

Du kannst jede noch freie Strecke auf dem Spielplan nutzen, sie muss nicht an deine vorherigen Strecken anschließen. Du kannst nie mehr als **eine Strecke pro Spielzug** nutzen und du musst genügend Busfiguren übrig haben, um eine auf jedes Feld einer Strecke zu stellen. Andernfalls kannst du diese Strecke nicht nutzen.

Wenn du eine Strecke nutzt, erhältst du Punkte gemäß ihrer Länge (wie in der Wertungstabelle auf dem Spielplan angegeben) und ziehst deinen Zählstein auf der Zählleiste entsprechend vorwärts.

Du kannst eine gelbe Strecke mit drei Feldern nutzen, wenn du eines dieser Kartensets ablegt:



Zielkarten ziehen

Auf jeder Zielkarte sind zwei Orte und ein Punktwert angegeben. Am Ende des Spiels erhältst du den Punktwert jeder Zielkarte, die du erfüllt hast. Schaffst du es jedoch nicht, eine Zielkarte zu erfüllen, verlierst du entsprechend viele Punkte. Um eine Zielkarte zu erfüllen, musst du eine durchgängige Verbindung zwischen den beiden angegebenen Orten herstellen.



Mit dieser Aktion erhältst du neue Zielkarten. Ziehe dafür die obersten zwei Karten vom Stapel der Zielkarten und schau sie dir an. Du musst mindestens eine der beiden Karten behalten, kannst aber auch beide behalten, wenn du möchtest. Nicht behaltene Zielkarten werden unter den Zielkartenstapel gelegt. Zielkarten, die du einmal behalten hast, behältst du bis zum Spielende.

Falls nur noch genau eine Zielkarte im Stapel ist, kannst du auch nur noch eine ziehen und musst sie behalten.

Halte deine Zielkarten bis zum Spielende vor den anderen geheim, auch nachdem du sie erfüllt hast. Du darfst beliebig viele Zielkarten haben.

Um einen Stadtteil zu vervollständigen, musst du alle Orte in dem Stadtteil miteinander verbinden.



SPIELELENDE UND WERTUNG

Hat ein Spieler nur noch zwei oder weniger Busfiguren übrig, ist jeder noch einmal an der Reihe, auch er selbst. Danach endet das Spiel und jeder berechnet seinen endgültigen Punktestand:

- Die Punkte für eure Strecken habt ihr bereits erhalten, als ihr sie genutzt habt. Ihr könnt jetzt noch einmal nachzählen, um sicherzustellen, dass sich niemand verzählt hat.
- Dann deckt jeder Spieler seine Zielkarten auf und erhält die Punkte jeder erfüllten Zielkarte, aber verliert die Punkte jeder nicht erfüllten Zielkarte.
- Abschließend erhält jeder Spieler die Punkte für jeden vervollständigten Stadtteil. Ein Stadtteil besteht aus Orten mit derselben Farbe und Nummer. Diese Nummer zeigt gleichzeitig auch den Punktwert des Stadtteils an. Um einen Stadtteil zu vervollständigen, musst du alle Orte in dem Stadtteil in beliebiger Reihenfolge miteinander verbinden.

5

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei Gleichstand ist der daran beteiligte Spieler besser platziert, der mehr Zielkarten erfüllt hat. Sind das mehrere Spieler, teilen sie sich die Platzierung.

CREDITS

Autor: Alan R. Moon

Illustration: Julien Delval

Grafische Gestaltung: Cyrille Daujean

Übersetzung: Veronika Stallmann

Alan und DoW danken allen ganz besonders, die geholfen haben, dieses Spiel zu testen: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

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



Die hypnotischen Rhythmen angesagter Rockmusik klingen durch die Straßen Londons, auf denen modisch gekleidete, junge Leute dahinschlendern. Dein Bus lenkt durch die Stadt, von einem Stopp zum nächsten, und du überlegst, wo du als nächstes aussteigen könntest – eine Stadttour im Doppeldeckerbus ist einfach fantastisch!

SPIELVORBEREITUNG

➤ Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich 17 Busfiguren seiner Farbe sowie den passenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste 1 gelegt.

