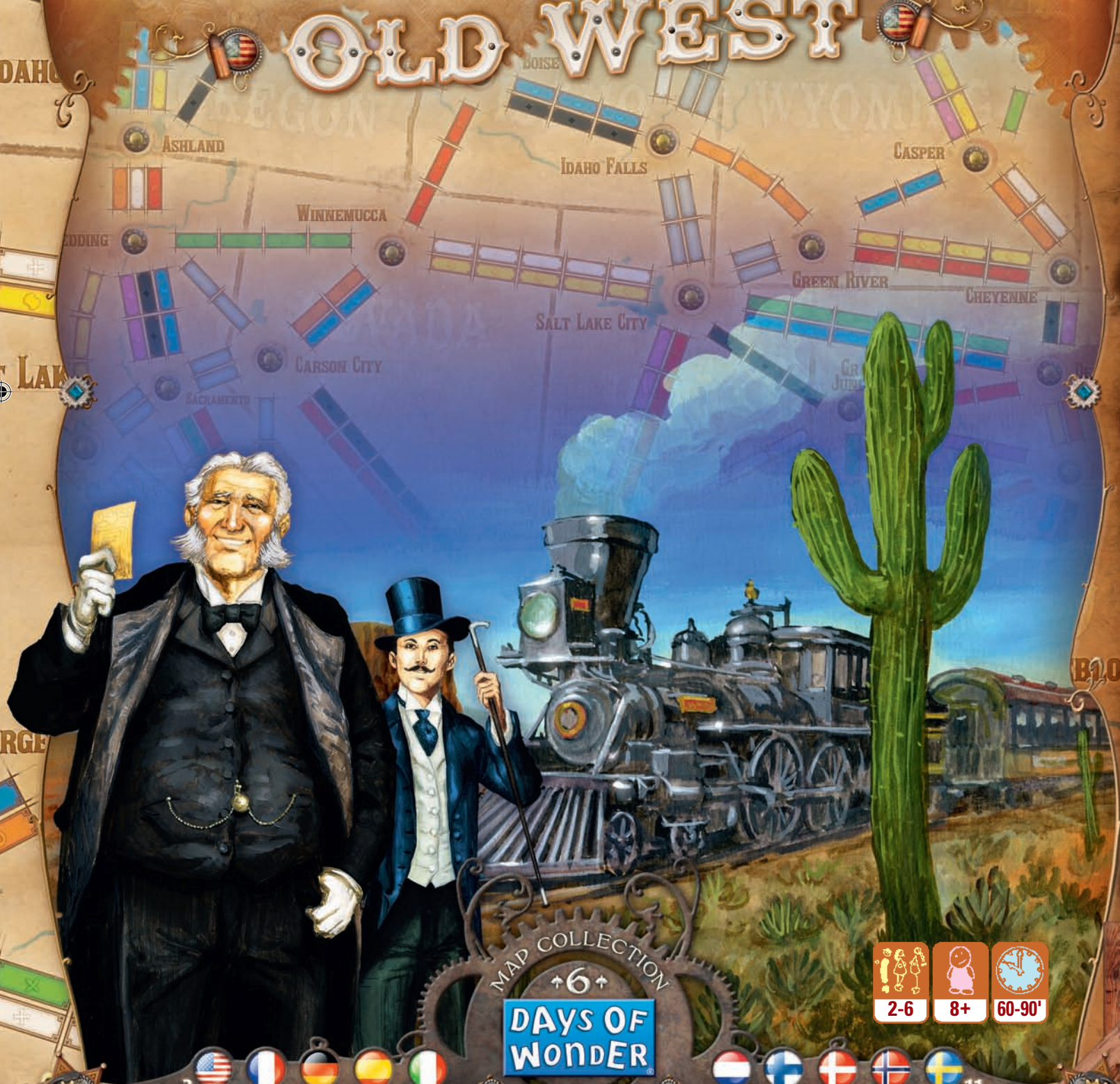


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

OLD WEST



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF WONDER

2-6

8+

60-90'



2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

ALBUQUERQUE

Welcome to Ticket to Ride® Old West. In this Ticket to Ride expansion, you will get to develop a railroad network from your home city and expand your influence by taking control of cities along the way... and who knows, maybe you can solve the Roswell mystery!

This rules booklet describes the game play changes specific to the Old West Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2-6 players.

In 4, 5 and 6 Player games, players can use all tracks of the Double or Triple Routes, though the same player cannot claim more than one track of those Routes. 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.

Please note that this expansion is not compatible with the *Alvin & Dexter* expansion. Don't worry though, you'll hear from our beloved Alien soon enough...

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

- ◆ 50 Destination Ticket cards
- ◆ 2 Bonus Cards
- ◆ 40 White Train Cars (you should have a few spare cars, so make sure to remove them before your first play)
- ◆ 18 City Markers (3 per player)
- ◆ Alvin The Alien Marker (or you can use the Alvin miniature if you own the *Alvin & Dexter* Expansion)

SET UP

- ◆ 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.
- ◆ Each player receives the 3 City Markers in his color.
- ◆ After choosing Tickets, beginning with the player who will go last and proceeding counter-clockwise around the table, each player chooses his starting city by placing one of his City Markers. Pick your starting city carefully because you will only be able to expand your rail network from this city.

SPECIAL RULES

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

1. Draw Train Car Cards

The card draw follows the exact same rules as the core game.

2. Claim a Route

The first route you Claim must be a route from your starting City. Every subsequent route you Claim must connect to your home city or a city you have already connected to. You can never claim a route that is not connected to your network.

Example: You have chosen Salt Lake City as your Starting City. The first route you claimed is from Salt Lake City to Green River. The next route you claim must connect to either Salt Lake City or Green River. You decide to claim the Green River-Cheyenne route. The next route you claim must then connect to Salt Lake City, Green River, or Cheyenne, etc.

After you Claim a Route, you may place one of your City Markers in either of the cities on the route by playing a pair of cards of the same color (Locomotives can be used to replace one or both of these cards). Each city can only have one City Marker so two players cannot both control the same city.

You can control a maximum of 3 cities on the board since you only have 3 City Markers. Once a City Marker has been placed, it cannot be moved. As usual, Claimed Routes give points to the player who claimed them, unless at least one of the connected cities is controlled by another player. In this case, the owner of the City Marker scores the points, not the player who claimed the Route. Of course if you claim a Route connected to one of your City Markers, you score that Route.

Example: You have a City Marker in Salt Lake City. An opponent claims the route from St. George to Salt Lake City. You receive 7 points and the opponent receives none.

If both Cities are controlled, both controlling players score the points for that Route. If the same player controls both cities, he scores the points twice.

Example: You have City Markers in St. George and Salt Lake City. An opponent claims the Route between those two cities. You receive 14 points and the opponent receives none.

Ferries

Ferries are special gray routes linking two adjacent cities across a body of water. They are easily identified by the Locomotive icon(s) featured on at least one of the spaces making the route. To claim a Ferry route, a player must play a Locomotive card for each Locomotive symbol on the route, and the usual set of cards of the proper color for the remaining spaces of that Ferry route.

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 BONUS

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, all tied players score the bonus.

VARIANT: ALVIN THE ALIEN

Alvin starts in Roswell.

