

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

FRANCE



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF WONDER



2-5



8+



60-90'

- 2
- 4
- 6
- 8
- 10
- 12
- 14
- 16
- 18
- 20

DOW



Welcome to *Ticket to Ride® France* - a *Ticket to Ride* expansion that will challenge your habits: for years, you have been able to simply claim routes; now you have to build the track first!

This rules booklet describes the game play changes specific to the France Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original *Ticket to Ride*. This expansion is designed for 2-5 players.

In 4 and 5 Player games, players can use all tracks of the Double or Triple Routes (the same player cannot claim more than one track of those Routes though). In 2 and 3 Player games, only one Route of the Double or Triple Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route(s) forming the Double or Triple Route are locked and unavailable to other players.

To play with this expansion, you need **40 Trains** (instead of the usual 45) per player, the matching Scoring Markers and the Train Car cards taken from *Ticket to Ride* or *Ticket to Ride Europe*, along with the new components described below.

NEW COMPONENTS

- ◆ 58 Destination Ticket cards
- ◆ 2 Bonus Cards
- ◆ 64 Track Pieces



SET UP

- ◆ Sort the Track Pieces by length and put them beside the board.
- ◆ Each player receives 8 Train Car cards.
- ◆ Deal 5 Destination Ticket cards to each player. Each player must keep at least 3. Shuffle the discarded Ticket cards together and put them under the deck.

TRACK BED

On this map, most of the Routes are in fact Track Beds and cannot be claimed at the beginning of the game. They must first be built.



NEIGHBORING COUNTRIES AND CORSICA

Some Destination Tickets include the name of a zone (it might be one of France's neighboring countries or Corsica) instead of one (or both) of the cities. Each route leading to one of those zones is a dead-end and separate from others: Different routes leading toward the same zone are not considered connected together.

SPECIAL RULES

On his turn, a player must perform one (and only one) of the following three actions:

1. Draw Train Car Cards and Build a Route

The card draw follows the exact same rules as the core game, but when a player chooses this action he must also build one route on the Track Bed. After drawing, he chooses any available Track Piece and places it on any Track Bed route of the same length on the board. This Piece determines the color of the newly built Route.

The blue player has just drawn two cards.

He now chooses the yellow 5-space Track Piece and puts it on the Marseille-Grenoble Route.

Note that the Avignon-Briançon and Avignon-Nice Routes are now permanently cut off and that nobody will be able to build them this game.



Notes:

- There are a number of places on the board where two or more Routes cross. When one crossing Route is built, one or more others may become unavailable: you can never place a Track Piece on top of or under another Track Piece or through a claimed Route.
- In 2 and 3 Player games, only one Track of the Double or Triple Routes can be built. In 4 and 5 player games, when a player builds a Track Piece on a Double or Triple Route, he only builds one track of the route, not all of them. The other routes must be built separately. For example, it would take three turns to build the three routes from Paris to Dijon. One player can build all of these Routes on three different turns or three players could each build one, or any other possible combination.

2. Claim a Route

Apart from the one space Routes and the grey Routes which are already built and can be claimed immediately, a player can only claim a Route if it has been built. Once a Route has been claimed, any Track Piece that was on the Track is put back in the supply and can be chosen again.

Some of the grey routes are special Ferries Routes linking two adjacent cities across a body of water. They are easily identified by the Locomotive icons featured on some of the spaces making the route. To claim a Ferry Route, a player must play a Locomotive card for each Locomotive icon on the track, and the usual set of cards of any one color for the remaining spaces of that Ferry Route.

The red player happens to have 5 yellow cards in hand!



He claims the Marseille-Grenoble Route by removing the Track Piece (which is now available again) and putting his wagon cars on the board to the blue player's great despair! Note that both crossed Routes remain cut off.



3. Draw Destination Tickets

A player draws 4 Destination Tickets from the top of the deck. He must keep at least one of them, but he may keep two, three or all four if he chooses. Any returned cards are placed at the bottom of the deck.

END OF GAME BONUSES

There are two bonuses awarded at the end of the game:

- ◆ The player who has the Longest Continuous Path of Routes receives the Longest Route bonus card and adds 10 points to his score.
- ◆ The player who has completed the most Destination Tickets receives the Globetrotter bonus card and adds 15 points to his score.

In case of a tie when attributing these bonuses, all tied players score them.





Bienvenue dans les *Aventuriers du Rail™ France* – une extension qui va bousculer un peu vos habitudes. Pendant des années, vous vous êtes contentés de prendre possession de routes. Cette fois, il va vous falloir commencer par construire la voie ferrée !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la France, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles.

Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **40 wagons** (au lieu des 45 habituels) par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base *Les Aventuriers du Rail* ou *Les Aventuriers du Rail Europe* en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 58 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 64 réglettes Voie Ferrée



MISE EN PLACE

- ◆ Triez les réglettes Voie Ferrée et placez-les à proximité du plateau.
- ◆ Chaque joueur reçoit 8 cartes Wagon.
- ◆ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

PROJETS DE VOIES FERRÉES

Sur ce plateau, la plupart des routes sont en fait des Projets de voies ferrées et il n'est pas possible de les prendre au début de la partie. Ces voies ferrées doivent être construites d'abord.



PAYS VOISINS ET CORSE

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de la France, soit la Corse) à la place d'un nom de ville (ou des deux). Chaque route menant à une de ces zones est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant à la même zone ne sont pas considérées comme connectées.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

1. Piocher des cartes Wagon puis construire une voie ferrée

La pioche de cartes Wagon suit exactement la même règle que le jeu de base. Par contre, quand un joueur choisit cette action, il doit aussi construire une voie ferrée. Pour ce faire, il choisit une des réglettes disponibles et la place sur un des Projets de voies ferrées de même longueur sur le plateau. C'est cette réglette qui détermine la couleur de la route nouvellement construite.

Le joueur bleu vient de piocher 2 cartes Wagon.

Il choisit la réglette jaune de 5 cases et la place sur la route Marseille-Grenoble.

Les routes Avignon-Briançon et Avignon-Nice sont définitivement bloquées et ne pourront pas être utilisées pendant cette partie.



Notes :

- Il y a des endroits sur le plateau où les routes se croisent. Une fois qu'une réglette est placée sur une de ces routes, toutes les routes qui la croisent sont coupées et ne pourront pas être utilisées : il n'est jamais possible de placer une réglette sur une route déjà construite ou prise (ni en dessous d'ailleurs).
- Quand un joueur place une réglette sur une route double ou triple, il construit une seule des routes qui la composent, pas toutes. Les autres routes seront construites séparément. Ainsi, il faut utiliser trois tours pour construire toutes les routes entre Paris et Dijon. Le même joueur peut poser toutes les réglettes lors de 3 tours différents ou 3 joueurs pourraient en poser une chacun, ou toute autre combinaison.

2. Prendre possession d'une route

À l'exception des routes d'une case et des routes grises qui sont déjà construites et peuvent être prises immédiatement, un joueur ne peut prendre qu'une route qui a été construite. Une fois la route prise, retirez la réglette éventuellement présente et remettez la dans la réserve. Elle est de nouveau disponible.

Certaines routes grises sont des routes spéciales qui relient deux villes séparées par des eaux (ferries). Elles sont facilement reconnaissables grâce au symbole de Locomotive figurant sur l'un au moins des espaces constituant cette route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route.

Il se trouve que le joueur rouge a 5 cartes Wagon jaunes en main.



Il prend donc la route Marseille-Grenoble, retirant ainsi la réglette (qui est de nouveau disponible) et plaçant ses wagons sur le plateau, au grand dam du joueur bleu !

Notez que les deux routes traversées restent coupées.



3. Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination.

BONUS DE FIN DE PARTIE

Deux bonus sont attribués en fin de partie :

- ◆ Le joueur qui a le chemin continu le plus long reçoit la carte Bonus du chemin le plus long et marque 10 points supplémentaires.
- ◆ Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires.

En cas d'égalité pour l'attribution d'un de ces bonus, tous les joueurs à égalité marquent les points.





Willkommen bei „Zug um Zug™ – Frankreich“ – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug“, das Ihre Gewohnheiten auf die Probe stellt: Konnten Strecken bisher sofort genutzt werden, müssen nun zuerst Gleise gebaut werden!

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Frankreich-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 5 Spieler geeignet.

In einer Partie zu viert oder fünft können alle Strecken der Doppel- und Dreifach-Strecken genutzt werden. Beim Spiel zu zweit und zu dritt kann nur jeweils eine der Doppel- und Dreifach-Strecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, sind die übrigen nicht mehr verfügbar.

