

Game design by Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

SWITZERLAND



Illustrations by Julien Delval



Welcome to Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Swiss Map Expansion - a fun new addition to the award-winning line of Ticket to Ride games.



This Rules sheet describes the specific game play changes for the Swiss Map Expansion and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride.

This game is an expansion and requires that you use the following game parts from one of the previous versions of Ticket to Ride:

- **A reserve of 40 Trains per player, (instead of the usual 45) and matching Scoring Markers taken from one of the following:**
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - Ticket to Ride Marklin
- **110 Train Car Cards taken from:**
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion

INTRODUCTION

The Swiss map is designed specifically for 2 or 3 players. In 3 Player games, players can use both tracks of the double-routes. In 2 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available.

THE BOARD

On the Swiss board map, some of the routes no longer link cities to cities, but connect cities to Switzerland's neighboring countries instead. There are 3 routes leading from Switzerland to Austria, 4 to France, 5 to Italy and 5 to Germany. As in the original Ticket to Ride game, the player with the longest continuous path of routes at the end of the game receives a bonus of 10 points.

DESTINATION TICKETS

This expansion includes 46 Destination Tickets.

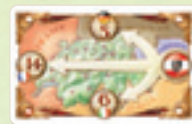
34 Destination Tickets connect city-to-city and play the same as previous versions of the game.

12 Destination Tickets connect either city-to-country or country-to-country. To complete a city-to-country ticket you must connect from the city name on the ticket to one of the countries listed on the ticket. To complete a country-to-country ticket you must connect from the primary country on the ticket to one of the other countries listed. The points earned at game's end are those of the highest scoring connection completed from among the possible country destinations marked on the ticket. If none of the possible connections was made, the points lost are those corresponding to the lowest value on the ticket.

At the start of the game, each player is dealt 5 Destination Tickets of which he must keep at least 2. During the game, if a player wishes to draw additional Destination tickets he draws 3 new Tickets, of which he must keep at least 1. Destination



Tickets rejected, either at game's start or following a draw of new Destination Tickets in mid-game, are not discarded as in other Ticket to Ride games. Instead, they are immediately removed from the draw pile for the rest of the game. As such, it is possible to run out of Destination Tickets entirely!



LOCOMOTIVE CARDS

The 14 traditional Locomotive "wild" cards are played differently.

Unlike the standard Locomotive cards in other versions of Ticket to Ride, Locomotive cards can be selected just like standard Train Car cards. Thus a player can pick 2 Locomotive cards during his turn. If 3 of the 5 face-up cards are Locomotive cards, all 5 face-up cards are immediately discarded and replaced by new cards.

Locomotive cards can only be played on Tunnel routes (see Tunnels below). Locomotive cards can complement or replace the colored cards required to claim a Tunnel route, but they can never be used to help claim a regular (non-Tunnel) route!

TUNNEL ROUTES

In the Swiss Map expansion, tunnels play just as they do in Ticket to Ride Europe where they were first introduced. Tunnels are special routes identified by the special black Tunnel markings that surround each of their spaces along the route. When attempting to claim a Tunnel route, a player first lays down the number of cards required. Then the 3 top cards from the Train Car card draw pile are turned face-up. For each card revealed whose color matches the color used to claim the Tunnel (including locomotives), an additional card of the same color (or a locomotive) must be played to successfully claim the Tunnel. If the player does not have enough additional Train Car cards of matching color (or does not wish to play them), he may take all his cards back into his hand, and his turn ends. The three Train Car cards revealed for the Tunnel are discarded.



Be aware that with regard to Tunnels:

- Locomotives are multi-colored wild cards. As such, any Locomotive card drawn, forces the player to add a Train Car card (of matching color) or a Locomotive.
- If a player exclusively plays Locomotive cards to claim a tunnel route, only additional Locomotive cards drawn from the deck will be considered a match. This means you will not have to worry about a colored card of the Tunnel's color triggering a match! If Locomotive cards appear in the 3 cards drawn for the Tunnel, triggering a match, it can only be fulfilled by playing additional Locomotive cards from your hand.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Ticket to Ride Swiss Map" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Voici l'extension Suisse des Aventuriers du Rail, un jeu d'Alan R. Moon. Une nouvelle extension qui renouvelle un jeu primé dans le monde entier.



Cette feuille de référence a pour but de vous présenter les nouvelles règles de la carte de la Suisse. Attention, il est indispensable que vous connaissiez déjà les règles de la carte nord-américaine (pour les mécanismes de base).

