

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EUROOPA



2-5



8+



30'-60'



Londoni Big Beni varjudest Rooma Colosseumi kõrguvate kaarteni, hiilgavatest Moskva sibulakuplitest saleda Eiffeli tornini - Ticket to Ride Euroopa viib sind rongiga sajandivahetuse suurlinnadesse. Kas sa leiad julguse läbimaks šveitsi pimedaid tunnelid? Sõitmaks Musta mere praamid? Või püstitamaks kauneid rongijaamu vana impeeriumi hiiglaslikesse pealinnadesse? Järgmine liigutus võib sind teha üheks Euroopa suurimaks raudteemaagnadiks!

Pakkiõe oma kohver, lehvitaõe pakikandjale ning roniõe peale!

DAYS OF
WONDER

Sa hoiad käes Ticket to Ride Euroopa aastapäeva mängutrükki.

Selle suurendatud versiooniga mängust tähistame me aastatepikkuseid põnevaid rongiseiklusi nii pere kui sõprade ringis üle maailma. Erilise tähelepanu pöörasime detailsetele vaguninuppudele ning kaunile uuendatud kujundusele, mis lisab mängunautingut veelgi. Samuti pakkisime suure põnevusega mängukarpi kõik seni ametlikult avaldatud piletikaardid ning mitmed piletid "Euroopa 1912" laiendist, et teieni tuua parim mängukogemus. Aastapäeva mängutrükiga tahame tänada kõiki oma fänne kustumatu toetuse eest läbi aastate.

Meeldivaid mänguelamusi!

Alan R. Moon ja Days of Wonder meeskond

MÄNGU OSAD

- ◆ 1 mängulaud Euroopa raudteedega
- ◆ Värvilised vaguninupud: 45 igast värvist (pruun, punane, lilla, hall ja sinine) ning mõned lisavagunid (enne mängu algust lugeda vagunid üle, et mängus oleks igaühel 45 vagunit)



- ◆ 15 värvilist rongijaama (kolm vagunite värviga ühtivat)
- ◆ 5 punktimärki (üks erinev värv igale mängijale)



- ◆ 1 Euroopa ekspressi lisakaart



- ◆ 1 suurlinnade viiteleht



- ◆ 110 vagunikaarti

- ◆ 1 mängujuhend
- ◆ 1 Days of Wonder võrgukood (mängujuhendi tagaküljel)

- ◆ 108 piletikaarti



46 piletit
baasmängust



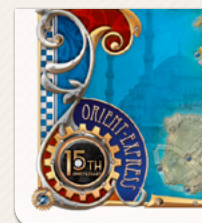
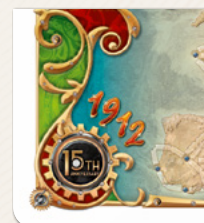
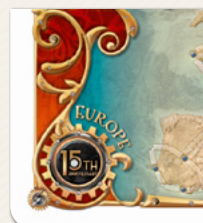
55 piletit
Euroopa 1912
mängulaiendist



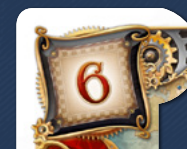
6 piletit Ida-
ekspressist



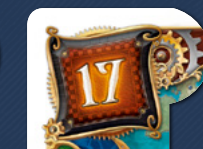
1 pilet kanalist
"Ticket to Ride
with Max"



Hoolimata mänguversioonist, saab pikamaa- ja tavapiletitel hõlpsalt vahet teha tänu kaardi ülemisse vasakusse nurka kantud punktiväärtuse taustavärvi järgi



Tavapiletid



Pikamaapiletid

Lisaks võib mõnele tavalisele piletikaardile olla kantud ka suurlinna logo. Sellisel juhul on üks või mõlemad pileti linnadest Euroopa suurlinn: London, Berliin, Moskva, Pariis, Viin, Madrid, Roma, Ateena ja Ankara



MÄNGU ÜLESSEADMINE

Antud ülesseadmise juhend on mõeldud baasmängule. Mänguvariantide „Euroopa 1912“, „Mega-Euroopa“, „Euroopa suurlinnad“, mini-laiendi Ida-ekspress ning kanali „Ticket to Ride with Max“ promopileti erinevad reeglimuudatused leiad mängujuhendi lõpust.

Aseta mängulaud laua keskele. Iga mängija võtab omale valitud värvi 45 vagunit, kolm sama värvi rongijaama ning vastava punktimärgi. Iga mängija asetab punktimärgi laua ümber jooksva punktiraja algusesse ①. Kui mängija saab mängu käigus punkte, liigutab ta sellele vastavalt ka oma märki.

