

dan is het niet mogelijk om deze route te claimen.

Ligt er tenminste één toeristenfiche in één van de locaties die je zojuist verbonden hebt, neem dan 1 fiche, mits je nog geen fiche met dat betreffende symbool hebt. Als er in beide locaties toeristenfiches liggen, moet je kiezen welk toeristenfiche je neemt, volgens dezelfde beperking als hiervoor beschreven. Toeristenfiches bewaar je voor je op tafel, zichtbaar voor alle spelers.

Zodra je een route claimt, krijg je onmiddellijk de punten die je hiermee verdiend hebt volgens de scoretabel op het bord en verschuif je jouw scorepion het juiste aantal velden op het scorespoor. Toeristenfiches leveren punten op aan het einde van het spel.

Je kunt de zwarte route van 3 vakjes claimen door een reeks kaarten af te leggen, volgens onderstaand voorbeeld:



Als je nog geen toeristenfiche met dit symbool hebt, neem dan een fiche en leg deze voor je neer.

Dubbele routes

Sommige locaties zijn met elkaar verbonden door een dubbele route (twee parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes). Een speler kan nooit beide routes van een dubbele route claimen.

Let op: in een spel met twee spelers kan slechts één route van een dubbele route geclaimd worden. De andere route is dan afgesloten voor de andere speler.



Veerboten

Veerbootroutes zijn speciale routes die twee aangrenzende locaties met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen door de veerboot die op één van de vakjes van de route staat. Om een veerbootroute te claimen moet een speler een veerbootkaart spelen voor elk vak met een veerbootssymbool op die route, en de normale reeks kaarten van de juiste kleur voor de andere vakjes van die veerbootroute.



Bestemmingskaarten trekken

Elke bestemmingskaart toont twee locaties en een puntenwaarde. Aan het einde van het spel scoor je punten voor elke behaalde bestemmingskaart en verlies je punten voor bestemmingskaarten die je niet behaald hebt. Om een bestemmingskaart te behalen dien je de twee locaties op de kaart te verbinden via een ononderbroken route die je geclaimd hebt. Je mag een willekeurig aantal bestemmingskaarten in bezit hebben.



Tijdens deze actie mag een speler extra bestemmingskaarten trekken. Hiervoor neemt men de 2 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten. Men moet er minstens één van behouden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onderop de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Kaarten die niet afgelegd worden, moeten tot het einde van het spel behouden worden.

Indien er slechts één bestemmingskaart over is, dan mag je deze actie nog steeds uitvoeren, maar dien je wel deze kaart te behouden.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden.

Einde van het spel en de score berekenen

Wanneer een speler aan het einde van een beurt twee of minder kabeltrams op voorraad heeft, dan krijgt elke speler — inclusief de speler met 2 of minder kabeltrams — nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en berekenen de spelers hun eindscore:

- ➡ Spelers hebben hun punten voor het claimen van routes al geteld. Om zeker te zijn dat alles correct geteld is, kun je dit opnieuw tellen via de routes die op het bord liggen.
- ➡ Vervolgens laten alle spelers hun bestemmingskaarten zien. De waarde van de behaalde kaarten wordt aan hun score toegevoegd. De waarde van niet-behaalde kaarten wordt van hun score afgetrokken.

- ➡ Tot slot scoort elke speler punten voor de verzamelde toeristenfiches, volgens onderstaande tabel:

Fiches	0-1	2	3	4	5	6	7
Punten	0	1	2	4	6	9	12

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien dit ook gelijk is, dan delen deze spelers de overwinning.

