

The cover art is framed in a decorative, ornate border. At the top corners are two identical analog clocks. The title 'TICKET TO RIDE' is in a smaller, bold, red font, while 'ALVIN & DEXTER' is in a much larger, bold, red font. Below the title is a horizontal line, and then the author's name 'Alan R. Moon' in a cursive script. The central illustration is split vertically. The left side shows a red train derailed and falling into a fiery, orange and yellow inferno. A large, dark, saucer-shaped object with a bright yellow beam of light is positioned above the train. The right side shows a large, green, dinosaur-like creature with red eyes and a long, curled tail. It is holding a red and white train car in its mouth. In the bottom right corner, a man in a brown jacket and cap looks up with a shocked expression. At the bottom center, a blue rectangular box contains the text 'DAYS OF WONDER' in white. In the bottom left and right corners, there are circular logos with the letters 'A' and 'S' respectively.

TICKET TO RIDE

ALVIN & DEXTER

Alan R. Moon

DAYS OF
WONDER



Welcome to Alan R. Moon's Alvin & Dexter™, the wacky, yet challenging expansion for the best-selling board game series, Ticket to Ride®. This expansion is compatible with all Ticket to Ride maps.

Set Up

After completing the game's normal setup and all players have selected their Destination Tickets, the player who will go last places Alvin in any city on the map. The player sitting to his right then places Dexter in any other city of her choice. Place the 2 decks of Alvin & Dexter cards next to the board, and their Bonus cards next to the game's regular Bonus card(s).

City in Chaos

Any City - or Country Destination in Games with Country Tickets - with Monster(s) in it is a City in Chaos. Players cannot claim Routes into, or out of, a City in Chaos.

Moving a Monster

At anytime during your turn, you may, in addition to your normal action, play 1 or 2 Locomotive cards from your hand to acquire a Monster card and move the corresponding Monster on the map.

Discard the Locomotive card(s) and take the Monster card of your choice, placing it *face up* in front of you. Now take the corresponding

Monster and move it up to 3 Cities away from its current position on the map if you played a single Locomotive card, or up to 6 Cities away if you played 2 Locomotives.

At the end of your *next* turn, flip this Monster card *face down* and stack it on top of any other Monster cards you may have already acquired.

Important: *If there are no Monster cards left, then you may not move the corresponding Monster. When a Monster card is visible face up in front of any player, this Monster may not be moved. A player may never move both Monsters during the same turn. The Monsters may move or even stay in the same City, after game start. The number of Monster cards that players collect is kept secret, once the cards are face down.*

Scoring

At game's end, any Ticket that includes a City in Chaos is worth half of its normal point value, rounded down. A Ticket worth 13 will now be worth 6, if completed; and cost you 6, if not completed. The player with the most Alvin or Dexter Monster cards scores the Alvin or Dexter Bonus card. If several players are tied with the most cards for a given Monster, they both score the bonus.



Voici Alvin & Dexter™, la toute nouvelle extension d'Alan R. Moon pour les Aventuriers du Rail™. Compatible avec n'importe quel plateau, cette extension apportera une touche délirante à vos parties, tout en vous forçant à adapter vos stratégies !

Mise en place

Suivez la mise en place classique du jeu. Lorsque les joueurs ont choisi leurs cartes Destination, le dernier joueur place Alvin sur une ville de son choix. Le joueur assis à sa droite place Dexter sur une autre ville de son choix. Placez les paquets de cartes Alvin et Dexter à côté du plateau, et mettez leurs cartes Bonus avec les autres cartes Bonus.

État de chaos

Toute ville (y compris à l'étranger, lorsqu'une destination se termine dans un pays limitrophe) occupée par un monstre ou par les deux est déclarée en état de chaos. Aucun joueur ne peut poser de wagons sur une route partant ou arrivant d'une ville en état de chaos.

Déplacer un monstre

À n'importe quel moment de votre tour, en plus de votre action normale, vous pouvez défausser 1 ou 2 cartes Locomotive depuis votre main pour prendre une carte Monstre et déplacer le monstre correspondant sur le plateau.


