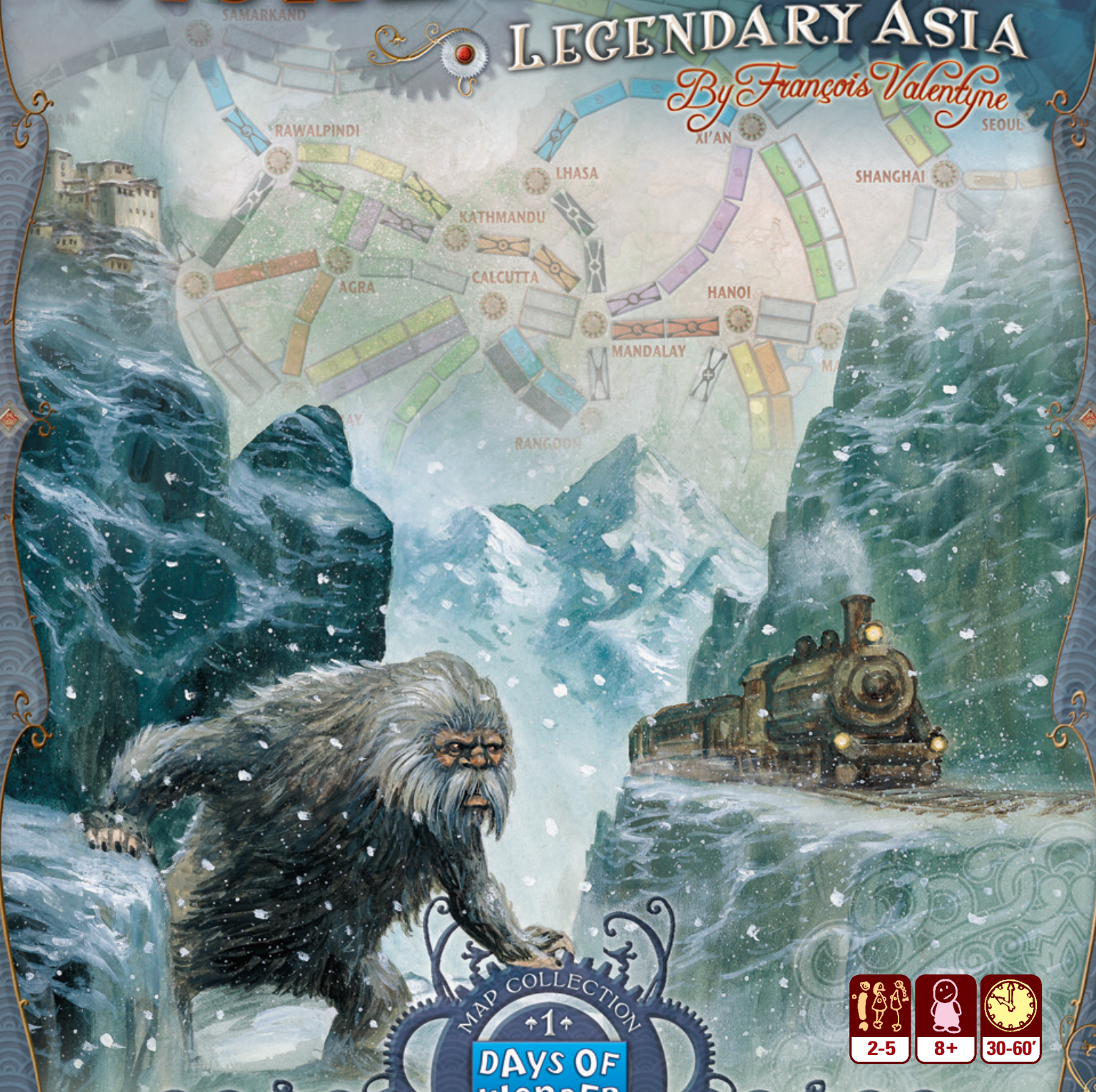


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

LEGENDARY ASIA

By *Francois Valentyne*



MAP COLLECTION
+1+

DAYS OF
WONDER



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Welcome to Ticket to Ride® Legendary Asia - a fun and exciting Ticket to Ride expansion set in these forbidding eastern lands at the dawn of the 20th Century.

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

DESTINATION TICKETS

This expansion includes 36 Destination Tickets – 30 regular ones, and 6 Long Route Tickets recognizable by their purple background.

At the start of the game, each player is dealt 1 Long Route and 3 regular Destination Tickets, of which he must keep at least 2. Place any Long Route Tickets not dealt at game start and all the Tickets the players did not keep in their hand at game start back in the game box without looking at them.

During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 3 new Tickets, of which he must keep at least 1. Tickets not kept are discarded to the bottom of the Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.



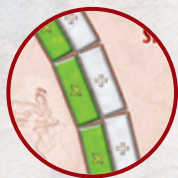
This game is an expansion and requires that you use the following game parts from one of the previous versions of Ticket to Ride:

- A reserve of 45 Trains per player and matching Scoring Markers taken from any of the following:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 Train Car Cards taken from:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion



FERRIES

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



DOUBLE ROUTES

The map of Legendary Asia is designed for 2 to 5 players. In 4 and 5 Player games, both tracks of a double-route can be claimed, though not both by the same player. In 2 and 3 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available to anyone.

