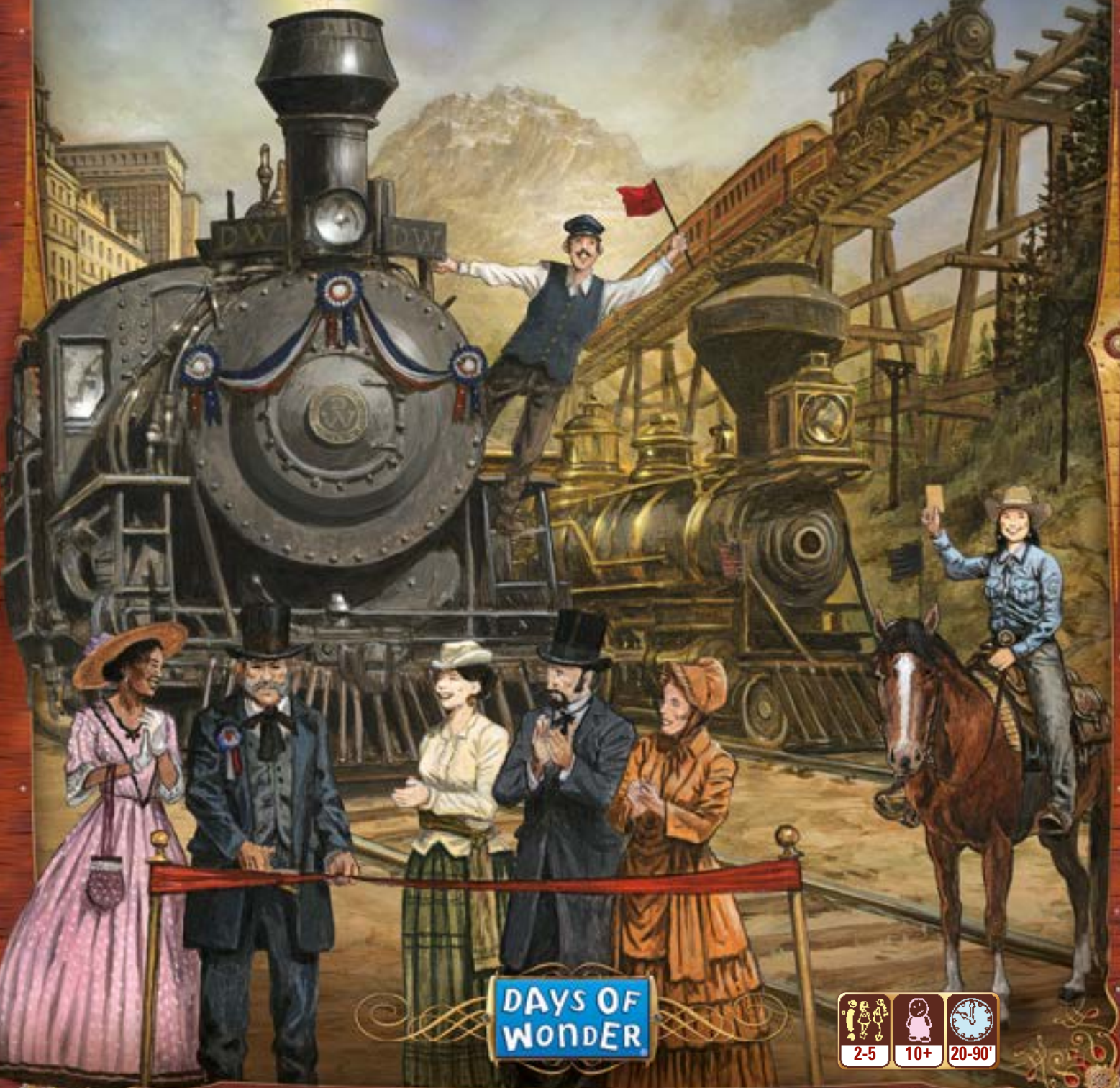


Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

TICKET TO RIDE

LEGENDES UIT HET WESTEN



DAYS OF
WONDER



2-5



10+



20-90'

Aan het einde van de 19^e eeuw is Amerika zich flink aan het ontwikkelen. Nieuwe spoorwegmaatschappijen concurreren om te voldoen aan de behoeften van de groeiende bevolking. Handelaren, ambtenaren, voedsel en goederen moeten van de ene naar de andere plaats vervoerd worden. Er is inmiddels een ingewikkeld netwerk van treinverbindingen ontstaan.



