



## Welkom bij de nieuwste uitbreiding in de Ticket to Ride-reeks : Alan R. Moon's Ticket to Ride™ De Zwitserse Map uitbreiding – een nieuwe en vooral leuke toevoeging aan de bestaande reeks.



Dit blad met enkel de nieuwe regels, beschrijft de specifieke wijzigingen die deze uitbreiding introduceert doch veronderstelt dat je reeds vertrouwd bent met de originele regels van het oorspronkelijke spel Ticket to Ride.

Omdat dit een uitbreiding is, ben je genoodzaakt om de volgende spelonderdelen te gebruiken van één van de vorige versies van Ticket to Ride :

- Een voorraad van 40 treinen per speler, (in plaats van de gebruikelijke 45) en de overeenstemmende scorefiches die je even uit één van de volgende spellen haalt :

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe

- 240 treinkaarten die je vervolgens neemt uit :

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- de USA 1910 uitbreiding

### INTRODUCTIE

De Zwitserse map is speciaal uitgedacht voor 2 of 3 spelers. In spellen met 3 spelers, kunnen de spelers de beide sporen gebruiken van al de dubbele routes. Speel je met zijn tweetjes, dan kan er slechts één speler gebruik maken van de dubbele routes : is één van de twee routes bezet door één speler, dan wordt het andere spoor onbeschikbaar voor de andere speler.

### HET SPELBORD

Je zal onmiddellijk opmerken dat er op het Zwitsers spelbord bepaalde routes niet langer steden met steden onderling verbinden maar wel de steden verbinden met al de buurlanden van Zwitserland. Er zijn 3 routes die je van Zwitserland naar Oostenrijk voeren, 4 routes die je naar Frankrijk leiden, 5 naar Italië en tot slot : ook nog 5 routes die als eindbestemming Duitsland hebben. Net als in het oorspronkelijke basisspel van Ticket to Ride, zal de speler met de langst doorlopende route, op het einde van het spel, een bonus krijgen van 10 punten die toegevoegd wordt aan zijn score.

### BESTEMMINGSTICKETS

Deze uitbreiding omvat ook 46 Bestemmingstickets.

34 Bestemmingstickets verbinden steden met steden en worden op dezelfde manier uitgespeeld zoals in de vorige edities van dit spel.

12 Bestemmingstickets verbinden steden met landen of landen met landen onderling. Om een Bestemmingsticket te vervolledigen die je van een stad naar een land voert, moet je een connectie leggen van de stad op het ticket tot één van de landen op het ticket. Om een Bestemmingsticket te vervolledigen moet je een connectie leggen van het huidig land op het ticket naar één van de andere vernoemde landen. De punten die je verkrijgt op het einde van het spel zijn de punten van de hoogst scorende connectie die je kan vervolledigen van al de mogelijke landbestemmingen zoals aangegeven op het ticket. Was het niet mogelijk om één van deze connecties te maken, dan verlies je het aantal punten gelijk aan de laagste waarde op het ticket.



Zodra het spel begint, ontvangt elke speler 5 Bestemmingstickets en hier is hij verplicht om er twee van te houden. Tijdens het spel kan de speler 3 Bestemmingstickets trekken [indien hij dit wenst] waarvan hij er minstens eentje van moet houden. Alle afgewezen Bestemmingstickets die je aflegt tijdens de start van het spel of tijdens het spel zelf, worden niet afgelegd zoals in al de voorgaande edities. Ze worden echter onmiddellijk uit het spel gehaald en daarom is het ook mogelijk om voortijdig zonder Bestemmingstickets te stranden!

### LOCOMOTIEFKAARTEN

De 14 traditionele Locomotief ["wilde"] kaarten worden op een andere manier uitgespeeld.

Anders dan de standaard Locomotiefkaarten in de andere versies van Ticket to Ride, kan je de Locomotiefkaarten ook selecteren zoals de standaard Treinkaarten. Het is daarom nu toegestaan dat een speler 2 Locomotiefkaarten neemt van de openliggende kaarten. Heb je echter 3 Locomotiefkaarten liggen tussen de 5 openliggende kaarten, dan moet je ze nog steeds afleggen en vervangen door nieuwe kaarten.

Locomotiefkaarten mag je enkel uitspelen op Tunnelroutes (zie de regels voor de Tunnelroutes die hierna volgen). Locomotiefkaarten kunnen een welkome toevoeging zijn of een gekleurde kaart vervangen als je tracht om een Tunnelroute te claimen, maar ze kunnen nooit gebruikt worden voor het claimen van een normale (niet-Tunnel) route!