Für diese Erweiterung werden die Wagenkarten sowie **40 Waggons** (statt der üblichen 45) und ein farblich passender Zählstein pro Spieler aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Außerdem das folgende neue Spielmaterial:

NEUES SPIELMATERIAL

- ◆ 58 Zielkarten
- ◆ 2 Bonuskarten
- ◆ 64 Gleisplättchen (Gleise)



SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Die Gleise werden neben dem Spielplan bereitgelegt.
- ◆ Jeder Spieler erhält 8 Wagenkarten.
- ◆ Jeder Spieler erhält 5 Zielkarten, von denen er mindestens 3 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten gelegt.

GLEISBETTEN

Auf diesem Spielplan sind die meisten Strecken bei Spielbeginn noch reine Gleisbetten. Diese müssen zunächst mit Gleisen bebaut werden, bevor die Strecke genutzt werden kann.



NACHBARLÄNDER UND KORSIKA

Einige Zielkarten verbinden entweder eine Stadt mit einem Gebiet oder zwei Gebiete untereinander (entweder Nachbarländer Frankreichs oder Korsika). Jede Strecke, die in ein Gebiet führt, endet in diesem Gebiet. Außerdem gelten unterschiedliche Strecken, die in dasselbe Gebiet führen, nicht als miteinander verbunden.

NEUE REGELN

Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Wagenkarten nehmen und Strecke bauen

Die Regeln für das Nehmen von Wagenkarten gelten unverändert wie in den Grundspielen. Entscheidet sich ein Spieler für diese Aktion, **muss** er im Anschluss genau **eine** Strecke bauen. Hierzu wählt er ein Gleis und legt es auf ein Gleisbett der entsprechenden Länge. Erst durch das Legen des Gleises wird die Farbe dieser Strecke festgelegt.

Spieler Blau hat gerade zwei Karten gezogen. Danach nimmt er das gelbe 5-Felder-Gleis und legt es auf das Gleisbett Marseille–Grenoble, wodurch diese Strecke nun verfügbar ist. Dafür wird es in dieser Partie die Strecken Avignon–Briançon und Avignon–Nice nicht geben.



Hinweise:

- Es gibt einige Stellen auf dem Spielplan, an denen sich mehrere Gleisbetten kreuzen. Sobald auf eines dieser Gleisbetten ein Gleis gelegt und somit die Strecke gebaut wurde, ist es nicht mehr möglich, die kreuzende(n) Strecke(n) zu bauen: Man kann niemals ein Gleis auf eine gebaute oder genutzte Strecke legen (oder darunter).
- In Partien zu zweit und zu dritt kann nur ein Gleis einer Doppel- und Dreifach-Strecke gebaut werden. Legt ein Spieler in Partien zu viert oder zu fünft ein Gleis auf ein Doppel- oder Dreifach-Gleisbett, baut er nur eine dieser Strecken, nicht alle. Die anderen Strecken müssen unabhängig davon gebaut werden. Die Dreifach-Strecke von Paris nach Dijon muss also in drei Spielzügen gebaut werden. Z. B. kann ein Spieler alle drei Strecken bauen oder drei Spieler können je eine davon bauen – jede Kombination ist möglich.

2. Eine Strecke nutzen

Abgesehen von den Strecken, die aus einem Feld bestehen, und den grauen Strecken, können Strecken erst dann genutzt werden, wenn sie gebaut wurden. Sobald eine Strecke genutzt wurde, wird das Gleis (wenn ein solches vorhanden ist) vom Spielplan entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Es kann dann wieder für den Bau einer neuen Strecke verwendet werden.

Einige der grauen Strecken sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, die durch Wasser getrennt sind (Fähren). Sie sind an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder dieser Fährstrecke muss er wie üblich die entsprechende Anzahl an Wagenkarten einer Farbe abgeben.

Spieler Rot hat 5 gelbe Karten auf der Hand.



Er nutzt die Strecke Marseille-Grenoble, indem er zunächst das Gleisplättchen entfernt (das nun wieder verfügbar ist) und zum Ärger von Spieler Blau seine Waggon auf die Strecke stellt. Die beiden kreuzenden Gleisbetten können weiterhin nicht bebaut werden.



3. Zielkarten ziehen

Der Spieler zieht 4 Zielkarten vom Stapel. Er muss mindestens 1 davon behalten, darf aber auch 2, 3 oder alle 4 behalten. Zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt.

BONUSSE BEI SPIELLENDE

Bei Spielende werden zwei Bonusse verliehen:

- ◆ Der Spieler, der die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält die Bonuskarte „Längste Strecke“ und somit 10 zusätzliche Punkte.
- ◆ Der Spieler, der die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält die Bonuskarte „Globetrotter“ und somit 15 zusätzliche Punkte.

Sollte bei einem dieser Bonusse ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler die entsprechenden Punkte.

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Francia, una expansión que te obligará a cambiar de estrategia, ya que ahora no basta con cubrir recorridos, sino que tendrás que construir la vía antes.

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de Francia. Esta expansión está diseñada para 2-5 jugadores.

En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden usar todos los recorridos de los Recorridos Dobles y Triples (aunque un mismo jugador no puede cubrir más de uno de estos recorridos). En las partidas de 2 y 3 jugadores sólo se puede cubrir un recorrido de los Recorridos Dobles y Triples. Una vez que un jugador ha cubierto uno de ellos, los demás recorridos del Recorrido Doble o Triple quedan cerrados para los demás jugadores.

Para jugar con esta expansión necesitas **40 Vagones** de tren por jugador (en lugar de los habituales 45), los correspondientes Marcadores de Puntuación y las cartas de Vagón de ¡Aventureros al Tren! o bien de ¡Aventureros al Tren! Europa, junto con los componentes que se describen más abajo.

NUEVOS COMPONENTES

- ◆ 58 cartas de Billete de Destino
- ◆ 2 cartas de Premio
- ◆ 64 piezas de Vía

PREPARACIÓN

- ◆ Separa las piezas de Vía y ponlas junto al tablero.
- ◆ Cada jugador recibe 8 cartas de Vagón.
- ◆ Cada jugador recibe 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 3. Baraja juntos todos los Billetes de Destino descartados y déjalos bajo el mazo de Billetes de Destino.

TRAZADO DE VÍA

En este mapa, la mayoría de los recorridos son realmente trazados de Vía y no pueden cubrirse al principio de la partida, ya que deben construirse antes.



Trazado de Vía

PAÍSES VECINOS Y CORSICA (CÓRCEGA)

Algunos Billetes de Destino incluyen el nombre de una zona (que puede ser uno de los países vecinos de Francia o bien Corsica) en lugar de una (o ambas) de las ciudades. Los recorridos que llevan a una de estas zonas son recorridos sin salida, así que los diferentes recorridos que llevan a una misma zona no se consideran conectados entre sí.

REGLAS ESPECIALES

En su turno, un jugador debe realizar una (y sólo una) de las siguientes tres acciones:

1. Robar cartas de Vagón y construir un recorrido

El robo de cartas sigue exactamente las mismas reglas del juego básico, pero cuando un jugador elige esta acción, después de robar **debe** construir también un recorrido eligiendo cualquier pieza de Vía disponible y colocándola sobre cualquier trazado de Vía del tablero que tenga la misma longitud. Esta pieza fija el color del recorrido recién construido.

El jugador azul acaba de robar 2 cartas. Ahora elige la pieza de Vía de 5 espacios amarilla y la coloca sobre el recorrido Marseille-Grenoble.

Observa que los recorridos de Avignon-Briançon y Avignon-Nice han quedado cortados permanentemente y que ya nadie podría construirlos en esta partida.



Notas:

- Los recorridos se cruzan en varios lugares del tablero. En estos casos, puede suceder que al construir uno de esos recorridos se imposibilite la construcción de otros. No se pueden colocar piezas de Vía sobre (o bajo) un recorrido que ya haya sido construido o cubierto.
- En las partidas de 2-3 jugadores sólo puede construirse uno de los recorridos de los Recorridos Dobles y Triples. En las partidas de 4-5 jugadores, cuando un jugador coloca una pieza de Vía sobre un Recorrido Doble o Triple sólo construye uno de esos recorridos, no todos. Los demás recorridos deben construirse por separado. Por ejemplo, serían necesarios tres turnos para construir los tres recorridos que unen París y Dijon, ya los construya un mismo jugador en tres turnos diferentes, o tres jugadores, o se produzca cualquier otra combinación posible.

2. Cubrir un recorrido

A excepción de los recorridos de un espacio y de los recorridos grises que ya están construidos y pueden cubrirse inmediatamente, un jugador sólo puede cubrir un recorrido si ya se ha construido. Una vez que el recorrido ha sido cubierto, la pieza de Vía que se usó para construirlo (de haberla) se devuelve a la reserva y puede volver a escogerse.