Thaddeus Reeves was een van de jonge ondernemers die ervan droomde om de hele natie met elkaar te verbinden en slaagde daar uitzonderlijk goed in. Reeves Rails bouwde snel lucratieve treinroutes van de Atlantische kust naar de Mississippi en de toekomst van het bedrijf ziet er dan ook rooskleurig uit. Maar hebzuchtige spoorwegmagnaten loeren op een kans om het groeiende spoorwegimperium van Thaddeus over te nemen.



Naarmate de jaren verstreken is Reeves Rails blijven groeien en heeft zich flink ontwikkeld. Met jouw nieuwe spoorwegmaatschappij kun jij nu ook een rol gaan spelen in deze belangrijke industrie. De potentie en rijkdom spatten werkelijk af van jouw nieuwe stoommachines en deze nieuwe spoorwegrijtuigen zouden het verschil moeten maken. Tevreden sla je de krant open en lees je de krantenkoppen uit het westen...

INHOUDSOPGAVE

Startmaterialen	p.3	Einde van het spel	p.12
Campagnematerialen	p.3	Opmerking van de ontwerpers	p.14
De campagne	p.4	Credits	p.15
Vorbereiding voor elk spel	p.6	Beknopte regels	p.16
Doel van het spel	p.8		
Een speelbeurt	p.8		
• Treinkaarten trekken	p.8		
• Een route claimen	p.8		
• Bestemmingskaarten trekken	p.11		

STARTMATERIALEN

- 1 spelbord bestaande uit aparte regioborden (5 regioborden bij het begin van de campagne)



- 280 treintjes (56 van elke kleur: blauw, rood, groen, geel en zwart)



- Dollarmunten met diverse waarden



- 136 geïllustreerde kaarten:

1 stapel treinkaarten (90 kaarten: 12 treinkaarten van elke kleur, 12 locomotieven, 6 actiekaarten)



1 stapel bestemmingskaarten (33 kaarten)



1 stapel gebeurteniskaarten (7 kaarten)

5 bedrijfsbonuskaarten

1 startspelerkaart

- 5 bedrijfsboxen (1 voor elke spelerskleur)



- loonstrookjes
- 1 spelhandleiding

CAMPAGNEMATERIALEN

Deze onderdelen mogen niet geopend, gelezen of onderzocht worden totdat je daar instructies voor krijgt.



- 8 regioboxen en een conducteursbox.



- 8 regioborden



- 1 verhaallijn (stapel kaarten)



- 77 postkaarten

DE CAMPAGNE

OVERZICHT

Dit *Ticket to Ride* spel is een legacy-spel, dat wil zeggen een campagnespel waarbij sommige resultaten en elementen van een spel meegenomen worden naar het volgende spel. Als je al eerder een legacy-spel gespeeld hebt, zal veel van onderstaande informatie bekend voorkomen. Als dit niet het geval is, lees dan verder, want dit spel is anders dan de meeste bordspellen die je gespeeld hebt.

Tijdens een reeks van 12 spellen zul je permanente wijzigingen aanbrengen aan jouw versie van het spel. Je ontdekt nieuwe regels, nieuwe onderdelen, nieuwe regioborden enzovoort. Veel van de dingen die je zult vinden, zijn aan het begin van het spel nog geheim – open geen enkel onderdeel (behalve de startmaterialen) totdat je daar instructies voor krijgt.

Elk spel binnen de campagne bevat een beginfase, een middenfase en een eindfase. Nadat je, na afloop van een spel, jouw scores hebt opgeteld, breng je wijzigingen aan op basis van de gebeurtenissen tijdens het zojuist gespeelde spel. Vervolgens gaan de speelstukken en kaarten terug in de doos en wordt het spel opgeborgen zoals de meeste andere spellen.

Wanneer je echter aan het volgende spel begint, ga je verder waar je gebleven was – nieuwe regels zijn actief, nieuwe kaarten worden toegevoegd. Er zullen meer onderdelen op het spelbord komen.

Maak je geen zorgen, we zullen je er doorheen loodsen.

Het is mogelijk, zelfs waarschijnlijk, dat je een nieuwe regel vergeet of iets verkeerd speelt in dit spel. Dat is niet erg. Als het gemakkelijk te corrigeren is, corrigeer het dan. Zo niet, onthoud dan dat het maar een spelletje is en ga verder.

