

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

RAILS & SAILS *De* GROTE MEREN



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5



10+



90'

Het gebied van de vijf Grote Meren is met een oppervlakte van ongeveer 250.000 vierkante kilometer een van de grootste trekpleisters van Noord-Amerika. Tal van bedrijven sturen hun stoomschepen over de meren Superior, Michigan, Huron, Erie en Ontario. Ze leggen aan in de vele havens in de regio, om er zaken te doen. Geniet van de zonsondergang op Lake Michigan vanuit de haven van Chicago, ontdek het kille maar prachtige Lake Superior, en volg de geheime paden van Wyandotte naar de overwinning...

INHOUD

Gebruik de volgende onderdelen:

- ◆ 1 spelbord, kaart van de Grote Meren
- ◆ 15 havens (3 in per kleur)
- ◆ 140 Transportkaarten:

80 Treinkaarten, waaronder

11 per kleur: paars, geel, groen, rood, zwart en wit



14 Locomotiefkaarten

60 Scheepskarten, waaronder

24 Enkelvoudige Scheepskarten (4 per kleur)



36 Dubbele Scheepskarten (6 per kleur)



- ◆ 55 Bestemmingskaarten



- ◆ gekleurde Treinwagons (33 per kleur in blauw, rood, groen, geel en zwart)
- ◆ 160 gekleurde Schepen (32 per kleur)
- ◆ 5 Scorepionnen

OPSTELLING VAN HET SPEL

Leg het spelbord in het midden van de tafel **1**.

Schud de Treinkaarten en de Scheepskarten afzonderlijk. Geef elke speler 2 kaarten van de stapel met Treinkaarten en 2 kaarten van de stapel met Scheepskarten **2**. Draai 3 kaarten van elke stapel open: deze zijn beschikbaar tijdens het spel **3**.

Elke speler krijgt 5 Bestemmingskaarten aan het begin van het spel, en moet er daar minstens 3 van houden **4**. Afgelegde Bestemmingskaarten worden steeds onderaan de stapel gelegd.

Elke speler krijgt 33 Treinwagons en 32 Schepen van dezelfde kleur. Nadat een speler zijn Bestemmingskaarten heeft gekozen, moet hij bepalen welke 50 speelstukken hij tijdens het spel zal gebruiken. Een speler kan hierbij zelf zijn combinatie kiezen (bijvoorbeeld 33 Treinen en 17 Schepen). Alle overgebleven Treinwagons en Schepen worden terug in de doos gelegd. De spelers kiezen in het geheim hun combinatie. Als alle spelers hun beslissing hebben gemaakt, worden de gekozen combinaties onthuld. Als er één of meer spelers het spel voor de eerste keer spelen, dan raden wij aan dat alle spelers starten met 27 Treinwagons en 23 Schepen. Een speler kan op geen enkel moment meer dan 33 Treinwagons of 32 Schepen bezitten **5**.

Elke speler krijgt ook 3 Havens **6**.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk overwinningpunten te scoren.

Punten kun je scoren door:

- ◆ Een Route te bouwen tussen twee aangrenzende steden;
- ◆ Een Bestemmingskaart af te werken;
- ◆ Een Haven te bouwen die de steden op je Bestemmingskaarten verbindt.

Lukt het je niet om de routes op je Bestemmingskaarten te vervullen, dan verlies je punten.

EEN SPELBEURT

De meest ervaren reiziger begint het spel. Daarna wordt er in wijzerzin doorgespeeld.

Tijdens je beurt moet je één (en slechts één) van de volgende vijf acties uitvoeren:

Transportkaarten Trekken - Je mag twee Transportkaarten trekken (of slechts één, indien de kaart die je kiest een openliggende Locomotiefkaart is. Zie Locomotiefkaarten voor bijzondere regels);

Een Route Bouwen - Je bouwt een route op het bord door een set van Trein- of Scheepskarten uit je hand te spelen, die in kleur en hoeveelheid overeen komen met de vakjes die deze route opmaken. Plaats één van je gekleurde Treinwagons (of Schepen) op elk vakje, en scoor naar gelang de lengte van je route het aantal punten dat aangegeven staat op de Scoretabel;

Bestemmingskaarten Trekken - Trek vier Bestemmingskaarten van de gedekte stapel. Je moet er minstens één houden;

Haven Bouwen - Bouw een Haven in een stad (op voorwaarde dat er aan die stad al een route van jouw kleur is gebouwd);

Speelstukken Inruilen - Je kunt Treinwagons inruilen tegen Schepen of omgekeerd.

