

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION  
+5+

DAYS OF  
WONDER

2-4

8+

30-60'





Welcome to Ticket to Ride® United Kingdom - a Ticket to Ride expansion that makes you relive the early days of the railroad adventure. It all began in England, back in the 19th century...

This rules booklet describes the game play changes specific to the United Kingdom Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2-4 players. In 3 and 4 Player games, players can use both tracks of the double-routes. In 2 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available.

To play with this expansion, you just need 35 Trains (instead of the usual 45) and the matching Scoring Markers taken from Ticket to Ride or Ticket to Ride Europe. You do not need the Train cards from your original game as the expansion comes with a complete, specific UK Train card deck that includes 6 extra Locomotive Cards.

## LOCOMOTIVES

At the start of the game, each player receives a Locomotive in addition to their 4 Train Cards.

- ◆ Any 4 cards can be played as a Locomotive ;
- ◆ When 3 or more Locomotives appear among the available face-up cards, do NOT discard them.



## DESTINATION TICKETS

This expansion includes 57 Destination Tickets.

At the start of the game, each player is dealt 5 Destination Tickets, of which he must keep at least 3. During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 3 and must keep at least 1. Destination Tickets not kept, either at game's start or following a draw of new Destination Tickets in mid-game, are discarded to the bottom of Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.



## FERRIES

Ferries are special 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.



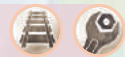
## TECHNOLOGY CARDS

This expansion introduces Technology Cards. Players start the game without any technology. They can only claim 1 and 2 space routes and they can only claim routes in England. Ferry routes cannot be claimed.

**Exception:** The Southampton - New York route is a special route that can be claimed at any time and without any Technology.

At the beginning of their turn, **before** taking their regular action, a player may discard Locomotives to buy ONE Technology Card. Remember that any 4 cards may be used as a Locomotive (or any 3 cards if you have the Booster Technology), even in this occasion.

## Available Technologies



### Wales Concession x4

Cost : 1 Locomotive

Allows you to claim routes into any of the 5 cities in Wales.



### Ireland / France Concession x4

Cost : 1 Locomotive

Allows you to claim routes into any of the 10 cities in Ireland and into France.



### Scotland Concession x4

Cost : 1 Locomotive

Allows you to claim routes into any of the 10 cities in Scotland.



### Mechanical Stoker x4

Cost : 1 Locomotive

Allows you to claim 3 space routes.



### Superheated Steam Boiler x4

Cost : 2 Locomotives

Allows you to claim 4, 5, and 6 space routes. The Mechanical Stoker is still needed to claim 3 space routes.



### Propellers x4

Cost : 2 Locomotives

Allows you to claim Ferry routes.



### Booster x4

Cost : 2 Locomotives

You may now use any 3 cards as a Locomotive (instead of the normal 4).



### Boiler Lagging x4

Cost : 2 Locomotives

You score 1 extra point for each route that you claim.



### Steam Turbines x4

Cost : 2 Locomotives

You score 2 extra points for each Ferry route that you claim.

When combined with Boiler Lagging, you score 3 points for each Ferry route that you claim.



## Double Heading x4

Cost : 4 Locomotives

At the end of the game, you score 2 points for each Ticket that you completed.



## Right of Way x1

Cost : 4 Locomotives

You may play this card to claim a route that was already claimed by another player. When playing this card, you must still play the correct number of cards to claim the route. Simply place your trains on it next to the other player's trains. You must immediately claim the route when you take this card, and after you have claimed the route, you return the card to the table so it can be taken by another player.



**Important Note:** Many times, a player will need several Technology cards to claim a route. See examples below.



If a player wants to claim the route from Stranraer to Londonderry, he would need the Scotland Concession card, the Ireland/France Concession card, the Mechanical Stoker card, and the Propellers card.



If a player wants to claim the route from Newcastle to Edinburgh, he would need the Scotland Concession card and the Mechanical Stoker card.

**Reminder:** The Southampton - New York route is a special route that can be claimed at any time and without any Technology.

## VARIANT: ADVANCED TECHNOLOGIES

Advanced Technologies can be added to the game for a more competitive experience. Note that the number of Advanced Technologies is limited.

## Advanced Technologies



### Thermocompressor x1

Cost : 1 Locomotive

Claim 2 Routes this turn, then return this card.



### Water Tenders x2

Cost : 2 Locomotives

When drawing Train Cards, you can decide to draw 3 blind cards instead of the regular 2.



### Risky Contracts x1

Cost : 2 Locomotives

At the end of the game, score 20 points if you have the most completed Tickets. If not, lose 20 points.



**This card must be bought before the Train Cards are reshuffled. Once the reshuffle has occurred, these cards cannot be purchased and must be put back in the box.**

### Equalising Beam x1

Cost : 2 Locomotives

At the end of the game, score 15 points if you have the longest Route. If not, lose 15 points.



**This card must be bought before the Train Cards are reshuffled. Once the reshuffle has occurred, these cards cannot be purchased and must be put back in the box.**

### Diesel Power x1

Cost : 3 Locomotives

When claiming a Route, you may play 1 less card than required. You must still play at least 1 Card, and you cannot ignore a Locomotive on a Ferry route.



## SCORING

- ◆ There is no Globetrotter or Longest Route Bonus in this expansion.
- ◆ Some players like to add up the points for the routes they claim at game end, rather than each time a route is claimed. Because the score for some routes may be affected by technologies such as the Boiler Lagging or the Steam Turbines, waiting until the end to compute Routes points doesn't work in this expansion. If you are likely to forget to immediately score some of the routes you claim, we recommend designating a player as the scorekeeper; have him move all the Score Markers throughout the entire game, or at least prompt the other players to do so when they forget.



## Bienvenue dans l'extension Les Aventuriers du Rail™ - Royaume-Uni ! Tout commence en Angleterre au XIXe siècle... revivez les premiers instants de l'épopée ferroviaire, et construisez l'histoire !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau du Royaume-Uni des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Le Royaume-Uni est un plateau prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, vous pouvez utiliser les routes doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand l'une des voies d'une route double est prise, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

Cette extension nécessite **35 wagons du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe (au lieu de 45 habituellement) ainsi que les marqueurs de score correspondants. Vous n'avez pas besoin des cartes Wagon de votre jeu de base car l'extension Royaume-Uni comporte déjà de telles cartes, avec 6 cartes Locomotive supplémentaires.**

### LOCOMOTIVES

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Locomotive et 4 cartes Wagon.

De plus, dans cette extension :

- ♦ 4 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive ;
- ♦ Si, au cours du jeu, 3 cartes visibles sur 5 sont des Locomotives, elles ne sont pas remplacées.



### CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 57 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes et doit en garder au moins 3. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



### 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).



### CARTES TECHNOLOGIE

Les cartes Technologie sont une nouveauté de cette extension. Les joueurs commencent la partie sans aucune technologie. Ils peuvent uniquement construire des routes terrestres d'un ou deux espaces, et à condition qu'elles se trouvent en Angleterre.

**Exception :** *Le transatlantique Southampton - New York est une route spéciale : aucune technologie n'est nécessaire pour s'emparer de cette route.*

Au début de son tour, **avant** de faire son action, un joueur peut acheter une carte Technologie en dépensant le nombre de Locomotives requis. Souvenez-vous que 4 cartes quelconques (ou même 3 si vous avez la technologie Booster) peuvent toujours remplacer une Locomotive, y compris dans ce cas.

### Technologies disponibles



#### Concession : Pays de Galles x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent au Pays de Galles.



#### Concession : Irlande / France x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Irlande et en France.



#### Concession : Écosse x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes qui se trouvent ou mènent en Écosse.



#### Alimentation automatique x4

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez prendre les routes de 3 espaces.



#### Tuyaux de surchauffe x4

Coût : 2 Locomotives

Vous pouvez prendre les routes de 4, 5 et 6 espaces.

*Attention : sans l'Alimentation automatique, vous ne pouvez toujours pas prendre les routes de 3 espaces.*



#### Hélices x4

Coût : 2 Locomotives

Vous pouvez prendre les ferries.



#### Booster x4

Coût : 2 Locomotives

3 cartes quelconques peuvent remplacer une Locomotive (au lieu de 4).



#### Isolation thermique x4

Coût : 2 Locomotives

Chaque route que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 1 point supplémentaire.



#### Turbines à vapeur x4

Coût : 2 Locomotives

Chaque ferry que vous prenez après l'acquisition de cette carte vous rapporte 2 points supplémentaires.

Si vous avez l'Isolation thermique, chaque ferry vous rapporte donc 3 points supplémentaires.



## Double motrice x4

Coût : 4 Locomotives

À la fin de la partie, chaque carte Destination réussie vous rapporte 2 points supplémentaires.



## Droit de passage x1

Coût : 4 Locomotives

Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement d'une route sur laquelle un autre joueur a déjà posé ses wagons. Vous devez tout de même payer le nombre de cartes Wagon requises et placer vos wagons à côté de ceux du ou des joueurs qui s'y trouvent déjà. La carte "Droit de passage" est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.

**Note importante :** Il est fréquent qu'un joueur ait besoin de plusieurs technologies pour s'emparer d'une route. Voici quelques exemples.



Pour prendre la route Stranraer-Londonderry, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Concession : Irlande / France, Alimentation automatique, Hélices.



Pour prendre la route Newcastle-Edinburgh, un joueur doit disposer des cartes suivantes : Concession : Écosse, Alimentation automatique.

**Rappel :** Le transatlantique Southampton - New York est une exception : il ne fait appel à aucune carte Technologie.

## VARIANTE : TECHNOLOGIES AVANCÉES

Pour une expérience de jeu plus compétitive, vous pouvez jouer avec les technologies avancées. Attention, le nombre de cartes est limité !

## Technologies avancées



### Thermocompresseurs x1

Coût : 1 Locomotive

Vous pouvez acheter cette carte pour vous emparer immédiatement de deux routes en un seul tour. Vous devez dépenser les cartes Wagon et les wagons requis comme d'habitude. La carte "Thermocompresseurs" est ensuite remise en place à disposition des autres joueurs.



### Réservoirs x2

Coût : 2 Locomotives

Lorsque vous piochez des cartes Wagon, vous pouvez piocher 3 cartes en aveugle au lieu de 2.



### Contrats risqués x1

Coût : 2 Locomotives

À la fin de la partie, vous marquez 20 points si vous avez réussi le plus grand nombre de cartes Destination. Sinon, vous perdez 20 points.

**Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.**



### Suspension améliorée x1

Coût : 2 Locomotives

À la fin de la partie, vous marquez 15 points si vous avez la route la plus longue. Sinon, vous perdez 15 points.