No player can start the game in Roswell. No player can place a City Marker in Roswell during the game.

The first player to Claim a Route into Roswell captures Alvin. He immediately receives 10 points. He must then move Alvin to any city he controls (including his starting city).

When another player Claims a Route into the city where Alvin is, he captures him. He receives 10 points, and must then move Alvin to any city he controls. This continues for the rest of the game.

The player who controls Alvin at the end of the game receives the Alvin bonus card and adds 10 points to his score.





Bienvenue dans les *Aventuriers du Rail - Conquête de l'Ouest*. Choisissez votre ville de départ et développez un réseau ferroviaire autour de cette ville, puis étendez votre influence en fondant des villes en chemin... et qui sait ? Peut-être résoudrez-vous le mystère de Roswell !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Conquête de l'Ouest, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 6 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.

Cette extension n'est pas compatible avec *Alvin & Dexter*. Ne soyez pas tristes cependant, vous devriez entendre parler de notre extra-terrestre préféré bientôt...

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

- ◆ 50 cartes Destination
- ◆ 2 cartes Bonus
- ◆ 40 wagons blancs (il y a quelques wagons de rechange en plus, assurez-vous de les retirer avant votre première partie)
- ◆ 18 Cités (3 par joueur)
- ◆ Un pion Alvin l'extraterrestre (vous pouvez utiliser la figurine de l'extension *Alvin & Dexter* si vous l'avez)

MISE EN PLACE

- ◆ 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.
- ◆ Chaque joueur reçoit les 3 Cités de sa couleur
- ◆ Une fois que les cartes Destination ont été choisies, en commençant par le joueur qui jouera dernier puis dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit sa ville de départ en y plaçant une de ses Cités. Choisissez avec soin, vous ne pourrez étendre votre réseau qu'à partir de cette ville.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une et une seule des trois actions suivantes :

1. Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

2. Prendre possession d'une route

La première route que vous prenez doit être reliée à votre ville de départ. Par la suite, toute route prise doit relier votre ville de départ ou une ville déjà reliée. Vous ne pouvez jamais prendre une route déconnectée de votre réseau.

Exemple : Vous avez choisi *Salt Lake City* comme ville de départ. La première route que vous prenez est *Salt Lake City - Green River*. Votre route suivante devra être connectée à *Salt Lake City* ou à *Green River*.

Vous décidez de prendre *Green River-Cheyenne*. Votre route suivante devra être connectée à *Salt Lake City*, *Green River*, ou *Cheyenne*, et ainsi de suite.

Une fois que vous avez pris une route, vous pouvez placer une de vos Cités sur l'une des deux villes aux extrémités de cette route en défaussant deux cartes Wagon de la même couleur (les locomotives peuvent être utilisées pour remplacer une de ces cartes, voire les deux). Il ne peut y avoir qu'une Cité sur chaque ville : si un autre joueur contrôle déjà une des villes, vous ne pouvez pas y placer la vôtre.

Quand une Cité est placée sur le plateau, elle ne peut plus être déplacée. Vous contrôlerez un maximum de 3 villes puisque vous avez 3 Cités à votre disposition.

Les routes rapportent des points au joueur qui les a prises en suivant le barème habituel sauf si au moins une des villes aux extrémités de la route est recouverte d'une Cité. Dans ce cas, c'est le joueur qui contrôle la ville qui marque les points. Bien entendu, si vous prenez une route connectée à une de vos Cités, vous marquez les points.

Exemple : Vous avez une Cité à *Salt Lake City*. Un adversaire prend la route *St. George - Salt Lake City*. Vous marquez 7 points et lui rien.

Si les 2 villes sont contrôlées, les propriétaires de chaque Cité marquent les points de la route. Si le même joueur contrôle les deux villes, il marque deux fois les points de la route.

Exemple : Vous contrôlez *St. George* et *Salt Lake City*. Un adversaire prend la route entre ces deux villes. Vous marquez 14 points et lui rien.

Ferries

Les ferries sont des routes maritimes. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la 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, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur).

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

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination reçoit la carte Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent les points.

VARIANTE : ALVIN L'ALIEN

Alvin débute la partie à Roswell.

Aucun joueur ne peut choisir Roswell comme ville de départ. Il n'est pas non plus possible d'y placer une Cité en cours de partie. Le premier joueur qui prend une route connectée à Roswell capture Alvin. Il marque immédiatement 10 points puis doit placer Alvin dans une des Cités qu'il contrôle (y compris sa ville de départ). Quand un autre joueur prend une route connectée à cette ville, il le capture à son tour. Il marque 10 points et doit déplacer Alvin dans une de ses Cités. On continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Le joueur qui contrôle Alvin à la fin de la partie reçoit la carte Alvin et marque 10 points supplémentaires.

Willkommen bei „Zug um Zug“ – Der Wilde Westen“. In diesem Erweiterungsset für „Zug um Zug“ bauen Sie Ihr Streckennetz ausgehend von Ihrer Heimatstadt und vergrößern Ihren Einfluss, indem Sie die Kontrolle über die Städte auf Ihrem Weg übernehmen. Und wer weiß, vielleicht kommen Sie sogar dem Geheimnis von Roswell auf die Spur ...

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Spielplan des Wilden Westens und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 6 Spieler geeignet.

In einer Partie zu viert, fünft oder sechst 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.

Wichtig: Die Mini-Erweiterung *Alvin & Dexter* kann nicht mit dieser Erweiterung genutzt werden. Aber keine Sorge, Sie werden noch früh genug wieder von unserem geliebten Außerirdischen hören.

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

- ◆ 50 Zielkarten
- ◆ 2 Bonuskarten
- ◆ 40 weiße Waggons (zusätzliche als Ersatz enthaltene Waggons sollten Sie vor Spielbeginn beiseitelegen)
- ◆ 18 Stadtmarker (je 3 in jeder Spielerfarbe)
- ◆ 1 Marker „Alvin, der Außerirdische“ (alternativ kann die Alvin-Figur genutzt werden, falls vorhanden)

SPIELVORBEREITUNG

- ◆ Jeder Spieler erhält 5 Zielkarten, von denen er mindestens 3 behalten muss. Zurückgegebene Karten werden zusammengemischt und unter den Stapel der Zielkarten gelegt.
- ◆ Jeder Spieler erhält die 3 Stadtmarker in seiner Farbe.
- ◆ Nachdem jeder Spieler seine Zielkarten ausgewählt hat, wählt zunächst der Spieler, der in der Spielreihenfolge hinten sitzt, seine Heimatstadt aus und legt einen seiner 3 Stadtmarker auf die gewählte Stadt. Dann wählen reihum die anderen Spieler entgegen dem Uhrzeigersinn ebenfalls ihre Startstadt. Sie sollten die Startstadt sorgfältig auswählen, da Sie nur von dort ausgehend ihr Streckennetz bauen werden.

NEUE REGELN

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

1. Wagenkarten nehmen

Es gelten dieselben Regeln wie in den Grundspielen.

2. Eine Strecke nutzen

Die erste genutzte Strecke jedes Spielers muss von seiner Startstadt ausgehend zu einer anderen Stadt führen. Jede weitere genutzte Strecke muss von einer bereits an das eigene Streckennetz angeschlossenen Stadt ausgehend zu einer anderen Stadt führen. Es ist nicht möglich, eine Strecke zu nutzen, die nicht an das eigene Streckennetz angebunden ist.