Als je al eens met de Wereldkaart hebt gespeeld, kun je gewoon de paragrafen lezen met een "Grote Meren"-pictogram. Alle andere regels blijven onveranderd.

TRANSPORTKAARTEN

Transportkaarten worden verdeeld in twee aparte stapels: de Treinkaarten en de Scheepskarten. De kleuren van elk type van Transportkaart komen overeen met verschillende routes tussen steden op het spelbord – Paars, Geel, Groen, Rood, Zwart en Wit.

Kies je ervoor om Transportkaarten te trekken, dan mag je twee kaarten per beurt nemen. Elk van deze kaarten mag getrokken worden van de zes openliggende kaarten naast het spelbord, of blind van de gedekte stapels. Trek je een openliggende kaart, dan moet je de gekozen kaart onmiddellijk vervangen door een nieuwe van een trekstapel naar keuze. Tijdens het spel kan het dus gebeuren dat de zes openliggende kaarten allemaal Treinkaarten zijn, allemaal Scheepskarten zijn, dat er drie kaarten van elk type liggen, twee kaarten van één type en vier van het andere, of één kaart van één type en vijf van het andere.

Kies je een openliggende Locomotiefkaart, dan is dat de enige kaart die je deze beurt mag trekken (zie Locomotiefkaarten).

Liggen er op een bepaald moment drie Locomotiefkaarten tussen de zes openliggende Transportkaarten, dan worden de zes kaarten onmiddellijk allemaal afgelegd en worden er zes nieuwe kaarten opengedraaid (drie van elke stapel).

In het zeldzame geval dat er zich geen kaarten meer in de trekstapel bevinden en er geen afgelegde kaarten beschikbaar zijn omdat alle spelers veel kaarten op handen hebben, dan kun je tijdens je beurt geen Transportkaarten trekken. Je moet dan een Route Bouwen, Bestemmingskaarten Trekken, een Haven Bouwen of Speelstukken Inruilen.

Je mag op elk moment zoveel kaarten in je hand houden als je wilt. Zijn de kaarten van een stapel op, schud dan de afgelegde kaarten en maak er een nieuwe trekstapel mee. De kaarten moeten grondig worden geschud, aangezien de kaarten in sets worden afgelegd.

LOCOMOTIEFKAARTEN

Locomotiefkaarten zijn speciale Treinkaarten die fungeren als jokers. Ze kunnen bij het bouwen van een route aan elke set van Transportkaarten worden toegevoegd (inclusief Scheepskarten).

Neem je bij het trekken van kaarten een openliggende Locomotiefkaart, dan is dat de enige kaart die je deze beurt mag trekken. Als er na het trekken van de eerste openliggende kaart een Locomotiefkaart wordt opengedraaid, of als er een Locomotiefkaart open ligt maar niet als eerste (en enige) kaart getrokken werd, dan mag deze niet als tweede kaart worden gekozen. Als je echter geluk hebt en een Locomotiefkaart van de gesloten trekstapel trekt, dan telt hij als een gewone kaart en mag je in dezelfde beurt nog steeds een tweede kaart trekken.

Opmerking: Locomotiefkaarten mogen ook worden gebruikt voor Havens (zie Havens).

ROUTES BOUWEN

Routes met rechthoekige vakjes zijn Treinroutes: er moeten altijd Treinwagons op worden geplaatst. Routes met ovale vakjes zijn Scheepsroutes: er moeten altijd Schepen op worden geplaatst. Je kunt nooit Treinwagons en Schepen op dezelfde route gebruiken, of de speelstukken op een verkeerde route leggen (bijvoorbeeld Treinwagons op een Scheepsroute).

Om een route te bouwen, moet je een set van kaarten van het juiste type uitspelen. Het aantal kaarten moet gelijk zijn aan het aantal vakjes van de route. Een set van kaarten moet van hetzelfde type zijn en dezelfde kleur hebben. Voor de meeste routes is er een specifieke set van kaarten nodig. Een paarse Treinroute moet bijvoorbeeld worden gebouwd met behulp van paarse Treinkaarten. Sommige routes – de Grijsgekleurde – kunnen geclaimd worden door elke kleur kaarten.