Sega vagunikaardid ning jaga igale mängijale alustuseks 4 kaarti ②. Aseta ülejäänud pakk mängulaua lähedale, pööra pealmised viis kaarti õigetpidi ja lao nad üksteise kõrvale ③. Kui võetud vagunikaartide hulgas peaks olema kolm või rohkem vedurit, pannakse kõik kaardid maha ning tõmmatakse uued viis.

Aseta Euroopa ekspressi lisakaart mängijatele meeldetuletuseks õigetpidi mängulaua kõrvale ④.

Võta kõik Euroopa logoga piletikaardid ning eralda 40-st tavapiletist 6 pikamaapiletit (vt. mänguvariantid). Sega pikamaapiletid ja jaga igale mängijale pimesi üks kaart. Kõik ülejäänud pikamaapiletid pannakse neid vaatamata tagasi mängukarpi.

Seejärel sega tavalised piletikaardid, jaga igale mängijale kolm kaarti ⑤ ja asetä ülejäänud pakk tagurpidi mängulaua kõrvale ⑥.

Enne esimese käigu algust peavad mängijad valima välja piletikaardid, mille nad endale hoiavad. Alles peab jätma vähemalt kaks piletit, kuid võib jätta ka rohkem. Tagasiantavad piletikaardid asetatakse teistele näitamata tagasi karpi. Nende seas võib olla nii tavalisi kui pikamaa piletikaarte. Endalehoitavad piletid jäävad mängu lõpuni teistele varjatult mängijate kätte.

Nüüd on mäng alustamiseks valmis.



MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärgiks on koguda võimalikult palju punkte. Punkte annavad:

- kahe kõrvutiasuvate linnadevahelise tee omastamine;
- piletikaardil kirjasolevate kahe linna vahelise pideva tee omastamine;
- pikima pideva teega kaasnev Euroopa ekspressi lisakaart;
- ning iga mängu lõpus kasutamata jäänud rongijaam.

Mängija kaotab punkte, kui ta ei suuda lõpetada kättejäetud piletikaartidel kirjasolevat teid.

MÄNGU KÄIK

Mängu alustab oma elu jooksul kõige rohkem Euroopa riike külastanud mängija. Seejärel jätkub mäng päripäeva. Oma käigu ajal peab mängija tegema ühe (ja ainult ühe) järgnevast neljast tegevusest:

- ♦ **Vagunikaartide tõmbamine** – Mängija võib tõmmata 2 vagunikaarti (või ainult ühe, kui ta võtab õigetpidi olevate kaartide seast veduri. Vaata **Vedurite** erireegleid).
- ♦ **Tee omastamine** – Mängija omastab mängulaul oleva tee, mängides käest valitud raudtee tühimike värvi ja arvu poolest sobiva vagunikaartide komplekti. Seejärel paneb mängija ühe oma vaguni igale tee tühimikule ning nihutab oma punktimärki vastavalt saadud punktidele punktirajal edasi.
- ♦ **Piletikaartide tõmbamine** – Mängija tõmbab piletikaartide paki pealt 3 piletikaarti (4, kui mängitakse Euroopa suurlinnade varianti). Ta peab neist kätte jätma vähemalt ühe kaardi.
- ♦ **Rongijaama ehitamine** – Mängija võib ehitada rongijaama ükskõik millisesse linna, kus seda juba ei ole. Esimese rongijaama ehitamiseks paneb mängija mängu ühe ükskõik mis värvi vagunikaardi ja asetab oma rongijaama soovitud linna. Teise jaama ehitamiseks on vaja kaht ning kolmanda ehitamiseks kolme sama värvi kaarti.

Vagunikaartide tõmbamine

Tavalisi vagunikaarte on kaheksat tüüpi, igast tüübist 12, ja lisaks 14 vedurit. Vagunikaartidega sama värvi on ka mängulaul linnadevahelised teed – lilla, sinine, oranž, valge, roheline, kollane, must ja punane.

Mängija saab oma käigu ajal võtta soovi korral kaks vagunikaarti. Kumbki neist kaartidest võib olla võetud õigetpidi oleva viie kaardi seast või tõmmatud pimesi pakist. Laualt viie seast valides peab mängija koheselt tõmbama pakist sellele asenduse. Kui mängija valib viie kaardi seast veduri, jääb see sellel käigul tema ainukeseks tõmmatavaks kaardiks (vaata **Vedurid**).