Défaussez la ou les cartes Locomotive et prenez la carte Monstre de votre choix, puis placez-la face visible devant vous. Déplacez ensuite le monstre correspondant jusqu'à 3 villes si vous avez joué une carte Locomotive, ou jusqu'à 6 villes si vous avez joué deux cartes Locomotive.

La carte Monstre reste face visible devant vous jusqu'à la fin de votre prochain tour. Ensuite, retournez-la face cachée et placez-la sur la pile des cartes Monstre que vous aviez déjà jouées, le cas échéant.

Important : *Si la pioche d'un monstre est vide, ou si un joueur a devant lui une carte Monstre face visible, alors il n'est pas possible de déplacer ce monstre. Un joueur ne peut jamais déplacer les deux monstres lors d'un même tour. Un joueur qui déplace un monstre peut tout à fait décider de le laisser dans la ville où il se trouve déjà. Le nombre de cartes Monstre placées face cachée devant chaque joueur est tenu secret.*

Décompte des points

À la fin du jeu, toute carte Destination comprenant une (ou deux) ville(s) en état de chaos voit sa valeur divisée par deux, arrondie à l'inférieur. Une carte Destination valant 13 points n'en vaut plus que 6 si elle est réussie, et n'en fait perdre que 6 si elle est manquée. Le joueur ayant le plus de cartes Alvin remporte le bonus Alvin ; procédez de même avec Dexter. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de cartes, tous les joueurs concernés par l'égalité remportent le bonus.



Willkommen bei Alan R. Moons „Alvin & Dexter™“, der verrückten und anspruchsvollen Erweiterung für die erfolgreiche Brettspielreihe „Zug um Zug®“. Diese Erweiterung lässt sich mit allen „Zug um Zug“-Spielplänen kombinieren.

Spielvorbereitung

Nach der normalen Vorbereitung der Partie, wenn alle Spieler ihre Zielkarten ausgewählt haben, stellt der Spieler, der als Letzter an der Reihe sein wird, Alvin auf eine beliebige Stadt des Spielplans. Der Spieler zu seiner Rechten platziert dann Dexter auf einer anderen Stadt seiner Wahl. Die beiden Kartenstapel für Alvin und Dexter kommen neben das Spielbrett, und ihre Bonuskarten werden neben die normale(n) Bonuskarte(n) gelegt.

Chaos in der Stadt

Jedes Ziel (Stadt oder gegebenenfalls auch Land) mit Monster/n befindet sich „im Chaos“. Die Spieler können folglich keine Strecken nutzen, die mit diesem Ziel direkt verbunden sind.

Ein Monster bewegen

Irgendwann während seines Zugs kann ein Spieler zusätzlich zu seiner normalen Aktion ein oder zwei Lokomotiv-Karten aus seiner Hand spielen, um eine Monsterkarte zu erwerben und das entsprechende Monster auf dem Spielplan zu bewegen.

Die Lokomotive/n kommt/kommen auf den Ablagestapel. Der Spieler zieht die oberste Karte vom Monsterstapel seiner Wahl und legt diese

offen vor sich ab. Wenn er eine einzelne Lokomotivkarte gespielt hat, bewegt er nun das entsprechende Monster von seinem aktuellen Standort aus bis zu drei Orte auf dem Spielplan weiter; hat er zwei Lokomotiven gespielt, zieht er das Monster bis zu sechs Orte weiter.

Am Ende seines *nächsten* Zugs *verdeckt* der Spieler diese Monsterkarte und legt sie auf etwaige andere Monsterkarten, die er bereits verwendet hat.

