



*Alan R. Moon*

# TICKET TO RIDE



DAYS OF  
WONDER

THE DICE EXPANSION



5x



2x

Single Route  
Route Simple  
Einzelstrecke  
Recorrido Simple  
Linea Singola



Station  
Gare  
Bahnhof  
Estación  
Stazione



2x

Double Route  
Route double  
Doppelstrecke  
Recorrido Doble  
Linea Doppia



Wild  
Locomotive  
Joker  
Locomotora  
Locomotiva

3x



Tunnels  
Tunnels  
Tunnel  
Túnel  
Gallerie

Single Route Token  
Jeton route simple  
Einzelstrecken-Chip  
Ficha de Recorrido Simple  
Segnalino Linea Singola



15x

Double Route Token  
Jeton route double  
Doppelstrecken-Chip  
Ficha de Recorrido Doble  
Segnalino Linea Doppia



15x



5x



2x

Enkele Route  
Tavallinen reitti  
Enkeltspor  
Enkellinje  
Enkelrutt



Station  
Asema  
Togstation  
Stasjon  
Station



2x

Dubbele Route  
Kaksoisreitti  
Dobbeltspor  
Dobbellinje  
Dubbelrutt



Joker  
Jokeri  
Lokomotiv  
Joker  
Joker

3x



Tunnel  
Tunnelit  
Tunneller  
Tunneler  
Tunnlar

Jeton Enkele Route  
Tavallinen reittimerkki  
Enkeltspors-brik  
Enkellinje brikke  
Enkelrutt



15x

Jeton Dubbele Route  
Kaksoisreittimerkki  
Dobbeltspors-brik  
Dobbellinje brikke  
Dubbelrutt



15x



4



6



8



10



12



14



16



18



20



22



Welcome to Alan R. Moon's *Ticket to Ride - The Dice Expansion*™. This fun-filled expansion lets beginners and veteran railroaders alike roll to victory on any Ticket to Ride board map!

All normal board game rules apply, except as follows:

## 1. Modified Game Set-up

Train cards are left aside and not used; everything else, including Destination Tickets, is used. The colors of routes on the board map no longer matter; only whether they are single or double routes. Each player starts with the number of plastic trains indicated in the rules, as usual. Place the Single Route and Double Route tokens face up next to the board.

## 2. Modified Game Turn

On his turn, a player rolls all five Train dice. He may then re-roll any, all or none of them once, after which the result stands.

### Possible Train dice results



**Single route** • Counts as one space toward claiming a Single Route on the map.



**Double route** • Counts as one space toward claiming a Double Route on the map.



**Station** • Allows the drawing of 1 Destination Ticket, which may be kept or discarded.



**Wild** • Can be used as any one of the three possible results above.

Using part - or even possibly all - of his dice results, the player may then immediately take a single action of his choice:










- Claim a Single Route,
- Claim a Double Route
- or Draw Destination Tickets.

In addition, the player may use any two unused dice to pick token(s) of his choice. These tokens each count as one space toward the claiming of a Route of the corresponding type (Single or Double). The tokens may be used at once (if claiming a Route) or later, but a player can never hold more than 3 tokens of any type. If a player starts his turn with 3, he cannot claim more this turn, even if he spends some. A player may freely discard some or all of his tokens at the end of his turn, to draw different ones later.




**Example:**     

With this dice result after his re-roll, and 2 double route tokens saved from a prior turn, a player could:

- Claim a 3 space Single Route, using     
and take 1 token of his choice, using  
- **OR** claim a 4 space Double Route, using    
plus his 2 double route tokens and take 1 token (using any 2 remaining dice);
- **OR** draw 2 Destination Tickets, using    
and take 1 token (using any 2 remaining dice).

### 3. Other Map Features (Advanced players)

#### FERRIES (T2R Europe, Nordic Countries)

A player wishing to claim a Ferry Route must use one  dice per locomotive displayed on that Ferry Route.

#### TUNNELS (T2R Europe, Switzerland, Nordic Countries)





After having rolled or re-rolled the Train dice, if a player decides to claim a Tunnel Route, he rolls the 3 Tunnel dice and, for each Tunnel symbol rolled, he must add 1 more Single/Double Route Train dice or token than normal to claim the Tunnel Route. If he cannot do that, he may not decide to take


another action instead (i.e. he cannot Claim another Route or Draw Destination Tickets), and his turn ends.

**Important Note:** *A player may not re-roll his Train Dice after having rolled the Tunnel Dice, even if he rolled his Train Dice only once.*

#### TRAIN STATIONS (T2R Europe)

A player wishing to build a Train Station must use 1, 2 or 3  (or  !) to build his 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup> or 3<sup>rd</sup> Station respectively and may take no other action that turn (i.e. he cannot also Claim a Route or Draw Destination Tickets).

#### PASSENGERS (T2R Märklin)

A player wishing to move his passenger along an opponent's Route must use a  to do so and may take no other action that turn (i.e. he cannot also Claim a Route or Draw Destination Tickets).





Voici *Les Aventuriers du Rail - L'extension Jeu de Dés™*, d'Alan R. Moon !  
Pouvant s'adapter à n'importe quel plateau de jeu des Aventuriers du Rail, cette extension ravira les joueurs novices comme les plus expérimentés. Lancez les dés, et foncez vers la victoire !

Les règles du jeu de base s'appliquent normalement, avec les modifications suivantes :

## 1. Préparation du jeu

Retirez les cartes Wagon du jeu. Conservez les autres éléments, y compris les cartes Destination. On ne tient pas compte de la couleur des routes, mais seulement de leur statut de routes simples ou doubles. Chaque joueur commence la partie avec autant de wagons qu'il est indiqué dans les règles du jeu, comme d'habitude. Placez les jetons "Route Simple" et "Route Double" à côté du plateau de jeu, face visible.

## 2. Tour de jeu

À son tour, un joueur lance les 5 dés Train. Il a ensuite droit à une relance pour les dés qui ne lui conviennent pas (tous, une partie d'entre eux, ou aucun). Quoiqu'il arrive, il doit conserver le second résultat.

