

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE<sup>®</sup>

## ASIA



最佳  
五月

旅途愉快

MAP COLLECTION  
+1+

DAYS OF  
WONDER<sup>®</sup>



4-6



8+



30-60'



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



## Welcome to Ticket to Ride® Asia – a fun new expansion that introduces team play and the opportunity to add a 6<sup>th</sup> player to your games of Ticket to Ride.



This Rules booklet describes the game play changes specific to team play on the Asia map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride.

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

- A reserve of 45 Trains per team and matching Scoring Markers taken from Ticket to Ride or Ticket to Ride Europe
- 110 Train Car Cards taken from the same or the USA 1910 expansion

The cardholders and additional color plastic trains included in this expansion should also be used (9 additional trains of each matching color and 2 wooden card holders for each team).

### TEAM PLAY

The Asia map is designed specifically for team play with 4 or 6 players. Players should pair up in teams of 2 before game start, and sit next to each other so that players on the same team always play in succession.

Split the plastic trains of each team's color into 2 sets of 27 trains, one for each player on the team. Players on the same team score together, using the common score marker of matching color, but must keep their own set of trains separate from each other.

Teammates on the same team also share 2 cardholders (one for their team's common Train cards, the other for their common Tickets), placing them in front of them, within easy reach of one another. During play, teammates can make light talk, but cannot exchange game information, excepted as permitted by the rules dictating the use of their team's cardholders.

### TRAIN CARDS

At game start, each player receives 4 Train cards, as in a regular game of Ticket to Ride, keeping them for themselves; their common Train cards cardholder remaining empty.

During the game, when a player chooses to draw Train cards, he *must* place one in his hand and the other in his team's cardholder. When a player draws the first card, he must immediately decide whether to add it to his hand or share it with his teammate by placing it in the common cardholder. The second card he draws must then go to his other location (hand or cardholder). If the player chooses to draw a single face-up Locomotive, he *must* place it in the common cardholder.

To claim a route, a player may use any combination of Train cards from his hand and/or those in his team's cardholder.

### DESTINATION TICKETS

This expansion includes 60 Destination Tickets. At game start, each player is dealt, in secret from all others including his teammate, 5 Destination Tickets. He must keep at least 3 of these Tickets. Once both teammates have selected their Tickets, they must simultaneously place 1 in the team's common Tickets cardholder. Each team thus has 2 Tickets shared at game start. All other Tickets still in players' hands must remain secret.

During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 4 new Tickets, of which he must keep at least 1. The player then places 1 of these newly kept Tickets into his team's common Tickets cardholder, keeping the others secret from his teammate.

Destination Tickets rejected, 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.



### SHARING ADDITIONAL TICKETS

During the game, a player may use his whole turn to place up to 2 Destination Tickets in his hand onto the common Tickets cardholder, to share information with his teammate. The player cannot do anything else this turn.

### DOUBLE AND TRIPLE ROUTES

In 4 Player games only, once one of the tracks of a double-route is claimed, the other route becomes unavailable to all players. One exception: **Both tracks of the double-route from Hong Kong to Canton remain open** even when there are only 4 players.

The map of Asia also contains some triple routes. In 4 Player games, only 2 of these 3 tracks may be claimed, though both players on a same team may decide to claim one each, effectively blocking off the other team.

### TUNNEL ROUTES

In Asia, tunnels play much like they do in Ticket to Ride Europe, where they were first introduced. The only difference is that in the Himalayas the number of Train cards drawn from the top of the deck is higher, varying from 4 to 6.

Tunnels are special routes identified by the special black Tunnel markings that surround each of their spaces along the route. When attempting to claim a Tunnel route, a player first lays down the number of cards required. Then the top 4 to 6 cards (as dictated by the number on that particular Tunnel route) from the Train Car card draw pile are turned face-up. For each card revealed whose color matches the color used to claim the Tunnel (including locomotives), an *additional* card of the same color (or a locomotive) must be played from either his own hand or his shared team cards to successfully claim the Tunnel. If the player does not have enough additional Train Car cards of matching color (or does not wish to play them), he may take all his cards back into his hand, and his turn ends. The Train Car cards revealed for the Tunnel are discarded.

#### Be aware that with regard to Tunnels:

- ◆ Locomotives are multi-colored wild cards. As such, any Locomotive card drawn, forces the player to add a Train Car card (of matching color) or a Locomotive.
- ◆ If a player exclusively plays Locomotive cards to claim a Tunnel route, only additional Locomotive cards drawn from the deck will be considered a match. This means you will not have to worry about a colored card of the Tunnel's color triggering a match! If Locomotive cards appear in the cards drawn for the Tunnel, triggering a match, it can only be fulfilled by playing additional Locomotive cards from your hand.
- ◆ In the rare event there are not enough cards available in the draw and discard piles to reveal new cards and determine the effect of the tunnel on a player, then only those cards that are available are revealed. If, as a result of players hoarding cards, there are none to be revealed, a tunnel can be claimed without risking additional cards.

### GAME END

When any one team's combined stock of colored plastic trains gets down to 4 trains or less at the end of a player's turn, each player, including that player, gets one final turn. The game then ends and teams calculate their final scores.

A 10 point Asian Express bonus is awarded to the team with the Longest Continuous Path on the board. A 10 point Globetrotter bonus is awarded to the team who has completed the most Destination Tickets. If 2 teams are tied for a bonus, they both score it.

The team with the highest final score wins.

*If teams are tied with the most points, the team who has completed the most Destination Tickets wins. If still tied, the team with the longest continuous path wins the game.*



**Bienvenue dans l'extension *Asie des Aventuriers du Rail™* ! En plus d'un nouveau plateau de jeu, celle-ci vous offre l'occasion de jouer par équipes, et peut accueillir jusqu'à 6 joueurs !**



Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'Asie des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base.

Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- **45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant des Aventuriers du Rail ou des Aventuriers du Rail Europe**
- **Les 110 cartes Wagon provenant de l'un de ces jeux ou de l'extension USA 1910**

Les porte-cartes et les wagons supplémentaires fournis dans cette extension devront aussi être utilisés (9 wagons supplémentaires par couleur, et 2 porte-cartes par équipe).

## JEU EN ÉQUIPE

Le plateau de l'Asie est spécifiquement conçu pour le jeu en équipe, à 4 ou 6 joueurs. Avant de commencer, constituez des équipes de 2 joueurs. Les 2 joueurs de chaque équipe doivent s'asseoir côte à côte ; ils joueront l'un après l'autre à chaque tour.

Chaque équipe choisit une couleur de wagons et ceux-ci sont répartis entre les deux joueurs, à raison de 27 wagons chacun. Les joueurs d'une même équipe marquent leurs points ensemble à l'aide du marqueur de score à leur couleur, mais chacun dispose de sa propre réserve de wagons qu'il ne peut pas partager avec son coéquipier.

Enfin, chaque équipe dispose de deux porte-cartes (un pour ses cartes Destination communes, l'autre pour ses cartes Wagon communes) que les joueurs placent devant eux. Au cours de la partie, les joueurs n'ont pas le droit de dévoiler des informations sur leur jeu ou d'échanger des informations tactiques, sauf par l'intermédiaire des porte-cartes, comme expliqué ci-après.

## CARTES WAGON

Chaque joueur commence la partie avec 4 cartes Wagon, comme dans une partie normale des Aventuriers du Rail. Ces cartes sont gardées secrètes et ne sont pas placées sur le porte-cartes.

En cours de jeu, si un joueur décide de piocher des cartes Wagon, il *doit* en placer une sur le porte-cartes de l'équipe et conserver l'autre. Lorsqu'il pioche la première carte, il doit immédiatement décider s'il la place sur le porte-cartes ou s'il la conserve ; en fonction de ce choix, la seconde carte ira sur le porte-cartes ou dans sa main. Si un joueur décide de prendre une locomotive face visible, alors celle-ci *doit* être placée sur le porte-cartes.

Pour prendre possession d'une route, un joueur peut utiliser des cartes de sa main, des cartes du porte-cartes, ou une combinaison des deux.

## CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 60 cartes Destination. En début de partie, chaque joueur en reçoit 5, qu'il ne montre à personne, pas même à son coéquipier. Il doit conserver au moins 3 de ces cartes. Lorsque les deux joueurs d'une même équipe ont choisi quelles cartes Destination ils souhaitent garder, ils doivent en placer une chacun sur le porte-cartes, simultanément. Chaque équipe a donc 2 cartes Destination en commun au début de la partie. Les autres Destinations doivent rester secrètes.

En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en conserver au moins une. Une des cartes Destination retenues est placée sur le porte-cartes de l'équipe ; les autres, le cas échéant, sont gardées secrètes.

Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est remplacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.



## RÉVÉLER DES DESTINATIONS SUPPLÉMENTAIRES

En cours de jeu, un joueur peut passer son tour pour dévoiler jusqu'à 2 cartes Destination de sa main, qu'il place alors sur le porte-cartes, au vu de son coéquipier. Ce joueur ne fait rien d'autre de son tour.

## ROUTES DOUBLES / TRIPLES

À 4 joueurs, dès qu'un joueur prend possession de l'une des deux voies d'une double route, la route restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie, à l'exception de la route Hong Kong - Canton qui reste ouverte.

Le plateau de l'Asie comporte aussi des routes triples. À 4 joueurs, seules 2 des 3 voies d'une route triple peuvent être utilisées, y compris par la même équipe, à des fins de blocage par exemple.