Wichtig: *Sollte es keine Monsterkarten mehr geben, kann das entsprechende Monster nicht bewegt werden. Liegt vor einem Spieler noch eine offene Monsterkarte, darf dieses Monster nicht bewegt werden. Kein Spieler darf in ein und derselben Runde beide Monster ziehen. Sobald die Partie begonnen wurde, können die Monster bewegt werden oder auch auf ihrem Standort stehen bleiben. Die Anzahl der verdeckten Monsterkarten, die ein Spieler im Laufe der Partie erworben hat, wird geheim gehalten.*

Wertung

Am Ende der Partie wird der Wert jeder Zielkarte halbiert, die ein Ziel „im Chaos“ einschließt. Im Zweifelsfall wird das Ergebnis abgerundet. Eine Zielkarte, die 13 Punkte wert ist, bringt dann also 6 Punkte ein, wenn sie erfüllt wurde, und kostet 6 Punkte, falls sie nicht erfüllt wurde. Der Spieler mit den meisten Alvin- bzw. Dexter-Karten erhält entsprechend die Alvin- bzw. Dexter-Bonuskarte. Sollte bei den meisten Karten eines Monsters ein Gleichstand zwischen mehreren Spielern herrschen, erhalten alle daran beteiligten Spieler den Bonus.



Bienvenidos a Alvin & Dexter™, la disparatada (y perversamente inteligente) expansión de ¡Aventureros al Tren!®, la popular serie de juegos de tablero. Esta expansión es compatible con todos los mapas de ¡Aventureros al Tren!.

Preparación

Tras completar la preparación normal del juego y una vez que todos han escogido sus Billetes de Destino, el jugador con el último turno de juego coloca a Alvin en cualquier ciudad del mapa. El jugador sentado a su derecha coloca entonces a Dexter en otra ciudad de su elección. Coloca los 2 mazos de cartas de Alvin y Dexter junto al tablero y sus cartas de Bonificación junto a las cartas de Bonificación del mapa y versión del juego que se esté jugando.

Ciudad Sumida en el Caos

Cualquier ciudad, o país de destino en los juegos con Billetes de países, que aloje un Monstruo es una Ciudad Sumida en el Caos. Los jugadores no pueden cubrir recorridos que entren o salgan de una de estas ciudades.

Mover un Monstruo

En cualquier momento durante tu turno, además de tu acción normal, puedes jugar 1 ó 2 cartas de Locomotora de tu mano para adquirir una carta de Monstruo y mover el correspondiente Monstruo por el mapa.

Descarta la carta (o cartas) de Locomotora y toma la carta de Monstruo que elijas, poniéndola *boca arriba* frente a ti. Ahora toma el correspondiente Monstruo y muévelo hasta a 3 ciudades de distancia de su actual posición en el mapa, o hasta a 6 ciudades de distancia si has jugado 2 Locomotoras.

Al final de tu siguiente turno, pon *boca abajo* esta carta de Monstruo, y apílala sobre cualquier otra carta de Monstruo que hayas adquirido ya.

Importante: *Si no quedan cartas de Monstruo, no podrás mover al correspondiente Monstruo. Cuando una carta de Monstruo está boca arriba frente a cualquier jugador, ese Monstruo no puede ser movido. Un jugador no puede mover nunca ambos Monstruos en un mismo turno. Los Monstruos pueden moverse o incluso permanecer en la misma ciudad después de que comience el juego. El número de cartas de Monstruo que los jugadores conservan es secreto, estando las cartas boca abajo.*

Puntuación

Al final de la partida, cualquier Billete que incluya una Ciudad Sumida en el Caos vale la mitad de su valor habitual en puntos, redondeando hacia abajo. Un Billete que valga 13 valdrá 6 en ese caso, si se cubre el recorrido, y te costará 6 si no se ha completado. El jugador con más cartas de Monstruo de Alvin o Dexter gana la carta de Bonificación correspondiente. Si existe un empate en este recuento, todos los jugadores empatados ganan el Bonificador.



Benvenuto in Alvin & Dexter™ di Alan R. Moon, l'eccentrica e stimolante espansione della serie best-seller di giochi da tavolo, Ticket to Ride®. Questa espansione è compatibile con tutte le mappe di Ticket to Ride.