Ce jeu est une extension et nécessite donc de récupérer les éléments suivants dans les versions précédentes de la série :

- **40 trains par couleur (à la place des 45 habituels), et les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :**
 - Les Aventuriers du Rail *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Märklin
- **Les 110 cartes Wagon provenant de :**
 - Les Aventuriers du Rail *ou*
 - Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
 - USA 1910

GÉNÉRALITÉS

La Suisse est une carte prévue pour 2 ou 3 joueurs.

Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez utiliser les voies doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand une des voies est construite, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

LE PLATEAU

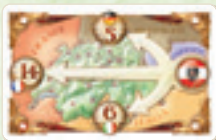
Sur le plateau, certaines routes ne mènent pas à une ville, mais permettent de rejoindre un des pays limitrophes de la Suisse. Ainsi, 4 routes mènent en France, 5 en Italie, 5 en Allemagne et 3 en Autriche. Comme dans le jeu original, le joueur ayant réalisé le chemin continu le plus long récupère un bonus de 10 points.

LES CARTES DESTINATION

Il y a 46 cartes Destination.

34 d'entre elles sont des cartes Destination standard, reliant deux villes entre elles. Elles fonctionnent de la même manière que dans les autres versions du jeu.

4 cartes Destination relient une ville aux pays limitrophes de la Suisse et 8 cartes Destination demandent de rallier un des 4 pays aux 3 autres. Un score correspond à chacune de ces liaisons sur les cartes. En fin de partie, le joueur marque autant de points que le score le plus élevé parmi les destinations réalisées. En revanche, si la ville ou le pays d'origine n'ont pu être reliés à aucun pays, le joueur perd autant de points que le score le moins élevé de la carte.



En début de partie, on distribue 5 cartes Destination à chaque joueur. Il doit en garder au moins 2. En cours de partie, si le joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Les cartes rejetées par un joueur (que ce soit en début du jeu ou en cours de partie) ne sont pas réintégrées dans la pioche, mais sont retirées du jeu, ce qui signifie que dans cette version, il est possible d'épuiser la pioche des cartes Destination.

LES CARTES LOCOMOTIVE

Les 14 cartes locomotive sont jouées différemment.

Les cartes locomotive peuvent être piochées comme n'importe quelle carte wagon. Ainsi, même si un joueur prend une carte Locomotive face visible, il peut piocher une seconde carte.

A tout moment, s'il y a 3 cartes Locomotive parmi les 5 cartes visibles, les cartes sont toutes défaussées et remplacées par les 5 premières cartes de la pioche.

Une carte Locomotive peut être jouée sur n'importe quel tronçon de tunnel, indépendamment de sa couleur. En revanche, il est impossible de jouer une carte Locomotive sur une route normale.

LES TUNNELS

On les reconnaît sur la carte à leurs contours spécifiques. Pour prendre un tunnel, on joue le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis on retourne les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chaque carte ainsi révélée de la couleur des cartes utilisées pour prendre le tunnel (y incluant les locomotives), le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de la même couleur (ou une locomotive).



Si le joueur ne possède pas suffisamment de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer), il reprend toutes ses cartes et passe son tour. En fin de tour les cartes tirées de la pioche sont défaussées.

Attention :

- Les locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes retournées, oblige le joueur à rajouter une carte Wagon ou locomotive à sa série.
- Si un joueur tente de prendre le contrôle d'un tunnel en ne jouant que des cartes Locomotive, il n'a besoin d'ajouter des cartes que s'il y a des cartes Locomotive parmi les 3 cartes révélées. Dans ce cas, le joueur ne peut ajouter que des cartes Locomotive.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder
"Days of Wonder", "Les Aventuriers du Rail" et "Les Aventuriers du Rail Suisse" sont des marques déposées de Days of Wonder, Inc.
Tous droits réservés.





Willkommen bei Alan R. Moons „Zug um Zug“™ Schweiz-Erweiterung – der unterhaltsamen neuen Ergänzung der preisgekrönten „Zug um Zug“-Familie.



Diese Spielregel beschreibt die besonderen Regeländerungen für die Schweiz-Landkarte und setzt voraus, dass Sie mit den Regeln des Originalspiels vertraut sind.

