

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

JAPAN





Welcome to Ticket to Ride® Japan. Hop on a Bullet Train to zoom across the country and admire Mount Fuji through the mist, or stop in the mountains to visit snow monkeys in their hot springs. You're also just in time to see the blooming cherry blossoms near these ancient castles. If you prefer the bustling megalopolises, on the other hand, then maybe the Tokyo subway will be more your speed. However you decide to travel across Japan, enjoy the ride and mark off your destinations before your competitors.

This rules booklet describes the game play changes specific to the Japan 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.

Some locations on the map are connected by Double Routes. These are Routes whose spaces are parallel and equal in number from one location to the other. In 4 and 5 Player games, players can use all tracks of the Double Routes, though the same player cannot claim more than one track of those Routes. In 2 and 3 Player games, only one Route of the Double Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route forming the Double Route is locked and unavailable to other players.

To play with this expansion, you need **20 Trains** per player, the matching Scoring Markers and the Train Car cards taken from Ticket to Ride or Ticket to Ride Europe (the base game), along with the new components described below.

NEW COMPONENTS

- ◆ 54 Destination Tickets cards
- ◆ 16 white Bullet Train miniatures
- ◆ 7 Bullet Train Progression Markers

SET UP

- ◆ Place the Bullet Train miniatures close to the board.
- ◆ Each player takes the Bullet Train Progression Marker that matches the color they are playing and places it on the "0" spot of the Bullet Train Track on the board.
- ◆ Deal 4 Destination Ticket cards to each player. Each player must keep at least 2, but may keep 3 or all 4 Destination Ticket cards if they want to. Shuffle any discarded Ticket cards together and put them under the deck.

SPECIAL RULES

On your turn, you must perform one (and only one) of the following three actions:

Draw Train Car Cards

The card draw action follows the exact same rules as the base game.

Claim a Route

Bullet Train Routes



This map introduces a new kind of Route: the Bullet Train Route. Players will work together towards the development of a great Bullet Train network across the country. Once a Bullet Train Route is claimed, it can be used by any player to complete their Destination Tickets. There will still be competition, though, because at the end of the game the players who contributed most to this project will get a bigger reward...



To claim a Bullet Train Route, a player needs to play as many cards of the same color as the number of spaces in that Route (Locomotive cards can be used, as usual).

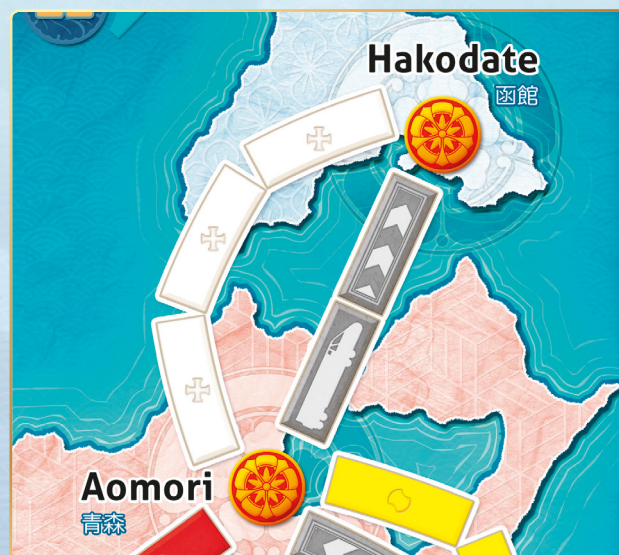
Once this is done, instead of scoring the Route in the usual way, they advance their Progression Marker on the Bullet Train Track by as many spaces as the number of cards they just played and place a **single** white Bullet Train on the space that shows a Bullet Train icon on that Route instead of their own Train Cars.

If you run out of Bullet Train miniatures, all unclaimed Bullet Train Routes become standard gray Routes. Players can now claim them with their own Train Cars (place one Train Car per space on the Route), following the rules from the base game with no more progression on the Bullet Train Track.

The Aomori-Hakodate Route case

There are two Routes between Aomori and Hakodate but they don't have the same number of spaces.

This means that they are not a double Route and that those Routes follow the usual rules.