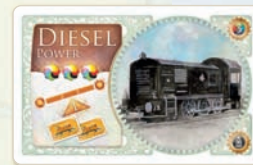
**Cette carte doit être achetée avant l'épuisement de la pioche de cartes Wagon. À défaut, elle est défaussée au moment où vous reformez la pioche à partir de la défausse.**



### Diesel x1

Coût : 3 Locomotives

Toutes les routes vous coûtent une carte de moins que d'habitude, avec un minimum d'une carte. Sur un ferry, vous devez tout de même payer toutes les Locomotives.



## FIN DU JEU

- Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette extension.
- De nombreux joueurs ont l'habitude de ne pas marquer les points au fur et à mesure sur la piste de score, préférant attendre la fin du jeu pour tout compter. Cela ne fonctionne pas sur ce plateau à cause des technologies comme Isolation thermique ou Turbines à vapeur qui augmentent la valeur de certaines routes. Nous vous recommandons donc de désigner en début de partie un joueur dont la mission sera de s'occuper du score : il veillera à déplacer les marqueurs de chacun au fil du jeu, ou bien dira aux joueurs de déplacer leur marqueur s'ils oublient.



Willkommen bei „Zug um Zug™ – Vereinigtes Königreich“ – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug“, das Sie in die Anfangstage der Eisenbahn versetzt. Alles begann in England, damals im 19. Jahrhundert ...

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf mit dem Spielplan des Vereinigten Königreichs und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 4 Spieler geeignet. In einer Partie zu dritt oder viert können jeweils beide Doppelstrecken genutzt werden. Beim Spiel zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald eine davon genutzt wurde, ist die andere nicht mehr verfügbar.

Für diese Erweiterung werden **35 Waggons** (statt der üblichen 45) und ein farblich passender **Zählstein pro Spieler** aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“ benötigt. Es werden **keine Wagenkarten** aus einem dieser Originalspiele benötigt, da diese Erweiterung **eigene Wagenkarten für das Vereinigte Königreich enthält, unter denen 6 zusätzliche Lokomotivkarten sind.**

## LOKOMOTIVEN

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler eine Lokomotive, zusätzlich zu seinen üblichen vier Wagenkarten.



Außerdem gilt in dieser Erweiterung:

- ◆ Je 4 beliebige Wagenkarten können als Lokomotive gespielt werden.
- ◆ Wenn 3 oder mehr der offen ausliegenden Karten Lokomotiven sind, werden sie NICHT abgelegt.

## ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 57 Zielkarten.



Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler 5 Zielkarten, von denen er mindestens 3 behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er 3 neue Zielkarten, von denen er mindestens 1 behalten muss. Zu Beginn oder im Laufe der Partie zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.

## FÄHREN

Fähren sind spezielle 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 der entsprechenden Farbe abgeben.



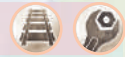
## TECHNOLOGIEKARTEN

In dieser Erweiterung gibt es erstmalig Technologiekarten. Alle Spieler beginnen die Partie ohne Technologien und können lediglich Strecken in England der Länge 1 und 2 nutzen. Auch Fähren können noch nicht genutzt werden.

**Ausnahme:** Die Strecke Southampton–New York ist eine besondere Strecke und darf jederzeit genutzt werden, ohne eine Technologie zu benötigen.

Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges (noch vor seiner Aktion) Lokomotiven ablegen, um genau 1 Technologiekarte zu kaufen. Auch in diesem Fall gelten 4 beliebige Wagenkarten als Lokomotive (oder sogar 3, wenn der Spieler die Booster-Technologie hat).

## Verfügbare Technologien



### Konzession für Wales x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, alle Strecken von/zu den 5 Städten in Wales zu nutzen.



### Konzession für Irland/Frankreich x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, alle Strecken von/zu den 10 Städten in Irland und nach Frankreich zu nutzen.



### Konzession für Schottland x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, alle Strecken von/zu den 10 Städten in Schottland zu nutzen.



### Stoker x4

Kosten: 1 Lokomotive

Gibt das Recht, Strecken der Länge 3 zu nutzen.



### Dampfkessel mit Überhitzer x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Gibt das Recht, Strecken der Länge 4, 5 und 6 zu nutzen.

Für Strecken der Länge 3 wird dennoch die Stoker-Technologie benötigt.



### Schiffsschrauben x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Gibt das Recht, Fähren zu nutzen.



### Booster x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Hiermit können von nun an 3 beliebige Wagenkarten als Lokomotive gespielt werden (statt 4 wie üblich).



### Kesselisolierung x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Jede genutzte Strecke bringt 1 Punkt mehr.



### Dampfturbinen x4

Kosten: 2 Lokomotiven

Jede genutzte Fähre bringt 2 Punkte mehr. In Kombination mit der Kesselisolierung gibt eine genutzte Fähre sogar 3 Punkte mehr.



## Doppeltraktion x4

Kosten: 4 Lokomotiven

Bringt beim Spielende 2 Punkte für jede erfüllte Zielkarte.



## Wegerecht x1

Kosten: 4 Lokomotiven

Diese Karte kann gespielt werden, um eine Strecke zu nutzen, die bereits von einem anderen Spieler genutzt wurde. Die notwendigen Wagenkarten müssen wie üblich ausgespielt werden. Die Waggonen werden entlang der Strecke neben die des anderen Spielers gestellt. Es muss sofort eine Strecke genutzt werden, wenn diese Technologiekarte gekauft wird. Danach kommt sie wieder zurück und kann erneut von allen Spielern gekauft werden.



**Wichtig:** Diese Beispiele zeigen, dass ein Spieler häufig mehrere Technologien benötigt, um eine Strecke nutzen zu können.



Um die Strecke Stranraer-Londonderry zu nutzen, benötigt ein Spieler 4 Technologien: Konzession für Schottland, Konzession für Irland/Frankreich, Stoker und Schiffsschrauben.



Für die Strecke Newcastle-Edinburgh benötigt ein Spieler die Konzession für Schottland und den Stoker.

**Erinnerung:** Die Strecke Southampton-New York ist eine besondere Strecke und darf jederzeit genutzt werden, ohne eine Technologie zu benötigen.

## VARIANTE: FORTGESCHRITTENE TECHNOLOGIEN

Fortgeschrittene Technologien bringen mehr Wettbewerb in eine Partie. Die Anzahl dieser Technologien ist beschränkt, es gibt nur wenige von jeder Art.

## Fortgeschrittene Technologien



### Dampfstrahlpumpen x1

Kosten: 1 Lokomotive

Erlaubt sofort 2 Strecken zu nutzen. Diese Technologie kommt danach wieder in die Auslage.



### Wassertender x2

Kosten: 2 Lokomotiven

Erlaubt beim Nehmen von Wagenkarten 3 Karten vom verdeckten Stapel zu ziehen (statt wie üblich 2 Karten aus der Auslage/vom Stapel).



### Riskante Verträge x1

Kosten: 2 Lokomotiven

Falls der Besitzer dieser Karte bei Spielende die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält er 20 zusätzliche Punkte. Falls nicht, verliert er 20 Punkte.



*Diese Karte ist nur so lange verfügbar, bis der Stapel der Wagenkarten zum ersten Mal verbraucht ist und ein neuer Stapel gebildet wird. Dann kommt die Karte zurück in die Spielschachtel.*

### Ausgleichshebel x1

Kosten: 2 Lokomotiven

Falls der Besitzer dieser Karte bei Spielende die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält er 15 zusätzliche Punkte. Falls nicht, verliert er 15 Punkte.

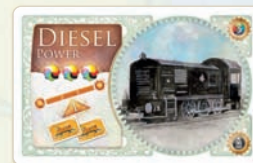


*Diese Karte ist nur so lange verfügbar, bis der Stapel der Wagenkarten zum ersten Mal verbraucht ist und ein neuer Stapel gebildet wird. Dann kommt die Karte zurück in die Spielschachtel.*

### Dieselantrieb x1

Kosten: 3 Lokomotiven

Wenn eine Strecke genutzt wird, kann 1 Karte weniger ausgelegt werden, als normalerweise benötigt. Es muss jedoch immer mindestens 1 Karte ausgelegt werden. Das gilt nicht für Lokomotivkarten bei Fahren, diese dürfen nicht ignoriert werden.



## WERTUNG

- Bei diesem Spielplan gibt es keine Bonuskarte „Globetrotter“ oder „Längste Strecke“.
- Einige Spieler addieren die Punkte für die genutzten Strecken gerne am Ende einer Partie, statt es währenddessen zu machen. Das funktioniert mit diesem Spielplan nicht, weil manche Technologien (wie Kesselsisolierung oder Dampfturbinen) zusätzliche Punkte für Strecken geben. Falls manchmal vergessen wird, Punkte für eine genutzte Strecke zu geben, empfiehlt es sich, einen „Punktewächter“ zu bestimmen. Dieser Spieler bewegt die Zählsteine oder weist seine Mitspieler darauf hin, wenn sie es vergessen sollten.



## Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ Reino Unido, una expansión que te transportará a los primeros días de la aventura del ferrocarril. Todo comenzó en Inglaterra, en el siglo XIX...

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de Reino Unido. Esta expansión ha sido diseñada para 2-4 jugadores. En las partidas de 3 y 4 jugadores se pueden usar los dos Recorridos Dobles. En las partidas de 2 jugadores, una vez que se cubre uno de los recorridos de un Recorrido Doble, ya no se puede cubrir el otro.

¡Aventureros al Tren!™ Reino Unido es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

◆ Una reserva de 35 vagones de tren (en lugar de los habituales 45) y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de uno de estos juegos:

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

No se necesitan las cartas de Tren de estos juegos, ya que esta expansión incluye un mazo de cartas de Tren completo, creado específicamente para este mapa, que también incluye 6 cartas de Locomotora.

### LOCOMOTORAS

Al principio de la partida, cada jugador recibe una Locomotora además de sus 4 cartas de Vagón.

También, en esta expansión:

- ◆ 4 cartas cualesquiera pueden jugarse como una Locomotora.
- ◆ Cuando aparezcan 3 o más Locomotoras entre las cartas disponibles que están boca arriba, NO las descartes.



### BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 57 Billetes de Destino.

Al principio de la partida se reparte a cada jugador 5 Billetes de Destino, de los que debe conservar al menos 3. Durante la partida, si un jugador desea robar nuevos Billetes de Destino, coge 3 y debe conservar al menos 1. Los Billetes de Destino descartados de este modo, ya sea al principio de la partida o al robar nuevos Billetes de Destino en el desarrollo del juego, se dejan en la parte inferior del mazo de Billetes de Destino, como en las partidas del ¡Aventureros al Tren! original.



