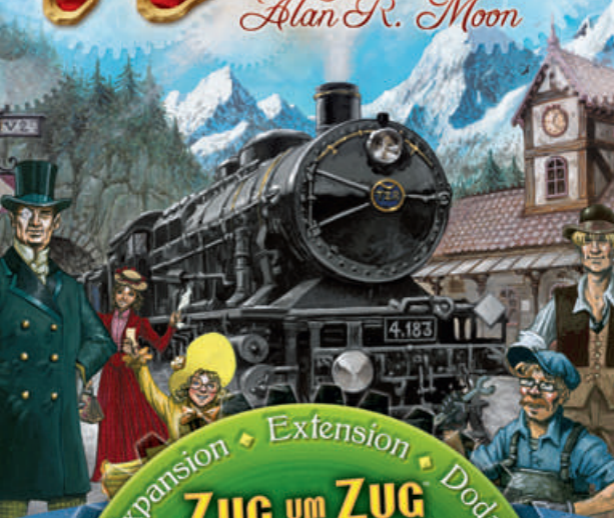


EUROPA

1912

Alan R. Moon



Expansion • Extension • Dodatek • Expansion
ZUG um ZUG
TICKET TO RIDE
LES AVENTURIERS DU RAIL
¡AVENTUREROS AL TREN!
WSIAŚĆ DO POCIĄGU

DAYS OF
WONDER

EUROPA

Welcome to Alan R. Moon's **Ticket to Ride - Europa 1912™**, the newest expansion for the best-selling board game series, **Ticket to Ride®**.

Much like what 1910 did for the original **Ticket to Ride**, 1912 invites you to (re-) visit **Ticket to Ride Europe** on a whole new train ride!

THIS EXPANSION CONTAINS

- ◆ 5 New Players' Warehouses and 25 new Train Depots (5 in each color)
- ◆ 55 New Destination Tickets, all marked with a 1912 logo in their upper right corner:
 - 6 New long routes (blue background)
 - 19 New regular routes
 - 30 New big city routes (Big Cities logo)
- ◆ The original 46 Destination Tickets (6 long, 25 regular and 15 big city) that came with *Ticket to Ride Europe*.

WAREHOUSES & DEPOTS

Warehouses & Depots can be used with any *Ticket to Ride* map, not just *Ticket to Ride Europe*. However, our favorite way to play is with the *Big Cities of Europe* variant. All rules remain the same as in your original game, except as follows:

- ◆ At the start of the game, once the players have received their Train cards and selected the Tickets they wish to keep, each player gets a Warehouse and 5 Depots of matching color. The Warehouse is placed in front of each player, with 4 Depots next to it. The 5th Depot is placed in any city on the board, starting with the player who will go last in the game, and proceeding counter-clockwise around the table. The game then begins.
- ◆ Each time a player uses his turn to **Draw Train Car cards**, he *must* first draw the top card off the Train Car deck and place it in a Warehouse (either his or another player's) without looking at it, before drawing his own Train cards in hand.
- ◆ Each time a player uses his turn to **Claim a Route** into a city with a player's Depot in it, he may pick all the Train cards from that player's Warehouse, by discarding one of his own Depots from his Warehouse back into the game box.
- ◆ In addition to his regular turn, a player may always, as a **Free Action**, take one or more Depots still next to his Warehouse and place them on any empty cities.
- ◆ At the end of the game, the player(s) with the most unused Depot(s) next to their Warehouse score(s) 10 points. In case of a tie, all tied players score the bonus.

Additional details

- ◆ There can never be more than 1 Depot in any city. Once placed on the board, a Depot can never be moved nor removed (nor co-exist





with a Station in *Ticket to Ride Europe*). Depots placed on the board cannot be discarded to pick Train cards piled up in a Warehouse.

◆ Players may pick cards from their own Warehouse, when claiming a Route into a city containing their own Depot. And players may pick cards from 2 Warehouses in a single turn, when claiming a Route that connects 2 cities each with its own Depot; to do so, they must discard 2 of their own Depots however.

◆ The number of Train cards stored in a Warehouse is open information (i.e. anyone may ask how many there are).

◆ In the unlikely event there are no more Train Car cards left to draw or reshuffle and one or more players have run out of Depots, all Warehouses are immediately emptied out and the Train cards reshuffled into a new draw pile.



NEW TICKETS

While there are countless ways to discover Europe using the new Tickets in this expansion, here are our favorite three variants:

EUROPE EXPANDED

◆ Add the 19 new regular routes (with the 1912 logo) to the original set of Destination Tickets (cards without a 1912 logo).

◆ All other rules remain unchanged.



MEGA EUROPE

◆ Shuffle all 12 long routes together, and deal 2 to each player. Each player may keep one or none, but not both. Discard all long routes that aren't kept; remove them from the game.

◆ Shuffle all the other Tickets (both regular and big city, new and original) from this expansion together and deal 5 to each player. If a player kept a long route, he must now keep at least 2 of these other Tickets. If he didn't keep a long route, he must keep at least 3 instead.

◆ All other rules remain unchanged.



BIG CITIES OF EUROPE

◆ The long routes are not used in this version.

◆ Place the Big Cities of Europe card visible to all players.

◆ Shuffle all big city Tickets (cards with the Big Cities logo). Deal 5 to each player. Each player must keep at least 2.

◆ During the game, if a player chooses to **Draw Destination Tickets**, he draws 4 and must keep at least 1.



Willkommen bei Alan R. Moons „Zug um Zug – Europa 1912“, der neuesten Erweiterung der erfolgreichen Brettspielreihe „Zug um Zug“®.

„Europa 1912“ lädt Sie ein, in Kombination mit „Zug um Zug Europa“ ganz neue Eisenbahnabenteuer zu erleben – ähnlich wie bei der Erweiterung „USA 1910“ für das Originalspiel „Zug um Zug“.

DIESE ERWEITERUNG ENTHÄLT

- ◆ 5 neue Lagerhallen und 25 neue Eisenbahndepots (5 pro Farbe)
- ◆ 55 neue Zielkarten, alle markiert mit einem „1912“-Logo in der rechten oberen Ecke:
 - 6 neue „lange Strecken“ (blauer Hintergrund)
 - 19 neue „normale Strecken“
 - 30 neue „Großstadt“-Strecken (mit Logo „Großstadt“)
- ◆ Die 46 Original-Zielkarten (6 lange, 25 normale und 15 Großstädte) aus dem Spiel „Zug um Zug Europa“.