On this map, some double-routes feature a gray route next to a colored route. A player claiming the gray route may use any set of cards of one color to claim the gray route, even if the color he uses matches the color of the parallel route.



MOUNTAIN ROUTES

Mountain routes cause wear and tear on the trains that travel them. These Mountain routes are identified by an X-symbol on at least one of the spaces making them.

To claim a Mountain route, a player must play the usual set of cards of the proper color and quantity and place the required number of Train Cars on the route. The Train Cars placed on the route score the points indicated on the Route Scoring Table as normal.

In addition, the player must discard one Train Car for each X on the route. These Train Car(s) are taken from the player's supply and placed on Mountain Crossing area illustrated on the map. Each Train Car thus discarded immediately adds 2 points to the player's score.

If a player does not have enough Train Cars left to place on the board *and* to discard for each X marked on the route, he cannot claim this Mountain route.

Some double-routes feature a colored Mountain route and a parallel, regular gray route. The gray route does not pass through mountains and does not require a Train Car to be discarded, whereas the other Mountain route still does.



END GAME BONUSES

A 10 point Asian Explorer bonus is awarded to the player(s) who have connected the most cities in one continuous network of routes with trains of their color. This network may contain various branches connected to each other, as well as loops, but each city on the network may only be counted once.

The player with the most points wins the game.

If two or more players are tied with the most points, the player who has completed the most Destination Tickets is the winner. If still tied, the player who travelled through the most Mountain routes is declared the winner.

Bienvenue dans l'extension *Asie légendaire* des Aventuriers du Rail™. À l'aube du XX^e siècle, l'aventure vous attend dans les contrées interdites d'extrême-Orient !

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

CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 36 cartes Destination : 30 Destinations régulières et 6 Destinations longues, reconnaissables à leur fond violet.

En début de partie, chaque joueur reçoit 4 cartes, dont 1 Destination longue et 3 Destinations régulières ; il doit en garder au moins 2. Placez les cartes rejetées par les joueurs et les Destinations longues qui n'ont pas été distribuées dans la boîte du jeu, sans les regarder.

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



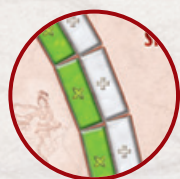
Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

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



FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces.



ROUTES DOUBLES

L'Asie légendaire se joue de 2 à 5 joueurs. À 4 ou 5 joueurs, les deux voies d'une route double peuvent être utilisées, mais pas par le même joueur. À 2 ou 3 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.

Certaines routes doubles de ce plateau comportent une voie grise et une voie colorée. La voie grise peut être prise avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur, même si cette couleur correspond aussi à la voie colorée de la route double.



ROUTES DE MONTAGNE

Les routes de montagne sont de piètre qualité et endommagent les trains qui circulent dessus. Elles sont marquées par le symbole X, présent sur au moins un espace de ce type de route.

Pour prendre une route de montagne, un joueur dépense autant de cartes qu'il le ferait pour une route normale, en respectant la couleur de la route, et place ses wagons sur celle-ci. Les points marqués correspondent à la longueur de la route, comme d'habitude.

Cependant, le joueur doit *en plus* défausser un wagon par symbole X présent sur la route. Ce ou ces wagons sont pris dans la réserve du joueur et placés sur la zone prévue à cet effet sur le plateau de jeu. Chaque wagon défaussé fait immédiatement gagner deux points au joueur concerné.

Si un joueur n'a pas assez de wagons pour prendre la route de montagne *et* pour défausser les wagons requis par le ou les symboles X, alors il ne peut pas prendre cette route.

Certaines routes doubles sont constituées d'une voie de montagne colorée parallèle à une voie grise. La voie grise ne passe pas par la montagne et ne demande pas de wagons supplémentaires, contrairement à la voie de montagne.



BONUS DE FIN DE PARTIE

Le joueur qui a relié le plus de villes entre elles au sein d'un même réseau ferré reçoit le bonus Asian Explorer et marque 10 points supplémentaires. Le réseau en question peut contenir des branches et des boucles mais toute ville ne peut être comptée qu'une seule fois.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité pour la 1^{re} place, le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination parmi les ex-æquo remporte la victoire. S'il y a encore égalité, c'est le joueur qui a emprunté le plus de routes de montagnes parmi les ex-æquo qui l'emporte.

Willkommen beim „Sagenhaftes Asien“-Spielplan von „Zug um Zug“™ - einer spannenden „Zug um Zug“-Erweiterung, die in den unerforschten Landschaften des Ostens zu Beginn des 20. Jahrhunderts spielt.

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

DIE ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 36 Zielkarten - 30 normale und sechs für lange Strecken, die an ihrem lila Hintergrund zu erkennen sind.

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler eine Zielkarte „Lange Strecke“ und drei normale Zielkarten, von denen er mindestens zwei behalten muss. Sollten lange Strecken übrig bleiben, kommen diese zusammen mit den Zielkarten, welche die Spieler nicht behalten möchten, unbesehen zurück in die Schachtel.