Beispiel: *Spieler A hat Salt Lake City als Startstadt gewählt. Als Erstes nutzt er die Strecke von Salt Lake City nach Green River. Die nächste Strecke, die er nutzt, muss entweder von Salt Lake City oder Green River ausgehend eine weitere Stadt anschließen. Er entscheidet sich für die Strecke Green River-Cheyenne. Die nächste Strecke muss dann entweder von Salt Lake City, Green River oder Cheyenne ausgehen usw.*

Nachdem ein Spieler eine neue Strecke genutzt hat, kann er einen seiner Stadtmarker in eine der beiden Städte legen, die er gerade verbunden hat.

Hierzu muss er zwei gleichfarbige Karten abwerfen (Lokomotiven können genutzt werden). In jeder Stadt darf nur 1 Stadtmarker liegen, daher können nicht zwei oder mehr Spieler dieselbe Stadt kontrollieren.

Jeder Spieler hat nur 3 Stadtmarker und kann somit maximal 3 Städte kontrollieren.

Ein einmal gelegter Stadtmarker kann nicht mehr zurückgenommen oder versetzt werden.

Eine genutzte Strecke bringt dem Spieler wie gewohnt Punkte, es sei denn, dass mindestens eine der beiden verbundenen Städte von einem anderen Spieler kontrolliert wird. Dann erhält dieser Spieler die Punkte und nicht der Spieler, der die Strecke genutzt hat. Natürlich erhält ein Spieler immer die Punkte, wenn er eine Strecke nutzt, die von einer seiner kontrollierten Städte ausgeht.

Beispiel: *Spieler A kontrolliert Salt Lake City. Spieler B nutzt die Strecke von St. George nach Salt Lake City. Spieler A erhält die 7 Punkte, während Spieler B leer ausgeht.*

Wenn beide Städte einer Strecke von Spielern kontrolliert werden, so erhalten auch beide Spieler die Punkte, wenn diese Strecke genutzt wird. Wenn derselbe Spieler beide Städte einer Strecke kontrolliert, erhält er die doppelte Anzahl Punkte.

Beispiel: *Spieler A kontrolliert St. George und Salt Lake City. Spieler B nutzt die Strecke zwischen diesen beiden Städten. Spieler A erhält 14 Punkte, während Spieler B leer ausgeht.*

Fähren

Fähren sind spezielle graue Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch Wasser getrennt sind. Sie sind auch 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 der Strecke muss er die entsprechende Anzahl an Wagenkarten einer Farbe (eventuell wiederum kombiniert mit Lokomotiven als Joker) abgeben.

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 SPIELENDE

Der Spieler, der die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält die Bonuskarte „Globetrotter“ und somit 15 zusätzliche Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Spieler die 15 Punkte.

VARIANTE: ALVIN, DER AUßERIRDISCHE

Alvin beginnt die Partie in Roswell.

Kein Spieler darf die Partie in Roswell beginnen oder im Verlauf der Partie einen Stadtmarker nach Roswell legen.

Der erste Spieler, der eine Strecke nutzt, die nach Roswell führt, nimmt Alvin gefangen. Dafür erhält er sofort 10 Punkte und versetzt Alvin in eine von ihm kontrollierte Stadt (mit Stadtmarker). Nutzt ein anderer Spieler eine Strecke, die zum neuen Aufenthaltsort von Alvin führt, nimmt dieser Spieler ihn nun gefangen. Auch er erhält dafür sofort 10 Punkte und versetzt Alvin in eine von ihm kontrollierte Stadt usw. Diese Regeln gelten während der gesamten Partie.

Der Spieler, in dessen Stadt sich Alvin bei Spielende aufhält, erhält einen Bonus von 10 Punkten.

Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ El Viejo Oeste, una expansión en la que podrás desarrollar una red ferroviaria desde tu ciudad natal y expandir tu influencia tomando el control de las ciudades que encuentres en tu crecimiento. Quién sabe, quizás hasta puedas resolver el misterio de Roswell.

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 del Viejo Oeste. Esta expansión está diseñada para 2-6 jugadores.

En las partidas de 4, 5 y 6 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.

Por favor, ten en cuenta que esta expansión no es compatible con la expansión *Alvin & Dexter*. Pero no te preocupes, porque volverás a ver a nuestro amado alienígena en breve...

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

- ◆ 50 cartas de Billete de Destino
- ◆ 2 cartas de Premio
- ◆ 40 Vagones de tren blancos (debería haber unos cuantos más de repuesto, así que asegúrate de retirarlos de la partida antes de empezar)
- ◆ 18 indicadores de Ciudad (3 por jugador)
- ◆ 1 indicador de Alvin el Alienígena (también puedes usar la miniatura de Alvin si tienes la expansión *Alvin & Dexter*)

PREPARACIÓN

- ◆ 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.
- ◆ Cada jugador recibe 3 indicadores de Ciudad de su color.
- ◆ Tras elegir los Billetes de Destino, empezando por quien vaya a jugar en último lugar y siguiendo en el sentido contrario al de las agujas del reloj, cada jugador elige su ciudad inicial colocando en ella uno de sus indicadores de Ciudad. Escoge con cuidado tu ciudad inicial, ya que sólo podrás expandir tu red ferroviaria desde este punto.

REGLAS ESPECIALES

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

1. Robar cartas de Vagón

El robo de cartas sigue exactamente las mismas reglas del juego básico.

2. Cubrir un recorrido

El primer recorrido que cubras debe incluir tu ciudad inicial. Cada siguiente recorrido que cubras debe estar conectado a tu ciudad inicial o a una ciudad que ya esté conectada a ella. No puedes cubrir recorridos que no estén conectados a tu red ferroviaria.

Ejemplo: Has elegido Salt Lake City como tu ciudad inicial. El primer recorrido que cubras debe estar conectado a Salt Lake City o a Green River. Decides cubrir el recorrido Green River-Cheyenne. El siguiente recorrido que cubras después deberá estar conectado a Salt Lake City, Green River o Cheyenne, y así sucesivamente.

Una vez que hayas cubierto un recorrido, puedes colocar uno de tus indicadores de Ciudad en cualquiera de las dos ciudades conectadas jugando un par de cartas del mismo color (las Locomotoras pueden usarse para reemplazar una de estas cartas, o las dos). Cada ciudad sólo puede tener un indicador de Ciudad, así que una ciudad no puede estar controlada por más de un jugador.

Puedes controlar un máximo de 3 ciudades, ya que sólo tienes 3 indicadores de Ciudad. Una vez que un indicador de Ciudad se pone sobre el tablero, no se puede mover.

Los recorridos cubiertos proporcionan puntos a los jugadores que los cubrieron, como es habitual, a no ser que al menos una de las ciudades conectadas esté controlada por otro jugador. En ese caso, es el propietario del indicador de Ciudad y no el jugador que cubrió el recorrido quien obtiene los puntos. Por supuesto, si cubres un recorrido conectado a uno de tus indicadores de Ciudad, tú obtienes los puntos.

