

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## 10<sup>TH</sup> ANNIVERSARY

### ONDERDELEN

- ◆ 1 Landkaart met daarop de Noord-Amerikaanse treinroutes.
- ◆ 240 Gekleurde Treinwagons



- ◆ 180 Geïllustreerde kaarten:

110 Treinwagonkaarten



69 Bestemmingcoupons

1 Bonuskaart

- ◆ 5 Houten Scoreblokkjes (1 voor elke speler: Blauw, Rood, Groen, Geel en Zwart).
- ◆ 1 Spelregelboekje

### VOORBEREIDING

Leg de landkaart in het midden van de tafel. Elke speler neemt een set van 45 Gekleurde Treinwagons en het daarbij behorende Scoreblokkje. De spelers plaatsen hun blokkje op de Startpositie **1** van het Scorespoor dat langs de landkaart loopt. Tijdens het spel zullen de blokkjes overeenkomstig de puntenwinst worden opgeschoven, elke keer dat een speler punten heeft gescoord.

Schud de Treinwagonkaarten en deel 4 kaarten aan elke speler **2**.

Leg de overblijvende stapel Treinwagonkaarten naast de landkaart en draai de bovenste vijf kaarten open (met de afbeelding zichtbaar) **3**.

Leg de Langste Rit-bonuskaart open naast de landkaart **4**.

Schud de Bestemmingcoupons en deel 3 kaarten aan elke speler **5**.

Vijf goede vrienden ontmoetten elkaar op een winderige herfstavond, in een achterkamertje van één van de oudste en meest private clubs van de stad. Zij hadden allemaal een lange reis achter de rug – van overal ter wereld – voor dit rendez-vous op deze zeer bijzondere dag ... Het was immers 2 oktober 1900 en er waren precies 28 jaren verstreken sinds de Londense excentriekeling Phileas Fogg voor £20,000 een weddenschap aanging voor een "Reis rond de wereld in 80 Dagen". En die weddenschap ook won! Toen in die dagen het verhaal over Fogg's triomfantelijke trip de voorpagina's van alle kranten haalde, zaten de vijf samen op de universiteit. Geïnspireerd door deze magnifieke stunt en geholpen door enkele biertjes in de lokale pub, besloot het groepje dat ze deze wereldreis zouden eren met een iets bescheidener uitdaging en inzet: een goede fles wijn voor de eerste die Le Procope in Parijs zou bereiken. Elk daaropvolgende jaar ontmoetten ze elkaar weer, om samen deze gedenktag ter ere van Fogg te vieren. En elk jaar werd een nieuwe expeditie (steeds moeilijker) en een nieuwe inzet (steeds hoger in waarde) voorgesteld. Nu, bij het aanbreken van een nieuwe eeuw, was het tijd voor een echt "onmogelijke opdracht". De inzet: 1 Miljoen \$ voor de enige winnaar van de wedstrijd. Het doel: onderling uitmaken wie er in zou slagen om per trein het grootste aantal steden in Noord-Amerika aan te doen, in slechts 7 dagen! De trip zou onmiddellijk van start gaan...

Elke speler bekijkt zijn Bestemmingcoupons en beslist welke hij wenst te houden. Een speler moet er minstens twee houden, maar kan ze ook alledrie kiezen. De geweigerde kaarten worden onderaan de stapel Bestemmingcoupons gelegd, die daarna naast de landkaart geplaatst wordt. De spelers houden hun Bestemmingcoupons geheim tot op het einde van het spel **6**.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

### SPELIDEE

Het is de bedoeling om bij de puntentelling de hoogste totaalscore te behalen. Punten scoren gaat als volgt:

- ◆ Op de landkaart een Route tussen twee steden claimen;

- ◆ Op succesvolle wijze een aaneengesochelde routeverbinding maken tussen twee steden die op de Bestemmingcoupon(s) zijn vermeld;

- ◆ De langste routeverbinding (= Langste Rit) uitrijden.

