

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™



SWITZERLAND



MAP COLLECTION
+2+

DAYS OF
WONDER



2





Voici l'extension Suisse des Aventuriers du Rail, un jeu d'Alan R. Moon. Une nouvelle extension qui renouvelle un jeu primé dans le monde entier.



Cette feuille de référence a pour but de vous présenter les nouvelles règles de la carte de la Suisse. Attention, il est indispensable que vous connaissiez déjà les règles de la carte nord-américaine (pour les mécanismes de base).

Ce jeu est une extension et nécessite donc de récupérer les éléments suivants dans les versions précédentes de la série :

• **40 trains par couleur (à la place des 45 habituels), et les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :**

- Les Aventuriers du Rail *ou*
- Les Aventuriers du Rail Europe *ou*

• **Les 110 cartes Wagon provenant de :**

- Les Aventuriers du Rail *ou*
- Les Aventuriers du Rail Europe *ou*
- USA 1910

GÉNÉRALITÉS

La Suisse est une carte prévue pour 2 ou 3 joueurs.

Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez utiliser les voies doubles. En revanche, dans une partie à 2 joueurs, quand une des voies est construite, la seconde est fermée jusqu'à la fin de la partie.

LE PLATEAU

Sur le plateau, certaines routes ne mènent pas à une ville, mais permettent de rejoindre un des pays limitrophes de la Suisse. Ainsi, 4 routes mènent en France, 5 en Italie, 5 en Allemagne et 3 en Autriche. Comme dans le jeu original, le joueur ayant réalisé le chemin continu le plus long récupère un bonus de 10 points.

LES CARTES DESTINATION

Il y a 46 cartes Destination.

34 d'entre elles sont des cartes Destination standard, reliant deux villes entre elles. Elles fonctionnent de la même manière que dans les autres versions du jeu.

4 cartes Destination relient une ville aux pays limitrophes de la Suisse et 8 cartes Destination demandent de rallier un des 4 pays aux 3 autres. Un score correspond à chacune de ces liaisons sur les cartes. En fin de partie, le joueur marque autant de points que le score le plus élevé parmi les destinations réalisées. En revanche, si la ville ou le pays d'origine n'ont pu être reliés à aucun pays, le joueur perd autant de points que le score le moins élevé de la carte.



En début de partie, on distribue 5 cartes Destination à chaque joueur. Il doit en garder au moins 2. En cours de partie, si le joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 3 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Les cartes rejetées par un joueur (que

ce soit en début du jeu ou en cours de partie) ne sont pas réintégrées dans la pioche, mais sont retirées du jeu, ce qui signifie que dans cette version, il est possible d'épuiser la pioche des cartes Destination.

LES CARTES LOCOMOTIVE

Les 14 cartes locomotive sont jouées différemment.

Les cartes locomotive peuvent être piochées comme n'importe quelle carte wagon. Ainsi, même si un joueur prend une carte Locomotive face visible, il peut piocher une seconde carte.

A tout moment, s'il y a 3 cartes Locomotive parmi les 5 cartes visibles, les cartes sont toutes défaussées et remplacées par les 5 premières cartes de la pioche.

Une carte Locomotive peut être jouée sur n'importe quel tronçon de tunnel, indépendamment de sa couleur. En revanche, il est impossible de jouer une carte Locomotive sur une route normale.

LES TUNNELS

On les reconnaît sur la carte à leurs contours spécifiques. Pour prendre un tunnel, on joue le nombre de cartes de la couleur requise, comme à l'accoutumée. Puis on retourne les trois premières cartes du sommet de la pioche de cartes Wagon. Pour chaque carte ainsi révélée de la couleur des cartes utilisées pour prendre le tunnel (y incluant les locomotives), le joueur doit maintenant rajouter une nouvelle carte Wagon de la même couleur (ou une locomotive).

Si le joueur ne possède pas suffisamment de cartes de la couleur correspondante (ou ne souhaite pas les jouer), il reprend toutes ses cartes et passe son tour. En fin de tour les cartes tirées de la pioche sont défaussées.

Attention :

- ♦ Les locomotives sont des cartes multicolores. En conséquence, toute locomotive figurant parmi les trois cartes retournées, oblige le joueur à rajouter une carte Wagon ou locomotive à sa série.
- ♦ Si un joueur tente de prendre le contrôle d'un tunnel en ne jouant que des cartes Locomotive, il n'a besoin d'ajouter des cartes que s'il y a des cartes Locomotive parmi les 3 cartes révélées. Dans ce cas, le joueur ne peut ajouter que des cartes Locomotive.



Willkommen bei Alan R. Moons „Zug um Zug“™ Schweiz-Erweiterung – der unterhaltsamen neuen Ergänzung der preisgekrönten „Zug um Zug“-Familie.

Diese Spielregel beschreibt die besonderen Regeländerungen für die Schweiz-Landkarte und setzt voraus, dass Sie mit den Regeln des Originalspiels vertraut sind.