Ejemplo: Tienes un indicador de Ciudad en Salt Lake City. Otro jugador cubre el recorrido que une St. George y Salt Lake City. Tú obtienes 7 puntos y ese jugador no obtiene ninguno.

Si ambas ciudades están controladas, los dos jugadores que las controlen obtienen los puntos por ese recorrido. Si el mismo jugador controla las dos ciudades, obtiene los puntos dos veces.

Ejemplo: Tienes indicadores de Ciudad en St. George y Salt Lake City. Otro jugador cubre el recorrido entre estas dos ciudades. Tú obtienes 14 puntos y ese jugador no obtiene ninguno.

Ferrys

Los Ferrys son recorridos grises especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el recorrido. Para cubrir un Recorrido de Ferry, un jugador debe usar una 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.

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.

PREMIO AL FINAL DE LA PARTIDA

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.

VARIANTE: ALVIN EL ALIENÍGENA

Alvin comienza la partida en Roswell. No se puede elegir Roswell como ciudad inicial y no se pueden colocar en ella indicadores de Ciudad.

El primer jugador en cubrir un recorrido que llegue hasta Roswell captura a Alvin y obtiene 10 puntos inmediatamente. Entonces debe colocar a Alvin en cualquier ciudad que controle (incluida su ciudad inicial).

Cuando otro jugador cubra un recorrido que llegue hasta la ciudad donde se encuentre Alvin, lo captura. Obtiene 10 puntos y debe colocar a Alvin en cualquiera de las ciudades que controle. Esto continúa durante el resto de la partida.

El jugador que controle a Alvin al final de la partida obtiene 10 puntos adicionales.

Benvenuti a *Ticket to Ride® Vecchio West*. In questa espansione di *Ticket to Ride* avrete l'opportunità di sviluppare una rete ferroviaria partendo dalla vostra città e di espandere la vostra influenza prendendo il controllo delle città lungo il cammino... e chissà, forse riuscirete anche a fare luce sul mistero di Roswell!

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa del Vecchio West 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 2-6 giocatori.

Nelle partite a 4, 5 e 6 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. Va ricordato inoltre che questa espansione non è compatibile con l'espansione *Alvin & Dexter*. Ma niente paura, avremo notizie del nostro Alieno preferito molto presto...

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

- ◆ 50 Biglietti Destinazione
- ◆ 2 Carte Bonus
- ◆ 40 Vagoni Bianchi (dovreste avere alcuni vagoni in eccesso, quindi assicuratevi di rimuoverli prima della vostra prima partita)
- ◆ 18 Segnalini Città (3 per giocatore)
- ◆ Il Segnalino Alvin l'Alieno (oppure potete usare la Miniatura di Alvin se possedete l'Espansione *Alvin & Dexter*)

PREPARAZIONE

- ◆ All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione e deve tenerne almeno 3. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.
- ◆ Ogni giocatore riceve i 3 Segnalini Città del suo colore.
- ◆ Dopo avere scelto i Biglietti Destinazione, a partire dal giocatore che agirà per ultimo e procedendo in senso antiorario attorno al tavolo, ogni giocatore sceglie la sua città di partenza collocando uno dei suoi Segnalini Città. Scegliete la vostra città di partenza attentamente, perché potrete espandere la vostra rete ferroviaria soltanto partendo da questa città.

REGOLE SPECIALI

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

1. Pescare Carte Treno

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base.

2. Controllare una Linea

La prima linea di cui un giocatore prende il controllo deve essere una linea della sua città di partenza. Ogni linea successiva di cui un giocatore prende il controllo deve essere collegata alla sua città di partenza o a una città a cui egli si è già collegato. Nessun giocatore può costruire una linea che non sia collegata alla sua rete.

Esempio: Un giocatore ha scelto Salt Lake City come città di partenza. La prima linea di cui ha preso il controllo va da Salt Lake City a Green River. La prossima linea di cui prenderà il controllo dovrà collegarsi a Salt Lake City o Green River. Il giocatore decide di prendere il controllo della linea Green River-Cheyenne. La prossima linea di cui prenderà il controllo dovrà quindi essere collegata a Salt Lake City, Green River o Cheyenne, e così via.

Dopo che un giocatore ha preso il controllo di una linea, può collocare uno dei suoi Segnalini Città su una qualsiasi città lungo la linea giocando una coppia di carte dello stesso colore (le Locomotive possono essere usate al posto di una o di entrambe le carte). Ogni città può ospitare solo un Segnalino Città, quindi due giocatori non possono controllare la stessa città.

Un giocatore può controllare un massimo di 3 città sul tabellone, dal momento che possiede solo 3 Segnalini Città. Una volta che un Segnalino Città è stato collocato, non può essere rimosso.

Come di consueto, le linee controllate forniscono punti al giocatore che le controlla, a meno che almeno una delle città collegate non sia controllata da un altro giocatore. In questo caso è il proprietario del Segnalino Città a guadagnare i punti, e non il giocatore che ha preso il controllo della linea. Naturalmente, se un giocatore prende il controllo di una linea collegata a un suo Segnalino Città, guadagna i punti di quella linea.

Esempio: Un giocatore ha collocato un Segnalino Città a Salt Lake City. Un avversario prende il controllo della linea da St. George a Salt Lake City. Il primo giocatore riceve 7 punti e l'avversario non ne riceve alcuno.

Se entrambe le città sono controllate, entrambi i giocatori che le controllano guadagnano i punti relativi a quella linea. Se lo stesso giocatore controlla entrambe le città, guadagna i punti due volte.

Esempio: Un giocatore ha collocato i suoi Segnalini Città a St. George e Salt Lake City. Un avversario prende il controllo della linea tra quelle due città. Il primo giocatore riceve 14 punti e l'avversario non ne riceve alcuno.

Traghetti

I traghetti sono linee speciali Grigie che uniscono due città adiacenti attraverso uno specchio d'acqua. Sono facilmente identificabili dall'icona Locomotiva all'interno di almeno uno degli spazi che compongono la linea. Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, il giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva sulla linea, e la normale quantità di carte del colore appropriato per gli spazi rimanenti di quella Linea Traghetto.

3. Pescare Biglietti Destinazione

Un giocatore pesca 4 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo di cui 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

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.

VARIANTE: ALVIN L'ALIENO

Alvin parte a Roswell.

Nessun giocatore può partire da Roswell all'inizio della partita e nessun giocatore può collocare un Segnalino Città a Roswell durante la partita.

Il primo giocatore a prendere il controllo di una linea fino a Roswell cattura Alvin e riceve immediatamente 10 punti. Poi deve spostare Alvin su una qualsiasi città che controlla (inclusa la sua città di partenza).

Quando un altro giocatore prende il controllo di una linea nella città in cui si trova Alvin, lo cattura. Riceve a sua volta 10 punti e deve poi spostare Alvin su una qualsiasi città che controlla. Si prosegue così per il resto della partita. Il giocatore che controlla Alvin alla fine della partita riceve un bonus aggiuntivo di 10 punti.

Welkom bij Ticket to Ride® Het Wilde Westen – een Ticket to Ride® uitbreiding waarin je een spoornetwerk ontwikkelt vanuit je woonplaats en je netwerk kunt uitbreiden door steden over te nemen die je onderweg tegenkomt... en wie weet, misschien lukt het je wel om het Roswell mysterie op te lossen!

