

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

South Korea



MAD COLLECTION
8+

DAYS OF
WONDER

2-5

8+

30-60'





Welkom bij Ticket to Ride® South Korea. Bij deze uitbreiding maak je slim gebruik van je sneltreinkaarten om de efficiëntie van jouw netwerk in de Zuid-Koreaanse provincies te verbeteren.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn voor het spelbord van Zuid-Korea. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van het originele Ticket to Ride spel. Deze uitbreiding is geschikt voor 2-5 spelers.

Sommige locaties zijn met elkaar verbonden door dubbele routes. Dit zijn routes met parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes van de ene naar de andere locatie. In een spel met 4 of 5 spelers kunnen alle sporen van een dubbele route geclaimd worden (dezelfde speler mag echter nooit meer dan een van deze sporen claimen). In een spel met 2 of 3 spelers kan slechts één spoor van een dubbele route geclaimd worden. Zodra een speler een van deze sporen claimt, is het andere spoor van de dubbele route afgesloten en niet meer beschikbaar voor alle andere spelers.

Om deze uitbreiding te spelen, heb je **45 treintjes** per speler nodig en de bijbehorende scorepijpen uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europe. Deze onderdelen gebruik je samen met de nieuwe onderdelen die hieronder worden beschreven.

Maak je gebruik van de treinkaarten van deze uitbreiding, zorg dan dat je de festivalkaarten en de draft-kaart uit de stapel verwijdert. Deze worden alleen gebruikt bij het spelbord van het Iberisch schiereiland. Je kunt ook de treinkaarten uit een basisspel gebruiken.

NIEUWE ONDERDELEN

- ◆ 15 sneltreinkaarten (1 set per speler)



- ◆ 44 bestemmingskaarten



- ◆ 1 scorekaart van de provincie

- ◆ 1 provinciemat

VOORBEREIDING

- ◆ Plaats de mat en de scorekaart van de provincie dichtbij het bord.
- ◆ Schud de 110 treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten. Plaats daarna - zoals gebruikelijk - de bovenste 5 treinkaarten open in een rij naast het bord. Zodra de rij 3 locomotiefkaarten bevat, vervang je de hele rij van 5 kaarten.

- ◆ Elke speler neemt ook een set van 3 verschillende sneltreinkaarten (+1, +2 en +3) en legt deze open voor zich op tafel.
- ◆ De eerste verdeling van bestemmingskaarten wordt uitgevoerd via een draft in plaats van op de gebruikelijke wijze. Schud de bestemmingskaarten en geef 6 kaarten aan elke speler. Iedere speler kiest 1 kaart en geeft de overige 5 kaarten door aan de speler **aan zijn linkerkant**. Vervolgens kiest elke speler 1 kaart van de 5 ontvangen kaarten en geeft de overige 4 kaarten weer door naar links, enzovoort. Als je eenmaal een kaart hebt gekozen, mag je die later niet meer omwisselen. Ga door met het kiezen en doorgeven van kaarten totdat elke speler 6 kaarten heeft. Dan kiest elke speler **exact** 4 van deze bestemmingskaarten om te houden. Spelers mogen niet meer of minder dan 4 kaarten houden. De resterende 2 kaarten van elke speler worden samen geschud met de bestemmingskaarten die niet uitgedeeld zijn en de stapel bestemmingskaarten wordt naast het bord gelegd.

SPECIALE REGELS

Tijdens zijn beurt moet elke speler een (en slechts één) van de volgende drie acties (treinkaarten trekken, een route claimen of bestemmingskaarten trekken) uitvoeren. Echter, spelers mogen hun gekozen actie versterken door een sneltreinkaart (met waarde +1, +2 of +3) in te zetten. Elke sneltreinkaart kan slechts een keer per spel ingezet worden: na gebruik moet deze verwijderd worden uit het spel.

Treinkaarten trekken

Voordat een speler zijn eerste kaart pakt, mag hij kiezen of hij een van zijn ongebruikte sneltreinkaarten (+1, +2 of +3) wil inzetten om het overeenkomstige aantal kaarten van de stapel te trekken. De speler trekt daarna kaarten volgens de gebruikelijke wijze.

Een route claimen

Elke keer dat een speler een route claimt, mag hij kiezen om ook een van de treintjes uit zijn voorraad op de provinciemat te plaatsen.