Algunos de los recorridos grises son recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Estos recorridos grises son Recorridos de Ferry, y son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que los constituyen. Para cubrir un Recorrido de Ferry, un jugador debe usar 1 carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de espacios del recorrido.

El jugador rojo tiene 5 cartas amarillas en la mano.



Cubre el recorrido Marseille-Grenoble retirando la pieza de Vía (que vuelve a estar disponible) y poniendo sus Vagones de tren sobre el tablero, para desesperación del jugador azul. Observa que los dos recorridos que cruzan con este han quedado cortados.



3. Robar Billetes de Destino

El jugador roba 4 Billetes de Destino de la parte superior del mazo. Debe conservar al menos 1 de ellos, pero también puede quedarse con 2, 3 o los 4, si así lo desea. Las cartas que no se conserven se dejan en la parte inferior del mazo.

PREMIOS AL FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la partida se otorgan dos premios:

- ◆ El jugador que haya conseguido la Ruta Continua Más Larga sobre el tablero recibe la carta de Ruta Más Larga y suma 10 a su puntuación.
- ◆ El jugador que haya completado más Billetes de Destino recibe la carta de Premio Globetrotter (Trotamundos) y suma 15 a su puntuación.

En caso de empate, todos los jugadores empatados suman los puntos adicionales.



Benvenuti a *Ticket to Ride® Francia* - un'espansione di *Ticket to Ride* che sfiderà le vostre abitudini: per anni avete potuto prendere il controllo delle linee direttamente; ora dovrete prima costruire i binari!

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Francia e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di *Ticket to Ride*. Questa espansione è concepita per 2-5 giocatori.

Nelle partite a 4 e 5 giocatori è possibile usare tutti i binari delle Doppie o Triple Linee (tuttavia lo stesso giocatore può prendere il controllo soltanto di una di quelle linee). Nelle partite a 2 o 3 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie o Triple Linee. Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una prima linea, l'altra o le altre linee che formano la Doppia o la Tripla Linea sono considerate chiuse e inaccessibili agli altri giocatori per il resto della partita.

Per giocare con questa espansione sono necessari **40 vagoni** (invece dei consueti 45) per giocatore, i Segnapunti corrispondenti e le carte Treno di *Ticket to Ride* o *Ticket to Ride Europa* assieme ai nuovi contenuti elencati di seguito.

CONTENUTO

- ◆ 58 Biglietti Destinazione
- ◆ 2 Carte Bonus
- ◆ 64 Binari



PREPARAZIONE

- ◆ Suddividete i Binari e metteteli da parte, accanto al tabellone.
- ◆ Ogni giocatore riceve 8 carte Treno.
- ◆ Distribuite 5 Biglietti Destinazione a ogni giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno 3. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.

RETE FERROVIARIA

Su questa Mappa, la maggior parte delle linee è costituita da una Rete Ferroviaria che non può essere controllata dall'inizio della partita: è necessario prima costruire le linee.



PAESI CONFINANTI E CORSICA

Alcuni Biglietti Destinazione mostrano il nome di una zona (potrebbe trattarsi di un paese confinante con la Francia o della Corsica) al posto di una città (o di entrambe le città). Ogni linea che conduce a una di queste zone è un vicolo cieco e deve essere considerata separata dalle altre: le varie linee che conducono fino a una stessa zona non sono considerate collegate tra loro.

REGOLE SPECIALI

Nel suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

1. Pescare Carte Treno e Costruire una Linea

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base, ma quando un giocatore sceglie questa azione deve anche costruire una linea sulla Rete Ferroviaria dopo avere pescato, scegliendo un qualsiasi Binario disponibile e collocandolo su una qualsiasi linea della Rete Ferroviaria della stessa lunghezza sul tabellone. Questo Binario determina il colore definitivo della linea appena costruita.

Il giocatore blu ha appena pescato due carte. Ora sceglie il Binario giallo da 5 caselle e lo colloca sulla linea Marsiglia-Grenoble. Così facendo, le linee Avignone-Briançon e Avignone-Nizza sono definitivamente bloccate e nessuno potrà costruirle nel corso di questa partita.



Nota:

- Esistono numerosi punti del tabellone in cui due o più linee si incrociano. Una volta costruita una delle linee che si incrociano, l'altra o le altre linee diventeranno impossibili da costruire: non è consentito collocare un Binario sopra una linea che è stata costruita o controllata (e nemmeno sotto).
- In una partita a 2 o 3 giocatori è consentito costruire soltanto una delle Doppie o Triple Linee. In una partita a 4 o 5 giocatori, quando un giocatore costruisce un Binario su una Doppia o Tripla Linea, lo costruisce soltanto su una delle linee, e non su tutte. Le altre linee devono essere costruite separatamente. Per esempio, serviranno tre turni per costruire le tre linee da Parigi a Digione. Un giocatore può costruire tutte queste linee in tre turni diversi, oppure tre giocatori potrebbero costruirne una a testa, o una qualsiasi altra combinazione delle due cose.

2. Controllare una Linea

Ad eccezione delle linee composte da una casella e delle Linee Grigie che sono già state costruite e possono essere controllate immediatamente, un giocatore può prendere il controllo soltanto di una linea già costruita. Una volta che la linea è stata costruita, il Binario che si trovava su di essa (se ce n'era uno) torna nella riserva e può essere scelto di nuovo.

Alcune Linee Grigie sono linee speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua (Traghetti). Sono facilmente riconoscibili dalle icone Locomotiva presenti su almeno una delle caselle che compongono la linea. Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, un giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella Linea Traghetto.

Il giocatore rosso ha 5 carte gialle in mano.



Prende il controllo della linea Marsiglia-Grenoble rimuovendo il Binario (che torna ad essere disponibile) e collocando i suoi vagoni sul tabellone, con grande disperazione del giocatore blu!

Ora, entrambe le linee che si incrociano restano bloccate.



3. Pescare Biglietti Destinazione

Un giocatore pesca 4 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo. Deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2, 3 o anche tutti e 4, se preferisce. Ogni Biglietto Destinazione pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo.

BONUS DI FINE PARTITA

Alla fine della partita vanno assegnati due bonus:

- ◆ Il giocatore con il Percorso Continuo Più Lungo riceve la speciale carta bonus e aggiunge 10 punti al suo punteggio.
- ◆ Il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione riceve il bonus Globetrotter e aggiunge 15 punti al suo punteggio.

In caso di parità al momento di attribuire questi bonus, tutti i giocatori in parità li riscuotono.



Welkom bij **Ticket to Ride® Frankrijk** - een **Ticket to Ride**-uitbreiding waarin niets is zoals je gewend bent. Jarenlang kon je enkel routes claimen; nu zal je eerst het spoor moeten aanleggen!

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de Franse kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen. Deze uitbreiding is speciaal ontworpen voor 2 tot 5 spelers.

In een spel met 4 of 5 spelers kunnen alle sporen van een dubbele of driedubbele route geclaimd worden (dezelfde speler kan echter nooit meer dan één van deze sporen claimen). In een spel met 2 of 3 spelers kan slechts één spoor van de dubbele of driedubbele routes geclaimd worden. Zodra een speler één van deze sporen claimt, zijn de andere sporen van de dubbele of driedubbele route afgesloten en onbeschikbaar voor alle andere spelers.

Om deze uitbreiding te spelen, heb je **40 treintjes** (in plaats van de gebruikelijke 45) per speler, overeenkomstige scorepijpen en de treinkaarten uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europa nodig. Deze onderdelen gebruik je samen met de nieuwe onderdelen die hieronder staan.

NIEUWE ONDERDELEN

- ◆ 58 bestemmingskaarten
- ◆ 2 bonuskaarten
- ◆ 64 railstukken



VOORBEREIDING

- ◆ Sorteert de railstukken en leg deze naast het bord.
- ◆ Geef elke speler 8 treinkaarten.
- ◆ Geef elke speler 5 bestemmingskaarten. Elke speler moet er minstens 3 houden. Schud de afgelegde bestemmingskaarten en leg deze onderaan de stapel.

SPOORBED

Op deze kaart zijn de meeste routes eigenlijk een spoorbed zonder rail die aan het begin van het spel nog niet geclaimd kunnen worden. De rails moeten eerst aangelegd worden.



BUURLANDEN EN CORSICA

Op sommige bestemmingskaarten staat in plaats van de naam van een stad de naam van een zone (dit kan een buurland van Frankrijk of het eiland Corsica zijn). Routes die naar één van deze zones leiden, zijn doodlopend en staan geheel los van andere routes. Verschillende routes die naar dezelfde zone leiden, zijn niet verbonden met elkaar.

