ◆ 1 bonuskaart voor de langste spoorlijn
 

- ◆ 46 bestemmingskaarten
  - 40 normale trajecten (blauwe achtergrond)
  - 6 lange trajecten (groene achtergrond)
- ◆ 110 treinkaarten: 12 stuks in elke routekleur op het bord (paars, rood, oranje, geel, groen, blauw, wit, zwart) en 14 locomotieven, die als jokers fungeren.



## Vorbereitung

- Plaats het bord in het midden van de tafel.
- Elke speler krijgt 45 treinen, de corresponderende 3 treinstations en de scoresteen van dezelfde kleur.
- Elke speler plaatst zijn scoresteen op startvak «0» van het scorespoor op het bord ①. Zodra een speler tijdens het spel punten scoort, dan wordt zijn scoresteen vooruit geplaatst op het scorespoor.
- Schud de treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten ②.
- Plaats de overige treinkaarten in een stapel naast het bord en draai de bovenste 5 kaarten van de stapel om. Indien minstens 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 ③.
- Leg de bonuskaart voor de langste spoorlijn open naast het bord ④.
- Neem alle bestemmingskaarten en scheid de 6 lange trajecten (groene achtergrond) van de normale trajecten (blauwe achtergrond). Schud de kaarten met lange trajecten en geef er 1 aan elke speler ⑤. Leg de overige kaarten met lange trajecten in de doos, zonder ze te bekijken.
- Schud nu de kaarten met normale trajecten en geef er 3 aan elke speler ⑥. Plaats de rest in een stapel naast het bord.
- Iedere speler kijkt in het geheim naar zijn 4 bestemmingskaarten en kiest welke kaarten hij wil houden. Elke speler moet minstens 2 kaarten behouden. Leg de bestemmingskaarten die je niet wenst te houden terug in de doos bij de andere bestemmingskaarten, zonder dat de andere spelers ze kunnen zien. De afgelegde bestemmingskaarten mogen lange of normale trajecten zijn. De bestemmingskaarten die je behoudt, blijven geheim tot het einde van het spel.
- Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

# Doel van het spel

Het doel van het spel is om de meeste punten te behalen.

## Je scoort punten:

- ♦ door een route tussen 2 aangrenzende steden op het bord te claimen
- ♦ door je bestemmingskaarten te behalen
- ♦ door de langste aaneengesloten spoorlijn te vormen
- ♦ voor elk ongebruikt station aan het einde van het spel

**Let op:** Je verliest punten voor bestemmingskaarten die je niet behaald hebt.

## Een bestemmingskaart behalen

Om een bestemmingskaart te behalen, moet je de twee steden die op die kaart staan met elkaar verbinden door middel van een aaneengesloten reeks van (routes met) treinen in jouw kleur.



# Een speelbeurt

Kies een startspeler. Het spel verloopt verder met de klok mee, waarbij spelers om de beurt spelen totdat het spel eindigt. Als je aan de beurt bent, moet je 1 (en slechts 1) van de volgende 4 acties uitvoeren:

1. Treinkaarten trekken
2. Een route claimen
3. Bestemmingskaarten trekken
4. Een treinstation bouwen

## 1. Treinkaarten trekken

Als je jouw beurt gebruikt om treinkaarten te trekken, dan mag je er 2 pakken. Voor beide kaarten geldt: kies een kaart uit de 5 open kaarten naast het bord of kies blind de bovenste kaart van de gedekte stapel. Als je een open kaart kiest, dan moet die onmiddellijk vervangen worden door een nieuwe kaart van de gedekte stapel open te draaien.

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 opengelegd worden naast het bord.

Er is geen limiet op het aantal kaarten dat je in je hand mag hebben. Wanneer de stapel treinkaarten op is, worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud tot een nieuwe stapel. De afgelegde kaarten moeten zeer goed geschud worden, aangezien ze meestal in sets zijn afgelegd.