„Zug um Zug – Schweiz“ ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus anderen „Zug um Zug“-Editionen:

• **40 Waggons pro Spieler (statt der üblichen 45) sowie farblich passende Zählsteine aus einer der folgenden Ausgaben:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“
- „Zug um Zug Märklin-Edition“

• **110 Wagenkarten aus einer der folgenden Ausgaben:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“
- „USA 1910“-Erweiterung

EINLEITUNG

Die Schweiz-Karte ist speziell für zwei oder drei Spieler gedacht. In einer Partie zu dritt können die Spieler jeweils beide Doppelstrecken nutzen. Im Zwei-Personen-Spiel kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

DAS SPIELBRETT

Auf der Schweiz-Karte verbinden einige Strecken nicht Städte untereinander, sondern eine Stadt mit einem Nachbarland der Schweiz. Es gibt drei Verbindungen zwischen der Schweiz und Österreich, vier Strecken nach Frankreich, fünf nach Italien und fünf nach Deutschland. Wie in der Originalversion von „Zug um Zug“ erhält der Spieler, der die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, 10 zusätzliche Bonuspunkte.

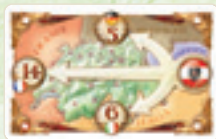
DIE ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 46 Zielkarten.

34 Zielkarten beziehen sich auf normale Strecken zwischen zwei Städten und werden in der gewohnten Weise eingesetzt.

Außerdem gibt es 12 Zielkarten, die entweder eine Stadt mit einem Land oder zwei Länder untereinander verbinden. Wer eine Stadt-Land-Zielkarte erfüllen möchte, muss eine ununterbrochene Verbindung von der genannten Stadt zu einem der aufgeführten Länder herstellen. Zur Erfüllung einer Land-Land-Zielkarte muss das auf der Zielkarte angegebene Ausgangsland mit einem der anderen aufgeführten Länder verbunden werden. Wenn der Spieler am Ende der Partie mehrere der auf der Zielkarte aufgeführten Länderverbindungen hergestellt hat, erhält er die der besten realisierten Strecke entsprechende, *höchste* Punktzahl. Falls er keine der möglichen Verbindungen herstellen konnte, verliert er die *niedrigste* der angegebenen Punktzahlen.

Zu Beginn des Spiels werden an jeden Spieler fünf Zielkarten ausgeteilt, von denen er mindestens zwei behalten muss. Im Laufe der Partie kann man während seines Zuges drei zusätzliche Zielkarten nachziehen, von denen man mindestens eine behalten muss. Eventuell zurückgegebene Karten werden nicht unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt – das



gilt sowohl zu Beginn des Spiels als auch während der Partie; stattdessen kommen sie sofort zurück in die Schachtel und sind für den Rest der Partie nicht mehr verfügbar. So kann es vorkommen, dass der Stapel der Zielkarten vor Ende der Partie aufgebraucht ist.

LOKOMOTIVEN

Für die 14 herkömmlichen Lokomotiven gelten veränderte Regeln!

Im Gegensatz zu den Standard-Lokomotivkarten in anderen Versionen von „Zug um Zug“ können Lokomotiven wie normale Wagenkarten genommen werden. So kann ein Spieler während seines Zuges auch zwei Lokomotivkarten aufnehmen. Sollten einmal drei der fünf offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein, werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt.

Lokomotiven dürfen ausschließlich für Tunneln (siehe unten) verwendet werden. Lokomotivkarten können die Karten ergänzen oder ersetzen, die erforderlich sind, um eine Tunnelstrecke zu bauen. Es ist allerdings nicht möglich, Lokomotiven für eine normale (Nicht-Tunnel-)Strecke einzusetzen!

TUNNELS

In dieser Erweiterung mit der Schweiz-Karte spielen Tunneln dieselbe Rolle wie bei der Ausgabe „Zug um Zug Europa“, bei der sie zum ersten Mal vorkamen. Tunneln sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind. Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten drei Karten des Wagnachziehstapels aufgedeckt. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat, muss er nun aus seiner Hand eine *zusätzliche* Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kann er diese Tunnelstrecke nutzen. Sollte der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe besitzen (oder diese nicht spielen wollen), kann er keine Waggons auf die Strecke stellen, nimmt seine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Am Ende seines Spielzugs werden die drei Wagenkarten, die für den Tunnel vom Stapel aufgedeckt wurden, auf den Ablagestapel gelegt.



Beachten Sie bei den Tunneln auch folgende Regeln:

- Lokomotiven sind Joker, die jede Farbe ersetzen. Wird also eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, muss der Spieler eine zusätzliche Karte in der Farbe seines Kartensets oder eine Lokomotive ausspielen.
- Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten von seiner Hand spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den drei Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden. Jede vom Stapel aufgedeckte Wagenkarte ist in diesem Fall ungefährlich!