In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je op de kaart van Het Wilde Westen speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen. Deze uitbreiding is speciaal ontworpen voor 2 tot 6 spelers.

In een spel met 4, 5 of 6 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.

Let op, deze uitbreiding is niet compatible met de Alvin & Dexter uitbreiding. Maar maak je geen zorgen, je zult snel weer van onze geliefde alien horen. Om deze uitbreiding te spelen, heb je 40 treintjes (in plaats van de gebruikelijke 45) per speler, overeenkomstige scorepionnen 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

- ◆ 50 bestemmingskaarten
- ◆ 2 bonuskaarten
- ◆ 40 witte wagonnetjes (als het goed is heb je een paar reserve wagonnetjes dus zorg ervoor dat je deze opzij legt voordat je begint)
- ◆ stads miniatures (3 per speler)
- ◆ Alvin de alien fiche (je kunt ook de Alvin miniatuur gebruiken als je de Alvin & Dexter uitbreiding hebt)

VOORBEREIDING

- ◆ Geef elke speler 5 bestemmingskaarten. Elke speler moet er minstens 3 houden. Schud de afgelegde bestemmingskaarten en leg deze onderaan de stapel.
- ◆ Elke speler ontvangt de 3 stads miniatures van zijn kleur
- ◆ Na de bestemmingskaarten gekozen te hebben, begin bij de laatste speler en ga vervolgens tegen de klok in de tafel rond, kiest iedere speler een beginstad door hier een van zijn stads miniatures te plaatsen. Kies je beginstad zorgvuldig, want je mag je spoornetwerk alleen vanuit deze stad uitbreiden.

SPECIALE REGELS

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

1. Trek treinkaarten

Kaarten worden getrokken volgens de regels van het basisspel.

2. Claim een route

De eerste route die je claimt moet beginnen vanuit je beginstad. Iedere daaropvolgende route die je claimt moet verbonden zijn met je beginstad of met een stad waar je al een route aangelegd had. Je mag nooit een route aanleggen die niet verbonden is met je netwerk.

Voorbeeld: Je hebt Salt Lake City gekozen als je beginstad. De eerste route die je aanlegt is van Salt Lake City naar Green River. De volgende route die je aanlegt moet of verbonden worden met Salt Lake City of met Green River. Je kiest ervoor de Green River-Cheyenne route aan te leggen. De volgende route die je aanlegt moet vervolgens verbonden zijn met Salt Lake City, Green River of Cheyenne, etc.

Nadat je een route geclaimd hebt mag je één van je stads miniatures in een willekeurige stad op die route plaatsen door een set kaarten van dezelfde kleur te spelen (locomotieven kunnen gebruikt worden om één of beide kaarten te vervangen). Op elke stad mag slechts één stads miniatuur geplaatst worden, dus twee spelers kunnen niet dezelfde stad in hun bezit nemen.

Je kunt maximaal 3 steden op het bord in je bezit hebben aangezien je slechts 3 stads miniatures hebt. Als een stads miniatuur eenmaal geplaatst is kan hij niet meer verplaatst worden.

Zoals gewoonlijk krijgt de speler die een route geclaimd heeft hier punten voor, tenzij een van de verbonden steden in het bezit is van een andere speler. In dit geval krijgt de eigenaar van de stads miniatuur de punten en niet de speler die de route geclaimd heeft. Vanzelfsprekend krijg jij de punten als je een route claimt die verbonden is met een van jouw stads miniatures.

Voorbeeld: Je hebt een stads miniatuur in Salt Lake City geplaatst. Een tegenstander legt de route aan van St George naar Salt Lake City. Jij krijgt hiervoor 7 punten en je tegenstander krijgt geen punten.

Als beide steden in het bezit zijn van een speler scoren beide spelers punten voor die route.

Als dezelfde speler beide steden in zijn bezit heeft scoort hij dubbele punten.

Voorbeeld: Je hebt een stads miniatuur geplaatst in St George en Salt Lake City. Een van je tegenstanders legt de route aan tussen deze twee steden. Jij krijgt hiervoor 14 punten en je tegenstander ontvangt er geen.

Veerboten

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

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

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.

VARIANT: ALVIN DE ALIEN

Alvin begint in Roswell.

Geen enkele speler mag het spel beginnen in Roswell. Geen enkele speler mag een stads miniatuur in Roswell plaatsen.

De eerste speler die een route naar Roswell claimt vangt Alvin. Hij ontvangt dan direct 10 punten. Hij moet Alvin vervolgens verplaatsen naar een willekeurige stad die hij in zijn bezit heeft (inclusief zijn beginstad). Als een andere speler een route claimt waar Alvin zich op dat moment bevindt, vangt hij Alvin. Hij ontvangt 10 punten en moet Alvin vervolgens naar een van de steden die hij in zijn bezit heeft verplaatsen. Dit gaat zo door gedurende de rest van het spel. De speler die Alvin in zijn bezit heeft op het einde van het spel krijgt hiervoor 10 bonuspunten.

Tervetuloa pelaamaan Ticket to Ride® Old Westiä. Tässä Ticket to Ride -pelin lisäosassa saat rakentaa kotikaupungistasi alkavan rautatieverkon ja laajentaa vaikutusvaltaasi valtaamalla uusia kaupunkeja... Voit myös onnistua ratkaisemaan Roswellin mysteerin!

Tässä ohjekirjasessa selitetään Old West -lisäosan sääntömuutokset pelaajille, jotka tuntevat alkuperäisen Ticket to Ride -pelin säännöt. Peli on tarkoitettu 2-6 pelaajalle.

Neljän, viiden ja kuuden pelaajan peleissä voidaan käyttää rinnakkaisista reiteistä kumpaakin (tai kaikkia kolmea), mutta sama pelaaja voi rakentaa niistä vain yhden. Kahden ja kolmen pelaajan peleissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain yhtä. Kun joku pelaajista on rakentanut yhden rinnakkaisista reiteistä, kukaan ei saa enää rakentaa toista (eikä kolmatta).

Huomaa, että tämä lisäosa ei sovi yhteen Alvin & Dexter -lisäosan kanssa. Rakastetusta avaruusoliosta kuullaan kuitenkin pian...

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

- ◆ 50 menolippua
- ◆ 2 bonuskortti
- ◆ 40 valkoista junanvaunua (mukana on muutama ylimääräinen, jotka tulee poistaa ennen pelin aloittamista)
- ◆ 18 kaupunkinappulaa (3 pelaajaa kohti)
- ◆ Avaruusolio Alvin -merkki (jos käytössä on Alvin & Dexter -lisäosa, voitte käyttää sen Alvin-nappulaa)

ALKUVALMISTELUT

- ◆ Jakaa jokaiselle pelaajalle viisi menolippua. Pelaajien on pidettävä vähintään kolme menolippua. Sekoittakaa hylätyt menoliput ja asettakaa ne pakan pohjalle.
- ◆ Jokainen pelaaja saa kolme oman värinsä mukaista kaupunkimerkkiä.
- ◆ Menolippujen valitsemisen jälkeen pelaajat valitsevat aloituskaupunkinsa ja asettavat siihen yhden kaupunkimerkeistään. Ensimmäisenä aloituskaupungin valitsee viimeisenä aloittava pelaaja, ja valintavuorot jatkuvat vastapäivään. Aloituskaupunki kannattaa valita tarkkaan, sillä rautatieverkkoa voi rakentaa vain siitä eteenpäin.