### 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.



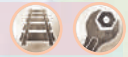
### CARTAS DE TECNOLOGÍA

Esta expansión presenta las cartas de Tecnología. Los jugadores comienzan la partida sin ninguna tecnología. Sólo pueden cubrir los recorridos de 1 y 2 espacios, y sólo pueden cubrir recorridos de Inglaterra. No pueden cubrir recorridos de Ferry.

**Excepción:** El recorrido Southampton – New York es especial y puede cubrirse en cualquier momento y sin ninguna tecnología.

Al inicio de su turno, antes de llevar a cabo su acción normal, un jugador puede descartar 1 o más Locomotoras para comprar UNA carta de Tecnología. Recuerda que se pueden usar 4 cartas cualesquiera como si fuesen 1 Locomotora (o 3 si se tiene la tecnología Elevador de presión), incluso con este fin.

### Tecnologías disponibles



#### Concesión de Gales x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 5 ciudades de Gales.



#### Concesión de Irlanda/Francia x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 10 ciudades de Irlanda y hasta Francia.



#### Concesión de Escocia x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos que lleguen hasta cualquiera de las 10 ciudades de Escocia.



#### Fogonero mecánico x4

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir recorridos de 3 espacios.



#### Caldera de vapor sobrecalentado x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite cubrir recorridos de 4, 5 y 6 espacios. Sigue siendo necesario el Fogonero mecánico para cubrir recorridos de 3 espacios.



#### Árboles propulsores x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite cubrir recorridos de Ferry.



#### Elevador de presión x4

Coste: 2 Locomotoras

Permite usar 3 cartas cualesquiera (en lugar de 4) como Locomotora.



#### Caldera con revestimiento calorífugo x4

Coste: 2 Locomotoras

Cada recorrido cubierto proporciona 1 punto adicional.



#### Turbinas de vapor x4

Coste: 2 Locomotoras

Cada recorrido de Ferry cubierto proporciona 2 puntos adicionales.

Cuando se combina con la Caldera con revestimiento calorífugo, los recorridos de Ferry proporcionan 3 puntos (en lugar de 2).





## Doble tracción x4

Coste: 4 Locomotoras

Al final de la partida, cada Billeto de Destino completado proporciona 2 puntos adicionales.



## Derecho de paso x1

Coste: 4 Locomotoras

Permite cubrir un recorrido que ya ha sido cubierto por otro jugador. Al jugar esta carta también se deben jugar el número necesario de cartas para cubrir el recorrido, como es habitual. Simplemente se colocan los trenes del jugador que use esta carta junto a los del jugador que ya había cubierto el recorrido. Cuando un jugador coge esta carta debe cubrir el recorrido inmediatamente, y después devolver esta carta a la mesa, para que pueda ser adquirida por otro jugador.



**Importante:** En muchas ocasiones, un jugador necesitará varias cartas de Tecnología para cubrir un recorrido, como se puede observar en estos ejemplos.



Si un jugador quiere cubrir el recorrido de Stranraer a Londonderry, necesitaría la carta de Concesión de Escocia, la carta de Concesión de Irlanda/Francia, la carta de Fogonero mecánico y la carta de Árboles propulsores.



Si un jugador quiere cubrir el recorrido de Newcastle a Edinburgh, necesitaría la carta de Concesión de Escocia y la carta de Fogonero mecánico.

**Recordatorio:** El recorrido Southampton – New York es especial y puede cubrirse en cualquier momento y sin ninguna tecnología.

## VARIANTE: TECNOLOGÍAS AVANZADAS

Para disfrutar de una experiencia más competitiva, se pueden añadir las tecnologías avanzadas. Ten en cuenta que el número de tecnologías avanzadas es limitado.

## Tecnologías avanzadas



### Termocompresores x1

Coste: 1 Locomotora

Permite cubrir 2 recorridos en un mismo turno. Esta carta se devuelve a la mesa después de usarse.



### Ténder de agua x2

Coste: 2 Locomotoras

Permite robar 3 cartas (en lugar de 2) al robar cartas de Vagón.



### Contratos arriesgados x1

Coste: 2 Locomotoras

Al final de la partida, proporciona 20 puntos si el jugador que la posee es el que ha completado más Billeto de Destino. En caso contrario, resta 20 puntos.



**Esta carta debe comprarse antes de que se vuelvan a barajar las cartas de Vagón. Una vez que se han vuelto a barajar, esta carta se devuelve a la caja y no puede ser comprada.**

### Eje de equilibrio x1

Coste: 2 Locomotoras

Al final de la partida, proporciona 15 puntos si el jugador que la posee el que tiene la ruta continua más larga. En caso contrario, pierde 15 puntos.

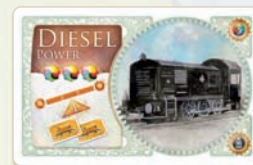


**Esta carta debe comprarse antes de que se vuelvan a barajar las cartas de Vagón. Una vez que se han vuelto a barajar, esta carta se devuelve a la caja y no puede ser comprada.**

### Motor diésel x1

Coste: 3 Locomotoras

Permite cubrir un recorrido con 1 carta menos de las requeridas. Sigue siendo obligatorio jugar al menos 1 carta, y no se puede ignorar una Locomotora en un recorrido de Ferry.



## FINAL DEL JUEGO

- ♦ En esta expansión no hay Premio de "Ruta Continua Más Larga" ni "Mayor Número de Billeto de Destino Completados".
- ♦ A algunos jugadores les gusta sumar los puntos de los recorridos que cubren al final de la partida, en lugar de cada vez que cubren un nuevo recorrido. Dado que la puntuación de algunos recorridos puede verse afectada por tecnologías como Caldera con revestimiento calorífugo o las Turbinas de vapor, no es conveniente esperar hasta el final para sumar los puntos si se está usando esta expansión. Si crees que es probable que os olvidéis de anotar los puntos inmediatamente después de cubrir un recorrido, os recomendamos que designéis a un jugador como encargado de la puntuación, y que sea este quien mueva los Marcadores de Puntuación a lo largo de toda la partida, o al menos quien avise a los jugadores que olviden sumar sus puntos.



## Benvenuti a Ticket to Ride® Regno Unito - un'espansione di Ticket to Ride che vi permetterà di rivivere gli albori dell'avventura ferroviaria. Tutto ebbe inizio nell'Inghilterra del 19° secolo...

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa del Regno Unito 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 2-4 giocatori. Nelle partite a 3 e 4 giocatori, i giocatori possono usare entrambe le Doppie Linee. Nelle partite a 2 giocatori, una volta che è stato preso il controllo di una delle due linee, l'altra non sarà più disponibile.

Per giocare con questa espansione servono solo **35 Vagoni** (anziché i consueti 45) e i corrispettivi Segnapunti prelevati da Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa. Non vanno usate le carte Treno del gioco originale, in quanto questa espansione contiene un mazzo di carte Treno specifico per il Regno Unito che include 6 carte Locomotiva extra.

### LOCOMOTIVE

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve una Locomotiva in aggiunta alle sue 4 carte Treno.

Inoltre, in questa espansione:

- ◆ 4 carte qualsiasi possono essere giocate come una Locomotiva;
- ◆ Quando 3 o più Locomotive compaiono tra le carte disponibili a faccia in su, NON vanno scartate.



### BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione include 57 Biglietti Destinazione.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione, di cui deve tenerne almeno 3. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 3 e deve tenerne almeno 1. I Biglietti Destinazione che non tiene, sia all'inizio della partita che a seguito di una nuova pesca durante la partita, vengono scartati in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione, come nelle regolari partite di Ticket to Ride.



### TRAGHETTI

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



### CARTE TECNOLOGIA

Questa espansione introduce nel gioco le carte Tecnologia. I giocatori iniziano la partita privi di Tecnologie. Possono prendere il controllo solo delle linee lunghe 1 o 2 caselle e solo di quelle che si trovano in Inghilterra. Non possono prendere il controllo delle Linee Traghetto.

**Eccezione:** La linea Southampton - New York è una linea speciale di cui è possibile prendere il controllo in qualsiasi momento e senza bisogno di nessuna Tecnologia.

All'inizio del suo turno, prima di effettuare la sua azione regolare, un giocatore può scartare un certo numero di Locomotive per acquistare UNA carta Tecnologia. Occorre ricordare che è possibile usare 4 carte qualsiasi al posto di una Locomotiva (o 3 carte qualsiasi se si possiede la Tecnologia Potenziatore), anche in questa occasione.

## Tecnologie Disponibili



### Concessione del Galles x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee collegate alle 5 città del Galles.



### Concessione di Irlanda/Francia x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee collegate alle 10 città dell'Irlanda e della Francia.



### Concessione della Scozia x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee collegate alle 10 città della Scozia.



### Alimentatore Meccanico x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee lunghe 3 caselle.



### Caldia a Vapore Surriscaldata x4

Costo: 2 Locomotive

Ti consente di prendere il controllo delle linee lunghe 4, 5 e 6 caselle.

È comunque necessario avere l'Alimentatore Meccanico per prendere il controllo delle linee lunghe 3 caselle.



### Propellente x4

Costo: 2 Locomotive

Ti consente di prendere il controllo delle Linee Traghetto.



### Potenziatore x4

Costo: 2 Locomotive

Ora puoi usare 3 carte qualsiasi al posto di una Locomotiva (anziché le 4 normali).



### Caldia Termoisolata x4

Costo: 2 Locomotive

Guadagni 1 punto extra per ogni linea di cui prendi il controllo.



### Turbine a Vapore x4

Costo: 2 Locomotive

Guadagni 2 punti extra per ogni Linea Traghetto di cui prendi il controllo.

In combinazione con la Caldaia Termoisolata, guadagni 3 punti extra per ogni Linea Traghetto di cui prendi il controllo.



## Testata Rinforzata x4

Costo: 4 Locomotive

Alla fine della partita, guadagni 2 punti per ogni Biglietto Destinazione che hai completato.



## Diritto di Transito x1

Costo: 4 Locomotive

Puoi giocare questa carta per prendere il controllo di una linea di cui un altro giocatore ha già preso il controllo. Quando giochi questa carta devi comunque giocare il numero richiesto di carte per prendere il controllo di quella linea. Non devi fare altro che collocare i tuoi vagoni accanto ai vagoni dell'altro giocatore. Devi immediatamente prendere il controllo della linea quando prendi questa carta, e dopo che hai preso il controllo della linea devi rimettere la carta nella riserva delle Tecnologie, affinché possa essere presa da un altro giocatore.