Belangrijke opmerking

De doos bevat een stapel kaarten met een verhaallijn. Lees deze kaarten niet totdat je daar instructies voor krijgt en schud deze stapel NIET. Als deze kaarten, door welke reden dan ook, door elkaar zijn geraakt, vraag dan iemand die niet meespeelt aan de campagne om de kaarten weer op volgorde te leggen, met de A-zijde naar boven (1865-01A, 1865-02A, ...).

KAARTEN OPBERGEN EN VERBANNEN

De campagne box is verdeeld in zes compartimenten voor het opbergen van de verschillende onderdelen:

- ◆ **Treinkaarten:** hier wordt de stapel treinkaarten opgeborgen tussen alle spellen in.
- ◆ **Bestemmingskaarten:** hier wordt de stapel bestemmingskaarten opgeborgen tussen alle spellen in.
- ◆ **Gebeurteniskaarten:** hier wordt de stapel gebeurteniskaarten opgeborgen tussen alle spellen in.
- ◆ **Opslagruimte:** hier worden alle overige kaarten en onderdelen opgeborgen die elk spel gebruikt worden.

◆ **Postkantoor:** hier worden postkaarten bewaard. Je mag deze kaarten niet bekijken totdat je daar instructies voor krijgt.

◆ **Archief:** hier worden verbannen kaarten bewaard.

VERBANNEN

Tijdens het spelen zul je te horen krijgen dat je bepaalde onderdelen uit het lopende spel moet verbannen. Dit betekent dat deze onderdelen niet meer nodig zijn. Plaats verbannen kaarten in het archief, achterin de campagnebox. Leg andere verbannen onderdelen terug in de doos. Meestal heb je deze niet meer nodig, maar sommige onderdelen kunnen later in de campagne terugkeren.

POSTKAARTEN

Sommige bestemmingskaarten bevatten een nummer dat aangeeft dat je een postkaart mag lezen. Wanneer dit precies gebeurt, wordt later uitgelegd.



BEDRIJVEN

Elke speler is de directeur van een spoorwegmaatschappij en je doel is om jouw bedrijf spel na spel uit te laten groeien tot het meest succesvolle bedrijf van Noord-Amerika. Elk bedrijf heeft een speciale box met twee compartimenten: het kantoor en de kluis. Het kantoor is waar je jouw kaarten en speelstukken opbergt tussen twee spellen in. Neem aan het begin van elk spel alle onderdelen uit jouw kantoor en gebruik ze tijdens jouw voorbereiding. Het andere compartiment, de kluis, is verzegeld met enkel een opening aan de bovenzijde. Onderdelen die in de kluis worden geplaatst, komen er pas aan het einde van de campagne (na 12 spellen) uit en bepalen welk bedrijf het meest succesvol was tijdens de volledige campagne. Hoe meer je in jouw kluis hebt, hoe beter jouw eindscore.



DE VERHAALLIJN

De stapel kaarten met de verhaallijn van de campagne leidt je door de verschillende spellen. Draai aan het begin van elk spel, tijdens stap 7 van de voorbereiding, de bovenste kaart om en lees deze. Blijf doorgaan met het lezen van kaarten totdat je bij een kaart met **PAUZE** of **STOP** komt, die aangeeft dat er voorlopig geen kaarten meer zijn om te lezen. **Zorg ervoor dat je beide kanten van een kaart leest.** Na het lezen van een kaart (beide kanten!), bewaar je deze in het archief, tenzij de kaart in het spel komt, zoals een nieuwe gebeurteniskaart (zie hieronder).



GEBEURTENISSEN

Het spel begint met 7 gebeurteniskaarten die een stapel vormen. Een nieuwe gebeurtenis wordt van kracht zodra een actiekaart getrokken wordt uit de stapel treinkaarten. Gedurende de campagne ontdek je meer van de wereld en worden nieuwe gebeurtenissen aan de stapel gebeurteniskaarten toegevoegd, terwijl oude gebeurtenissen worden verbannen. Als je nieuwe gebeurtenissen vindt, lees deze dan voordat je de kaart toevoegt aan de stapel gebeurteniskaarten.



DOLLARS

Jij beheert een bedrijf en je doel is om zoveel mogelijk geld (dollars) te verdienen, zowel in elk afzonderlijk spel als gedurende de volledige campagne. Elk afzonderlijk spel wordt gewonnen door de speler die aan het einde van het spel het meeste geld heeft verzameld. Spelers moeten hun verzamelde dollarmunten tijdens het spel zichtbaar houden.