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder

„Days of Wonder“, „Zug um Zug“ und „Zug um Zug – Schweiz“ sind Warenzeichen oder eingetragene
Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Bienvenidos a la Expansión de Mapa: Suiza, una nueva y divertida incorporación a ¡Aventureros al Tren!, el popular juego de Alan R. Moon.

Esta hoja de reglas describe los cambios de juego específicos para la Expansión de Mapa: Suiza, y da por hecho que estás familiarizado con las reglas de juego normales del ¡Aventureros al Tren! original.

Este producto es una ampliación y requiere el uso de los siguientes elementos del juego básico:

- Una reserva de 40 Vagones de tren por jugador (en vez de los 45 habituales) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de uno de los siguientes productos:

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa

- 110 Cartas de Vagón tomadas de uno de los siguientes productos:

- ¡Aventureros al Tren!
- ¡Aventureros al Tren! Europa
- Expansión USA 1910

INTRODUCCIÓN

Esta expansión ha sido diseñada específicamente para 2 ó 3 jugadores. En las partidas de 3 jugadores se pueden usar las dos vías de los Recorridos Dobles. En las partidas de 2 jugadores, cuando se cubre una de las vías de un Recorrido Doble, la otra vía queda permanentemente cerrada.

EL TABLERO

En el mapa de Suiza, algunos de los Recorridos no unen dos ciudades, sino que unen ciudades suizas con países vecinos. Hay 3 Recorridos que llevan a Austria, 4 Recorridos que llevan a Francia, 5 Recorridos que llevan a Italia, y 5 Recorridos que llevan a Alemania. Al igual que en el ¡Aventureros al Tren! original, el jugador que haya realizado la ruta continua más larga al final de la partida sumará 10 a su puntuación.

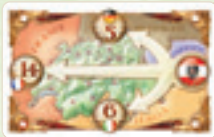
BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 46 Billetes de Destino.

34 Billetes de Destino conectan dos ciudades y se usan de la forma habitual en anteriores ediciones del juego.

12 Billetes de Destino conectan una ciudad con un país vecino, o un país con otro. Para completar un Billeto de ciudad-país, debes conectar la ciudad indicada en el Billeto con uno de los países indicados. Para completar un Billeto de país-país debes conectar el país primario indicado en el Billeto con uno de los otros países indicados. Si se realizó alguna de las conexiones posibles, los puntos que se reciben al final de la partida son los correspondientes a la conexión de *mayor puntuación* completada, entre los países de destino indicados en el Billeto. Si no se realizó ninguna de las conexiones posibles, los puntos que se pierden al final de partida son los correspondientes a la conexión de *menor puntuación* indicada en el Billeto.

Al inicio de la partida, cada jugador recibe 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 2. Durante el juego, si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales, roba 3 Billetes nuevos, de los que debe conservar al menos 1. Los Billetes de Destino rechazados, ya sea al inicio de la partida o en el transcurso de ésta (después de robar Billetes), no se descartan del modo habitual, sino que se retiran inmediatamente del mazo de robo durante el resto del juego. Por tanto,



es posible que los Billetes de Destino lleguen a agotarse del todo en algún momento de la partida.

CARTAS DE LOCOMOTORA

En esta expansión, las 14 cartas "comodín" de Locomotora se usan de un modo diferente al habitual en anteriores ediciones. Las Cartas de Locomotora pueden ser seleccionadas y robadas del mismo modo que las Cartas de Vagón. Esto quiere decir que un jugador puede robar 2 Cartas de Locomotora en su turno. Si 3 de las 5 cartas mostradas son Cartas de Locomotora, se descartan inmediatamente estas 5 cartas y se reemplazan por 5 cartas nuevas.

Las Cartas de Locomotora sólo pueden ser jugadas en Recorridos de Túnel (ver más abajo). Las Cartas de Locomotora pueden complementar o sustituir las cartas requeridas para cubrir un Recorrido de Túnel, pero no pueden usarse nunca para cubrir o ayudar a cubrir un Recorrido que no sea de Túnel.

RECORRIDOS DE TÚNEL

En esta expansión, los Túneles se rigen por las mismas reglas que en ¡Aventureros al Tren! Europa, donde aparecieron por primera vez. Los Túneles son Recorridos especiales, y los espacios que los conforman están identificados con un contorno diferente. Cuando se intenta cubrir un Recorrido de Túnel, el jugador debe poner sobre la mesa el número de cartas requerido por la longitud del Recorrido. Entonces se cogen las 3 primeras cartas del mazo de Cartas de Vagón y se muestran. Por cada una de estas cartas cuyo color coincida con el de las cartas que se jugaron para cubrir el Túnel (incluidas Locomotoras), el jugador debe usar una carta adicional de su mano del mismo color (o una Locomotora) para cubrir con éxito el Túnel. Si el jugador no tiene el número necesario de Cartas de Vagón adicionales de ese color (o no desea usarlas), puede devolver a su mano las cartas que jugó para cubrir el Recorrido de Túnel, y su turno termina. Las 3 Cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.