In het onwaarschijnlijke geval dat er geen treinkaarten meer over zijn om te trekken en er is geen aflegstapel, dan kan de actie 'treinkaarten trekken' niet uitgevoerd worden. Je moet dan kiezen uit de andere acties 'een route claimen', 'bestemmingskaarten trekken' of 'een treinstation bouwen'.

## Locomotieven



Locomotieven zijn veelkleurige kaarten die fungeren als jokers en kunnen als elke kleur gespeeld worden bij het claimen van een route. Locomotieven zijn eveneens nodig om veerbootroutes te claimen (zie *Veerboten*).

Als je een openliggende locomotief wilt pakken, moet dit de eerste treinkaart zijn die je deze beurt pakt en je mag daarna geen tweede kaart meer pakken.

**Let op:** als je het geluk hebt 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 pakken (maar geen openliggende locomotief!).

## 2. Een route claimen

Je kunt je beurt gebruiken om 1 route te claimen. Een route is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijs) tussen 2 aangrenzende steden op het bord.

Om een route te claimen, speel je het aantal kaarten dat overeenkomt met het aantal vakjes van de route. De set kaarten moet dezelfde kleur hebben als de kleur van de route (zie voorbeeld 1). Plaats 1 van je treinen op elk van de vakjes van de route en leg de kaarten af die je hebt gebruikt om de route te claimen. Je bekijkt vervolgens de score van je route in het scoreschema (op het bord en op pagina 6) en schuift je scoresteen met dit aantal vakjes vooruit op het scorespoor.

### Let op:

- Routes die uit grijze vakjes bestaan, kunnen worden geclaimd door een set kaarten van 1 willekeurige kleur te spelen (zie voorbeeld 2)
- Je mag tijdens je beurt slechts 1 route claimen
- Je mag elke vrije route op het bord claimen; deze hoeft niet aan een van je andere geclaimde routes te grenzen
- Je moet een gehele route in één beurt claimen

**1**

**De blauwe route**  
**SOFIA – CONSTANTINOPE**  
claimen

of  
  
of  
  
of

**2**

**De grijze route**  
**WIEN – ZÁGRÁB**  
claimen

of  
  
of  
  
of

**Voorbeelden**

Sommige steden zijn met elkaar verbonden door dubbele routes (2 routes van hetzelfde aantal vakjes tussen dezelfde steden). Een speler kan nooit beide routes van een dubbele route claimen.

**Let op:** In een spel met 2 of 3 spelers kan slechts 1 van de dubbele routes worden geclaimd. Een speler kan één van de 2 routes claimen, maar de tweede route is dan afgesloten voor alle spelers voor de rest van het spel.



## Veerboten

Veerboten zijn speciale grijze routes die 2 aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen door de locomotief die op minstens 1 van de vakjes van de route staat.

Om een veerbootroute te claimen, moet je een locomotiefkaart spelen voor elk vakje met een locomotiefsymbool op die route en daarnaast de normale set kaarten van dezelfde kleur voor de overige vakjes van die veerbootroute.

**Let op:** Net als bij elke andere route kunnen extra locomotieven worden gebruikt om kaarten in die set te vervangen. Het locomotiefsymbool geeft alleen het minimale aantal benodigde locomotieven aan.

3

### Een veerbootroute claimen

Om de veerbootroute van **ROMA** naar **PALERMO** te claimen, zijn 1 locomotief en 3 treinkaarten van 1 willekeurige kleur nodig.



## Tunnels

Tunnels zijn speciale routes die eenvoudig te herkennen zijn aan de speciale tunnelmarkeringen aan de rand van de vakjes van de tunnelroute.



Wanneer je een tunnelroute probeert te claimen, geef je eerst aan welke route je wilt claimen en leg je het aantal kaarten dat nodig is voor de lengte van de route, open voor je neer. Draai vervolgens de bovenste 3 kaarten van de stapel treinkaarten open, ongeacht de lengte van de tunnelroute. Voor elke onthulde kaart waarvan de kleur overeenkomt met de kleur van de kaarten die je hebt gespeeld om de tunnelroute te claimen, moet je een extra kaart van dezelfde kleur uit je hand spelen (of een locomotief gebruiken). Pas dan kun je de tunnelroute succesvol claimen.