VERBORGEN ONDERDELEN

Ticket to Ride Legacy bevat diverse onderdelen die aan het begin van de campagne nog verborgen zijn. Gedurende de loop van de campagne komen deze in het spel en combineer je deze met de onderdelen die al beschikbaar zijn. De verborgen onderdelen:

Regioborden

Aan het begin van de campagne speel je alleen met het oostelijke deel van Noord-Amerika. Terwijl spelers hun bedrijven uitbreiden en spoorlijnen aanleggen, worden er ook nieuwe regioborden toegevoegd aan het bestaande bord. Deze gebieden worden onderdeel van het spelbord voor alle toekomstige spellen.



Regioboxen

Er zijn 8 regioboxen en een conducteursbox die geheime attributen bevatten. Je krijgt instructies wanneer je deze boxen moet openen. Als je een regiobox opent, mogen alle spelers de inhoud bekijken en alles lezen. Er is niets geheim meer aan (als je het eenmaal geopend hebt).



Postkaarten

Er zijn diverse momenten waarop je een postkaart kunt verkrijgen. Als je een postkaart ontvangt, lees dan één zijde hardop voor (de postkaart toont welke zijde dit is) en houd de andere zijde geheim totdat aan de voorwaarden is voldaan.



Zodra je voldoet aan de voorwaarden van een postkaart, laat je dit aan alle spelers zien en profiteer je van het voordeel dat deze postkaart je oplevert.

Het is pas in een toekomstig spel mogelijk om te voldoen aan de voorwaarden van nieuwe postkaarten die je aan het einde van een spel hebt ontvangen. Je kunt niet meer voldoen aan de voorwaarden van postkaarten die je aan het einde van het 12e spel ontvangt.

NIEUWE REGELS

Deze spelregels bevatten enkele lege vakken. Als je tijdens het spelen nieuwe regels ontdekt, plak je de regelstickers in de daarvoor bestemde vakken in deze handleiding. Sommige regels blijven de rest van de campagne van kracht, terwijl andere regels slechts tijdens een paar spellen effect hebben.

EXTRA SPANNING

Sommige treinkaarten bevatten pikhouweel- of schedelsymbolen. Elke bestemmingskaart heeft gekleurde streken (en soms ook tekst). Dit kun je voor nu allemaal negeren.

Tijdens het spel zul je postkaarten ontdekken die regels, gebeurteniskaarten en locaties vermelden die je nog niet gevonden hebt. Wees gerust: je hebt niets gemist. Je hebt alleen dat deel van de wereld nog niet ontdekt.

VOORAFGAAND AAN HET EERSTE SPEL

Lees de volledige spelhandleiding voordat je begint aan de voorbereiding voor het eerste spel. Zelfs als je een ervaren *Ticket to Ride*-speler bent, kunnen sommige regels anders zijn ten opzichte van andere edities.

Scheid de actiekaarten van de treinkaarten.

Elke speler kiest een bedrijf waarmee hij de gehele campagne zal spelen. Neem de box van dit bedrijf en schrijf jouw naam erop.

Neem de bedrijfsbonuskaarten uit de opslagruimte en plaats elk van deze kaarten in het bijbehorende kantoor van elke bedrijfsbox (voorzijde van de bedrijfsbox). Neem de startspelerkaart uit de opslagruimte en geef deze aan een willekeurige speler (of bijvoorbeeld de speler die als laatste met de trein heeft gereisd).

Zodra je klaar bent met het lezen van alle spelregels, begin je met de voorbereiding en volg je de verhaallijn als je daar instructies voor krijgt (tijdens stap 7).