## TUNNELS

Les tunnels se jouent comme dans Les Aventuriers du Rail Europe, où ils firent leur apparition. Cependant, creuser à travers l'Himalaya demande de la patience, et au lieu de tirer 3 cartes Wagon pour un tunnel, il faudra en tirer entre 4 et 6.

Les tunnels sont des routes spéciales, reconnaissables à leurs marques et contours spécifiques. Lorsqu'un joueur tente de traverser un tunnel, le joueur joue d'abord le nombre de cartes de la couleur requise, comme d'habitude. Puis il retourne les premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon (de 4 à 6 cartes, en fonction du chiffre du tunnel). Pour chaque carte ainsi révélée se trouvant être de la couleur des cartes utilisées pour traverser le tunnel (et pour chaque locomotive), le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de même couleur ou une locomotive, qu'il peut prendre dans sa main ou sur le porte-cartes. Si le joueur ne possède plus assez de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer), il reprend toutes ses cartes en main et passe son tour. Les cartes tirées du sommet de la pioche sont défaussées.

### En prenant un tunnel, n'oubliez pas les points suivants :

- ◆ Les locomotives sont des cartes multicolores : toute locomotive figurant parmi les cartes retournées du sommet de la pioche oblige le joueur à rajouter une carte Wagon ou une locomotive à sa série.
- ◆ Si un joueur traverse un tunnel en ne jouant que des cartes Locomotive, il n'a besoin d'ajouter des cartes que s'il y a des locomotives parmi les cartes révélées (les cartes de la couleur du tunnel n'ont pas d'importance). Dans ce cas, le joueur ne peut ajouter que des locomotives.
- ◆ Dans le cas peu probable où la pioche et la défausse seraient toutes deux simultanément épuisées ou insuffisantes pour permettre de retourner assez de cartes Wagon, ne sont alors retournées que les cartes disponibles. Si, en raison d'une accumulation des cartes Wagon par les joueurs, il ne reste aucune carte disponible, le tunnel peut alors être emprunté sans courir le risque de devoir ajouter des cartes au coût initial de sa traversée.

## FIN DE PARTIE ET BONUS

Lorsqu'une équipe n'a plus que 4 wagons ou moins en réserve après qu'un des ses joueurs a pris une route, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue un dernier tour. À l'issue de celui-ci, le jeu s'arrête et chaque équipe compte ses points.

L'équipe qui a le chemin continu le plus long reçoit le bonus Asian Express et marque 10 points supplémentaires. De plus, l'équipe qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque également 10 points supplémentaires. En cas d'égalité pour les bonus, toutes les équipes concernées par l'égalité marquent 10 points.

L'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

## Willkommen bei „Zug um Zug™ Asien“ – einer tollen, neuen Erweiterung, die eine Team-Variante einführt und die Möglichkeit bietet, bei „Zug um Zug“-Partien einen sechsten Spieler mit einzubeziehen.

Dieses Regelheft beschreibt die Änderungen des Spielablaufs, die für den Asien-Spielplan gelten, und setzt ansonsten voraus, dass Sie mit den Regeln des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind.

Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert folgende Materialien aus früheren Versionen von „Zug um Zug“:

- 45 Waggon pro Spieler und farblich passende Zählsteine aus „Zug um Zug“ oder „Zug um Zug Europa“
- 110 Wagenkarten aus einem dieser beiden Spiele oder aus der Erweiterung „USA 1910“

Die Kartenhalter und zusätzlichen farbigen Waggon aus Kunststoff aus dieser Erweiterung sollten ebenfalls verwendet werden (neun zusätzliche Waggon jeder Farbe und zwei hölzerne Kartenhalter pro Mannschaft).

### TEAM-VARIANTE

Der Asien-Spielplan wurde speziell für vier oder sechs Spieler entworfen. Die Spieler bilden zu Beginn der Partie Mannschaften aus jeweils zwei Spielern, die nebeneinander sitzen, so dass die Spieler eines Teams immer direkt nacheinander an der Reihe sind.

Jedes Team wählt eine Farbe aus. Die Kunststoff-Waggon dieser Farbe werden in zwei Sets aus jeweils 27 Waggon geteilt; jeder Spieler des Teams erhält eines dieser Sets. Die beiden Spieler einer Mannschaft punkten zusammen, verwenden einen gemeinsamen, farblich zu ihren Waggon passenden Zählstein, müssen aber ihr Waggon-Set von dem ihres Teampartners getrennt halten.

Spiele einer Mannschaft teilen sich auch zwei Kartenhalter – einen verwenden sie für ihre gemeinsamen Wagenkarten und den zweiten für ihre gemeinsamen Zielkarten. Die Kartenhalter werden vor dem Team aufgestellt, so dass beide Partner sie leicht erreichen können. Während der Partie können die Mannschaftskollegen sich absprechen, aber keine Spiel-Informationen austauschen außer jenen, die für die Verwendung der Karten auf den gemeinsamen Kartenhaltern erforderlich sind.

### WAGENKARTEN

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler vier Wagenkarten, wie bei „Zug um Zug“ üblich, und behält diese für sich; der gemeinsame Kartenhalter für die Wagenkarten bleibt leer.

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie beschließt, Wagenkarten zu ziehen, muss er eine davon auf die Hand nehmen und die andere auf den Kartenhalter seiner Mannschaft stellen. Zieht der Spieler die erste Karte, muss er sofort entscheiden, ob er sie selbst auf die Hand nehmen oder mit seinem Teampartner teilen möchte, indem er sie auf den gemeinsamen Kartenhalter stellt. Für die zweite Karte, die er zieht, gilt dann die jeweils andere Option (Hand oder Kartenhalter). Sollte der Spieler eine einzelne, offen ausliegende Lokomotive wählen, muss er sie auf den gemeinsamen Kartenhalter stellen.

Wer eine Strecke in Anspruch nehmen will, kann dafür eine beliebige Kombination aus Wagenkarten aus seiner Hand und/oder vom Kartenhalter seiner Mannschaft verwenden.

### ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 60 Zielkarten. Zu Beginn der Partie bekommt jeder Spieler verdeckt fünf Zielkarten, die er auch vor seinem Teampartner geheim hält. Er muss mindestens drei dieser Zielkarten behalten. Sobald beide Mannschaftskollegen ihre Zielkarten ausgewählt haben, müssen sie gleichzeitig jeweils eine davon in ihren Kartenhalter für die gemeinsamen Zielkarten stellen. Jedes Team verfügt also zu Beginn der Partie über zwei gemeinsame Zielkarten. Alle anderen Zielkarten, welche die Spieler noch auf der Hand haben, müssen geheim gehalten werden.

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten ziehen möchte, nimmt er sich vom Stapel vier neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss. Dann stellt er eine dieser neuen Zielkarten auf den gemeinsamen Kartenhalter und hält etwaige andere neue Zielkarten vor seinem Teampartner geheim.

Zu Beginn der Partie oder bei späterem Nachziehen zurückgegebene Karten werden generell unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.



### WEITERE ZIELKARTEN TEILEN

Im Laufe der Partie kann ein Spieler seinen gesamten Spielzug dafür einsetzen, um bis zu zwei Zielkarten aus seiner Hand auf den gemeinsamen Kartenhalter für Zielkarten zu stellen und diese Information mit seinem Partner zu teilen. Allerdings kann der Spieler in diesem Zug dann keine andere Aktion durchführen.

### DOPPEL- UND DREIERSTRECKEN

Ausschließlich für die Partie zu viert gilt folgende Regel: Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar. Einzige Ausnahme: Auch in der Partie zu viert können beide Routen der Doppelstrecke von **Hong Kong nach Canton** genutzt werden.

Der Asien-Spielplan bietet auch einige Dreierstrecken. In der Partie zu viert können nur zwei dieser drei Strecken in Anspruch genommen werden; allerdings ist es möglich, dass beide Mitglieder einer Mannschaft jeweils eine davon nutzen und diese Strecke so für das andere Team blockieren.

### TUNNEL

In Asien verhält es sich mit den Tunneln ähnlich wie bei dem Spiel „Zug um Zug Europa“, bei dem sie eingeführt worden sind. Der einzige Unterschied besteht darin, dass im Himalaja die Anzahl der Wagenkarten, die vom Stapel gezogen werden, größer ist und zwischen vier und sechs liegt.

Tunnel sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen schwarzen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind. Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten vier bis sechs Karten des Wagenkartennachziehstapels aufgedeckt – die genaue Anzahl wird durch die Zahl auf dieser Tunnelstrecke vorgegeben. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat (einschließlich Lokomotiven), muss er nun aus seiner Hand oder vom gemeinsamen Kartenhalter mit Wagenkarten eine **zusätzliche** Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen, um den Tunnel in Anspruch nehmen zu können. Wenn der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der entsprechenden Farbe auf der Hand hat (oder sie nicht spielen möchte), kann er alle seine Karten wieder zurücknehmen, und sein Spielzug ist beendet. Die für den Tunnel aufgedeckten Wagenkarten werden abgelegt.