Ten presente que en lo relativo a los Túneles:

- Las Locomotoras son cartas multicolor. Por tanto, si se roba una Carta de Locomotora del mazo de Vagón al intentar cubrir un Túnel, ésta coincidirá automáticamente con las cartas de Vagón que se jugaron para cubrir el recorrido, y obligará al jugador a usar una Carta de Vagón (del color indicado) o una Locomotora.
- Si un jugador usa exclusivamente Cartas de Locomotora para cubrir un Recorrido de Túnel, sólo se considerará que coinciden en color las Cartas de Locomotora que se roben del mazo. Eso significa que no tendrás que preocuparte porque una de las cartas normales del mismo color que el Túnel sea considerada una coincidencia de color. Pero, por otra parte, si aparecen Cartas de Locomotora entre las 3 cartas robadas del mazo (lo que se consideraría una coincidencia de color), será necesario jugar Cartas de Locomotora adicionales de tu mano para cubrir el Recorrido con éxito.

Copyright © 2007 Days of Wonder,
Edición en español de Edge Entertainment
Traducción de Darío Aguilar Pereira

"Days of Wonder", "¡Aventureros al Tren!", y "¡Aventureros al Tren! Expansión de Mapa: Suiza" son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.



Tervetuloa pelaamaan Alan R. Moonin suunnitteleman Menolippu-pelin Sveitsiin sijoittuvaa laajennusosaa – uusi hauska lisä lukuisia palkintoja voittaneeseen Menolippu tuotesarjaan.



Näissä säännöissä on selitetty ne sääntömuutokset, jotka koskevat Sveitsi-lisäosaa. Oletuksena on, että Menolipun peruspelin säännöt ovat pelaajille tutut jo ennestään.

Tämä on laajennusosa ja tarvitsit seuraavia osia Menolipun muista itsenäisistä peleistä:

• **40 muovista junavaunua per pelaaja (normaalin 45 sijaan) ja vastaavat pisteutusmerkit yhdestä seuraavista peleistä:**

- Menolippu,
- Menolippu Eurooppa tai
- Ticket to Ride Marklin

• **110 vaunukorttia yhdestä seuraavista:**

- Menolippu,
- Menolippu Eurooppa tai
- USA 1910 laajennusosa

JOHDANTO

Sveitsi-laajennusosa on suunniteltu erityisesti 2 – 3 pelaajalle. Mikäli pelaajia on 3, voivat pelaajat käyttää pelilaudan tuplaraidereittien molempia raiteita. 2 pelaajan pelissä voidaan käyttää vain toista; kun toinen on rakennettu, toista reitin raidetta ei saa enää rakentaa.

PELILAUTA

Pelilaudan tietyt reitit eivät yhdistä kahta kaupunkia, vaan yhdistävät kaupunkeja Sveitsin naapurivaltioihin. Sveitsistä on 3 reittiä Itävaltaan, 4 Ranskaan, 5 Italiaan ja 5 Saksaan. Aivan kuten Menolipun peruspelissä, pisimmän yhtenäisen reitin rakentanut pelaaja saa 10 lisäpistettä.

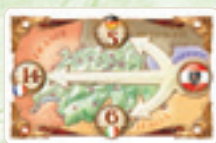
MENOLIPUT

Laajennusosassa on 46 menolippua.

34 menolippua yhdistää kaksi kaupunkia toisiinsa ja ne toimivat aivan kuten peruspelin menoliput.

12 menolippua yhdistää joko kaupungin naapurivaltioon tai naapurivaltion toiseen naapurivaltioon. Toteuttaakseen kaupunki-naapurivaltio menolipun, tulee pelaajan yhdistää menolipun kaupunki yhteen menolipussa mainittuun naapurivaltioon. Toteuttaakseen naapurivaltio-naapurivaltio menolipun, tulee pelaajan yhdistää ensisijainen naapurivaltio johonkin muista menolipussa luetelluista naapurivaltioista. Pelin lopussa menolipusta saavutettu pistemäärä on yhtä suuri kuin menolipun korkein mahdollinen rakennettu yhdistelmä. Jos pelaaja ei onnistu rakentamaan yhtään yhdistelmää, pistemenetyks on yhtä suuri kuin menolipun *alhaisin* mahdollinen yhdistelmä.

Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan 5 menolippua, joista pelaajan tulee pitää vähintään 2. Mikäli pelaaja haluaa nostaa lisää menolippuja pelin aikana, tulee hänen nostaa 3 menolippua, joista hänen täytyy pitää vähintään 1. Hylätyt menoliput (joko alkukädestä tai myöhemmin nostetuista) poistetaan pelistä kokonaan. On siis hyvin mahdollista, että menolippujen nostopakka loppuu kokonaan pelin aikana!



VAUNUKORTIT

Pelin vaunukorttien 14 veturikorttia (jokerit) pelataan eri tavoin kuin peruspelissä.

Toisin kuin Menolipun muissa versioissa, veturikortin voi nostaa siinä missä tavallisenkin vaunukortin. Pelaaja voi vuorollaan siis nostaa vaikka 2 veturikorttia. Jos 5 näkyvissä olevasta vaunukortista 3 on veturikortteja, kaikki 5 korttia laitetaan poistopakkaan ja tilalle nostetaan 5 uutta vaunukorttia. Veturikortteja voi pelata ainoastaan tunnelireiteille (ks. tunnelit, alla). Veturikortit voivat täydentää tai korvata värillisen vaunukortin tunnelireittiä rakennettaessa, mutta niitä ei voi koskaan käyttää tavallisen reitin rakentamiseen!

TUNNELIREITIT

Sveitsi-lisäosassa tunnelit toimivat aivan samalla tavalla kuin ne toimivat Menolippu Euroopassa, jossa ne ensi kertaa esiteltiin. Tunnelireitin tunnistaa pelilaudalta reitin ruutujen mustasta rajauksesta. Kun pelaaja yrittää rakentaa tunnelireittiä, pelaajan tulee ensin pelata reitin vaatima määrä vaunukortteja. Tämän jälkeen vaunukorttien nostopakasta paljastetaan 3 korttia. Jokainen paljastetuista korteista, joiden väri täsmää tunnelin rakentamiseen käytettyjen korttien kanssa (ml. veturikortit), edellyttää vuorossa olevalta pelaajalta yhden vastaavan värisen vaunukortin (tai veturin) pelaamista. Jos pelaaja ei pysty tai ei halua pelata vaadittuja lisäkortteja kädestään, hän ottaa vuorollaan pelaamansa kortit takaisin käteensä ja hänen vuoronsa päättyy. 3 nostopakasta paljastettua korttia laitetaan poistopakkaan.



Tunneleihin liittyen:

- Veturikortit ovat jokereita. Täten aina kun veturikortti paljastetaan, pelaajan on pakko pelata joko rakennettavaan tunneliin sopiva vaunukortti tai veturikortti.
- Jos pelaaja tunnelia rakentaessaan käyttää vain veturikortteja, vain nostopakasta paljastetut veturikortit edellyttävät pelaajaa pelaamaan uusia kortteja. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajan ei tarvitse huolehtia, mikäli rakennettavan tunnelin värin kanssa täsmäviä vaunukortteja paljastuu! Jos paljastettavien korttien joukossa kuitenkin on veturikortti, vain ylimääräisen veturikortin pelaaminen pelastaa rakennushankkeen.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Ticket to Ride Swiss Map" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.





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

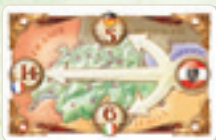
Je zal onmiddellijk opmerken dat er op het Zwitsers spelbord bepaalde routes niet langer steden met steden onderling verbinden maar wel de steden verbinden met al de buurlanden van Zwitserland. Er zijn 3 routes die je van Zwitserland naar Oostenrijk voeren, 4 routes die je naar Frankrijk leiden, 5 naar 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.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" en "Ticket to Ride de Zwitserse Map" zijn de handelsnamen of gepatenteerde producten van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.



Velkommen til Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Swiss Map Expansion – en morsom utvidelse til Ticket to Ride – spillene.



Disse reglene gjelder kun for denne utvidelsen og baserer seg på at spillerne er kjent med reglene for Ticket to Ride.

Du trenger følgende spillebrikker fra Ticket to Ride versjoner:

• **40 Tog pr spiller (istedenfor de vanlige 45) og matchende Poengmarkører fra enten:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- Ticket to Ride Märklin

• **110 Vogntog fra enten:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- USA 1910 Utvidelsen

INTRODUKSJON

Denne utvidelsen er laget for 2 eller 3 spillere. Ved 3 spillere kan spillerne bruke begge spor på dobbel-rutene. Ved 2 spillere gjelder ikke det andre sporet når et av sporene er tatt.