LAGERHALLEN UND DEPOTS

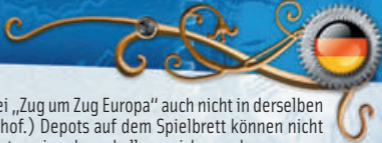
Die Lagerhallen und Depots können auf jedem „Zug um Zug“-Spielplan verwendet werden. Unsere Lieblingsvariante ist jedoch das Spiel mit den europäischen Großstädten. Es gelten alle Regeln des Grundspiels – mit folgenden Ausnahmen:

- ◆ Zu Beginn der Partie, nachdem die Spieler ihre Wagenkarten erhalten und die Zielkarten ausgewählt haben, die sie behalten möchten, bekommen alle jeweils eine Lagerhalle und fünf Depots derselben Farbe. Jeder stellt seine Lagerhalle und vier Depots vor sich auf den Tisch. Das fünfte Depot wird auf einer beliebigen Stadt auf dem Spielbrett platziert; damit beginnt der Spieler, der als Letzter an der Reihe sein wird, und die übrigen Spieler folgen reihum gegen den Uhrzeigersinn. Anschließend kann die Partie beginnen.
- ◆ Jedes Mal, wenn ein Spieler während seines Zugs **Wagenkarten nimmt**, muss er zuvor die oberste Karte vom Wagenkartenstapel ziehen und verdeckt in seine Lagerhalle oder in die Lagerhalle eines Mitspielers legen, ohne die Karte anzusehen. Erst danach nimmt er Wagenkarten auf die Hand.
- ◆ Jedes Mal, wenn ein Spieler während seines Zugs eine **Strecke nutzt**, die zu einer Stadt führt, in der das Depot eines Spielers steht, darf er sich alle Karten aus der Lagerhalle dieses Spielers nehmen. Dazu muss er allerdings eines der Depots, die neben seiner eigenen Lagerhalle stehen, abgeben. (Dieses Depot kommt zurück in die Schachtel.)
- ◆ **Zusätzlich** zu seinem normalen Zug kann ein Spieler **kostenlos** ein oder mehrere Depots, die noch neben seiner Lagerhalle stehen, auf beliebige Städte stellen, in denen sich noch kein anderes Depot und kein Bahnhof befindet.
- ◆ Am Ende der Partie erhält der Spieler, der noch die meisten Depots ungenutzt neben seiner Lagerhalle stehen hat, 10 Punkte. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle daran beteiligten Spieler diesen Bonus.

Weitere Besonderheiten:

- ◆ In jeder Stadt kann maximal ein Depot stehen. Wurde ein Depot auf dem Spielbrett platziert, kann es nicht mehr versetzt oder entfernt





werden. (Depots dürfen bei „Zug um Zug Europa“ auch nicht in derselben Stadt stehen wie ein Bahnhof.) Depots auf dem Spielbrett können nicht abgegeben werden, um Karten einer Lagerhalle an sich zu nehmen.

- ◆ Ein Spieler darf die Karten seiner eigenen Lagerhalle an sich nehmen, wenn er eine Strecke nutzt, die in einer Stadt mit seinem eigenen Depot endet. Sollte ein Spieler eine Strecke nutzen, die zwei Städte miteinander verbindet, in denen jeweils ein Depot steht, darf er sich die Karten aus beiden Lagerhallen nehmen; dazu muss er allerdings zwei seiner eigenen Depots abgeben.
- ◆ Die Anzahl der Wagenkarten, die in einer Lagerhalle liegen, ist nicht geheim: Man darf also jederzeit nachzählen.
- ◆ Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass der Stapel der Wagenkarten aufgebraucht ist, keine abgelegten Karten zum Mischen vorhanden sind und ein oder mehrere Spieler keine Depots mehr haben, werden sofort alle Lagerhallen geleert. Diese Wagenkarten werden gemischt und stehen dann als neuer Nachziehstapel zur Verfügung.

NEUE ZIELKARTEN

Es gibt unzählige Wege, Europa mit den neuen Zielkarten dieser Erweiterung zu entdecken. Hier sind unsere drei Lieblingsvarianten:

EUROPA ERWEITERT

- ◆ Die 19 neuen Zielkarten für normale Strecken (mit dem „1912“-Logo) werden unter die Zielkarten des Originalspiels (ohne „1912“-Logo) gemischt.
- ◆ Alle anderen Regeln des Grundspiels „Zug um Zug Europa“ gelten unverändert.



MEGA-EUROPA

- ◆ Alle 12 Zielkarten mit langen Strecken werden zusammen gemischt. Jeder Spieler bekommt zwei dieser Zielkarten, darf beide wieder ablegen oder eine davon behalten, aber nicht alle zwei. Die abgelegten langen Strecken werden aus dem Spiel genommen.
- ◆ Alle anderen Zielkarten werden gemischt (aus dem Originalspiel und dieser Erweiterung die normalen Strecken und die Großstädte). Jeder Spieler erhält davon fünf. Wenn ein Spieler eine lange Strecke behalten hat, muss er nun mindestens zwei dieser Zielkarten auswählen. Wer keine lange Strecke genommen hat, muss mindestens drei dieser Zielkarten behalten.
- ◆ Alle anderen Regeln des Grundspiels „Zug um Zug Europa“ gelten unverändert.



EUROPAS GROßSTÄDTE

- ◆ Die langen Strecken werden in dieser Version nicht verwendet.
- ◆ Die Karte mit der Übersicht über die europäischen Großstädte wird für alle Spieler sichtbar auf den Tisch gelegt.
- ◆ Alle Zielkarten mit Großstadt-Strecken (mit dem Logo „Großstadt“) werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf davon und muss mindestens zwei behalten.



- ◆ Wenn ein Spieler im Laufe der Partie beschließt, neue Zielkarten zu ziehen, nimmt er sich vier und muss davon mindestens eine behalten.





Voici **Les Aventuriers du Rail - Europa 1912™**, une nouvelle extension signée Alan R. Moon pour sa célèbre série des Aventuriers du Rail.

De la même façon que l'extension USA 1910 avait renouvelé *Les Aventuriers du Rail*, l'extension Europa 1912 vous fera redécouvrir *Les Aventuriers du Rail Europe* !

CONTENU DE L'EXTENSION

- ◆ 5 Entrepôts et 25 Dépôts (5 par couleur)
- ◆ 55 nouvelles cartes Destination (avec le logo 1912)
 - 6 nouvelles cartes Destination de routes longues (à fond bleu)
 - 19 nouvelles cartes Destination standard
 - 30 nouvelles cartes Destination « Big Cities » (avec le logo « Big Cities »)
- ◆ Les 46 cartes Destination (6 routes longues, 25 standard et 15 « Big Cities ») du jeu *Les Aventuriers du Rail Europe*.