#### Bei der Nutzung eines Tunnels gelten folgende Regeln:

- ◆ Lokomotiven können als Joker verwendet werden. Wird bei dem Versuch, einen Tunnel zu durchqueren, eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, entspricht diese automatisch der Farbe der Wagenkarten, die der Spieler für den Tunnel ausgespielt haben. In diesem Fall muss er also eine zusätzliche Karte dieser Farbe ausspielen.
- ◆ Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden. Wagenkarten, welche der gewählten Farbe entsprechen, werden in diesem Fall nicht berücksichtigt.
- ◆ Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachzieh- und Ablagestapel zusammen nicht mehr aus genügend Karten bestehen, die aufgedeckt werden könnten, deckt man nur die vorhandenen Karten vom Stapel auf, um die Auswirkung des Tunnels zu bestimmen. Wenn die Spieler so viele Karten auf der Hand halten, dass gar keine Karten zum Aufdecken vorhanden sind, kann der Tunnel ohne das Risiko genutzt werden, zusätzliche Karten ausspielen zu müssen.

### ENDE DER PARTIE

Wenn der Waggonvorrat eines Teams am Ende des Spielzugs eines Teampartners aus vier oder weniger Waggon besteht, ist jeder Spieler – auch er selbst – noch ein letztes Mal an der Reihe. Dann ist das Spiel zu Ende, und jede Mannschaft berechnet ihren endgültigen Punktestand.

Das Team, das die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, erhält den Asien-Express-Bonus mit zehn zusätzlichen Punkten. Die Mannschaft, welche die meisten Zielkarten erfüllt hat, bekommt den Asien-Entdecker-Bonus, der ebenfalls zehn Punkte einbringt. Sollte bei der längsten Strecke oder den meisten erfüllten Zielkarten ein Gleichstand zwischen mehreren Teams herrschen, erhalten alle daran beteiligten Teams jeweils zehn Punkte.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Bienvenido a *¡Aventureros al Tren!™ Asia*, una nueva y emocionante expansión que introduce por primera vez en este juego la posibilidad de cooperar entre jugadores y de incorporar un sexto jugador a la partida.

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 en equipo con el mapa de Asia.

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

- Una reserva de 45 Vagones de tren por equipo y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de *¡Aventureros al Tren! o ¡Aventureros al Tren! Europa*.
- 110 Cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos o de la expansión *USA 1910*.

También deben usarse los atriles para cartas y los trenes de plástico adicionales que se incluyen en esta expansión: 9 Vagones de tren por cada color y 2 atriles de madera para cada equipo.

## JUEGO EN EQUIPO

El mapa de Asia ha sido diseñado específicamente para que 4 ó 6 jugadores jueguen por equipos. Los jugadores deberían dividirse en equipos de dos antes de empezar la partida, sentándose uno junto al otro para que los jugadores de un mismo equipo jueguen siempre en sucesión.

Divide los Vagones de tren de cada uno de los colores en 2 grupos de 27 Vagones, uno para cada jugador de cada equipo. Los jugadores de cada equipo tienen una puntuación común, que indican con el Marcador de Puntuación de su color, pero no pueden compartir sus Vagones de tren.

Los miembros de cada equipo comparten 2 atriles (uno para las cartas de Vagón y otro para los Billetes de Destino), que colocan frente a ellos sobre la mesa, al alcance de ambos. Durante la partida, los miembros de cada equipo pueden conversar entre ellos, pero no compartir información del juego, a excepción de las cartas que ambos pueden ver en sus atriles.

## CARTAS DE VAGÓN

Al principio de la partida, del mismo modo que en las partidas normales de *¡Aventureros al Tren!*, cada jugador recibe 4 cartas de Vagón, que debe conservar en secreto. Los atriles de cartas de Vagón permanecen vacíos de momento.

Durante la partida, cuando un jugador decide robar cartas de Vagón, debe poner una en su mano y otra en el atril de su equipo. Cuando roba la primera carta, el jugador debe decidir inmediatamente si añadirla a su mano o si compartirla con su compañero colocándola en el atril común. La segunda carta que robe debe ir al destino que no haya elegido para la primera, ya sea su mano o el atril. Si un jugador decide robar una sola carta de Locomotora que está boca arriba, debe colocarla en el atril común.

Para cubrir un recorrido, un jugador debe usar cualquier combinación de cartas de Vagón de su mano y/o del atril de su equipo.

## BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 60 Billetes de Destino. Al principio de la partida, se reparte a cada jugador 5 Billetes de Destino, que debe ocultar al resto de jugadores, incluido su compañero de equipo. Se deben conservar al menos 3 de estos Billetes de Destino. Una vez que los dos jugadores de un equipo han elegido sus Billetes de Destino, deben poner de forma simultánea uno de sus Billetes en el atril común de Billetes de Destino. Por tanto, cada equipo comparte 2 Billetes de Destino al comienzo de la partida. Los demás Billetes de Destino deben conservarse en secreto.

Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 4 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno. El jugador coloca después uno de estos nuevos Billetes en el atril de Billetes de Destino de su equipo, y conserva los demás (de haberlos) en secreto, sin revelarlos a su compañero.

Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de *¡Aventureros al Tren!*.



## COMPARTIR BILLETES DE DESTINO

Durante la partida, un jugador puede emplear todo su turno en colocar 2 de los Billetes de Destino de su mano en el atril de Billetes de Destino de su equipo, compartiendo así información con su compañero. El jugador no podrá hacer nada más en ese turno.

## RECORRIDOS DOBLES Y TRIPLES

Sólo en las partidas de 4 jugadores, una vez que uno de los recorridos de un Recorrido Doble es cubierto, el otro dejará de estar disponible para todos los jugadores. La única excepción a esta regla es el Recorrido Doble de **Hong Kong y Canton**, cuyos dos recorridos permanecen abiertos cuando hay sólo 4 jugadores.

El mapa de Asia también incluye Recorridos Triples. En las partidas de 4 jugadores, sólo se pueden cubrir dos de los recorridos de los Recorridos Triples, aunque los dos miembros de un mismo equipo pueden hacerse con ellos, bloqueando así al equipo contrario.

## TÚNELES

En el mapa de Asia, los Túneles funcionan de forma muy parecida a como lo hacen en *¡Aventureros al Tren! Europa*, donde aparecieron por primera vez. La única diferencia es que en el mapa de Asia el número de cartas de Vagón que se roba del mazo es superior, y varía desde 4 hasta 6.

Los Túneles son recorridos especiales, fácilmente identificables por el contorno negro de cada uno de sus espacios. Cuando se intenta cubrir un Recorrido de Túnel, un jugador debe jugar en primer lugar las cartas requeridas por la longitud del recorrido. Entonces se cogen las 4, 5 ó 6 primeras cartas (tal como indique el Túnel en cuestión) del mazo de cartas de Vagón y se les da la vuelta. Por cada una de estas cartas que coincida en color con las cartas que se jugaron para cubrir el Túnel (incluidas las Locomotoras), el jugador debe jugar una carta *adicional* del mismo color (o una Locomotora) de su mano o de las cartas compartidas de su equipo para cubrir con éxito el recorrido del Túnel. Si el jugador no tiene el número necesario de cartas de Vagón adicionales del mismo color (o no desea usarlas), puede coger de nuevo las cartas que jugó para cubrir el recorrido del Túnel, y su turno termina. Las cartas de Vagón robadas del mazo se descartan.

### Con respecto a los Túneles, recuerda:

- ◆ Las Locomotoras son cartas multicolor. Por lo tanto, si se roban cartas de Locomotora, éstas obligarán al jugador a usar cartas adicionales del mismo color (o una Locomotora).
- ◆ Si un jugador intenta cubrir un Recorrido de Túnel usando únicamente cartas de Locomotora, sólo tendrá que jugar cartas adicionales (que deben ser cartas de Locomotora adicionales en este caso) si una de las cartas que se cogen del mazo es una Locomotora.
- ◆ En el improbable caso de que no hubiese cartas suficientes entre el mazo y los descartes para mostrar las cartas necesarias y determinar el efecto del Túnel, sólo se muestran las cartas que quedan. Si los jugadores están acumulando cartas en sus manos y no queda alguna para mostrar cuando uno de ellos intenta cubrir un Túnel, este Túnel puede cubrirse sin arriesgarse a perder cartas adicionales.

## FINAL DEL JUEGO

Cuando el total de Vagones de Tren de un equipo es de 4 o menos al final del turno de un jugador, cada jugador, incluyendo a este último, disfruta de un último turno de juego. La partida termina entonces y cada equipo calcula su puntuación final.

Al final del juego se otorga el Premio Asia Express al equipo que haya conseguido establecer la Ruta Continua Más Larga sobre el mapa, que proporciona 10 puntos adicionales. También se otorga entonces el Premio Globetrotter (Trotamundos) al equipo que ha completado más Billetes de Destino, que proporciona igualmente 10 puntos adicionales. Si hay dos equipos empatados para conseguir cualquiera de estos premios, los dos ganan los puntos.

Gana el equipo que consiga la mayor puntuación total.

*Si dos equipos empatan a puntos, ganará el equipo que haya conseguido el mayor número de Billetes de Destino. Si el empate persiste, gana la partida el equipo que haya establecido el recorrido más largo.*

## Benvenuti in Ticket to Ride® Asia – una nuova e divertente espansione che introduce il gioco di squadra e l'opportunità di aggiungere un 6° giocatore alle vostre partite di Ticket to Ride.

Queste Regole descrivono i cambiamenti specifici per il gioco di squadra sulla mappa Asia, partendo dal presupposto che le regole introdotte nell'originale Ticket to Ride vi siano già familiari.

Ticket to Ride™ Asia è una espansione e richiede l'utilizzo di seguenti componenti di gioco presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- Una riserva di 45 Vagoni per squadra ed i corrispettivi Segnapunti presi da Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa
- 110 Carte Treno prese dai suddetti giochi o dall'espansione USA 1910

Si usano anche i porta carte e vagoni in plastica colorati aggiuntivi inclusi in questa espansione (9 vagoni aggiuntivi per ogni colore e 2 porta carte per ogni squadra).