Opmerking: Veel van de Scheepskarten zijn Dubbele Schepen. Als je met deze kaarten een route bouwt, mag je tot twee Schepen per Dubbele Scheepskaart plaatsen. Bijvoorbeeld: om een Scheepsroute van 5 vakjes te bouwen, zou je twee Dubbele Scheepskarten en een Enkelvoudige Scheepskaart kunnen gebruiken, of drie Dubbele Scheepskarten (je krijgt hierbij geen 'wisselgeld': het extra punt op de Scheepskaart gaat verloren, ook al plaats je slechts 5 plastic Schepen op het spelbord).



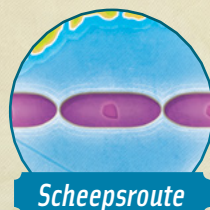
Treinkaart



Scheepskaart



Treinroutes



Scheepsroute



Leg bij het bouwen van een route een van je plastic Treinwagons (of Schepen) in elk van de vakjes van de route. Al de kaarten die als set werden gebruikt om de route te bouwen, worden op een aflegstapel gelegd. De speler bevestigt dan onmiddellijk zijn punten door zijn ScorePion te verschuiven op de scorespoor, per Route Scoretafel gedrukt op de kaart.



Om een paarse Treinroute van 3 vakjes te bouwen, speelt deze speler drie paarse Treinkaarten uit. Hij mag ter vervanging van de paarse kaarten één, meerdere of zelfs uitsluitend Locomotiefkaarten inzetten.



Om een witte Scheepsroute van 4 vakjes te bouwen, speelt deze speler 2 witte Dubbele Scheepskarten uit. Hij had ook vier Enkelvoudige Scheepskarten kunnen uitspelen, twee witte Enkelvoudige Scheepskarten en één witte Dubbele Scheepskaart, of om het even welke andere combinatie die past bij deze kleur en dit aantal, inclusief Locomotiefkaarten indien gewenst.

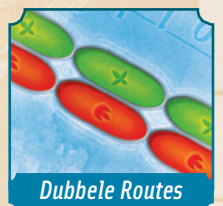
Je mag om het even welke route op het spelbord bouwen. Je bent hierbij niet verplicht om je huidige route met eerder gebouwde routes te verbinden. Je mag altijd slechts één route bouwen tijdens je beurt, nooit meerdere.

DUBBELE ROUTES

Sommige steden zijn verbonden door Dubbele Routes. Eenzelfde speler mag niet beide routes tussen twee steden bouwen.

Opmerking: In spelletjes met twee of drie spelers mag slechts één van deze Dubbele Routes worden gebouwd. Je mag kiezen welk van de twee routes je bouwt, maar de andere route is voor de rest van het spel niet langer beschikbaar voor de andere spelers.

Sommige steden kunnen zowel met een Treinroute als met een Scheepsroute worden verbonden (Duluth-Thunder Bay en Muskegon-Traverse City). Dit zijn GEEN Dubbele Routes.



Dubbele Routes

BESTEMMINGSKAARTEN TREKKEN

Je kunt ook je beurt gebruiken om nieuwe Bestemmingskaarten te trekken. Daarbij trek je vier nieuwe kaarten van de gedekte stapel met Bestemmingskaarten. Liggen er minder dan vier kaarten, dan trek je enkel de kaarten die nog beschikbaar zijn.

Van de getrokken kaarten moet je er minstens één houden, maar je mag er ook twee, drie, of vier houden. Beslis je om een kaart niet te houden, dan leg je die gedekt neer, onderaan de stapel met Bestemmingskaarten. Kaarten die je beslist bij te houden, blijven bij je tot het einde van het spel. Ze mogen tijdens een latere ronde niet meer worden afgelegd.

De steden die op een Bestemmingskaart staan, stellen doelen voor die je bonus- of strafpunten kunnen opleveren. Als je aan het einde van het spel een ononderbroken route van plastic treintjes in jouw kleur op het spelbord hebt liggen die de beide steden op je Bestemmingskaart verbindt, dan scoor je het aantal overwinningpunten dat op de desbetreffende kaart aangegeven staat. Slaag je er niet in om een ononderbroken route te bouwen tussen deze twee steden, dan trek je de overwinningpunten op de Bestemmingskaart af van je eindscore.