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er drei neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss. Zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt - wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.



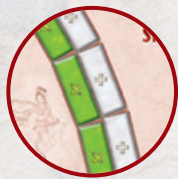
Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert folgende Materialien aus früheren Versionen von „Zug um Zug“:

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



FÄHREN

Fähren sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch Wasser getrennt sind. Sie sind auch an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder der Strecke muss er die entsprechende Anzahl an Wagenkarten einer Farbe (eventuell wiederum kombiniert mit Lokomotiven als Joker) abgeben.



DOPPELSTRECKEN

Der „Sagenhaftes Asien“-Spielplan wurde speziell für zwei bis fünf Spieler entworfen. Nur in der Partie zu viert und fünft dürfen die Spieler beide Routen der Doppelstrecken nutzen - allerdings müssen dies verschiedene Spieler sein. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken beansprucht werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

Auf diesem Spielplan zeigen manche Doppelstrecken eine graue neben einer farbigen Strecke. Wenn ein Spieler eine graue Strecke beansprucht, kann er dafür ein Kartenset einer beliebigen Farbe verwenden - auch wenn diese der Farbe der Parallelstrecke entspricht.



GEBIRGSSTRECKEN

Gebirgsstrecken führen zu Abnutzung an den Zügen, die sie befahren. Erkennbar sind solche Routen an einem X-Symbol, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet.

Wenn ein Spieler eine Gebirgsstrecke in Anspruch nehmen will, muss er - wie gewöhnlich - ein Set von Wagenkarten ausspielen, das mit der Farbe der Strecke und der Anzahl der entsprechenden Felder übereinstimmt. Die auf dem Spielplan platzierten Waggon bringen die übliche Anzahl an Punkten ein.

Zusätzlich muss der Spieler einen Waggon für jedes X auf dieser Strecke abgeben. Diese Waggon aus dem Vorrat des Spielers werden auf den Gebirgspass-Bereich des Spielplans gestellt. Jeder Waggon, der auf diese Weise abgegeben wird, bringt dem Spieler sofort zwei Siegpunkte ein.

Hat ein Spieler nicht mehr genügend Waggon für die Felder der beanspruchten Strecke und zum Abgeben pro X übrig, kann er diese Gebirgsstrecke nicht in Anspruch nehmen.

Manche Doppelstrecken bestehen aus einer farbigen Gebirgsstrecke und einer parallel verlaufenden, normalen, grauen Strecke. Die graue Route verläuft nicht über das Gebirge, so dass hierfür keine Waggon abgegeben werden müssen, während dies für die andere Strecke erforderlich ist.



BONI AM ENDE DER PARTIE

Wer die meisten Städte durch ein durchgehendes Streckennetz seiner Waggon miteinander verbunden hat, erhält die entsprechende „Asien-Entdecker“-Bonuskarte und zehn zusätzliche Punkte. Dieses Netz kann auch verschiedene miteinander verbundene Abzweigungen oder Schleifen beinhalten, doch jede Stadt innerhalb des Netzwerks wird nur ein einziges Mal gezählt.

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Zielkarten erfüllen konnte. Sollte dann immer noch ein Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Gebirgsstrecken in Anspruch genommen hat.

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ Asia Legendaria, una nueva y emocionante expansión ambientada en el misterioso Oriente de los albores del siglo XX.

Este manual da por hecho que estás familiarizado con las reglas habituales de ¡Aventureros al Tren!, y sólo describe las diferencias de reglas específicas para jugar con el mapa de Asia Legendaria.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 36 Billetes de Destino: 30 normales y 6 Billetes de Largo Recorrido, fácilmente reconocibles por su dorso violeta.

Al principio de la partida se reparten a cada jugador 1 Billeto de Largo Recorrido y 3 Billetes de Destino normales, de los que se deben conservar al menos 2. Después, se devuelven a la caja del juego, sin mirarlos, todos los Billetes de Destino (normales y de Largo Recorrido) que se hayan rechazado.

Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 3 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno. Los Billetes de Destino que son rechazados se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!.



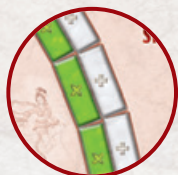
¡Aventureros al Tren!™ Asia Legendaria es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- Una reserva de 45 Vagones de tren por jugador 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.



FERRYS

Los Ferrys son recorridos especiales que conectan dos ciudades adyacentes separadas por una masa de agua. Son fácilmente identificables, ya que incluyen el icono de Locomotora en al menos uno de los espacios que constituyen el recorrido. Para cubrir un Recorrido de Ferry, un jugador debe usar una carta de Locomotora por cada icono de Locomotora presente en el recorrido, y el grupo normal de cartas del color apropiado para el resto de espacios del recorrido.



RECORRIDOS DOBLES

El mapa de Asia Legendaria ha sido diseñado para partidas de 2-5 jugadores. En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden cubrir los dos recorridos de un Recorrido Doble, aunque no puede hacerlo un mismo jugador. En las partidas de 2 y 3 jugadores, una vez que se cubre uno de los recorridos de un Recorrido Doble, nadie puede cubrir el otro.