Preparazione

Dopo aver completato la normale preparazione del gioco e dopo che tutti i giocatori hanno selezionato i propri Biglietti Destinazione, il giocatore che giocherà per ultimo posiziona Alvin su una qualsiasi città della mappa. Poi il giocatore alla sua destra posiziona Dexter su un'altra città qualsiasi a sua scelta. Disponi i 2 mazzi di carte Alvin & Dexter a fianco del tabellone e le loro carte Bonus a fianco della/e carta/e Bonus regolare/i del gioco.

La Città nel Caos

Qualsiasi Città - o Paese di Destinazione nei Giochi con Biglietti per Paesi - dove si trova uno o entrambi i Mostri è una Città nel Caos. I giocatori non possono reclamare le Linee che entrano o escono da una Città nel Caos.

Muovere un Mostro

In qualsiasi momento durante il tuo turno, in aggiunta alla normale azione, puoi giocare 1 o 2 carte Locomotiva dalla mano per acquisire una Carta Mostro e muovere sulla mappa il Mostro corrispondente.

Scarta la/e carta/e Locomotiva e prendi una carta Mostro a tua scelta, disponendola *a faccia in su* di fronte a te. Quindi prendi il Mostro cor-

rispondente e, se hai giocato una singola carta Locomotiva, spostalo sulla mappa a un massimo di 3 Città di distanza dalla sua posizione corrente; se hai giocato 2 carte Locomotiva, spostalo a un massimo di 6 Città di distanza.

Alla fine del tuo turno *seguente*, volta questa carta Mostro a faccia in giù e mettila sopra le altre carte Mostro che hai eventualmente già acquisito.

Importante: *se non sono rimaste carte Mostro, non puoi muovere il Mostro corrispondente. Quando una carta Mostro è visibile e si trova rivolta con la faccia verso l'alto di fronte ad un qualsiasi giocatore, quel Mostro non può essere spostato. Un giocatore non può mai muovere entrambi i Mostri nello stesso turno. I Mostri possono spostarsi o rimanere nella stessa Città, dopo l'inizio del gioco. Il numero di carte Mostro che i giocatori hanno in loro possesso è tenuto segreto, una volta che esse sono a faccia in giù.*

Punteggio

Alla fine della partita, tutti i Biglietti che includono una Città nel Caos valgono metà del loro normale punteggio, arrotondato per difetto. Un Biglietto che normalmente ha un valore pari a 13 quindi varrebbe solo 6, se completato; e avrebbe un costo per il giocatore pari a 6 se non completato. Il giocatore con più carte Mostro di Alvin o Dexter ottiene la carta Bonus di Alvin o Dexter. Se più giocatori si trovano in parità per quel che riguarda il possesso del maggior numero di carte associate ad un dato Mostro, tutti quei giocatori ottengono il bonus.



Welkom bij Alan R. Moon's Alvin & Dexter™, de bizarre, maar uitdagende uitbreiding voor de populaire bordspellen reeks, Ticket to Ride®. Deze uitbreiding kan worden gebruikt met alle versies van Ticket to Ride.

Vorbereiding

Na de spelvoorbereiding en nadat alle spelers hun bestemmingskaarten gekozen hebben, plaatst de speler die als laatste aan de beurt komt Alvin in een stad naar keuze op het bord. De speler rechts van hem plaatst Dexter in een andere stad naar keuze. Leg de 2 kaartenstapels van Alvin & Dexter naast het spelbord, en hun bonuskaarten naast de bonuskaart(en) uit het basisspel.

Chaos in de stad

In elke stad – of in elk land in spellen met land-bestemmingskaarten – met monster(s) heerst er chaos. Spelers kunnen geen routes bezetten, naar of vanuit een stad waar chaos heerst.

Een monster verplaatsen

Tijdens je spelbeurt, mag je naast je normale actie op eender welk moment 1 of 2 locomotiefkaarten spelen om zo een monsterkaart te verkrijgen en het overeenkomstige monster op het spelbord te verplaatsen.

Leg de locomotief kaart(en) op de aflegstapel. Neem een monsterkaart naar keuze en leg deze open voor je neer. Als je 1 locomotief-

kaart hebt afgelegd, verplaats je het overeenkomstige monster nu tot 3 steden verder vertrekkende van zijn huidige positie, of tot 6 steden verder als je 2 locomotiefkaarten hebt afgelegd.