SPECIALE REGELS

Tijdens zijn beurt moet elke speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren:

1. Trek treinkaarten en leg een route aan

Kaarten worden getrokken volgens de regels van het basisspel, maar wanneer een speler voor deze actie kiest, moet hij na het trekken ook één route op het spoorbed aanleggen door een beschikbaar railstuk uit te kiezen en deze te plaatsen op een willekeurig spoorbed op het bord met dezelfde lengte. Dit stuk bepaalt de kleur van de nieuw aangelegde route.

De blauwe speler heeft zojuist twee kaarten getrokken.

Hij kiest er nu voor om het gele railstuk van 5 vakjes op de Marseille-Grenoble route te plaatsen. Merk op dat de Avignon-Briançon en Avignon-Nice routes nu definitief afgesloten zijn en tijdens dit spel door niemand meer aangelegd kunnen worden.



Belangrijke opmerking:

- Er zijn een aantal plekken op het bord waar twee of meer routes elkaar kruisen. Zodra één van deze kruisende routes is aangelegd, kunnen de andere routes mogelijk niet meer aangelegd worden. Je mag namelijk nooit een railstuk bovenop een aangelegde of geclaimde route plaatsen (en ook niet er onderdoor).
- In een spel voor 2 en 3 spelers kan er slechts één spoor van de dubbele of driedubbele route aangelegd worden. In een spel voor 4 of 5 spelers geldt: wanneer een speler een railstuk op een dubbele of driedubbele route plaatst, wordt slechts één spoor van die route aangelegd. De andere sporen moeten afzonderlijk aangelegd worden. Het zou bijvoorbeeld 3 beurten kosten om alle drie de sporen van Parijs naar Dijon aan te leggen. Eén speler zou al deze sporen kunnen aanleggen tijdens drie verschillende beurten of drie spelers zouden er elk één kunnen aanleggen (of elke andere mogelijke combinatie).

2. Een route claimen

Behalve de routes met een lengte van één vakje en de grijze routes die al aangelegd zijn en direct geclaimd kunnen worden, kan een speler pas een route claimen nadat deze is aangelegd. Zodra de route geclaimd is, wordt het railstuk dat op het spoor lag (indien aanwezig) teruggelegd in de voorraad. Dit railstuk kan nu weer opnieuw gekozen worden.

Sommige van de grijze routes zijn speciale routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water (veerboten). Ze zijn gemakkelijk te herkennen aan de locomotief die op minstens één van de vakjes van de route staat. Om een veerbootroute te claimen moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk vakje met een locomotiefsymbool op die route en de normale reeks kaarten voor de andere vakjes van die veerbootroute.

De rode speler blijkt 5 gele kaarten in zijn hand te hebben!



Hij claimt de Marseille-Grenoble route door het railstuk weg te halen (die nu weer beschikbaar is) en plaatst tot wanhoop van de blauwe speler zijn treintjes op het bord!

Merk op dat beide kruisende routes nu afgesloten blijven.



3. Trek bestemmingskaarten

Een speler trekt de bovenste 4 bestemmingskaarten van de stapel. Hij moet er minstens één houden, maar mag ook twee, drie of alle vier de kaarten houden als hij dat wil. Alle niet gekozen kaarten worden onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd.

BONUSPUNTEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel worden er twee bonussen uitgereikt:

- ◆ De speler met de langste ononderbroken route ontvangt de Langste Rit bonuskaart en voegt 10 punten toe aan zijn score.
- ◆ De speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald, ontvangt de Globetrotter bonuskaart en voegt 15 punten toe aan zijn score.

Mocht er bij het bepalen van deze bonussen sprake zijn van gelijkstand, dan krijgen alle spelers met gelijke stand de bonus.



Tervetuloa pelaamaan *Ticket to Ride® France*, aivan uudenlaista *Ticket to Ride* -pelin lisäosaa. Tällä kertaa pelaajien on ensin rakennettava junarata ratapaloista ja otettava sitten reitit haltuun!

Tässä ohjekirjasessa selitetään lisäosan sääntömuutokset pelaajille, jotka tuntevat alkuperäisen *Ticket to Ride* -pelin säännöt. Lisäosa on tarkoitettu 2-5 pelaajalle.

Neljän ja viiden pelaajan peleissä voidaan käyttää rinnakkaisista reiteistä kumpaakin (tai kaikkia kolmea), mutta sama pelaaja voi ottaa niistä haltuun vain yhden. Kahden ja kolmen pelaajan peleissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain yhtä. Kun joku pelaajista on rakentanut yhden rinnakkaisista reiteistä, toinen (ja kolmas) eivät ole enää käytettävissä.

Lisäosalla pelaamiseen tarvitaan 40 junanvaunua kullekin pelaajalle (tavallisen 45 sijaan), niitä vastaavat pistemerkit ja junakortit *Ticket to Ride*- tai *Ticket to Ride Europe* -pelistä sekä alla kuvatut uudet osat.

UUDET OSAT

- ◆ 58 menolippua
- ◆ 2 bonuskorttia
- ◆ 64 ratapalaa



ALKUVALMISTELUT

- ◆ Lajitelkaa ratapalat ja asettakaa ne pelilaudan viereen.
- ◆ Jokainen pelaaja saa kahdeksan junakorttia.
- ◆ Jakakaa jokaiselle pelaajalle viisi menolippua. Pelaajien on pidettävä vähintään kolme menolippua. Sekoittakaa hylätyt menoliput ja asettakaa ne pakan pohjalle.

RATAPOHJA

Tällä kartalla useimmat reitit ovat ratapohjia. Pelaajien on ensin rakennettava niihin junaradat ja otettava ne vasta sitten haltuunsa.



NAAPURIMAAT JA KORSIKA

Joissain menolipuissa on toisen kaupungin (tai molempien kaupunkien) tilalla alueen nimi (Ranskan naapurimaa tai Korsika). Näille alueille johtavat reitit ovat umpikujia ja irrallaan muista reiteistä. Samalle alueelle johtavat eri reitit eivät ole yhteydessä toisiinsa.

ERITYISSÄÄNNÖT

Pelaajan tulee suorittaa vuorollaan yksi (ja vain yksi) seuraavista kolmesta toiminnosta:

1. Junakorttien nostaminen ja junaradan rakentaminen

Junakorttien nostamisessa noudatetaan peruspelin sääntöjä. Pelaajan on kuitenkin korttien nostamisen jälkeen **rakennettava yksi junarata** ratapohjalle valitsemalla yksi ratapala ja asettamalla se pelilaudalle samanpituisen reitin ratapohjan päälle. Asettettu ratapala määrittää reitin värin.

Sininen pelaaja on juuri nostanut kaksi korttia.

Hän valitsee keltaisen viisipaikkaisen ratapalan ja asettaa sen Marseillen ja Grenoblen väliselle reitille. Huomatkaa, että rakennettu rata katkaisee Avignonin ja Briançonin sekä Avignonin ja Nizzan väliset reitit eikä kukaan voi enää rakentaa niitä.



Huomioita:

- Pelilaudalla on useita kohtia, joissa kaksi tai useampi reitti risteävät. Kun jonkin näiden reittien junarata on rakennettu, muita risteävien reittien ratoja ei saa enää rakentaa. Ratapalaa ei saa koskaan asettaa toisen rakennetun junaradan tai haltuun otetun reitin päälle (eikä alle).
- Kahden ja kolmen pelaajan peleissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain yhtä. Neljän ja viiden pelaajan peleissä voidaan rakentaa rinnakkaisten reittien molemmat radat (tai kaikki kolme rataa), mutta ne pitää rakentaa yksi kerrallaan. Yhdellä ratapalalla rakennetaan vain yksi rinnakkaisista radoista. Esimerkiksi Pariisin ja Dijonin välisten kolmen rinnakkaisen radan rakentamiseen tarvitaan kolme vuoroa. Sama pelaaja voi rakentaa kaikki radat kolmen eri vuoron aikana. Joka radalla voi kuitenkin myös olla eri rakentaja.

2. Reitin haltuun ottaminen

Pelaaja voi ottaa reitin haltuunsa vasta, kun siihen on rakennettu junarata. Tästä poikkeuksena ovat yksipaikkaiset reitit ja harmaat reitit, jotka voidaan ottaa haltuun heti. Kun reitti on otettu haltuun, siinä (mahdollisesti) ollut ratapala palautetaan muiden ratapalojen joukkoon uudelleen valittavaksi.

