

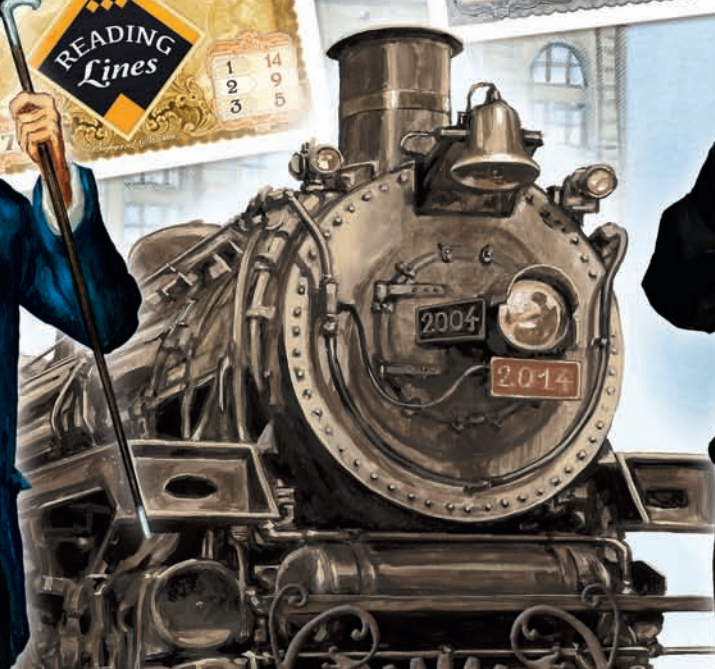
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capelle Dauphan

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

PENNSYLVANIA



MAP COLLECTION

+5+

DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



Welcome to Ticket to Ride® Pennsylvania - a Ticket to Ride expansion set in a state full of railroad history, through which the most famous American lines ran. Will you invest in the most profitable companies?

This rules booklet describes the game play changes specific to the Pennsylvania Map and assumes that you are familiar with the rules first introduced in the original Ticket to Ride. This expansion is designed for 2-5 players. There are specific rules for 2 players (see below).

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
- ◆ 110 Train Car Cards taken from:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910 expansion
- ◆ and matching Scoring Markers taken from any of the following:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe



DESTINATION TICKETS

This expansion includes 50 Destination Tickets.

At the start of the game, each player is dealt 5 Destination Tickets, of which he must keep at least 3. During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 4 and must keep at least 1. Destination Tickets not kept, either at game's start or following a draw of new Destination Tickets mid-game, are discarded to the bottom of Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.

FERRIES

Ferries are special routes linking two adjacent cities across a body of water. They are easily identified by the Locomotive icon(s) featured on at least one of the spaces marking 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. There are only two Ferry Routes on the Pennsylvania map, each leading to Ontario. The two routes do not connect to each other.



STOCK SHARES

When setting up the game, sort the 60 Stock Shares by Railroad. In each Railroad, sort the cards by numerical order and place them in that order (so the #1 share of each Railroad will be on top, with the #2 share below it, etc.). Note that each Railroad has a different amount of shares.



When a player claims a route, he may also take the top Stock Share from any of the Railroads listed on the route he claims. There are a few routes with no logos attached to them: these routes do not grant any Stock Share. If all the Stock Shares of a Railroad have already been taken, the player must choose a Share in another Railroad listed on the route.

Players keep their Stock Shares face down in front of them. A player can check his own Stock Shares at any time during the game.



Madison claims the route Oil City-Warren. This allows her to take the top Stock Share from Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, or Erie Lackawanna Railroad. She decides to take the Pennsylvania Railroad Stock Share.

SCORING

At the end of the game, players reveal their Stock Shares and sort them by Railroad. Each Railroad is then scored.

- ◆ The player with the most Shares in each Railroad receives the most points (as shown on that Railroad's cards) followed by the player with the second most Shares, etc. A player scores nothing if he has no Share in a Railroad.
- ◆ There are no ties: if two or more players have the same number of Shares, then the player with the lowest numbered Share among them is considered to have the most, as he invested first in that Railroad.
- ◆ If more players have Shares in a Railroad than the number of points paying places, then the players with the least Shares score nothing.



A 15 point Globetrotter bonus is awarded to the player(s) who completed the most Tickets by game's end. If several players are tied for that bonus, they all score it. Tickets that were not completed have no effect for the purpose of determining which player(s) gain this bonus.

2-PLAYER RULES

In 2-player games, there is a third dummy player. Apply the rules above with the following changes:

- ◆ Whenever a player takes a Stock Share, he chooses a Stock Share for the dummy player (among those available on the route that he just claimed). The selected Share is placed face down next to the others.
- ◆ At the end of the game, before scoring the Railroad Shares, shuffle the Shares of the dummy player, count them, and reveal half of the total number (rounded up).
- ◆ The dummy player's Shares must be considered when calculating the different majorities. You do not have to give him points though.

Example: For the B&O Railroad, Mark has 2 Shares, the dummy player has 2 Shares, and Eric has 1 Share. Mark scores 20 points and Eric scores 9.



Bienvenue dans l'extension Pennsylvanie des Aventuriers du Rail™ ! Les compagnies ferroviaires les plus célèbres des États-Unis ont marqué l'histoire de cet état. À vous d'investir dans les plus rentables...

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de la Pennsylvanie des Aventuriers du Rail, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs. Il existe des règles spécifiques pour 2 joueurs (voir plus loin).

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
- ◆ 110 cartes Wagon provenant de :
 - Les Aventuriers du Rail
 - Les Aventuriers du Rail Europe
 - USA 1910



CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 50 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 5 cartes et doit en garder au moins 3. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.

FERRIES

Les ferries sont des routes maritimes. Les lignes de ferries sont aisément reconnaissables au symbole Locomotive figurant sur au moins un des espaces de la route. Pour prendre possession d'une ligne de ferries, un joueur doit jouer une carte Locomotive pour chaque symbole de Locomotive figurant sur la route, et des cartes de la couleur correspondant à la route pour les autres espaces (les routes grises pouvant être prises avec n'importe quelle série de cartes d'une même couleur). Il n'y a que deux lignes de ferries sur le plateau de la Pennsylvanie. Les deux mènent en Ontario, mais elles ne sont pas reliées l'une à l'autre.



ACTIONS

Préparez le paquet d'Actions de chaque compagnie avant la partie. Chaque paquet doit être rangé dans l'ordre croissant : la carte 1 sur le dessus du paquet, puis la 2, etc. Notez que toutes les compagnies ne disposent pas du même nombre d'Actions.



Lorsqu'un joueur s'empare d'une route, il peut prendre la première Action du paquet de l'une des compagnies représentées sur cette route. Si toutes les Actions d'une compagnie ont été prises, le joueur peut recevoir la première Action d'une autre compagnie présente sur la route à la place. Certaines routes sont vierges de toute compagnie : elles ne permettent pas d'obtenir une Action.

