



Welkom bij Ticket to Ride™ Asia, een leuke nieuwe uitbreiding die je in teams speelt en die je de mogelijkheid biedt om de spellen uit de Ticket to Ride-reeks met 6 spelers te spelen.



In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je in teams op de Aziatische kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen.

Dit spel is een uitbreiding. Je hebt volgende onderdelen uit een vorige versie van Ticket to Ride nodig:

- Een voorraad van 45 treintjes per team en de overeenkomstige scorepionnen uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europe
- 110 treinkaarten uit een van bovenstaande spellen of uit de uitbreiding USA 1910

De kaarthouders en de aanvullende gekleurde plastic treintjes die in deze uitbreiding zitten, moeten ook gebruikt worden (9 extra treintjes van elke kleur en 2 houten kaarthouders voor elk team).

IN TEAMS SPELEN

De Aziatische kaart is specifiek bedoeld voor een spel in teamverband met 4 of 6 spelers. Aan het begin van het spel moeten er teams van 2 spelers elk samengesteld worden en moeten teamleden naast elkaar gaan zitten zodat spelers van hetzelfde team altijd na elkaar aan de beurt zijn.

Splits de plastic treintjes van elk van de kleuren op in 2 sets van 27 treintjes en geef één set aan elke speler van het team. Spelers van hetzelfde team scoren samen punten en gebruiken de gemeenschappelijke scorepion van hun kleur, maar moeten hun set treintjes wel apart van elkaar houden.

Teamleden van hetzelfde team delen ook 2 kaarthouders (één voor de gemeenschappelijke treinkaarten van het team en één voor hun gemeenschappelijke bestemmingskaarten). Deze houders worden zo voor de spelers geplaatst dat ze er beiden gemakkelijk aan kunnen. Tijdens het spel mogen teamgenoten over koetjes en kalfjes praten, maar mogen ze geen informatie over het spel uitwisselen tenzij dit expliciet toegelaten is volgens de regels inzake het gebruik van de kaarthouders.

TREINKAARTEN

Bij het begin van het spel krijgt elke speler zoals in elk ander Ticket to Ride-spel vier treinkaarten. De spelers houden deze kaarten voor zich en plaatsen ze niet in de kaarthouder voor gemeenschappelijke treinkaarten.

Als een speler tijdens het spel ervoor kiest treinkaarten te trekken, moet hij één kaart in zijn hand nemen en één in de kaarthouder van zijn team plaatsen. Wanneer een speler zijn eerste kaart trekt, moet hij onmiddellijk beslissen of hij die kaart op hand neemt of met zijn teamgenoot deelt door die in de gemeenschappelijke kaarthouder te plaatsen. De tweede kaart die hij dan trekt, moet dan naar de andere locatie gaan (hand of kaarthouder). Indien de speler ervoor kiest om één zichtbare Locomotief te nemen, moet hij die in de gemeenschappelijke kaarthouder plaatsen.

Om een route te claimen mag een speler eender welke combinatie van treinkaarten uit zijn eigen hand en/of uit de kaarthouder van zijn team gebruiken.

BESTEMMINGSKAARTEN

In deze uitbreiding zitten 60 bestemmingskaarten. Aan het begin van het spel krijgt elke speler in het geheim 5 bestemmingskaarten. Geen enkele andere speler (dus ook niet je teamgenoot) mag deze kaarten zien. Elke speler moet minstens 3 kaarten bijhouden. Zodra beide teamgenoten hun kaarten gekozen hebben, moeten ze tegelijkertijd 1 in de gemeenschappelijke kaarthouder voor bestemmingskaarten plaatsen. Elk team heeft dus twee gemeenschappelijke bestemmingskaarten aan het begin van het spel. Alle andere bestemmingskaarten die een speler nog op hand heeft, moeten geheim blijven.

Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 4 van de stapel en moet er minstens één van houden. De speler kiest dan uit deze nieuwe kaarten 1 kaart die hij op de gemeenschappelijke kaarthouder voor bestemmingskaarten plaatst. De andere kaarten moet hij voor zijn teamgenoot geheim houden.

Bestemmingskaarten die aan het begin van het spel of bij het trekken van nieuwe bestemmingskaarten tijdens het spel afgelegd worden, moeten net als in een regulier Ticket to Ride-spel onderaan de stapel bestemmingskaarten geplaatst worden.