En este mapa, algunos Recorridos Dobles muestran un recorrido gris junto a un recorrido de color. El jugador que quiera cubrir el recorrido gris puede hacerlo usando cualquier conjunto de cartas de un solo color, pero de cualquier color (incluso el del otro recorrido).



RECORRIDOS DE MONTAÑA

Los Recorridos de Montaña desgastan y acaban estropeando a los trenes que los usan. Estos recorridos están marcados con una X en al menos uno de los espacios que los constituyen. Para cubrir un Recorrido de Montaña, se deben jugar las cartas del color y cantidad adecuados, y poner después tantos Vagones de Tren como sea necesario sobre el recorrido. Estos Vagones puntúan normalmente.

Además, el jugador debe descartar un Vagón de Tren por cada X que haya en el recorrido. Estos Vagones salen de la reserva del jugador que quiere cubrir el recorrido, y se colocan en la zona de cruce montañoso ilustrada en el mapa. Cada Vagón de Tren descartado de este modo suma 2 puntos a la puntuación de su propietario de forma inmediata.

Si un jugador no tiene Vagones de Tren suficientes para colocar sobre el recorrido y además descartar uno por cada X del recorrido, no podrá cubrir ese Recorrido de Montaña.

Algunos Recorridos Dobles muestran un Recorrido de Montaña de color y un recorrido paralelo normal de color gris. El recorrido gris no pasa a través de las montañas y por tanto no requiere que se descarten Vagones para su uso.



FINAL DEL JUEGO

Al final del juego se otorga el Premio Explorador de Asia, que proporciona 10 puntos, al jugador que haya conseguido conectar con Vagones de su color el mayor número de ciudades en una red de recorridos continuos. Esta red puede incluir varias ramas conectadas entre sí, así como bucles, pero cada ciudad de la red sólo se cuenta una vez.

El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida. Si hay dos o más jugadores empatados a puntos, gana el jugador que haya completado más Billetes de Destino. Si el empate persiste, gana el jugador que haya cubierto más Recorridos de Montaña.

Benvenuti in Ticket to Ride® Asia Leggendaria - una divertente e appassionante espansione per Ticket to Ride ambientata nelle misteriose terre dell'est all'alba del 20° secolo.

Questo manuale di regole descrive i cambiamenti al sistema di gioco specifici per la Mappa Asia Leggendaria, partendo dal presupposto che le regole introdotte nell'originale Ticket to Ride vi siano già familiari.

BIGLIETTI DI DESTINAZIONE

Questa espansione contiene 36 Biglietti Destinazione – 30 regolari e 6 Biglietti Lungo Tragitto riconoscibili per via dello sfondo viola.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 1 Lungo Tragitto e 3 Biglietti di Destinazione regolari, dei quali deve conservarne almeno 2. Riponete nella scatola del gioco, senza guardarli, i Biglietti Lungo Tragitto non distribuiti all'inizio della partita e tutti i Biglietti che i giocatori hanno deciso di non tenere in mano all'inizio della partita.

Durante la partita, se un giocatore desidera pescare Biglietti di Destinazione aggiuntivi, pesca 3 nuovi Biglietti dei quali deve conservarne almeno 1. I Biglietti non tenuti vengono posti in fondo al mazzo dei Biglietti di Destinazione, come in una regolare partita di Ticket to Ride.



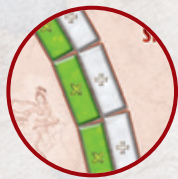
Ticket to Ride™ Asia Leggendaria è una espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti di gioco presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- Una riserva di 45 Vagoni per giocatore ed i corrispettivi Segnapunti presi da uno dei seguenti giochi:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 Carte Treno prese da:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - espansione USA 1910



TRAGHETTI

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



DOPPIE LINEE

La mappa Asia Leggendaria è stata ideata per un numero di giocatori compreso tra 2 e 5. Nelle partite a 4 o 5 Giocatori si possono controllare entrambe le linee delle doppie linee, sebbene ciò non possa essere fatto dallo stesso giocatore. Nelle partite a 2 o 3 Giocatori una volta che una delle linee di una doppia linea viene occupata, l'altra non è più disponibile.

In questa mappa alcune Doppie Linee presentano una linea grigia a fianco di quella colorata. Un giocatore che desidera controllare la linea grigia può farlo usando qualsiasi set di carte di un colore, anche se il colore che usa coincide con quello della linea parallela.



LINEE DI MONTAGNA

Le Linee di Montagna usurano i treni che le percorrono. Queste Linee di Montagna sono identificate da un simbolo X su almeno uno degli spazi che le compongono.

Per controllare una Linea di Montagna un giocatore deve giocare il normale set di carte del colore e quantità appropriati e posizionare il numero richiesto di Vagoni sulla linea. I Vagoni posizionati sulla linea assegnano i punti indicati nella Tabella Valore Linea come di norma.