Les joueurs conservent leurs Actions **face cachée** devant eux. Chaque joueur a le droit de consulter ses propres Actions, mais pas celles des autres.



Natalie prend la route Oil City - Warren. Cela lui permet de récupérer la première Action du paquet Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, ou Erie Lackawanna Railroad. Elle décide de prendre la première action de Pennsylvania Railroad.

FIN DU JEU

À la fin de la partie, les joueurs révèlent leurs Actions et les classent par compagnie. Chaque compagnie rapporte des points comme suit :

- ◆ Le joueur qui détient le plus d'Actions dans chaque compagnie reçoit le maximum des points de cette compagnie (la première valeur inscrite sur la carte). Le deuxième reçoit la deuxième valeur, etc. Un joueur qui n'a pas d'Actions dans une compagnie ne marque pas de points pour celle-ci.
- ◆ Il n'y a pas d'égalité : si plusieurs joueurs ont le même nombre d'Actions, celui qui détient l'Action avec le plus petit numéro est considéré comme majoritaire, car il aura été le premier à investir dans cette compagnie.
- ◆ S'il y a plus de joueurs possédant d'Actions que de valeurs disponibles dans une compagnie, alors les joueurs possédant le moins d'Actions ne marquent pas de points du tout.

SCORE	POINTS
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

BONUS
1/15

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque 15 points supplémentaires. En cas d'égalité pour l'attribution du bonus, tous les joueurs concernés marquent 15 points. Les cartes Destination non réussies ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

JOUEUR NEUTRE (JEU À 2)

À 2 joueurs, il faut ajouter un joueur neutre. Appliquez les modifications suivantes :

- ◆ Lorsqu'un joueur prend une Action, il en choisit également une pour le joueur neutre (parmi celles représentées sur la route qu'il vient de prendre). L'Action choisie est placée face cachée à côté des autres.
- ◆ À la fin de la partie, avant de calculer les points, mélangez les Actions du joueur neutre et révélez-en la moitié, arrondie au supérieur.
- ◆ Le joueur neutre ne marque pas de points, mais doit être pris en compte lorsque vous calculez les majorités.

Exemple : Mark a trois actions de la B&O Railroad, le joueur neutre en a deux, et Eric n'en a qu'une seule. En conséquence, Mark marque 20 points et Eric seulement 9.



Willkommen bei „Zug um Zug™ – Pennsylvania“ – einem Erweiterungsset für „Zug um Zug“, das in einem Staat spielt, durch den Amerikas berühmteste Bahnlinien führen und der voller Eisenbahngeschichte steckt. Werden Sie in die profitabelsten Gesellschaften investieren?

Dieses Spielregelheft beschreibt die Änderungen im Spielablauf für den Pennsylvania-Spielplan und setzt voraus, dass die Spieler mit der Spielregel des Grundspiels „Zug um Zug“ vertraut sind. Diese Erweiterung ist für 2 bis 5 Spieler ausgelegt. Für ein Spiel zu zweit gibt es spezielle Regeln (am Ende dieser Spielregel).

Dieses Spiel ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus einer der bereits veröffentlichten „Zug um Zug“-Versionen:

- ◆ 45 Waggon pro Spieler und einen farblich passenden Zählstein 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“



ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 50 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie werden an jeden Spieler 5 Zielkarten ausgeteilt, von denen er mindestens 3 behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie weitere Zielkarten haben möchte, zieht er 4 und behält mindestens 1 davon. 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.

FÄHREN

Fähren sind spezielle Strecken, die zwei benachbarte Städte miteinander verbinden, welche durch Wasser getrennt sind. Sie sind auch an dem Lokomotivsymbol zu erkennen, das sich auf mindestens einem Feld dieser Strecken befindet. Wenn ein Spieler eine Fähre nutzen möchte, muss er eine Lokomotivkarte pro Lokomotivsymbol ausspielen, das auf dieser Strecke abgebildet ist. Für alle übrigen Felder der Strecke muss er die entsprechende Anzahl an Wagenkarten der entsprechenden Farbe abgeben. Auf dem Pennsylvania-Spielplan gibt es nur zwei Fähren, beide führen nach Ontario. Diese zwei Strecken sind nicht miteinander verbunden.



ANTEILSSCHEINE

Während der Spielvorbereitung werden die 60 Anteilsscheine getrennt nach Eisenbahngesellschaft sortiert. Innerhalb jeder Gesellschaft werden die Karten aufsteigend nach Zahlen sortiert (so dass die „1“ jeder Gesellschaft oben liegt, darunter die „2“ usw.). Die Eisenbahngesellschaften haben unterschiedlich viele Anteilsscheine.



Wenn ein Spieler eine Strecke nutzt, kann er zusätzlich den obersten Anteilsschein einer der Eisenbahngesellschaften nehmen, die neben der genutzten Strecke abgebildet sind. Neben manchen Strecken sind keine Gesellschaften abgebildet: diese Strecken bringen keinen Anteilsschein. Wenn bereits alle Anteilsscheine einer Eisenbahngesellschaft genommen wurden, muss der Spieler einen Anteilsschein einer anderen abgebildeten Gesellschaft nehmen.

Die Spieler legen ihre Anteilsscheine **verdeckt** vor sich und jeder Spieler darf seine eigenen Anteilsscheine jederzeit ansehen.



Manuela nutzt die Strecke Oil City-Warren. Daher darf sie den obersten Anteilsschein von Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, oder Erie Lackawanna Railroad nehmen. Sie wählt den Anteilsschein von Pennsylvania Railroad.

WERTUNG

Am Ende der Partie decken alle Spieler ihre Anteilsscheine auf und sortieren sie nach Eisenbahngesellschaft. Dann wird jede Gesellschaft gewertet.

- ◆ Der Spieler mit den meisten Anteilen an einer Eisenbahngesellschaft erhält die meisten Punkte (wie auf der Karte dieser Gesellschaft angegeben), gefolgt vom Spieler mit den zweitmeisten Anteilen usw. Ein Spieler kann nur Punkte für eine Eisenbahngesellschaft erhalten, wenn er wenigstens 1 Anteil an dieser Gesellschaft besitzt.
- ◆ Es gibt keine Unentschieden: Falls zwei oder mehr Spieler gleich viele Anteile haben, zählt die Reihenfolge, in der diese Spieler in die Gesellschaft investiert haben. Der Spieler, der früher investiert hat, erhält die höhere Punktzahl.
- ◆ Falls mehr Spieler Anteilsscheine einer Gesellschaft haben, als es zu vergebende Punkteplätze gibt, erhalten die Spieler mit weniger Anteilen keine Punkte.

Score	1	30
2	21	
3	14	
4	9	
5	6	

Score	1/15
-------	------

Wer am Ende der Partie die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält einen Globetrotter-Bonus im Wert von 15 Punkten. Haben mehrere Spieler die meisten Zielkarten erfüllt, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler diesen Bonus. Zielkarten, die nicht erfüllt wurden, werden bei diesem Bonus nicht berücksichtigt.