To complete the Osaka to Shibuya Destination Ticket, you need to connect Osaka to Tokyo (via a continuous chain of Routes with your trains and/or claimed Bullet Train Routes) on the main board and Tokyo to Shibuya on the zoomed-in map.

Kyushu Island and Tokyo subway

These 2 regions appear on the board as zoomed-in parts of the map. Routes in these areas are claimed following the usual rules.

To complete Destination Tickets in and out of these regions, consider that a Route which leads to Tokyo or Kokura on the main board is connected to all Routes that are connected to the same city on the zoomed-in part of the board. In effect both Tokyo locations (on the main map and the zoomed-in section) are the same location and both Kokura locations are the same location.

Draw Destination Tickets

A player draws 3 Destination Tickets from the top of the deck. He must keep at least one of them, but he may keep two or all three if he chooses. Any returned cards are placed at the bottom of the deck.

To complete Destination Tickets players can use any mix of routes with wagons in their color or claimed Bullet Train Routes whether or not they claimed them themselves.



END OF THE GAME AND BULLET TRAIN BONUS

When one player's stock of colored plastic trains gets down to only 0, 1 or 2 trains left at the end of their turn **and** there are 0, 1 or 2 Bullet Trains left in the supply, each player, including that player, gets one final turn. The game then ends and players calculate their final scores adding points for their Destination Cards and the Bullet Train Bonus described as follows.

Depending on the player count and their relative positions on the Bullet Train Track, players win or lose bonus points according to this chart:

	5 players	4 players	3 players	2 players
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
Missed (X)	-20	-20	-20	-20

In case of a tie, all tied players score the points for their position and the next player gets the points from the position as if there was no tie.

For instance, in a 5 player game if two players are tied for second place and one player didn't play a single Bullet Train Route, the bonuses would be awarded as follows:

- ◆ 25 points for the first player,
- ◆ 15 points for both tied players
- ◆ -5 points for the player behind them
- ◆ -20 points for the player who didn't participate.

There is no Globetrotter or Longest Route bonus in this version.

Editing by Jesse Rasmussen



Bienvenue dans les Aventuriers du Rail Japon. Montez à bord d'un train rapide pour traverser le pays et admirer le Mont Fuji à travers la brume ou faites escale à Nagano pour voir les macaques se baigner dans leurs sources chaudes. Vous pourriez peut-être aussi en profiter pour voir les cerisiers en fleur autour des anciens châteaux, c'est justement la bonne période. Mais si vous préférez l'ambiance effrénée des grandes villes, Tokyo vous correspondra peut-être plus. Quel que soit votre choix, validez vos destinations avant vos adversaires !

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau du Japon, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Certaines villes sont connectées par des routes doubles. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes doubles sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre les 2 routes de la même route double). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des 2 routes disponibles, l'autre n'est plus accessible.

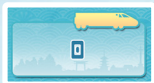
Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de **20 wagons** par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 54 cartes Destination
- ◆ 16 trains rapides blancs en plastique
- ◆ 7 marqueurs de progression pour la piste Train Rapide

MISE EN PLACE

- ◆ Placez les trains rapides près du plateau.
- ◆ Chaque joueur prend le marqueur de progression de sa couleur et le place sur la case "0" de la piste Train Rapide.
- ◆ Donnez 4 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 2. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.



RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 3 actions suivantes :

Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

Prendre possession d'une route

Voies Rapides

Ce plateau propose un nouveau type de route : les voies rapides. Les joueurs vont travailler ensemble au déploiement d'un vaste réseau de voies rapides à travers le pays. Quand une voie rapide est construite, elle peut être utilisée par tous les joueurs pour valider leurs objectifs. Les joueurs sont en compétition malgré tout car à la fin de la partie, ceux qui auront contribué le plus à ce projet gagneront les meilleures récompenses.