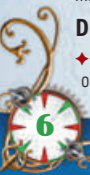
ENTREPÔTS ET DÉPÔTS

Les Entrepôts et les Dépôts sont compatibles avec n'importe quel plateau des *Aventuriers du Rail*. La variante *Big Cities - Europe* vous permettra cependant d'en tirer pleinement parti. En plus des règles standard, appliquez les règles suivantes :

- ◆ Au début de la partie, après avoir reçu ses cartes Wagon et choisi les cartes Destination qu'il souhaite garder, chaque joueur reçoit 1 Entrepôt et 5 Dépôts de sa couleur. En partant du dernier joueur, puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun place un Dépôt de sa couleur sur une ville (chaque ville ne peut accueillir qu'un seul Dépôt). Chaque joueur commence donc la partie avec son Entrepôt et ses 4 Dépôts restants devant lui.
- ◆ À son tour, lorsqu'un joueur **pioche des cartes Wagon**, il *doit* d'abord piocher la 1^{re} carte de la pioche des cartes Wagon et la placer dans un Entrepôt (le sien ou celui d'un autre) sans la regarder. Il peut ensuite prendre ses cartes Wagon.
- ◆ À son tour, lorsqu'un joueur **prend possession d'une route** et que celle-ci touche un Dépôt, il *peut* prendre les cartes qui se trouvent dans l'Entrepôt correspondant, sous réserve de défausser un de ses propres Dépôts en échange (parmi ceux qui se trouvent encore devant lui).
- ◆ De plus, à son tour, un joueur peut **gratuitement** placer un ou des Dépôts de sa réserve sur une ou des villes libres de tout bâtiment (Gare ou Dépôt).
- ◆ À la fin du jeu, le joueur qui a le plus de Dépôts devant lui marque 10 points supplémentaires. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent ce bonus.

Détails supplémentaires :

- ◆ Une même ville ne peut pas comporter plus d'un bâtiment (Dépôt ou Gare). Une fois placé, un Dépôt ne peut pas être retiré : il n'est pas





possible de défausser un Dépôt déjà placé pour ramasser des cartes stockées dans un Entrepôt.

◆ Si un joueur atteint un de ses Dépôts en prenant une route, il peut ramasser les cartes de son Entrepôt (en défaussant un Dépôt). De plus, si à son tour, un joueur parvient à placer une route qui touche 2 Dépôts à la fois, il peut ramasser les cartes des 2 Entrepôts concernés. Dans ce cas, il doit défausser 2 de ses propres Dépôts.

◆ Les joueurs peuvent librement demander à connaître le nombre de cartes stockées dans les Entrepôts.

◆ Si, exceptionnellement, la pioche et la défausse sont simultanément épuisées et qu'au moins un des joueurs n'a plus de Dépôts devant lui, tous les Entrepôts doivent être vidés : les cartes ainsi libérées constituent alors la nouvelle pioche.



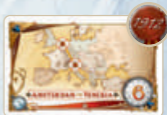
NOUVELLES CARTES DESTINATION

Les nouvelles cartes Destination vous permettront de redécouvrir *Les Aventuriers du Rail Europe*, mais nous vous proposons en plus trois variantes de jeu :

EUROPE - VERSION ÉTENDUE

◆ Ajoutez les 19 nouvelles cartes Destination standard (avec le logo 1912) au paquet de cartes Destination d'origine (sans le logo 1912).

◆ Les autres règles restent inchangées.



MÉGA JEU - EUROPE

◆ Mélangez les 12 cartes Destination à fond bleu (routes longues). Chaque joueur en reçoit 2 : il peut en garder une seule ou ne rien garder, mais il ne peut pas conserver les deux. Retirez du jeu les cartes non retenues.

◆ Mélangez toutes les autres cartes Destination de l'extension et distribuez-en 5 à chaque joueur qui doit en garder au moins 2 s'il avait déjà choisi une route longue, et au moins 3 s'il n'en avait pas conservé.

◆ Les autres règles restent inchangées.



BIG CITIES - EUROPE

◆ Dans cette version, les routes longues ne sont pas utilisées.

◆ Placez la carte « Big Cities - Europa » en vue de tous les joueurs.

◆ Mélangez les cartes Destination « Big Cities » (reconnaissables à leur logo) et distribuez-en 5 à chaque joueur qui doit en garder au moins 2.

◆ Au cours du jeu, lorsqu'un joueur décide de prendre des cartes Destination supplémentaires, il en prend 4 et doit en garder au moins 1.





Welkom bij Alan R. Moon's **Ticket to Ride - EUROPA 1912™**, de nieuwste uitbreiding voor de wereldberoemde bordspelklassieker, **Ticket to Ride**.

Net zoals 1910 het deed voor de oorspronkelijke *Ticket to Ride*, nodigt 1912 je uit om *Ticket to Ride Europe* te (her-) ontdekken op een volledig nieuwe treinrit!

DEZE UITBREIDING BEVAT

- ◆ 5 nieuwe Pakhuizen en 25 nieuwe Goederenstations (5 in elke kleur)
- ◆ 55 nieuwe Bestemmingskaarten, allen met een 1912 logo in de rechterbovenhoek:
 - 6 nieuwe lange routes (blauwe achtergrond)
 - 19 nieuwe gewone routes
 - 30 nieuwe grote steden routes (grote steden logo)
- ◆ De oorspronkelijke 46 Bestemmingskaarten (6 lange, 25 gewone en 15 grote steden) die deel uitmaakten van *Ticket to Ride Europe*.