### Résultats du dé Train



**Route simple** • Permet de poser 1 wagon sur une Route Simple du plateau.



**Route double** • Permet de poser 1 wagon sur une Route Double du plateau.



**Gare** • Permet de piocher 1 carte Destination qui pourra être gardée ou défaussée.



**Locomotive** • Permet de faire une des trois actions ci-dessus au choix.

Grâce à ses dés, un joueur peut faire une et une seule des trois actions suivantes :

- prendre possession d'une Route Simple,
- prendre possession d'une Route Double,
- ou tirer une ou plusieurs cartes Destination.

Pour chaque lot de deux dés non utilisés, un joueur peut prendre un jeton de son choix. Chaque jeton permet de poser un wagon sur une route du type correspondant (simple ou double). Ces jetons peuvent être utilisés immédiatement (pour s'emparer d'une route) ou plus tard, mais un joueur ne peut jamais posséder plus de trois jetons. Si au début de son tour, un joueur possède 3 jetons, il ne peut pas en reprendre





ce tour-ci, même s'il en dépense. En fin de tour, un joueur peut se défausser d'autant de jetons qu'il veut.


**Exemple :**  

Avec ces résultats aux dés (après relance) et deux jetons "Route Double" acquis auparavant, un joueur peut :

- prendre possession d'une Route Simple de 3 espaces avec


   et prendre 1 jeton de son choix avec  

- **OU** prendre possession d'une Route Double de 4 espaces avec   et ses deux jetons "Route Double" et prendre 1 jeton avec les deux derniers dés ;

- **OU** prendre 2 cartes Destination avec   et 1 jeton avec les deux derniers dés.

### 3. Règles spéciales (joueurs expérimentés)

#### FERRIES (LAdR Europe et Scandinavie)

Pour prendre possession d'une ligne de Ferries un joueur doit utiliser un  pour chaque locomotive figurant sur la route.

#### TUNNELS (LAdR Europe, Suisse et Scandinavie)





Si un joueur choisit de traverser un Tunnel après avoir lancé ou relancé les dés Train, il doit aussi lancer les 3 dés Tunnel. Pour chaque


symbole Tunnel obtenu, il doit utiliser une Route Simple/Route Double supplémentaire (soit en utilisant le résultat de ses dés, soit en jouant un ou des jetons acquis au préalable). S'il ne peut pas, il ne peut pas effectuer une autre action à la place (par exemple, prendre possession d'une route ou prendre des cartes Destination), et son tour s'arrête.

**Note:** *Après avoir lancé les dés Tunnel, un joueur ne peut plus choisir de relancer ses dés Train, même s'il ne l'avait pas encore fait.*

#### GARES (LAdR Europe)

Un joueur doit utiliser 1, 2 ou 3  (ou  !) pour construire respectivement sa première, deuxième et troisième gare. Il ne peut pas effectuer d'autre action ce tour (par exemple, il ne peut pas prendre possession d'une route ou de prendre des cartes Destination).

#### PASSAGERS (LAdR Märklin)

Un joueur qui souhaite déplacer son passager sur la route d'un adversaire doit utiliser un  et ne peut pas effectuer d'autre action ce tour (par exemple, il ne peut pas prendre possession d'une route ou de prendre des cartes Destination).





Herzlich willkommen bei *Zug um Zug – Die Würfel-Erweiterung*™ von Alan R. Moon.  
Mit dieser amüsanten Erweiterung werden Neulinge ebenso wie eingefleischte Eisenbahner auf jedem *Zug um Zug*-Spielplan eine Menge Spaß haben!

Es gelten die normalen Regeln des Brettspiels, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

### 1. Änderungen Spielvorbereitung:

Die Wagenkarten werden nicht verwendet. Alle anderen Materialien, einschließlich der Zielkarten, kommen zum Einsatz. Die Farben der Strecken auf dem Spielplan spielen keine Rolle – es ist lediglich entscheidend, ob es sich um Einzel- oder Doppelstrecken handelt. Jeder Spieler beginnt mit einer bestimmten Anzahl an Waggons, wie in den Regeln des Brettspiels angegeben. Die Einzel- und Doppelstrecken-Chips werden offen neben den Spielplan gelegt.

### 2. Änderungen Spielablauf:

Wer an der Reihe ist, wirft zunächst alle fünf Zugwürfel. Nun darf er, wenn er möchte, einige oder alle Würfel noch einmal werfen. Spätestens nach dem zweiten Wurf steht das Ergebnis fest.

### Mögliche Würfelergebnisse



**Einzelstrecke** • Zählt bei der Nutzung einer Einzelstrecke auf dem Plan als ein Feld.



**Doppelstrecke** • Zählt bei der Nutzung einer Doppelstrecke auf dem Plan als ein Feld.



**Bahnhof** • Möglichkeit, 1 Zielkarte zu ziehen, die man aufheben oder ablegen darf.



**Joker** • Freie Wahl einer der drei oben genannten Optionen.

Nachdem der Spieler sich für einige oder alle seiner Würfelergebnisse entschieden hat, führt er sofort genau eine der folgenden drei Aktionsmöglichkeiten aus: Einzelstrecke nutzen, Doppelstrecke nutzen oder Zielkarten ziehen.




Zusätzlich kann der Spieler für jeweils zwei ungenutzte Würfel einen Chip seiner Wahl an sich nehmen. Diese Chips zählen bei der Nutzung einer entsprechenden Strecke (Einzel- oder Doppelstrecke) auf dem Plan als ein Feld. Die Chips können sofort eingesetzt werden – falls der Spieler eine Strecke nutzt – oder in einer späteren Runde. Allerdings darf ein Spieler nie mehr als 3 Chips besitzen. Hat ein Spieler zu Beginn seiner Runde 3 Chips, kann er in dieser Runde keine weiteren Chips bekommen, selbst wenn er welche einsetzt. Er kann jedoch am Ende seines Zuges freiwillig einen oder mehrere Chips abgeben, um in einer späteren








Runde andere an sich nehmen zu können.