**Nota Importante:** In molte occasioni un giocatore avrà bisogno di varie carte Tecnologia per prendere il controllo di una linea. Vedi gli esempi sottostanti.



Se un giocatore vuole prendere il controllo della linea da Stranraer a Londonderry, avrà bisogno della carta Concessione della Scozia, della carta Concessione di Irlanda/Francia, della carta Alimentatore Meccanico e della carta Propellente.



Se un giocatore vuole prendere il controllo della linea da Newcastle a Edimburgo, avrà bisogno della carta Concessione della Scozia e della carta Alimentatore Meccanico.

**Promemoria:** La linea Southampton - New York è una linea speciale di cui è possibile prendere il controllo in qualsiasi momento e senza il bisogno di nessuna Tecnologia.

## VARIANTE: TECNOLOGIE AVANZATE

È possibile aggiungere alla partita le Tecnologie Avanzate per un'esperienza di gioco più competitiva. Ricorda che il numero delle Tecnologie Avanzate è limitato.

## Tecnologie Avanzate



### Termocompressori x1

Costo: 1 Locomotiva

Prendi il controllo di 2 linee in questo turno, poi rimetti questa carta nella riserva delle Tecnologie.



### Cisterne d'Acqua x2

Costo: 2 Locomotive

Quando peschi carte Treno, puoi decidere di pescare 3 carte alla cieca anziché le 2 regolari.



### Contratti Rischiosi x1

Costo: 2 Locomotive

Alla fine della partita, guadagni 20 punti se possiedi il maggior numero di Biglietti completati. Altrimenti perdi 20 punti.



**Questa carta deve essere acquistata prima che le carte Treno siano rimescolate. Fatto questo, questa carta non può essere acquistata e deve essere rimessa nella scatola.**

### Traversine Equalizzanti x1

Costo: 2 Locomotive

Alla fine della partita guadagni 15 punti se possiedi il Percorso Continuo Più Lungo. Altrimenti perdi 15 punti.



**Questa carta deve essere acquistata prima che le Carte Treno siano rimescolate. Fatto questo, questa carta non può essere acquistata e deve essere rimessa nella scatola.**

### Alimentazione Diesel x1

Costo: 3 Locomotive

Quando prendi il controllo di una linea, puoi giocare 1 carta in meno di quanto richiesto. Devi comunque giocare almeno 1 carta e non puoi ignorare un'icona Locomotiva su una Linea Traghetto.



## CALCOLARE IL PUNTEGGIO

- ◆ Non sono previsti bonus Globetrotter o per il Percorso Continuo Più Lungo in questa espansione.
- ◆ Ad alcuni giocatori piace sommare i punti delle linee di cui prendono il controllo direttamente alla fine della partita, anziché farlo man mano che ne assumono il controllo. Dal momento che il punteggio di alcune linee può essere influenzato da tecnologie come Caldaia Termoisolata o Turbine a Vapore, attendere la fine della partita per calcolare i punti delle linee non funziona in questa espansione. Se rischi di dimenticare di calcolare immediatamente il punteggio delle linee quando ne prendi il controllo, ti consigliamo di scegliere un giocatore che svolga il ruolo di segnapunti: sarà lui a muovere tutti i Segnapunti nel corso della partita, o quantomeno a incoraggiare gli altri giocatori a farlo quando se ne dimenticano.



## Welkom op Ticket to Ride® Verenigd Koninkrijk - een Ticket to Ride uitbreiding om de eerste dagen van het spoorwegavontuur opnieuw te beleven. Het begon allemaal in Engeland, in de 19de eeuw...

Deze brochure beschrijft de specifieke veranderingen van de spelregels voor de kaart van het Verenigd Koninkrijk. Er wordt verondersteld dat je al vertrouwd bent met de spelregels van de originele Ticket to Ride. Deze uitbreiding werd ontworpen voor 2-4 spelers. In een spel met 3 of 4 spelers mag je beide sporen gebruiken van de dubbele routes. In een spel met 2 spelers is het ene spoor niet meer bruikbaar zodra het andere van de dubbele routes in gebruik genomen is.

Voor deze uitbreiding heb je maar **35 treinen** (in plaats van de gebruikelijke 45) en de overeenstemmende scorepunten van Ticket to Ride of Ticket to Ride Europa nodig. Je hebt de treinkaarten van je originele spel niet nodig omdat deze uitbreiding voorzien is van een volledige, specifieke stapel UK treinkaarten met 6 extra locomotiefkaarten.

### LOCOMOTIEVEN

Bij het begin van het spel krijgt elke speler een locomotief samen met zijn 4 treinkaarten.



Verder geldt voor deze uitbreiding:

- ♦ Om het even welke 4 kaarten kunnen worden gespeeld als een locomotief;
- ♦ Als 3 of meer locomotieven verschijnen tussen de beschikbare kaarten met de beeldkant naar boven, ze NIET weggelaten.

### BESTEMMINGSTICKETS

Deze uitbreiding bevat 57 bestemmingstickets.



Bij het begin van het spel krijgt elke speler 5 bestemmingstickets waarvan hij er minstens 3 moet houden. Als een speler in de loop van het spel bijkomende bestemmingstickets wil, moet hij er 3 trekken en minstens 1 houden. De bestemmingstickets die niet worden bijgehouden bij het begin van het spel of na het trekken van nieuwe bestemmingstickets in de loop van het spel, worden toegevoegd aan de onderkant van de stapel met bestemmingstickets zoals in het gewone Ticket to Ride spel.

### FERRY'S

Ferry's zijn speciale routes tussen twee aangrenzende steden over een waterpartij. Je kunt ze gemakkelijk herkennen aan de locomotiefico(n)en op minstens één van de stukken van de route. Om aanspraak te maken op een ferryroute moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk locomotiefsymbool op de route, plus de gebruikelijke kaartenset met de juiste kleur voor de resterende stukken van de ferryroute.



### TECHNOLOGIEKAARTEN

Deze uitbreiding voert technologiekaarten in. De spelers beginnen het spel zonder enige technologie. Ze kunnen alleen aanspraak maken op routes met 1 en 2 stukken en ze kunnen alleen aanspraak maken op routes in Engeland. Ze kunnen geen aanspraak maken op ferryroutes.

**Uitzondering:** De Southampton - New York route is een speciale route. De spelers kunnen om het even wanneer en zonder enige technologie aanspraak maken op deze route.

Aan het begin van zijn beurt en voor het uitvoeren van een gewone actie, mag een speler locomotieven afgeven om EEN technologiekaart te kopen. Vergeet niet dat je om het even welke 4 kaarten kunt gebruiken als een locomotief (of om het even welke 3 kaarten als je de Booster technologie hebt), zelfs voor deze gelegenheid.

## Beschikbare technologieën



### Wales concessie x4

Kostprijs: 1 locomotief

Geeft je de mogelijkheid om aanspraak te maken op routes in om het even welke van de 5 steden in Wales.



### Ierland/Frankrijk concessie x4

Kostprijs: 1 locomotief

Geeft je de mogelijkheid om aanspraak te maken op routes in om het even welke van de 10 steden in Ierland en Frankrijk.



### Schotland concessie x4

Kostprijs: 1 locomotief

Geeft je de mogelijkheid om aanspraak te maken op routes in om het even welke van de 10 steden in Schotland.



### Mechanische stoker x4

Kostprijs: 1 locomotief

Geeft je de mogelijkheid om aanspraak te maken op routes met 3 stukken.



### Extraverhitte stoomketel x4

Kostprijs: 2 locomotieven

Geeft je de mogelijkheid om aanspraak te maken op routes met 4, 5 en 6 stukken.

Je hebt nog altijd de mechanische stoker nodig om aanspraak te maken op routes met 3 stukken.



### Schroeven x4

Kostprijs: 2 locomotieven

Geeft je de mogelijkheid om aanspraak te maken op ferryroutes.



### Booster x4

Kostprijs: 2 locomotieven

Je mag nu om het even welke 3 kaarten gebruiken als een locomotief (in plaats van de normale 4).



### Ketelbekleding x4

Kostprijs: 2 locomotieven

Je scoort 1 extra punt voor elke route waarop je aanspraak maakt.



### Stoomturbines x4

Kostprijs: 2 locomotieven

Je scoort 2 extra punten voor elke ferryroute waarop je aanspraak maakt.

In combinatie met een ketelbekleding scoor je 3 punten voor elke ferryroute waarop je aanspraak maakt.



## Voorspan x4

Kostprijs: 4 locomotieven

Aan het einde van het spel score je 2 punten voor elk ticket dat je verzameld hebt.



## Recht van doorgang x1

Kostprijs: 4 locomotieven

Je mag deze kaart spelen om aanspraak te maken op een route waarop een andere speler al aanspraak gemaakt heeft. Als je deze kaart speelt, moet je nog altijd het juiste aantal kaarten spelen om aanspraak te maken op de route. Plaats gewoon je treinen op de route, naast de treinen van de andere speler. Als je deze kaart neemt, moet je onmiddellijk aanspraak maken op de route en na het aanspraak maken op de route, moet je de kaart weer op de tafel leggen, zodat een andere speler ze kan nemen.



**Belangrijke opmerking:** een speler zal vaak meerdere technologiekaarten nodig hebben om aanspraak te kunnen maken op een route. Zie voorbeelden hieronder.



Als een speler aanspraak wil maken op de route van Stranraer naar Londonderry, heeft hij de Schotland concessiekaart, de Ierland/Frankrijk concessiekaart, de mechanische stokerkaart en de schroevenkaart nodig.



Als een speler aanspraak wil maken op de route van Newcastle naar Edinburgh, heeft hij de Schotland concessiekaart en de mechanische stokerkaart nodig.

**Vergeet niet:** De Southampton - New York route is een speciale route. De spelers kunnen om het even wanneer en zonder enige technologie aanspraak maken op deze route.

## VARIANT: GEAVANCEERDE TECHNOLOGIEËN

Je kunt geavanceerde technologieën toevoegen om meer concurrentie te stoppen in het spel. Hou er rekening mee dat het aantal geavanceerde technologieën beperkt is.

## Geavanceerde technologieën



### Thermocompressors x1

Kostprijs: 1 locomotief

Maak tijdens deze beurt aanspraak op 2 routes en geef dan deze kaart terug.



### Watertenders x2

Kostprijs: 2 locomotieven

Bij het trekken van treinkaarten, kun je beslissen om 3 blinde kaarten te trekken in plaats van de gebruikelijke 2.



### Riskante contracten x1

Kostprijs: 2 locomotieven

Aan het einde van het spel score je 20 punten als je het grootste aantal tickets verzameld hebt. Als dit niet het geval is, verlies je 20 punten.