Jotkin harmaat reitit ovat erikoisreittejä (lauttareittejä), jotka yhdistävät toisiinsa kaksi vesistön eri puolilla olevaa kaupunkia. Ne tunnustaa helposti siitä, että joissain reitin paikoissa on veturin kuva. Lauttareitin haltuunottamiseen pelaaja tarvitsee veturin kuvien määrää vastaavan määrän veturikortteja sekä oikeanvärisen junanvaunukortin jokaista muuta reitin paikkaa kohden.

Punaisella pelaajalla on kädessään viisi keltaista korttia.



Hän ottaa haltuunsa reitin Marseilasta Grenobleen poistamalla ratapalan (joka voidaan ottaa uudelleen käyttöön) ja asettamalla junanvaununsa reitille sinisen pelaajan harmiksi! Huomaa, että molemmat risteävät reitit ovat edelleen poissa käytöstä.



3. Menolippujen nostaminen

Pelaaja nostaa pakan päältä neljä menolippua. Hänen on pidettävä niistä vähintään yksi, mutta hän voi halutessaan pitää kaksi, kolme tai kaikki neljä. Hylätyt menoliput asetetaan menolippupakan pohjalle.

PELIN LOPUN BONUKSET

Pelin lopussa jaetaan kaksi bonuspalkintoa:

- ◆ Pelaaja, jolla on hallussaan pisin katkeamaton reitti, saa pisimmän reitin bonuskortin ja 10 lisäpistettä.
 - ◆ Pelaaja, jolla on hallussaan eniten katkeamattomia menolippujen reittejä, saa matkaajan bonuskortin ja 15 lisäpistettä.
- Jos kahden tai useamman pelaajan välillä on tasapeli, he kaikki saavat bonuksen.



Velkommen til *Ticket to Ride France* – en *Ticket to Ride*-udvidelse, der vil udfordre dine vaner. I årevis har du været vant til blot at gøre krav på ruter; nu er du nødt til at bygge sporet, før du kan gøre krav på ruten!

Denne regelbog beskriver de regelændringer, som er specifikke for det franske kort, og antager, at du er bekendt med de regler, som først blev introduceret i det originale *Ticket to Ride*. Denne udvidelse kan spilles med 2–5 spillere.

I spil med fire og fem spillere kan spillerne benytte sig af alle de spor, hvor der er to og tre spor ved siden af hinanden (den samme spiller kan dog kun gøre krav på en af disse ruter). I spil med to og tre spillere er der kun én spiller, der kan lægge beslag på en af de ruter, hvor der er dobbelt eller tredobbelt spor ved siden af hinanden. Når en spiller har gjort krav på et af disse spor, bliver de andre spor på samme rute utilgængelige for de andre spillere.

For at spille denne udvidelse har du brug for **40 togvogne** (i stedet for de sædvanlige 45) pr. spiller. De matchende pointmarkører og togvognkort tager man fra enten *Ticket to Ride* eller *Ticket to Ride Europe* sammen med de nye komponenter, der er beskrevet herunder.

NYE KOMPONENTER

- ◆ 58 Rutekort
- ◆ 2 Bonuskort
- ◆ 64 Sporbrikker



OPSÆTNING

- ◆ Sorter sporbrikkerne, og saml dem ved siden af spilbrættet.
- ◆ Hver spiller modtager 8 togvognkort.
- ◆ Fordel 5 rutekort til hver spiller. Spillerne skal beholde minimum 3 af disse kort. Derefter skal de uønskede rutekort blandes og lægges nederst i bunken.

SPORFUNDAMENT

På dette kort udgør de fleste ruter blot sporfundament. Derfor skal der bygges spor, før togene kan køre på ruten.



NABOLANDE OG KORSIKA

Nogle rutekort inkluderer navnet på en zone (eksempelvis et af Frankrigs nabolande eller Korsika) i stedet for en eller to by(er), som det plejer at være i *Ticket to Ride*. Hver rute, der fører til en af disse zoner, er blindgyder og adskiller sig fra andre destinationer, fordi de ruter, der fører til den samme zone, ikke er forbundet med hinanden.

SÆRLIGE REGLER

I sin tur skal spilleren foretage én af følgende tre handlinger:

1. Træk togvognkort, og byg en rute

Kort trækkes efter samme regler som i grundspillet, men når en spiller vælger denne handling, skal han, efter han har trukket kort, også bygge et spor. Spilleren vælger en tilgængelig sporbrik og placerer den et sted på spilbrættet, hvor sporet og sporforarbejdningen har samme længde. Bemærk, at sporbrikens farve dikterer farven på de tog, der kan bygges på ruten.

Den blå spiller har lige trukket to kort.

Nu vælger han en gul rute med 5 sporbrikker, der passer til ruten Marseille-Grenoble. Bemærk, at Avignon-Briançon og Avignon-Nice nu definitivt er ude af det pågældende spil, og ingen kan gøre krav på disse ruter.



Noter:

- Der er flere steder på brættet, hvor en eller flere ruter krydser hinanden. Når en af disse krydsruter bygges, kan der ikke bygges mere på den rute. Det vil sige, at du aldrig kan placere en sporbrik oven på eller under en rute, der allerede er gjort krav på.
- I spil med to eller tre spillere kan man kun gøre krav på ét spor i dobbelt og tredobbelt spor. I spil med fire eller fem spillere gør en spiller kun krav på én og ikke alle ruter på dobbelt og tredobbelt spor. De andre spor skal bygges separat. For eksempel ville det tage tre ture at bygge de tre ruter fra Paris til Dijon. En spiller kan bygge alle disse ruter på tre forskellige ture, eller tre spillere kan bygge hver deres rute, eller to forskellige spillere osv. ...

2. Gør krav på en rute

Bortset fra et-feltsstrækninger og de grå ruter, som allerede er bygget, kan en spiller kun gøre krav på ruter, hvor der er blevet bygget spor. Når nogen har gjort krav på ruten, lægges sporbrikken tilbage i bunken med sporbrikker.

Nogle af de grå ruter er specielle ruter, som forbinder to tilstødende byer via farvand (færger). De er lette at identificere ved hjælp af lokomotiv-ikonet, som findes på nogle af de felter, der udgør ruten. For at få fat i en færgerute skal en spiller lægge et lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol på strækningen plus det sædvanlige antal togvognskort i en valgfri farve for de resterende felter i færgeruten.

Rød spiller har fem gule kort på hånden.



Han gør krav på Marseille-Grenoble-ruten ved at fjerne sporbrikken (som nu er tilgængelig igen) og placerer sine togvogne på strækningen til den blå spillers store fortvivlelse! Bemærk, at de to krydsende ruter forbliver utilgængelige.



3. Træk rutekort

Spilleren trækker fire rutekort fra toppen af kortbunken. Han skal minimum beholde ét af kortene, men han må gerne beholde to, tre eller fire kort på hånden, hvis han ønsker det. De uønskede kort lægges i bunden af kortbunken.

AFSLUTTENDE BONUS

Der er to bonusser, der bliver tildelt, når spillet er slut.

- ♦ Den spiller, som har den længste rute, vinder Den Længste Rute-bonus og kan lægge 10 bonuspoint til sit samlede pointantal.
 - ♦ Den spiller, som har færdiggjort flest rutekort, opnår Globetrotter-bonuskortet og kan føje 15 point til sit samlede pointantal.
- Hvis spillet slutter uafgjort, får hver spiller, som har opnået ovenstående bonus, lov til at føje 15 point til sit samlede pointantal.





Velkommen til Ticket to Ride® France – en Ticket to Ride-utvidelse som setter vanene dine på prøve: I en årrekke har man kun hatt mulighet til å legge krav på togruter; nå må man bygge tofskinnene først!

Dette heftet beskriver endringer i reglene for "France"-kartet og går ut ifra din tidligere kjennskap til reglene for det originale "Ticket to Ride"-spillet. Denne utvidelsen passer for 2-5 spillere.

I en runde med 4, 5 og spillere kan spillerne bruke alle Doble og Triple togruter, men en spiller kan kun ta over én slik rute i løpet av hele spillet. I en runde med 2 og 3 spillere er det kun én dobbel eller trippelrute som kan tas. Når en spiller har lagt sine tog ned på en av disse rutene er den(de) ruten(e) som danner dobbel eller trippelrute(r) låst og utilgjengelige for de andre spillerne.

For å spille denne utvidelsen trenger man **40 tog** (i stedet for 45 som man vanligvis bruker) per spiller, Poengmarkørene og Togvogn-kortene fra «Ticket to Ride» eller «Ticket to Ride Europa», samt de nye komponentene beskrevet under

NYE KOMPONENTER

- ◆ 58 Destinasjonsbillett-kort
- ◆ 2 Bonuskort
- ◆ 64 Togs Skinner



HVORDAN STARTE SPILLET

- ◆ Sorter togs skinnene og legg disse ved siden av brettet.
- ◆ Hver spiller mottar 8 lokomotivkort.
- ◆ Del ut 5 destinasjonsbilletter til hver spiller. Hver spiller må beholde minst tre av disse. Stokk de destinasjonsbillettene som ble valgt bort og legg dem tilbake i bunnen av kortbunken.