Credits

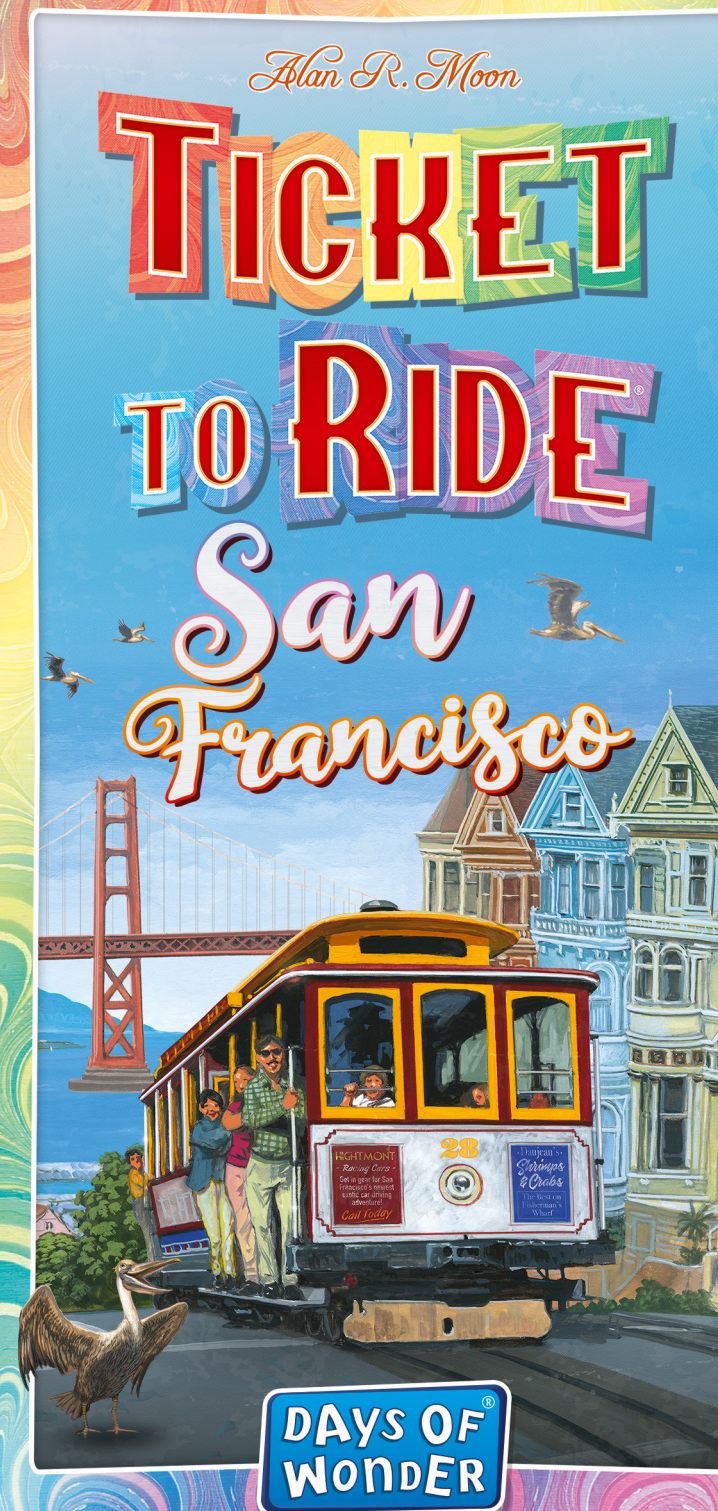
Spelontwerp door Alan R. Moon

Illustraties door Julien Delval

Grafisch ontwerp door Cyrille Daujean

Met speciale dank van Alan en DoW aan allen die geholpen hebben met het testen van het spel: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda & Keith Ward, Bobby West.

© 2004–2022 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, Days of Wonder, het Days of Wonder logo, en Ticket to Ride zijn handelsmerken van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.



Met vele souvenirs op zak kijk je heel relaxed rond vanuit de kabeltram. Het zonlicht glinstert door de mist die rondom Alcatraz en de Golden Gate Bridge hangt. San Francisco is met recht een gouden stad!

Vorbereiding

👉 Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler krijgt een set gekleurde kabeltrams en een scorepion in dezelfde kleur. Plaats de scorepion op het startveld (veld 0) van het scorespoor 1.

👉 Maak stapels van de toeristenfiches per symbool en plaats een stapel in elk van de volgende 5 locaties op het bord: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset, en Potrero Hill (rode velden op het bord 5). Plaats de resterende twee stapels voorlopig naast het bord 2. Het aantal toeristenfiches in elke stapel hangt af van het aantal spelers in het spel:

- ◆ 3 fiches bij een spel met 4 spelers;
- ◆ 2 fiches bij een spel met 2 of 3 spelers.

👉 Schud de transportkaarten en geef elke speler 2 kaarten 3. Plaats de overige transportkaarten in een stapel naast het bord en draai de bovenste 5 kaarten om 4. Indien er bij de 5 open transportkaarten minimaal 3 veerbootkaarten liggen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er ter vervanging 5 nieuwe kaarten getrokken.