REGELN FÜR 2 SPIELER

In einer Partie zu zweit gibt es einen neutralen, dritten Spieler. Es gelten die obigen Regeln mit folgenden Änderungen:

- ◆ Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Anteilsschein nimmt, wählt er auch einen der möglichen Anteilsscheine für den neutralen Spieler und legt ihn verdeckt zu den bereits zuvor gewählten.
- ◆ Am Ende der Partie, vor der Wertung der Anteilsscheine, werden die Anteilsscheine des neutralen Spielers gemischt und die Hälfte davon aufgedeckt (aufgerundet).
- ◆ Die Anteilsscheine des neutralen Spielers werden bei der Bestimmung der Mehrheiten berücksichtigt, wobei er keine Punkte erhält.

Beispiel: Mark hat 3 Anteilsscheine der BGO Railroad, der neutrale Spieler hat 2 Anteile und Erik hat 1 Anteil. Mark bekommt daher 20 Punkte und Erik 9.

Bienvenidos a ¡Aventureros al Tren!™ Pennsylvania, una expansión ambientada en un estado de gran tradición ferroviaria, punto de encuentro de las más famosas líneas del país. ¿Sabrás invertir en las empresas más rentables?

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 Pennsylvania. Esta expansión ha sido diseñada para 2-5 jugadores, e incluyen reglas específicas para partidas de 2 jugadores (ver más adelante).

¡Aventureros al Tren!® Pennsylvania 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 uno de estos juegos:
 - ¡Aventureros al Tren!
 - ¡Aventureros al Tren! Europa
- ◆ 110 cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos:
 - ¡Aventureros al Tren!
 - Expansión USA 1910

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 50 Billetes de Destino.

Al principio de la partida, se reparten 5 Billetes de Destino a cada jugador, de los que debe conservar al menos 3. Si un jugador desea robar nuevos Billetes de Destino durante la partida, roba 4 y debe conservar al menos 1. 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!.



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. Sólo hay dos Recorridos de Ferry en el mapa de Pennsylvania, y los dos llevan a Ontario. Estos dos Recorridos no están conectados entre sí.



ACCIONES DE CAPITAL

Como parte de la preparación del juego, separa las Acciones de capital por Empresa ferroviaria. En la pila de cada Empresa ferroviaria, ordena las cartas por su número, de modo que la Acción #1 sea la carta superior de la pila, seguida por la Acción #2, y así sucesivamente. Observa que cada Empresa ferroviaria tiene una cantidad de Acciones diferentes.



Cuando un jugador cubre un Recorrido, puede coger la Acción de capital superior de la pila de cualquiera de las Empresas ferroviarias indicadas en ese Recorrido. Los Recorridos que no están acompañados de ningún logotipo no proporcionan ninguna Acción de capital. Si ya se han cogido todas las Acciones de capital de una Empresa ferroviaria, el jugador debe elegir una Acción de otra de las Empresas ferroviarias indicadas en el Recorrido.

Los jugadores mantienen sus Acciones de capital boca abajo, frente a sí. Un jugador puede consultar sus propias Acciones de capital en cualquier momento de la partida.



Mercedes cubre el Recorrido Oil City-Warren. Esto le permite coger la primera Acción de capital de Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, o Erie Lackawanna Railroad. Decide coger la Acción de capital de Pennsylvania Railroad.

FINAL DEL JUEGO

Al final de la partida, los jugadores revelan sus Acciones de capital y las separan por Empresa ferroviaria. Entonces se puntúa cada Empresa ferroviaria.

- ◆ El jugador con más Acciones en cada Empresa ferroviaria recibe el máximo de puntos (tal como indiquen las cartas de esa Empresa ferroviaria), seguido por el siguiente jugador con más Acciones, etc. Los jugadores sin ninguna Acción de una Empresa ferroviaria no recibirán ningún punto de ella.
- ◆ No hay empates: si dos o más jugadores tienen el mismo número de Acciones, se considera ganador aquel de ellos que tenga la Acción con el número más bajo, ya que fue el primero en invertir en esa Empresa ferroviaria.
- ◆ Si el número de jugadores con Acciones de una Empresa ferroviaria es superior al número de puestos para los que ésta proporciona puntos, los jugadores con menos Acciones no ganan ningún punto.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SUMMARY
1/15

Se concede un premio de 15 puntos al jugador que haya completado el mayor número de Billetes al final de la partida. Si hay varios jugadores empatados, todos ganan el premio. Los Billetes que no fueron completados no tienen efecto alguno al determinar qué jugador gana este premio.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

En las partidas de 2 jugadores se debe incluir un tercer jugador fantasma. Aplica las reglas explicadas anteriormente, con los siguientes cambios:

- ◆ Siempre que un jugador coge un Acción de capital, debe elegir también una Acción de capital para el jugador fantasma (de entre las disponibles en el Recorrido que acaba de cubrir). La Acción elegida se coloca boca abajo junto a las demás.
- ◆ Al final de la partida, antes de determinar las puntuaciones obtenidas por las Acciones de las Empresas ferroviarias, se barajan las Acciones del jugador fantasma, se cuentan, y se revelan la mitad de ellas (redondeando hacia arriba).
- ◆ Al calcular quién posee la mayoría de Acciones de una Empresa ferroviaria, deben tenerse en cuenta las Acciones del jugador fantasma, aunque no es necesario otorgarle puntos.

Para la Empresa ferroviaria Baltimore & Ohio Railroad, Marcos tiene 3 Acciones, el jugador fantasma tiene 2 Acciones y Eduardo tiene 1 Acción. Marcos obtiene 20 puntos y Eduardo obtiene 9 puntos.

Benvenuti a Ticket to Ride® Pennsylvania - un'espansione di Ticket to Ride ambientata in uno stato che vanta una grande tradizione ferroviaria, attraversato dalle più famose linee americane. Riuscirete a investire nelle compagnie più proficue?

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Pennsylvania e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di Ticket to Ride. Questa espansione è concepita per 2-5 giocatori. Nel caso di una partita a 2 giocatori si applicano delle regole specifiche (vedi sotto).

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

- ◆ Una riserva di 45 Vagoni per giocatore e i corrispettivi Segnapunti prelevati da uno dei seguenti giochi:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
- ◆ 110 Carte Treno prelevate da:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
 - espansione USA 1910

BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione include 50 Biglietti Destinazione.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione, di cui deve tenerne almeno 3. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 4 e deve tenerne almeno 1. I Biglietti Destinazione che non tiene, sia all'inizio della partita che a seguito di una pesca durante la partita, vengono collocati in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione, come in una regolare partita di Ticket to Ride.

TRAGHETTI

I traghetti sono linee speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dall'icona o dalle icone Locomotiva presenti su almeno una delle caselle che compongono la linea. Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, un giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella Linea Traghetto. Sulla mappa della Pennsylvania ci sono solo due Linee Traghetto, ognuna delle quali conduce in Ontario. Le due linee non sono collegate l'una all'altra.