Aan het einde van je volgende spelbeurt draai je de monsterkaart om en leg je deze bovenop je reeds verzamelde monsterkaarten.

Opmerking: *Als er geen monsterkaarten meer beschikbaar zijn, kan je het overeenkomstige monster niet meer verplaatsen. Als er voor een speler een monsterkaart open ligt dan mag dat monster niet verplaatst worden. Een speler mag nooit beide monsters in dezelfde spelbeurt verplaatsen. De monsters kunnen in dezelfde stad blijven of worden verplaatst van zodra het spel begint. Het aantal monsterkaarten dat de spelers verzamelen wordt geheim gehouden: leg deze verdekt op je monsterkaarten stapel.*

Puntentelling

Aan het einde van het spel leveren bestemmingskaarten waarvan de stad in chaos verkeert slechts de helft van de punten op (naar beneden afgerond). Een bestemmingskaart met waarde 13 levert dus 6 punten op als deze is afgewerkt en kost je 6 punten als deze niet is afgewerkt. De speler met de meeste Alvin en Dexter monsterkaarten, krijgt de Alvin en Dexter bonuskaart. Bij een gelijkstand voor de meeste monsterkaarten ontvangen alle spelers met de gelijke stand de bonus.

アラン・R・ムーン作の「Alvin & Dexter」は、ベストセラーボードゲーム「チケット・トゥ・ライド」シリーズのちょっと変わった斬新な拡張セットです。この拡張セットは、「チケット・トゥ・ライド」シリーズのすべてのマップに使用することができます。

ゲームの準備

通常のゲームの準備を完了し、プレイヤー全員が行き先チケットを選択した後に、プレイ順が最後のプレイヤーがマップ上の都市つを選び、そこに「アルヴィン(Alvin)」のフィギュアを配置します。次に、そのプレイヤーの右隣に着席しているプレイヤーがマップ上の都市つを選び、そこに「デクスター(Dexter)」のフィギュアを配置します。次に、アルヴィンとデクスターの別々のカードの山札を作ってゲームボードの横に配置し、各モンスターのボーナスカードを通常のゲームのボーナスカードの横に配置します。

混乱した都市

モンスターがいる都市（国の行き先チケットを使ったゲームでは国も）は、混乱した都市となります。プレイヤーは混乱した都市（国）への、または混乱した都市（国）からのルートを列車コマでつなぐことはできません。

モンスターの移動

プレイヤーは自分の手番中にいつでも、通常のアクション以外に、自分の手札のSLカードを1または2枚出すことで自分が選択したモンスターカード1枚を入手し、マップ上のその種類のモンスターを移動させることができます。

使ったSLカードは捨て札となり、入手したモンスターカードは自分の手前に表向きに配置します。入手したカードのモンスターは、捨て札にしたSLカードが1枚の場合はマップ上の現在いる都市から最大で3都市分離れた都市へ、2枚の場合は最大で6都市分離れた都市へ移動させます。

自分の次のターンの終了時に、このモンスターカードを裏向きにして、自分がすでに入手した他のモンスターカードの上に重ねます。

重要：山札のモンスターカードが1枚もない場合は、その種類のモンスターを移動させることができません。いずれかのプレイヤーの手前に表向きのモンスターカードが置かれているときも、その種類のモンスターを移動できません。1人のプレイヤーが、同一の手番中に両方のモンスターを移動させることもできません。ゲーム開始後は、両方のモンスターが同一の都市に移動することや留まることはできません。各プレイヤーが入手したモンスターカードの枚数は、裏向きにした重ねた後は、他のプレイヤーに秘密にしておきます。

得点計算

ゲーム終了時に、混乱した都市を含む行き先チケットは、その点数が半分（小数点以下切り捨て）となります。点数が13のチケットのルートを完成している場合は6点獲得に、完成できない場合は6点マイナスとなります。アルヴィンやデクスターの各モンスターカードを最も多く所有しているプレイヤーは、その種類のモンスターのボーナスカードを受け取ります。最多所有枚数が同数の場合は、最多所有枚数のプレイヤーすべてがそのモンスターのボーナス得点を獲得します。



Velkommen til Alan R. Moon's Alvin & Dexter™,
en skør og udfordrende udvidelse til den populære spilsérie
Ticket To Ride®. Udvidelsen er kompatibel med de øvrige Ticket To
Ride brætspil.