BRETTET

Noen av rutene går ikke fra en by til en annen i Sveits, men til en by i et av nabolandene. Det er 3 ruter som går fra Sveits til Østerrike, 4 til Frankrike, 5 til Italia og 5 til Tyskland. Som i det originale Ticket to Ride spillet vil spilleren med den lengste ruten ved slutten av spillet få 10 bonus poeng.

DESTINASJONSBILLETTER

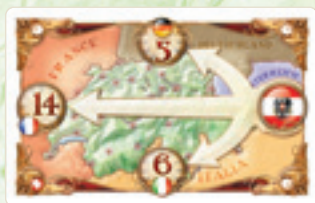
Denne utvidelsen har 46 Destinasjonsbilletter.

34 Destinasjonsbilletter for togruter fra by til by, som brukes på samme måte som i de andre spillene.

12 Destinasjonsbilletter for togruter fra by til land eller land til land. En Destinasjonsbillett som fører fra by til land må brukes fra byen som står på billetten til det landet som står på billetten. En Destinasjonsbillett som fører fra land til land må brukes fra landet som står på billetten til det andre landet på billetten.

Poengfordeling: Når en spiller foretar overgang på Destinasjonsbilletten får man poeng ut fra den høyeste verdien av alle fullførte verdier på billetten. Om ingen av overgangene blir fullført, må spilleren trekke fra den laveste poengverdien på Destinasjonsbilletten.

Ved spillets begynnelse skal hver spiller få tildelt 5 Destinasjonsbilletter, hvorav de må beholde minst 2. Hvis en spiller ønsker en ekstra Destinasjonsbillett i løpet av spillet, skal spilleren få 3 Destinasjonsbilletter, hvorav man må beholde minst 1. Alle Destinasjonsbilletter som spillerne ikke ønsker å beholde skal legges vekk og ikke brukes igjen. Legg derfor merke til at Destinasjonsbillettene kan bli "utsolgt"!



LOKOMOTIVKORT

De 14 tradisjonelle Lokomotiv kortene brukes forskjellig.

Lokomotivkortene blir trukket som vanlige Togvognkort. En spiller kan ved sin tur trekke 2 Lokomotivkort. Hvis 3 av de 5 kortene med bildet opp er Lokomotivkort, skal alle kortene byttes ut med nye.

Lokomotivkort kan kun spilles på togruter med Tunnel (se nedenfor). Lokomotivkort brukes som de fargede kortene som brukes for å kreve en togrute med Tunnel. De kan ikke brukes til å kreve en vanlig rute.

TUNNEL

I denne utgivelsen skal Tunneler bli spilt slik de gjør i Ticket to Ride Europa, hvor de første gang ble introdusert. Tunneler er spesielle togruter. Når en spiller prøver å kreve en togrute med Tunnel må spilleren først legge frem det antallet kort som kreves. Da skal de 3 øverste Vogntog kortene snus med bildet opp. Om en av disse kortene har samme farge som kortene som ble brukt for å kreve Tunnelen, må spilleren bruke et ekstra kort med samme farge for å ta over Tunnelen. Om spilleren ikke har matchende kort eller ikke ønsker å spille flere kort kan spilleren trekke kortene tilbake til hånden, da avsluttes spillerens tur. De 3 Vogntog kortene som ble snudd legges til side.



Vær oppmerksom på følgende, i forbindelse med tunneler:

- Lokomotiver er flerfargede kort. Dermed må spilleren enten spille et ekstra kort av samme farge eller et Lokomotivkort.
- Om en spiller bruker Lokomotivkort for å kreve en Tunnel, vil kun Lokomotivkort kunne brukes mot det. Dette betyr at hvis et Lokomotivkort er blandt de kortene som skal snus, og det matcher, kan man kun bruke et Lokomotivkort fra hånden for å fullføre kravet av Tunnelen.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder
"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Ticket to Ride Swiss Map" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.





Välkommen till Alan R. Moon's Ticket to Ride™ Swiss Map – ett nytt roligt tillägg till de prisbelönda spelen i Ticket to Ride serien.



Detta regelhäftet beskriver de specifika reglerna för Swiss Map Expansion och antar att du är bekant med reglerna som introducerades i Ticket to Ride.