**Beispiel:** 


Mit diesem Würfelergebnis nach seinem zweiten Wurf und den beiden Doppelstrecken-Chips, die er bereits besitzt, könnte der Spieler eine Einzelstrecke mit 3 Feldern nutzen (indem er  einsetzt) und 1 Chip seiner Wahl nehmen (mit den Würfeln  und );

- ODER eine Doppelstrecke mit 4 Feldern nutzen (indem er  und seine beiden Doppelstrecken-chips einsetzt) und 1 Chip nehmen (mit zwei beliebigen der verbleibenden Würfel);

- ODER 2 Zielkarten ziehen (mit den Würfeln  und ) sowie 1 Chip nehmen (mit zwei beliebigen der verbleibenden Würfel).

### 3. Weitere Besonderheiten (für fortgeschrittene Spieler):

#### FÄHREN (Zug um Zug Europa, Skandinavien)

Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er pro Lokomotive, die auf der Fährstrecke abgebildet ist, einen Würfel mit dem Symbol  einsetzen.

#### TUNNEL (Zug um Zug Europa, Schweiz, Skandinavien)





Wenn ein Spieler, nachdem er die Zugwürfel ein- oder zweimal geworfen hat, eine Tunnelstrecke nutzen möchte, wirft er die 3 Tunnelwürfel. Für jedes er-


zielte Tunnelsymbol muss er zusätzlich zu den normalerweise für diese Route erforderlichen Symbolen 1 weiteres Einzel-/Doppelstreckensymbol oder einen entsprechenden Chip einsetzen. Wenn er dies nicht kann, darf er stattdessen keine andere Aktion ausführen (so kann er z. B. keine andere Strecke nutzen und auch keine Zielkarten ziehen); der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Wichtiger Hinweis:** *Nachdem ein Spieler die Tunnelwürfel geworfen hat, darf er nicht noch einmal die Zugwürfel werfen – auch wenn er diese erst einmal geworfen hat.*

#### BAHNHÖFE (Zug um Zug Europa)

Wenn ein Spieler einen Bahnhof bauen möchte, muss er 1, 2 oder 3  (oder  !) einsetzen, um seinen ersten, zweiten beziehungsweise dritten Bahnhof zu errichten. Er kann dann in dieser Runde keine andere Aktion ausführen – so darf er z. B. nicht zusätzlich eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.

#### PASSAGIERE (Zug um Zug Märklin)

Wenn ein Spieler einen Passagier entlang der Strecke eines Mitspielers ziehen möchte, muss er ein  einsetzen. Er kann dann in dieser Runde keine andere Aktion ausführen – so darf er z. B. nicht zusätzlich eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.





**Bienvenido a ¡Aventureros al Tren! – La Expansión de Dados™, de Alan R. Moon. Esta divertida expansión permite a jugadores tanto principiantes como veteranos conseguir la victoria mientras hacen rodar los dados sobre cualquier mapa de juego de ¡Aventureros al Tren!**

Para usar la expansión se aplican todas las reglas de los juegos de tablero, con las siguientes excepciones:

## 1. Preparación del Juego Modificada:

A excepción de las Cartas de Vagón, que se dejan aparte durante la partida, se usan todos los componentes de juego, incluidos los Billetes de Destino. Los colores de los recorridos del mapa no se tienen en cuenta; sólo se tiene en cuenta si son Recorridos Simples o Dobles. Cada jugador empieza con el número de vagones de tren de plástico indicado en las reglas, como es habitual. Se colocan las fichas de Recorrido Simple y Recorrido Doble boca arriba, junto al tablero.

## 2. Turno de Juego Modificado:

En su turno, un jugador debe tirar los 5 Dados de Tren. Después, puede volver a tirar cualquier número de ellos, incluso todos o ninguno, tras lo cual el resultado de su tirada se considera definitivo.

### Resultados Posibles de los Dados de Tren



**Recorrido Simple** • Cuenta como un espacio ganado para cubrir un Recorrido Simple del mapa.



**Recorrido Doble** • Cuenta como un espacio ganado para cubrir un Recorrido Doble del mapa.



**Estación** • Permite robar un Billeto de Destino, que puede conservarse o descartarse.



**Locomotora** • Puede usarse como cualquiera de los tres resultados posibles descritos más arriba.






Usando parte (o quizás incluso todos) los resultados de sus dados, un jugador puede llevar a cabo inmediatamente la acción (sólo una) que elija: Cubrir un Recorrido Simple, Cubrir un Recorrido Doble, o Robar Billetes de Destino.



Además, el jugador puede emplear 2 cualesquiera de sus dados sin usar para coger una o más fichas a su elección. Estas fichas cuentan como un espacio ganado para cubrir un recorrido del correspondiente tipo (Simple o Doble). Las fichas pueden usarse inmediatamente (si se quiere Cubrir un Recorrido) o más adelante, pero un jugador nunca puede acumular más de 3 fichas de cualquier tipo. Si un jugador empieza su turno con 3 fichas, no puede adquirir más ese turno, incluso si gasta alguna. Un jugador puede descartarse libremente de algunas o todas sus fichas al final de su turno, para robar otras fichas diferentes más adelante.





### Ejemplo:

Con estos resultados después de volver a tirar los dados, y 2 fichas de Recorrido Doble adquiridas en un turno anterior, un jugador podría:


- Cubrir un Recorrido Simple de 3 espacios (usando    ) y coger una ficha a su elección (usando  y  )

- **O bien** Cubrir un Recorrido Doble de 4 espacios (usando   y sus 2 fichas de Recorrido Doble) y coger una ficha (usando 2 cualesquiera de sus dados restantes)

- **O bien** Robar 2 Billetes de Destino (usando  y  ) y coger una ficha (usando 2 cualesquiera de sus dados restantes)

### 3. Otras Características de los Mapas (Jugadores Avanzados):

#### FERRY (¡Aventureros al Tren! Europa y Países Nórdicos)

Un jugador que desee Cubrir un Recorrido de Ferry *debe* usar un dado  por cada locomotora que muestre ese Recorrido de Ferry.

#### TÚNEL (¡Aventureros al Tren! Europa, Suiza, y Países Nórdicos)





Después de haber tirado (o vuelto a tirar) los Dados de Tren, si un jugador decide Cubrir un Recorrido


de Túnel, debe tirar los 3 Dados de Túnel y añadir, por cada símbolo de Túnel mostrado, un Dado de Tren o ficha de Recorrido Simple o Doble adicional. Si es incapaz de cumplir este requisito, no podrá cambiar su acción (es decir, no puede Cubrir otro Recorrido o Robar Billetes de Destino) y su turno terminará.