### GIOCO DI SQUADRA

La mappa Asia è stata ideata specificatamente per il gioco di squadra a 4 o 6 giocatori. I giocatori devono dividersi in squadre da 2 prima dell'inizio della partita e sedersi vicini in modo che i membri della stessa squadra giochino sempre in successione.

Dividete i vagoni di plastica di ognuno dei colori in 2 set di 27 vagoni, uno per ciascuno dei giocatori delle squadre. I giocatori della stessa squadra ottengono punti insieme, usando il segnapunti comune del loro colore corrispondente, ma devono mantenere i propri set di vagoni separati l'uno dall'altro.

I giocatori appartenenti alla stessa squadra condividono anche i 2 porta carte (uno per le carte Treno in comune della squadra, l'altro per i loro Biglietti in comune), posizionandoli di fronte a sé, a portata di entrambi. Durante la partita i compagni di squadra possono chiacchierare ma è vietato scambiarsi informazioni di gioco se non quando specificato dalle regole che indicano l'uso dei porta carte della squadra.

### CARTE TRENO

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 4 carte Treno, come in una regolare partita di Ticket to Ride, e le tiene per sé; il porta carte Treno in comune rimane vuoto.

Durante la partita, quando un giocatore decide di pescare carte Treno, deve conservarne una in mano e mettere le altre nel porta carte di squadra. Quando un giocatore pesca la prima carta deve immediatamente decidere se aggiungerla alla propria mano o condividerla con il suo compagno di squadra, posizionandola sul porta carte comune. La seconda carta che pesca deve poi andare all'altra possibile scelta (mano o porta carte). Se il giocatore sceglie di pescare una singola Locomotiva a faccia in su, deve posizionarla nel porta carte comune.

Per controllare una linea, un giocatore può usare una combinazione qualsiasi di carte Treno dalla propria mano e/o dal porta carte della sua squadra.

### BIGLIETTI DI DESTINAZIONE

Questa espansione include 60 Biglietti di Destinazione. All'inizio della partita, ogni giocatore riceve in segreto rispetto a tutti gli altri giocatori, compreso il suo compagno di squadra, 5 Biglietti di Destinazione. Deve conservare almeno 3 di questi Biglietti. Una volta che entrambi i compagni di squadra hanno scelto i loro Biglietti, devono simultaneamente posizionare 1 di essi nel porta carte dei Biglietti comune della squadra. Ogni squadra ha così 2 Biglietti condivisi all'inizio della partita. Tutti gli altri Biglietti ancora in mano dei giocatori devono rimanere segreti.

Durante la partita, se un giocatore desidera pescare Biglietti di Destinazione aggiuntivi, pesca 4 nuovi Biglietti, dei quali deve conservarne almeno 1. Il giocatore poi posiziona 1 di questi nuovi Biglietti appena ottenuti nel porta carte comune dei Biglietti, mantenendo gli altri segreti al proprio compagno di squadra.

I Biglietti di Destinazione rifiutati, sia all'inizio della partita che a seguito dell'acquisizione di nuovi Biglietti di Destinazione durante la partita, vengono scartati in fondo al mazzo di Biglietti di Destinazione, come nelle regolari partite di Ticket to Ride.



### CONDIVIDERE BIGLIETTI AGGIUNTIVI

Durante la partita, un giocatore può usare il suo intero turno per spostare un massimo di 2 Biglietti di Destinazione dalla propria mano al porta carte dei Biglietti, per condividere informazioni con il suo compagno di squadra. Il giocatore non può fare nient'altro per quel turno.

### DOPPIE E TRIPLE LINEE

Unicamente nelle partite a 4 Giocatori, una volta che una linea facente parte di una linea doppia viene controllata, l'altra linea non è più disponibile per gli altri giocatori. Unica eccezione: entrambe le linee della linea doppia che collega Hong Kong a Canton rimangono aperte anche quando ci sono solo 4 giocatori.

La mappa Asia contiene anche alcune linee triple. Nelle partite a 4 Giocatori, solo 2 di queste 3 linee possono essere controllate. I due giocatori di una stessa squadra possono decidere di reclamare una linea ciascuno, bloccando effettivamente l'altra squadra.

### LINEE GALLERIA

In Asia le gallerie funzionano più o meno come in Ticket to Ride Europa, dove sono state introdotte per la prima volta. L'unica differenza è che sull'Himalaya il numero di carte Treno pescate dalla cima del mazzo è più alto e varia tra 4 e 6.

Le gallerie sono linee identificate da speciali contorni Galleria neri che circondano ciascuno dei loro spazi lungo la linea. Quando un giocatore tenta di controllare una linea Galleria, per prima cosa gioca il numero di carte richiesto. Poi pesca e gira le prime 4 o 6 carte (a seconda di quanto indicato da quella particolare linea Galleria) del mazzo Treno. Per ogni carta così rivelata il cui colore corrisponde al colore usato per reclamare la Galleria (includere le locomotive) il giocatore deve giocare una carta *aggiuntiva* dello stesso colore (o una locomotiva) dalla mano o dalle carte condivise con il compagno di squadra al fine di controllare con successo la Galleria. Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore richiesto (oppure non desidera giocare), può riprendere in mano tutte le sue carte, ponendo fine al proprio turno. Le tre carte Treno rivelate per la Galleria vengono scartate.

#### Riguardo alle Gallerie, non bisogna dimenticare che:

- ◆ Le Locomotive sono carte jolly multicolore. Di conseguenza, qualsiasi carta Locomotiva pescata costringe il giocatore ad aggiungere una carta Treno (del colore corrispondente) o una Locomotiva.
- ◆ Se un giocatore gioca esclusivamente carte Locomotiva per controllare una linea Galleria, verranno considerate del colore corrispondente solo le carte Locomotiva aggiuntive pescate dal mazzo. Ciò significa che il giocatore non dovrà preoccuparsi dell'eventualità di pescare carte dello stesso colore della Galleria! Se vengono rivelate carte Locomotiva tra le 3 pescate per la Galleria, si attiva una corrispondenza che può essere risolta unicamente giocando ulteriori carte Locomotiva dalla mano.
- ◆ Nel raro caso in cui nel mazzo e tra le carte scartate non ce ne siano abbastanza disponibili per rivelare nuove carte e determinare l'effetto della galleria su un giocatore, vengono rivelate solo le carte disponibili. Se i giocatori stanno tenendo in mano molte carte e non ne rimangono da rivelare, la galleria può essere controllata senza rischi aggiuntivi.

### FINE DELLA PARTITA

Quando la quantità combinata di vagoni di plastica colorati di una squadra scende a 4 vagoni o meno alla fine del turno di un giocatore, ogni giocatore, incluso quello che sta concludendo il turno, gioca un ultimo turno. Poi la partita finisce e le squadre calcolano i punteggi finali.

Un bonus di 10 punti Asian Express viene guadagnato dalla squadra con il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone. Un bonus di 10 punti Giramondo viene guadagnato dalla squadra che ha completato più Biglietti di Destinazione. Se 2 squadre si trovano in situazione di parità per un bonus, lo ottengono entrambi.

La squadra con il punteggio finale più elevato vince.

*Se le squadre sono in parità, la squadra che ha completato più Biglietti di Destinazione vince. Se c'è ulteriore parità, vince la squadra con il percorso continuo più lungo.*



## Welkom bij Ticket to Ride® Asia, een leuke nieuwe uitbreiding die je in teams speelt en die je de mogelijkheid biedt om de spellen uit de Ticket to Ride-reeks met 6 spelers te spelen.



In deze spelregels worden de spelwijzigingen beschreven die van toepassing zijn wanneer je in teams op de Aziatische kaart speelt. Je wordt daarbij verondersteld de regels te kennen van de originele Ticket to Ride-spellen.

Dit spel is een uitbreiding. Je hebt volgende onderdelen uit een vorige versie van Ticket to Ride nodig:

- Een voorraad van 45 treintjes per team en de overeenkomstige scorepunten uit Ticket to Ride of Ticket to Ride Europe
- 110 treinkaarten uit een van bovenstaande spellen of uit de uitbreiding USA 1910

De kaarthouders en de aanvullende gekleurde plastic treintjes die in deze uitbreiding zitten, moeten ook gebruikt worden (9 extra treintjes van elke kleur en 2 houten kaarthouders voor elk team).

### IN TEAMS SPELEN

De Aziatische kaart is specifiek bedoeld voor een spel in teamverband met 4 of 6 spelers. Aan het begin van het spel moeten er teams van 2 spelers elk samengesteld worden en moeten teamleden naast elkaar gaan zitten zodat spelers van hetzelfde team altijd na elkaar aan de beurt zijn.

Spits de plastic treintjes van elk van de kleuren op in 2 sets van 27 treintjes en geef één set aan elke speler van het team. Spelers van hetzelfde team scoren samen punten en gebruiken de gemeenschappelijke scorepion van hun kleur, maar moeten hun set treintjes wel apart van elkaar houden.

Teamleden van hetzelfde team delen ook 2 kaarthouders (één voor de gemeenschappelijke treinkaarten van het team en één voor hun gemeenschappelijke bestemmingskaarten). Deze houders worden zo voor de spelers geplaatst dat ze er beiden gemakkelijk aan kunnen. Tijdens het spel mogen teamgenoten over koetjes en kalfjes praten, maar mogen ze geen informatie over het spel uitwisselen tenzij dit expliciet toegelaten is volgens de regels inzake het gebruik van de kaarthouders.