Je verliest punten wanneer je er niet in slaagt de route die op je gehouden Bestemmingscoupon staat helemaal uit te rijden.

### Een spelronde

De speler met de meeste reiservaring is eerst aan zet. Daarna gaat men kloksgewijs de tafel verder af, waarbij elke speler zijn beurt speelt en dit totdat het spel afgelopen is. In zijn beurt voert een speler één (en slechts één) van de drie volgende acties uit:





**1. Treinwagonkaarten nemen** – De speler mag 2 Treinwagonkaarten nemen. Hij kan ofwel één van de open kaarten nemen, ofwel de bovenste kaart van de stapel (= blindkiezen). Als hij één van de open kaarten kiest, moet hij van de stapel onmiddellijk een vervangingskaart omdraaien. Hij neemt daarna zijn tweede kaart: ofwel één van de open kaarten, ofwel de bovenste kaart van de stapel. (Zie Treinwagonkaarten voor bijzondere regels betreffende de Locomotiefkaarten.)

**2. Een Route claimen** – De speler mag een Route op de landkaart claimen door een set Treinwagonkaarten met de kleur van de Route te spelen en dan één van zijn gekleurde treinen op elk vak van deze route te plaatsen. Daarna past hij zijn score aan, door op het Scorespoor van de landkaart zijn Scoreblokje het gepaste aantal plaatsen te verschuiven (zie Routepuntentelling).

**3. Bestemmingcoupons nemen** – De speler neemt 3 Bestemmingcoupons van bovenaf van de stapel. Hij moet er minstens één van behouden, maar hij kan ook verkiezen er twee of ze zelfs alledrie te bewaren. De geweigerde kaarten worden onderaan de stapel teruggelegd.

## Treinwagonkaarten nemen



Er zijn 8 types gewone Treinwagonkaarten in het spel, naast de Locomotiefkaarten. De kleuren van elk type Treinwagonkaart stemmen overeen met verschillende routes tussen de steden op de landkaart: Paars, Blauw, Oranje, Wit, Groen, Geel, Zwart en Rood.

Locomotieven zijn veelkleurig en fungeren als vrijkaart. Ze kunnen deel uitmaken van ongeacht welke set kaarten bij het claimen van een Route. Wanneer één van de vijf open kaarten een Locomotiefkaart is, mag de speler die deze kaart kiest alleen deze kaart nemen, zonder een tweede kaart te trekken. Indien een speler na zijn eerste kaart een locomotief als vervangingskaart trekt, mag hij deze niet houden. Indien –op welk moment dan ook– drie van de vijf open kaarten Locomotiefkaarten zijn, moeten al deze vijf kaarten weggenomen worden en er ter vervanging vijf nieuwe open geplaatst wordt.

Een speler kan –op elk moment– een onbeperkte hoeveelheid kaarten in de hand houden.

Wanneer de stapel uitgeput is, worden de weggenomen kaarten geschud en in een nieuwe stapel gelegd. Het schudden van de kaarten moet fatsoenlijk gebeuren, aangezien alle kaarten telkens per set werden weggenomen.

In het onwaarschijnlijke geval dat de stapel leeg is en dat er geen weggenomen kaarten zijn (omdat de spelers alle kaarten in de hand houden), kan een speler geen Treinwagonkaarten kiezen. In plaats daarvan kan hij alleen een Route claimen of Bestemmingcoupons nemen.