### TUNNELROUTES

Tunnels zijn speciale routes die aangeduid worden door de speciale zwarte Tunnel markeringen die de vakjes langs deze route omcirkelen. Indien je tracht om een Tunnelroute te claimen, legt de speler eerst het juiste aantal kaarten neer. Hierna worden de 3 bovenste kaarten van de Treinkaarten-trekstapel omgedraaid. Voor iedere opengelegde kaart die dezelfde kleur bevat als de te claimen Tunnelroute (inclusief locomotieven), moet de speler een extra kaart uitspelen van dezelfde kleur (of een locomotief) om de tunnel succesvol te kunnen claimen. Indien de speler deze gelijkgekleurde kaarten niet in zijn handkaarten heeft zitten (of deze kaarten niet wenst uit te spelen), dan mag hij al zijn kaarten terug in zijn hand nemen en zijn beurt is hiermee afgerond. De drie Treinkaarten die open gelegd werden voor de tunnel, worden afgelegd.



**Besteed zeker aandacht voor de volgende zaken die specifiek voor Tunnels gelden :**

- ♦ Locomotieven zijn meerkleurige wilde kaarten. Hierdoor wordt een speler verplicht om een extra Treinkaart (van dezelfde kleur) toe te voegen (of een locomotief) indien hij een dergelijke kaart trekt.
- ♦ Indien een speler enkel Locomotief kaarten uitspeelt om een tunnelroute te claimen, zullen enkel bijkomende Locomotief kaarten (getrokken van de stapel) beschouwd worden als zijnde overeenstemmend. Dit wilt zeggen dat je je geen zorgen moet maken dat een gelijkgekleurde kaart (als de kleur van de Tunnelroute) een match oplevert (waardoor je nog een extra kaart moet uitspelen)! Komen er echter Locomotief kaarten tevoorschijn tussen de 3 opengelegde kaarten, dan kan je ze enkel opvangen door het uitspelen van bijkomende Locomotiefkaarten die zich tussen je handkaarten bevinden.



## Welkom bij Ticket to Ride™ India, een uitdagende Ticket to Ride-uitbreiding die zich afspeelt in het koloniale India van 1911.



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

### INLEIDING

De kaart van India is speciaal ontworpen voor 2 tot 4 spelers. In een spel van 4 spelers kunnen beide sporen van een dubbele route bezet worden. 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.



### BESTEMMINGSKAARTEN

In deze uitbreiding zitten 58 bestemmingskaarten.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler 4 bestemmingskaarten. Daarvan moet hij er minstens 2 houden. Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 3 van de stapel en moet er minstens één van 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 gelegd worden.



### VEERBOTEN

Veerboten zijn speciale grijze 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.

### BONUSPUNTEN OP HET EINDE VAN HET SPEL

De speler(s) met de langste ononderbroken route op het bord ontvangt (ontvangen) een 'Indian Express'-bonus van 10 punten.

Elke speler kan ook bonuspunten verdienen met Grote Rondreizen door India. Elke bestemmingskaart waarvan de twee steden met elkaar verbonden zijn door minstens 2 verschillende ononderbroken routes van treintjes van de houder levert bonuspunten op. Deze 2 routes mogen elkaar snijden, maar mogen niet van dezelfde treintjes gebruik maken.

Het aantal bonuspunten van een speler hangt af van het aantal treinkaarten dat hij heeft die aan bovenstaande voorwaarde voldoen en wordt bepaald volgens de Mandala-bonustabel op de kaart (Mandala betekent 'cirkel' in het Sanskriet). De eerste en tweede bestemmingskaart van een speler die aan bovenstaande voorwaarden voldoen zijn elk 5 punten waard, en de volgende drie zijn elk 10 punten waard. Een speler kan maar voor 5 bestemmingskaarten bonuspunten verdienen (de maximale bonus voor Grote Rondreizen is dus 40 punten). Deze bonuspunten komen natuurlijk bovenop de punten die een speler verdient door de bestemmingskaarten zelf te volbrengen.

1		3
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

### SPEELTIPS

De kaart van India weerspiegelt het dichtbevolkte en kleurrijke karakter van het land en belooft spelers die belangrijke routes snel bezetten (om te vermijden dat ze weggedrongen worden) en die voorzichtig zijn bij het kiezen van kleuren.

De bonuspunten voor Grote Rondreizen kunnen opportunistisch of als onderdeel van een gerichte strategie gebruikt worden. Aandachtspunten:

- Hoe groter het aantal bestemmingskaarten dat aan de voorwaarden voldoet, hoe groter de bonus op het einde van het spel, ongeacht de lengte en puntenwaarde van de individuele bestemmingskaarten
- De kans is groot dat tegenstanders zullen proberen je te beletten om een Grote Rondreis te maken door de laatste vrije route in te pikken. Probeer ervoor te zorgen dat je alternatieven hebt voor de laatste vrije route en/of dat je tegenstanders er niet zomaar kunnen bouwen.