VOORBEREIDING VOOR ELK SPEL

1. Leg het spelbord **A** op tafel. Aan het begin van de campagne bestaat het bord uit 5 regioborden. Het aantal regioborden waaruit het spelbord bestaat, neemt toe naarmate de campagne vordert.
2. Elke speler neemt zijn bedrijfsbox **B** en maakt zijn kantoor leeg (maar niet zijn kluis!). Bij het begin van het eerste spel ligt er 1 kaart in jouw kantoor (de bedrijfsbonuskaart **D**).
3. Geef elke speler munten met een totale waarde van \$5 **D**.
4. Steek een aantal actiekaarten in de stapel treinkaarten, afhankelijk van het aantal spelers:
 - 2 spelers: 6 actiekaarten
 - 3 spelers: 4 actiekaarten
 - 4-5 spelers: 3 actiekaarten
 Leg alle resterende actiekaarten in de opslagruimte.
5. Schud de stapel treinkaarten en geef elke speler 4 treinkaarten **E**. Plaats de overige treinkaarten in een stapel naast het bord, draai de bovenste vijf kaarten om en plaats deze naast elkaar naast het bord **F**. Indien er actiekaarten uitgedeeld zijn of zichtbaar zijn bij de vijf openliggende kaarten, schud deze dan terug in de stapel treinkaarten en vervang deze door nieuwe kaarten. Indien minimaal drie van de vijf open treinkaarten een locomotief tonen, worden de vijf kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er vijf nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opengelegd worden naast het bord.
6. Schud de stapel bestemmingskaarten en geef elke speler 4 bestemmingskaarten **G**. Plaats de overige bestemmingskaarten in een gedekte stapel op het daarvoor bedoelde veld **H** op het bord. Na het bekijken van de kaarten moet elke speler minstens 2 kaarten houden. Bestemmingskaarten die niet gekozen zijn, worden onder de stapel bestemmingskaarten geplaatst. *In het zeldzame geval dat er niet genoeg bestemmingskaarten beschikbaar zijn om 4 kaarten aan elke speler te geven, verdeel ze dan zodanig dat elke speler een gelijk aantal kaarten krijgt (2 of 3). In dat geval moeten alle spelers minstens 1 bestemmingskaart houden.*
7. Lees de verhaallijn totdat je bij een PAUZE-kaart komt. Zorg ervoor dat je beide kanten van de kaarten leest.
8. Schud de stapel gebeurteniskaarten en plaats deze in een gedekte stapel op het daarvoor bedoelde veld **I** op het bord. Het aflegveld voor gebeurteniskaarten **J** is in het begin nog leeg (het spel begint zonder een actuele gebeurtenis).

9. Kijk op de achterzijde van jouw bedrijfsbox om te zien hoeveel treintjes **K** van jouw kleur je voor het aankomende spel mag gebruiken. Bij het eerste spel zijn dat 20 treintjes, maar naarmate je meer spellen hebt gespeeld, gaat dit aantal omhoog. Leg alle ongebruikte treintjes terug in de doos (deze worden niet gebruikt tijdens het aankomende spel).



REGEL A

REGEL B

REGEL C

REGEL D

REGEL E



F



B



C



L

14. De speler met de startspelerkaart **L** begint het spel. Als deze speler niet meespeelt in het huidige spel, neem dan de startspelerkaart uit zijn kantoor, kies een willekeurige andere speler om het spel te beginnen en geef deze speler de startspelerkaart.



DOEL VAN HET SPEL



Het doel van het spel is om het meeste geld te verzamelen.

Geld kan op deze manieren verdiend worden:

- 🚂 met succes een ononderbroken route leggen tussen twee steden op jouw bestemmingskaarten
- 🚂 routes van jouw kleur claimen
- 🚂 uitvoeren van bepaalde acties bij gebeurtenissen

🚂 zoveel mogelijk van jouw treintjes gebruiken

Spelers verliezen geld voor elke bestemmingskaart die ze aan het einde van een spel niet hebben weten te behalen.

Gaandeweg tijdens het spel zul je extra manieren tegenkomen om geld te verdienen of te verliezen.



DE SPEELBEURT



De speler met de startspelerkaart begint. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

🚂 **Treinkaarten trekken**

🚂 **Een route claimen**

(Let op: in tegenstelling tot bij andere Ticket to Ride spellen scoor je geen punten voor het claimen van een route.)

🚂 **Bestemmingskaarten trekken**

Opmerking: 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).

Locomotieven gebruiken

Locomotieven zijn meerkleurig en fungeren als jokers die als elke kaart gespeeld kunnen worden bij het claimen van een route.

In sommige gevallen kun je ook een locomotief afleggen om aan de voorwaarde van een postkaart, gebeurtenis of andere opdracht te voldoen. Als je aan meerdere voorwaarden wilt voldoen, moet je voor iedere voorwaarde een locomotief afleggen.

Als je bijvoorbeeld een postkaart hebt met de tekst "Als je een route claimt mag je 1 extra locomotief afleggen om 5 te verdienen." en een postkaart met de tekst "Als je een route claimt mag je 1 extra locomotief afleggen om 2 treinkaarten te trekken.", dan moet je twee extra locomotieven afleggen om zowel 2 treinkaarten te trekken als \$5 te verdienen.