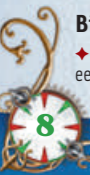
PAKHUIZEN & GOEDERENSTATIONS

Pakhuisen & Goederenstations kunnen gebruikt worden met elke versie van *Ticket to Ride*, en dus niet alleen met *Ticket to Ride Europe*. Ze komen echter het best tot hun recht bij de variant van de Grote Steden van Europa. Alle spelregels blijven hetzelfde als in het basisspel, behalve :

- ◆ Bij het begin van het spel, nadat de spelers hun Treinkaarten gekregen hebben, en hun Bestemmingskaarten hebben gekozen, krijgen de spelers ieder een Pakhuis en 5 Goederenstations van hun kleur. De spelers stellen hun Pakhuis voor zich op, met daarnaast 4 van hun Goederenstations. Daarna plaatsen alle spelers tegen de klok hun 5e Goederenstation in een stad naar keuze, te beginnen met de speler die als laatste aan het spel zal beginnen. Daarna begint het spel.
- ◆ Elke keer wanneer een speler zijn beurt gebruikt om **Treinwagonkaarten te trekken**, moet hij eerst de bovenste kaart van de treinwagonstapel, zonder ze te bekijken, in een Pakhuis leggen (van hemzelf of van een andere speler). Pas daarna mag hij zijn eigen treinkaarten nemen.
- ◆ Elke keer wanneer een speler zijn beurt gebruikt om een **Route te Claimen** in een stad die een Goederenstation van een speler bevat, mag hij alle treinkaarten van die speler zijn Pakhuis nemen, door één van zijn eigen Goederenstations uit zijn Pakhuis te verwijderen en deze weer in de doos te leggen (dat Goederenstation is dan uit het spel).
- ◆ Bovenop zijn gewone beurt, mag een speler altijd als **Vrije Aktie**, één of meerdere van zijn Goederenstations uit zijn Pakhuis nemen om ze in steden te plaatsen waar zich nog geen Goederenstations bevinden.
- ◆ Op het einde van het spel, krijgt de speler met de meeste ongebruikte Goederenstations in zijn Pakhuis, 10 bonuspunten. Als er meerdere spelers zijn met het meeste aantal Goederenstations, ontvangen ze ieder 10 bonuspunten.

Bijkomende beperkingen:

- ◆ Er kan nooit meer dan 1 Goederenstation in een stad staan. Eenmaal een Goederenstation op het bord is geplaatst, kan het niet meer worden verplaatst of verwijderd (het kan ook niet samen met een Station in





dezelfde stad staan bij *Ticket to Ride Europe*). Goederenstations die al op het bord staan, kunnen dus niet meer worden verwijderd, om treinkaarten te nemen die zich in een Pakhuis bevinden.

♦ Een speler mag ook kaarten nemen van zijn eigen Pakhuis, wanneer hij een route claimt in een stad waar één van zijn eigen Goederenstations staat. Spelers mogen ook kaarten nemen van 2 Pakhuizen in 1 beurt, wanneer zij een route claimen die 2 steden verbindt die elk een Goederenstation bevatten. Hiervoor dienen ze dan wel 2 van hun eigen Goederenstations te verwijderen uit hun Pakhuis.

♦ Het aantal treinkaarten in een Pakhuis is publieke informatie, m.a.w. iedere speler mag ten alle tijden vragen hoeveel kaarten er in een Pakhuis liggen.

♦ In het onwaarschijnlijke geval dat er geen Treinwagonkaarten meer zijn om te trekken of herschudden, en één of meer spelers geen Goederenstations meer hebben, dan worden alle Pakhuizen onmiddellijk leeg gemaakt, en de herwonnen treinkaarten geschud en als nieuwe trekstapel naast het bord gelegd.

NIEUWE BESTEMMINGSKAARTEN

Uit de vele manieren om Europa te (her-)ontdekken, gebruik makend van de nieuwe Bestemmingskaarten in deze uitbreiding, stellen we hieronder drie van onze favoriete varianten voor.

EUROPA UITGEBREID

♦ Voeg 19 nieuwe gewone routes toe (met het 1912 logo) aan de oorspronkelijke set Bestemmingskaarten (kaarten zonder een 1912 logo).

♦ Alle andere regels blijven onveranderd.



MEGA EUROPA

♦ Schud de 12 lange routes en geef er 2 aan elke speler. Elke speler mag er één of geen van houden, maar nooit allebei. Verwijder alle lange routes die niet werden gekozen uit het spel.

♦ Schud alle andere Bestemmingskaarten (zowel de gewone als de grote steden, nieuwe en oorspronkelijke) van deze uitbreiding door elkaar, en geef elke speler er 5 van. Als een speler een lange route heeft behouden, dan moet hij minstens 2 van deze 5 kaarten houden. Wanneer hij geen lange route heeft behouden, dan moet hij minstens 3 van deze 5 kaarten houden.

♦ Alle andere regels blijven onveranderd.



GROTE STEDEN VAN EUROPA

♦ De lange routes worden niet gebruikt bij deze variant.

♦ Stel de Grote Steden van de kaart van Europa goed zichtbaar op voor alle spelers.

♦ Schud alle grote steden Bestemmingskaarten (kaarten met het grote stad logo). Geef elke speler 5 kaarten. Elke speler moet hier nu minstens 2 kaarten van houden.

♦ Wanneer een speler tijdens het spel kiest om Bestemmingskaarten te trekken, dan trekt hij er 4 en moet hij er hier minstens 1 van houden.





Velkommen til Alan R. Moon's **Ticket To Ride – Europa 1912™**, den nyeste udvidelse til en af de mest populære brætspils-serier: **Ticket To Ride®**.

1912 indbyder til (nye) togoplevelser med *Ticket To Ride Europe*, lidt som 1910 gjorde det til det originale *Ticket To Ride*!

DENNE UDVIDELSE INDEHOLDER

- ◆ 5 nye Toglagre og 25 nye Togdepoter (5 i hver farve)
- ◆ 55 nye Ruteskort med et 1912 logo i hjørnet øverst til højre:
 - 6 nye Lange Ruteskort (blå baggrund)
 - 19 nye Almindelige Ruteskort
 - 30 nye Storby Ruteskort (med storby-logo)
- ◆ De 46 originale Ruteskort (6 Lange, 25 Almindelige og 15 Storby Ruteskort) som fulgte med *Ticket To Ride Europe*.

TOGLAGRE OG TOGDEPOTER

Toglagre & Togdepoter er compatible med alle *Ticket To Ride* spillebræt, ikke kun med *Ticket To Ride Europe*. Vi synes dog, at det er sjovest at spille varianten "Europa's Storbyer". Alle regler fra de originale spil er uændrede, dog gælder følgende tilføjelser:

- ◆ Efter at spillerne ved spillets start har fået deres Togvogns- og ruteskort, får de yderligere et Toglager og 5 Togdepoter i deres spillerfarve. Toglagrene placeres foran spillerne sammen med 4 Togdepoter. Det femte Togdepot placeres inden spilstart i en valgfri by på spillebrættet. Sidste spiller i spillerækkefølgen placerer som den første sit Togdepot, så fortsætter turen til næstsidste spiller i spillerækkefølgen, og turen går således hele bordet rundt. Når alle har placeret et depot, starter spillet.
- ◆ Når en spiller bruger sin tur til **at trække Togvognskort**, skal spilleren tage øverste kort fra bunken med Togvognskort og lægge det i et Toglager (i sit eget eller en anden spillers) uden at se på kortet. Først herefter må spilleren trække et til sin egen hånd.
- ◆ Hver gang en spiller under sin tur **indsætter tog på en strækning** til en by, hvor en anden spiller har et Togdepot, **må** spilleren stjæle alle den pågældende spillers Togvognskort fra dennes Toglager. For at gøre dette skal spilleren dog ofre et af sine egne Togdepoter ved sit Toglager. Ofrede Toglagre tages ud af spillet og lægges tilbage i æsken.
- ◆ Spillerne må ud over deres normale tur som en **gratis handling** altid placere et eller flere Togdepoter fra deres Toglagre i tomme byer på spillebrættet.
- ◆ Ved spillets afslutning udløses 10 point til spilleren (eller spillerne) med flest Togdepoter tilbage i deres Toglagre. Har flere spillere flest og lige mange Togdepoter tilbage, får alle disse spillere 10 point.