SPORFUNDAMENT

På dette kartet er flesteparten av togrutene faktisk sporfundamenter og kan ikke bli lagt krav på i begynnelsen av spillet ettersom de først må bygges på.



NABOLANDENE OG KORSIKA

Noen destinasjonsbilletter inkluderer navnet på en sone (dette kan være en av Frankrikes naboland eller Korsika), i stedet for en (eller begge) by(er). Hver rute som leder til disse sonene ender i en blindvei og deler seg opp: forskjellige ruter som leder mot samme sone er ikke sett på som sammenhengende.

SPESIALREGLER

På sin tur kan en spiller utføre ett (og kun ett) av tre trekk:

1. Trekk et lokomotivkort og Bygg en Togrute

Korttrekkingen følger akkurat samme regel som hovedspillet, men når en spiller velger sitt kort må spilleren også bygge en togrute på sporfundamentet etter å ha trukket kortet, ved å velge en ledig togs skinne og plassere dette på et sporfundament med samme størrelse som togs skinnen. Denne skinnen låser fargen for den nye togruten.

Den blå spilleren har nettopp trukket to kort. Han velger den gule togs skinnen med 5 mellomrom og legger den på Marseille-Grenoble-ruten. Noter deg nå at både Avignon-Briançon-ruten og Avignon-Nice-ruten er stengt og ingen har mulighet til å bygge disse resten av dette spillet.



Notater:

- Det finnes flere steder på brettet hvor to eller flere togruter krysses. Når en slik kryssende togrute er bygget kan ikke flere bygges. Man kan aldri plassere en togskinne oppå en togrute som allerede er bygd eller lagt krav på (heller ikke under den).
- I en runde med 2 og 3 spillere er det kun én dobbel eller trippelrute som kan bygges. I en runde med 4 og 5 spillere er regelen at en spiller som legger ned en togskinne på en dobbel eller trippelrute kun bygger én togrute av gangen, og ikke alle samtidig. Disse må bygges separate. For eksempel, det vil ta tre runder å bygge Paris til Dijon. En spiller kan bygge disse rutene i tre forskjellige runder, eller tre forskjellige spillere kan bygge en rute hver av gangen per runde.

2. Legge krav på en Togrute

Bortsett fra togrutene med ett mellomrom, og de gråfargede-rutene som allerede er bygd og kan legges krav på allerede i starten av spillet, kan en spiller legge krav på togruten om den allerede er bygget på et sporfundament. Når en togrute har blitt lagt krav på blir togskinnen som ligger på sporfundamentet (om det gjelder for dette sporet) lagt tilbake ved siden av brettet og kan nå brukes igjen.

Noen gråfargede togruter er spesielle togruter som ligger like ved byer og vann (ferjer). De er enkle å identifisere ved et lokomotivsymbol som vises på noen av plassene som utgjør ruten. For å legge krav på en ferjerute må en spiller spille lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol på ferjeruten, og vanlige kort i hvilken som helst farge for resten av ferjeruten.

Den røde spilleren har fem gule kort på hånden!



Han legger krav på Marseille-Grenoble-ruten ved å fjerne togskinnene (som nå er blitt tilgjengelige igjen) og legger sine togbrikker på bordet til den blå spillerens store fortvilelse.

Husk at begge kryssende togruter fortsatt er utilgjengelige.



3. Trekke Destinasjonsbilletter

En spiller trekker fire destinasjonsbilletter fra toppen av kortstokken. Man må beholde minst ett kort, men kan ha to, tre, eller alle fire kort på hånden om man ønsker det. Alle kort som kastes plasseres på bunnen av kortbunken.

SLUTT BonusER

Det er mulig å få to bonuser ved slutten av spillet:

- ♦ Spilleren med den lengste sammenhengende togruten blir tildelt Den Lengste Rute-bonusen og får 10 bonuspoeng.
- ♦ Spilleren som fullfører flest destinasjonsbilletter ved slutten av spillet mottar Globetrotter-bonuskortet og får 15 ekstrapoeng i tillegg til sine eksisterende poeng. Skulle det være uavgjort får alle spillere det gjelder samme bonus på 15 ekstrapoeng hver.





Välkommen till *Ticket to Ride® France* – ett *Ticket to Ride* tillägg som kommer att utmana dina vanor. I årtal har du enkelt och bekvämt mutat in sträckor, nu måste du först bygga dina spår!

Detta regelhäfte beskriver de regelförändringar som är specifika för Frankrikekartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från originalspelet *Ticket to Ride*. Detta tillägg är till för 2–5 spelare.

I ett 4 eller 5 personers spel kan alla spåren i en dubbel- eller trippelsträcka mutas in, men samma spelare kan inte muta in mer än en av dessa sträckor. I ett 2 eller 3 personers spel kan endast ett av dessa dubbla eller trippla sträckor mutas in av någon när det första är taget. Så fort en spelare mutar in en av dessa är de andra spåren på samma sträcka låsta och inte tillgängliga för övriga spelare.

För att spela med detta tillägg behöver du **40 tåg** (istället för de vanliga 45) per spelare, matchande poängmarkörer och tågkorten från *Ticket to Ride* eller *Ticket to Ride Europe* tillsammans med följande komponenter enligt nedan.

NYA KOMPONENTER

- ◆ 58 biljettkort
- ◆ 2 bonuskort
- ◆ 64 Spårbitar



FÖRBEREDELSE

- ◆ Sortera spårbitarna och lägg dem sidan om spelplanen.
- ◆ Varje spelare får 8 tågkort var.
- ◆ Dela ut 5 biljettkort till varje spelare. Av dessa måste spelaren behålla minst 3. Blanda de bortkastade biljetterna och lägg dem underst i högen.

BANVALLAR

På denna karta är de flesta sträckor endast banvallar och kan inte mutas in i början på spelet. De måste först byggas.



ANGRÄNSANDE LÄNDER OCH KORSIKA

Några biljettkort visar namnet på en zon (det kan vara ett av Frankrikes angränsande länder eller Korsika) istället för en (eller båda) av städerna. Varje sträcka som leder in i en av dessa zoner är en återvändsgränd och är helt separerad från de andra. Olika sträckor som leder mot samma zon räknas inte som ihopkopplade.

SPECIALREGLER

På sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av följande tre händelser:

1. Dra tågkort och bygg en sträcka

Tågvagnskort dras på exakt samma sätt som beskrivs av reglerna i grundspelet, men när en spelare väljer denna händelse **måste** hen också bygga en sträcka på banvallen efter att alla kort har dragits. Välj en av de tillgängliga spårbitarna och placera den på brädet på en sträcka av samma längd. Denna spårbit bestämmer nu färgen på den nyligen byggda sträckan.

Blå spelare har just dragit två kort.

Hon väljer nu den gula 5-rutors spårbiten och placerar den på sträckan mellan Marseille och Grenoble. Notera att sträckorna Avignon-Briançon och Avignon-Nice är nu helt avskurna och ingen kan längre bygga dessa under detta parti.



Notera:

- Det finns några ställen på brädet där två eller fler sträckor korsar varandra. När en av dessa korsande sträckor byggts kan de andra sträckorna i samma korsning inte längre byggas. Du kan aldrig placera en spårbit på (eller under) en sträcka som redan byggts eller blivit inmutad.
- I ett 2 och 3 personers spel kan endast ett av spåren i en dubbel- eller trippelsträcka byggas. Om en spelare i ett 4 eller 5 personers parti bygger en spårbit på en dubbel- eller trippelsträcka, bygger hen bara den sträckan, inte resten av dem. Dessa måste byggas separat med egna spårbitar. Till exempel tar det tre rundor att bygga de tre sträckorna mellan Paris och Dijon. De tre sträckorna kan byggas av en spelare på tre olika rundor, eller av tre spelare på vars en tur, eller med en annan möjlig kombination.

2. Muta in en sträcka

Förutom enrutes sträckorna och de grå sträckorna som redan är byggda och kan mutas in från början kan spelarna endast muta in sträckor som har byggts. När en sträcka har mutats läggs spårbiten som fanns på den (om det fanns någon) tillbaka i högen med spårbitar och kan därefter användas igen.