**Deze kaart moet worden gekocht voor de treinkaarten herschud worden. Zodra de treinkaarten herschud zijn, kunnen deze kaarten niet meer worden gekocht en moeten ze weer in de doos worden gelegd.**

### Evenwichtsboom x1

Kostprijs: 2 locomotieven

Aan het einde van het spel score je 15 punten als je de langste route hebt. Als dit niet het geval is, verlies je 15 punten.



**Deze kaart moet worden gekocht voor de treinkaarten herschud worden. Zodra de treinkaarten herschud zijn, kunnen deze kaarten niet meer worden gekocht en moeten ze weer in de doos worden gelegd.**

### Dieselaandrijving x1

Kostprijs: 3 locomotieven

Bij het aanspraak maken op een route, mag je 1 kaart minder spelen dan vereist. Je moet nog altijd minstens 1 kaart spelen en je kunt geen locomotief negeren op een ferryroute.



## SCOREN

- ◆ In deze uitbreiding is er geen globetrotter of langste routebonus voorzien.
- ◆ Sommige spelers tellen graag hun punten voor de routes waarop ze aanspraak hebben gemaakt, aan het einde van het spel en niet telkens als ze aanspraak maken op een route. De score voor sommige routes kan echter worden beïnvloed door technologieën zoals de ketelbekleding of de stoomturbines. Het wachten tot aan het einde van het spel om de routepunten te berekenen, werkt dus niet in deze uitbreiding. Als je de neiging zou hebben om te vergeten om onmiddellijk je score te bepalen voor de routes waarop je aanspraak maakt, raden we aan om een speler aan te duiden voor het bijhouden van de scores. Laat hem alle scorepunten verplaatsen tijdens het volledige spel of laat hem minstens de spelers eraan herinneren dat ze dit moeten doen als ze het vergeten.



## Trzymasz w rękach instrukcję do *Wsiąść do pociągu: Wielka Brytania* – rozszerzenia do gry *Wsiąść do pociągu*, którego akcja toczy się w kolebce kolejnictwa – XIX-wiecznej Anglii...

W tej instrukcji znajdują się dodatkowe zasady obowiązujące podczas rozgrywki na mapie Wielkiej Brytanii. Zakładamy, że znasz podstawowe reguły gry *Wsiąść do pociągu*. To rozszerzenie zostało zaprojektowane z myślą o rozgrywce na 2 do 4 graczy. Podczas rozgrywki na 3 lub 4 uczestników, grający mogą korzystać z obu nitek Podwójnych Tras. Podczas rozgrywki na 2 graczy można zająć tylko po jednej nitce każdej Podwójnej Trasy (druga zostanie zamknięta do końca gry).

Do rozgrywki na mapie Wielkiej Brytanii gracze będą potrzebować tylko po **35 wagonów** (zamiast 45) i odpowiadające im drewniane znaczniki punktacji z gry *Wsiąść do pociągu* albo *Wsiąść do pociągu: Europa*. Karty pociągów z podstawowej gry nie będą potrzebne, bowiem w tym rozszerzeniu znajduje się unikatowa talia pociągów z Wielkiej Brytanii oraz 6 dodatkowych kart lokomotyw.

### LOKOMOTYWY

Na początku każdej rozgrywki każdy z graczy otrzymuje dodatkowo 1 kartę lokomotywy (oprócz 4 normalnych kart pociągów).



Podczas rozgrywki na mapie Wielkiej Brytanii obowiązują poniższe zasady specjalne dotyczące lokomotyw:

- ◆ Gracz może zastąpić kartę lokomotywy 4 dowolnymi kartami.
- ◆ Jeśli w którymś momencie wśród odsłoniętych kart znajdują się 3 lokomotywy, NIE NALEŻY ich odrzucać.

### KARTY BILETÓW

W tym rozszerzeniu znajduje się 57 kart biletów.



Na początku gry każdy z graczy otrzyma po 5 biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3. Podczas rozgrywki gracz będzie mógł dobierać dodatkowe bilety. Jeśli się na to zdecyduje, będzie musiał dobrać 3 bilety i zatrzymać co najmniej 1 z nich. Bilety, których gracze zdecydowali się nie zatrzymywać, odrzuca się na spód talii kart biletów, tak jak podczas normalnej rozgrywki we *Wsiąść do pociągu*.

### PROMY

Promy to specjalne, szare trasy łączące dwa miasta rozdzielone wodą. Wyróżnia je symbol lokomotywy, znajdujący się na co najmniej jednym polu trasy. Aby zająć Trasę Promową, gracz musi zagrać tyle lokomotyw, ile symboli znajduje się na polach, i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, tak aby suma zgadzała się z liczbą pól.



### KARTY TECHNOLOGII

To rozszerzenie wprowadza do gry karty technologii. Gracze rozpoczynają rozgrywkę bez żadnych kart technologii. W związku z tym mogą zajmować tylko trasy składające się z 1 lub 2 pól i to jedynie takie, które znajdują się w Anglii. Gracze nie mogą zajmować Tras Promowych.

**Wyjątek:** trasa *Southampton–New York to Trasa Specjalna*, którą gracze mogą zająć w dowolnym momencie, nie posiadając żadnej technologii.

Na początku swojej tury, przed wykonaniem zwykłej akcji, gracz może odrzucić karty lokomotyw, aby kupić JEDNĄ kartę technologii. Należy pamiętać, że 4 dowolne karty (3 karty, jeśli gracz posiada technologię *Busterów*) mogą zastąpić 1 lokomotywę, nawet podczas zakupu technologii.

### DOSTĘPNE TECHNOLOGIE



#### Koncesja na Walię x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi zajmować trasy prowadzące do 5 miast Walii.



#### Koncesja na Irlandię/Francję x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi zajmować trasy prowadzące do 10 miast Irlandii, a także do Francji.



#### Koncesja na Szkocję x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi zajmować trasy prowadzące do 10 miast Szkocji.



#### Mechaniczny podajnik (stoker) x4

Koszt: 1 lokomotywa

Pozwala graczowi zajmować trasy składające się z 3 pól.



#### Kocioł parowy z przegrzewaczem x4

Koszt: 2 lokomotywy

Pozwala graczowi zajmować trasy składające się z 4, 5 lub 6 pól.

Gracz nadal potrzebuje mechanicznego podajnika, aby zajmować trasy składające się z 3 pól.



#### Śruby napędowe x4

Koszt: 2 lokomotywy

Pozwala graczowi zajmować trasy promowe.



#### Buster x4

Koszt: 2 lokomotywy

Pozwala graczowi zastępować lokomotywę 3 kartami (zamiast 4).



#### Otulina kotła x4

Koszt: 2 lokomotywy

Za każdą zajęłą trasę gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkt.



#### Turbiny parowe x4

Koszt: 2 lokomotywy

Za każdą zajęłą trasę promową gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty.

W połączeniu z „Otuloną kotłą” gracz otrzyma 3 dodatkowe punkty za każdą zajęłą trasę promową.



## Podwójna trakcja x4

Koszt: 4 lokomotywy

Gracz na koniec gry otrzymuje 2 punkty za każdy zrealizowany bilet.



## Prawo przejazdu x1

Koszt: 4 lokomotywy

Gracz może zagrać tę kartę, aby zająć trasę zajęta już przez innego gracza. Gracz nadal musi zagrać odpowiednią liczbę kart potrzebnych do zajęcia danej trasy. Kiedy to zrobi, umieszcza po prostu swoje wagony obok wagonów innego gracza. Gracz musi zająć trasę natychmiast po zakupieniu karty Prawa przejazdu, a gdy to uczyni, musi odłożyć tę kartę z powrotem na stół, tak aby mógł ją wykupić inny gracz.



**Uwaga!** Gracz będzie często potrzebował kilku technologii, aby zająć daną trasę. Patrz poniższy przykład.



Jeśli gracz chciałby zająć trasę ze Stranraer do Londonderry, potrzebowałby kart: „Koncesji na Szkocję”, „Koncesji na Irlandię i Francję”, „Mechanicznego podajnika (stokera)” i „Śrub napędowych”.



Jeśli gracz chciałby zająć trasę z Newcastle do Edynburga, potrzebowałby kart: „Koncesji na Szkocję” i „Mechanicznego podajnika (stokera)”.

**Pamiętaj!** Trasa Southampton–New York to Trasa Specjalna, którą gracze mogą zająć w dowolnym momencie, nie posiadając żadnej technologii.

## WARIANT: ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE

Jeśli gracze chcą podsyć ducha współzawodnictwa, mogą włączyć do gry karty zaawansowanych technologii. Należy pamiętać, że liczba zaawansowanych technologii jest ograniczona.

## ZAAWANSOWANE TECHNOLOGIE



### Inżektory x1

Koszt: 1 lokomotywa

Podczas tej tury gracz może zająć 2 trasy. Następnie gracz odkłada tę kartę na stół.



### Tendery beczkowe x2

Koszt: 2 lokomotywy

Kiedy gracz decyduje się ciągnąć karty pociągów w ciemno z wierzchu talii, dobiera 3 karty (zamiast 2).



### Ryzykowne umowy x1

Koszt: 2 lokomotywy

Jeśli na koniec gry gracz posiada najwięcej zrealizowanych biletów, otrzymuje 20 punktów. Jeśli nie, traci 20 punktów.

Tę kartę można zakupić jedynie przed potasowaniem kart pociągów. Jeśli talia pociągów została przetasowana, gracze nie mogą już kupić tej karty (odkładają ją do pudełka).



### Wahacze x1

Koszt: 2 lokomotywy

Jeśli na koniec gry gracz posiada najdłuższą trasę, otrzymuje 15 punktów. Jeśli nie, traci 15 punktów.

Tę kartę można zakupić jedynie przed potasowaniem kart pociągów. Jeśli talia pociągów została przetasowana, gracze nie mogą już kupić tej karty (odkładają ją do pudełka).



### Silnik Diesla x1

Koszt: 3 lokomotywy

Zajmując trasę, gracz może zagrać o 1 kartę mniej, niż jest to wymagane. Gracz nadal musi zagrać przynajmniej 1 kartę, a na Trasach Promowych nie może zignorować lokomotyw.



## PODLICZANIE PUNKTÓW

- Podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem nie przyznaje się premii za najdłuższą trasę ani premii Globtrotera.
- Niektórzy gracze lubią podliczać punkty dopiero po zakończeniu gry (a nie za każdym razem, gdy zajmą trasę). Ze względu na wpływ kart technologii (takich jak Otulina kotła czy Turbiny parowe) podczas rozgrywek z tym rozszerzeniem takie podliczanie punktów jest niemożliwe. Jeśli gracze mają w swoim gronie zapominalskich, którzy nie doliczają sobie punktów tuż po zajęciu trasy, powinni wyznaczyć jednego spośród siebie „rachmistrzem”. Rachmistrz będzie odpowiedzialny za przesuwanie wszystkich znaczników punktacji w trakcie całej rozgrywki (albo przynajmniej będzie przypominał graczom, aby zaznaczali zdobyte punkty).