TREINKAARTEN TREKKEN

De stapel treinkaarten bevat gewone treinkaarten in 6 verschillende kleuren, locomotieven die fungeren als jokers (zie hieronder) en actiekaarten. De kleuren van de verschillende treinkaarten komen overeen met de kleuren van de routes tussen steden op het bord: zwart, blauw, wit, groen, geel en rood.



Indien je ervoor kiest om treinkaarten te trekken, dan mag je in jouw 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.

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open treinkaarten locomotieven zijn, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die één voor één opgelegd worden naast het bord.

Er is geen limiet aan het aantal kaarten dat een speler in zijn hand mag hebben. Wanneer de stapel treinkaarten op is, worden afgelegde treinkaarten (inclusief actiekaarten) geschud om een nieuwe stapel te vormen. Deze kaarten moeten zeer goed geschud worden, aangezien ze meestal in sets worden afgelegd.

Opmerking: In het onwaarschijnlijke geval dat er 8 of minder kaarten in de stapel en aflegstapel samen liggen (omdat spelers veel kaarten in hun hand houden), kun je geen treinkaarten trekken. In plaats daarvan kun je tijdens deze beurt alleen een route claimen of bestemmingskaarten trekken.

Locomotieven nemen

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



Actiekaarten

Elke keer als je een actiekaart van de stapel treinkaarten trekt (of het nu een gedekte kaart is of ter vervanging):

- 🚂 Draai de volgende kaart van de stapel gebeurteniskaarten om en leg deze open op het bord op de aflegstapel voor gebeurteniskaarten. Dit is nu onmiddellijk de actuele gebeurtenis.
- 🚂 Leg de actiekaart op de aflegstapel van de treinkaarten en trek een vervangende treinkaart.



Het effect van veel gebeurteniskaarten blijft actief zolang het de actuele gebeurtenis is (de bovenste kaart op de aflegstapel voor gebeurteniskaarten). Gebeurtenissen met een bliksemschicht worden onmiddellijk van kracht en hebben daarna geen effect meer (ze blijven boven op de aflegstapel liggen en worden niet vervangen).

In sommige situaties wordt de actuele gebeurtenis uit het spel verbannen. Wanneer dit het geval is, trek je onmiddellijk een nieuwe gebeurteniskaart.

EEN ROUTE CLAIMEN

Een route is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijze vakjes) tussen 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 het aantal vakjes en

de kleur van de route (zie voorbeeld 1). Routes die uit grijze vakjes bestaan, kunnen geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van één kleur naar keuze (zie voorbeeld 2).

Onthoud dat locomotieven als jokers fungeren en ingezet kunnen worden voor een treinkaart van een kleur naar keuze.

Zodra je een route claimt, plaats je een van jouw treintjes op elk van de vakjes van de route en leg je de kaarten af die gebruikt zijn om de route te claimen.

Je kunt een route alleen claimen als de steden aan beide uiteinden van de route op het bord zichtbaar zijn (routes die buiten de rand van het huidige spelbord vallen, kunnen niet worden geclaimd).

Voorbeeld 1

Om een route van Montréal naar Buffalo te claimen, heb je 2 rode treinkaarten of 2 blauwe treinkaarten nodig.



Voorbeeld 2

Om een route van Buffalo naar New York te claimen, kun je elke set van 3 treinkaarten gebruiken, zolang ze maar dezelfde kleur hebben.



Je mag elke vrije route op het bord claimen. Je bent nooit verplicht om een verbinding te maken met een eerder geclaimde route. Een route moet in zijn geheel tijdens één beurt geclaimd worden. Je kunt dus bijvoorbeeld niet twee treintjes op een route van 3 vakjes leggen en tijdens jouw volgende beurt het derde treintje plaatsen.

Dubbele routes en driedubbele routes



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.

Belangrijke opmerking

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 één van de twee routes claimen, maar de andere route is dan afgesloten en niet meer beschikbaar voor de andere spelers. De drie routes van een driedubbele route zijn altijd beschikbaar, ongeacht het aantal spelers.

Aanvullende regels voor het claimen van routes

Er gaan mogelijk andere regels gelden voor het claimen van een route. Aan het begin van de campagne zijn er twee regels van toepassing (zie hieronder). Tijdens het spelen zul je nieuwe regels ontdekken voor het claimen van een route.

Volg bij het claimen van een route deze regels in de juiste volgorde en sla alle regels over waarvoor je niet in aanmerking komt (of die nog niet gevonden zijn!).