**Nota Importante:** *Un jugador no puede volver a tirar sus Dados de Tren después de haber tirado los Dados de Túnel, incluso si sólo ha tirado sus Dados de Tren una vez.*

#### ESTACIÓN DE TREN (¡Aventureros al Tren! Europa)

Un jugador que desee construir una Estación de Tren debe usar 1, 2 ó 3  (o  ) para construir su 1ª, 2ª o 3ª Estación respectivamente, y no puede llevar a cabo otra acción ese turno (es decir, no puede Cubrir un Recorrido o Robar Billetes de Destino además de construir la Estación).

#### PASAJERO (¡Aventureros al Tren! Märklin)

Un jugador que desee mover a su pasajero por el recorrido de un adversario debe usar un  para hacerlo, y no puede llevar a cabo otra acción ese turno (es decir, no puede Cubrir un Recorrido o Robar Billetes de Destino además de construir la Estación).





**Benvenuto in *Ticket to Ride - The Dice Expansion*™, di Alan R. Moon.**

**Questa divertente espansione permette sia a ferrovieri principianti che veterani di correre verso la vittoria attraverso qualsiasi mappa di gioco di Ticket to Ride!**

Si applicano tutte le normali regole del gioco da tavolo, tranne quanto segue:

### **1. Preparazione del Gioco Modificata:**

Le carte Treno vengono lasciate da parte e non sono usate; tutto il resto, inclusi i Biglietti, viene utilizzato. I colori delle linee sulla mappa di gioco non hanno più importanza; conta solo se si tratta di linee singole o doppie. Ogni giocatore comincia con il numero di treni di plastica indicato nelle regole, come di solito. Posiziona i segnalini Linea Singola e Linea Doppia a faccia in su a fianco del tabellone di gioco.

### **2. Turno di Gioco Modificato:**

Nel proprio turno, il giocatore tira tutti e cinque i dadi Treno. Può rilanciare una volta alcuni, tutti o nessuno dei dadi dopodiché il risultato è deciso.

#### **Possibili risultati dei dadi Treno**



**Linea Singola** • Conta come uno spazio al fine di rivendicare una Linea Singola sulla mappa.



**Linea Doppia** • Conta come uno spazio al fine di rivendicare una Linea Doppia sulla mappa.



**Stazione** • Consente di pescare un Biglietto Destinazione, che può essere tenuto o scartato.



**Locomotiva** • Può essere usato al posto di una delle tre possibilità precedenti.

Usando parte - o tutti - i risultati dei dadi, il giocatore può immediatamente eseguire una singola azione a sua scelta:




- Rivendicare una Linea Singola;
- Rivendicare una Linea Doppia;
- oppure Pescare Biglietti di Destinazione.


Oltre a ciò, il giocatore può usare due dadi qualsiasi non utilizzati per prendere i segnalini che preferisce. Ciascuno di questi segnalini conta come uno spazio al fine di rivendicare di una Linea del tipo corrispondente (Singola o Doppia). I segnalini possono essere usati immediatamente (se per ottenere una Linea) o più tardi, ma un giocatore non può mai tenere più di 3 segnalini per tipo. Se un giocatore inizia il proprio turno con 3 segnalini, non può chiederne altri per quel turno, anche se ne spende alcuni. Un giocatore può scartare liberamente alcuni o tutti i suoi segnalini alla fine del proprio turno, per pescarne altri successivamente.



**Esempio :**   

Con questo risultato del dado dopo i rilanci e con 2 segnalini linea doppia tenuti dal turno precedente, il giocatore può:


- rivendicare uno spazio da 3 di Linea Singola (usando  ) e prendere 1 segnalino a sua scelta (usando  e  )

- **OPPURE** rivendicare una Linea Doppia di 4 spazi (usando  e i suoi 2 segnalini linea doppia) e prendere 1 segnalino (usando 2 dadi rimanenti)


- **OPPURE** pescare 2 Biglietti Destinazione (usando  e  ) e prendere 1 segnalino (usando 2 dadi rimanenti).

### 3. Altre Caratteristiche della Mappa (giocatori esperti):

#### TRAGHETTI (T2R Europe e Nordic Countries)

Un giocatore che desidera rivendicare una Linea di Traghetto deve usare un dado  per ogni simbolo locomotiva mostrato sulla Linea di Traghetto.



#### GALLERIE (T2R Europe, Switzerland e Nordic Countries)

 Dopo aver tirato (o ritirato) i dadi Treno, se un giocatore decide di rivendicare una Linea di Galleria tira i 3 dadi Galleria e, per ogni simbolo Galleria ottenuto, deve aggiungere 1 dado Treno Linea Singola/Linea Doppia o un segnalino rispetto al normale per rivendicare la Linea


di Galleria. Se non può farlo, non può decidere di eseguire un'altra azione al posto di quest'ultima (ad esempio non può Rivendicare un'altra Linea o Pescare Biglietti di Destinazione) e il suo turno ha fine.

**Nota Importante:** il giocatore non può rilanciare i suoi dadi Treno dopo aver tirato i dadi Galleria, anche se ha tirato solo una volta i dadi Treno.

#### STAZIONI DEL TRENO (T2R Europe)

Un giocatore che desidera costruire una Stazione del Treno deve usare 1, 2 o 3  (o  !) per costruire la sua 1°, 2° o 3° Stazione rispettivamente e non può eseguire altre azioni per quel turno (per esempio non può anche rivendicare una Linea o Pescare Biglietti di Destinazione).

#### PASSEGGERI (Ticket to Ride Märklin)

Un giocatore che desidera spostare i propri passeggeri lungo una Linea di un avversario deve usare un  per farlo e non può eseguire altre azioni per quel turno (per esempio non può anche rivendicare una Linea o Pescare Biglietti di Destinazione).





Welkom bij Alan R. Moon's *Ticket to Ride - The Dice Expansion*™.

Deze leuke uitbreiding zal iedereen (zowel beginners als spoorbaan-veteranen) toelaten om met uitstekende worpen de overwinning te behalen op één van de Ticket to Ride spelborden!