ERITYISSÄÄNNÖT

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

1. Junakorttien nostaminen

Korttien nostamisessa noudatetaan peruspelin sääntöjä.

2. Reitin rakentaminen

Ensimmäisen rakennettavan reitin tulee alkaa aloituskaupungista. Jokaisen seuraavan reitin on oltava yhteydessä aloituskaupunkiin tai muuhun kaupunkiin, johon pelaaja on jo rakentanut reitin. Pelaaja ei voi rakentaa reittiä, joka ei ole yhteydessä hänen rautatieverkkoonsa.

Esimerkki: Olet valinnut aloituskaupungiksi Salt Lake Cityn. Ensimmäisenä rakennat reitin Salt Lake Citystä Green Riveriin. Seuraavan rakentamasi reitin on oltava yhteydessä joko Salt Lake Cityyn tai Green Riveriin. Päätät rakentaa reitin Green Riveristä Cheyenneen. Seuraavan rakentamasi reitin on oltava yhteydessä Salt Lake Cityyn, Green Riveriin tai Cheyenneen.

Reitin rakentamisen jälkeen pelaaja voi asettaa yhden kaupunkimerkeistään jompaankumpaan reitin kaupungeista pelaamalla parin samanvärisiä kortteja (yhden tai molemmat korteista voi korvata vetureilla). Kaupungissa voi olla vain yksi kaupunkimerkki, joten kaksi pelaajaa ei voi hallita samaa kaupunkia.

Pelaaja voi hallita enintään kolmea kaupunkia, koska jokaisella on kolme kaupunkimerkkiä. Kun kaupunkimerkki on asetettu kaupunkiin, sitä ei voi poistaa.

Reittien rakentaja saa tavalliseen tapaan pisteitä rakentamistaan reiteistä, paitsi jos vähintään yksi reitin kaupungeista on toisen pelaajan hallinnassa. Tällöin pisteet saa kaupunkimerkin omistaja, ei reitin rakentanut pelaaja. Jos pelaaja rakentaa reitin, joka on yhteydessä hänen omaan kaupunkimerkkiinsä, hän saa tietysti itse pisteet.

Esimerkki: Sinulla on kaupunkimerkki Salt Lake Cityssä. Vastustaja rakentaa reitin St. Georgesta Salt Lake Cityyn. Saat seitsemän pistettä ja vastustaja ei yhtään.

Jos kummassakin kaupungissa on kaupunkimerkki, kummankin kaupungin hallitseva pelaaja saa pisteet. Jos sama pelaaja hallitsee kumpaakin kaupunkia, hän saa kaksinkertaiset pisteet.

Esimerkki: Sinulla on kaupunkimerkki St. Georgessa ja Salt Lake Cityssä. Vastustaja rakentaa reitin näiden kaupunkien välille. Saat 14 pistettä ja vastustaja ei yhtään.

Lautat

Lautat ovat erikoisyhteyksiä, jotka yhdistävät kaksi veden erottamaa kaupunkia. Lautareitit on helppo erottaa muista reiteistä, sillä vähintään yksi ruutu reitillä sisältää veturisympolin. Kun pelaaja haluaa rakentaa lautareitin, hänen on pelattava yksi veturikortti jokaista reitin veturisympolin sisältävää ruutua kohden sekä normaaliin tapaan junakortti muita ruutuja kohden.

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 BONUS

Pelaaja, joka on rakentanut eniten katkeamattomia menolippujen reittejä, saa matkaajan bonuskortin ja 15 lisäpistettä. Jos eniten reittejä rakentaneita pelaajia on enemmän kuin yksi, he kaikki saavat bonuksen.

PELIMUUNNELMA: AVARUUSOLIO ALVIN

Alvin aloittaa Roswellista.

Kukaan pelaajista ei saa aloittaa sieltä eikä asettaa kaupunkimerkkiä sinne.

Ensimmäisenä reitin Roswelliin rakentanut pelaaja nappaa Alvinin. Hän saa heti 10 pistettä. Sitten pelaaja siirtää Alvinin johonkin hallitsemistaan kaupungeista (aloituskaupunki mukaan luettuna).

Kun joku muu pelaaja rakentaa reitin kaupunkiin, jossa Alvin on, hän nappaa Alvinin. Hän saa 10 pistettä ja siirtää Alvinin johonkin hallitsemistaan kaupungeista. Näin jatketaan koko pelin ajan.

Pelaaja, jolla Alvin on pelin lopussa, saa vielä 10 pisteen lisäbonuksen.

Velkommen til *Ticket to Ride Old West*. I denne *Ticket to Ride*-udvidelse vil du få mulighed for at udvikle et jernbanenetværk fra din hjemby og udvide din indflydelse ved at tage kontrol over de byer, du møder på din vej. Og hvem ved? Måske kan du endda løse mysteriet om Roswell undervejs.

Denne regelbog beskriver de regelændringer, som er specifikke for Old West-kortet og antager, at du er bekendt med de regler, som først blev introduceret i det originale *Ticket to Ride*. Denne udvidelse kan spilles af 2-6 spillere.

I spil med fire, fem eller seks spillere kan man benytte sig af alle de spor, hvor der er to eller tre spor ved siden af hinanden. (Den samme spiller kan dog kun gøre krav på en af disse ruter). I spil med to eller tre spillere er der kun én spiller, der kan gøre krav 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.

Bemærk, at denne udvidelse ikke kan spilles med Alvin og Dexter-udvidelsen.

Men frygt ej, du hører snart fra vores elskede rumvæsen igen.

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

NYE KOMPONENTER

- ◆ 50 Rutekort
- ◆ 2 Bonuskort
- ◆ 40 hvide togvogne (Sørg for at fjerne overskydende togvogne, før I begynder spillet)
- ◆ 18 By-brikker i plastik (3 pr. spiller)
- ◆ Alvin The Alien-figur (eller du kan bruge miniaturefiguren af Alvin, hvis du ejer Alvin & Dexter-udvidelsen)

OPSÆTNING

- ◆ Giv 5 rutekort til hver spiller. Spillerne skal beholde minimum 3 af disse kort. Derefter skal de uønskede rutekort blandes og lægges nederst i bunken.
- ◆ spiller modtager 3 byer, der matcher spillerens farve.
- ◆ valg af rutekort får den sidste spiller (som sidder til højre for den første spiller) lov til at vælge start-by først. Denne opgave går herefter på skift mod urets retning rundt om bordet, indtil alle har valgt deres start-by. Husk at tænke dig godt om, før du vælger start-by, da det kun vil være muligt at udbygge dit jernbanenetværk fra denne by.

SÆRLIGE REGLER

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

1. Træk togvognskort

Togvognskort trækkes på samme måde som i grundspillet.

2. Byg en rute

Den første rute, du gør krav på, skal være en rute, som er forbundet med din start-by. De efterfølgende ruter, du gør krav på, skal være forbundet med din start-by eller en by, som dine togruter er i forbindelse med. Du kan aldrig bygge en rute, som ikke er forbundet med dit netværk.

