

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

FRANCE



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---

2		4		6		8		10		12		14		16		18		20	
---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

DOW

Willkommen bei „Zug um Zug™ – Frankreich“ – einem Erweiterungssatz für „Zug um Zug“, das Ihre Gewohnheiten auf die Probe stellt: Konnten Strecken bisher sofort genutzt werden, müssen nun zuerst Gleise gebaut werden!

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Frankreich-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 5 Spieler geeignet.

In einer Partie zu viert oder fünft können alle Strecken der Doppel- und Dreifach-Strecken genutzt werden. Beim Spiel zu zweit und zu dritt kann nur jeweils eine der Doppel- und Dreifach-Strecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, sind die übrigen nicht mehr verfügbar.

Für diese Erweiterung werden die Wagenkarten sowie **40 Waggons** (statt der üblichen 45) und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Außerdem das folgende neue Spielmaterial:

NEUES SPIELMATERIAL

- ◆ 58 Zielkarten
- ◆ 2 Bonuskarten
- ◆ 64 Gleisplättchen (Gleise)



SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Die Gleise werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ◆ Jeder Spieler erhält 8 Wagenkarten.
- ◆ Jeder Spieler erhält 5 Zielkarten, von denen er mindestens 3 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten gelegt.

GLEISBETTEN

Auf diesem Spielplan sind die meisten Strecken bei Spielbeginn noch reine Gleisbetten. Diese müssen zunächst mit Gleisen bebaut werden, bevor die Strecke genutzt werden kann.



NACHBARLÄNDER UND KORSIKA

Einige Zielkarten verbinden entweder eine Stadt mit einem Gebiet oder zwei Gebiete untereinander (entweder Nachbarländer Frankreichs oder Korsika). Jede Strecke, die in ein Gebiet führt, endet in diesem Gebiet. Außerdem gelten unterschiedliche Strecken, die in dasselbe Gebiet führen, nicht als miteinander verbunden.

NEUE REGELN

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Wagenkarten nehmen und Strecke bauen

Die Regeln für das Nehmen von Wagenkarten gelten unverändert wie in den Grundspielen. Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, **muss** er im Anschluss genau **eine** Strecke bauen. Hierzu wählt er ein Gleis und legt es auf ein Gleisbett der entsprechenden Länge. Erst durch das Legen des Gleises wird die Farbe dieser Strecke festgelegt.

Spieler Blau hat gerade zwei Karten gezogen. Danach nimmt er das gelbe 5-Felder-Gleis und legt es auf das Gleisbett Marseille–Grenoble, wodurch diese Strecke nun verfügbar ist. Dafür wird es in dieser Partie die Strecken Avignon–Briançon und Avignon–Nice nicht geben.



Hinweise:

- ◆ Es gibt einige Stellen auf dem Spielplan, an denen sich mehrere Gleisbetten kreuzen. Sobald auf eines dieser Gleisbetten ein Gleis gelegt und somit die Strecke gebaut wurde, ist es nicht mehr möglich, die kreuzende(n) Strecke(n) zu bauen: Man kann niemals ein Gleis auf eine gebaute oder genutzte Strecke legen (oder darunter).
- ◆ In Partien zu zweit und zu dritt kann nur ein Gleis einer Doppel- und Dreifach-Strecke gebaut werden. Legt ein Spieler in Partien zu viert oder zu fünft ein Gleis auf ein Doppel- oder Dreifach-Gleisbett, baut er nur eine dieser Strecken, nicht alle. Die anderen Strecken müssen unabhängig davon gebaut werden. Die Dreifach-Strecke von Paris nach Dijon muss also in drei Spielzügen gebaut werden. Z. B. kann ein Spieler alle drei Strecken bauen oder drei Spieler können je eine davon bauen – jede Kombination ist möglich.

2. Eine Strecke nutzen

Abgesehen von den Strecken, die aus einem Feld bestehen, und den grauen Strecken, können Strecken erst dann genutzt werden, wenn sie gebaut wurden. Sobald eine Strecke genutzt wurde, wird das Gleis (wenn ein solches vorhanden ist) vom Spielplan entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Es kann dann wieder für den Bau einer neuen Strecke verwendet werden.

Einige der grauen Strecken sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, die durch Wasser getrennt sind (Fähren). Sie sind an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder dieser Fährstrecke muss er wie üblich die entsprechende Anzahl an Wagenkarten einer Farbe abgeben.



Spieler Rot hat 5 gelbe Karten auf der Hand. Er nutzt die Strecke Marseille–Grenoble, indem er zunächst das Gleisplättchen entfernt (das nun wieder verfügbar ist) und zum Ärger von Spieler Blau seine Waggons auf die Strecke stellt. Die beiden kreuzenden Gleisbetten können weiterhin nicht bebaut werden.



3. Zielkarten ziehen

Der Spieler zieht 4 Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens 1 davon behalten, darf aber auch 2, 3 oder alle 4 behalten. Zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

BONUSSE BEI SPIELENDE

Bei Spielende werden zwei Bonusse verliehen:

- ◆ Der Spieler, der die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält die Bonuskarte „Längste Strecke“ und somit 10 zusätzliche Punkte.
- ◆ Der Spieler, der die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält die Bonuskarte „Globetrotter“ und somit 15 zusätzliche Punkte.

Sollte bei einem dieser Bonusse ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler die entsprechenden Punkte.



CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

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

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and
Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights ©2004–2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.