Vissa av de grå sträckorna är specialsträckor som binder ihop två städer över vatten (färjor). De är lätta att känna igen då lokomotivsymbolen används på några av sträckans rutor. För att muta in en färjesträcka måste spelaren spela ett lokomotivkort för varje lokomotivsymbol på sträckan plus den vanliga uppsättning kort i en valfri färg för de resterande rutorna på färjesträckan.

Röd spelare har 5 gula kort på sin hand!



Han mutar in sträckan Marseille-Grenoble genom att först ta bort spårbiten (som nu är tillgänglig igen) och sedan placerar sina tågvarnar på brädet, till blå spelares stora förtvivlan!

Notera att de båda avskurna sträckorna förblir avskurna.



3. Dra biljetter

Spelaren drar 4 biljetter överst från leken. Hen måste behålla minst en av dessa men får behålla två, tre eller alla fyra om hen önskar. Kort som kastas läggs underst i högen.

SLUTSPELSBONUS

I slutet på spelet delas två bonusar ut:

- ♦ Spelaren med längst sammanhängande sträckan får Längsta väg bonuskortet och lägger till 10 poäng på sin poängsumma.
 - ♦ Spelaren som klarade flest biljetter får bonuskortet Globetrotter och lägger till 15 poäng på sin poängsumma.
- Om det blir lika på en bonus får alla som fick lika bonuspoängen.

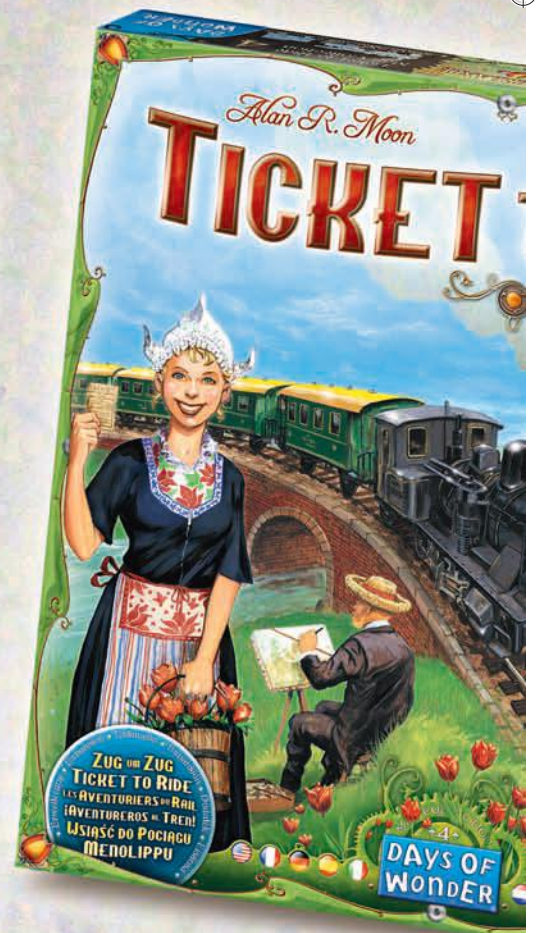
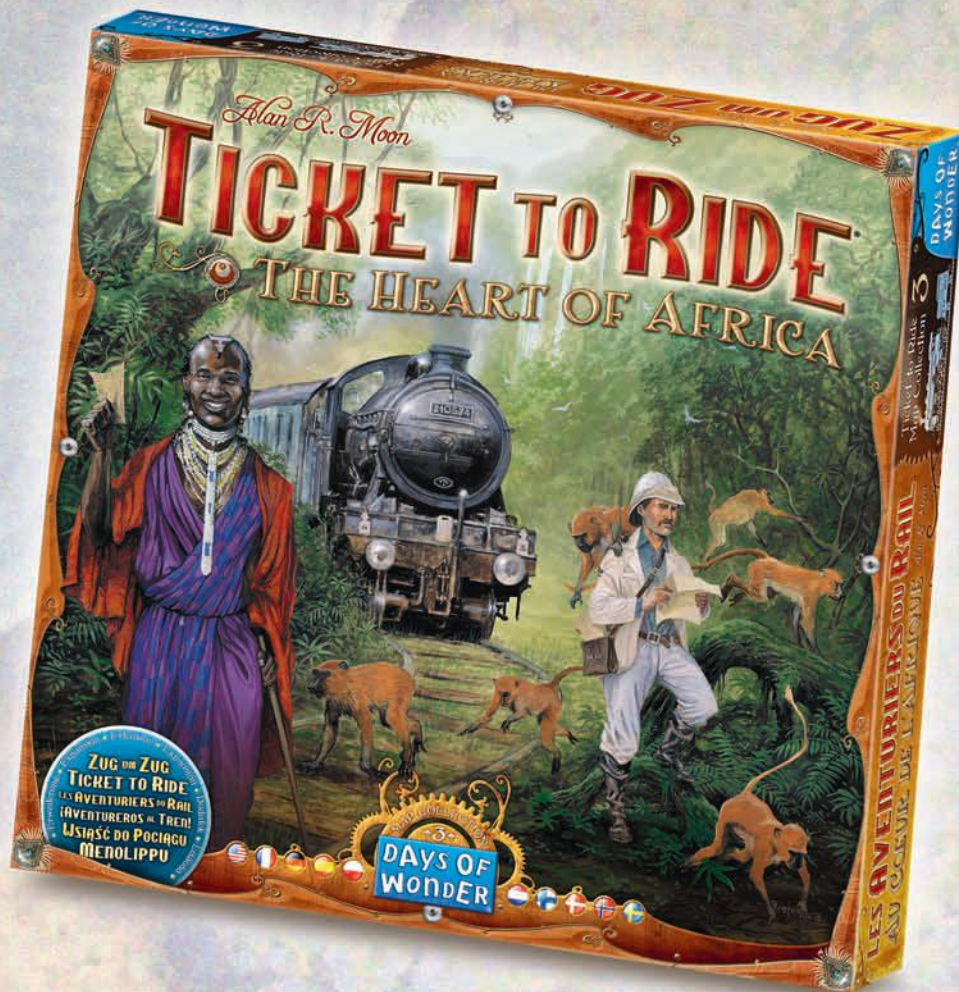
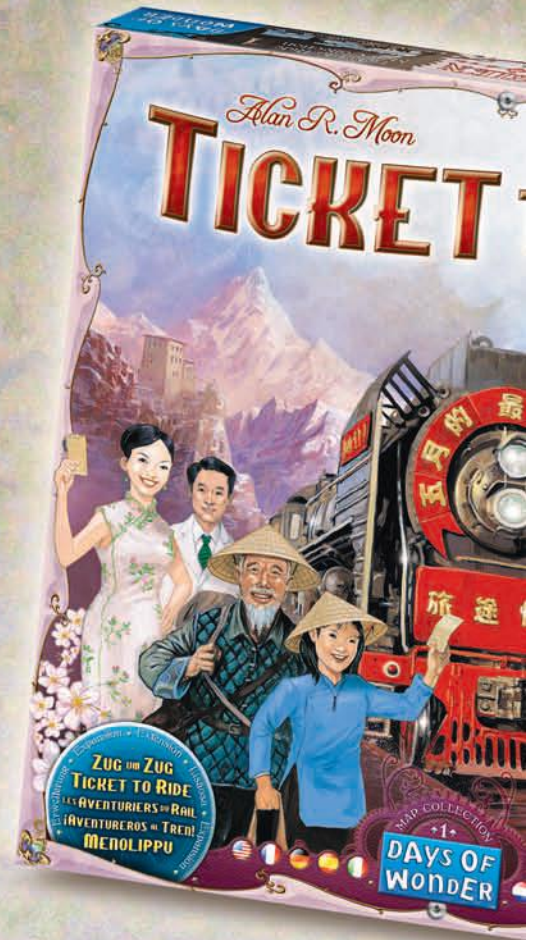