De normale spelregels gelden nog, doch met de volgende wijzigingen:

### 1. Gewijzigde opstelling:

De treinkaarten worden niet gebruikt in deze variant en leg je aan de kant. De rest van de spelonderdelen, de Bestemmingstickets inbegrepen, worden wel gebruikt. De kleuren van de routes op het spelbord spelen in dit spel geen enkele rol, maar het is wel belangrijk te weten of het Enkele of Dubbele Routes zijn. Elke speler begint het spel met het aantal treinen zoals aangegeven in de regels van het basisspel. Plaats de fiches met de Enkele en Dubbele Routes naast het spelbord.

### 2. Gewijzigde spelbeurt:

Tijdens zijn beurt gooit de speler met de 5 treindobbelstenen. Hierna kan hij nog een tweede maal alle, geen of een willekeurig aantal dobbelstenen gooien, waarna het uiteindelijke resultaat behaald wordt.

### Mogelijke resultaten van de treindobbelstenen



**Enkele Route** • Deze telt als 1 vakje bij het claimen van een Enkele Route op het spelbord.



**Dubbele Route** • Deze telt als 1 vakje bij het claimen van een Dubbele Route op het spelbord.



**Station** • Staat je toe om 1 Bestemmingsticket te trekken, die je dan kan houden of afleggen.



**Joker** • Kan je gebruiken om 1 van de drie bovenstaande resultaten te kiezen.

Nadat je de dobbelstenen gekozen hebt van het uiteindelijke resultaat (en dit gedeeltelijk of volledig), kan je onmiddellijk één enkele actie kiezen: het claimen van een Enkele Route; het claimen van een Dubbele Route; of je kan ook Bestemmingstickets trekken.






Bovendien kan de speler twee ongebruikte dobbelstenen inzetten om één fiche naar keuze te nemen. Deze fiches kan je inzetten als een vakje bij het claimen van een Route van hetzelfde type (Enkel of Dubbel). Je kan ze onmiddellijk inzetten (bij het claimen van een Route) of ze bijhouden voor later, maar je kan er nooit meer dan 3 in je bezit hebben. Begin je jouw beurt met 3 fiches, dan kan je geen bijkomstige fiche bekomen, zelfs indien je twee ongebruikte dobbelstenen inzet. Het is toegestaan om sommige (of alle) fiches af te staan na jouw beurt om





zo (later) nog andere fiches te kunnen nemen.

**Voorbeeld:**     

Met dit resultaat na de tweede worp en met de 2 Dubbele Route fiches die de speler bijgehouden had in een vorige beurt, kan hij:


één Enkele Route van 3 vakjes claimen (gebruikt:   ) en één fiche nemen naar keuze (gebruikt:  en )

- **OF** hij claimt één Dubbele Route van 4 vakjes (gebruikt:   en zijn 2 Dubbele Route fiches) en neemt hij één fiche (dankzij 2 ongebruikte dobbelstenen)


- **OF** hij trekt 2 Bestemmingstickets (gebruikt:  en ) en hij neemt één fiche (dankzij 2 ongebruikte dobbelstenen).

### 3. Speciale regels (Ervaren spelers):

#### VEERBOTEN (T2R Europe en Nordic Countries)

Wenst een speler een Veerboot-route te claimen dan moet hij een  dobbelsteen per locomotief symbool gebruiken voor deze Veerboot-route.



#### TUNNELS (T2R Europe, Switzerland en Nordic Countries)

 Wenst een speler een Tunnelroute te claimen na de 1<sup>ste</sup> of de 2<sup>de</sup> worp van de Treindobbelstenen, dan gooit hij de 3 Tunneldobbelstenen en moet hij, voor


ieder geworpen Tunnelsymbool, 1 extra Enkele/Dubbele Route Treindobbelsteen (of fiche) toevoegen om een Tunnelroute te claimen. Kan hij deze regel niet vervullen, dan eindigt zijn beurt onmiddellijk en kan hij geen andere actie meer uitvoeren tijdens zijn huidige beurt (hij kan bv. geen Route Claimen of Bestemmingstickets trekken).

**Belangrijke opmerking:** *Het is niet toegestaan dat een speler zijn Treindobbelstenen na de Tunneldobbelstenen voor een tweede maal gooit, ook al had hij slechts één maal geworpen.*

#### TREINSTATIONS (T2R Europe)

Wenst een speler een Treinstation te bouwen dan moet hij 1, 2 of 3  (of  !) gebruiken om respectievelijk zijn 1<sup>ste</sup>, 2<sup>de</sup> of 3<sup>de</sup> station te bouwen en mag hij ook geen andere actie uitvoeren tijdens zijn huidige beurt (hij kan bv. geen Route Claimen of Bestemmingstickets trekken).

#### PASSAGIERS (T2R Märklin)

In *Ticket to Ride Märklin* moet een speler, die zijn passagier over de route van een tegenstander wenst te verplaatsen, een  gebruiken om deze actie uit te voeren en hierna kan hij ook geen andere actie uitvoeren tijdens zijn huidige beurt (hij kan bv. geen Route Claimen of Bestemmingstickets trekken).





## Tervetuloa pelaamaan Alan R. Moonin Menolippu lautapelin nopilla pelattavaa lisäosaa. Tätä hauskaa lisäosaa voi kokeilla kaikkien Menolippu tuoteperheen pelilaudoilla!

Kaikki lautapelin perussäännöt ovat voimassa seuraavin poikkeuksin:

**1. Pelin alkuasettelu:** lautapelin junakortteja ei käytetä noppapeliversiossa lainkaan. Kaikkia muita pelitarvikkeita käytetään, mukaan lukien menoliput. Pelilaudan reittien väreillä ei ole merkitystä, vaan ainoastaan sillä, onko reitti tavallinen vai kaksoisreitti. Jokainen pelaaja ottaa käyttöönsä valitsemansa värin junavaunut. Pelimerkit asetetaan pelilaudan sivuun.

**2. Pelivuoron kulku:** vuorollaan, pelaaja heittää kaikkia 5 junanoppaa. Tämän jälkeen hän saa heittää uudelleen valitsemansa määrän noppia (0 – 5 noppaa), jonka jälkeen hänen tuloksensa jää voimaan.