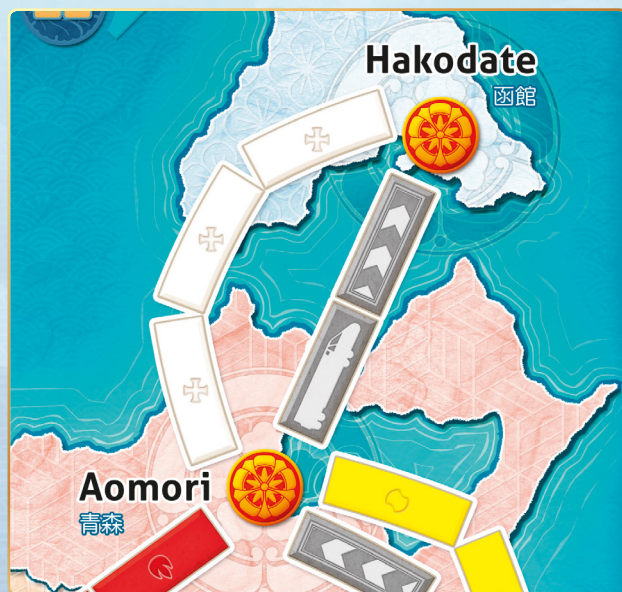
Pour prendre une voie rapide, il faut jouer autant de cartes de la même couleur que le nombre d'espaces qui la composent (on peut jouer des cartes Locomotive, comme d'habitude).

Au lieu d'utiliser ses propres wagons, le joueur place alors **un seul** train rapide blanc sur la case de la Route qui montre l'icône Train Rapide, puis, au lieu de marquer des points, il avance son marqueur de progression sur la piste Train Rapide d'autant d'espaces que le nombre de cartes qu'il vient de jouer.

Une fois que la réserve de trains rapides est épuisée, les voies rapides encore disponibles deviennent des routes grises classiques. Les joueurs peuvent alors les prendre avec leurs propres wagons en suivant les règles du jeu de base et sans faire progresser leur marqueur sur la piste Train Rapide.

Le cas de la route Aomori-Hakodate

Il y a 2 routes entre Aomori et Hakodate mais elles n'ont pas le même nombre d'espaces. Il ne s'agit donc pas d'une route double et ces routes suivent les règles normales.





Pour réussir la carte Destination Osaka-Shibuya, vous devez relier Osaka à Tokyo (par un chemin continu de routes à votre couleur ou de voies rapides prises) sur le plateau principal puis Tokyo à Shibuya sur la partie zoomée du plateau.

L'île de Kyushu et le métro de Tokyo

Ces 2 régions apparaissent sur le plateau sous la forme de zooms. Les routes de ces régions sont prises en suivant les règles habituelles.

Pour compléter une carte Destination qui montre un lieu d'une de ces régions, considérez qu'une route qui connecte Tokyo ou Kokura sur le plateau principal est reliée à toutes les routes qui connectent ce même lieu sur la partie zoomée du plateau. En fait, les 2 emplacements Tokyo (sur le plateau principal ou sur la région zoomée) sont un seul lieu. Il en va de même pour Kokura.

Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination 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.

Pour compléter une carte Destination, un joueur peut utiliser à la fois des routes qu'il a prises ou des voies rapides indépendamment de qui les a prises.



FIN DE PARTIE ET BONUS DE RÉGIONS

Lorsque la réserve de wagons d'un joueur est de 0, 1 ou 2 wagons après avoir joué son tour et qu'il reste 0, 1 ou 2 trains rapides en réserve, chaque joueur, en incluant celui-ci, joue un dernier tour. À l'issue de ce dernier tour, le jeu s'arrête et chacun compte les points de ses cartes Destination et du bonus Train Rapide comme indiqué ci-après.

En fonction du nombre de joueurs, chacun gagne ou perd des points en suivant ce tableau :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent les points qui correspondent à leur position, et le joueur suivant marque les points qu'il aurait eu s'il n'y avait pas d'égalité.

Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, si 2 joueurs sont à égalité pour la deuxième place, et qu'un joueur n'a pris aucune voie rapide, les points se répartissent comme suit :

- ◆ 25 points pour le premier joueur,
- ◆ 15 points pour les 2 joueurs ex-æquo,
- ◆ -5 points pour le joueur derrière eux,
- ◆ -20 points pour le joueur qui n'a pas participé.

Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette version.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

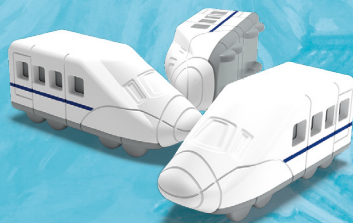
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

ITALY



MAP COLLECTION
7

DAYS OF
WONDER[®]



2-5



8+



30-60'



Welcome to Ticket to Ride® Italy. As you ride through the countryside, enjoy the alpen glow on majestic peaks and sunsets behind cypress hedges in glorious Tuscan landscapes. You can also hop aboard a ferry to reach Sicily or neighboring countries...but don't forget why you're in Italy. Can you build the most impressive rail network and connect the most regions around the country?

This rules booklet describes the game play changes specific to the Italy 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.

Some cities are connected by Double or Triple Routes. These are Routes whose spaces are parallel and equal in number from one city to the other. In 4 and 5 Player games, players can use all tracks of the Double or Triple Routes, though the same player cannot claim more than one track of those Routes. In 2 and 3 Player games, only one Route of the Double or Triple Routes can be claimed. Once a player has claimed one of these, the other Route(s) forming the Double or Triple Route are locked and unavailable to other players.

To play with this expansion, you need 45 Trains per player, the matching Scoring Markers and the Train Car cards taken from Ticket to Ride or Ticket to Ride Europe, along with the new components described below.

NEW COMPONENTS

- ♦ 56 Destination Ticket cards
- ♦ 10 Ferry Cards

SET UP

- ♦ Place the Ferry Cards in a pile, close to the Train Car Cards deck.
- ♦ Deal 5 Destination Ticket cards to each player. Each player must keep at least 3. Shuffle the discarded Ticket cards together and put them under the deck.

NEIGHBORING COUNTRIES AND MONACO

Some Destination Tickets include the name of a zone (either one of Italy's neighboring countries or Monaco) instead of one (or both) of the cities. Each route leading to one of those zones is a dead-end and separate from others: Different routes leading toward the same zone are not considered connected together.

SPECIAL RULES

On your turn, you must perform one (and only one) of the following four actions:

Draw Train Car Cards

The card draw action follows the exact same rules as the base game.

Draw 1 Ferry Card

You may not have more than 2 Ferry Cards in hand. Therefore if you already have 2 Ferry Cards, you cannot choose this action.



Claim a Route

On this map, all gray Routes are Ferry Routes.

On those routes, spaces with a Wave Symbol require either Locomotive cards or Ferry cards. Spaces without Wave Symbols follow the same rules as the usual gray Routes (mix of Train Car cards of the same color and Locomotive Cards)



One Ferry Card can be used for up to 2 spaces with a Wave Symbol whereas Locomotive Cards are only ever worth one space each.

Ferry Cards cannot be used on regular Routes or on Ferry Route spaces without a Wave Symbol.



All the following combinations are valid to take this Ferry Route:



or



or



or



or



Draw Destination Tickets

A player draws 4 Destination Tickets from the top of the deck. He must keep at least one of them, but he may keep two, three or all four if he chooses. Any returned cards are placed at the bottom of the deck.



END OF THE GAME AND REGIONS BONUS

There are 17 named Regions on the map. All cities are part of one of them (as denoted by the unique coat of arms on the city spots, the text color, and the small text under their names).

At the end of the game, each player counts the number of Regions that they connected together and scores points according to the following chart:

Regions	Points
 x ?	?
5	1
6	2
7	4
8	7
9	11
10	16
11	22
12	29
13	37
14	46
15+	56

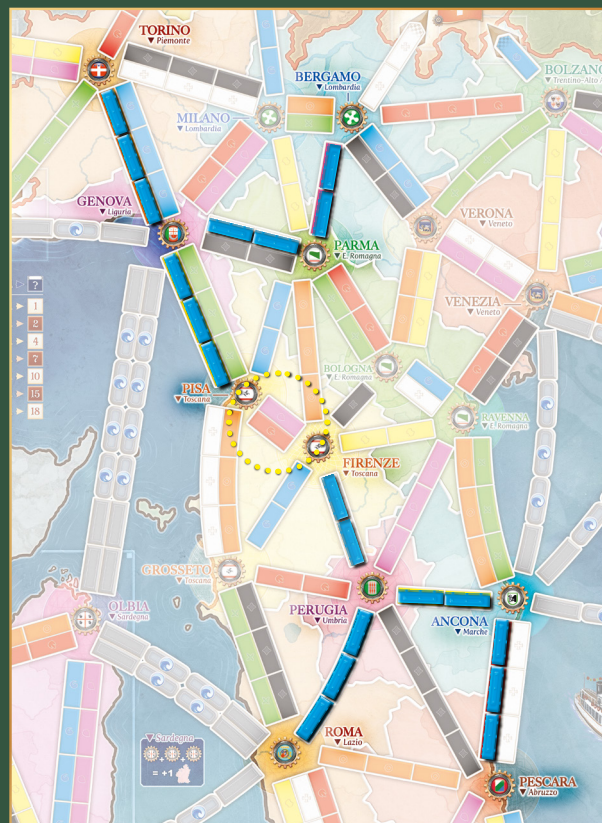
If a player has two (or more) distinct networks, these networks are scored separately.