Als je niet genoeg extra treinkaarten in de juiste kleur hebt (of deze niet wenst te spelen), mag je al je kaarten weer in je hand nemen en is je beurt voorbij.

Aan het einde van de beurt worden de 3 treinkaarten die onthuld zijn voor de tunnel, op de aflegstapel gelegd.

Onthoud dat locomotieven veelkleurige jokers zijn. Elke locomotief die van de stapel treinkaarten wordt onthuld tijdens een poging om een tunnel te claimen, komt automatisch overeen met de kleur van de treinkaarten die voor de route zijn gespeeld, en dwingt je dus om een extra kaart te spelen.

4A

### Een tunnelroute claimen

Je speelt 2 groene kaarten.



Onthulde kaarten



Geen van de 3 onthulde kaarten is groen of een locomotief. Je hoeft geen extra kaarten te spelen om de route te claimen.

4B

## Een tunnelroute claimen

Je speelt 2 groene kaarten.



Onthulde kaarten



Een van de 3 onthulde kaarten is een locomotief en een andere is groen.

Je moet 2 extra kaarten spelen om de route te claimen.

+



4C

## Een tunnelroute claimen

Je speelt 2 locomotiefkaarten.



Onthulde kaarten



1 van de 3 onthulde kaarten is een locomotief en een andere is groen.

Je moet een extra locomotief spelen om de route te claimen.

+



Als je probeert een tunnelroute te claimen met door uitsluitend locomotiefkaarten te spelen, hoeft je alleen extra kaarten te spelen (die in dat geval ook locomotieven moeten zijn) als er locomotieven zitten tussen de 3 kaarten die voor de tunnel zijn onthuld.

Als er niet genoeg kaarten beschikbaar zijn in de stapel en de aflegstapel om 3 kaarten open te draaien en het effect van de tunnel te bepalen, dan worden alleen de beschikbare kaarten onthuld. Als er geen kaarten beschikbaar zijn om open te draaien, kan een tunnelroute zonder extra kaarten worden geclaimd.

### 3. Bestemmingskaarten trekken

Je kunt je beurt gebruiken om meer bestemmingskaarten te trekken. Trek hiervoor de 3 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Als de stapel minder dan 3 bestemmingskaarten bevat, trek dan alleen de beschikbare kaarten.

Je moet minstens 1 van de getrokken kaarten behouden. Kaarten die niet worden gekozen, leg je in willekeurige volgorde terug onder de stapel bestemmingskaarten.

**Let op:** Je mag alleen bestemmingskaarten afleggen die je zojuist hebt getrokken, niet de bestemmingskaarten die je al in je hand had.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden. Je mag tijdens het spel een willekeurig aantal bestemmingskaarten bezitten.

### 4. Een treinstation bouwen



Een treinstation in jouw kleur stelt je in staat om 1 (en slechts 1) route, die **aan een andere speler toebehoort** en die grenst aan de stad waar het station staat, te gebruiken om een twee steden met elkaar te verbinden voor het behalen van bestemmingskaarten. Je hoeft pas aan het einde van het spel te beslissen welke route je gaat gebruiken.

Stations mogen in een willekeurige vrije stad gebouwd worden, zelfs indien er nog geen geclaimde routes aan die stad grenzen. Er mogen nooit 2 stations in dezelfde stad worden gebouwd.

Je mag slechts 1 station per beurt bouwen en maximaal 3 stations gedurende het spel.

Om je eerste station te bouwen, leg je 1 treinkaart uit je hand af en plaats je een van de stations van jouw kleur op een stad naar keuze. Om je tweede station te bouwen, leg je 2 treinkaarten van dezelfde kleur af en om je derde station te bouwen, leg je 3 treinkaarten van dezelfde kleur af. Zoals gewoonlijk kun je ook hierbij locomotieven gebruiken als jokers.