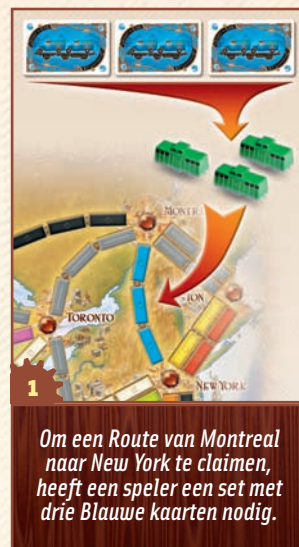
## Een Route claimen

Om een Route te claimen moet men een set kaarten spelen: evenveel kaarten als er vakken op de route zijn. Een set kaarten is altijd van hetzelfde type. De meeste routes vereisen een specifiek type kaarten. Voorbeeld: een Blauwe Route moet geclaimd worden door de blauwgekleurde Passagierwagonkaarten te gebruiken. Sommige routes –de Grijsgekleurde– kunnen geclaimd worden door elke kleur kaarten.

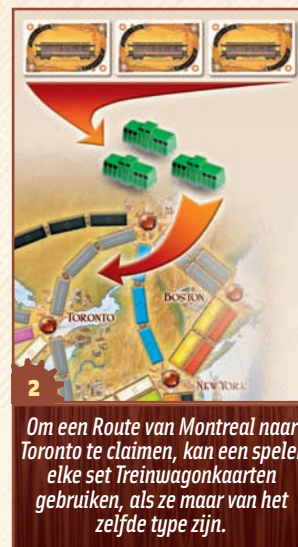
Wanneer een route geclaimd werd, plaatst de speler één van zijn plastic treinen op elk van de vakken van deze route. Alle kaarten die werden gebruikt bij het claimen van de route worden nadien weggenomen.

Een speler kan een claim doen gelden op elke open route op de landkaart. Hij is nooit verplicht een verbinding te maken met één van zijn vroeger gespeelde routes.

Sommige steden kennen een Dubbele-Routeverbinding. Eenzelfde speler kan niet de beide routes tussen dezelfde steden claimen.



Om een Route van Montreal naar New York te claimen, heeft een speler een set met drie Blauwe kaarten nodig.



Om een Route van Montreal naar Toronto te claimen, kan een speler elke set Treinwagonkaarten gebruiken, als ze maar van het zelfde type zijn.

**Belangrijke Opmerking:** Indien er 2 of 3 spelers zijn, kan slechts één Dubbele-Route gebruikt worden. Een speler mag één van de twee verbindingroutes tussen steden kiezen, waarna de andere route voor de andere spelers wordt afgesloten.

## Route Puntentelling

Wanneer een speler een route claimt, verplaatst hij zijn Scoreblokje als volgt op het Scorespoor:

Routelengte	Gescoorde Punten
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

## Bestemmingcoupons nemen

Een speler kan zijn beurt gebruiken om meer Bestemmingcoupons te kiezen. Dat doet hij door 3 nieuwe kaarten van bovenaf van de stapel met Bestemmingcoupons te nemen. Hij dient minstens één van de kaarten te behouden, of



hij houdt er twee of zelfs alledrie. Indien er minder dan 3 kaarten op de stapel liggen, neemt de speler de kaarten die beschikbaar zijn. Alle geweigerde kaarten worden onderaan de stapel Bestemmingcoupons gelegd.

Elke Bestemmingcoupon draagt de naam van twee steden op de landkaart, naast een Puntenwaarde. Maakt een speler een succesvolle routeverbinding tussen de twee steden, dan zal hij het aantal punten dat op de Bestemmingcoupon aangegeven is optellen bij zijn puntentotaal aan het einde van het spel. Wordt de verbinding tussen de steden niet tot stand gebracht, dan worden deze punten afgetrokken.

De Bestemmingcoupons worden voor de andere spelers geheimgehouden tot de finale Puntentelling. Een speler kan tijdens het spelverloop een onbeperkte hoeveelheid Bestemmingcoupons in de hand houden.

## EINDE VAN HET SPEL



Wanneer aan het einde van zijn beurt het beschikbare aantal gekleurde treinen van een speler nog 0, 1 of 2 is, dan krijgt elke speler (hijzelf inbegrepen) nog één finale beurt. Daarna eindigt het spel en berekenen de spelers hun puntentotaal.