Yderligere forklaringer:

- ◆ Der kan aldrig være mere end 1 Togdepot i en by. Når et Togdepot først er placeret på spillebrættet, kan det ikke længere flyttes eller





fjernes (det kan heller ikke være i samme by som en Togstation i *Ticket To Ride Europe*). Togdepoter på spillebrættet kan ikke ofres for at få Togvognskort fra en anden spillers Toglager.

♦ Spillerne må tage Togvognskort fra deres eget Toglager, når de indsætter tog på strækninger til byer med deres egne Togdepoter. Spillerne må også tage Togvognskort fra to Toglager under samme tur, hvis de indsætter tog på en strækning mellem 2 byer med hver deres Togdepot. For at gøre dette, skal spilleren dog ofre to af sine Togdepoter.

♦ Antallet af Togvognskort i et Toglager er ikke hemmeligt (dvs. alle spillere må spørge, hvor mange kort der er i et givent Toglager).

♦ Hvis man løber tør for kort i bunken med Togvognskort (uden brugte kort til en ny bunke), og har en eller flere spillere ikke har nogen Togvognskort i deres Toglager, så tømmes samtlige Toglager for Togvognskort. Kortene blandes sammen til en ny bunke med Togvognskort.



NYE RUTEKORT

Med de nye Rutekort er der utallige måder at udforske Europa på. Her er vores favoritter:

EUROPE PLUS

♦ Føj de 19 nye Rutekort (med 1912-logoet) til det originale sæt Rutekort (uden 1912-logoet).

♦ Alle øvrige regler er uændrede.



MEGA EUROPA

♦ Bland alle 12 Lange Rutekort og giv 2 til hver spiller. Spillerne må hver beholde et eller ingen af dem, men må ikke beholde dem begge to. Lange Rutekort, der ikke beholdes, lægges til side og tages ud af spillet.

♦ Bland alle øvrige Rutekort (både Almindelige og Storby Rutekort) fra denne udvidelse og giv 5 til hver spiller. Har en spiller beholdt en Lang Rute, skal han/hun nu beholde mindst 2 af disse Rutekort. Har en spiller ikke beholdt en Lang Rute, skal han/hun beholde mindst 3 af dem.

♦ Alle øvrige regler er uændrede.



EUROPA'S STORBYER

♦ Lange Ruter bruges ikke i denne udgave.

♦ Læg kortet med Europa's storbyer (Big Cities Europa), så alle spillerne kan se det.

♦ Bland alle Storby Rutekort (rutekort med storby-logoet). Giv hver spiller 5 kort. Hver spiller skal beholde mindst 2.

♦ Vælger en spiller i løbet af spillet at trække flere rutekort, tages 4 nye rutekort og mindst 1 af dem skal beholdes.





Velkommen til Alan R. Moon's **Ticket To Ride – Europa 1912™**, den nyeste utvidelsen til en av de mest populære brettspillene: **Ticket To Ride®**.

1912 gir deg nye opplevelser med Ticket To Ride Europe, slik som 1910 gjorde til det originale Ticket To Ride!

DENNE UTVIDELSEN INNEHOLDER

- ◆ 5 nye Toglager og 25 nye Togstaller (5 i hver farge)
- ◆ 55 nye Billetter med en 1912 logo:
 - 6 nye Langdistansebilletter (blå bakgrunn)
 - 19 nye Billetter
 - 30 nye Storby-bonuskort (med storby-logo)
- ◆ De 46 originale Billettene som fulgte med *Ticket To Ride Europe* tas med.

TOGLAGER OG TOGSTALLER

Toglager & Togstaller er compatible med alle *Ticket To Ride* hovedspill, og ikke kun med *Ticket To Ride Europe*. Men vi synes det er morsomst å spille med Europa's Storbyer. Alle regler fra de originale spillene er gjeldende med noen tilføyelser:

- ◆ Når spillerne får utdelt sine Vognkort og Billetter, skal de også få et Toglager og 5 Togstaller. Toglageret skal plasseres foran spillerne sammen med 4 Togstaller. Den femte Togstallen plasseres i en valgfri by på spillebrettet. Videre i spillet kan ikke en Togstall og en Togstasjon i *Ticket to Ride Europe* være i samme by. Siste spiller i rekkefølgen er den første til å plassere sin Togstall, så fortsetter turen til nestsiste spiller osv. Når alle har plassert sine Togstaller, starter spillet..
- ◆ Når en spiller bruker sin tur til å **trekke et Vognkort**, skal spilleren ta øverste kort fra bunken og legge det i en Togstall (spilleren trenger ikke eie Togstallen) uten å se på kortet. Deretter kan spilleren trekke et Vognkort til seg selv.
- ◆ Hver gang en spiller **plasserer toget sitt på en rute** til en by hvor en annen spiller har en Togstall, kan spilleren stjele alle Vognkort fra denne Togstallen. For å gjøre dette må spilleren ofre en av sine Togstaller fra sitt Toglager. Togstallen legges dermed tilbake i esken.
- ◆ Selvom det ikke er din tur, kan du foreta en **gratis handling** ved å plassere en eller flere Togstaller fra Toglageret ditt til de ledige byene.
- ◆ Ved spillets slutt gis det 10 poeng til spilleren med flest Togstaller i sitt Toglager. Hvis det er flere spillere som har like mange Togstaller, får de alle 10 poeng.

Ytterligere forklaringer:

- ◆ Det kan kun være 1 Togstall pr by. Når en Togstall først er plassert, kan den ikke flyttes eller fjernes (den kan heller ikke være i samme by som en Togstasjon i *Ticket To Ride Europe*). Togstaller på spillebrettet kan ikke ofres for å få Vognkort fra en annen spillers Toglager.