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar ifrån någon av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

• **En reserv på 40 tåg per spelare, (istället för 45 som är normalt) och poängmarkörer ifrån något av följande spel:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- Ticket to Ride Märklin

• **110 Tågbort från:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- USA 1910 expansion

INTRODUKTION

Den Schweiziska kartan är designad specifikt för 2-3 spelare. Med 3 spelare kan spelarna använda båda spåren på de dubbelspåriga sträckorna. Med 2 spelare kan bara den ena av de två sträckorna användas.

SPELPLAN

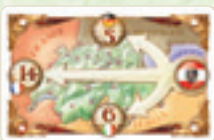
På den Schweiziska kartan så slutar vissa sträckor inte längre vid städer utan sammanbinder städer med angränsande grannländer istället. Där finns 3 sträckor som leder ifrån Schweiz till Österrike, 4 till Frankrike, 5 till Italien och 5 till Tyskland. Precis som i original Ticket to Ride så får spelaren med den längsta sammanhängande sträckan vid spelets slut 10 extra poäng.

BILJETT Kort

Denna expansionen innehåller 46 Biljettkort.

34 stycken är ifrån stad till stad och spelas på samma sätt som i föregående versioner av spelet.

12 stycken är ifrån stad till land eller ifrån ett land till ett annat land. För att fullfölja ett sådant biljettkort måste du bygga en sammanhängande rutt av sträckor mellan staden med det angivna landet på biljettkortet. För att fullfölja ett land till land biljettkort måste du bygga en sammanhängande rutt av sträckor mellan det primära landet till ett av de andra länderna som står listat på kortet. Poängen som delas ut vid spelets slut är för den förbindelsen som är värd mest poäng och färdigställd av de olika förbindelserna. Om ingen förbindelse på biljettkortet är avklarad så förlorar man den minsta poängsumman på kortet.



I starten på spelet så delar man ut 5 biljettkort till varje spelare varav minst 2 av korten måste behållas. Om en spelare under spelets gång vill ha ytterligare biljettkort tilldelas han/hon 3 stycken varav minst 1 av dessa måste behållas. Biljettkort som spelarna inte vill ha tas ut ur spel men läggs inte i en ny hög som i tidigare versioner av Ticket to Ride. (Så det är fullt möjligt att biljettkortet tar slut.)

LOKOMOTIVKORT

De 14 traditionella lokomotivkort "jokrar", spelas annorlunda.

Till skillnad ifrån andra versioner av Ticket to Ride, så kan uppvända lokomotivkort bli valda precis som vanliga tågbort, dvs att en spelare kan välja två lokomotivkort under sin runda. Om 3 av de 5 uppvända korten är lokomotivkort så går alla 5 kort omedelbart till slänghögen och 5 nya kort vänds upp.

Lokomotivkort kan endast användas på tunnelsträckor (se Tunnlar).

Lokomotivkort kan användas som komplement eller ersätta ett tågbort som krävs för att muta in en tunnelsträcka, men de kan inte användas för att muta in en vanlig sträcka (dvs icke tunnelsträcka)!

TUNNELSTRÄCKOR

I Swiss Map expansion så fungerar tunnlar precis som de gör i Ticket to Ride Europe där de först introducerades. Tunnlar är speciella sträckor som identifieras av de svarta kanterna som omger tunnelsträckan. När en spelare försöker muta in en tunnelsträcka så lägger spelaren först ner korten som krävs för att bygga sträckan. Sedan vänder spelaren upp tre kort ur drahögen och för varje kort av dem som matchar sträckans färg (inklusive lok) så måste spelaren spela ett kort extra i samma färg. Om spelaren inte har tillräckligt med kort i samma färg (eller väljer att inte spela dem), så får spelaren tillbaka alla sina kort till sin hand, varpå spelarens tur tar slut. De tre korten som blev uppvända ifrån drahögen slängs i slänghögen.



Att tänka på angående tunnlar:

- Lokomotivkort är flerfärgade jokrar. När spelaren vänder upp ett lokomotivkort så måste spelaren betala ett extra tågbort i samma färg eller ett lokomotiv.
- Om en spelare endast spelar lokomotivkort när spelaren mutar in en tunnelsträcka så räknas bara lokomotivkort som vänds upp från drahögen. Detta betyder att spelaren inte behöver räkna in normala tågbort. Men skulle lokomotivkort dyka upp bland de kort som dras till tunneln så måste spelaren spela 1 extra för varje lokomotivkort som dras. Dessa kan bara spelas med lokomotivkort ifrån handen.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Ticket to Ride Swiss Map" are trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



p.1

p.2



p.3

p.4



p.5

p.6



p.7

p.8