There are 3 special Regions on the board: Sardegna, Sicilia and Puglia.

Each of these Regions count as 2 Regions instead of one toward the bonus if all their cities are part of the same network.

There is no Globetrotter or Longest Route bonus in this version.

In the situation below, the blue player would score 2 points for her Regions at the end of the game (5 Regions in the northern network and 5 Regions in the southern one).



By claiming the Firenze to Pisa Route, she manages to connect all her Regions together for 11 points (There are 9 Regions in her network now, not 10 as both Firenze and Pisa are in the same one, but it's still a nice move!)

 x 9	11
---	----



Editing by Jesse Rasmussen

Bienvenue dans les Aventuriers du Rail Italie. Alors que vous traversez la campagne, profitez des couleurs incroyables sur les sommets majestueux des Alpes ou du coucher de soleil derrière les rangées de cyprès en Toscane. Vous pouvez aussi embarquer dans un ferry pour atteindre la Sicile ou un des pays environnants... Mais n'oubliez pas pourquoi vous êtes en Italie. Pourrez-vous construire le plus impressionnant des réseaux, reliant entre elles le plus grand nombre de régions ?

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'Italie, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Certaines villes sont connectées par des routes multiples. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles. Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 45 wagons par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ♦ 56 cartes Destination
- ♦ 10 cartes Ferry

MISE EN PLACE

- ♦ Placez les cartes Ferry en pile, près du paquet de cartes Wagon.
- ♦ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

PAYS VOISINS ET MONACO

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de l'Italie, soit Monaco) à la place d'un nom de ville (ou des deux). Chaque route menant à une de ces zones est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant à la même zone ne sont pas considérées comme connectées.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 4 actions suivantes :

Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

Prendre 1 carte Ferry

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 cartes Ferry en main. Si vous en avez déjà 2, vous ne pouvez pas choisir cette action.



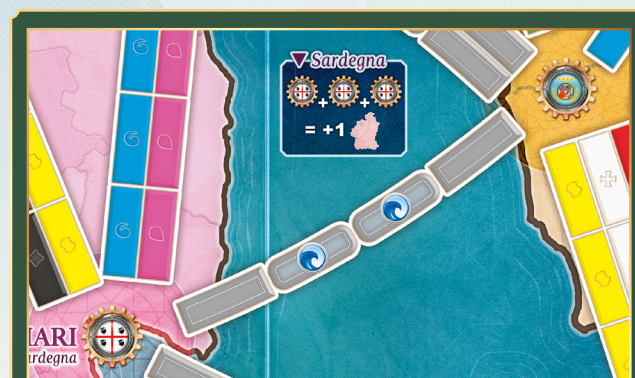
Prendre possession d'une route

Sur ce plateau, toutes les routes grises sont des lignes de Ferries.

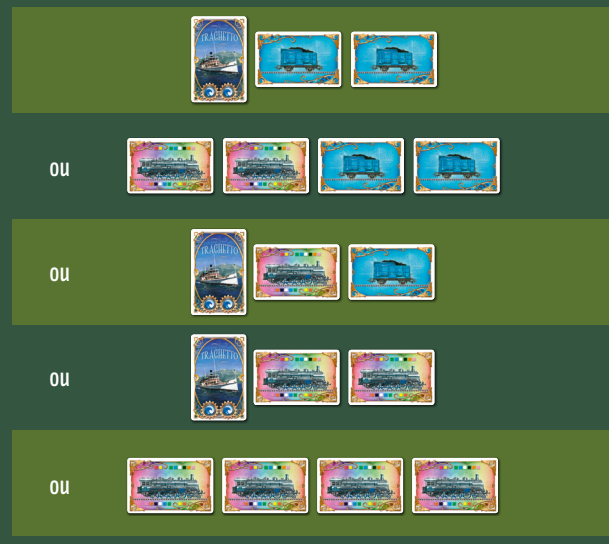
Sur ces routes, les cases avec un symbole de vague nécessitent de jouer soit une carte Locomotive, soit une carte Ferry. Les cases qui n'ont pas ce symbole suivent les règles habituelles des routes grises (mélange de cartes d'une même couleur au choix et de cartes Locomotive).