♦ Spillerne kan ta Vognkort fra deres eget Toglager når de setter tog på strekninger til byer med deres egne Togstaller. Spillerne kan også ta Vognkort fra to Toglagre under samme tur hvis de setter tog på en strekning mellom 2 byer med hver deres Togstall. Ved å gjøre dette, skal spilleren ofre to av sine Togstaller.

♦ Antallet Vognkort i en Togstall er ikke hemmelig (alle spillere kan spørre hvor mange kort det er i en Togstall).

♦ Hvis man går tom for kort i bunken med Vognkort (uten brukte kort til en ny bunke) og om en eller flere spillere ikke har noen Vognkort i deres Togstall, skal samtlige Togstaller tømmes for Vognkort. Kortene stokkes til en ny bunke med Vognkort.



NYE BILLETTER

Med de nye Billettene er det utallige måter å utforske Europa på. Våre favoritter er.

EUROPA PLUSS

♦ Stokk de 19 nye Billettene (med 1912-logo) sammen med settet fra hovedspillet (uten 1912-logo).

♦ Følg de vanlige reglene.



MEGA-EUROPA

♦ Stokk sammen de 12 Langdistansebillettene og del ut 2 til hver spiller. Spillerne kan beholde et eller ingen av dem, men kan ikke beholde begge. Billetter som ikke beholdes tas ut av spill og legges i esken.

♦ Stokk sammen alle øvrige Billetter fra denne utvidelsen og del ut 5 til hver spiller. Hvis en spiller beholdt en Langdistansebillett, skal han/hun beholde minst 2 av de øvrige Billettene. Om en spiller ikke har beholdt en Langdistansebillett, skal han/hun beholde minst 3 av de øvrige Billettene.

♦ Alle øvrige regler fra grunnspillet er gjeldende.



EUROPAS STORBYER

♦ Langdistansebillettene brukes ikke i denne varianten.

♦ Plasser kortet med Europas storbyer (Big Cities Europa), slik at alle spillere kan se det.

♦ Stokk alle Storbybillettene (med storby-logo). Del ut 5 billetter til hver spiller. Hver spiller skal beholde minst 2 billetter.

♦ Hvis en spiller velger å trekke flere billetter, skal spilleren trekke 4 nye billetter og beholde minst 1 av dem..





Välkommen till Alan R. Moon's **Ticket To Ride – Europa 1912™**, den senaste expansionen till bästsäljande sällskapsspelet Ticket to Ride®.

Ungefär vad 1910-expansionen gjorde för originalet Ticket to Ride, så kommer 1912-expansionen låter dig återupptäcka Ticket to Ride Europa genom en helt ny tågresa!

DENNA EXPANSIONEN INNEHÅLLER

- ◆ 5 Nya lagerbyggnader och 25 nya vagnstall (5 av varje färg)
- ◆ 55 Nya destinationsbiljetter, alla markerade med 1912-logon i det övre högra hörnet.
 - 6 Nya långa rutter.
 - 19 Vanliga rutter.
 - 30 Nya storstadsrutter. (orstadslogo).
- ◆ Originalkortet 46st (6 långa, 25 vanliga och 15 storstads) som följde med Ticket to Ride Europa.

LAGERBYGGNADER OCH VAGNSTALL

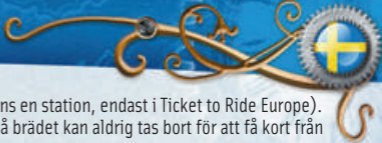
Lagerbyggnader och vagnstall kan användas med alla kartor till Ticket to Ride och inte bara Ticket to Ride Europa. Vi föredrar dock att spela med Europas storstäder, alla regler förblir desamma som i originalet förutom följande undantag:

- ◆ I början av spelet, efter att spelarna har fått tågbiljetten och valt sina biljetter så får varje spelare en lagerbyggnad och 5 vagnstall. Lagerbyggnaden ställs framför spelaren och 4 vagnstall bredvid. Det femte vagnstallet placeras ut på kartan i vilken stad som helst, spelaren som är sist börjar med att sätta ut sitt vagnstall, fortsatt sedan moturs runt bordet. Efter detta fortsätter spelet som vanligt.
- ◆ Varje gång en spelare använder sin runda till att dra tågbiljetten så måste spelaren ta det översta kortet och lägga i en lagerbyggnad (sin egen eller en motståndares) utan att titta på kortet. Spelaren fortsätter sedan att dra sina tågbiljetter till handen.
- ◆ Varje gång en spelare mutar in en sträcka till en stad som innehåller en annan spelares vagnstall, så kan han ta alla tågbiljetter från den spelares lagerbyggnad. Spelaren kan bara ta tågbiljetten om han tar ett av vagnstallen som han har framför sig och lägger tillbaka det i spellådan.
- ◆ Oavsett vad en spelare väljer att göra i sin runda kan han alltid som en gratis handling spela ut ett vagnstall i en ledig stad.
- ◆ I slutet av spelet så får den spelare som har flest oanvända vagnstall 10 poäng, skulle det bli lika så får alla spelare med samma antal vagnstall kvar vars 10 poäng.

Fler regler:

- ◆ Det kan aldrig vara fler än ett vagnstall i en stad. När ett vagnstall är placerat så kan man aldrig flytta eller ta bort det (man kan inte spela





ut ett vagnstall där det finns en station, endast i Ticket to Ride Europe). Vagnstall som spelats ut på brädet kan aldrig tas bort för att få kort från en lagerbyggnad.

♦ Spelare får ta kort från sina egna lagerbyggnader om de mutar in en sträcka som leder till deras eget vagnstall. Spelare kan även ta kort från 2 lagerbyggnader om de skulle muta in en sträcka som har ett vagnstall i varje ända, men för att få kort från båda måste också spelaren slänga 2 av sina egna vagnstall.

♦ Antalet kort som ligger i en lagerbyggnad är inte hemlig information (om någon skulle fråga etc).

♦ Om det skulle bli så att där inte finns fler tågkort att dra eller att blanda in igen och en eller flera spelare inte har några vagnstall kvar: Töm alla lagerbyggnader på tågkort och blanda in dem igen.



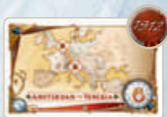
NYA BILJETTER

Det finns väldigt många sätt att upptäcka Europa med de nya biljetterna i denna expansionen, men dessa tre varianterna är våra favoriter:

EUROPA EXPANDERAT

♦ Lägg till de 19 nya vanliga rutterna med 1912 logon till de normala setet med destinationbiljetter. (dvs korten utan 1912 logon).