Inoltre, il giocatore deve scartare un Vagone per ogni X sulla linea. Questi Vagoni vengono presi dalla riserva del giocatore e posizionati nell'area di Attraversamento Montuoso illustrata sulla mappa. Ogni Vagone così scartato aggiunge immediatamente due punti al punteggio del giocatore. Se un giocatore non ha abbastanza Vagoni da posizionare sul tabellone e da scartare per ogni X indicata sulla Linea, non può reclamare tale Linea di Montagna.

Alcune Doppie Linee presentano una linea di Montagna colorata ed una linea parallela regolare grigia. La linea grigia non passa attraverso le montagne e non richiede che vengano scartati Vagoni, a differenza dell'altra di Montagna.



BONUS DI FINE PARTITA

I giocatori che hanno collegato più città con una rete continua di linee con treni del loro colore ricevono un bonus di 10 punti Esploratore Asiatico. Questa rete può comprendere varie ramificazioni connesse tra loro, così come linee di raccordo, ma ogni città della rete può essere contata una sola volta. Il giocatore con più punti vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti, il vincitore è quello che ha completato il maggior numero di carte Biglietto di Destinazione. Se c'è ancora un pareggio, vince chi viaggiato sul maggior numero di Linee di Montagna.

Welkom bij Ticket to Ride® Legendary Asia, een leuke en spannende Ticket to Ride-uitbreiding die zich in het Verre Oosten afspeelt aan het begin van de 20^{ste} eeuw.

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

BESTEMMINGSKAARTEN

Deze uitbreiding bevat 36 bestemmingskaarten: 30 gewone routes en 6 lange routes met een paarse achtergrond.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler 1 lange route en 3 gewone routes. Elke speler moet minstens 2 van deze kaarten bijhouden. Leg de overige lange routes en alle bestemmingskaarten die de spelers aan het begin van het spel afgelegd hebben terug in de doos zonder ze te bekijken.

Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 3 van de stapel en moet er minstens één van houden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onderaan de stapel bestemmingskaarten geplaatst zoals in een regulier Ticket to Ride-spel.



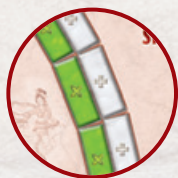
Dit spel is een uitbreiding. Je hebt volgende onderdelen uit een vorige versie van Ticket to Ride nodig:

- Een voorraad van 45 treintjes per speler en de overeenkomstige scorepionnen uit een van volgende spellen:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 treinkaarten uit:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - Uitbreiding USA 1910



VEERBOTEN

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



DUBBELE ROUTES

De *Legendary Asia*-kaart is ontworpen voor 2 tot 5 spelers. In een spel van 4 en 5 spelers kunnen beide routes bezet worden, maar niet door dezelfde speler. In een spel van 2 en 3 spelers kan maar één route bezet worden. Zodra dit gebeurt, is de andere route afgesloten voor alle andere spelers.

Op deze kaart zijn er dubbele routes met een grijs en een gekleurd spoor. Een speler die de grijze route bezet, mag een reeks kaarten van eender welke kleur gebruiken om de grijze route te bezetten; dat mogen zelfs kaarten zijn van dezelfde kleur als de parallelle route.



BERGROUTES

Bergroutes zijn extra belastend voor de treinen die langs deze routes rijden. Deze routes zijn te herkennen aan een X-symbool dat op minstens één vakje langs de route staat.

Om een bergroute te bezetten, legt een speler eerst het normale benodigde aantal kaarten in de juiste kleur af en plaatst het benodigde aantal treintjes op de route. De treintjes op de route leveren zoals gebruikelijk een aantal punten op zoals aangegeven op de scoretabel.

Daarnaast moet de speler een treintje afleggen voor elke X langs de route. Deze treintjes worden uit de voorraad van de speler genomen en op het gebied Mountain Crossing op de kaart geplaatst. Elk treintje dat in dat gebied geplaatst wordt, levert de speler onmiddellijk 2 punten op.

Indien een speler onvoldoende treintjes heeft om de route te bezetten en om treintjes in te zetten voor elke X langs de route, kan hij deze bergroute niet bezetten.

Bepaalde dubbele routes bestaan uit een gekleurde bergroute en een parallelle gewone grijze route. De grijze route passeert niet door de bergen en er moet dus geen treintje weggelegd worden; bij de bergroute moet dit echter wel.



BONUSPUNTEN OP HET EINDE VAN HET SPEL

De speler(s) met het grootste aantal steden die via een ononderbroken netwerk van routes met treintjes van zijn kleur met elkaar verbonden zijn, ontvangt (ontvangen) een 'Asian Explorer'-bonus van 10 punten. Dit netwerk mag verschillende vertakkingen en lussen omvatten, maar elke stad mag maar één keer geteld worden.

De speler met de meeste punten wint het spel. Indien twee of meer spelers het meeste aantal punten hebben, dan wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien dit ook gelijk is, wint de speler die de meeste bergroutes bezet heeft.

Tervetuloa Menolipun Tarujen Aasia laajennukseen, joka sijoittuu 1900-luvun alun tarunhoitoisille itäisille maille.

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

MENOLIPUT

Tämän laajennuksen mukana tulee 36 menolippua - 30 tavallista ja 6 pitkää reittiä, joissa on purppura tausta.