### TREINKAARTEN

Bij het begin van het spel krijgt elke speler zoals in elk ander regulier Ticket to Ride-spel vier treinkaarten. De spelers houden deze kaarten voor zich en plaatsen ze niet in de kaarthouder voor gemeenschappelijke treinkaarten.

Als een speler tijdens het spel ervoor kiest treinkaarten te trekken, moet hij één kaart in zijn hand nemen en één in de kaarthouder van zijn team plaatsen. Wanneer een speler zijn eerste kaart trekt, moet hij onmiddellijk beslissen of hij die kaart op hand neemt of met zijn teamgenoot deelt door die in de gemeenschappelijke kaarthouder te plaatsen. De tweede kaart die hij dan trekt, moet dan naar de andere locatie gaan (hand of kaarthouder). Indien de speler ervoor kiest om één zichtbare Locomotief te nemen, moet hij die in de gemeenschappelijke kaarthouder plaatsen.

Om een route te claimen mag een speler eender welke combinatie van treinkaarten uit zijn eigen hand en/of uit de kaarthouder van zijn team gebruiken.

### BESTEMMINGSKAARTEN

In deze uitbreiding zitten 60 bestemmingskaarten. Aan het begin van het spel krijgt elke speler in het geheim 5 bestemmingskaarten. Geen enkele andere speler (dus ook niet je teamgenoot) mag deze kaarten zien. Elke speler moet minstens 3 kaarten bijhouden. Zodra beide teamgenoten hun kaarten gekozen hebben, moeten ze tegelijkertijd 1 in de gemeenschappelijke kaarthouder voor bestemmingskaarten plaatsen. Elk team heeft dus twee gemeenschappelijke bestemmingskaarten aan het begin van het spel. Alle andere bestemmingskaarten die een speler nog op hand heeft, moeten geheim blijven.

Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 4 van de stapel en moet er minstens één van houden. De speler kiest dan uit deze nieuwe kaarten 1 kaart die hij op de gemeenschappelijke kaarthouder voor bestemmingskaarten plaatst. De andere kaarten moet hij voor zijn teamgenoot geheim houden.

Bestemmingskaarten die aan het begin van het spel of bij het trekken van nieuwe bestemmingskaarten tijdens het spel afgelegd worden, moeten net als in een regulier Ticket to Ride-spel onderaan de stapel bestemmingskaarten geplaatst worden.



### EXTRA BESTEMMINGSKAARTEN DELEN

Tijdens het spel kan een speler zijn volledige beurt opofferen om maximaal 2 bestemmingskaarten uit zijn hand in de gemeenschappelijke kaarthouder voor bestemmingskaarten te plaatsen en zo informatie met zijn teamgenoot te delen. De speler kan dan wel niets anders ondernemen in deze beurt.

### DUBBELE EN DRIEVoudIGE ROUTES

In een spel met 4 spelers kan maar één route bezet worden. Zodra dit gebeurt, is de andere route afgesloten voor alle andere spelers. Uitzondering: de beide routes van Hong Kong naar Canton blijven open zelfs indien er maar met 4 spelers gespeeld wordt.

Op de kaart van Azië staan ook enkele drievoudige routes. In een spel met 4 spelers kunnen slechts 2 van de 3 routes bezet worden, maar beide spelers van een team kunnen wel beslissen elk een route te bezetten om zo de route af te sluiten voor het andere team.

### TUNNELROUTES

In Azië zijn de tunnels gelijkaardig aan die in Ticket to Ride Europe, waar ze voor het eerst hun intrede deden. Het enige verschil is dat er in het Himalajagebied een hoger aantal treinkaarten getrokken moeten worden, gaande van 4 tot 6.

Tunnels zijn speciale routes die eenvoudig te herkennen zijn aan de speciale zwarte tunnelmarkeringen aan de rand van de vakjes van de tunnelroute. Wanneer een speler een tunnelroute tracht te bezetten, dan legt hij eerst het benodigde aantal kaarten af. Daarna worden de bovenste 4 tot 6 treinkaarten (zoals aangegeven door het cijfer naast de tunnelroute in kwestie) van de gedekte stapel getrokken. Voor elke getrokken kaart die in kleur overeenkomt met de route die een speler tracht te bezetten (inclusief locomotieven), moet hij één extra kaart van die kleur (of een locomotief) afleggen uit zijn eigen hand of uit de gemeenschappelijke voorraad kaarten van zijn team. Pas dan kan de tunnel succesvol bezet worden. Indien de speler niet genoeg treinkaarten in zijn hand heeft van de juiste kleur, of als hij ze niet wenst te spelen, dan mag hij de kaarten terug in zijn hand nemen en zit zijn beurt erop. Daarna worden de kaarten afgelegd die getrokken werden om de lengte van de tunnel te bepalen.

#### Aandachtspunten bij het bezetten van tunnels:

- ◆ Locomotieven zijn veelkleurige kaarten. Indien je dus een locomotief trekt, moet je een extra treinkaart (van de juiste kleur) of een locomotief spelen.
- ◆ Indien een speler probeert om een tunnel te bezetten door enkel locomotiefkaarten te spelen, moet hij slechts extra kaarten spelen indien er locomotieven zitten tussen de extra getrokken kaarten. Je moet in dat geval dus geen extra kaarten spelen als een kaart in de kleur van de tunnel getrokken wordt! Voor elke getrokken locomotiefkaart moet je dan wel een extra locomotief uit je hand spelen.
- ◆ In het zeldzame geval dat er niet genoeg kaarten beschikbaar zouden zijn (zowel op de gedekte stapel als op de aflegstapel samen) om nieuwe kaarten bij te leggen om de lengte van de tunnel te bepalen, dan worden enkel de kaarten die beschikbaar zijn voor de route gebruikt. Indien de spelers alle kaarten bijhouden en er bijgevolg geen kaarten kunnen getrokken worden, dan kan een tunnel zonder extra kaarten bezet worden.

### EINDE VAN HET SPEL

Wanneer één van de teams op het einde van een beurt vier of minder treintjes in voorraad heeft, dan krijgt elke speler, inclusief de spelers van het team met vier of minder treintjes, nog één laatste beurt. Hierna zit het spel erop en de teams bereken hun finale score.

Het team met de langste ononderbroken route op het bord ontvangt de 'Asian Express'-bonus en wordt beloond met tien extra punten. Het team dat het meeste bestemmingskaarten behaald heeft, krijgt de 'Globetrotter'-bonus en mag tien punten bij zijn totaal optellen. Bij een gelijke stand tussen 2 teams krijgen beide teams de extra punten.

Het team met het hoogste aantal punten wint het spel.

*Indien twee of meer teams het hoogste aantal punten hebben, wint het team dat het meeste bestemmingskaarten behaald heeft. Indien dit ook gelijk is, wint het team dat de langste ononderbroken route gemaakt heeft.*



## Tervetuloa Menolipun Aasia laajennukseen, joka tarjoaa mahdollisuuden joukkuepeliin ja kuudennen pelaajan osallistumiseen.



Tässä sääntökirjassa kerrotaan niistä erityissäännöistä, jotka pätevät kun pelataan Aasian kartalla. Muutoin sovelletaan Menolippu peruspelin sääntöjä.

Menolippu Aasia on laajennusosa ja tarvitet siten seuraavia pelitarvikkeita joistakin alla mainituista Menolippu tuotteista:

- 45 yhdenväristä junavaunua ja väriä vastaavat pistemerkit jokaiselle pelaajalle, joko Menolippu tai Menolippu Eurooppa pelistä
- 110 Junakorttia joko edellisistä peleistä tai Menolippu 1910 laajennuksesta

Tämän laajennuksen mukana tulevia korttitelineitä ja ylimääräisiä junavaunuja tulee myös käyttää (9 lisävaunua per joukkue ja 2 puista korttitelineitä per joukkue).

### JOUKKUEPELI

Aasian kartta on suunniteltu pelattavaksi joko 4 tai 6 pelaajalla. Pelaajien tulee ryhmittä 2 hengen joukkueisiin ennen peliä ja istua vierekkäin, jotta saman joukkueen pelaajat aina pelaavat peräjälkeen.

Junavaunut tulee jakaa kahteen 27 vaunun kasaan, yksi kummallekin joukkueen jäsenelle. Joukkueen jäsenet keräävät yhteispisteitä ja käyttävät samaa pistemerkkiä, mutta kummallakin on siis omat junavaunut.

Joukkueella on myös 2 korttitelineitä (oman joukkueen väreissä), jotka asetetaan joukkueen jäsenten ulottuville. Peli aikana, joukkueen jäsenet saavat keskustella muutoin vapaasti, mutta he eivät saa vaihtaa peliä koskevaa tietoa muutoin kuin näissä säännöissä todetulla tavalla.

### JUNAKORTIT

Pelin alussa, kukin pelaaja saa 4 junakorttia aivan kuten tavallisessa Menolippu pelissä. Pelaajat pitävät nämä kortit itsellään, niitä ei aseteta korttitelineisiin.