REGEL
F

REGEL
G

REGEL
H

REGEL
L

REGEL
I

REGEL
M

REGEL
J

REGEL
N

BEDRIJFSROUTES

Als je een route claimt (ongeacht de lengte) die overeenkomt met de kleur van jouw bedrijf, pak dan onmiddellijk de bonus die op jouw bedrijfsbonuskaart staat.



REGEL
O

REGEL
K

REGEL
P

REGEL
Q

REGEL
R

REGEL
S

REGEL
T

REGEL
U

REGEL
V

CLAIM EEN ROUTE NAAR EEN GROTE STAD



Als je een route claimt die verbonden is met minstens één grote stad, trek je de bovenste kaart van de stapel treinkaarten en neem je die in je hand. Als je twee grote steden met elkaar verbindt, krijg je nog steeds maar één kaart. Maak je een verbinding naar dezelfde grote stad tijdens verschillende beurten, dan krijg je een kaart voor elke beurt dat je er een verbinding mee maakt.

BESTEMMINGSKAARTEN TREKKEN



Je kunt jouw beurt gebruiken om extra bestemmingskaarten te trekken. Hiervoor neem je de 3 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Indien er minder dan 3 bestemmingskaarten over zijn, neem je de kaarten die beschikbaar zijn.

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

De steden die op de bestemmingskaarten staan, stellen reisdoelen voor. Indien je aan het einde van het spel een ononderbroken reeks treintjes in jouw kleur hebt weten te plaatsen tussen de twee steden op een van jouw bestemmingskaarten, dan krijg je daarvoor het aantal dollars dat op de kaart staat. Lukt het je niet om deze reeks te maken, dan verlies je het aantal dollars dat op de kaart staat. Sommige bestemmingskaarten bevatten ook tekst. Je kunt deze tekst negeren bij het begin van spel 1 (dit wordt gaandeweg uitgelegd tijdens het spel).

Tenzij anders beschreven houd je jouw bestemmingskaarten geheim voor de andere spelers tot het einde van het spel. Een speler mag tijdens het spel zoveel bestemmingskaarten bezitten als hij wil.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler aan het einde van zijn beurt twee of minder treintjes op voorraad heeft, krijgt elke speler, **inclusief de speler met twee of minder treintjes**, nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel.

REGEL
W

1. De winnaar bepalen

Elke speler neemt een loonstrookje, noteert het jaar van het spel en vult het volgende in:

• Muntenwaarde

Elke speler noteert de totale waarde van zijn munten op het loonstrookje.

• Bonus voor resterende treintjes

Elke speler telt het aantal treintjes dat hij nog op voorraad heeft en noteert de volgende bonusdollars:

Resterende treintjes	Bonusdollars
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Totale waarde van bestemmingskaarten

Spelers onthullen hun bestemmingskaarten en controleren van welke kaarten ze desteden succesvol (of juist niet) hebben verbonden. Ze noteren de totale waarde van hun bestemmingskaarten (positief of negatief) op het loonstrookje.

REGEL
X

REGEL
Y

TOTALE WAARDE LOONSTROOKJES



Spelers tellen alles bij elkaar op en noteren de totale waarde op hun loonstrookjes. Het totaal op een loonstrookje kan nooit lager dan \$0 zijn.

De speler met de meeste dollars wint het zojuist gespeelde spel. **Ruim het spel nog niet op.**

Regels bij een gelijke stand

Zijn er twee of meer spelers die met een gelijk aantal dollars eindigen, dan wordt deze gelijke stand beslist in het voordeel van de speler met de meeste behaalde bestemmingskaarten. Als dit ook gelijk is, wordt dit beslist in het voordeel van de speler die volgens de beurtvolgorde later aan de beurt was.

STARTSPELER

De speler die als laatste geëindigd is tijdens het laatst gespeelde spel, neemt de startspelerkaart en plaatst deze in zijn kantoor.



EEN SPEL GEMIST?

Aan het einde van de campagne krijgen spelers die een spel gemist hebben, een score toegekend voor elk gemist spel (dit wordt aan het einde van de campagne bekendgemaakt).

2. Een gebeurtenis verbannen

De speler met de startspelerkaart kiest één gebeurteniskaart uit de **aflegstapel** voor gebeurteniskaarten en verbant deze openlijk uit het spel. Deze kaart zal niet langer voorkomen in toekomstige spellen. In het zeldzame geval dat de aflegstapel leeg is, wordt er geen gebeurteniskaart verbannen.