- ◆ Het treintje moet op de lijn van de provinciemat worden geplaatst die overeenkomt met de kleur van de route die de speler zojuist geclaimd heeft. Bij het claimen van een grijze route, mag een speler zijn treintje op een gekleurde lijn naar keuze leggen.
- ◆ Het treintje moet op de positie worden geplaatst die overeenkomt met **het aantal kaarten dat gespeeld** is om de

route te claimen, mits daar nog geen treintje staat. Het is mogelijk om een route te claimen door meer **geschikte** kaarten te spelen dan nodig is, zodat je het treintje op een hogere positie op de mat van de provincie kunt plaatsen.

- ◆ Als de positie waarvoor het treintje in aanmerking komt al bezet is, mag een speler zijn treintje op de eerste vrije positie met een lagere waarde plaatsen.
- ◆ Zodra een treintje op de provinciemat is geplaatst, blijft het op die positie tot het einde van het spel. Er is geen limiet aan het aantal treintjes dat een speler op de provinciemat mag plaatsen, maar het is wel een nadeel dat deze treintjes niet gebruikt kunnen worden om routes te claimen.

Wanneer je een treintje op de provinciemat plaatst, is het ook mogelijk om **een** sneltreinkaart in te zetten om de positie met +1, +2 of +3 te verhogen, afhankelijk van de waarde van de gebruikte sneltreinkaart.



Voorbeeld



Blauw speelt 4 witte treinkaarten, 1 locomotief en zijn snelheidstreinkaart met waarde +1 om de route van Namwon naar Jinju te claimen en plaatst een blauw treintje op positie #6 van de witte lijn op de provinciemat.

Bestemmingskaarten trekken



Een speler die voor deze actie kiest, trekt de bovenste 3 bestemmingskaarten van de stapel.

Voordat de speler deze kaarten trekt, mag hij kiezen om een sneltreinkaart in te zetten en 1, 2 of 3 extra bestemmingskaarten te trekken, afhankelijk van de waarde van de gebruikte sneltreinkaart.

Hij moet minstens één kaart houden, maar mag er ook meer (maximaal alle 6!) houden als hij dat wil.

DE SCORE BEREKENEN

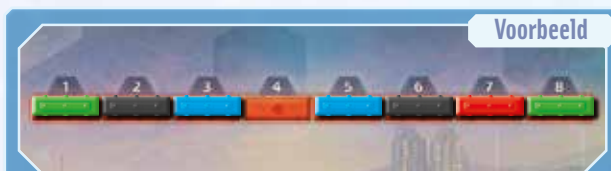
Aan het einde van het spel scoort elke speler punten voor geclaimde routes en behaalde bestemmingskaarten volgens de gebruikelijke regels.

Afhankelijk van het aantal spelers in het spel, score je een aantal bonuspunten voor elke gekleurde lijn op de provinciemat. Voor elke lijn geldt: iedere speler **telt de waarden op van alle posities van zijn treintjes op de betreffende lijn**. Spelers scoren vervolgens bonuspunten op basis van hun rangschikking, zoals aangegeven in de tabel op de scorekaart voor de provincie.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Een speler moet minimaal 1 treintje op een gekleurde lijn hebben staan om voor een score, voor die kleur lijn, in aanmerking te komen.

Een gelijke stand tussen twee of meer spelers wordt beslist in het voordeel van de speler die met zijn treintje de hogere positie op de lijn bezet.



Voorbeeld

Als bijvoorbeeld in een spel met 4 spelers twee spelers een gedeelde tweede plaats in de rangschikking voor de rode lijn behalen, worden de bonuspunten als volgt toegekend:

- ◆ 10 punten voor groen (som is 9),
- ◆ 6 punten voor zwart (som is 8, treintje op positie #6)
- ◆ 4 punten voor blauw (som is 8, treintje op positie #5)
- ◆ 0 punten voor rood (som is 7).

Er zijn geen *Globetrotter*- of *Langste Route*-bonussen beschikbaar in deze versie.

De speler met de meeste punten wint het spel. Zijn er twee of meer spelers met een gelijk aantal punten, dan wordt deze gelijke stand beslist in het voordeel van de speler met de meeste behaalde bestemmingskaarten. Is er dan nog steeds geen beslissing, dan delen de gelijkstaande spelers de overwinning.