Pelin aikana, kun pelaaja päättää nostaa junakortteja, hänen on pakko ottaa yksi käteensä ja asettaa yksi joukkueen korttitelineeseen. Kun pelaaja nostaa ensimmäisen kortin, hän saa päättää ottaako hän sen käsikortikseen vai viekö hän sen joukkueen korttitelineeseen. Toinen nostettu kortti on laitettava toiseen vaihtoehtoon. Jos pelaaja päättää nostaa vain yhden veturikortin (jokerin), se on asettava korttitelineeseen.

Rakentaessaan reitin, pelaaja voi käyttää käsikorttejaan ja joukkueen telineessä olevia kortteja haluamallaan tavalla yhdessä.

### MENOLIPUT

Tässä laajennuksessa on 60 Menolippua. Pelin alussa pelaaja saa 5 Menolippua salassa muilta pelaajilta, ml. joukkueoverinsa. Näistä 5 kortista on pidettävä vähintään 3. Kun molemmat ovat valinneet Menolippunsa, joukkueen jäsenet asettavat yhtäaikaan yhden valitsemistaan Menolipuista joukkueen korttitelineeseen. Joukkueilla on siis pelin alussa 2 yhteistä Menolippua. Muut on pidettävä salassa kaikilta pelaajilta.

Pelin aikana, jos pelaaja haluaa nostaa lisää Menolippuja, hän nostaa 4 korttia, joista on pidettävä vähintään 1. Yksi valituista korteista lisätään korttitelineeseen ja loput pidetään salassa kaikilta pelaajilta.

Menoliput joita ei valita viedään Menolippupakan pohjalle, aivan kuten tavallisessa Menolippu pelissä.

### MENOLIPPUJEN PALJASTAMINEN JOUKKUETOVERILLE

Pelin aikana, pelaaja saa käyttää vuoronsa asettaakseen enintään 2 kädessään olevaa Menolippua joukkueen korttitelineeseen. Näin tieto voidaan jakaa joukkue toverille, mutta tähän toimenpiteeseen kuuluu koko pelivuoro.

### KAKSOIS- JA KOLMOISREITIT

4 pelaajan pelissä, mikäli kaksoisreitin toinen reitti rakennetaan, toista ei voi tämän jälkeen rakentaa. Poikkeus: molemmat reitit välillä Hong Kong - Canton voidaan aina rakentaa.

Aasian kartalla on joitakin kolmoisreittejä. 4 pelaajan pelissä, vain 2 näistä 3 reitistä voidaan rakentaa, joskin saman joukkueen kaksi eri pelaajaa voi rakentaa 2 reiteistä, blokaten käytännössä toisen joukkueen reitiltä.

### TUNNELIT

Aasian kartalla, tunnelit toimivat samoin kuin Menolippu Euroopan kartalla. Ainoa ero on Himalaya, jossa nostettavien korttien määrä on korkeampi ja vaihtelee 4 ja 6 välillä.

Tunnelit ovat erityisreittejä, jotka erottaa reitin ruutujen päissä olevista mustista merkeistä. Kun pelaaja yrittää rakentaa tunnelireittiä, pelaaja pelaa reitin rakentamiseen vaaditut kortit eteensä. Tämän jälkeen junakorttipinon 4 - 6 päällimmäistä korttia (lukumäärä ilmenee tunnelireitistä) käännetään kuvapuoli ylöspäin. Jokaista reitin väriä vastaavaa korttia kohden, joka pakasta käännettiin (ml. veturikortit), pelaajan on maksettava 1 ylimääräinen väriä vastaava junakortti rakentaakseen reitin. Jos pelaajalla ei ole näitä ylimääräisiä kortteja, hän ottaa kortit takaisin käteensä ja hänen vuoronsa päättyy. Pakan päältä käännetty junakortit siirretään poistopakkaan.

#### Erityistä huomioitavaa:

- ◆ Veturikortit ovat jokereita. Jokainen pakan päältä nostettu veturikortti pakottaa pelaajan pelaamaan vaaditun värisen kortin tai veturikortin.
- ◆ Jos pelaaja ei käytä reitin rakentamiseen muita kuin veturikortteja, vain pakan päältä nostetut veturikortit katsotaan samavärisiksi korteiksi. Tässä tapauksessa pelaajan ei tarvitse huolehtia, mikäli pakan päältä nousee reitin väriä vastaava "tavallinen" junakortti! Toisaalta, jos pakan päältä nostetaan veturikortti, pelaajan on tässä tapauksessa pakko pelata yksi veturikortti lisää jokaista nostettua veturikorttia kohden.
- ◆ Siinä harvinaisessa tapauksessa, ettei nostopakassa ole tarpeeksi kortteja paljastettavaksi edes poistopakkan sekoittamisen jälkeen ja kortteja ei voida paljastaa tunnelin rakentamisen yhteydessä, pelaaja voi rakentaa reitin ilman pelkoa lisäkustannuksesta.

### PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun joukkueen junavaunujen yhteenlaskettu määrä on 4 tai alle jomman kumman pelaajan päättäessä vuoronsa, jokainen pelaaja saa vielä yhden pelivuoron, ml. se pelaaja, jonka vuoron päättyessä vaunujen määrä laskee 4 tai alle. Peli päättyy tämän jälkeen ja on aika laskea pisteet.

"Asian Express" -bonus myönnetään joukkueelle, joka on kyennyt rakentamaan pisimmän yhtenäisen reitin kartalle. 10 pisteen "Globetrotter" -bonus annetaan joukkueelle, joka toteutti eniten Menolippuja. Jos kahdella joukkueella on sama määrä, molemmat saavat bonuksen.

Eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.

*Jos joukkueet päätyvät tasapisteisiin, voittaa se joukkue joka toteutti useamman Menolipun. Jos tilanne on tämänkin jälkeen tasan, voittaa näistä joukkueista se, joka rakensi pidemmän yhtenäisen reitin.*







**Ticket to Ride® Asia er en sjov udvidelse, der nu giver mulighed for at være op til 6 spillere. Desuden er teamwork et nyt element; spillerne dystet mod hinanden i hold.**



Benyt reglerne som introduceret i det originale Ticket to Ride; denne regelbog beskriver kun de supplerende særregler, der gælder for spil med udvidelsen Asia.

Dette spil er en udvidelse og kan kun spilles sammen med følgende dele fra en af de tidligere versioner af Ticket to Ride:

- **Et lager af 45 tog per hold samt tilhørende pointmarkører fra enten Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe**
- **110 togkort fra Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe eller udvidelsen USA 1910**

Desuden skal både de her medfølgende kortholdere og togvogne anvendes (9 ekstra togvogne i hver farve samt 2 kortholdere i træ til hvert hold).

## HOLDSPIL

Udvidelsen Asia er beregnet for 4 til 6 spillere. Før spilstart inddeles man i hold bestående af hver to spillere. Spillere på samme hold, skal altid sidde ved siden af hinanden, så de har tur lige efter hinanden.

Del først hvert holds farvede togvogne op i 2 sæt bestående af hver 27 vogne. Giv et sæt til begge spillere på hvert hold. Spillere på samme hold optjener også point som et hold. De bruger derfor samme pointmarkør (i holdets farve). Togvogne deler man dog ikke med sin holdkammerat; de følger derimod enkelte spiller.

Hvert hold har 2 fælles kortholdere (en til deres holdets fælles togvognkort og en til holdets fælles rutekort). Kortholdere placeres altid i nærheden af et holds to spillere. I løbet af spillet, må man naturligvis gerne tale med sin holdkammerat – men man må ikke udveksle informationer om spillet. Eneste mulighed for koordinering af taktik findes dermed i den fælles adgang til holdets kortholdere.

## TOGVOGNSKORT

Som i det originale spil gives ved spilstart 4 togvognkort til hver af spillerne. Den enkelte spiller holder sine kort for sig selv; holdets kortholdere forbliver altså tomme.

Ønsker man i løbet af spillet at trække flere togvognkort, skal man tage det ene kort på sin hånd og lægge det andet i den fælles kortholder til togvognkort. Så snart man trækker sit første kort, skal man straks afgøre, om man vil tage det på sin hånd eller lægge det i den fælles kortholder. For næste kort har man samtidig truffet det modsatte valg. Der tager med andre ord altid både et kort på sin hånd og lægger et i holdets kortholder. Trækkes et synligt lokomotivkort, skal det lægges i kortholderen.

Når man indsætter togvogne, må man valgfrit bruge af togvognkort på sin hånd og/eller holdets kortholder.

## RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 60 rutekort. Start med blindt at give hver spiller 5 rutekort. Kun den enkelte spiller må se på kortene; de skal holdes hemmelige for ens holdkammerat. Mindst 3 af hver spillers rutekort skal beholdes. Når begge hold deltager på et hold har valgt rutekort, skal de samtidigt placere 1 i holdets fælles kortholder til rutekort. Hvert hold starter således med 2 fælles rutekort. Alle øvrige rutekort på spillernes hænder skal forblive hemmelige.

Ønsker man i løbet af spillet at trække flere rutekort, trækkes 4 nye rutekort; heraf skal mindst 1 beholdes. 1 således trukket rutekort skal altid placeres i holdets fælles kortholder. Beholdes mere end 1 kort, skal de øvrige kort holdes hemmelige og tages på hånden.

Returnerede rutekort – både ved spilstart og i løbet af spillet – lægges altid tilbage i bunden af bunken med rutekort, helt som i det originale spil.



## DELING AF YDERLIGERE RUTEKORT

Man kan i løbet af spillet vælge at bruge hele sin tur på at overføre op til 2 rutekort fra sin hånd til sit holds fælles kortholder (for på den måde at dele oplysninger med sin holdkammerat). Vælges denne mulighed, kan man ikke foretage sig andet i samme tur.