**Tervetuloa! Menolippu Englanti on on Menolipun lisäosa, joka vie sinut rautateiden alkuaikeihin. Rautateiden nousu alkoi Englannissa jo 1800-luvulla...**

Nämä säännöt selittävät Yhdistyneen kuningaskunnan karttaan liittyvät säännöt ja olettavat, että tunnet alkuperäisen Menolipun säännöt. Lisäosa on suunniteltu 2–4 pelaajalle. Kolmin- ja nelinpeleissä pelaajat voivat rakentaa tuplareittien molemmat radat. Kaksinpeleissä tuplareiteistä saa rakentaa vain toisen radan.

**Lisäosan pelaamiseen tarvitaan vain 35 vaunua (tavallisen 45:n sijasta) ja pelaajien pistemerkit joko Menolipusta tai Menolippu Euroopasta. Peruspelin vaunukortteja ei tarvita, koska lisäosassa on oma vaunukorttipakka, jossa on kuusi ylimääräistä veturikorttia.**

## VETURIT

Pelin alussa jokainen pelaaja saa veturin neljän vaunukortin lisäksi.



Lisäksi:

- ♦ Mitkä tahansa neljä korttia voi pelata veturina;
- ♦ Kun avoimissa korteissa on näkyvillä vähintään kolme veturia, niitä EI heitetä pois.

## MENOLIPUT

Tämä laajennusosa sisältää 57 menolippua.



Pelin alussa jokaiselle pelaajalle jaetaan 5 menolippua, joista on pidettävä vähintään 3. Pelin aikana, jos pelaaja haluaa nostaa lisää menolippuja, hän nostaa 4, joista on pidettävä vähintään 1. Ne menoliput, joita pelaaja ei pidä pelin alussa tai nostatessaan uusia menolippuja pelin kuluessa, viedään nostopakkan pohjalle aivan kuten Menolippu peruspelissäkin.

## LAUTAT

Lautat ovat reittejä, jotka yhdistävät kaksi kaupunkia veden poikki. Ne on helppo tunnistaa reitillä olevista veturimerkeistä. Lauttayhteyden rakentamiseksi pelaajan on pelattava vähintään niin monta veturikorttia kuin reitillä on veturin kuvia. Muuten reitti rakennetaan tavalliseen tapaan.



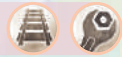
## TEKNOLOGIAKORTIT

Tämä lisäosa tuo peliin teknologiakortit. Pelaajat aloittavat pelin ilman teknologiakortteja, joten he voivat rakentaa vain yhden tai kahden ruudun reittejä ja vain Englannissa. Lauttareittejä ei voi rakentaa.

**Poikkeus:** Southampton – New York -reitti on erikoisreitti, jonka voi rakentaa koska tahansa ilman mitään teknologiaa.

Vuoron alussa, ennen tavallista toimintoa, pelaaja voi heittää pois vetureita ja ostaa YHDEN teknologiakortin. Muistakaa, että mitkä tahansa neljä korttia (kolme korttia, jos pelaajalla on Kiihdytin) ovat yksi veturi, myös tässä tarkoituksessa.

## Teknologiat



### Walesin toimilupa x4

Hinta: 1 veturi

Voit rakentaa reittejä Walesin kaupunkeihin.



### Irlannin ja Ranskan toimilupa x4

Hinta: 1 veturi

Voit rakentaa reittejä Irlannin ja Ranskan kaupunkeihin.



### Skotlannin toimilupa x4

Hinta: 1 veturi

Voit rakentaa reittejä Skotlannin kaupunkeihin.



### Mekaaninen lämmittäjä x4

Hinta: 1 veturi

Voit rakentaa kolmen ruudun reittejä.



### Tulistinhöyryveturi x4

Hinta: 2 veturia

Voit rakentaa 4–6 ruudun reittejä. *Tarvitset edelleen mekaanisen lämmittäjän kolmen ruudun reittien rakentamiseen.*



### Potkurit x4

Hinta: 2 veturia

Voit rakentaa lauttareittejä.



### Kiihdytin x4

Hinta: 2 veturia

Voit käyttää kolmea mitä tahansa korttia veturina (tavallisen neljän sijasta).



### Boilerin eristys x4

Hinta: 2 veturia

Saat lisäpisteen jokaisesta reitistä, jonka rakennat.



### Höyryturbiinit x4

Hinta: 2 veturia

Saat kaksi lisäpistettä jokaisesta lauttareitistä, jonka rakennat.

*Jos sinulla on myös Boilerin eristys, saat kolme pistettä jokaisesta lauttareitistä, jonka rakennat.*





## Kaksinveto x4

Hinta: 2 veturia

Saat pelin lopussa kaksi pistettä jokaisesta matkalipusta, jotka saat valmiiksi.

## Etuoikeus x1

Hinta: 4 veturia

Voit pelata tämän kortin rakentaaksesi reitin, jonka toinen pelaaja on jo rakentanut. Sinun täytyy silti pelata oikeat kortit reitin rakentamiseksi. Laita omat vaunusi toisen pelaajan vaunujen viereen. Kun otat tämän kortin, sinun on heti rakennettava reitti, jonka jälkeen palautat tämän kortin pöydälle, jotta joku toinen pelaaja voi ottaa sen.



**Tärkeä huomio:** Pelaajat tarvitsevat usein monta teknologiakorttia reitin rakentamiseen. Katsokaa esimerkkejä alla:



Jos pelaaja haluaa rakentaa reitin Stranraerista Londonderryyn, hän tarvitsee Skotlannin toimiluvan, Irlannin ja Ranskan toimiluvan, mekaanisen lämmittäjän ja potkurit.



Jos pelaaja haluaa rakentaa reitin Newcastlesta Edinburghiin, hän tarvitsee Skotlannin toimiluvan ja mekaanisen lämmittäjän.

**Muistutus:** Southampton – New York -reitti on erikoisreitti, jonka voi rakentaa koska tahansa ilman mitään teknologiaa.

## MUUNNELMA: KEHITTYNEET TEKNOLOGIAT

Kehittyneet teknologiat tekevät pelistä kilpailullisemmin. Huomautkaa, että näitä teknologioita on rajallinen määrä.

## Kehittyneet teknologiat



### Termokompressorit x1

Hinta: 1 veturi

Rakenna kaksi reittiä tällä vuorolla ja palauta sitten tämä kortti.



### Vesitenderit x2

Hinta: 2 veturia

Kun nostat vaunukortteja, saat nostaa kolme korttia sokkona tavallisen kahden sijasta.



### Riskisopimukset x1

Hinta: 2 veturia

Saat pelin lopussa 20 pistettä, jos sinulla on eniten suoritettuja matkalippuja. Jos sinulla ei ole eniten lippuja, menetät 20 pistettä.



**Tämä kortti on ostettava ennen vaunukorttien sekoittamista. Kun vaunukortit on sekoitettu, korttia ei voi enää nostaa ja se palautetaan laatikkoon.**

### Tasapainopalkki x1

Hinta: 2 veturia

Saat pelin lopussa 15 pistettä, jos sinulla on pisin reitti. Jos sinulla ei ole pisintä reittiä, menetät 15 pistettä.



**Tämä kortti on ostettava ennen vaunukorttien sekoittamista. Kun vaunukortit on sekoitettu, korttia ei voi enää nostaa ja se palautetaan laatikkoon.**

### Dieselmoottori x1

Hinta: 3 veturia

Kun rakennat reitin, voit pelata yhden kortin vähemmän kuin vaaditaan. Sinun on silti pelattava vähintään yksi kortti, etkä voi jättää huomioimatta lauttareitin vetureita.



## PISTEENLASKU

- ◆ Tässä lisäosassa ei ole Globetrotter- tai Pisin reitti -bonusta.
- ◆ Jotkut laskevat reittien pisteet pelin lopussa mieluummin kuin pelin aikana. Koska Boilerin eristys ja Höyryturbiinit -teknologiat voivat vaikuttaa reittien pisteytykseen, reitit täytyy pisteyttää pelin aikana tässä lisäosassa. Jos arvelette, että pisteytyksen muistaminen on vaikeaa, nimittäkää yksi pelaajista pisteenlaskijaksi, jonka tehtävänä on huolehtia, että kaikki muistavat pisteyttää reittinsä heti kun ne rakennetaan.



## Velkommen til Ticket to Ride® United Kingdom – en Ticket to Ride-udvidelse, der lader dig spille din vej igennem jernbaneeventyrets spæde start. Det hele begyndte i England tilbage i det 19. århundrede...

Reglerne i dette hæfte beskriver hvordan spillet på United Kingdom-kortet adskiller sig fra det normale spil og forudsætter, at du allerede er bekendt med reglerne i det originale Ticket to Ride. Denne udvidelse kan spilles af 2-4 personer. I et spil med 3 eller 4 spillere kan begge spor bruges på de dobbelte strækninger. I et spil med 2 spillere kan kun et af de 2 spor på en dobbeltstrækning bruges.

For at spille denne udvidelse skal du kun bruge 35 togvogne (i stedet for 45 som normalt) og den tilhørende pointmarkør fra enten Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe. Togvognskortene fra det originale spil skal ikke bruges, da der i denne udvidelse er et komplet sæt af togvognkort lavet specifikt til denne udvidelse. Sættet indeholder 6 ekstra lokomotivkort.

### LOKOMOTIVER

Ved spillets start får hver spiller, ud over de 4 togvognkort, også et lokomotivkort.



I udvidelsen gælder følgende:

- ◆ 4 vilkårlige kort kan spilles som et lokomotivkort.
- ◆ Når 3 eller flere lokomotivkort ligger med billedsiden opad og kan vælges, skal kortene IKKE lægges i brugtbunken.

### RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 57 rutekort.



Hver spiller får 5 rutekort i starten af spillet, som han skal beholde mindst 3 af. Ønsker spilleren i løbet af spillet at trække flere rutekort, skal han trække 3 og beholde mindst 1. Rutekort, som ikke vælges, enten i starten af spillet eller når en spiller trækker flere rutekort i løbet af spillet, skal lægges i bunden af bunken med rutekort, som i et normalt spil Ticket to Ride.

### FÆRGER

Færger er specielle strækninger, der forbinder 2 byer på tværs af vand. Disse genkendes let ved lokomotivikonet/-ikonerne, som kan ses på mindst et af felterne på strækningen.