Pelin alussa, jokainen pelaaja saa 1 pitkän reitin ja 3 tavallista menolippua. Näistä 4 lipusta tulee pitää vähintään 2. Jakamatta jäneet pitkät reitit sekä ne menoliput, joita pelaajat eivät pitäneet, asetetaan sivuun eikä niitä käytetä loppupelin aikana.

Jos pelaaja haluaa nostaa pelin aikana lisää menolippuja, hän nostaa 3, joista hänen on pidettävä vähintään 1. Ne menoliput, joita pelaaja ei pidä, viedään nostopakan pohjalle aivan kuten Menolippu peruspelissäkin.



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

● 45 yhdenväristä junavaunua ja väriä vastaavat pistemerkit jokaiselle pelaajalle, jommasta kummasta seuraavista tuotteista:

- Menolippu
- Menolippu Eurooppa

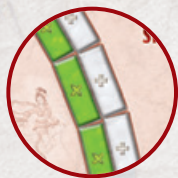
● 110 Junakorttia jostakin seuraavista tuotteista:

- Menolippu
- Menolippu Eurooppa
- Menolippu 1910



LAUTAT

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



KAKSOISREITIT

Tarujen Aasia laajennus on tarkoitettu 2 - 5 pelaajalle. 4 ja 5 pelaajan pelissä, molemmat kaksoireitin reiteistä voidaan rakentaa, joskaan ei saman pelaajan toimesta. 2 ja 3 pelaajan pelissä, kun toinen kaksoireitin reiteistä on rakennettu, toista ei voi enää rakentaa.

Tällä kartalla, osassa kaksoisreittejä toinen reitti on harmaa. Tämän reitin voi rakentaa valitsemallaan värisarjalla, joka voi myös olla sama kuin kaksoireitin toisen reitin väri.



VUORISTOREITIT

Vuoristoreitit aiheuttavat junien kulumista. Nämä reitit on merkitty siten, että vähintään yhdessä reitin ruudussa on merkintä "X".

Kun pelaaja rakentaa vuoristoreitin, hänen on pelattava reitin vaatima korttisarja ja asetettava junavaunut kartalle normaaliin tapaan.

Tämän lisäksi, pelaajan on asetettava yksi ylimääräinen junavaunu jokaista vuoristoreitin "X" -merkintää kohden. Nämä junavaunut otetaan pelaajan varastosta ja asetetaan kartan vuoristonylitysalueelle ja ne antavat pelaajalle heti 2 lisäpistettä.

Jos pelaajalla ei ole tarpeeksi junavaunuja sekä reitin ruuduille että poistettavaksi kutakin "X" -merkkiä kohden, pelaaja ei voi rakentaa kyseistä vuoristoreittiä.

Osassa kaksoisreittejä on värillinen vuoristoreitti ja rinnakkainen tavallinen harmaa reitti. Harmaa reitti ei kulje vuoriston yli ja siten sen rakentamiseksi ei tarvitse poistaa ylimääräisiä junavaunuja.



LOPPUBONUS

Pelin päättyessä, ylimääräinen 10-pisteen bonus annetaan pelaajalle (tai pelaajille), joka on rakentanut pisimmän yhtenäisen ketjun yhdistettyjä kaupunkia. Reitti voi sisältää lenkkejä, mutta jokaisen kaupunkin voi laskea vain kertaalleen.

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa pelin. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on eniten pisteitä, voittaja on se joka on toteuttanut useamman menolipun. Jos näitäkin on yhtä monta, tasapelin voittaa se, joka on rakentanut useimman vuoristoreitin.



Ticket to Ride® Legendary Asia er en sjov og spændende udvidelse til Ticket to Ride - temaet for udvidelsen er det mystiske Østen i begyndelsen af det 20. århundrede.



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

RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 36 rutekort – 30 almindelige og 6 med lange ruter (med lilla baggrund).

Hver spiller får fra start 1 rutekort med lang rute samt 3 almindelige rutekort. Der kan enten beholdes 2 eller 3 af de almindelige rutekort. Både evt. overskydende rutekort med lange ruter samt evt. returnerede rutekort forbliver hemmelige og lægges tilbage i æsken.

Ønsker en spiller i løbet af spillet at trække flere rutekort, trækkes 3 nye kort; heraf skal mindst 1 beholdes. Således tilbageleverede rutekort lægges i bunden af bunken med rutekort, helt efter reglerne i det originale spil.



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

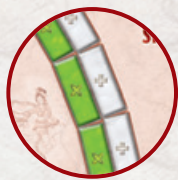
- Et lager af 45 tog per spiller samt tilhørende pointmarkører fra et af følgende spil:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 togkort fra:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion



FÆRGER

Færger er særlige strækninger, der forbinder to nabobyer via søvejen. De genkendes let på lokomotiv-symbolet, der findes på mindst ét af felterne i sporet.

For at indsætte en færge på en strækning, skal spilleren indløse et lokomotivkort for hvert lokomotiv-symbol på strækningen, samt det sædvanlige sæt kort i en ens farve på resten af strækningen.