## DOBBELT- OG TRIPPELSPOR

Dobbeltspor anses ved kun 4 spillere for lukket, når der er indsat tog på det ene af sporene. Eneste undtagelse: Spor nummer to på strækningen fra Hong Kong til Canton forbliver også åbent, selvom der indsættes tog på det ene af dem; også ved kun 4 spillere.

Asia indeholder også nogle trippelspor. Ved 4 spillere, må kun 2 af de 3 spor anvendes på samme tid. To spillere fra samme hold må dog således gerne begge indsætte tog på samme strækning og dermed blokere for deres modstandere.

## TUNNELER

I Asia fungerer tunneller stort set som i Ticket to Ride Europe, hvor de først blev introduceret. Eneste forskel: Der skal trækkes et større antal togvognkort for at afgøre prisen for tunneller i Himalaya-området (fra 4 til 6 kort).

Tunneller er særlige strækninger, der let genkendes på den sorte ramme omkring om hvert af felterne på sporet.

Når man forsøger at indsætte tog på en tunnel-strækning, præsenteres først de ifølge strækningens længde krævede togvognkort. Så vendes de 4 til 6 øverste kort i stakken med togvognkort (antallet ses på sporene på spiller-rættet). For hvert vendt togvognkort med samme farve som de præsenterede, koster ruten yderligere et togvognkort (eller lokomotiv) i den pågældende farve. Togvognkortene kan enten tages fra spillerens egen hånd eller holdets fælles kortholder. Først da kan spilleren indsætte tog på strækningen.

### Husk ved bygning af tunneller følgende:

- ◆ Lokomotiver er flerfarvede jokere. Derfor vil et lokomotiv, der trækkes under denne proces, altid helt naturligt matche farven og øge prisen for projektet.
- ◆ Har en spiller udelukkende brugt lokomotiver på sit tunnel-projekt, forøges prisen kun, hvis der blandt de vendte kort er lokomotiver. Det betyder, at du ikke behøver bekymre dig om farvede togvognkort. Kun et lokomotiv kan udløse yderligere omkostninger! Skulle et lokomotivkort til gengæld afsløres, stiger prisen omvendt hver gang med et lokomotiv.
- ◆ Skulle der ikke være nok togvognkort tilbage, så man kan trække det korrekte antal, når prisen for projektet skal afgøres, vendes kun de evt. resterende kort. Er der ikke flere togvognkort tilbage (fordi spillerne har hamstret dem alle), kan man indsætte tog på tunnel-strækninger uden fare for ekstra omkostninger.

## SPILLETS AFSLUTNING

Når et holds samlede beholdning af togvogne efter endt tur kun består af 4 eller færre togvogne, får alle spillere – også spilleren, som udløste den afsluttende omgang – en sidste tur. Herefter slutter spillet og holdene beregner deres samlede point.

10 bonuspoint for længste Expressrute gives til holdet med den længste, ubrudte strækning af togvogne på spillebrættet. 10 bonuspoint for Globetrotter tildeles holdet med flest fuldførte ruter ifølge rutekort. Har 2 hold klaret opgaven lige godt – og bedst – tildeles begge hold 10 bonuspoint.

Holdet med det højeste antal samlede point er vinder af spillet.

*Har to eller flere hold lige mange – og flest – point, vinder holdet med flest fuldførte ruter ifølge rutekort. Skulle det herefter stadig stå uafgjort, er vinderen blandt disse hold, holdet som fik bonuspointkortet for længste Expressrute.*



## Velkommen til Ticket to Ride® Asia – en morsom ny utvidelse som introduserer lagspill og muligheten å ha med en sjette spiller i ditt Ticket to Ride spill.



Dette regelheftet beskriver regelendringene spesifikt for lagspill i Asia spillet, og forutsetter at du er kjent med reglene fra det originale Ticket to Ride spillet.

Dette spillet er en utvidelse og krever at man bruker følgende deler fra et tidligere Ticket to Ride spill:

- **Et reserve på 45 togvogner per lag samt poengmarkører i samme farge fra Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe**
- **110 vognkort fra en av spillene nevnt over eller fra utvidelsen; USA 1910**

Kortholderne og de ekstra togvognene inkludert i denne utvidelsen skal også brukes (9 ekstra togvogner i hver farge samt 2 kortholdere i tre til hvert av lagene).

### LAGSPILL

Asia kartet er laget spesifikt for lagspill med 4 eller 6 spillere. Spillerne skal deles inn i par på 2 personer, som skal sitte ved siden av hverandre slik at medspillere alltid spiller etter hverandre.

Del alle de fargene med togvogner opp i 2 sett av 27 togvogner, et sett til hver spiller på laget. Spillere på samme lag tar poeng sammen og deler poengmarkør i samme farge, men skal holde deres togvogner separat.

Medspillere deler også 2 kortholdere (en til lagets felles vognkort, og en til lagets felles bonusbilletter), disse plasseres mellom dem lett tilgjengelig for begge to. Under spilllets gang kan medspillere selvsagt snakke sammen, men ikke dele spillinformasjon seg i mellom. Den eneste mulighet for å dele informasjon om spillet er gjennom deres felles kortholdere.

### VOGNKORT

Ved spilllets start mottar hver spiller 4 vognkort som i et vanlig Ticket to Ride spill. Disse kortene holdes skjult og legges ikke i lagets felles kortholder for vognkort.

Når en spiller velger å trekke vognkort på sin tur må spilleren ta ett vognkort på hånden, det andre legges i lagets kortholder. Umiddelbart etter at spilleren har trukket det første kortet må han avgjøre om han skal ta kortet på hånden eller dele det med medspilleren, ved eventuelt å legge det i kortholderen deres. Det andre kortet spilleren trekker legges da det stedet der det første ikke ble lagt (hånden eller kortholder). Dersom spilleren velger å trekke et lokomotiv fra de åpne kortene må dette plasseres blant de felles kortene i kortholderen.

Når man oppretter en rute kan spilleren velge fritt fra vognkort på hånden og/eller vognkort fra kortholderen.

### BONUSBILLETTER

Denne utvidelsen inneholder 60 bonusbilletter. Ved spilllets start får hver spiller utdelt, skjult fra alle såvel som sin medspiller, 5 bonusbilletter. Spilleren må beholde minimum 3 av disse billettene. Når begge medspillere har valgt billettene de ønsker å beholde må de samtidig legge 1 bonusbillett i deres felles kortholder. Slik starter hvert lag spillet med 2 felles bonusbilletter. Resten av billettene på spillernes hånd skal forbli hemmelige.

Dersom en spiller i løpet av spilllets gang ønsker å trekke flere bonusbilletter, trekker spilleren 4 nye billetter hvorav spilleren beholder minimum 1 billett. Spilleren må deretter legge 1 av disse billettene i lagets felles kortholder, resten holdes skjult fra medspilleren.

Bonusbilletter som kastes, enten i begynnelsen av spillet eller som følge av nye bonusbilletter trukket under spilllets gang, legges i bunnen av billettibunnen som i de andre Ticket to Ride spillene.



### DELING AV BONUSBILLETTER

En spiller kan velge å bruke sin tur til å dele inntil 2 bonusbilletter med sin medspiller. For å dele informasjon med sin medspiller legger spilleren billetten/billettene i deres felles kortholder. Spilleren kan ikke gjøre noe annet denne turen.

### DOBBEL- OG TRIPPELRUTER

Så fort en av rutene i en dobbelrute er tatt i et 4 spiller spill, er den andre ruten utilgjengelig for de andre spillerne. Det finnes ett unntak: Begge spor i dobbelruten fra **Hong Kong til Canton** forblir åpen selv når det kun er 4 spillere.

Asia kartet inneholder også noen trippelruter. I et 4 spiller spill kan kun 2 av disse 3 rutene opprettes. Selv dersom begge spillerene på ett lag benytter begge rutene, for å blokkere motstanderen, kan kun 2 ruter benyttes.

### TUNNELRUTER

I Asia fungerer tunnelruter nesten som i Ticket to Ride Europe, hvor de først ble introdusert. Den eneste forskjellen er at i Himalaya skal det trekkes flere vognkort for å avgjøre prisen for tunnelruter (4-6 kort).

Tunnelruter er spesielle strekninger som lett kan kjennes igjen på den svarte rammen rundt hvert felt på ruten. Når en spiller forsøker å opprette en tunnelrute, legger spilleren først ut det antall vognkort som kreves. Deretter vendes de 4 til 6 øverste kortene (antall vist på ruten på spillbrettet) fra vognkort trekkibunnen med billedsiden opp. For hvert vognkort vist med samme farge som den som er brukt til å forsøke å opprette ruten, må spilleren bruke ett kort til med samme farge (eller et lokomotiv) for å kunne opprette ruten. Kortene kan enten tas fra de personlige kortene eller fra deres felles vognkort i kortholderen. Dersom spilleren ikke har nok vognkort av samme farge (eller ikke ønsker å spille de), tar spilleren tilbake kortene på hånden og turen er over. Vognkortene som ble avslørt kastes.