➤ Mischt die Transportkarten verdeckt und teilt zwei davon an jeden Spieler aus 2. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan 3. Deckt die obersten fünf Karten auf und legt sie offen nebeneinander aus. Falls nun drei oder mehr bunte Buskarten ausliegen, legt ihr alle fünf Karten auf den Ablagestapel und zieht fünf neue Karten als Ersatz.

➤ Mischt die Zielkarten verdeckt und teilt zwei davon an jeden Spieler aus 4. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan 5. Jeder Spieler schaut sich seine Zielkarten an und behält eine oder beide davon. Jeder muss mindestens eine Karte behalten. Legt alle nicht behaltenen Karten unter den Stapel der Zielkarten. Haltet eure Zielkarten bis zum Spielende vor den anderen geheim.

➤ Nun kann es losgehen!



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit dem Verkehrsnetz von London
- 68 Busfiguren aus Kunststoff (17 in jeder Spielerfarbe)
- Einige Ersatzbusse
- 44 Transportkarten (8 bunte Buskarten und je 6 Karten in den folgenden Farben: Orange, Gelb, Pink, Grün, Blau, Schwarz)



- 20 Zielkarten
- 4 Zählsteine
- Diese Spielregel



ZIEL DES SPIELS

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Du sammelst Punkte, indem du:

- eine Strecke zwischen zwei benachbarten Orten nutzt;
- deine Zielkarten erfüllst (mit durchgängigen Verbindungen zwischen den zwei angegebenen Orten);
- Stadtteile vervollständigst, indem du alle zugehörigen Orte verbindest.

Allerdings verlierst du bei Spielende Punkte für jede Zielkarte, die du nicht erfüllt hast.

EIN SPIELZUG

Der jüngste Spieler beginnt die Partie. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss genau eine der folgenden drei Aktionen ausführen: Transportkarten ziehen, eine Strecke nutzen oder Zielkarten ziehen.

Transportkarten ziehen

Die Farben der normalen Transportkarten passen zu den verschiedenen Strecken auf dem Spielplan (Grün, Schwarz, Orange, Pink, Gelb und Blau). Außerdem gibt es bunte Buskarten, die als Joker gelten (und jede Karte ersetzen können, wenn du eine Strecke nutzt). Du darfst jederzeit beliebig viele Transportkarten auf der Hand haben.



Mit dieser Aktion ziehst du zwei Transportkarten. Du kannst jeweils entscheiden, ob du die oberste Karte vom verdeckten Stapel ziehst oder eine der fünf ausliegenden Karten nimmst. Ersetze in diesem Fall die genommene Karte durch eine neue vom Stapel.

Es gibt nur eine Ausnahme: Wenn du zuerst eine offen ausliegende Buskarte nimmst, darfst du keine zweite Karte mehr nehmen. Daher darfst du auch keine offen ausliegende Buskarte als zweite Karte nehmen.

Sobald zu einem beliebigen Zeitpunkt drei Buskarten offen ausliegen, werden alle fünf ausliegenden Karten sofort auf den Ablagestapel gelegt und durch fünf neue Karten vom Stapel ersetzt.

Ist der Stapel leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.

Eine Strecke nutzen

Eine Strecke besteht aus zusammenhängenden Feldern der gleichen Farbe, die zwei benachbarte Orte miteinander verbinden.

Manche Orte sind über zwei Strecken miteinander verbunden. Kein Spieler darf beide Strecken einer solchen Doppelstrecke nutzen.



Hinweis: In einer Partie zu zweit kann nur eine der beiden Doppelstrecken genutzt werden. Sobald eine genutzt wurde, kann die andere von keinem Spieler mehr genutzt werden.

Um eine Strecke zu nutzen, musst du so viele Transportkarten der passenden Farbe von deiner Hand ausspielen und ablegen, wie die Strecke Felder hat. Danach stellst du auf jedes Feld der Strecke eine Busfigur deiner Farbe. Für die meisten Strecken ist eine bestimmte Farbe erforderlich. Eine blaue Strecke kann z. B. nur mit blauen Transportkarten genutzt werden. Für eine graue Strecke kann genau eine beliebige Farbe verwendet werden.