### Mahdollisia junanopilla heitettäviä tuloksia



**Tavallinen reitti** • Vastaa yhden ruudun rakentamista tavallisella reitillä.



**Kaksoisreitti** • Vastaa yhden ruudun rakentamista kaksoisreitillä.



**Asema** • Antaa oikeuden nostaa yhden menolipun, jonka voi pitää tai heittää pois.



**Jokeri** • Voidaan käyttää yhtenä edellä mainituista kolmesta vaihtoehdosta.

Käyttäen osaa – tai mahdollisesti kaikkia – heittämiään noppia, pelaaja voi tämän jälkeen suorittaa yhden seuraavista toiminnoista: rakentaa yhden tavallisen reitin, rakentaa yhden kaksoisreitin tai nostaa menolippuja.

Tämän lisäksi, pelaaja saa vaihtaa kaksi noppaa, joita hän ei ole käyttänyt toiminnon suorittamiseen, valitsemansa yhteen pelimerkkiin. Näitä pelimerkkejä voidaan käyttää myöhempien vuorojen aikana pelimerkkiä vastaavan reitin (tavallinen tai kaksoisreitti) rakentamiseen. Pelaajalla voi olla yhdellä kertaa hallussaan enintään kolme pelimerkkiä. Jos pelaajalla on vuoronsa alussa 3 merkkiä, hän ei saa hankkia lisää merkkejä, vaikka hän käyttäisikin merkkejä kuluvalle vuorollaan. Vuoronsa lopussa, pelaaja saa halutessaan












heittää pois merkkejä, jotta hän voi seuraavalla vuorollaan ottaa toisia merkkejä.

**Example:**     

Tällä tuloksella kahden heiton jälkeen ja 2 edelliseltä kierokselta säästetyllä kaksoisreittimerkillä pelaaja voisi:


- rakentaa 3 ruudun mittaisen tavallisen reitin    ja ottaa yhden valitsemansa pelimerkin (käyttäen  ja  )

- **TAI** rakentaa 4 ruudun mittaisen kaksoisreitin (käyttäen   ja hänen 2 kaksoisreittimerkkiään) ja ottaa yhden pelimerkin (käyttäen 2 jäljellä olevaa noppaa)

- **TAI** nostaa 2 menolippua (käyttäen  ja  ) ja ottaa yhden pelimerkin (käyttäen 2 jäljellä olevaa noppaa).

### 3. Muita erikossääntöjä (kokeneemmille pelaajille)

#### **LAUTAT** (Menolippu: Eurooppa ja Pohjoismaat)

Jos pelaaja haluaa rakentaa lauttareitin, on hänen käytettävä reitin rakentamiseen yksi  jokaista veturi-symboli kohden, joka lauttareitille on merkitty.

#### **TUNNELIT** (Menolippu: Eurooppa, Sveitsi ja Pohjoismaat)





Heitettyään junanoppia, jos pelaaja haluaa rakentaa tunnelireitin, on hänen heitettävä


tämän jälkeen kolmea tunnelinoppaa ja, mikäli tuloksena on tunnelisymboleita, käytettävä reitin rakentamiseen jokaista tunnelisymbolia kohden yksi ylimääräinen noppa ja/tai pelimerkki. Jos hän ei pysty näin tekemään, ei pelaaja saa myöskään perua tunnelireitin rakentamista ja suorittaa muuta toimintoa, vaan hänen vuoronsa päättyy.

**Tärkeä huomio:** *Pelaaja ei saa heittää junanoppia uudelleen tunnelinoppien heiton jälkeen, vaikka hän olisikin heittänyt junanoppia vasta kerran.*

#### **JUNA-ASEMAT** (Menolippu: Eurooppa)

Jos pelaaja haluaa rakentaa aseman, on hänen käytettävä rakentamisen 1, 2 tai 3  (tai  ), riippuen siitä, onko kyseessä pelaajan 1, 2 vai 3 asema. Pelaaja ei voi suorittaa muuta toimintoa saman vuoron aikana (hän ei voi rakentaa tai nostaa menolippuja).

#### **PASSENGERS** (Menolippu: Märklin)

Jos pelaaja haluaa siirtää matkustajaa vastustajan reittiä pitkin, on hänen käytettävä tätä tarkoitusta varten , eikä hän voi suorittaa muuta toimintoa saman vuoron aikana (hän ei voi rakentaa tai nostaa menolippuja).





## Velkommen til Alan R. Moon's *Ticket to Ride - The Dice Expansion*.

Denne sjove udvidelse giver både nye og mere garvede spillere chancen for at lade terningerne føre dem til sejr på ethvert *Ticket to Ride* spillebræt!

Alle reglerne fra brætspelet gælder, dog gælder følgende undtagelser:

### 1. Ændret Startopstilling

Togkortene lægges til side og benyttes ikke; alt andet (også Rutekort) bruges. Sporenes farver på spillebrættet har ikke længere nogen betydning. Vigtigt er kun, om det er enkelt- eller dobbeltspor. Alle spillere starter som normalt med det i grundreglerne bestemte antal placertog. Placér Enkelt- og Dobbeltspors-brikkerne med billedsiden opad ved spillebrættet.

### 2. Ændret Spilforløb

Under sin tur slår spilleren med alle fem Togterninger. Efter første slag kan spilleren vælge at slå et valgfrit antal af terningerne om; men man får kun ét omslag under hver tur. Herefter ligger resultatet fast.

### Mulige slag med Togterninger



**Enkeltspor** • Tæller på kortet som et felt, når der indsættes tog på enkeltspor.



**Dobbeltspor** • Tæller på kortet som et felt, når der indsættes tog på dobbeltspor.



**Togstation** • Spilleren må trække 1 Rutekort, som kan beholdes eller smides.



**Lokomotiv** • Fungerer som joker, og kan bruges som et af ovenstående tre slag.

Spilleren må nu gøre brug af nogen af terningerne (eller måske alle) fra sit slag og kan straks foretage sig én af følgende ting:

- Indsætte tog på en Enkeltspors-Rute;
- Indsætte tog på en Dobbeltspors-Rute;
- Eller trække Rutekort.