Kui mingil mängu hetkel on viiest avatud kaardist kolm vedurid, pannakse kõik viis maha ning asendatakse pakist uutega.

Mängija käes olevate kaartide arv ei ole piiratud. Kui kaardipakk saab tühjaks, segatakse mahapandud kaardid uueks pakiks. Kaarte tuleks segada põhjalikult, kuna enamasti mängitakse kaarte komplektidena.

Ebatõenäolisel juhul, kui pakk on tühjaks saanud ning maha pandud kaarte ei ole, kuna mängijad on enda kätte liialt palju kaarte kogunud, ei saa mängija vagunikaarti võtta, vaid peab omastama mõne tee, tõmbama piletikaarte või ehitama jaama.

Vedurid

Vedurid on mitmevärvilised ning käituvad mängus vabalt valitud kaartidena. Vedurikaardi võib mängu tuua ükskõik mis värvi vagunikomplektiga. Nad on vajalikud ka praamiteede omastamisel (vaata **Praamid**).



Kui mängija valib viiest õigetpidi olevast kaardist vedurikaardi, on see ainuke kaart, mille ta sellel käigul võtta saab. Kui vedurikaart juhtub asendama just võetud kaarti või kui vedur on juba viie kaardi seas, kuid seda ei võeta esimesena, ei saa seda võtta teise kaardina. Kui mingil mängu hetkel on viiest avatud kaardist kolm vedurid, pannakse kõik viis maha ning asendatakse pakist uutega.

Märkus: Juhul kui mängijal on piisavalt õnnelik käsi ning ta tõmbab pimesi pakist esimese kaardina veduri, loeb see ikka ühe kaardina ja ta saab võimaluse võtta ka teine kaart.

Teede omastamine

Tee on pidev rida värvilistest (mõnel juhul ka hallidest) tühimikest kahe naaberlinna vahel.

Tee omastamiseks peab mängija tooma mängu komplekti kaarte, mis nii värvilt kui arvult sobivad tühimikega valitud teel. Mõned teed vajavad ka eraldi vedurikaarte ning enamus teedest nõuab teatud värvi komplekti (vt. näide 1). Halli värvi teid võib omastada suvalise sama värvi komplektiga (vt. näide).

Tee omastamise järel asetab mängija igale tee tühimikule ühe oma plastvaguni. Kõik omastamisel kasutatud kaardid pannakse maha. Seejärel liigutab mängija oma punktimärki saadud punktide võrra edasi vastavalt punkttabelile mängulaul.

Mängija võib omastada ükskõik millise vaba tee laual. Ta ei pea ühendama neid varem omastatud teedega. Ühe käigu ajal saab mängija omastada vaid ühe tee.

Mängija peab omastama tee kogu pikkuses. Näiteks ei saa asetada kolmele teele kahte vagunit ning oodata kolmanda panemisega järgmise käiguni.

TEEDE OMASTAMINE

NÄIDE 1

Kolmese kollase tee omastamiseks võib mängija tuua mängu järgnevad kaardikombinatsioonid:
kolm kollast kaarti;
kaks kollast kaarti ja ühe veduri;
ühe kollase vaguni ja kaks vedurit;
või kolm vedurit.



NÄIDE 2

Kahese halli tee võib mängija omastada, tuues mängu kaks punast kaarti; ühe kollase kaardi ja ühe veduri; või kaks vedurit.



Märkus: Kahe või kolmekesi mängides, saab kasutada vaid üht kaksikteest. Mängija võib omastada ükskõik kumma kahest linnadevahelisest teest, kuid teine tee on sellisel juhul teistele mängijatele keelatud.

Praamid

Praamid on erilised hallid teed, mis ühendavad naaberlinnu veekogu kaudu. Need tunneb lihtsalt ära veduripildi järgi vähemalt ühel tee tühimikul.



Praamitee omastamiseks peab mängija tooma mängu ühe vedurikaardi iga veduri pildi kohta tee tühimikel ning lisaks vastava arvu sobivat värvi vagunikaarte.

PRAAMITEE OMASTAMINE

Smürna ja Palermo vahelise praamitee omastamine nõuab nelja sama värvi vagunikaarti ning kahte vedurit.



Tunnelid

Tunnelid on erilised teed, mille tunneb kergelt ära silmapaistvate tunnelimärkide ning igat tühimikku ümbritseva iseloomuliku joone abil.