EXTRA BESTEMMINGSKAARTEN DELEN

Tijdens het spel kan een speler zijn volledige beurt opofferen om maximaal 2 bestemmingskaarten uit zijn hand in de gemeenschappelijke kaarthouder voor bestemmingskaarten te plaatsen en zo informatie met zijn teamgenoot te delen. De speler kan dan wel niets anders ondernemen in deze beurt.

DUBBELE EN DRIEVoudIGE ROUTES

In een spel met 4 spelers kan maar één route bezet worden. Zodra dit gebeurt, is de andere route afgesloten voor alle andere spelers. Uitzondering: de beide routes van Hong Kong naar Canton blijven open zelfs indien er maar met 4 spelers gespeeld wordt.

Op de kaart van Azië staan ook enkele drievoudige routes. In een spel met 4 spelers kunnen slechts 2 van de 3 routes bezet worden, maar beide spelers van een team kunnen wel beslissen elk een route te bezetten om zo de route af te sluiten voor het andere team.

TUNNELROUTES

In Azië zijn de tunnels gelijkaardig aan die in Ticket to Ride Europe, waar ze voor het eerst hun intrede deden. Het enige verschil is dat er in het Himalayagebergte een hoger aantal treinkaarten getrokken moeten worden, gaande van 4 tot 6.

Tunnels zijn speciale routes die eenvoudig te herkennen zijn aan de speciale zwarte tunnelmarkeringen aan de rand van de vakjes van de tunnelroute. Wanneer een speler een tunnelroute tracht te bezetten, dan legt hij eerst het benodigde aantal kaarten af. Daarna worden de bovenste 4 tot 6 treinkaarten (zoals aangegeven door het cijfer naast de tunnelroute in kwestie) van de gedekte stapel getrokken. Voor elke getrokken kaart die in kleur overeenkomt met de route die een speler tracht te bezetten (inclusief locomotieven), moet hij één extra kaart van die kleur (of een locomotief) afleggen uit zijn eigen hand of uit de gemeenschappelijke voorraad kaarten van zijn team. Pas dan kan de tunnel succesvol bezet worden. Indien de speler niet genoeg treinkaarten in zijn hand heeft van de juiste kleur, of als hij ze niet wenst te spelen, dan mag hij de kaarten terug in zijn hand nemen en zit zijn beurt erop. Daarna worden de kaarten afgelegd die getrokken werden om de lengte van de tunnel te bepalen.

Aandachtspunten bij het bezetten van tunnels:

- ◆ Locomotieven zijn veelkleurige kaarten. Indien je dus een locomotief trekt, moet je een extra treinkaart (van de juiste kleur) of een locomotief spelen.
- ◆ Indien een speler probeert om een tunnel te bezetten door enkel locomotiefkaarten te spelen, moet hij slechts extra kaarten spelen indien er locomotieven zitten tussen de extra getrokken kaarten. Je moet in dat geval dus geen extra kaarten spelen als een kaart in de kleur van de tunnel getrokken wordt! Voor elke getrokken locomotiefkaart moet je dan wel een extra locomotief uit je hand spelen.
- ◆ In het zeldzame geval dat er niet genoeg kaarten beschikbaar zouden zijn (zowel op de gedekte stapel als op de aflegstapel samen) om nieuwe kaarten bij te leggen om de lengte van de tunnel te bepalen, dan worden enkel de kaarten die beschikbaar zijn voor de route gebruikt. Indien de spelers alle kaarten bijhouden en er bijgevolg geen kaarten kunnen getrokken worden, dan kan een tunnel zonder extra kaarten bezet worden.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer één van de teams op het einde van een beurt vier of minder treintjes in voorraad heeft, dan krijgt elke speler, inclusief de spelers van het team met vier of minder treintjes, nog één laatste beurt. Hierna zit het spel erop en de teams bereken hun finale score.

Het team met de langste ononderbroken route op het bord ontvangt de 'Asian Express'-bonus en wordt beloond met tien extra punten. Het team dat het meeste bestemmingskaarten behaald heeft, krijgt de 'Globetrotter'-bonus en mag tien punten bij zijn totaal optellen. Bij een gelijke stand tussen 2 teams krijgen beide teams de extra punten.

