

Falls mindestens ein Souvenirplättchen an einem der Orte liegt, die du gerade miteinander verbunden hast, nimm dir genau ein Plättchen, das ein Symbol zeigt, das du noch nicht hast. Falls an beiden Orten Souvenirplättchen liegen, musst du wählen, welches der beiden Plättchen du nimmst (das du noch nicht hast). Du legst das Souvenirplättchen für alle sichtbar vor dir ab.

Sobald du eine Strecke nutzt, erhältst du Siegpunkte gemäß der Wertungstabelle auf dem Spielplan und rückst deinen Zählstein entsprechend weiter. Für die Souvenirplättchen erhältst du erst am Spielende Punkte.

Du kannst diese schwarze Strecke mit drei Feldern nutzen, wenn du eines dieser Kartensets ablegst:

A

B

C

D

Falls du das Souvenirplättchen mit diesem Symbol noch nicht hast, nimm es und lege es vor dir ab.

Mission

Lo Pan

Polrero Hill

South Beach

Doppelstrecken

Manche Orte sind über zwei Strecken miteinander verbunden (zwei Strecken gleicher Länge, die die gleichen Orte miteinander verbinden). 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.

Fähren

Fähren sind spezielle Strecken, die zwei Orte über Wasser hinweg verbinden. Diese Strecken erkennt ihr durch das Fähren-Symbol auf einem Feld der Strecke. Um eine solche Strecke zu nutzen, musst du mindestens eine Fährenkarte für jedes Fährensymbol auf der Strecke ausspielen zusammen mit Karten einer Farbe für die übrigen Felder der Strecke.

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. Du darfst beliebig viele Zielkarten haben.

Mit dieser Aktion erhältst du neue Zielkarten. Ziehe dafür die obersten zwei Karten vom Stapel der Zielkarten und schaue 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.



Spielende und Wertung

Hat ein Spieler nur noch zwei oder weniger Straßenbahnfiguren 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.
- Zum Schluss erhält jeder Punkte für die Souvenirplättchen, die er gesammelt hat:

Plättchen	0-1	2	3	4	5	6	7
Punkte	0	1	2	4	6	9	12

Wer die meisten Punkte hat, 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: Sophia Keßler

Alan und DoW danken allen ganz besonders, die geholfen haben, dieses Spiel zu testen: 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, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Eure Taschen sind prallgefüllt mit Souvenirs, während ihr euch lässig aus der Kabelstraßenbahn lehnt. Die Sonne schimmert durch den Nebel, durch den die Golden Gate Bridge und Alcatraz nur schemenhaft zu erkennen sind. San Francisco ist wahrhaftig eine goldene Stadt!

Spielvorbereitung

☞ Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich 20 Straßenbahnfiguren seiner Farbe sowie den passenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste ① gelegt.

☞ Sortiert die Souvenirplättchen nach Symbolen und bildet getrennte Stapel. Legt jeweils einen beliebigen Stapel auf die folgenden Orte des Spielplans: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset und Potrero Hill (jeweils markiert durch einen roten Punkt). Legt die zwei verbliebenen Stapel neben dem Spielplan bereit ②. Die Anzahl der Souvenirplättchen in jedem Stapel hängt von der Spieleranzahl ab:

- ◆ 3 Plättchen im Spiel zu viert;
- ◆ 2 Plättchen im Spiel zu zweit oder zu dritt.

☞ Mischt die Transportkarten verdeckt und teilt zwei davon als Startkarten an jeden Spieler aus ③. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten fünf Karten auf und legt sie offen nebeneinander aus ④. Falls nun drei oder mehr bunte Fährenkarten 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 ⑤. Legt die restlichen Karten verdeckt als Stapel neben den Spielplan ⑥. 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.

☞ Bestimmt einen Startspieler eurer Wahl oder zufällig.

Vor Spielbeginn bekommt der letzte Spieler in der Runde im Spiel zu dritt oder zu viert einen der beiden verbliebenen Souvenirstapel und legt ihn auf einen Ort seiner Wahl, der noch keinen Stapel hat. Der vorletzte Spieler verfährt mit dem letzten Stapel genauso.

Im Spiel zu zweit legt er jeweils nur ein Plättchen der beiden verbliebenen Stapel auf zwei Orte seiner Wahl, die noch keinen Stapel haben. Auf dem Spielplan liegen also fünf Stapel mit jeweils zwei Plättchen und zwei Stapel mit jeweils einem Plättchen.

☞ Nun kann es losgehen!



- ❖ 1 Spielplan mit dem Verkehrsnetz von San Francisco
- ❖ 80 Straßenbahnfiguren (20 jeder Farbe)
- ❖ Einige Ersatzstraßenbahnfiguren
- ❖ 21 Souvenirplättchen (3 Plättchen pro Symbol)



- ❖ 4 Zählsteine
- ❖ 44 Transportkarten (8 bunte Fährenkarten und je 6 Karten in den folgenden Farben: Blau, Grün, Schwarz, Pink, Rot, Orange)
- ❖ 24 Zielkarten
- ❖ diese Spielregel



Transportkarten ziehen

Die Farben der normalen Transportkarten passen zu den verschiedenen Strecken auf dem Spielplan (Blau, Grün, Schwarz, Pink, Rot, Orange). Außerdem gibt es bunte Fährenkarten, 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 sofort durch eine neue vom Stapel.

Es gibt nur eine Ausnahme: Wenn du zuerst eine offen ausliegende Fährenkarte nimmst, darfst du keine zweite Karte mehr nehmen. Daher darfst du auch keine offen ausliegende Fährenkarte als zweite Karte nehmen. Sobald zu einem beliebigen Zeitpunkt drei Fährenkarten 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.

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);
- ein Set aus Souvenirplättchen sammelst.

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

Ein Spielzug

Der Startspieler 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.

Eine Strecke nutzen

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

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 Straßenbahnfigur 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.

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.**

Falls du nicht mehr genügend Straßenbahnfiguren übrig hast, um eine auf jedes Feld einer Strecke zu stellen, kannst du diese Strecke nicht nutzen.