## Puntentelling

De spelers hebben al een aantal punten verdiend wanneer ze de verschillende routes uitreden. Om er zich van te verzekeren dat daarbij geen fouten werden gemaakt, kunnen de punten voor de routes van alle spelers nog eens nageteld worden.

Daarna maakt iedereen zijn Bestemmingcoupons kenbaar en berekent men de totale som (of het verschil) met de waarde van de Bestemmingcoupons in ieders bezit, afhankelijk van het al of niet succesvol verbinding van de aangegeven steden.

De speler met de langste routeverbinding ontvangt een speciale bonuskaart en mag 10 punten bij zijn totaal optellen. Wanneer meerdere spelers een even lange aaneenschakeling van routes halen, scoren ze allemaal de 10 bonuspunten.

De speler met het hoogste aantal punten wint het spel. Bij een gelijk aantal punten voor twee of meer spelers wint diegene die het meeste aantal Bestemmingscoupons heeft uitgereden. In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog geen beslissing is gevallen, wint de speler met de Langste Rit-kaart.

### Spelontwerp Alan R. Moon

#### Illustraties Julien Delval

We wensen de volgende testspelers te bedanken voor hun bijdrage: 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 Svchultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2014 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

CREDITS





**2. Prendre possession d'une route** – Le joueur peut s'emparer d'une route sur le plateau en posant autant de cartes Wagon de la couleur de la route que d'espaces composant la route. Après avoir défaussé ses cartes, le joueur pose alors ses wagons sur chaque espace constituant la route. Enfin, il déplace son marqueur de score en se référant au tableau de décompte des points.

**3. Prendre des cartes Destination supplémentaires** – Le joueur prend 3 cartes Destination du dessus de la pioche. Il doit en conserver au moins une, mais peut aussi garder 2 ou 3 cartes. Chaque carte qui n'est pas conservée est posée face cachée sous la pioche des cartes Destination.



## Cartes Wagon

Il existe 8 types de wagons différents en plus de la locomotive. Les couleurs de chaque carte Wagon correspondent aux couleurs présentes sur le plateau afin de relier les villes : bleu, violet, orange, blanc, vert, jaune, noir et rouge.

Les locomotives sont multicolores et, comme des cartes joker, peuvent remplacer n'importe quelle couleur lors de la prise de possession d'une route. Il est possible de ne jouer que des cartes Locomotive pour prendre une route. Si une carte Locomotive figure parmi les 5 cartes visibles, le joueur peut la prendre, mais son tour s'arrête alors. La locomotive compte comme si l'on avait pris 2 cartes. Si, après avoir pris une carte visible (qui n'est pas une locomotive), la carte de remplacement est une locomotive, le joueur ne peut pas la prendre. Si, au cours du jeu, 3 cartes visibles sur 5 sont des locomotives, les 5 cartes sont alors immédiatement défaussées et remplacées par 5 nouvelles cartes.

**Note :** Si un joueur a la chance de tirer une locomotive en aveugle, au sommet de la pioche, les autres joueurs n'en savent rien et cette carte ne compte que pour une seule carte piochée.

Un joueur peut avoir en main et à tout moment autant de cartes qu'il le souhaite.

Quand la pioche de cartes est épuisée, les cartes défaussées sont soigneusement mélangées pour reconstituer une nouvelle pioche. Il est important de bien mélanger les cartes car elles ont été défaussées par séries de couleurs !

Dans le cas peu probable où il n'y aurait plus de cartes disponibles (si toutes les cartes sont dans les mains des joueurs) un joueur ne peut plus prendre de cartes. Il ne peut donc que prendre possession d'une route ou tirer de nouvelles cartes Destination.

## Prendre possession des routes

Pour prendre possession d'une route, un joueur doit jouer une série de cartes égale au nombre d'espaces composant la route. La série de cartes doit être composée de cartes du même type. La plupart des routes nécessitent une série de cartes de couleur spécifique. Par exemple, les routes bleues sont capturées en posant des cartes Wagon bleues. Certaines routes – en gris sur le plateau – peuvent être capturées en utilisant n'importe quelle série d'une même couleur.