Forberedelser

Når grundspillet er klargjort efter de normale regler og alle spillere har fået deres Rutekort, placerer sidste spiller i rækkefølgen Monstret Alvin i en valgfri by på kortet. Næstsidste spiller i rækkefølgen placerer så Monstret Dexter i en anden valgfri by. Læg de to kortbunker med Monsterkort for Alvin og Dexter ved siden af spillebrættet. Monstrenes Bonuskort lægges sammen med spillets øvrige Bonuskort.

By i Kaos

Der hersker kaos i en by med Monstre (i spil med Rutekort med lande i stedet for byer som destinationer berøres lande i byernes sted). Spillerne kan ikke indsætte tog på strækninger ind eller ud af byer (eller lande) med Monstre.

Flytning af Monstre

Under ens tur kan man til hver en tid vælge - ud over sine normale handlinger - også at indløse et eller to Lokomotivkort fra sin hånd. Gør man det, må man tage et Monsterkort fra en af bunkerne og flytte det pågældende Monster på kortet.

Man indløser et eller to Lokomotivkort, trækker et Monsterkort fra en af bunkerne og flytter det pågældende Monster. Kortet placerer man foran sig *med billedsiden opad*. Herefter tages Monstret og flyttes op til 3 byer væk fra sin nuværende position på kortet (hvis du spillede et enkelt Lokomotivkort) eller op til 6 byer væk (hvis du spillede 2 Lokomotivkort).

Ved slutningen af ens *næste* tur, vendes Monsterkortet *med billedsiden nedad* og lægges oven på eventuelle Monsterkort, man allerede måtte eje.

Vigtigt: *Er der ikke flere Monsterkort tilbage, kan det pågældende Monster ikke flyttes mere. Så længe der foran en af spillerne ligger et Monsterkort med billedsiden opad, kan det pågældende Monster ikke flyttes. En spiller må aldrig flytte begge Monstre under samme tur. Efter spillets start må Monstrene gerne flyttes til samme by og befinde sig der samtidigt. Er en spillers Monsterkort først brugt og ligger med billedsiden nedad, er deres antal hemmeligt.*

Scoring

Ved spillets afslutning halveres pointværdien for alle Rutekort, der går via en By i Kaos (der rundes ned). Et Rutekort med pointværdien 13, vil således kun udløse 6 point, hvis Ruten etableres - omvendt koster det dig kun 6 point, hvis du ikke formår at etablere Ruten. Alvin og Dexter Bonuskortene gives til den eller de spillere, som har flest Monsterkort med henholdsvis Alvin eller Dexter. Har flere spillere lige mange og flest Monsterkort af en type, opnår alle disse spillere Bonuspoint.



Velkommen til Alan R. Moon's Alvin & Dexter™, den sprø, men likevel utfordrende ekspansjonen til den mest solgte brettspill serien, Ticket to Ride®. Denne utvidelsen passer til alle Ticket to Ride kart.

Oppsett

Etter å ha satt opp spillets normale oppsett og alle spillerne har valgt sine billetter, er det den spilleren som vil starte sist, som plasserer Alvin i hvilken som helst by på kartet. Spilleren som sitter til høyre for han eller hun plasserer da Dexter i en annen by etter hans/hennes valg. Plasser de to bunkene av Alvin & Dexter kort ved siden av brettet, og deres Bonus kort ved siden av spillets ordinære Bonus kort.

By i Kaos

Enhver By - eller Land Destinasjon i et spill med Land Billetter – som har Monster(e) i den, er en by i Kaos. Spillere kan ikke bygge kreve Linjer inn, eller ut av, en By i Kaos.