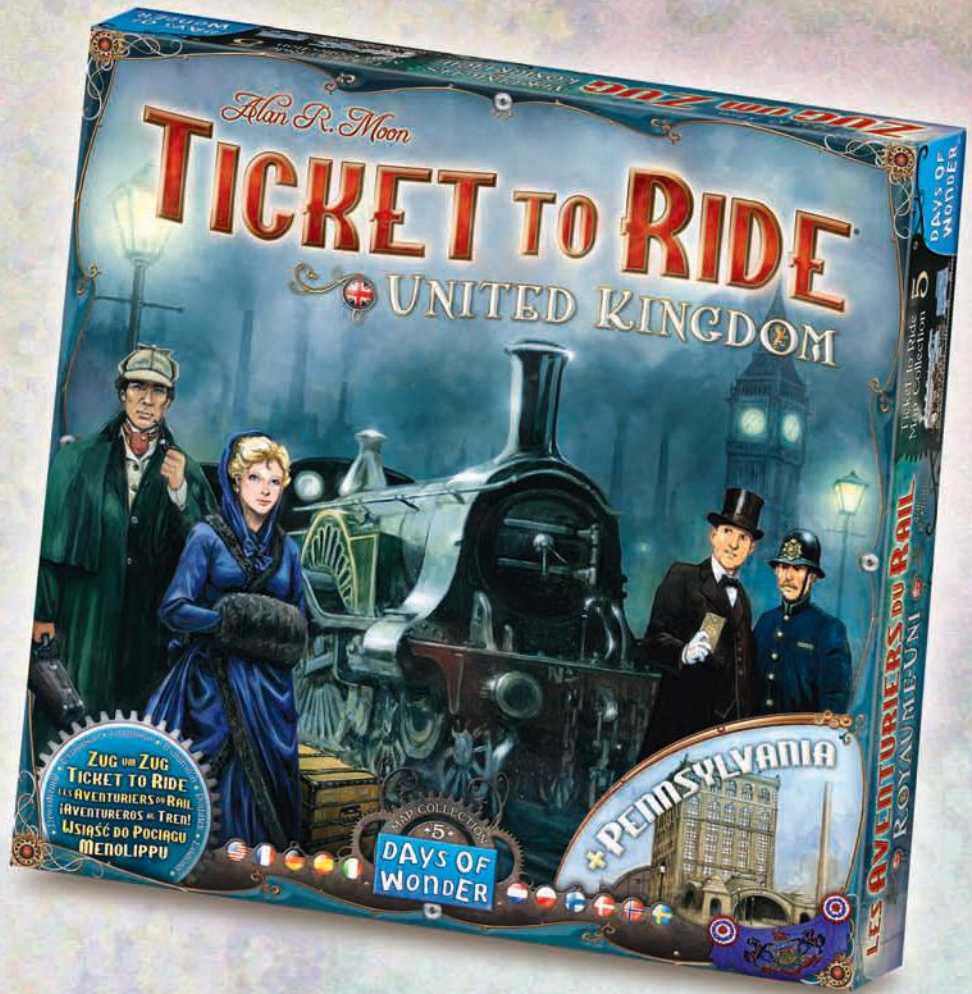
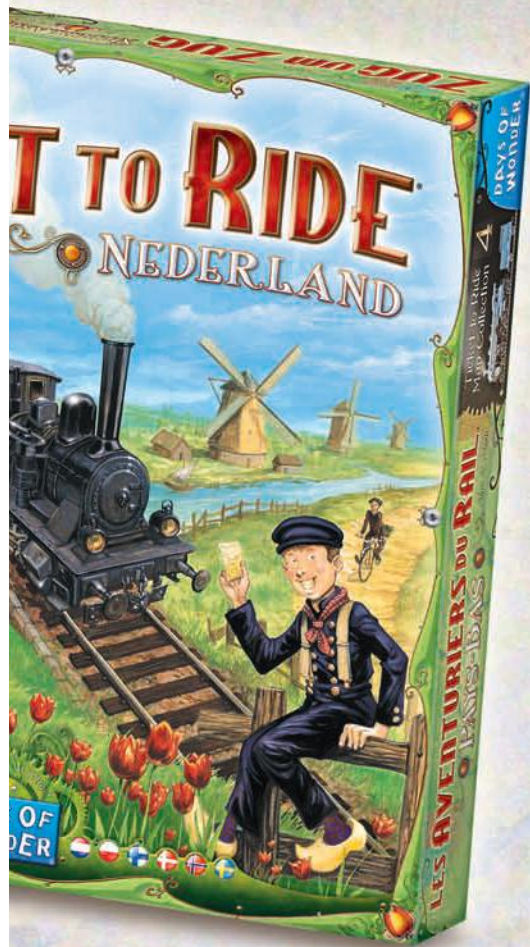
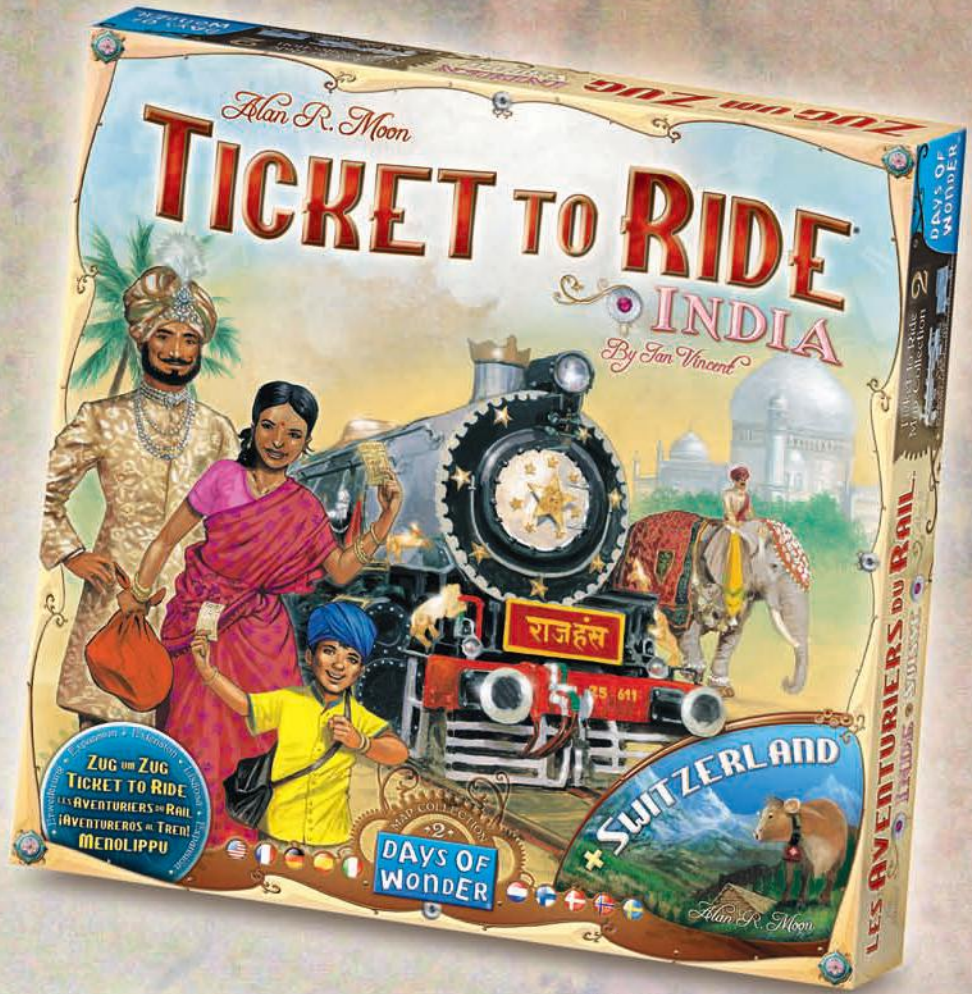
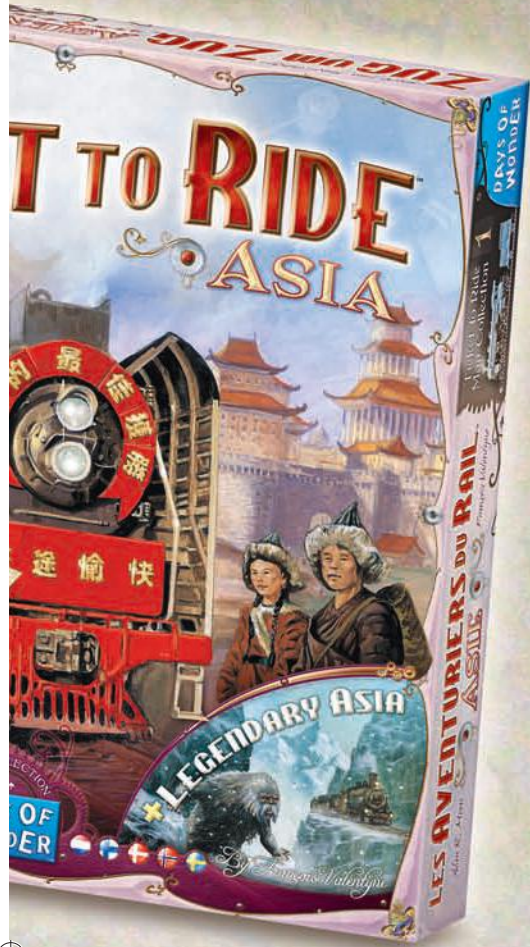
Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

Map Collection

Expansions







CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester
Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and
Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights ©2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.