♦ Alla andra regler är samma.



MEGA EUROPA

♦ Blanda alla 12 långa rutter och dela ut 2 till varje spelare. Varje spelare får behålla en eller ingen men inte båda två. Lägg tillbaka alla långa rutter som inte används.

♦ Blanda ihop alla andra rutter (biljetter) samman, både vanliga och storstads rutter (dvs både från originalspelet och expansionen) och dela ut 5 till varje spelare. Om spelaren behöll en lång rutt måste han minst behålla 2 av de andra men om han inte tog någon lång måste han behålla 3 av de andra.

♦ Alla andra regler förblir desamma.



EUROPAS STORA STÄDER

♦ Långa rutter används inte.

♦ Lägg det nya "Big Cities Europa" kortet synligt för alla.

♦ Blanda alla storstadsbiljetterna. Dela ut 5 till varje spelare, varje spelare måste behålla minst 2.

♦ Under spelet gång, om en spelare väljer att dra nya destinationsbiljetter så drar han 4 och behåller minst 1.



Zapraszamy do *Wsiąść do Pociągu – Europa 1912™* Alana R. Moona, najnowszego dodatku do bestsellerowej serii gier planszowych *Ticket to Ride®*.

Podobnie jak dodatek 1910 do podstawowego *Ticket to Ride*, dodatek 1912 zaprasza Was, aby (ponownie) *Wsiąść do Pociągu* i odbyć podróż po Europie w zupełnie nowy sposób!

TEN DODATEK ZAWIERA:

- ◆ 5 nowych Magazynów dla graczy i 25 nowych Zajezdni (po 5 w każdym kolorze)
- ◆ 55 nowych kart biletów – wszystkie oznaczone logo 1912 w prawym górnym rogu:
 - 6 nowych długich tras (z niebieskim tłem),
 - 19 nowych typowych tras,
 - 30 nowych tras metropolitalnych (logo Metropolii),
- ◆ Podstawowe 46 kart biletów (6 długich, 25 typowych i 15 metropolitalnych) dostępnych razem z *Wsiąść do Pociągu – Europa*.

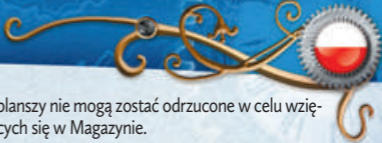
MAGAZYNY I ZAJEZDNI

Dodatek *Magazyny i Zajezdnie* może być użyty z jakąkolwiek mapą *Ticket to Ride*, nie tylko *Wsiąść do Pociągu – Europa*. Jednak naszym ulubionym wariantem gry są Metropolie Europy. Wszystkie zasady pozostają takie same jak w grze podstawowej, oprócz poniższych:

- ◆ Na początku gry, kiedy gracze otrzymają już karty biletów i wybrali bilety, które chcieliby zatrzymać, każdy z graczy otrzymuje 1 Magazyn i 5 Zajezdni w wybranym kolorze.
- ◆ Każdy z graczy stawia przed sobą Magazyn, wraz z 4 Zajezdniami. Piąta Zajezdnia ustawiana jest w dowolnym mieście na planszy rozpoczynając od gracza, który będzie wykonywał ruch jako ostatni, i kolejno – odwrotnie do ruchu wskazówek zegara. Teraz można rozpocząć rozgrywkę.
- ◆ Za każdym razem, kiedy gracz w swojej turze chce dobrać karty wagonów, zanim dobierze je na swoją rękę, musi najpierw pociągnąć wierzchnią kartę ze stosu wagonów i nie oglądając jej umieścić w Magazynie (swoim lub innego gracza).
- ◆ Za każdym razem, gdy gracz w swojej turze chce zająć trasę do miasta używając Zajezdni, może wziąć wszystkie karty wagonów z Magazynu poprzez odrzucenie jednej ze swoich Zajezdni do pudełka.
- ◆ Dodatkowo podczas zwykłej tury gracz może zawsze wykonać Wolną Akcję, czyli wziąć jedną lub więcej Zajezdnię, znajdującą się obok jego Magazynu i umieścić ją w dowolnym pustym mieście.
- ◆ Na koniec gry gracz(e) z największą ilością nieużytych Zajezdni obok ich Magazynu otrzyma(ją) 10 punktów. W przypadku remisu wszyscy gracze, którzy zremisowali doliczają sobie bonus.

Dodatkowo

- ◆ W żadnym mieście nie może być więcej niż jedna Zajezdnia. Raz umieszczona na planszy Zajezdnia nie może być przemieszczona, usunięta, ani nie może współwystępować z Dworcem z *Wsiąść do Pociągu – Europa*.



Zajezdnie umieszczone na planszy nie mogą zostać odrzucone w celu wzięcia kart wagonów znajdujących się w Magazynie.

- ◆ Gracze mogą wziąć karty ze swoich Magazynów podczas zajmowania trasy do miasta, w którym znajduje się ich Zajezdnie. Gracze mogą też wziąć karty z dwóch Magazynów w tej samej turze podczas zajmowania trasy, która łączy 2 miasta posiadające Zajezdnie. Jednak żeby to zrobić, gracze muszą odrzucić swoje 2 Zajezdnie.
- ◆ Liczba kart wagonów znajdująca się w Magazynie jest jawna (każdy może się dowiedzieć ile ich jest).
- ◆ W mało prawdopodobnym scenariuszu, gdy skończą się karty wagonów w stosie i gdy jednemu lub więcej graczy skończyły się Zajezdnie, wszystkie Magazyny są natychmiast opróżniane i karty wagonów po przetasowaniu zostają ułożone w nowy stos.



NOWE BILETY

Mimo że sposobów na odkrywanie Europy za pomocą nowych biletów w tym dodatku jest bez liku, chcemy Wam przedstawić nasze ulubione trzy warianty:

ROZSZERZONA EUROPA

- ◆ Dodajcie 19 nowych zwykłych tras (z logo 1912) do podstawowego zestawu kart biletów (kart bez logo 1912).
- ◆ Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmiennione.



MEGA EUROPA

- ◆ Przetasujcie wszystkie 12 Długich Tras razem i rozdajcie po 2 każdemu z graczy. Każdy z graczy może wziąć jedną lub nie wziąć żadnej, ale nie może wziąć obu naraz. Odrzućcie wszystkie Długie Trasy, które nie zostały wybrane i usuńcie je z gry.
- ◆ Przetasujcie razem wszystkie inne karty biletów (zarówno zwykłe, jak i metropolitalne, nowe oraz te z wersji podstawowej) z tego dodatku i rozdajcie po 5 każdemu z graczy. Jeśli gracz wybrał Długą Trasę, teraz musi wziąć przynajmniej 2 karty biletów. Jeśli gracz nie wziął wcześniej Długiej Trasy, teraz musi wziąć przynajmniej 3 karty biletów.
- ◆ Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmiennione.