QUOTE AZIONISTICHE

Durante la preparazione del gioco, separate le 60 Quote Azionistiche in base alla Compagnia Ferroviaria. Per ogni Compagnia Ferroviaria, disponete le carte in ordine numerico (in modo che la Quota Azionistica #1 di ogni Compagnia Ferroviaria si trovi in cima, seguita dalla Quota Azionistica #2 e così via). Attenzione: Ogni Compagnia Ferroviaria ha un numero diverso di Quote Azionistiche.



Quando un giocatore prende il controllo di una linea, può anche prendere la Quota Azionistica in cima al mazzo da una qualsiasi delle Compagnie Ferroviarie indicate sulla linea controllata. Sono poche le linee a cui non è associato nessun simbolo: quelle linee non conferiscono nessuna Quota Azionistica. Se tutte le Quote Azionistiche di una Compagnia Ferroviaria sono già state prese, il giocatore deve scegliere una Quota di un'altra Compagnia Ferroviaria indicata su quella linea.

I giocatori tengono le loro Quote Azionistiche a faccia in giù davanti a loro. Un giocatore può controllare le proprie Quote Azionistiche in qualsiasi momento durante la partita.



Sara prende il controllo della linea Oil City-Warren. Questo le permette di prendere la prima Quota Azionistica della Pennsylvania Railroad, della Baltimore & Ohio Railroad o della Erie Lackawanna Railroad. Decide di prendere la Quota Azionistica della Pennsylvania Railroad.

CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Alla fine della partita, i giocatori rivelano le loro Quote Azionistiche e le suddividono per Compagnia Ferroviaria. Poi si riscuotono i punteggi di ogni Compagnia Ferroviaria.

- ◆ Il giocatore con il maggior numero di Quote per ogni Compagnia Ferroviaria riceve il punteggio più alto (come indicato sulle carte di quella Compagnia Ferroviaria), seguito dal giocatore con il secondo maggior numero di Quote ecc. Un giocatore non riceve punti se non ha Quote in una Compagnia Ferroviaria.
- ◆ Non ci sono pareggi: se due o più giocatori hanno lo stesso numero di Quote, allora il giocatore con la Quota contrassegnata con il numero inferiore è considerato il detentore del maggior numero, in quanto ha investito in quella Compagnia Ferroviaria prima degli altri.
- ◆ Se i giocatori in possesso di Quote Azionistiche di una determinata Compagnia Ferroviaria sono in numero maggiore rispetto ai posti per cui è prevista una ricompensa in punti, i giocatori con il minor numero di Quote Azionistiche non ricevono alcun punto.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SHARE
1/15

Un bonus Globetrotter da 15 punti viene assegnato al giocatore o ai giocatori che hanno completato il maggior numero di Biglietti alla fine della partita. Se più giocatori sono in parità, ognuno di essi riceve il bonus. I Biglietti che non sono stati completati non hanno effetto al fine di determinare quale giocatore o giocatori ottengono questo bonus.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Nelle partite a 2 giocatori viene usato un terzo Giocatore Neutrale fittizio. Si applicano tutte le regole soprastanti, con i seguenti cambiamenti:

- ◆ Ogni volta che un giocatore prende una Quota Azionistica, sceglie una Quota Azionistica per il Giocatore Neutrale. La Quota selezionata viene collocata a faccia in giù accanto alle altre.
- ◆ Alla fine della partita, prima di riscuotere i punteggi delle Quote Azionistiche delle Compagnie Ferroviarie, mescolate le Quote del Giocatore Neutrale, contatele e rivelatene la metà del totale (arrotondando per eccesso).
- ◆ Le Quote del Giocatore Neutrale vanno prese in considerazione al momento di calcolare le varie maggioranze. Tuttavia, il Giocatore Neutrale non riceve punti.

Esempio: Nel caso della B&O Railroad, Mario ha 3 Quote, il Giocatore Neutrale ne ha 2 e Christian ne ha 1. Mario riceve 20 punti e Christian ne riceve 9.



Welkom op Ticket to Ride® Pennsylvania – een Ticket to Ride uitbreiding in een staat barstensvol spoorweggeschiedenis met de beroemdste Amerikaanse spoorlijnen. Investeer jij in de meest winstgevende maatschappijen?

Deze brochure beschrijft de veranderingen van de spelregels voor de Pennsylvania kaart. Er wordt verondersteld dat je al vertrouwd bent met de spelregels van de originele Ticket to Ride. Deze uitbreiding werd ontworpen voor 2-5 spelers. Er zijn specifieke regels voorzien voor een spel met 2 spelers (zie hieronder).

Dit spel is een uitbreiding. Je moet ook de volgende spelonderdelen van een van de vorige versies van Ticket to Ride gebruiken:

- ◆ Een reserve van 45 treinen per speler
- ◆ 110 treinkaarten van:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
 - USA 1910 uitbreiding
- ◆ Een overeenstemmende scorepionnen van een van de volgende spellen:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa

BESTEMMINGSTICKETS

Deze uitbreiding bevat 50 bestemmingstickets.

Bij het begin van het spel krijgt elke speler 5 bestemmingstickets waarvan hij er minstens 3 moet houden. Als een speler in de loop van het spel bijkomende bestemmingstickets wil, moet hij er 4 nemen en minstens 1 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 gelegd worden.



FERRY'S

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



AANDELEN

Bij het begin van het spel, de 60 aandelen sorteren per spoorwegmaatschappij. Voor elke spoorwegmaatschappij, de kaarten in numerieke volgorde sorteren en in die volgorde plaatsen (zodat aandeel nr. 1 van elke spoorwegmaatschappij bovenaan ligt, nr. 2 er net onder, enz.). Vergeet niet dat elke spoorwegmaatschappij een verschillend aantal aandelen heeft.



Als een speler aanspraak maakt op een route mag hij ook het bovenste aandeel nemen van een spoorwegmaatschappij die vermeld wordt op deze route. Enkele routes zijn niet voorzien van logo's: deze routes geven geen recht op een aandeel. Wanneer alle aandelen van een spoorwegmaatschappij al genomen zijn, moet de speler een aandeel kiezen van een andere spoorwegmaatschappij op de route.

De spelers leggen hun aandelen voor zich met de beeldkant naar beneden. Een speler mag om het even wanneer tijdens het spel zijn eigen aandelen bekijken.



SCOREN

Aan het einde van het spel tonen de spelers hun aandelen en sorteren ze per spoorwegmaatschappij. De punten van elke spoorwegmaatschappij worden dan verdeeld.