For at gøre krav på en strækning skal spilleren spille et lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol på strækningen samt det påkrævede antal togvognkort i den korrekte farve for de øvrige felter på færgestrækningen.

### TEKNOLOGIKORT

Denne udvidelse indeholder teknologikort. Spillerne starter spillet uden teknologi og kan kun gøre krav på strækninger med 1 eller 2 felter og kun strækninger i England. Færgestrækninger kan ikke benyttes.

**Undtagelse:** Strækningen Southampton – New York er en speciel strækning, som man kan gøre krav på når som helst uden teknologi.

I starten af sin tur, inden spilleren gør andet, må han bruge lokomotivkort til at købe ET teknologikort. Lokomotivkortene lægges i brugtbunken. Husk, at også her kan 4 vilkårlige kort bruges som et lokomotivkort (eller 3 kort hvis du har teknologikortet Booster).

### Tilgængelige teknologikort



#### Wales Concession x4

Pris: 1 lokomotivkort

Du må nu gøre krav på strækninger ind i de 5 byer i Wales.



#### Ireland / France Concession x4

Pris: 1 lokomotivkort

Du må nu gøre krav på strækninger ind i de 10 byer i Irland og ind i Frankrig.



#### Scotland Concession x4

Pris: 1 lokomotivkort

Du må nu gøre krav på strækninger ind i de 10 byer i Skotland.



#### Mechanical Stoker x4

Pris: 1 lokomotivkort

Du må nu gøre krav på strækninger med 3 felter.



#### Superheated Steam Boiler x4

Pris: 2 lokomotivkort

Du må nu gøre krav på strækninger med 4, 5 og 6 felter.

Mechanical Stoker skal stadig bruges for at gøre krav på strækninger med 3 felter.



#### Propellers x4

Pris: 2 lokomotivkort

Du må nu gøre krav på færgestrækninger.



#### Booster x4

Pris: 2 lokomotivkort

Du må nu bruge 3 vilkårlige kort som et lokomotivkort (i stedet for 4 som normalt).



#### Boiler Lagging x4

Pris: 2 lokomotivkort

Du får 1 ekstra point pr. strækning, du gør krav på.

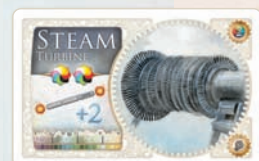


#### Steam Turbines x4

Pris: 2 lokomotivkort

Du får 2 ekstra point pr. færgestrækning, du gør krav på.

Har du også Boiler Lagging får du nu 3 ekstra point for hver færgestrækning du gør krav på.



## Double Heading x4

Pris: 4 lokomotivkort

I slutningen af spillet får du 2 point for hvert rutekort, som du har klaret.



## Right of Way x1

Pris: 4 lokomotivkort

Du kan spille dette kort for at gøre krav på en strækning, som en anden spiller allerede har gjort krav på. Når du spiller dette kort, skal du stadig spille det korrekte antal togvognskort, som kræves for at gøre krav på strækningen. Sæt dine togvogne ved siden af den anden spillers togvogne. Når du køber dette kort skal du med det samme gøre krav på en strækning. Teknologikortet lægges herefter tilbage på bordet så det kan købes af en anden spiller.



**Vigtigt:** Ofte vil en spiller have behov for adskillige teknologikort for at gøre krav på en strækning. Se eksemplerne herunder.



Hvis en spiller vil gøre krav på strækningen fra Stranraer til Londonderry skal han have følgende teknologikort: Scotland Concession, Ireland / France Concession, Mechanical Stoker og Propellers.



Hvis en spiller vil gøre krav på strækningen fra Newcastle til Edinburgh skal han have følgende teknologikort: Scotland Concession og Mechanical Stoker.

**Påmindelse:** Strækningen fra Southampton til New York er speciel og denne kan man gøre krav på når som helst uden teknologikort.

## VARIANT: ADVANCED TECHNOLOGIES

Advanced Technologies, de avancerede teknologikort, kan føjes til og gør spillet mere konkurrencepræget. Bemærk, at der er et begrænset antal af disse kort.

## Advanced Technologies



### Thermocompressors x1

Pris: 1 lokomotivkort

Du må gøre krav på 2 strækninger i denne tur. Læg kortet tilbage på bordet efter din tur er slut.



### Water Tenders x2

Pris: 2 lokomotivkort

Når du trækker togvognskort, må du tage 3 kort fra toppen af bunken i stedet for 2 som normalt.



### Risky Contracts x1

Pris: 2 lokomotivkort

I slutningen af spillet får du 20 point hvis du har klaret flest rutekort. Hvis du ikke har klaret flest rutekort mister du 20 point.



*Dette kort skal købes inden bunken med togvognskort er løbet tør og brugtbunken blandes. Når brugtbunken er blevet blandet, kan dette kort ikke købes længere og lægges tilbage i æsken.*

### Equalising Beam x1

Pris: 2 lokomotivkort

I slutningen af spillet får du 15 point hvis du har den længste, ubrudte strækning. Har du ikke det, mister du 15 point.



*Dette kort skal købes inden bunken med togvognskort er løbet tør og brugtbunken blandes. Når brugtbunken er blevet blandet, kan dette kort ikke købes længere og lægges tilbage i æsken.*

### Diesel Power x1

Pris: 3 lokomotivkort

Når du gør krav på en strækning må du spille et kort mindre end påkrævet. Du skal stadig spille mindst ét kort og kan ikke fravælge at spille et lokomotivkort på en færgestrækning.



## BEREGNING AF POINT

- Der er hverken Globetrotterbonus eller bonus for længste, ubrudte strækning i denne udvidelse.
- Nogle spillere kan bedst lide at vente til slutningen af spillet med at tælle point for strækninger, de har gjort krav på. Dette fungerer dog ikke i denne udvidelse, da antallet af point, der tildeles for hver strækning kan påvirkes af teknologikort som f.eks. Boiler Lagging eller Steam Turbines. Er I tilbøjelige til at glemme at tildele point hver gang der gøres krav på en strækning, anbefaler vi, at I udpeger en pointansvarlig spiller, som i hele spillet sørger for, at der tildeles point og at pointmarkøren flyttes.



## Velkommen til Ticket to Ride® Storbritannia – en utvidelse til Ticket to Ride som tar deg med på eventyr tilbake til jernbanens spede begynnelse på 1800-tallet i England...

Denne regelboken går igjennom de spillereglene som er endret fra originalutgaven til Storbritannia utvidelsen, og går dermed ut i fra at spillere er kjent med reglene fra hovedspillet. Denne utvidelsen er laget for 2-4 spillere. Når man spiller med 3 til 4 spillere, kan man bruke doble ruter. I spill med bare 2 spillere, er det slik at når ett spor blir tatt kan det andre ikke lenger brukes.

For å spille denne utvidelsen, trenger dere bare **35 Tog** (ikke 45 som vanlig) og tilhørende poengmarkører fra enten Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europa. Dere trenger ikke vognkortene fra disse spillene, denne utvidelsen kommer med et helt nytt sett som passer til Storbritannia og inkluderer også 6 ekstra lokomotivkort.

### LOKOMOTIVKORT

I begynnelsen av spillet, får hver spiller et lokomotivkort i tillegg til sine fire vognkort.

I denne utvidelsen gjelder også:

- ◆ Et sett med 4 like vognkort i valgfri farge kan spilles som lokomotivkort;
- ◆ Når 3 eller flere lokomotivkort blir trukket og plassert der hvor de åpne kortene er, skal de ikke fjernes.



### TOGBILLETTER OG BONUSBILLETTER

Denne utvidelsen inneholder 57 togbilletter.

Når man starter spillet, får hver spiller utdelt 5 Togbilletter og må beholde minst 3 av disse. Gjennom spillet kan spillerne trekke flere slike, kalt bonusbilletter. Det trekkes tre, og spilleren må beholde minst ett av disse. De billettene som ikke blir brukt legges nederst i sin egen bunke, sånn som i et vanlig Ticket to Ride spill.



### FERGER

Ferger er spesielle ruter som knytter sammen to nabobyer over vann. En fergerute har minst ett 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.



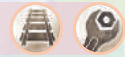
### TEKNOLOGIKORT

For første gang blir "teknologikort" introdusert i Ticket to Ride. Alle spillere starter spillet uten en teknologi. De kan derfor bare opprette ruter med 1 eller 2 feltet i England. Fergeruter kan ikke opprettes.

**Unntak:** Southampton - New York ruten er en spesiell rute som kan bli opprettet når som helst, med eller uten teknologikort.

Før hver tur og den vanlige handlingen spillerne kan utføre, kan man velge å kjøpe ETT teknologikort mot et gitt antall lokomotivkort. Husk at 4 like vognkort kan brukes som et lokomotivkort (eller 3 like vognkort hvis du har Booster Teknologien).

### Teknologier



#### Wales Forbindelsen x4

Pris : 1 Lokomotivkort

Lar deg opprette ruter inn til alle de 5 byene i Wales.



#### Irland / Frankrike Forbindelsen x4

Pris : 1 Lokomotivkort

Lar deg opprette ruter inn til alle de 10 byene i Irland og Frankrike.



#### Skottland Forbindelsen x4

Pris : 1 Lokomotivkort

Lar deg opprette ruter inn til alle de 10 byene i Skottland.



#### Mekanisk Oppgradering x4

Pris : 1 Lokomotivkort

Lar deg opprette ruter med 3 feltet.



#### Supereffektiv dampgenerator x4

Pris : 2 Lokomotivkort

Lar deg opprette ruter 4, 5, og 6 feltet. *Man må likevel ha den Mekaniske Oppgraderingen for å opprette ruter med 3 feltet.*



#### Propeller x4

Pris : 2 Lokomotivkort

Lar deg opprette Fergeruter.



#### Booster x4

Pris : 2 Lokomotivkort

Du får bruke 3 vognkort som et lokomotivkort (isteden for den vanlige regelen om 4).



#### Dampgenerator Bonus x4

Pris : 2 Lokomotivkort

Du får et ekstra poeng for hver rute du oppretter.



#### Dampmaskiner x4

Pris : 2 Lokomotivkort

Du får 2 ekstra poeng for hver fergerute du oppretter.

*Kombinert med Dampgenerator Bonus, får du 3 ekstra poeng for hver fergerute.*



## Dobbel Destinasjon x4

Pris : 4 Lokomotivkort

På slutten av spillet, får du 2 poeng ekstra for hver togbillett og bonusbillett du har gjennomført.