METROPOLIE EUROPY

- ◆ W tej wersji gry Długie Trasy nie będą używane.
- ◆ Umieśćcie kartę Metropolie Europy tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy.
- ◆ Przetasujcie wszystkie bilety metropolitalne (karty z logo Metropolii) i rozdajcie po 5 każdemu z graczy. Każdy gracz musi wziąć przynajmniej 2 Bilety.
- ◆ Podczas gry, jeśli gracz zdecyduje się dobrać karty biletów, dobiera 4 i musi wziąć spośród nich przynajmniej 1 bilet.



Bienvenido a ¡Aventureros al Tren! Europa 1912™, la nueva expansión del clásico de los juegos de tablero creado por Alan R. Moon.

Como ya hiciera la expansión USA 1910 con el ¡Aventureros al Tren! original, Europa 1912 te invita a redescubrir ¡Aventureros al Tren! Europa en un nuevo viaje a la aventura.

ESTA EXPANSIÓN CONTIENE

- ◆ 5 nuevos Almacenes y 25 nuevas Cocheras (5 de cada color)
- ◆ 55 nuevos Billetes de Destino, que muestran el distintivo de la expansión en la esquina superior derecha:
 - 6 nuevos recorridos largos (fondo azul)
 - 19 nuevos recorridos normales
 - 30 nuevos recorridos de Grandes Ciudades
- ◆ Los 46 Billetes de Destino (6 recorridos largos, 25 normales y 15 de Grandes Ciudades) del ¡Aventureros al Tren! Europa original.

ALMACENES Y COCHERAS

Los Almacenes y Cocheras pueden usarse con cualquier mapa de ¡Aventureros al Tren!, no sólo con el de ¡Aventureros al Tren! Europa. Nosotros preferimos jugar con la variante de Grandes Ciudades. En esta variante se usan todas las reglas del juego original, con las siguientes excepciones:

- ◆ Al principio de la partida, una vez que se han repartido las cartas de Vagón y se han seleccionado los Billetes que se desean conservar, cada jugador coge un Almacén y las 5 Cocheras del color correspondiente. Después, estos Almacenes se ponen en la mesa, junto a 4 de las Cocheras; la 5ª Cochera se coloca sobre cualquier ciudad del tablero, empezando por el jugador al que corresponda el último turno de juego, y siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj. En ese momento, comienza la partida.
- ◆ Cada vez que un jugador emplee su turno en **Robar Cartas de Vagón**, *está obligado* a robar la carta superior del mazo de cartas de Vagón y dejarla en un Almacén (el propio o el de cualquier adversario), sin mirarla, antes de robar sus cartas.
- ◆ Cada vez que un jugador emplee su turno en **Cubrir un Recorrido** que llegue a una ciudad sobre la que haya una Cochera, *puede* coger todas las cartas de Vagón del Almacén del jugador propietario de esa Cochera, si toma una de las Cocheras de su propio Almacén y la retira totalmente del juego.
- ◆ Además de su turno normal, un jugador siempre tiene la opción de coger una o más de las Cocheras que aún sigan en su Almacén, y ponerla sobre cualquier ciudad sin Cochera.
 - ◆ Al final de la partida, el jugador con el mayor número de Cocheras sin usar en su Almacén gana 10 puntos. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan estos puntos.



Detalles adicionales:

- ◆ Nunca puede haber más de una Cochera en una misma ciudad. Una vez que se ha puesto sobre el tablero, una Cochera no se puede mover ni retirar (ni compartir el espacio con una Estación de *¡Aventureros al Tren! Europa*). No se pueden retirar las Cocheras puestas sobre el tablero para tomar las cartas de Vagón apiladas en un Almacén.
- ◆ Los jugadores pueden coger cartas de su propio Almacén cuando cubran un recorrido que llegue a una ciudad sobre la que haya una de sus Cocheras. Es posible que un jugador tome cartas de 2 Almacenes en un solo turno, si cubre un recorrido que conecte 2 ciudades con Cocheras, y retira del juego 2 de sus Cocheras.
- ◆ El número de cartas de Vagón apiladas en un Almacén es un dato a disposición de cualquier jugador (cualquiera puede preguntar cuántas hay).
- ◆ En el improbable caso de que se agoten las cartas de Vagón para robar o barajar, y uno o más de los jugadores se quede sin Cocheras, se vacían inmediatamente todos los Almacenes y se barajan esas cartas para construir un nuevo mazo de robo.

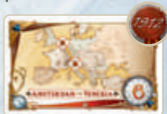


NUEVOS BILLETES

Si bien hay innumerables formas de descubrir Europa usando los Billetes de esta expansión, éstas son nuestras tres variantes preferidas:

EUROPA EXPANDIDA

- ◆ Añade los 19 recorridos normales (con el distintivo "1912") a los Billetes de Destino del juego original.
- ◆ Se siguen normalmente las demás reglas.



MEGA EUROPA

- ◆ Baraja los 12 recorridos largos y reparte 2 a cada jugador. Se pueden conservar uno o ninguno de estos, pero no ambos. Retira del juego todos los recorridos largos descartadas.
- ◆ Baraja todos los demás Billetes (tanto normales como de Gran Ciudad, nuevos como pertenecientes al juego original) de esta expansión, y reparte 5 a cada jugador. Los jugadores que se han quedado con un recorrido largo deben conservar ahora al menos 2 de estos Billetes, y los que no se quedaron con ninguno deben conservar ahora al menos 3 Billetes.
- ◆ Se siguen normalmente las demás reglas.



GRANDES CIUDADES DE EUROPA

- ◆ En esta variante no se usan los recorridos largos.
- ◆ Deja la carta de Grandes Ciudades de Europa a la vista de todos los jugadores.
- ◆ Baraja todos los Billetes de Gran Ciudad (con el distintivo "Big Cities") y reparte 5 a cada jugador. Se deben conservar al menos 2 de ellos.
- ◆ Durante la partida, cuando se elige Robar Billetes de Destino, se roban 4 y se conserva al menos 1.



EUROPA 1912



2



8



14



4



10



16



6



12



18

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval • Graphic Design by Cyrille Daujean

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride 1912 are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2015 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

DAYS OF
WONDER