# Einde van het spel

Wanneer een speler aan het einde van een beurt nog maar 0, 1 of 2 treinen op voorraad heeft, krijgt elke speler, **inclusief de speler met 2 of minder treinen**, nog 1 laatste beurt. Daarna eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore via deze stappen:

**1.** Spelers tellen tijdens het spel al de punten die ze hebben gescoord voor het claimen van routes. Om er zeker van te zijn dat er geen fouten zijn gemaakt, kun je de punten voor de routes van elke speler nog eens natellen.



**2.** Spelers laten al hun bestemmingskaarten zien. Op dat moment kiest elke speler welke routes gebruikt worden voor hun stations. Elk station biedt een speler de optie om 1 (en slechts 1) route, die **aan een andere speler toebehoort** en die grenst aan de stad waar het station staat, te gebruiken **voor het behalen van bestemmingskaarten**. Houd er rekening mee dat een station je niet helpt bij een route die door geen enkele tegenstander is geclaimd.

*Let op: Een station kan helpen bij het behalen van meer dan één bestemmingskaart als de gekozen route voor meerdere bestemmingskaarten wordt gebruikt.*

De waarde van de behaalde kaarten wordt opgeteld bij je totale score. De waarde van niet-behaalde kaarten wordt afgetrokken van je totale score (zie voorbeeld 5).



**3.** Elke speler telt 4 punten bij zijn score op voor elk station dat deze speler niet gebruik heeft.



**4.** De speler met de langste aaneengesloten spoorlijn ontvangt de bonuskaart en voegt 10 punten toe aan zijn score. Als meerdere spelers de langste spoorlijn hebben, dan scoren al deze spelers de 10 bonuspunten.

- Houd bij het beoordelen en vergelijken van de lengte van alle spoorlijnen alleen rekening met een aaneengesloten reeks van treinen van dezelfde kleur.
- Een aaneengesloten spoorlijn mag lussen bevatten en meerdere keren door dezelfde stad lopen, maar een trein mag nooit twee keer worden meegeteld in dezelfde aaneengesloten spoorlijn.
- Routes van je tegenstanders die je dankzij stations gebruikt, mogen niet worden meegeteld bij het berekenen van je langste spoorlijn.



## De speler met de meeste punten wint het spel.

Als 2 of meer spelers de meeste punten hebben, wint van deze spelers degene die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. In het onwaarschijnlijke geval dat dit ook gelijk is, wint van deze spelers (indien van toepassing) degene met de bonuskaart voor de langste spoorlijn. Anders delen die spelers de overwinning.





De gele speler slaagde erin om de bestemmingskaarten **MADRID – DIEPPE** en **BARCELONA – BRUXELLES** te behalen dankzij zijn station in Paris, waardoor hij 16 punten scoort.



De groene speler heeft **MARSEILLE – ESSEN** behaald, maar heeft **AMSTERDAM – PAMPLONA** niet behaald omdat niemand de route tussen Essen en Amsterdam heeft geclaimd, waarvoor hij zijn station in Essen had kunnen gebruiken. Uiteindelijk scoort hij in totaal slechts 1 punt.



## Spelontwerp door Alan R. Moon

Ontwikkeling door Adrien Martinot

Illustraties door Fajareka Setiawan

Grafisch ontwerp door Cyrille Daujean

Nederlandse bewerking: Stefan Meeuwsen

Met speciale dank van Alan en DoW aan iedereen die heeft geholpen met het testen van het spel:

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.

**Geografische opmerking:** We streven ernaar om zo correct mogelijk de politieke grenzen van Europa aan het begin van de 20e eeuw weer te geven en de namen van de steden in hun lokale taal te behouden. Om het spelplezier te verbeteren waren we genoodzaakt om de positie van enkele steden op de kaart een klein beetje aan te passen.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) onder licentie van asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic® en asmodee® zijn handelsmerken die eigendom zijn van asmodee-entiteiten. Alle rechten voorbehouden.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,  
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Frankrijk  
[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)



**Welkom in de wondere wereld van spelers**

Maak een account aan en profiteer van exclusieve voordelen

**My asmodee**  
players only

**DAYS OF WONDER**