#### Ved opprettelse av tunnelruter vær oppmerksom på at:

- ◆ Lokomotiver er en flerfarget joker, prisen for å opprette en tunnelrute øker derfor med ett ekstra vognkort i samme farge (eller lokomotiv) for hvert lokomotiv som vises.
- ◆ Dersom en spiller kun spiller lokomotiver for å opprette en tunnelrute, vil kun lokomotiver øke kostnaden for å bygge en tunnelrute. Dersom noen av de åpne kortene viser seg å være ett eller flere lokomotiv, må spilleren legge samme antall lokomotiver ekstra for å fullføre ruten.
- ◆ I sjeldne tilfeller hvor det ikke er nok vognkort igjen i trekk- eller kastibunnen til å vende riktig antall kort forbundet med opprettelse av tunnelruten, vendes de kortene som er tilgjengelig med billedsiden opp. Dersom, som et resultat at spillere hamstrer kort, det ikke er noen vognkort tilgjengelige for å vendes kan tunnelruter opprettes uten noen ekstra risiko.

### SPILLETS SLUTT

Når et lags sammenlagte antall togvogner er 4 eller mindre etter en spillers tur, får hver spiller inkludert denne spilleren en siste tur. Deretter er spillet over og lagene regner ut sine poeng.

En 10 poeng Asiaekspres bonus tildeles laget med den lengste sammenhengende ruten på brettet. En 10 poeng Globetrotter bonus tildeles laget med flest fullførte bonusbilletter. Dersom 2 lag har samme lengde på lengste rute eller like mange fullførte bonusbilletter mottar begge lagene bonusen.

Laget med flest poeng vinner.

*Dersom lag har samme antall poeng, vinner laget med flest fullførte bonusbilletter. Er det fremdeles uavgjort, vinner laget med den lengste sammenhengende ruten.*



## Välkommen till Ticket to Ride® Asia – ett nytt roligt tillägg som introducerar lagspel och möjligheten att lägga till en 6:e spelare till dina Ticket to Ride spel.



Detta regelhäfte tar endast upp regelförändringarna för lagspel på Asienkartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från Ticket to Ride originalspelet.

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

- En uppsättning av 45 tåg per spelare och poängmarkörer från Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe
- 110 Tågkort från samma spel eller från expansionen USA 1910.

Du ska också använda korthållarna och de extra färgade plasttågen som inkluderas i denna expansion (ytterligare 9 tåg i matchande färger och 2 korthållare i trä för varje lag).

### LAGSPEL

Asienkartan är specifikt konstruerad för lagspel med 4 eller 6 spelare. Innan spelet startar ska spelarna dela upp sig i lag om 2 personer och sätta sig bredvid varandra. Detta så att spelarna i samma lag gör sina drag i följd.

Dela upp plasttågen från de färgerna i vardera 2 högar om 27 tåg, en hög för varje spelare i laget. Spelarna i samma lag använder samma poängmarkör i lagets färg och får gemensamma poäng, men måste hålla sina högar med tåg åtskilda.

Spelarna i samma lag delar också de två korthållarna (en för lagets gemensamma tågkort och en för de gemensamma biljetterna). Dessa placeras framför spelarna så att båda lätt når dem. Under spelets gång kan spelarna småprata med varandra, men får inte utbyta information om spelet, utom vad som tillåts i reglerna angående användandet av lagets korthållare.

### TÅGKORT

I början av spelet delas 4 tågkort ut till varje spelare, precis som i ett vanligt Ticket to Ride spel. Varje spelare behåller själv dessa medan korthållaren för gemensamma tågkort förblir tom.

När spelaren under spelets gång väljer att dra tågkort *måste* han ta ett till sin hand och lägga ett i sitt lags gemensamma korthållare för tågkort. När spelaren drar sitt första kort måste han genast bestämma om det ska till hans hand eller delas med sin lagkamrat genom att lägga det i den gemensamma korthållaren. Det andra kortet han drar måste då gå till den andra platsen (handen eller korthållaren). Om spelaren väljer att dra ett ensamt uppvänt lokomotivkort *måste* han placera detta i den gemensamma korthållaren.

När en sträcka mutas in får spelaren använda tågkort från sin hand och/eller de från lagets korthållare i vilken kombination som helst.

### BILJETTKORT

Denna expansion innehåller 60 biljettkort. Vid spelets början delas 5 biljettkort ut till varje spelare som måste hålla dem hemliga, även för sin lagkamrat. Av dessa måste han behålla minst 3 biljetter. När båda lagmedlemmarna valt sina biljetter måste de samtidigt placera 1 i lagets gemensamma korthållare för biljetter. När spelet börjar har laget sålunda 2 gemensamma biljetter. Alla andra biljetter hos spelarna måste hållas hemliga.

En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 4 biljetter varav minst 1 måste behållas. Spelaren placerar sedan 1 av de nya behållna biljetterna i lagets gemensamma korthållare för biljetter och håller de övriga hemliga för sin lagkamrat.

De biljettkort som väljs bort, antingen i början av spelet eller vid biljettkortsdragning under spelets gång, läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.



### DELA YTTERLIGARE BILJETTER

Under spelets gång kan en spelare använda hela sin runda till att placera upp till 2 biljettkort från sin hand till den gemensamma korthållaren för biljetter för att dela information med sin lagkamrat. Spelaren kan inte göra något annat denna runda.

### DUBBLA OCH TRIPPLA STRÄCKOR

I ett 4 personers spel blir det andra spåret av en dubbelsträcka otillgänglig för alla spelare så fort ett av spåren är inmutat. Med ett undantag: Båda spåren på dubbelsträckan mellan **Hong-Kong och Canton** förblir tillgängliga även på 4 spelare.

Asienkartan innehåller också några trippelsträckor. I ett 4 personers spel får bara 2 av dessa 3 spår mutas in, men båda spelarna i samma lag kan besluta sig för att muta in en sträcka var och därmed effektivt blockera det andra laget.

### TUNNELSTRÄCKOR

Tunnlar på Asienkartan fungerar precis som i Ticket to Ride Europe där de först introducerades. Den enda skillnaden är att i Himalaya är antalet kort du måste dra från toppen av tågkortshögen något högre; mellan 4 och 6.

Tunnlar är speciella sträckor som identifieras av de svarta kanterna som omger tunnelsträckan. När ett försök att muta in en tunnelsträcka sker lägger spelaren först ner de kort som krävs för att bygga sträckan. Sedan vänder spelaren upp 4 till 6 kort (det antal som anges av numret på just den tunnelsträckan) ur tågkortshögen. För varje kort av dem som matchar färgen som används för inmutningen (inklusive lokomotiv) måste spelaren spela ett kort *extra* i samma färg (eller ett lokomotiv) antingen från sin hand eller från sitt lags gemensamma kort. Först då kan en tunnelsträcka framgångsrikt mutas in. Om spelaren inte har tillräckligt med kort i samma färg (eller väljer att inte spela dem), får spelaren tillbaka alla sina kort till sin hand, varpå spelarens tur tar slut. De korten som blev uppvända från tågkortshögen slängs i slänghögen.

#### Att tänka på angående tunnlar:

- ◆ Lokomotivkort är flerfärgade jokrar. När spelaren vänder upp ett lokomotivkort måste spelaren betala ett extra tågkort i samma färg eller ett lokomotiv.
- ◆ Om en spelare endast spelar lokomotivkort när spelaren mutar in en tunnelsträcka räknas bara lokomotivkort som vänds upp från tågkortshögen. Detta betyder att spelaren inte behöver räkna in ett färgat tågkort i tunnelns färg. Men skulle lokomotivkort dyka upp bland de kort som dras till tunneln måste spelaren spela 1 extra för varje lokomotivkort som dras. Dessa kan bara spelas med lokomotivkort från handen.
- ◆ I det sällsynta fall att det inte finns tillräckligt med kort i tågkortshögen och slänghögen för att avgöra effekten av tunneln för en spelare används bara så många som finns tillgängliga. Om spelarna hamstrar så många kort att inga finns kvar blir effekten att tunnlar mutas in utan risk för att betala extra kort.

### SPELETS SLUT

När den kombinerade högen av tåg i ett lag är nere i 4 eller färre i slutet på en spelares tur får alla spelare, inklusive den aktuella spelaren, en sista tur. Därefter slutar spelet och lagen räknar ut sin slutgiltiga poäng.

Asian Express är ett 10 poängs bonuskort som tilldelas det lag som byggt den längsta sammanhängande sträckan på brädet. Bonuskortet Globetrotter ger 10 poäng till det lag som fullföljt flest biljettkort. Om 2 lag ligger lika för att få en bonus får båda lagen bonusen.

Laget med mest poäng i slutet vinner.

*Om flera lag har lika mycket poäng vinner det lag som har fullföljt flest biljettkort. Om det också är lika vinner laget med längsta sammanhängande sträcka.*











# TICKET TO RIDE ASIA

Game design by  
**Alan R. Moon**

Illustrations by Julien Delval  
Graphic Design by Cyrille Daujean

## PLAY TESTING CREDITS

Remerciements • Spieletests • Pruebas de Juego • Testspelers  
• Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • speltestare  
Kim Berg, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,  
Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon,  
Celia & Tony Soltis, Frank & Susan Wimmer

	<b>2</b>	<b>3</b>	
	<b>4</b>	<b>5</b>	
	<b>6</b>	<b>7</b>	
	<b>8</b>	<b>9</b>	
	<b>10</b>	<b>11</b>	

Copyright © 2004-2015 Days of Wonder

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

„Days of Wonder“, „Zug um Zug“, „Zug um Zug Europa“ und „Zug um Zug Asien“ sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" y "Ticket to Ride Asia" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europa" e "Ticket to Ride Asia" sono marchi o marchi depositati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" en "Ticket to Ride Asia" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