„Zug um Zug – Schweiz“ ist eine Erweiterung und erfordert die folgenden Spielmaterialien aus anderen „Zug um Zug“-Editionen:

• **40 Waggon pro Spieler (statt der üblichen 45) sowie farblich passende Zählsteine aus einer der folgenden Ausgaben:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“

• **110 Wagenkarten aus einer der folgenden Ausgaben:**

- „Zug um Zug“
- „Zug um Zug Europa“
- „USA 1910“-Erweiterung

Einleitung

Die Schweiz-Karte ist speziell für zwei oder drei Spieler gedacht. In einer Partie zu dritt können die Spieler jeweils beide Doppelstrecken nutzen. Im Zwei-Personen-Spiel kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken in Anspruch genommen hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

Das Spielbrett

Auf der Schweiz-Karte verbinden einige Strecken nicht Städte untereinander, sondern eine Stadt mit einem Nachbarland der Schweiz. Es gibt drei Verbindungen zwischen der Schweiz und Österreich, vier Strecken nach Frankreich, fünf nach Italien und fünf nach Deutschland. Wie in der Originalversion von „Zug um Zug“ erhält der Spieler, der die längste durchgehende Strecke geschaffen hat, 10 zusätzliche Bonuspunkte.

Die Zielkarten

Diese Erweiterung enthält 46 Zielkarten.

34 Zielkarten beziehen sich auf normale Strecken zwischen zwei Städten und werden in der gewohnten Weise eingesetzt.

Außerdem gibt es 12 Zielkarten, die entweder eine Stadt mit einem Land oder zwei Länder untereinander verbinden. Wer eine Stadt-Land-Zielkarte erfüllen möchte, muss eine ununterbrochene Verbindung von der genannten Stadt zu einem der aufgeführten Länder herstellen. Zur Erfüllung einer Land-Land-Zielkarte muss das auf der Zielkarte angegebene Ausgangsland mit einem der anderen aufgeführten Länder verbunden werden. Wenn der Spieler am Ende der Partie mehrere der auf der Zielkarte aufgeführten Länderverbindungen hergestellt hat, erhält er die der besten realisierten Strecke entsprechende, *höchste* Punktzahl. Falls er keine der möglichen Verbindungen herstellen konnte, verliert er die *niedrigste* der angegebenen Punktzahlen.



Zu Beginn des Spiels werden an jeden Spieler fünf Zielkarten ausgeteilt, von denen er mindestens zwei behalten muss. Im Laufe der Partie kann

man während seines Zuges drei zusätzliche Zielkarten nachziehen, von denen man mindestens eine behalten muss. Eventuell zurückgegebene Karten werden nicht unter den Stapel der Zielkarten zurückgelegt – das gilt sowohl zu Beginn des Spiels als auch während der Partie; stattdessen kommen sie sofort zurück in die Schachtel und sind für den Rest der Partie nicht mehr verfügbar. So kann es vorkommen, dass der Stapel der Zielkarten vor Ende der Partie aufgebraucht ist.

Lokomotiven

Für die 14 herkömmlichen Lokomotiven gelten veränderte Regeln!

Im Gegensatz zu den Standard-Lokomotivkarten in anderen Versionen von „Zug um Zug“ können Lokomotiven wie normale Wagenkarten genommen werden. So kann ein Spieler während seines Zuges auch zwei Lokomotivkarten aufnehmen. Sollten einmal drei der fünf offen ausliegenden Karten Lokomotiven sein, werden alle fünf Karten auf den Ablagestapel gelegt und fünf neue als Ersatz aufgedeckt.

Lokomotiven dürfen ausschließlich für Tunnel (siehe unten) verwendet werden. Lokomotivkarten können die Karten ergänzen oder ersetzen, die erforderlich sind, um eine Tunnelstrecke zu bauen. Es ist allerdings nicht möglich, Lokomotiven für eine normale (Nicht-Tunnel-)Strecke einzusetzen!

Tunnels

In dieser Erweiterung mit der Schweiz-Karte spielen Tunnels dieselbe Rolle wie bei der Ausgabe „Zug um Zug Europa“, bei der sie zum ersten Mal vorkamen. Tunnels sind besondere Strecken, die leicht an den speziellen Tunnelmarkierungen und Umrahmungen rund um die entsprechenden Felder zu erkennen sind. Wenn ein Spieler versucht, eine Tunnelstrecke zu nutzen, spielt er zunächst die Anzahl an Karten aus, die der Länge der Strecke entspricht. Anschließend werden die obersten drei Karten des Waggenachziehstapels aufgedeckt. Für jede aufgedeckte Karte, deren Farbe dem Kartenset entspricht, das der Spieler für diesen Tunnel ausgespielt hat, muss er nun aus seiner Hand eine *zusätzliche* Karte dieser Farbe (oder eine Lokomotive) ausspielen. Nur dann kann er diese Tunnelstrecke nutzen. Sollte der Spieler nicht genügend zusätzliche Wagenkarten der geforderten Farbe besitzen (oder diese nicht spielen wollen), kann er keine Waggon auf die Strecke stellen, nimmt seine bereits ausgespielten Karten wieder auf die Hand, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Am Ende seines Spielzugs werden die drei Wagenkarten, die für den Tunnel vom Stapel aufgedeckt wurden, auf den Ablagestapel gelegt.



Beachten Sie bei den Tunnels auch folgende Regeln:

- ♦ Lokomotiven sind Joker, die jede Farbe ersetzen. Wird also eine Lokomotivkarte vom Stapel aufgedeckt, muss der Spieler eine zusätzliche Karte in der Farbe seines Kartensets oder eine Lokomotive ausspielen.
- ♦ Wenn ein Spieler einen Tunnel nutzen möchte und dafür ausschließlich Lokomotivkarten ausspielt, muss er nur dann zusätzliche Karten von seiner Hand spielen (in diesem Fall zusätzliche Lokomotivkarten), wenn sich unter den drei Karten, die vom Stapel aufgedeckt werden, Lokomotivkarten befinden. Jede vom Stapel aufgedeckte Wagenkarte ist in diesem Fall ungefährlich!