Tunnelid teeb eriliseks see, et mängija ei saa kunagi täiesti kindel olla, kui pikka teed ta parasjagu omastama hakkab!

Tunneli omastamise katseks peab mängija panema mängu tee pikkusele vastava arvu sama värvi kaarte. Seejärel pööratakse ümber kolm vagunikaartide paki peal olevat kaarti. Iga ümberkeeratud sama värvi kaardi kohta, mis tunneli omastamiseks kulutati, peab mängija lisama komplektile ühe sobiva vagunikaardi (või veduri). Alles siis saab mängija tunneli edukalt omastatud.

Kui mängijal ei ole sobivat vagunikaarti lisada (või ei soovi ta seda teha), võtab ta kaardid tagasi kätte ning tema käik lõppeb.

Käigu lõpus pannakse kolm tõmmatud kaarti maha.

Tuleb mees pidada, et vedurid on mitmevärvilised vabalt valitud kaardid. Seega sobib iga tunneli omastamise tõttu tõmmatud vedurikaart automaatselt väljakäidud kaardikomplektiga, mistõttu peab mängija lisama komplektile ühe kaardi.

Kui mängija üritab omastada tunnelit ainult vedurikaartidega, peab ta

Kaksikteed

Mõned linnad on ühendatud kaksikteega (kaks paralleelset sama pikka teed). Üks mängija ei saa omada mõlemat samade linnade vahel olevat teed.



Kaksikte



Mitte-kaksikte

TUNNELI OMASTAMINE

NÄIDE 1



NÄIDE 2



NÄIDE 3



lisama kaarti (mis sellisel juhul peab olema vedur) vaid juhul, kui kolme tõmmatud kaardi seas juhtub olema vedurikaart.

Haruldasel juhul, kui tunneli omastamisel on nii pakis kui ka kõrvalepandud kaartide seas vähem kui kolm kaarti, võetakse vaid olemasolevad kaardid. Kui kaarte koguvate mängijate tõttu ei ole vaba ükski kaart, saab tunneli omastada riskimata uute kaartide lisamisega.

Piletikaartide tõmbamine

Mängija võib kulutada oma käigu piletikaartide tõmbamiseks. Selleks tõmbab ta piletikaartide pakist pimesi 3 (4, kui mängitakse Euroopa suurlinnade varianti) uut kaarti. Kui kaarte on jäänud pakki vähem kui kolm, võtab mängija vaid saadavalolevad kaardid.

Mängija peab enda kätte jätma vähemalt ühe kaardi, kuid võib endale hoida kaks või kõik kolm. Tagasiantavad kaardid asetatakse kaardipaki alla. Alleshoitud piletikaardid jäävad mängu lõpuni mängija kätte. Hilisematel piletikaartide tõmbamisel ei ole võimalik neid ära anda.

Piletikaardil nimetatud linnad esindavad mängijate reisisihte. Need kaardid võivad lõpuks osutuda nii punktilisadeks kui ka -trahvideks. Kui mängija on mängu lõpuks tekitanud enda plastvagunitest kaardil märgitud linnade vahele pideva tee, liituvad ta punktisummale kaardil märgitud punktid. Kui ta ei ole mängu lõpuks linna ühendanud, kaardil olevad punktid lahutatakse.



Piletikaardid hoitakse mängu lõpuni saladuses. Mängija käes olevate piletikaartide arv ei ole piiratud.

Rongijaamade ehitamine

Rongijaam lubab omanikul kasutada üht ning ainult üht teisele mängijale kuuluvat teed, mis tuleb linna või viib sellest välja, et aidata tal ühendada piletikaartidel olevaid linnu.

Jaamu saab ehitada ükskõik millisesse vabasse linna isegi juhul, kui selle ümbruses ei ole ühtki omastatud teed. Ühte linna ei saa kunagi ehitada kahte jaama.

Mängija saab käigu jooksul ehitada maksimaalselt ühe ning mängu jooksul kokku kolm jaama.

Esimese jaama ehitamiseks paneb mängija mängu ühe suvalise vagunikaardi ning asetab rongijaama soovitud linna peale. Teise jaama ehitamiseks paneb mängija mängu kaks sama värvi vagunikaarti ning kolmanda ehitamiseks komplekti kolmest ükskõik millisest sama värvi vagunist. Nagu tavaliselt, saab ka jaama ehitusel asendada vagunikaarte veduritega.