## Forkjørsrett x1

Pris : 4 Lokomotivkort

Du kan bruke dette kortet til å opprette en rute som allerede har blitt tatt av en annen spiller. Når du bruker dette kortet må du som vanlig ha riktige vognkort å legge ned. Sett togene dine ved siden av den andre spillerens tog rett etter at du har fått dette kortet. Så må du legge det tilbake igjen, slik at andre spillere kan kjøpe det dersom de vil.



**Viktig:** Ofte vil man trenge flere teknologikort for å opprette en rute. Se eksempler under.



Hvis en spiller vil opprette en rute mellom Stranraer til Londonderry, trenger han Skottland Forbindelsen, Irland/Frankrike Forbindelsen, den Mekaniske Oppgraderingen og Propell-teknologien.



Hvis en spiller vil opprette en rute mellom Newcastle til Edinburgh, trenger han Skottland Forbindelsen og den Mekaniske Oppgraderingen.

**Påminnelse:** Southampton - New York ruten er en spesiell rute som kan bli opprettet når som helst, med eller uten teknologikort.

## VARIASJON: AVANSERTE TEKNOLOGIER

Avanserte Teknologier kan legges til i spillet for en litt større utfordring. Legg merke til at antallet som finnes av hver teknologi er begrenset.

## Avanserte Teknologier



### Termokompressor x1

Pris : 1 Lokomotivkort

Du kan opprette 2 ruter på din tur. Legg tilbake dette kortet etter bruk.



### Bonuskort x2

Pris : 2 Lokomotivkort

Når du trekker vognkort kan du velge å trekke 3 kort og ikke de vanlige 2. Dette gjelder ikke for de kortene som ligger åpne på bordet.



### Sjansespill x1

Pris : 2 Lokomotivkort

På slutten av spillet får du 20 ekstra poeng om du har fullført flest togbilletter. Hvis ikke du klarer det, mister du 20 poeng.



**Dette kortet må kjøpes før man stikker om vognkortene og starter den bunken på ny. Det kan ikke kjøpes dersom dette har blitt gjort, og kan legges tilbake igjen i boksen.**

### Utgjevning x1

Pris : 2 Lokomotivkort

På slutten av spillet får du 15 poeng ekstra dersom du har den lengste ruten. Hvis du ikke har det, mister du 15 poeng.

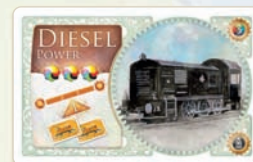


**Dette kortet må kjøpes før man stikker om vognkortene og starter den bunken på ny. Det kan ikke kjøpes dersom dette har blitt gjort, og kan legges tilbake igjen i boksen.**

### Dieselpower x1

Pris : 3 Lokomotivkort

Når du oppretter en rute, bruker du 1 vognkort mindre enn det som kreves. Du må fortsatt legge ned minst ett kort, og du kan ikke ignorere lokomotivsymbolet på fergeutene.



## POENGBEREGNING

- ◆ Det finnes ikke en Globetrotter eller Lengste Rute Bonus (Med Utgjevningsteknologien kan du få dette) i denne utvidelsen.
- ◆ På grunn av teknologiene "Dampgenerator Bonus" og "Damp-turbiner", som gir ekstra poeng for hver rute man oppretter, er det best å telle poengene mens man spiller og ikke på slutten. Vi anbefaler at én spiller utnevnes til denne oppgaven og flytter poengmarkørene etterhvert som spillere fullfører sine ruter, togbilletter og bonusbilletter.



Välkommen till Ticket to Ride® United Kingdom – ett tillägg till Ticket to Ride som får dig att återuppleva de första stapplande stegen i järnvägens historia. Det hela började i England ända tillbaka på 1800-talet...

Detta regelhäfte beskriver de regelförändringar som är specifika för United Kingdom-kartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från originalspelet Ticket to Ride. Denna expansion är till för 2-4 spelare. I ett 3 eller 4 personers spel kan båda spåren i en dubbelsträcka mutas in. I ett 2 personers spel kan det andra spåret inte mutas in av någon när det första är taget.

För att spela med detta tillägg behöver du endast 35 tåg (istället för de vanliga 45) och matchande poängmarkörer från Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe. Du behöver inte tågkorten från ditt originalspel då detta tillägg kommer med sin egen specifika United Kingdom uppsättning tågkort som innehåller 6 extra lokomotivkort.

## LOKOMOTIVEN

I början av spelet delas ett lokomotivkort ut till varje spelare tillsammans med de 4 tågkorten.



Detta gäller också:

- ◆ 4 valfria kort kan alltid spelas som ett lokomotiv.
- ◆ När 3 eller fler lokomotiv är uppåtvända bland tågkorten vid draghögen ska dessa INTE kastas.

## BILJETTKORT

Denna expansion innehåller 57 biljettkort.

I början av spelet delas 5 biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste spelaren behålla minst 3. En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 3 biljetter varav minst 1 måste behållas. De biljettkort som väljs bort, både i spelets början och under spelets gång, läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.



## FÄRJOR

Färjor är speciella 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.



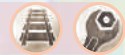
## TEKNOLOGIKORT

Detta tillägg introducerar teknologikort. I början av spelet har ingen spelare något teknologikort. Därför kan de bara muta in sträckor av längden 1 eller 2 rutor och bara sträckor i England. Inga färjesträcker kan mutas in.

**Undantag:** Sträckan Southampton - New York är en specialsträcka som alltid kan mutas in, även utan något teknologikort.

I början på sin runda, innan sin vanliga handling, får spelaren kasta lokomotivkort för att köpa ETT teknologikort. Kom ihåg att 4 valfria kort kan användas som ett lokomotiv (eller 3 valfria kort om du har köpt teknologin Hjälpmaskineri) även vid detta tillfälle.

## Tillgängliga teknologier



### Wales medgivande x4

Kostnad : 1 Lokomotiv

Tillåter dig att muta in sträckor till de 5 städerna i Wales.



### Irland / Frankrikes medgivande x4

Kostnad : 1 Lokomotiv

Tillåter dig att muta in sträckor till de 10 städerna på Irland och in i Frankrike.



### Skottlands medgivande x4

Kostnad : 1 Lokomotiv

Tillåter dig att muta in sträckor till de 10 städerna i Skottland.



### Mekanisk eldare x4

Kostnad : 1 Lokomotiv

Tillåter dig muta in sträckor av längden 3 rutor.



### Överhettad ångpanna x4

Kostnad : 2 Lokomotiv

Tillåter dig muta in sträckor av längden 4, 5 och 6 rutor.

Du behöver fortfarande den Mekaniska eldaren för sträckor av längden 3.



### Propellrar x4

Kostnad : 2 Lokomotiv

Tillåter dig muta in färjesträcker.



### Hjälpmaskineri x4

Kostnad : 2 Lokomotiv

Du kan nu använda 3 kort som ett lokomotiv (istället för de vanliga 4).



### Värmeisolerad ångpanna x4

Kostnad : 2 Lokomotiv

Du får 1 extra poäng för varje sträcka du mutar in.



### Ångturbiner x4

Kostnad : 2 Lokomotiv

Du får 2 extra poäng för varje färjesträcka du mutar in.

Om du också äger Värmeisolerad ångpanna får du 3 poäng för varje färjesträcka du mutar in.



## Dubbla lok x4

Kostnad : 4 Lokomotiv

I slutet på spelet får du 2 extra poäng för varje biljett du lyckats med.



## Förkörsrätt x1

Kostnad : 4 Lokomotiv

Du kan spela detta kort för att muta in en sträcka som redan mutats in av en annan spelare. Du måste fortfarande spela ut korrekt antal kort för att muta in sträckan. Placera dina tågvarnar bredvid den andre spelarens. När du köper detta kort måste du omedelbart använda det och muta in en sträcka. Därefter lämnar du tillbaka kortet så att andra spelare också kan köpa det.



**Viktigt:** Det kan oftast behövas flera teknologikort för att kunna muta in en sträcka. Se exemplen nedan.



Om en spelare vill muta in sträckan från Stranraer till Londonderry behövs korten Skottlands medgivande, Irland/Frankrikes medgivande, Mekanisk Eldare och Propeller.



Om en spelare vill muta in sträckan från Newcastle till Edinburgh behövs korten Skottlands medgivande och Mekanisk Eldare.

**Påminnelse:** Sträckan Southampton - New York är en specialsträcka som alltid kan mutas in, även utan något teknologikort.

## VARIANT: AVANCERADE TEKNOLOGIER

Avancerade teknologier kan användas för att göra spelet mer tävlingsinriktat. Notera att antalet Avancerade teknologier är begränsade.

## Avancerade teknologier



### Värmepumpar x1

Kostnad : 1 Lokomotiv

Muta in 2 sträckor denna runda, lämna sedan tillbaka kortet.



### Vattentenders x2

Kostnad : 2 Lokomotiv

När du drar tågkort kan du välja att dra 3 dolda kort istället för de vanliga 2.



### Riskabla kontrakt x1

Kostnad : 2 Lokomotiv

I slutet på spelet får du 20 poäng om du har flest avklarade biljetter. Om inte förlorar du 20 poäng istället.



*Detta kort måste köpas innan tågkortshögen blandas om. När högen väl blandats om kan detta kort inte köpas och läggs då tillbaka i lådan.*

### Fördelare x1

Kostnad : 2 Lokomotiv

I slutet på spelet får du 15 poäng om du har den längsta tåglinjen. Om inte förlorar du 15 poäng istället.



*Detta kort måste köpas innan tågkortshögen blandas om. När högen väl blandats om kan detta kort inte köpas och läggs då tillbaka i lådan.*

### Dieselmotor x1

Kostnad : 3 Lokomotiv

När du mutar in en sträcka får du betala med 1 kort mindre än vad som behövs. Du måste fortfarande betala minst 1 kort och du måste betala alla lokomotivrutor på en färjesträcka.



## POÄNGRÄKNING

- ♦ Det finns inga Globetrotter eller Längsta sträckan bonusar i detta tillägg.
- ♦ Vissa spelare brukar räkna ihop poängen för alla sträckor de mutar in i slutet på spelet istället för när de mutas in. Eftersom poängen för vissa sträckor kan komma att påverkas av teknologikort som Värmeisolerad ångpanna och Ångturbiner går det inte att vänta till slutet för att räkna poäng. Om ni har tendens att glömma räkna poäng när sträckor mutas in föreslår vi att ni utser någon att vara poängräknare. Denna person är den enda som flyttar poängmarkörerna genom hela spelet eller som hela tiden påminner spelare om att flytta sin poängmarkör när de själva glömmet det.



# 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  
Podziękowania dla testerów • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare  
Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo  
& Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,  
Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004–2015 Days of Wonder

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