- ◆ De speler met de meeste aandelen in elk spoorwegmaatschappij krijgt de meeste punten (zoals getoond op de kaart van de spoorwegmaatschappij) gevolgd door de speler met de tweede meeste aandelen, enz. Een speler krijgt geen punten als hij geen aandelen heeft in een spoorwegmaatschappij.
- ◆ Er zijn geen gelijke standen: als twee of meer spelers hetzelfde aantal aandelen hebben, wordt de speler die het aandeel met het laagste getal heeft, beschouwd als de speler met het grootste aantal omdat hij als eerste geïnvesteerd heeft in deze spoorwegmaatschappij.
- ◆ Wanneer meer spelers aandelen hebben in een spoorwegmaatschappij dan er punten te verdelen zijn, krijgen de spelers met het kleinste aantal niets.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SCORE
1/15

Aan het einde van het spel krijg(t)en de speler(s) die het grootste aantal tickets verzameld heeft (hebben), een Globetrotter bonus van 15 punten. Bij een gelijke stand van meerdere spelers, krijgen al deze spelers de bonus. Tickets die niet volledig zijn, spelen geen rol bij het bepalen van de speler(s) die deze bonus krijg(t)en.

REGELS VOOR 2 SPELERS

Een spel met 2 spelers wordt gespeeld met een derde, "blinde" speler. De regels hierboven blijven gelden, maar worden iets aangepast:

- ◆ Als een speler een aandeel neemt, kiest hij ook een aandeel voor de blinde speler. Het gekozen aandeel wordt naast de andere gelegd met de beeldkant naar beneden.
- ◆ Aan het einde van het spel en vóór de punten voor de aandelen van de spoorwegmaatschappijen worden toegekend, worden de aandelen van de blinde speler geschud en geteld, en wordt de helft van het totale aantal (afgerond) bekendgemaakt.
- ◆ Er wordt dan rekening gehouden met de aandelen van de blinde speler bij het berekenen van de verschillende meerderheden. Je moet hem echter geen punten geven.

Voorbeeld: van de B&O Railroad heeft Mark 3 aandelen, de blinde speler 2 aandelen en Erik 1 aandeel. Mark scoort 20 punten en Erik scoort 9 punten.



Trzymasz w rękach instrukcję do **Wsiąść do Pociągu™ – Pensylwania**, rozszerzenia do gry Wsiąść do Pociągu, którego akcja toczy się na terenie jednego ze stanów USA, znanego ze swej bogatej kolejowej historii. To tędy przebiegały najslawniejsze amerykańskie linie – czy i Tobie uda się zainwestować w najbardziej dochodowych Przewoźników?

W tej instrukcji znajdują się dodatkowe zasady obowiązujące podczas rozgrywki na mapie Pensylwanii. Zakładamy, że znasz podstawowe reguły gry *Wsiąść do Pociągu*. To rozszerzenie zostało zaprojektowane z myślą o rozgrywce na 2 do 5 graczy. Podczas rozgrywki dla 2 graczy obowiązują zasady specjalne (patrz dalej).

Pensylwania nie jest samodzielną grą, dlatego do rozgrywki wymagane są następujące elementy z innych gier z serii *Wsiąść do Pociągu*:

- ◆ zasoby dla każdego gracza w postaci 45 wagoników w wybranym kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z:
 - *Wsiąść do Pociągu*
 - *Wsiąść do Pociągu: Europa*
- ◆ 110 kart pociągów pochodzących z:
 - *Wsiąść do Pociągu*
 - *Wsiąść do Pociągu: Europa*
 - rozszerzenia *Ticket to Ride: USA 1910*

KARTY BILETÓW

W tym rozszerzeniu znajduje się 50 kart biletów.

Na początku gry każdy z graczy otrzyma po 5 biletów, z których musi zatrzymać co najmniej 3. Podczas rozgrywki gracz będzie mógł dobierać dodatkowe bilety. Jeśli się na to zdecyduje, będzie musiał dobrać 4 bilety i zatrzymać co najmniej 1.



PROMY

Promy to specjalne, szare trasy łączące dwa miasta rozdzielone wodą. Wyróżnia je symbol lokomotywy, znajdujący się na co najmniej jednym polu trasy. Aby zająć Trasę Promową, gracz musi zagrać tyle lokomotyw, ile symboli znajduje się na polach tej trasy i uzupełnić je zestawem kart w odpowiednim kolorze, tak aby ich suma zgadzała się z liczbą pól. Na mapie Pensylwanii znajdują się tylko dwie Trasy Promowe, obie prowadzą do kanadyjskiego Ontario. Te trasy nie są ze sobą połączone.



UDZIAŁY

Podczas przygotowania do gry należy podzielić Udziały na stosy według Przewoźników. Karty każdego z Przewoźników należy ułożyć w kolejności numerycznej (Udziały z numerem „1” zawsze będą znajdować się na wierzchu, te z numerem „2” pod nimi itd.). Zwróćcie uwagę, że każdy z Przewoźników ma inną liczbę Udziałów.



Kiedy gracz zajmuje trasę, może również wziąć wierzchnią kartę Udziałów ze stosu dowolnego z Przewoźników, który ją obsługuje (tj. Przewoźnika, którego symbol znajduje się obok zajmowanej trasy).

Kilka tras nie zostało opatrzonych żadnym symbolem: te trasy nie zapewniają graczom żadnych Udziałów. Jeśli wszystkie Udziały danego przewoźnika zostały już zabrane, gracz musi wybrać kartę Udziałów innego z Przewoźników zaznaczonych obok danej trasy. Gracze odsłaniają swoje Udziały dopiero na koniec gry (wcześniej trzymają je zakryte), ale w dowolnym momencie mogą je przeglądać.



Magda zajmuje trasę Oil City-Warren. Ten ruch pozwala jej wziąć wierzchnią kartę udziałów ze stosu Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad albo Erie Lackawanna Railroad. Magda wybiera udziały w Pennsylvania Railroad.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Pod koniec gry gracze wykładają swoje Udziały i segregują je według Przewoźników. Następnie podliczają punkty za poszczególnych Przewoźników.

- ◆ Gracz, który posiada najwięcej kart Udziałów danego Przewoźnika, otrzymuje najwięcej punktów (dokładną wartość można znaleźć na kartach Udziałów tego Przewoźnika), drugą co do wielkości premię punktową uzyska gracz z drugą największą liczbą kart Udziałów itd. Gracz nie zdobywa punktów za danego Przewoźnika, jeżeli nie posiada jego kart Udziałów.
- ◆ Nigdy nie dojdzie do remisów: jeśli dwóch lub więcej graczy posiada tyle samo Udziałów, to pierwszeństwo przypada temu, który posiada kartę Udziałów danego Przewoźnika o najniższym numerze (on jako pierwszy zainwestował w danego Przewoźnika).
- ◆ Jeśli graczy posiadających Udziały danego Przewoźnika jest więcej niż pozycji wypłacających premie punktowe, gracze posiadający najmniej Udziałów nie otrzymają punktów.

Rank	Points
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6



15-punktową premię Globtrotera otrzymuje gracz (lub gracze), który zrealizował najwięcej biletów. Jeśli kilku graczy zrealizowało tyle samo biletów, wszyscy otrzymują premię. Niezrealizowane bilety nie mają żadnego wpływu na ustalenie, któremu graczowi (lub graczom) przysługuje premia.

ZASADY DLA DWÓCH GRACZY

W rozgrywkach dla 2 graczy bierze udział tzw. „dziadek”, czyli nieistniejący gracz. Gracze stosują się do powyższych zasad z poniższymi zmianami.