Kui mängija kasutab üht jaama ühendamaks mitut piletikaartidel olevat linna, peab ta kõigi kaartide jaoks kasutama sama teed. Rongijaama omanik peab alles mängu lõpus otsustama, millist teed ta kasutada tahab.

Mängija ei ole kohustatud jaamu ehitama. **Iga kasutamata jäänud jaama eest saab ta mängu lõpus neli lisapunkti.**



JAAMA EHTAMISE HIND



Märkus: Jaamast ei ole kasu, kui tema ümber ei ole ühtegi mõne teise mängija poolt omastatud raudteed.

Edukalt täidetud piletikaardid lisatakse mängija punktisummale. Täitmatajäänud piletikaartide punktiväärtus lahutatakse mängija punktisummast.

Iga kasutamata jaam mängija varudes lisab talle neli punkti.

Viimaks saab mängija (või mängijad), kellel on laual pikim pidev tee, 10 punkti Euroopa ekspressi lisakaardi eest. Teepikkusi hinnates ja võrreldes võtta arvesse vaid sama värvi plastvagunitest pidevad teed. Pidev tee võib teha ringe ning läbida korduvalt ühte linna, kuid sama teelõiku ei tohi sama pikima tee arvestamisel korduvalt kasutada. Jaamad võivad võimaldada läbipääsu üle kaasmängijate teede, kuid nende teede vagunid ei lähe pikima tee arvestamisel arvesse. Kui mitmel mängijal on sama pikk tee, saab igaüks neist Euroopa ekspressi kaardist 10 punkti.

MÄNGU LÕPP

Kui ühe mängija värviliste vagunite arv jõuab kahe või vähemani, saab iga mängija, **nimetatud mängija kaasa arvatud**, teha ühe viimase käigu. Seejärel mäng lõpeb ning kõik mängijad arvestavad kokku oma punktid.



Punktide arvutamine

Mängijad peaksid olema mängu jooksul ära märkinud juba omastatud teede eest saadud punktid. Et vigade puudumises kindel olla, võib iga mängija teede eest saadud punktid uuesti kokku lugeda.

Seejärel avavad mängijad kõik oma piletikaardid. Mängijad peavad nüüd otsustama, milliseid raudteid nende laualolevad rongijaamad kasutavad: iga jaam lubab omanikul kasutada üht (ja ainult üht) teisele mängijale kuuluvat teed selle linna teedevõrgustikus, et lõpetada piletikaardil kirjasolev tee.

Et oleks lihtsam meelde jätta, milline tee valiti, tõsta jaam otsapidi kasutatava tee peale. Raudtee kuulub nüüd piletikaartide arvestuses justkui mõlemale mängijale (või rohkematele, kui jaamu oli tee peal rohkem).

TEE PIKKUS

PUNKTID

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

Suurima punktisummaga mängija võidab mängu.

Kui kahe mängija punktid on võrdsed, võidab mängija, kellel on rohkem lõpule viidud piletikaarte. Ikka veel püsiva viigi korral võidab mängija, kes kasutas mängu jooksul vähem jaamu. Kui isegi siis on mängijad veel viigis, võidab mängija, kellele kuulub Euroopa ekspressi kaart.

LÕPP-PUNKTIDE ARVUTAMINE

Algpunktid



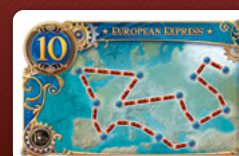
Piletikaartide lisapunktid



4 punkti iga allesjäänud jaama eest



Euroopa ekspressi lisapunktid



LÕPP-PUNKTID

MÄNGUVARIANDID

Kuigi võimalusi karbispeituvate piletikaartide kasutamiseks on piiramatult, toome ära kolm enda lemmikut:

Lisakaartide kasutamine

Sa võid mängu lisada ka 7 lisapiletit (6 Ida-ekspressist ning 1 kanalit "Ticket to Ride with Max"). Selleks jälgi allolevas juhendis toodud logosid kaartide nurkades ning loe läbi mänguvariandi juhiseid.

KLASSIKA

46



- ♦ Kasuta kõiki "Euroopa" logoga piletikaarte,
- ♦ Mängu algul: igale mängijale 1 pikamaa ja 3 tavalist piletit (kõik ülejäänud pikamaa piletikaardid pannakse neid vaatamata tagasi mängukarpi),
- ♦ Iga mängija peab kätte jätma vähemalt 2 piletikaarti (ükskõik, mis tüüpi). Kõik tagasiantavad piletikaardid pannakse neid vaatamata tagasi mängukarpi,
- ♦ Mängu käigus: tõmba 3 kaarti, jätta kätte vähemalt 1.