Lorsqu'une route a été capturée, le joueur pose ses wagons en plastique sur chacun des espaces qui constituent la route. Toutes les cartes utilisées pour s'approprier cette route sont défaussées.

Un joueur peut prendre possession de n'importe quelle route sur le plateau de jeu. Il n'est pas obligé de se connecter avec les routes déjà à son actif. Un joueur ne peut jamais prendre plus d'une route par tour de jeu.

Une route prise par un joueur devient sa propriété exclusive. Aucun autre joueur ne peut plus revendiquer son usage ou son occupation.

Certaines villes sont reliées par des routes doubles. Un même joueur ne peut pas prendre 2 routes reliant les 2 mêmes villes.



*Pour prendre possession de la route Montréal-New York, le joueur doit poser une série de 3 cartes Wagon bleues.*



*Pour prendre possession de la route Montréal-Toronto, le joueur doit poser n'importe quelle série de cartes Wagon, à condition qu'elles soient de la même couleur.*

**Note importante :** Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Un joueur peut donc prendre possession de l'une des 2 routes disponibles, la route restante demeurant fermée jusqu'à la fin de la partie.

## Décompte des points

Lorsqu'un joueur prend possession d'une route, il enregistre ses points en déplaçant son marqueur de score sur le plateau :

Longueur de la route	Points marqués
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

## Prendre des cartes Destination



Un joueur peut utiliser son tour de jeu pour récupérer des cartes Destination supplémentaires. Pour cela, il doit prendre 3 cartes sur le dessus de la pile des cartes Destination. Il doit conserver au moins l'une des trois cartes, mais peut bien sûr en garder 2 ou même 3. S'il reste moins de 3 cartes Destination dans la pile, le joueur ne peut prendre que le nombre de cartes disponibles. Chaque carte qui n'est pas conservée par le joueur est remise face cachée sous la pile.

Chaque carte Destination fait référence à deux villes de la carte et un nombre de points y est associé. Si le joueur réalise la connexion entre les deux villes d'une carte Destination, il remporte le nombre de points indiqué sur la carte et l'additionne, en fin de partie, aux points déjà acquis. La route reliant ces deux villes doit être formée uniquement par les trains de ce joueur. Si la connexion n'est pas réalisée, le joueur déduit de son nombre de points déjà acquis le nombre indiqué sur la carte.

Les cartes Destination sont gardées secrètes tout au long de la partie. Elles sont rendues publiques à la fin de la partie et chaque joueur calcule son score. Au cours du jeu, un joueur peut avoir autant de cartes Destination qu'il le souhaite.

## FIN DU JEU

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue encore un tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte ses points.



## Calcul des points

Les joueurs devraient déjà avoir calculé les points gagnés lors de la prise de possession des routes. Afin de s'assurer qu'il n'y a pas d'erreur, il est conseillé de faire un dernier décompte en reprenant pour chaque joueur chacune de ses routes et en additionnant les points.

Chaque joueur doit enfin révéler ses cartes Destination et ajouter (ou soustraire) la valeur de chacune d'entre elles à son score. Si la connexion entre les deux villes est réussie, on ajoute, si elle a échoué, on soustrait.

Enfin, le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte bonus du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires. Les boucles sont autorisées (le chemin le plus long peut passer plusieurs fois par la même ville) mais en aucun cas un même wagon ne peut être comptabilisé ni utilisé deux fois. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés marquent 10 points.

Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Dans le cas peu probable où il y aurait encore égalité, le joueur qui a le chemin le plus long parmi les ex-æquo remporte la partie.



**Auteur du jeu : Alan R. Moon**

**Illustrations : Julien Delval**

**Remerciements de Alan et DoW :**

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 Scvhultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride – the boardgame (Les Aventuriers du Rail) are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

CREDITS