- ◆ Za każdym razem, kiedy gracz bierze kartę Udziałów, wybiera kartę Udziałów dla „dziadka”. Wybraną kartę należy położyć zakrytą obok stołu, wraz z innymi kartami wybranymi w ten sposób.
- ◆ Pod koniec gry, ale przed podliczeniem punktów za Udziały, karty „dziadka” należy potasować, policzyć i odkryć połowę z nich (zaokrąglając w górę).
- ◆ Podczas podliczania punktów za Udziały należy brać pod uwagę odkryte karty „dziadka”. Nie trzeba mu jednak przyznawać punktów.

Przykład: Marek posiada 3 Udziały w B&O Railroad, „dziadek” 2 Udziały, a Eryk tylko 1. Marek otrzymuje 20 punktów, a Eryk 9 („dziadek” zajął drugie miejsce, ale jego punktów nie należy zliczać).



Tervetuloa! Menolippu™ Pennsylvania on Menolipun lisäosa, joka sijoittuu osavaltioon täynnä rautateiden historiaa. Suurin osa maineikkaista amerikkalaisista rautateistä kulki Pennsylvanian halki. Osaatko sinä sijoittaa tuottoisimpiin yhtiöihin?

Nämä säännöt selittävät Pennsylvanian karttaan liittyvät säännöt ja olettavat, että tunnet alkuperäisen Menolipun säännöt. Lisäosa on suunniteltu 2–5 pelaajalle. Kaksinpeliin on erityiset säännöt (katso alla).

Tämä peli on lisäosa ja edellyttää, että käytät seuraavia osia aikaisemmista Menolippu-versioista:

- ◆ 45 junanvaunua jokaiselle pelaajalle ja vastaavat pistemerkit jostain seuraavista peleistä:
 - Menolippu
 - Menolippu Eurooppa
- ◆ 110 vaunukorttia jostain näistä peleistä:
 - Menolippu
 - Menolippu Eurooppa
 - USA 1910 -lisäosa

MENOLIPUT

Tämä laajennusosa sisältää 50 menolippua.

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



LAUTAT

Lautat ovat reittejä, jotka yhdistävät kaksi kaupunkia veden poikki. Ne on helppo tunnistaa reitillä olevista veturimerkeistä. Lauttayhteyden rakentamiseksi pelaajan on pelattava vähintään niin monta veturikorttia kuin reitillä on veturin kuvia. Muuten reitti rakennetaan tavalliseen tapaan. Pennsylvanian kartalla on vain kaksi lauttayhteyttä, molemmat johtavat Ontarioon. Lauttareitit eivät yhdisty toisiinsa.



OSAKKEET

Alkuvalmistelujen yhteydessä 60 osakekorttia lajitellaan yhtiön mukaan. Jokaisen yhtiön osakkeet lajitellaan kasvavaan numerjärjestykseen. Osake 1 tulee päällimmäiseksi, alle osake 2 ja niin edelleen. Huomatkaa, että eri yhtiöillä on eri määrä osakkeita.



Kun pelaaja rakentaa reitin, hän saa ottaa päällimmäisen osakekortin joltakin reitin rautatieyhtiöistä. Joillain reiteillä ei ole lainkaan yhtiöiden logoja: niistä ei saa osakkeita.

Osakkeet pidetään pelaajien edessä kuvapuoli alaspäin. Omat osakkeet saa tarkistaa pelin aikana koska tahansa.



Anni rakentaa reitin Oil City – Warren. Hän saa ottaa päällimmäisen osakkeen Pennsylvania Railroadilta, Baltimore & Ohiolta, tai Erie Lackawanna Railroadilta. Hän päättää ottaa Pennsylvania Railroadin osakkeen.

PISTEENLASKU

Pelin lopussa pelaajat paljastavat osakkeensa ja lajittelevat ne yhtiön mukaan. Yhtiöt pisteytetään.

- ◆ Pelaaja, jolla on eniten kunkin yhtiön osakkeita, saa eniten pisteitä (pistemäärät näkyvät osakekortteissa), toiseksi eniten osakkeita kerännyt saa seuraavan pistemäärän ja niin edelleen. Jos pelaajalla ei ole yhtiön osakkeita, hän ei saa lainkaan pisteitä.
- ◆ Tasapelejä ei ole: jos useammalla pelaajalla on sama määrä osakkeita, pienempinumeroinen osakkeen omistaja voittaa tasapelin ja saa suuremman määrän pisteitä, koska hän otti rautatien osakkeita ensimmäisenä.
- ◆ Jos rautatietä omistaa useampi pelaaja kuin siitä saa pisteitä, vähiten osakkeita keränneet pelaajat jäävät ilman pisteitä.

SCORE	SCORE
1 30	1 30
2 21	2 21
3 14	3 14
4 9	4 9
5 6	5 6

SHARE
1/15

15 pisteen Globetrotter-bonus menee pelaajalle, joka sai pelin aikana eniten matkalippuja suoritettua. Tasapelin sattuessa kaikki tasossa olevat pelaajat saavat bonuksen. Matkalipuilla, joita ei saatu pelin aikana valmiiksi, ei ole bonuksen kannalta mitään merkitystä.

KAKSINPELIN SÄÄNNÖT

Kaksinpelissä mukana on kuvitteellinen kolmas pelaaja. Sääntöihin tulee seuraavanlaiset muutokset:

- ◆ Aina kun pelaaja ottaa osakkeen, hän valitsee myös yhden osakkeen mielikuvituspelaajalle. Valittu osake laitetaan kolmannen pelaajan pinnoon kuvapuoli alaspäin.
- ◆ Pelin lopussa ennen rautateiden pisteyttämistä, kolmannen pelaajan osakekortit sekoitetaan ja lasketaan. Niistä paljastetaan vain puolet (pyöristettynä ylöspäin).
- ◆ Kolmannen pelaajan paljastetut osakkeet huomioidaan enemmistöjä laskettaessa. Hänelle ei tarvitse kuitenkaan laskea pisteitä.

Esimerkki: Annilla on kaksi B&O:n osaketta, kolmannella pelaajalla on kaksi ja Mintulla on yksi osake. Anni saa 20 pistettä (koska hänellä oli pienempinumeroinen osake kuin kolmannella pelaajalla) ja Minttu saa 9 pistettä.



Velkommen til Ticket to Ride® Pennsylvania – en Ticket to Ride-udvidelse i en stat fuld af jernbanehistorie, igennem hvilken, de mest berømte amerikanske jernbanelinjer løb. Investerer du i et af de mest profitable selskaber?

Reglerne i dette hæfte beskriver hvordan spillet på Pennsylvania-kortet adskiller sig fra det normale spil og forudsætter, at du allerede er bekendt med reglerne i det originale Ticket to Ride. Denne udvidelse kan spilles af 2-5 personer. Der er specielle regler i et spil for 2 spillere (se herunder).