Hou je Bestemmingskaarten geheim voor de andere spelers tot de puntentelling aan het einde van het spel. Je mag tijdens het spel zoveel Bestemmingstickets nemen als je maar wil.

HAVENS



Havens mogen enkel op **blauwe** steden worden gebouwd. Zodra er een Haven op een stad is gebouwd, kunnen er in die stad geen meer worden bijgebouwd. Om een Haven te kunnen bouwen, moet je minstens één bestaande route naar de stad hebben gebouwd. Dit mag een Treinroute of een Scheepsroute zijn.

Om een Haven te bouwen, moet je twee Treinkaarten EN twee Scheepkaarten van dezelfde kleur betalen, en al deze kaarten moeten een Haven-symbool vertonen. Je mag Locomotiefkaarten gebruiken om deze kaarten te vervangen.

Aan het einde van het spel scoort elke Haven als volgt:

- ♦ 10 punten als de eigenaar één afgewerkte Bestemmings- of Rondreiskaart voor deze stad heeft;
- ♦ 20 punten als de eigenaar twee afgewerkte Bestemmings- of Rondreiskaart voor deze stad heeft;
- ♦ 30 punten als de eigenaar drie of meer afgewerkte Bestemmings- of Rondreiskaart voor deze stad heeft.

Bezit je twee of meer Havens die op dezelfde Bestemmings- of Rondreiskaart worden vernoemd, dan scoren al deze Havens bonuspunten.





MILWAUKEE
CHICAGO



MONTREAL



De Haven in Chicago is 20 punten waard, aangezien ze twee Bestemmingskaarten voor Chicago heeft afgewerkt.

De Haven in Montreal scoort ook 20 punten, om dezelfde reden.

Rood bouwt een Haven in Chicago en een tweede in Montreal.

Ze heeft de volgende Bestemmingskaarten afgewerkt: Chicago naar Timmins, Chicago naar Montreal, Montreal naar New York.

Havens bouwen is niet verplicht, maar voor elke Haven die je niet bouwt, worden er vier strafpunten van je eindscore afgetrokken aan het einde van het spel.

SPELSTUKKEN INRUILEN

Je mag je beurt ook gebruiken om spelstukken in te ruilen. Je kunt Treinwagons inruilen voor Schepen of omgekeerd. Neem de nieuwe spelstukken uit de doos en leg de spelstukken die je niet meer wil gebruiken weer in de doos. Je verliest 1 overwinningpunt voor elk spelstuk dat je inruilt. Je mag doorheen het spel zo vaak als je wilt spelstukken inruilen, maar uiteraard kun je enkel ruilen als er nog spelstukken van het gewenste type beschikbaar zijn in de doos.



EINDE VAN HET SPEL

Als een speler aan het einde van zijn beurt nog maar zes plastic speelstukken of minder overheeft (ongeacht het type), dan krijgt elke speler - inclusief deze speler - nog TWEE beurten. Daarna is het spel voorbij en berekenen de spelers hun eindscores.

ROUDELINGTE	GESCOORDE PUNTEN
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21
9	27

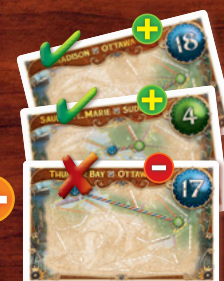
Wanneer een speler een route opeist, dan krijgt hij onmiddellijk de behaalde punten die overeenstemmen met de lengte van de route.

Er is geen bonus voor de Langste Rit of de Meeste Vervulde Opdrachten.

BEREKENING EINDSCORE



Huidige score



bestemmingskaarten



haven

+ -4 punten per ongebouwde haven

= EINDSCORE



HET TEAM

Spelontwerp: Alan R. Moon

Illustraties: Julien Delval

Grafisch Ontwerp: Cyrille Daujean

Playtesters: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender,
Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret &
Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass,
Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

Days of Wonder, het logo van Days of Wonder, Ticket to Ride
- het bordspel en Ticket to Ride Europe zijn handelsmerken of
geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. en copyright
© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.