3. Bekijk de PAUZE-kaart

Volg de verhaallijn om te zien of er nieuwe onderdelen of regels aan het volgende spel moeten worden toegevoegd.



6. Onderdelen in de kluis

Spelers plaatsen hun loonstrookjes in hun kluis.



8. Opruimen of verder spelen!

Spelers plaatsen al hun spelonderdelen (bestemmingskaarten, treinkaarten, munten, enzovoort) terug in de doos of spelen verder!



OPMERKING VAN DE ONTWERPERS

De geschiedenis van de Amerikaanse spoorwegen kenmerkt zich door expansionisme, het Wilde Westen en het plattelandleven. Dit spel gebruikt deze kernwaarden om een verhaal te vertellen over een wereld die geïnspireerd is op onze wereld. Maar voor de Amerikaanse expansiedrift moest een hoge tol betaald worden. Inheemse Amerikaanse stammen werden onteigend en vermoord. Spoorwegarbeiders werden uitgebuit, mishandeld en raakten gewond. Bij het ontwerpen van dit spel zijn deze gebeurtenissen niet opgenomen vanwege het luchtige thema van het spel. Dit betekent echter niet dat we deze willen verhullen of verdoezelen en we raden iedereen dan ook aan om meer te lezen over de ware geschiedenis van de Amerikaanse spoorwegexpansie.



LEGACY

TICKET TO RIDE

LEGENDES UIT HET WESTEN

Spelontwerp en ontwikkeling

Rob Daviau, Matt Leacock en Alan R. Moon

Producent
Adrien Martinot

Illustraties
Julien Delval

Art director
Cyrille Daujean

Aanvullende ontwikkeling
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Redactie
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Proeflezen
Jesse Rasmussen

Grafisch ontwerp
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing & communicatie
Alexiane Achard

Vertaling & proeflezen

Danielle Broekman, Stefan Meeuwssen & Marieke Versmissen

Met speciale dank van de ontwerpers en Days of Wonder aan iedereen die meegewerkt heeft aan het testen van het spel:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Charly Guillaume, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwssen, Chris Mitsinikos, Chloé Moal, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Jérôme Vessière, Vittoria Vincenzi, Anna Viscovi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost en Michelle Zentis.

Dit spel is een eerbetoon aan Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérard, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline en Sébastien.

BEKNOPTE REGELS

ELKE SPEELBEURT

Voer één van de volgende acties uit:

Treinkaarten trekken

Trek 2 treinkaarten. 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. Als je een openliggende locomotief als eerste kaart neemt, dan mag je geen tweede kaart meer pakken. Je mag een open locomotief ook niet als tweede kaart nemen.

Als je een actiekaart trekt, draai je de volgende gebeurteniskaart om en leg je deze open op de aflegstapel voor gebeurteniskaarten, waarna je een vervangende treinkaart trekt.

Een route claimen

(Volg onderstaande instructies.)

Bestemmingskaarten trekken

Trek 3 bestemmingskaarten van de stapel bestemmingskaarten. Houd er minstens 1.

Leg de andere kaarten terug onder de stapel bestemmingskaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Tel de totale waarde van:

- Muntenwaarde
- Bonus voor resterende treintjes
- Totale waarde van bestemmingskaarten

Noteer het totale aantal dollars op jouw loonstrookje.

Volg daarna de overige regels voor het einde van het spel.

Bonus voor resterende treintjes

Resterende treintjes	Bonusdollars
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

EEN ROUTE CLAIMEN

Om een route te claimen speel je een reeks treinkaarten die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur en het aantal vakjes van de route. Voer vervolgens de volgende regels in de juiste volgorde uit. Sla de stappen zonder sticker over.

(Je voegt tijdens het spelen nieuwe stickers en nieuwe stappen toe. Ze verschijnen niet in volgorde.)

Sticker
1

Sticker
2

3. BEDRIJFSROUTES

Als je een route claimt die overeenkomt met de kleur van jouw bedrijf, pak dan onmiddellijk de bonus die op jouw bedrijfsbonuskaart staat.



Sticker
4

Sticker
5

Sticker
6

Sticker
7

Sticker
8

Sticker
9

Sticker
10

Sticker
11

12. GROTE STEDEN

Als je een verbinding maakt met minstens 1 grote stad, trek dan de bovenste kaart van de stapel treinkaarten.