Une carte Ferry peut être utilisée pour couvrir jusqu'à 2 cases avec un symbole de vague, tandis qu'une carte Locomotive n'en couvre qu'une.

Les cartes Ferry ne peuvent pas être utilisées sur les routes normales ou sur les cases de Ferry sans symbole de vague.



Toutes ces combinaisons sont valides pour prendre possession de cette ligne de Ferry :



Prendre des cartes Destination

Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 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.



FIN DE PARTIE ET BONUS DE RÉGIONS

Il y a 17 Régions nommées sur le plateau. Chaque ville est rattachée à l'une d'elles (comme indiqué par le blason, la couleur du texte et le petit texte sous son nom).

À la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de Régions qu'il a connectées ensemble et marque les points qui correspondent à l'aide du barème suivant :

Régions



5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15+

Points



1

2

4

7

11

16

22

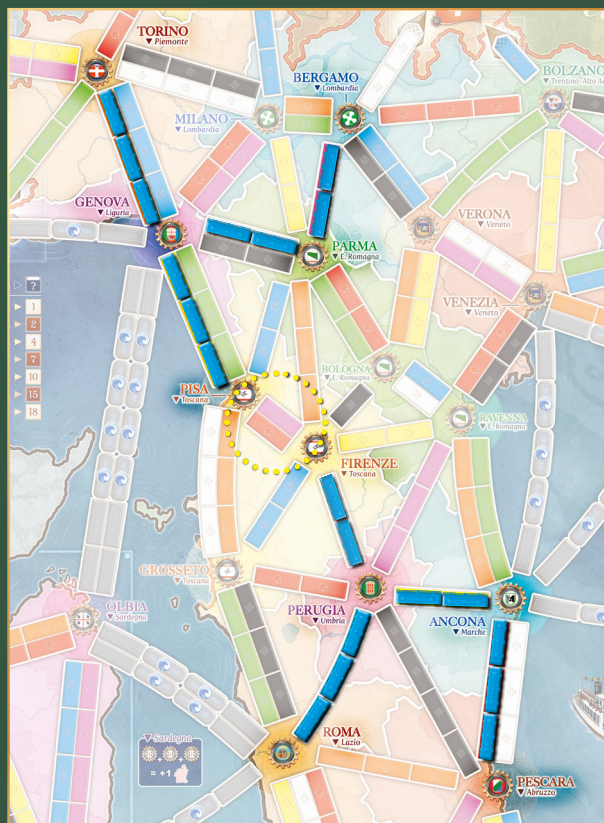
29

37

46

56

Dans la situation ci-dessous, le joueur bleu marquerait 2 points pour ses Régions à la fin de la partie (5 régions dans le réseau du nord et 5 régions dans le réseau du sud).



En prenant la route Firenze - Pisa, il réussit à connecter toutes les Régions entre elles, ce qui lui rapporte 11 points (Il y a 9 régions dans son réseau maintenant, pas 10 car Firenze et Pisa sont dans la même... Ça reste un fort joli coup !)



x 9

11



Si un joueur a deux réseaux distincts (ou plus), chacun des réseaux est évalué séparément.

Il y a 3 Régions spéciales sur le plateau : Sardagna, Sicilia et Puglia.

Chacune de ces Régions compte pour deux lors de l'attribution du bonus si toutes les villes qui la composent sont dans le même réseau.

Il n'y a aucun bonus Globetrotter / Route la plus longue dans cette version.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Italy are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights ©2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



	2		8		16
	4		10		18
	6		12		20
			14		22

DAYS OF
WONDER

DOW