DOBBELTSPOR

Legendary Asia er beregnet for 2 til 5 spillere. Ved 4 eller 5 spillere må dobbeltspor anvendes fuldt ud – begge sider må dog ikke anvendes af samme spiller. Ved 2 eller 3 spillere må kun et dobbeltspors ene side benyttes. Når en af siderne er brugt, anses den tilbageværende for lukket.

På dette kort består nogle dobbeltspor af et gråt og et farvet spor. Vælger man det grå spor, må man bruge en togfarve efter eget valg – også selvom den valgte farve svarer til farven på det parallelle spor.



SPOR I BJERGENE

Bjergspor slider på togvognene og kan genkendes ved, at mindst et af felterne på sporet er markeret med X-symbolet:

For at indsætte tog på bjergspor skal man bruge det normale sæt togvogn i korrekt farve og antal samt placere det tilsvarende antal togvogne på sporet. Således indsatte togvogne udløser helt som normalt point ifølge pointoversigten.

Man skal betale yderligere en togvogn for hvert X på sporet. Disse togvogne tages fra ens eget lager og placeres ved bjergkrydset (markeret på kortet). Hver togvogn indsat på denne måde udløser yderligere 2 point.

Har en spiller ikke togvogne nok til både at placere vogne på selve sporet og yderligere betale en togvogn for hvert X på sporet, kan der ikke indsættes tog på bjergsporet endnu.

Nogle dobbeltspor består både af et farvet bjergspor og et helt almindeligt, gråt spor. Det grå spor går ikke gennem bjergene og koster derfor ikke ekstra togvogne – det gør det farvede bjergspor derimod.



BONUSPOINT VED SPILLET'S AFSLUTNING

10 bonuspoint for Asian Explorer gives til den eller de spillere, som har forbundet flest byer i et samlet netværk med egne togvogne. Netværket må gerne indeholde forgreninger, rundkørsler osv. – men hver by i netværket tælles kun med én gang.

Spilleren med flest point er vinder. Har to eller flere spillere lige mange – og flest – point, vinder spilleren med flest etablerede ruter ifølge rutekort. Står det herefter stadig uafgjort, er spilleren med tog på flest bjergspor vinderen blandt disse.



Velkommen til Ticket to Ride® Legendary Asia – en morsom og spennende utvidelse til Ticket to Ride – Tema for utvidelsen er det mystiske Østen, satt i begynnelsen av det 20. århundre.



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

BONUSBILLETTER

Denne utvidelsen inneholder 36 bonusbilletter – 30 vanlige bonusbilletter, og 6 store bonusbilletter med lilla bakgrunnsfarge.

I starten av spillet får hver spiller utdelt 1 stor bonusbillett og 3 vanlige bonusbilletter, spilleren må beholde minimum 2 billetter. Alle billettene som spillerne ikke beholder, i starten av spillet, legges tilbake i spillesken uten at noen ser på de.

Dersom spillere ønsker å trekke flere bonusbilletter under spillets gang, trekkes 3 nye billetter hvorav minimum 1 billett må beholdes. Billetter som kastes legges i bunnen av trekkbunken som i et vanlig Ticket to Ride spill.



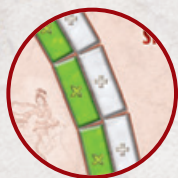
Dette er en utvidelse og forutsetter at du bruker de følgende spilldelene fra en av de tidligere versjonene av Ticket to Ride:

- Et reserve på 45 togvogner per spiller og samsvarende poengmarkører fra en av de følgende spillene:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 vognkort fra:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - eller fra USA 1910 utvidelsen



FERGER

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



DOBBELRUTER

Legendary Asia kartet er laget for 2 til 5 spillere. I et 4 og 5 spiller spill kan begge rutene i en dobbelrute opprettes, dog ikke av samme spiller. Når en av rutene i en dobbelrute er opprettet i et 2 og 3 spiller spill, kan den andre ruten ikke lengre opprettes av noen. På dette kartet består noen dobbelruter av en grå rute og en farget rute. Velger spilleren å opprette den grå ruten, kan spilleren fritt velge den fargen vognkort han ønsker å benytte. Spilleren kan også velge å bruke samme farge som den parallelle ruten.



FJELLRUTER

Fjellruter sliter på togene som benytter dem. Fjellrutene kan kjennes igjen ved at minst et av feltene er markert med et X-symbol.

For å opprette en fjellrute må man bruke det normale antall vognkort i riktig farge og antall samt plassere ut riktig antall togvogner. Disse togvognene gir samme poeng som ved vanlig poengberegning. I tillegg til dette må spilleren bruke en ekstra togvogn for hver X markert på ruten. Disse togvognene tas fra spillerens eget reserve og plasseres på fjellkrysset markert på brettet. Hver togvogn som brukes til dette gir spilleren øyeblikkelig 2 ekstra poeng.

Dersom spilleren ikke har nok togvogner igjen til å sette i feltene og et for hver X markert på ruten, kan spilleren ikke opprette ruten. Noen dobbelruter består av en farget fjellrute og en helt vanlig grå rute. De grå sporene går ikke igjennom fjellene og koster derfor ingen ekstra togvogner – det gjør derimot det fargede fjellsporet.