MEGA-EUROOPA

46



See variant kasutab kõiki piletikaarte nii Euroopa kui 1912 logoga (12 pikamaa ja 89 tavalist piletikaarti).

- ♦ Kasuta kõiki "Euroopa" või "1912" logoga piletikaarte,
- ♦ Mängu algul: igale mängijale 2 pikamaa piletit. Mängija võib kätte jätta kas ühe või ei ühetegi, kuid mitte mõlemat. Kõik ülejäänud pikamaa piletikaardid pannakse neid vaatamata tagasi mängukarpi,

seejärel

- ♦ Igale mängijale 5 tavalist piletit. Mängijad, kes jätsid kätte pikamaapileti, peavad jätta kätte vähemalt 2, teised mängijad vähemalt 3 tavalist piletikaarti,
- ♦ Kõik tagasiantud tavalised piletikaardid segatakse ning pannakse piletikaartide paki alla,
- ♦ Mängu käigus: tõmba 3 kaarti, jätta kätte vähemalt 1.

Kõik muud reeglid jäävad samaks

Registreeri oma lauamäng

Võrgukood on eraldi lehel!

Avasta enda jaoks Days of Wonders Online – võrgupõhine lauamänguseltskond, kus mängivad KÕIK sinu sõbrad! Registreeri mäng kodulehel www.daysofwonder.com avastamaks kõiki mänguvariante, uusi mängulaudasid ja palju muud. Lihtsalt klõpsa nupul "New Player" ja järgi edasisi juhiseid.

www.daysofwonder.com

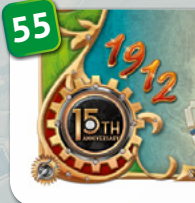
© 2004-2021 Days of Wonder, Inc.

Ühine kõikidel variantidel:

- ♦ Algkäsi: 4 vagunikaarti
- ♦ Punktiboonus: Euroopa ekspress

EUROOPA 1912

55



Ainuke muudatud selles variandis on kasutatavad piletikaardid: asenda Euroopa logoga kaardid 1912 logo kandvate kaartidega (6 pikamaa ja 49 tavalist piletikaarti).

- ♦ Kasuta kõiki "1912" logoga piletikaarte,
- ♦ Mängu algul: igale mängijale 1 pikamaa ja 3 tavalist piletit (kõik ülejäänud pikamaa piletikaardid pannakse neid vaatamata tagasi mängukarpi),
- ♦ Iga mängija peab kätte jätma vähemalt 2 piletikaarti (ükskõik, mis tüüpi). Kõik tagasiantavad piletikaardid pannakse neid vaatamata tagasi mängukarpi,
- ♦ Mängu käigus: tõmba 3 kaarti, jätta kätte vähemalt 1.

Kõik muud reeglid jäävad saamaks.

EUROOPA SUURLINNAD

45



See variant kasutab 45 suurlinnade piletikaarti nii Euroopa kui 1912 logodega. Pikamaa piletikaarte ei kasutata.

- ♦ Aseta Euroopa suurlinnade viitekaart meeldetuletuseks kõigile nähtavale,
- ♦ Kasuta kõiki "Big Cities" logoga piletikaarte
- ♦ Mängu algul: Igale mängijale 5 piletikaarti,
- ♦ Iga mängija peab kätte jätma vähemalt 2 piletikaarti
- ♦ Kõik tagasiantud tavalised piletikaardid segatakse ning pannakse piletikaartide paki alla,
- ♦ Mängu käigus: tõmba 4 kaarti, jätta kätte vähemalt 1.

Kõik muud reeglid jäävad saamaks.

Tegijad

Mängu kujundus
Alan R. Moon

Illustratsioonid Julien Delval
Graafiline kujundus Cyrille Daujean

Erilised tänud Alanilt ja DoW meeskonnalt kõigile, kes kaasa aitasid:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Geograafiline märge: Me üritasime täpselt esitada Euroopa poliitilisi piire aastal 1901 ning kaardile kanda linnade nimed tolle aja kohalikus keeles. Me olime sunnitud siiski linnade asukohti mängumehhaanika tõttu natukene muutma.

„Days of Wonder“, „Days of Wonder“ logo ja „Ticket to Ride“ on ettevõtte Days of Wonder registreeritud kaubamärgid. Kõik õigused kaitstud.