Desuden kan spilleren bytte sig til en valgfri Rutebrik for hver to ubrugte terninger fra sit slag. Disse Rutebrikker tæller hver som et felt ved indsætning af tog på henholdsvis Enkeltspors- og Dobbeltspors-Ruter. Rutebrikkerne kan bruges med det samme (hvis der indsættes tog nu) eller senere, men en spiller kan på intet tidspunkt have mere end 3 Rutebrikker uanset brikernes type. Starter man allerede sin tur med 3 brikker, kan man ikke få flere brikker i denne tur; heller ikke selvom man bruger af brikkerne under turen. Når ens tur slutter, må man gerne smide alle eller måske bare nogen af sine Rutebrikker, så



man kan trække nogen nye under sin næste tur.

**Eksempel:**   

Med dette terningslag (efter omslag) og 2 Dobbelt-Rutebrikker gemt fra en tidligere tur, kan spilleren:


- indsætte tog på en Enkeltspors-Rute med 3 felter (ved at bruge    ) og tage en Rutebrik efter eget valg (ved at bruges  og  );

- **ELLER** indsætte tog på en Dobbeltspors-Rute med 4 felter (ved at bruge   og sine 2 Rutebrikker med Dobbeltspor) og tage 1 Rutebrik (ved at bruge 2 valgfri terninger);


- **ELLER** trække 2 Rutekort (ved at bruge  og  ) og tage 1 Rutebrik (ved at bruge 2 valgfri terninger).

### 3. Andet på Spillebrættet (Øvede spillere):

#### FÆRGER (T2R Europe, Nordic Countries)

Ønsker en spiller at indsætte tog på en Færgerute skal der bruges en  terning per lokomotiv-symbol på den pågældende Færgerute.



#### TUNNELER (T2R Europe, Switzerland, Nordic Countries)

 Ønsker en spiller efter sit terningslag (inkl. omslag) at indsætte tog på en Tunnelrute slås til det formål også med de 3 Tunnel-terninger. Etableringen af ruten fordyres nu med 1 felt for hvert slået Tunnelsymbol


(gælder både enkelt- og dobbeltspor). Kan spilleren ikke betale den krævede pris, har spilleren brugt sin mulighed for at indsætte tog på andre spor eller trække Rutekort og turen afsluttes.

***Vigtigt:** Efter en spillers slag med Tunnelterningerne, må Togterningerne ikke længere slås om. Heller ikke selvom spilleren tidligere kun slog én gang med Togterningerne.*

#### TOGSTATIONER (T2R Europe)

Ønsker en spiller at bygge en Togstation skal denne bruge 1, 2 eller 3  (eller  !) for at bygge henholdsvis sin første, anden og tredje Togstation. Spilleren må ikke foretage sig yderligere i samme tur (dvs. spilleren kan ikke også indsætte tog på spillebrættet eller trække Rutekort).

#### PASSAGERER (T2R Märklin)

Ønsker en spiller at flytte sin passager langs sine modstanderes togruter, skal spilleren bruge en  for at gøre det. Herefter må spilleren ikke forestage sig yderligere i samme tur (dvs. spilleren kan ikke også indsætte tog på kortet eller trække Rutekort).





Velkommen til Alan R. Moons *Ticket to Ride – The Dice Expansion*™.  
Denne artige utvidelsen lar både begynnere og veteranotogbanebyggere å kaste inn til seier på et hvert *Ticket to Ride* kart!

All vanlige brettspillregler benyttes, med unntak av følgende:

## 1. Endret spilloppsett

Togkortene blir lagt til side og ikke brukt; alt annet, inkludert Billetter, blir brukt. Hver spiller starter med det antallet plastikktoget som reglene tilsier, som normalt. Legg de Enkle og Doble linjemarkørene med billedsiden opp ved siden av bordet. Fargene på toglinjene betyr ingen ting lenger; kun om de er enkle eller doble linjer.

## 2. Endret spillertur

I sin tur, kaster spilleren alle 5 togterningene. Så kan en kaste noen, alle eller ingen av dem på nytt, men resultatet står etter dette.

### Mulige Togterningresultater



**Enkellinje** • Teller som et felt for å kreve en enkeltlinje på kartet.



**Dobbellinje** • Teller som et felt for å kreve en dobbeltlinje på kartet.



**Stasjon** • Gir muligheten til å trekke 1 Billett, som kan beholdes eller forkastes.



**Joker** • Kan benyttes som et av de tre ovenfornevnte resultatene.

Ved å bruke deler – eller muligvis alle – sine terningresultater, kan spilleren umiddelbart utføre en enkelt handling etter eget valg:

- Kreve en enkeltlinje;
- Kreve en dobbeltlinje;
- eller trekke Billetter.



I tillegg kan spilleren bruke to ubrukte terninger til å ta en markør(er) etter eget valg, Disse markørene teller som ett felt i kravet på en linje av den samme typen (Enkelt eller Dobbelt). Markørene kan brukes med en gang (hvis en linje kreves) eller senere, men en spiller kan aldri ha flere enn 3 markører av en type. Hvis en spiller starter sin tur med 3, kan en ikke kreve mer denne turen, selv om en bruker noen. En spiller kan fritt forkaste noen eller alle sine markører i slutten av sin tur, for å trekke andre senere.





**Example:**   

Med dette resultatet etter sitt omkast, og 2 doble linje-markører spart fra en tidligere tur, kan en spiller:


- kreve en 3 felts Enkeltlinje (ved å bruke  og  og ta 1 valgfri markør (ved å bruke  og  );

- **ELLER** kreve en 4 felts Dobbeltlinje (ved å bruke  og  sine 2 doble linjemarkører) og ta 1 markør (ved å bruke hvilke som helst gjenværende terninger);

- **ELLER** trekke 2 Billetter (ved å bruke  og  ) og ta 1 markør (ved å bruke 2 av de gjenværende terningene).

### 3. Andre kartdetaljer (Erfarne spillere)

#### FERJER (T2R Europe, Nordic Countries)

En spiller som ønsker å kreve en Ferjelinje må bruke en  terning for hvert lokomotivsymbol vist på denne Ferjelinjen.