Eksempel: Du har valgt, at Salt Lake City er din start-by. Den første rute, du bygger, forbinder Salt Lake City med Green River. Den næste rute, du bygger, skal så enten være forbundet med Salt Lake City eller Green River. Du vælger at bygge ruten Green River-Cheyenne. Den efterfølgende rute skal være forbundet med Salt Lake City, Green River eller Cheyenne osv.

Efter du har gjort krav på en rute, kan du placere en af dine by-brikker på en af de byer, der udgør ruten, ved at spille to togvognskort af samme farve (lokomotivkort kan erstatte et eller to af disse kort). Hver by kan kun have én by-brik, så to spillere kan ikke gøre krav på samme by.

Du kan kun kontrollere tre byer på kortet, da du kun har tre by-brikker. Når en by-brik er placeret, kan den ikke flyttes igen.

Som sædvanlig får spillere point for at gøre krav på en rute; dog ikke, hvis mindst en af de forbundne byer er kontrolleret af en anden spiller. I dette tilfælde er det den spiller, der ejer byen, og ikke spilleren, der har gjort krav på ruten, som får point. Hvis du gør krav på en rute, der er forbundet med både din og en modstanders by, får begge spillere point.

Eksempel: Du har en by-brik i Salt Lake City. En modstander bygger en rute mellem St. George og Salt Lake City. Du modtager 7 point, og modstanderen får 0 point.

Hvis begge byer er kontrolleret, opnår begge spillere point for ruten. Hvis den samme spiller kontrollerer begge forbundne byer, vil spilleren fordoble sin indtjening for den pågældende rute.

Eksempel: Du har en by-brik i St. George og Salt Lake City. En modstander bygger ruten mellem disse to byer. Du modtager nu 14 point, og modstanderen får 0 point for denne rute.

Færger

Færger er særlige grå strækninger, der forbinder to nabobyer via søvejen. De genkendes let på lokomotivsymbolet, der findes på mindst ét af feltene i sporet. For at indsætte en færge på en strækning skal spilleren både indløse det påkrævede antal kort i samme farve samt et lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol på strækningen.

3. Træk rutekort

En spiller trækker fire rutekort fra toppen af kortbunken. Han skal minimum beholde ét af kortene, men han må gerne vælge at beholde to, tre eller fire kort på hånden, hvis han ønsker det. De uønskede kort placeres i bunken af kortbunken.

AFSLUTTENDE BONUS

Den spiller, som har færdiggjort flest rutekort, får Globetrotter-bonuskortet og kan lægge 15 point til sit samlede pointantal.

Hvis spillet slutter uafgjort, må hver spiller, som har opnået ovenstående bonus, lægge 15 point til sit samlede pointantal.

EN ANDEN MÅDE AT SPILLE PÅ: ALVIN THE ALIEN

Alvin begynder i Roswell.

Ingen spillere får lov til at starte i Roswell. Det er heller ikke tilladt at placere en by-brik i Roswell i løbet af spillet.

Den første spiller, som gør krav på en rute, der fører til Roswell, fanger Alvin og modtager 10 point. Denne spiller skal herefter flytte Alvin til en af de byer, som han kontrollerer i forvejen (det må godt være startbyen). Når en anden spiller bygger en rute, der fører til den by, som Alvin befinder sig i, fanger spilleren Alvin og får 10 point. Derefter skal spilleren flytte Alvin til en af de byer, som spilleren kontrollerer. Sådan fortsætter man, indtil spillet er slut.

Den spiller, der er i besiddelse af Alvin, når spillet slutter, får 10 bonuspoint.

Velkommen til *Ticket to Ride® Old West*. I denne utvidelsen av *Ticket to Ride* får du muligheten til å utvikle jernbanenettverket fra din hjemby, og utvide din innflytelse ved å ta kontroll over byene du møter på din vei... Og, hvem vet, kanskje du til og med klarer å løse Roswell-mysteriet!

Dette heftet beskriver endringer i reglene for "The Old West"-kartet, og går ut ifra din tidligere kjennskap til reglene for det originale "Ticket to Ride"-spillet. Denne utvidelsen passer for 2-6 spillere.

I en runde med 4, 5 og 6 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.

Til informasjon så kan ikke denne utvidelsen kombineres med «Alvin & Dexter»-utvidelsen, men frykt ikke, du hører fra vårt elskede romvesen om ikke så alt for lenge.

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

NYE KOMPONENTER

- ◆ 50 Destinasjonsbillett-kort
- ◆ 2 Bonuskort
- ◆ 40 hvite togvogner (Dere kommer nok til å ha noen togvogner til overs så husk å fjerne disse før dere begynner å spille)
- ◆ 18 Bymarkører (3 per spiller) / 18 minibyer i figurform / By-brikker (3 per spiller)
- ◆ Alvin The Alien-brikke (Om du eier Alvin & Dexter-utvidelsen kan man også gjerne bruke miniatyrfiguren av Alvin))

HVORDAN STARTE SPILLET

- ◆ Del ut 5 destinasjonsbilletter til hver spiller. Hver spiller må beholde minst tre av disse. Stakk de destinasjonsbillettene som ble valgt bort og legg dem tilbake i bunnen av kortbunken.
- ◆ Hver spiller mottar tre bymarkører i sin egen farge.
- ◆ Etter man har valgt destinasjonsbilletter legger den spilleren som ønsker å starte sist ned sin start-by ved hjelp av en By-markør, man går så mot klokka rundt bordet og resten av spillerne får legge sine By-markører ned på kartet. Tenkt deg godt om før du velger start-by-en din ettersom man kun har mulighet til å bygge sitt jernbanenettverk fra denne byen.

SPECIALREGLER

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

1. Trekke et Lokomotivkort

Dette trekket følger samme regel som i det originale hovedspillet.

2. Hvordan Legge Krav på en Togrute

Den første togruten du tar over må være en togrute som begynner fra din start-by. Hver togrute du tar over etter dette må settes sammen med din start-by eller en by du allerede er sammensveiset med. Man har ikke lov til å bygge en togrute hvor man ikke er sammensveiset med sitt start-nettverk.

Eksempel: Du har valgt Salt Lake City som din start-by. Den første ruten du bygger er fra Salt Lake City til Green River. Den neste ruten du bygger må da henge sammen med enten Salt Lake City eller Green River. Du bestemmer deg da for å bygge Green River til Cheyenne-rute,, den neste togruten du bygger må da henge sammen med enten Salt Lake City, Green River, eller Cheyenne, osv.

Etter du har lagt krav på din togrute kan du plassere en av dine bymarkører på en av byene langs togruten din ved å spille to kort av samme farge (Togbrikker kan erstatte ett eller begge kort) En by kan kun ha én By-markør av gangen, så to spillere kan ikke legge krav på samme by. Man kan maks eie tre byer, ettersom man kun har tre bymarkører.

Etter en By-markør har blitt plassert på brettet kan den ikke flyttes på.

Som vanlig gir det å legge krav på en togrute deg poeng, med mindre et av byknutepunktene din togrute passerer gjennom er kontrollert av en annen spiller. I dette tilfellet er det den spilleren som eier byen som får poengene og ikke spilleren som lagt togruten. Om du legger en togrute som henger sammen med en by med din egen By-markør så får man poengene for denne ruten så klart.