Dette spil er en udvidelse og kræver, at du bruger følgende dele fra en af de tidligere udgaver af Ticket to Ride:

- ◆ 45 togvogne og den tilhørende pointmærkør til hver spiller.
 - ◆ 110 togvognkort taget fra enten:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe
 - Ticket to Ride Europe
 - USA 1910-udvidelsen
- Delene kan tages fra enten:
- Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europe



RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 50 rutekort.

Hver spiller får 5 rutekort i starten af spillet, som han skal beholde mindst 3 af. Ønsker spilleren i løbet af spillet at trække flere rutekort, skal han trække 4 og beholde mindst 1. 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.

FÆRGER

Færger er specielle strækninger, der forbinder 2 byer på tværs af vand. Disse genkendes let ved lokomotivikonet/-ikonerne, som kan ses på mindst et af felterne på strækningen. For at gøre krav på en strækning skal spilleren spille et lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol på strækningen samt det påkrævede togkort i den korrekte farve for hvert af de øvrige felter på færgestrækningen. Der er kun 2 færgestrækninger på Pennsylvania-kortet, som begge fører til Ontario. Disse 2 ruter er ikke forbundne.



AKTIER

I starten af spillet sorteres de 60 aktier efter jernbaneselskab. Kortene sorteres i nummerorden og lægges frem således, at den øverste aktie i hver jernbaneselskabs bunke har #1 og aktie #2 ligger herunder og så videre. Bemærk, at hvert selskab har et forskelligt antal aktier.



Når en spiller gør krav på en strækning må han også tage den øverste aktie fra et af selskaberne afbilledet ved strækningen. Enkelte strækninger har ingen logoer. Disse strækninger giver ingen aktier. Når alle aktier til et selskab er taget, må spilleren i stedet vælge en aktie fra et af de andre selskaber, som er afbilledet ved strækningen. Spilleren opbevarer sine aktier med billedsiden nedad foran sig. Det er tilladt at kigge på sine egne aktier når som helst i løbet af spillet.



Maibritt vælger at gøre krav på strækningen Oil City - Warren. Nu må hun tage den øverste aktie fra enten Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, eller Erie Lackawanna Railroad. Hun vælger at tage en aktie fra Pennsylvania Railroad.

BEREGNING AF POINT

I slutningen af spillet afslører hver spiller sin respektive aktiebunke og inddeler aktierne efter selskab. Der optælles nu point for hvert enkelt jernbaneselskab.

- ◆ Spilleren med flest aktier i et selskab får det største antal point, som aktien kan give (point fremgår af aktierne) Spilleren med næstflest får det næsthøjeste antal point og så videre. En spiller uden aktier i et selskab får ingen point.
- ◆ Spillerne kan ikke stå lige. Har 2 eller flere spillere det samme antal aktier i et selskab, modtager spilleren, som ejer aktien med det laveste nummer, flest point, fordi han investerede i firmaet tidligst.
- ◆ Ejer flere spillere aktier i et selskab end der er pointgivende placeringer, modtager spillerne med det laveste antal aktier ingen point.

1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

1/15

Spilleren, som i slutningen af spillet har haft held med at forbinde flest byer på sine rutekort, modtager en Globetrotterbonus på 15 point. Står flere spillere lige modtager alle bonussen. Ufuldførte ruter spiller ikke ind i når bonussen skal tildeles.

REGLER VED 2 SPILLERE

I et spil med 2 spillere gøres brug af en fantomspiller. Ovenstående regler er gældende, dog med følgende undtagelser:

- ◆ Når en spiller tager en aktie, vælger han også en aktie til fantomspilleren. Aktien placeres med billedsiden nedad ved siden af aktierne.
- ◆ Inden point for aktier beregnes i slutningen af spillet blandes fantomspillerens aktier og aktierne tælles. Halvdelen af kortene (rundet op) afsløres og spiller ind på lige fod med en normal spillers, når point for aktier beregnes.
- ◆ Dog modtager fantomspilleren ikke point.

Eksempel: Daniel og fantomspilleren har begge 2 aktier i B&O Railroad og Maibritt har 1. Daniel får 20 point og Maibritt får 9 point.



Velkommen til Ticket to Ride® Pennsylvania – en Ticket to Ride utvidelse satt til en stat som er full av jernbanehistorie. Gjennom denne staten gikk de mest kjente toglinjene. Ønsker du å investere i de mest lønnsomme firmaene?

Dette regelheftet beskriver de spesielle endringene av reglene som Pennsylvania-utvidelsen har, og vi går ut i fra at du kjenner til reglene til det originale Ticket to Ride. Denne utvidelsen er for 2-5 spillere. Det er spesifikke regler om man er 2 spillere (se lenger ned i regelheftet).

Dette spillet er en utvidelse, og det krever at du bruker følgende fra ett av disse 2 tidligere versjonene av Ticket to Ride:

- ◆ De 45 togene til hver spiller og den tilhørende brikken som holder oversikt på scoringen. Og de kan taes fra:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
- ◆ 110 togkort taes fra:
 - Ticket to Ride
 - Ticket to Ride Europa
 - USA 1910 ekspansjonen

DESTINASJONSBILLETTER

Denne utvidelsen inneholder 50 Destinasjonsbilletter.

I begynnelsen av spillet så får hver spiller utdelt 5 Destinasjonsbilletter. Av disse så må man beholde minst 3. Om en spiller ønsker å trekke flere Destinasjonsbilletter i løpet av spillet, så må man trekke 4 og beholde minst 1 destinasjonsbillett. Destinasjonsbilletter som blir kastet, enten i starten av spillet eller under spillets gang, legges nederst i billettbanken, som i et vanlig Ticket to Ride spill.

FERJER

Ferjer er spesielle ruter mellom 2 byer som har et vann mellom seg. De er enkle å se, siden de er markert med en eller flere lokomotivsymboler på de ulike feltene som utgjør ferjeruten. For å kreve en Ferjerute, så må en spiller legge et Lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol som er på ruten. I tillegg så må man som vanlig også legge ut det rette antall kort med de rette fargene som ruten krever. Det er kun 2 ferjeruter på Pennsylvania-kartet. Og begge fører til Ontario. De 2 rutene kobles ikke sammen.



AKSJER

Når dere forbereder spillet, sorter de 60 Aksjene etter Jernbaner. Hver av de ulike jernbanene sorteres så igjen etter numerisk rekkefølge og legg dem i den rekkefølgen (så aksjen med #1 fra hver Jernbane ligger øverst, og rett under det så ligger kortet merket med #2, og så videre). Merk dere at hver Jernbane har ulikt antall med aksjer.



Når en spiller krever en rute, så kan han også ta en av de øverste og synlige aksjene. Han kan velge fra hvilken som helst av de ulike

jernbanene som er vist på ruten han krever. Det er noen få ruter som ikke har noen logoer til noen av jernbanene markert under seg. På disse rutene kan du ikke ta noen aksjer. Om alle aksjene i en Jernbane er allerede tatt, så må man velge en annen Jernbane som er vist på ruten.