#### TUNNELER (T2R Europe, Switzerland, Nordic Countries)





Etter å ha kastet (eller kastet om) Togterningene, kan en spiller som ønsker å kreve en Tunnellinje kaster de 3 tunnelterningene, og må legge til 1 Enkelt/Dobbelt linje terning eller


markør enn normalt for hvert Tunnelsymbol som ble kastet, for å kreve Tunnellinjen. Hvis spilleren ikke kan det, kan en ikke ombestemme seg og ta en annen handling isteden. (altså; kan en ikke Kreve en annen linje eller trekke Billetter), og turen avsluttes.

**Viktig:** *En spiller kan ikke rulle Tog Terningen etter å rullet Tunnel Terningen, selvom spilleren rullet Tog Terningen kun en gang.*

#### TOGSTASJONER (T2R Europe)

En spiller som ønsker å bygge en Togstasjon må bruke 1, 2 eller 3  (eller  !) for henholdsvis å bygge sin første, andre eller tredje Stasjon og kan ikke utføre noen annen handling denne turen (altså kan en ikke Kreve en linje eller trekke Billetter).

#### PASSASJERER (T2R Märklin)

En spiller som ønsker å flytte sin passasjer langs en motspillers linje må bruke en  for å gjøre dette og kan ikke utføre noen annen handling denne turen (altså kan en ikke Kreve noen linje eller trekke Billetter).





Välkommen till Alan R. Moon's *Ticket to Ride – The Dice Expansion*™.

Denna underhållande expansion låter såväl nybörjare som veteraner tävla på lika villkor och hitta nya spår till vinst på valfri Ticket to Ride karta.

Som vanligt gäller reglerna från sällskapsspelet, med dessa undantag:

## 1. Ändrad uppsättning av spelet

Tågvagnskorten används inte och läggs åt sidan; allt annat, inklusive destinationsbiljetter, används. Rutternas färg på spelplanen spelar ingen roll längre utan bara om de är enkla eller dubbelrutter. Varje spelare börjar med samma antal plasttåg som står i reglerna för grundspelet. Lägg enkel och dubbelruttmarkörerna vid sidan av spelplanen.

## 2. Ändrad spelrunda

I sin tur så kastar spelaren alla fem tågtärningarna. Spelaren får kasta om valfritt antal tärningar en gång. Det nya resultatet gäller.

### Möjliga Tågtärningsresultat



**Enkelrutt** • Räknas som ett steg när man mutar in en enkelrutt på spelplanen.



**Dubbelrutt** • Räknas som ett steg när man mutar in en dubbelrutt på spelplanen.



**Station** • Tillåter spelaren att dra en destinationsbiljett, som antingen kan behållas eller slängas.



**Joker** • Kan användas som vilket resultat som helst ovan.

Oavsett om spelaren använder alla tärningsresultat eller bara delar av dem så får spelaren direkt utföra en av följande handlingar: Muta in en enkelrutt, Muta in en dubbelrutt eller dra destinationsbiljetter.






Spelarens vars tur det är kan även byta ut två av sina oanvända tärningsresultat för att ta upp en ruttmarkör (en ruttmarkör per utbytt par tärningar). Dessa markörer räknas som ett steg när spelaren mutar in en rutt av samma typ (enkel eller dubbel). Markörerna får användas med en gång (om spelaren mutar in en sträcka) eller senare, men en spelare får inte ha fler än **TRE** markörer totalt på en gång. Om en spelare startar sin runda med tre markörer så kan han inte få fler den rundan, detta gäller även om spelaren använder sina markörer den rundan. En spelare kan slänga sina markörer i slutet av sin runda för att få möjlighet att





dra nya nästa runda.

**Example:**   

Med detta tärningsresultatet kan spelaren: (spelaren hade 2 dubbelrutter sparade sen föregående runda och slog desutom om tärningarna en gång för att få detta resultat.)


- Muta in en 3 rutor lång enkel sträcka (Dessa används    ) och ta en valfri markör genom att använda (  och  );

- Eller muta in en 4 rutor lång dubbelrutt (Dessa används   och de 2 dubbelruttsmarkörerna) och ta en valfri markör genom att använda de kvarvarande tärningsresultaten ;

- Eller dra 2st destinationsbiljetter (Dessa används  och  ) och ta en markör genom att använda två oanvända tärningsresultat.

### 3. Andra specialregler (Avancerade spelare):

#### FÄRJOR (T2R Europe, Nordic Countries)

En spelare som vill muta in en färjerutt måste använda en  tärning per lokomotivikon som visas på den färjerutten.





#### TUNNLAR (T2R Europe, Switzerland, Nordic Countries)

Spelare som vill försöka muta in en tunnelrutt gör


på följande sätt: Kasta först de vanliga tärningarna som vanligt och ta sedan fram tunneltärningarna och kasta dom. För varje tunnelsymbol som visas måste spelaren använda en extra enkel- eller dubbelrutts-tärning (eller markör om man har sparat sen tidigare) än normalt för att muta in tunnelrutten. Om spelaren misslyckas med att muta in tunnelrutten går turen omedelbart över till nästa spelare.

**Observera:** *Man får inte kasta om sina tågtärningar efter att ha kastat tunneltärningarna.*

#### TÅGSTATIONER (T2R Europe)

En spelare som vill bygga en måste använda först EN, sen TVÅ och slutligen TRE  (eller  !) för att bygga sin första, andra och tredje station. Spelaren kan inte göra något annat den rundan (vill man bygga en tågstation så är det också det enda man kan göra under sin runda).

#### PASSAGERARE (T2R Märklin)

En spelare kan flytta sin passagerare längs en motståndares rutt igenom att använda en . Spelaren får inte göra något annat den rundan (dvs spelaren kan inte också muta in en sträcka eller dra destinationsbiljetter).



Game Design by Alan R. Moon

Graphic Design by Cyrille Daujean

Translations:

Birgit Ingang, Darío Aguilar Pereira,  
Fulvio Cattaneo, Sarah Verhaeghe,  
Markus Bremer, Remo Rehder



Copyright © 2008-2015 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.  
"Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Zug um Zug" are registered trademarks of Days of Wonder, Inc.



DAYS OF  
WONDER