👉 Schud de bestemmingskaarten en geef elke speler 2 kaarten 5. Elke speler bekijkt zijn bestemmingskaarten en kiest welke kaart(en) men wenst te behouden; elke speler moet minstens 1 kaart behouden. Als men besluit 1 kaart te behouden, dan wordt de afgelegde kaart onderop de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Leg deze stapel naast het bord 6. Spelers moeten hun bestemmingskaarten geheim houden tot het einde van het spel.

👉 Kies een startspeler op basis van eigen criteria. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok.

Voor een spel met 3 of 4 spelers geldt: voordat het spel begint neemt de speler die als laatste aan de beurt is, één van de twee resterende stapels toeristenfiches die naast het bord gezet waren en plaatst deze op een locatie naar keuze waar nog geen stapel aanwezig is. De voorlaatste speler doet vervolgens hetzelfde met de laatste stapel die naast het bord gezet was.

Voor een spel met 2 spelers geldt: de speler die als tweede mag spelen plaatst twee stapels met elk slechts één fiche op twee locaties naar keuze waar nog geen stapels aanwezig zijn. Het bord bevat dan dus vijf stapels met twee fiches en twee stapels met één fiche.

👉 Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

❖ 1 spelbord met het transportnetwerk van San Francisco

❖ 80 kabeltrams (20 van elke kleur)

❖ Een paar reserve kabeltrams in elke kleur

❖ 21 toeristenfiches (3 fiches van elk symbool)

❖ 4 scorepionnen

❖ 44 transportkaarten (8 meerkleurige veerbootkaarten en 6 kaarten van elke kleur: blauw, groen, zwart, paars, rood en oranje)

❖ 24 bestemmingskaarten

❖ deze spelhandleiding



Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald, wordt als winnaar uitgeroepen. Punten kunnen op de volgende manieren behaald worden:

- ➡ een route tussen twee aangrenzende locaties op het bord claimen;
- ➡ met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee locaties op je bestemmingskaart(en);
- ➡ een set unieke toeristenfiches verzamelen.

Punten worden afgetrokken voor elke bestemmingskaart die de speler aan het einde van het spel niet heeft weten te behalen.

De speelbeurt

De gekozen startspeler begint. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende drie acties uitvoeren: transportkaarten trekken, een route claimen of bestemmingskaarten trekken.

Transportkaarten trekken

Transportkaarten komen overeen met de kleuren van de routes op het bord (blauw, groen, zwart, paars, rood en oranje) met uitzondering van veerbootkaarten die meerkleurig zijn en als jokers fungeren (ze kunnen als elke kaart gespeeld worden bij het claimen van een route). Er is geen limiet op het aantal transportkaarten dat een speler in de hand mag hebben.

Tijdens deze actie mag je twee transportkaarten trekken. Voor beide kaarten geldt: kies een kaart uit de vijf openliggende kaarten naast het bord of kies blind de bovenste kaart van de gedekte stapel. Indien een speler een open kaart kiest, dan moet die onmiddellijk vervangen worden door de bovenste kaart van de gedekte stapel.

Let op: als je een openliggende veerbootkaart als eerste kaart neemt, dan mag je geen tweede kaart meer pakken tijdens deze beurt. Je mag een open veerbootkaart ook niet als tweede kaart nemen.

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open transportkaarten veerbootkaarten zijn, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opengelegd worden naast het bord.

Wanneer de stapel transportkaarten op is, dan worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud om een nieuwe stapel te vormen.

Een route claimen

Een route is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijze vakjes) tussen aangrenzende locaties op het bord.

Om een route te claimen moet een speler een reeks kaarten spelen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur en het aantal vakjes van de route. Vervolgens plaatst men een kabeltram op elk van de vakjes van de route. De meeste routes vereisen een specifieke set kaarten om ze te kunnen claimen. Zo kan een blauwe route alleen geclaimd worden door blauwe transportkaarten af te leggen. Routes die uit grijze vakjes bestaan kunnen geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van één kleur naar keuze.

Een speler mag elke vrije route op het bord claimen, zelfs als deze geen verbinding maakt een route die je eerder geclaimd hebt. **Je mag slechts één route per beurt claimen.**

Als je onvoldoende kabeltrams hebt om op elk veld van een route te leggen,