Eksempel: Du har din By-markør i Salt Lake City. En motspiller bygger en rute fra St. George til Salt Lake City. Du mottar 7 poeng og motspiller får ingen poeng.

Er begge byer eid av hver sin spiller får begge disse spillerne poeng for denne togruten. Om samme spiller eier begge byer langs togruten får denne spilleren dobbelpoeng.

Eksempel: Du har en By-markør i St. George og Salt Lake City. En motspiller bygger en togrute mellom disse to byene. Du får 14 poeng, og motspiller får ingen poeng.

Ferger

Ferger er spesielle grå ruter som knytter sammen to nabobyer over vann. En fergerute har minst 1 lokomotivsymbol. For å ta i bruk en fergerute må du spille ut like mange lokomotivkort som angitt på ruten, samt et sett av vognkort for å dekke opp for de andre feltene. Du kan selvfølgelig også her spille lokomotivkort som erstatning for vognkort.

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.

SLUTTONUS

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.

VARIANT: ALVIN THE ALIEN

Alvin starter i Roswell.

Ingen spillere får lov å starte spillet i Roswell. Ingen spillere har mulighet til å plassere sin bymarkør i Roswell gjennom hele spillet.

Den første spilleren som legger krav på en rute til Roswell fanger Alvin, og mottar 10 bonuspoeng for å ha fanget han. Han må da flytte Alvin til en hvilken som helst by spilleren kontrollerer med sine By-markører (dette inkluderer også spillerens start-by).

Når en annen spiller legger krav på en togrute som fører til en by Alvin befinner seg i fanger denne spilleren Alvin. Han mottar da 10 bonuspoeng, og slik fortsetter det resten av spillet.

Spilleren som har kontroll over Alvin ved slutten av spillet får enda 10 bonuspoeng.

Välkommen till *Ticket to Ride® Old West*. I detta *Ticket to Ride* tillägg kommer du med utgång från din hemstad att skapa ett järnvägsnätverk och sprida ditt inflytande genom att på resans väg ta kontroll över andra städer ... och vem vet, du kanske löser mysteriet med Roswell!

Detta regelhäfte beskriver de regelförändringar som är specifika för Old Westkartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från originalspelet *Ticket to Ride*. Detta tillägg är till för 2-6 spelare.

I ett 4, 5 eller 6 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 en 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.

Notera att detta tillägg inte är kompatibelt med *Alvin & Dexter* expansionen. Men ta det lugnt, snart kommer vår älskade rymdvarelse att höra av sig ...

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

- ◆ 50 biljettkort
- ◆ 2 bonuskort
- ◆ 40 vita tågvagnar (det finns några reservvagnar, se till att dessa är undanplockade innan ni spelar)
- ◆ 18 stadspjäser (3 per spelare)
- ◆ Rymdvarelse Alvin marker (eller så kan du använda Alvinfiguren från *Alvin & Dexter* tillägget om du äger denna)

FÖRBEREDELSE

- ◆ Dela ut 5 biljettkort till varje spelare. Av dessa måste spelaren behålla minst 3. Blanda de bortkastade biljetterna och lägg dem underst i högen.
- ◆ Varje spelare får de 3 stadspjäserna i sin färg.
- ◆ Efter att alla valt sina biljetter går ni ett motursvarv runt bordet med start på den sista spelaren. Varje spelare väljer en stad som sin startstad genom att placera en sina stadspjäser på den. Tänk efter när du väljer startstad. Du kan bara utöka ditt järnvägsnät från denna stad.

SPECIALREGLER

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

1. Dra tågvagnskort

Tågvagnskort dras på exakt samma sätt som beskrivs av reglerna i grundspelet.

2. Muta in en sträcka

Den första sträckan du mutar in måste vara en sträcka som börjar i din startstad. Varje efterföljande sträcka du mutar in måste vara ihopkopplad med din startstad eller en annan stad du redan är ihopkopplad med. Du kan aldrig muta in en sträcka som inte är ihopkopplad med ditt nätverk.

Exempel: Du har valt *Salt Lake City* som din startstad. Den första sträckan som du bygger är från *Salt Lake City* till *Green River*. Nästa sträcka du bygger måste utgå från *Salt Lake City* eller *Green River*. Du väljer att

bygga sträckan *Green River-Cheyenne*. Nästa sträcka du bygger måste kopplas ihop med *Salt Lake City*, *Green River* eller *Cheyenne*. Osv.

Efter att du mutar in en sträcka får du placera en av dina stadspjäser på någon av städerna genom att spela ett kortpar av samma färg (lokomotiv kan användas för att ersätta ett eller båda korten). Varje stad kan bara ha en och endast en stadsmarker, två spelare kan aldrig kontrollera samma stad.

Du kan max kontrollera 3 städer på brädet eftersom du bara har 3 stadsmarker. En utplacerad stadsmarker kan aldrig flyttas.

Som vanligt ger den inmutade sträckan poäng till den spelare som mutade in den, såvida inte minst en av de ihopkopplade städerna kontrolleras av en annan spelare. I så fall är det ägaren till stadsmarkören som får poängen, inte spelaren som mutade in sträckan. Om du mutar in en sträcka som kopplas ihop med en av dina stadsmarker får du så klart poäng för sträckan.

Exempel: Du har en stadsmarker på *Salt Lake City*. En motståndare bygger sträckan från *St. George* till *Salt Lake City*. Då får 7 poäng och din motståndare noll.

Om båda städerna är kontrollerade får båda spelarna poängsumman som erhålls för sträckan. Om en spelare kontrollerar båda städerna får hen dubbla poängsumman.

Exempel: Du har en stadsmarker på *St. George* och en på *Salt Lake City*. En motståndare bygger sträckan mellan dessa städer. Du får 14 poäng för sträckan och motståndaren får noll.

Färjor

Färjor är speciella grå sträckor som går genom vatten och binder samman två städer. De är lätta att känna igen på att åtminstone en av rutorna innehåller en lokomotivikon. För att muta in en färjesträcka måste spelaren lösa in ett lokomotiv för varje ikon på sträckan och ett set av tågkort i en färg för de resterande rutorna på färjesträckan.

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

Spelaren som klarade flest biljetter får bonuskortet *Globetrotter* och lägger till 15 poäng på sin poängsumma. Om det blir lika får alla som fick lika bonuspoängen.

VARIANT: RYMDVARELSEN ALVIN

Alvin startar i Roswell.

Ingen spelare kan starta spelet i Roswell. Under spelets gång kan ingen spelare placera sin stadsmarker i Roswell.

Den första spelaren som mutar in en sträcka till Roswell fångar Alvin och får genast 10 poäng. Hen måste sedan flytta Alvin till en annan stad hen kontrollerar (inklusive sin startstad).

När en annan spelare mutar in en sträcka till den stad där Alvin är fångar hen Alvin och får 10 poäng. Hen måste sedan flytta Alvin till en stad hen kontrollerar. Detta fortgår sedan under resten av spelet.

Den spelare som kontrollerar Alvin när spelet tar slut får ytterligare 10 poäng i bonus.



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.

**DAYS OF
WONDER**