BONUSER VED SPILLETSLUTT

En 10 poeng Asia Oppdager bonus gis til spilleren som har knyttet sammen flest byer i et sammenhengende nettverk av egne togvogner. Nettverket kan inneholde forgreninger, rundkjøringer osv. – men hver by i nettverket teller kun én gang.

Spilleren med flest poeng vinner. Dersom det står likt mellom to eller flere spillere, vinner spilleren som har fullført flest bonusbilletter, står det fremdeles likt vinner den spilleren som har opprettet flest fjellruter.



Välkommen till Ticket to Ride® Legendary Asia – ett roligt och spännande tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i det förbjudna östern under 1900-talets början.



Detta regelhäfte tar endast upp regelförändringarna specifika för Legendary Asiakartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från Ticket to Ride originalspelet.

BILJETTKORT

Denna expansion innehåller 36 biljettkort – 30 vanliga biljetter och 6 biljetter för långa sträckor, vilka känns igen på sin lila bakgrund.

I början av spelet delas 1 lång sträcka och 3 vanliga biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste han behålla minst 2. De biljetter för långa sträckor som inte delas ut, samt de som spelare väljer att inte behålla, placeras tillbaka i spellådan utan att tittas på.

En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 3 biljetter varav minst 1 måste behållas. De biljettkort som väljs bort läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.



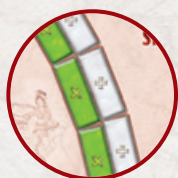
Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar från något av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

- En uppsättning av 45 tåg per spelare och poängmarkörer från någon av följande:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
- 110 Tågkort från
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansionen



FÄRJOR

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



DUBBLA STRÄCKOR

Kartan för Legendary Asia är designad för 2 till 5 spelare. I ett 4 eller 5 personers spel kan båda spåren i en dubbelsträcka mutas in, men inte båda av samma spelare. I ett 2 eller 3 personers spel kan det andra spåret inte mutas in av någon när det första är taget.

På denna karta finns det dubbelsträckor där ett grått spår ligger bredvid ett färgat. En spelare som mutar in den grå sträckan kan använda en uppsättning kort i vilken färg han vill även om färgen matchar det parallella spårets färg.



BERGSSTRÄCKOR

Bergssträckor sliter hårt på de tåg som färdas längs dem. Dessa bergssträckor är markerade med en X-symbol på minst en av de rutor som utgör den. För att muta in en bergssträcka måste spelaren som vanligt använda en uppsättning kort som matchar färg och antal med sträckan samt placera ut tågagnar på sträckan. Antalet placerade tågagnar på sträckan anger som vanligt hur många poäng som utdelas. Se tabellen för poäng på sträckor.

Dessutom måste spelare offra en tågagn för varje X på sträckan. Dessa tågagnar plockas från spelarens förråd och placeras på bergens korsningar enligt illustrationen på kartan. Varje offrad tågagn ger då genast 2 poäng till spelaren.

Om en spelare inte har tillräckligt med tågagnar för att placera på kartan och att offra för varje X markerat på sträckan kan han inte muta in bergssträckan.

Vissa dubbelsträckor har en färgad bergssträcka och en parallell grå sträcka. Den grå sträckan passerar inte över bergen och inga tågagnar behöver därför offras, medan bergssträckan fortfarande behöver detta.



BONUS I SLUTSPELET

Asian Explorer är ett 10 poängs bonuskort som tilldelas den spelare som har flest städer i ett kontinuerligt nätverk av sträckor med i sin egen färg. Detta nätverk får innehålla fler ihopkopplade grenar likaväl som loopar, men varje stad i nätverket kan bara räknas en gång.

Spelaren med mest poäng i slutet vinner. Om flera spelare har lika mycket poäng vinner den som har fullföljt flest biljettkort. Om det också är lika vinner spelaren med flest bergssträckor.

TICKET TO RIDE LEGENDARY ASIA

Map design by
François Valentyne

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design
by Cyrille Daujean

PLAY TESTING CREDITS

Remerciements • Spieletests • Pruebas de Juego • Testspelers
• Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • speltestare

The Author wishes to thank Mark Bell, Maria Calandrino, Jim Cooke, Mike Evans, Sly Fets, Naomi Fernandez, Ross Fleming, Micah Fuller, David Garcia, Gibb Goodfellow, Matthew Hansen, Max Hansen, David Hertzman, Ed Jamer, Derek Jankowski, Aaron Lahey, Georgia McDonald, Bruce Mills, Abby Paterson, Glen Pearce, Larry Petrykanyn, Tim Sheridan, Winter Shewharain, Andrew Stanley, Rant Vale, Vince Tucci, Vanessa, Jasmine, Pietro and Patti Valentyne, and Matt Weekes.



Copyright © 2004-2015 Days of Wonder

"Days of Wonder", "Ticket to Ride", "Ticket to Ride Europe" and "Ticket to Ride Legendary 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 Legendary Asia“ 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 Legendary 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 Europe" e "Ticket to Ride Legendary 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 Legendary Asia" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.