Het team met het hoogste aantal punten wint het spel.

Indien twee of meer teams het hoogste aantal punten hebben, wint het team dat het meeste bestemmingskaarten behaald heeft. Indien dit ook gelijk is, wint het team dat de langste ononderbroken route gemaakt heeft.

Welkom bij Ticket to Ride™ Legendary Asia, een leuke en spannende Ticket to Ride-uitbreiding die zich in het Verre Oosten afspeelt aan het begin van de 20^{ste} eeuw.

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de *Legendary Asia*-kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen.

BESTEMMINGSKAARTEN

Deze uitbreiding bevat 36 bestemmingskaarten: 30 gewone routes en 6 lange routes met een paarse achtergrond.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler 1 lange route en 3 gewone routes. Elke speler moet minstens 2 van deze kaarten bijhouden. Leg de overige lange routes en alle bestemmingskaarten die de spelers aan het begin van het spel afgelegd hebben terug in de doos zonder ze te bekijken.

Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 3 van de stapel en moet er minstens één van houden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onderaan de stapel bestemmingskaarten geplaatst zoals in een regulier Ticket to Ride-spel.



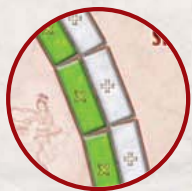
Dit spel is een uitbreiding. Je hebt volgende onderdelen uit een vorige versie van Ticket to Ride nodig:

- Een voorraad van 45 treintjes per speler en de overeenkomstige scorepionnen uit een van volgende spellen:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 treinkaarten uit:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - Uitbreiding USA 1910



VEERBOTEN

Veerboten zijn speciale routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen door de locomotief die op minstens één van de vakjes staat. Om een veerbootroute te bezetten moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk vak met een locomotief-symbool op die route, en de normale reeks kaarten voor de andere vakjes van die veerbootroute.



DUBBELE ROUTES

De *Legendary Asia*-kaart is ontworpen voor 2 tot 5 spelers. In een spel van 4 en 5 spelers kunnen beide routes bezet worden, maar niet door dezelfde speler. In een spel van 2 en 3 spelers kan maar één route bezet worden. Zodra dit gebeurt, is de andere route afgesloten voor alle andere spelers.

Op deze kaart zijn er dubbele routes met een grijs en een gekleurd spoor. Een speler die de grijze route bezet, mag een reeks kaarten van eender welke kleur gebruiken om de grijze route te bezetten; dat mogen zelfs kaarten zijn van dezelfde kleur als de parallelle route.



BERGROUTES

Bergroutes zijn extra belastend voor de treinen die langs deze routes rijden. Deze routes zijn te herkennen aan een X-symbool dat op minstens één vakje langs de route staat.

Om een bergroute te bezetten, legt een speler eerst het normale benodigde aantal kaarten in de juiste kleur af en plaatst het benodigde aantal treintjes op de route. De treintjes op de route leveren zoals gebruikelijk een aantal punten op zoals aangegeven op de scoretabel.

Daarnaast moet de speler een treintje afleggen voor elke X langs de route. Deze treintjes worden uit de voorraad van de speler genomen en op het gebied Mountain Crossing op de kaart geplaatst. Elk treintje dat in dat gebied geplaatst wordt, levert de speler onmiddellijk 2 punten op.

Indien een speler onvoldoende treintjes heeft om de route te bezetten en om treintjes in te zetten voor elke X langs de route, kan hij deze bergroute niet bezetten.

Bepaalde dubbele routes bestaan uit een gekleurde bergroute en een parallelle gewone grijze route. De grijze route passeert niet door de bergen en er moet dus geen treintje weggelegd worden; bij de bergroute moet dit echter wel.



BONUSPUNTEN OP HET EINDE VAN HET SPEL

De speler(s) met het grootste aantal steden die via een ononderbroken netwerk van routes met treintjes van zijn kleur met elkaar verbonden zijn, ontvangt (ontvangen) een 'Asian Explorer'-bonus van 10 punten. Dit netwerk mag verschillende vertakkingen en lussen omvatten, maar elke stad mag maar één keer geteld worden.

De speler met de meeste punten wint het spel. Indien twee of meer spelers het meeste aantal punten hebben, dan wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien dit ook gelijk is, wint de speler die de meeste bergroutes bezet heeft.