Spillerne oppbevarer sine aksjer foran seg på bordet, og med billedsiden ned. Spilleren kan når som helst se på sine egne aksjer.



Madison krever ruten Oil City – Warren. Dette gjør at hun kan ta det øverste kortet i Jernbanebunken til Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, eller Erie Lackawanna Railroad. Hun bestemmer seg for å ta aksjen til Pennsylvania Railroad.

TA POENG

Når spillet avsluttes, så avslører alle spillerne sine Aksjer ferdig sortert etter hva for Jernbane de tilhører. Hver Jernbane får da poeng.

- ◆ Spilleren med flest aksjer i en Jernbane får flest poeng (som det vises på Jernbanes kort), så får den spilleren med nest flest aksjer i Jernbanen poeng, og så videre. En spiller uten noen aksjer i jernbanen får ingen poeng i det hele tatt.
- ◆ Det blir aldri uavgjort: om 2 eller flere spillere har det samme antallet aksjer i samme Jernbane, så vinner den som har aksjene med lavest nummer på seg. Denne spilleren investerte først/ tidligst i denne Jernbanen.
- ◆ Om det er flere spillere som har aksjer i en Jernbane enn det er poeng å gi, så får de spillerne som har færrest aksjer ingen poeng.

SCORE	POENG
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SHARE
1/15

Den spilleren som har fullført flest Billetter når spillet avsluttes, får en Globetrotter bonus på 15 poeng. Om det er flere som har fullført flest, og like mange billetter, så får alle 15 poeng. Billetter som ikke er fullførte, regnes ikke med når man skal dele ut disse bonuspoengene.

REGLER VED 2 SPILLERE

Når man er 2 spillere, så spiller man med en tredje «liksom»-spiller. Man bruker da reglene som er beskrevet over, men gjør følgende endringer:

- ◆ Hver gang en spiller tar en Aksje, så velger denne spilleren også en askje til til «liksom»-spilleren. Den utvalgte aksjen legges med billedsiden ned ved siden av de andre aksjene.
- ◆ Når spillet avsluttes, og før man regner ut poengene på aksjene til Jernbanen, så blander man aksjene til «liksom»-spilleren, teller dem, og avslører halvparten av dem (rundt opp).
- ◆ «Liksom»-spilleren sine aksjer må regnes med når dere finner ut hvem som har flest aksjer i hver Jernbane. Men dere trenger ikke å gi han poeng.

Eksempel: For aksjer i B&O Railroad, så har Mark 3 aksjer, «liksom»-spilleren har 2 aksjer og Eric har 1 aksje. Mark får da 20 poeng og Eric får 9 poeng.



Välkommen till Ticket to Ride® Pennsylvania – ett tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i en stat full av järnväghistoria där de mest berömda av de Amerikanska tåglinjerna korsade varandra. Kommer du att investera i de mest lönsamma bolagen?

Detta regelhäfte beskriver de regelförändringar som är specifika för Pennsylvaniakartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från originalspelet Ticket to Ride. Denna expansion är till för 2-5 spelare. Det finns specifika regler för 2 spelare (se nedan).

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



BILJETTORT

Denna expansion innehåller 50 biljettkort.

I början av spelet delas 5 biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste spelaren behålla minst 3. En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 4 biljetter varav minst 1 måste behållas. De biljettkort som väljs bort, både i spelets början och under spelets gång, läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.

FÄRJOR

Färjor är speciella sträckor som går genom vatten och binder samman två städer. De är lätta att känna igen på att åtminstone en av rutorna innehåller en lokomotivikon. För att muta in en färjesträcka måste spelaren lösa in ett lokomotiv för varje ikon på sträckan och ett set av tågkort i en färg för de resterande rutorna på färjesträckan. Det finns bara två färjerutter på Pennsylvaniakartan, båda leder till Ontario. Dessa två rutter hänger inte ihop med varandra.



AKTIEBREV

Under förberedelser ska de 60 aktiebrevet först sorteras efter järnväg och sedan läggas i nummerordning (med aktie nummer 1 överst i högen, nummer 2 under den, etc.) Notera att de olika järnvägarna har olika antal aktier.



När en spelare mutar in en sträcka får spelaren också ta det översta aktiebrevet från en av de järnvägar vars symbol finns längs sträckan. Det finns några sträckor utan en tillhörande logo. Dessa sträckor ger inget aktiebrev. Om alla aktiebrev från en järnväg är slut måste spelaren välja en aktie från en av de andra järnvägarna vars symbol finns längs sträckan.

Alla aktiebrev placeras nedåtvända framför spelaren. En spelare får när som helst titta på sina aktiebrev.



Frida mutar in sträckan Oil City-Warren. Hon får därefter ta det översta aktiebrevet från Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, eller Erie Lackawanna Railroad. Hon väljer att ta aktiebrevet från Pennsylvania Railroad.

POÄNGRÄKNING

I slutet på spelet visar alla spelare sina aktiebrev och sorterar dem efter järnväg. Varje järnväg ger därefter poäng.

- ◆ Spelaren med flest aktier i en järnväg får flest poäng (se järnvägskortet) följt av spelaren med näst mest aktier, etc. En spelare utan några aktier i järnvägen får inga poäng alls.
- ◆ Det kan aldrig bli lika. Om flera spelare har lika många aktier är det spelaren med det lägst numererade aktiebrevet som anses ha mest eftersom den spelaren investerade först i järnvägen.
- ◆ Om det finns fler spelare med aktier i en järnväg än det finns poängplaceringar får de sista spelarna inga poäng.

SCORE	
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

SILVER
1/15

En 15 poängs Globetrotter bonus ges till den eller de spelare som har klarat flest antal biljetter när spelet är slut. Om flera spelare har mest och lika många får alla de bonusen. Biljetter som inte blev klara kan inte räknas in i antalet kort för denna bonus.

REGLER FÖR 2 SPELARE

I ett 2-personers spel finns den tredje dummyspelare. Tillämpa reglerna ovan med följande ändringar:

- ◆ När en spelare väljer ett aktiebrev väljer de också ett aktiebrev till dummyspelaren. Placera den valda aktien nedåtvända bredvid de andra.
- ◆ I slutet på spelet, innan poängen för järnvägen delas ut, blandas dummyspelarens aktiebrev. Räkna dem och vänd upp hälften av dem (avrundat uppåt).
- ◆ Ta hänsyn till dummyspelarens aktieantal när poäng delas ut för järnvägarna. Dummyspelaren behöver dock inte få poängen..

Exempel: För BGO Railroad har Thomas 3 aktier, dummyspelaren har 2 aktier och Joakim har 1 aktie. Thomas får 20 poäng och Joakim 9 poäng.

CREDITS

Game Design by Alan R. Moon
Illustrations by Julien Delval
Graphic Design by Cyrille Daujean

PLAY TESTING

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers • Podziękowania dla testerów
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare
Thank you to everyone who contributed: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis, Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot



Copyright © 2004-2015
Days of Wonder

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