

Unternehmt eine glamouröse Reise in das Paris der Goldenen Zwanziger. Steigt in einen Aussichtsbus, fährt die Champs-Élysées entlang, bewundert den Eiffelturm und genießt als krönenden Abschluss den Sonnenuntergang auf einer charmanten Terrasse in Montmartre.

## SPIELVORBEREITUNG

➤ Legt den Spielplan in die Tischmitte. Nehmt euch alle Busse eurer Farbe sowie den passenden Zählstein. Dieser wird auf das Startfeld der Zählleiste gelegt **1**.

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

➤ Mischt die Zielkarten verdeckt und teilt jeweils zwei davon an alle aus **4**. Sieh dir deine Zielkarten an und entscheide, welche du behalten willst. Du musst mindestens eine der Karten behalten, kannst aber auch beide behalten. Legt alle nicht behaltenen Karten verdeckt zurück unter den Stapel der Zielkarten. Legt anschließend den Stapel neben den Spielplan **5**. Haltet eure Zielkarten bis zum Spielende vor den anderen geheim.

➤ Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

➤ Nun kann es losgehen!



## SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan mit dem Verkehrsnetz von Paris
- ◆ 60 Busse (15 in jeder Farbe)
- ◆ Einige Ersatz-Busse
- ◆ 4 Zählsteine
- ◆ 46 Transportkarten (8 bunte Buskarten, 8 weiße Karten und je 6 Karten in den folgenden Farben: Blau, Rot, Gelb, Grün, Lila)



- ◆ 20 Zielkarten
- ◆ Diese Spielregel

## Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Du sammelst Punkte, indem du:

- eine Strecke zwischen zwei benachbarten Orten nutzt;
- deine Zielkarten erfüllst (mit durchgängigen Verbindungen zwischen den zwei angegebenen Orten);
- Karten in den Farben der französischen Nationalflagge vor dir sammelst und ablegst.

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

## Ein SPIELZUG

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn, bis das Spiel endet. Wenn du an der Reihe bist, musst du 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 (Blau, Rot, Weiß, Gelb, Lila und Grün). 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 sofort durch eine neue vom Stapel.

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

Sobald zu einem beliebigen Zeitpunkt drei bunte 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.



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 alle Strecken ist eine bestimmte Farbe erforderlich. Eine gelbe Strecke kann z. B. nur mit gelben Transportkarten genutzt 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 Busfiguren übrig hast, um eine auf jedes Feld einer Strecke zu stellen, kannst du diese Strecke nicht nutzen.

Sobald du eine Strecke nutzt, erhältst du Siegpunkte gemäß der Wertungstabelle auf dem Spielplan und rückst deinen Zählstein entsprechend weiter.

Du kannst diese zwei Felder lange, weiße Strecke nutzen, indem du eine der folgenden Kartenkombinationen ausspielst. (Denke daran, eine ausgespielte weiße Karte für deine französische Flagge zu behalten.)



## Französische Flaggen bilden

Es ist der 14. Juli, das heißt, ganz Paris feiert den Sturm auf die Bastille. Sammle dazu Transportkarten in den Farben der französischen Tricolore: Immer wenn du eine blaue, weiße oder rote Strecke nutzt, kannst du eine der ausgespielten Karten behalten und vor dich legen, vorausgesetzt:

- Es ist keine bunte Buskarte.
- Es liegt noch keine Karte dieser Farbe vor dir.

Die anderen ausgespielten Karten legst du wie gewohnt auf den Ablagestapel.

Falls du am Ende deines Spielzugs eine blaue, eine rote und eine weiße Karte vor dir liegen hast, erhältst du zur Feier des 14. Julis 4 Siegpunkte. Lege anschließend die drei Karten auf den Ablagestapel. In späteren Spielzügen kannst du weitere Flaggen bilden.



## Doppelstrecken

Manche Orte sind über zwei Strecken miteinander verbunden (zwei Strecken gleicher Länge, die die gleichen Orte miteinander verbinden). Niemand 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 nicht mehr genutzt werden.*

## 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 Karten behalten, kannst aber auch beide behalten, wenn du möchtest. Nicht behaltene Zielkarten werden zurück 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 jemand von euch nur noch eine oder keine Busfigur übrig, seid ihr alle noch einmal an der Reihe, auch die Person selbst. Danach endet das Spiel und ihr berechnet alle euren endgültigen Punktestand:

- ☛ Die Punkte für eure französischen Flaggen und 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 ihr eure Zielkarten auf und erhaltet jeweils die Punkte jeder erfüllten Zielkarte, aber verliert die Punkte jeder nicht erfüllten Zielkarte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Bei Gleichstand ist davon besser platziert, wer mehr Zielkarten erfüllt hat. Sind das mehrere Personen, teilen sie sich die Platzierung.

## CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Production Design and Sculpting by Adrien Martinot

Übersetzung: Veronika Stallmann, Susanne Kraft

Alan und Days of Wonder danken allen ganz besonders, die geholfen haben, dieses Spiel zu testen: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann & Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, das Days of Wonder-Logo und Ticket to Ride sind Handelsmarken oder eingetragene Handelsmarken von Days of Wonder, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.



DAYS OF  
WONDER