Flytte et Monster

Når som helst i løpet av din tur, kan du, i tillegg til vanlig handling, spille 1 eller 2 Togkort fra hånden din for å ta et Monsterkort og flytte tilsvarende Monster på kartet.

Kast Togkortet(ene) og ta Monsterkortet etter eget valg, plasserer den med billedsiden opp foran deg. Nå ta tilsvarende Monster og

flytt det opptil tre byer bort fra sin nåværende posisjon på kartet, hvis du har spilt et singel Tog kort. Monsteret kan flyttes inntil 6 byer unna hvis du har spilt to tog.

På slutten av din neste runde, snu Monsterkortet med bildesiden ned og legg den på toppen av hvilket som helst Monsterkort du kanskje allerede har tatt.

Viktig: Hvis det ikke er noen Monsterkort igjen, så kan du ikke flytte det tilsvarende Monsteret. Når et Monsterkort er synlig med bildesiden opp foran hvilken som helst spiller, kan dette Monsteret ikke flyttes. En spiller kan aldri flytte begge Monstre under samme tur. Monsterne kan flytte eller bo i samme by, etter at spillet har startet. Antallet Monsterkort som spillerne samler holdes hemmelig, når kortene legges med bildesiden ned.

Få poeng

Ved spillets slutt, alle Billetter som inkluderer en By i Kaos er verdt halvparten av normal poengverdi, avrundet ned. En billett som er verdt 13 vil nå være verdt 6, dersom fullført, og koster deg 6, hvis ikke fullført. Spilleren med mest Alvin eller Dexter Monster kort vinner Alvin eller Dexter Bonus-kort. Hvis flere spillere har like mange med kort med Monster, får de begge bonusen.



Welcome to Alan R. Moon's Alvin & Dexter™,
den knasiga men ändå utmanande expansionen till den
hyllade sällskapsspelsserien Ticket to Ride®. Denna expansionen
är kompatibel med alla Ticket to Ride-kartor.

Förberedelser

Efter att alla normala förberedelser är gjorda och alla spelare har valt sina biljettkort. Den spelare som är sist placerar sedan Alvin i valfri stad på kartan, efter detta placerar spelaren till höger ut Dexter i valfri stad på kartan. Lägg Alvin och Dexter kort i en hög bredvid spelplanen och tillhörande bonuskort bredvid de andra bonuskorten.

Stad i kaos

Alla städer eller landdestinationer med monster på sig är en stad i kaos. Spelare kan inte muta in en rutt till eller från en stad i kaos.

Att flytta ett monster

När som helst under en spelares tur kan spelaren utöver sina vanliga handlingar spela 1 till 2 lokomotivkort från handen för att få ett monsterkort och flytta samma monster på spelplanen.

Släng lokomotivkortet eller korten, ta valfritt monsterkort och lägg det uppvänt framför dig. Flytta sedan motsvarande monster upp till 3 städer bort från dess nuvarande position på spelplanen om du spelade

ett lokomotivkort, men om du spelade två lokomotivkort kan du flytta det upp till 6 städer bort.

I slutet av spelarens nästa runda så skall de använda monsterkorten vändas ner och läggas i en hög framför spelaren.

Viktiga regler: *Om där inte finns några monsterkort av en sort kvar så kan inte motsvarande monster flyttas. När ett monsterkort ligger uppvänt framför en spelare så kan inte motsvarande monster flyttas. En spelare får aldrig flytta både Alvin och Dexter i samma runda. Monstren får flytta men även stanna i samma stad efter spelets start. Antalet monsterkort som spelarna har nervänt framför sig är hemligt.*

Poäng

Vid spelets slut, alla destinationskort som inkluderar en stad i kaos är bara värda hälften av dess normala poäng avrundat neråt och samma sak om den inte färdigställts. Spelaren med flest Alvin och Dexter kort får Alvin & Dexter bonuskortet. Om flera spelare har samma antal Alvin och Dexter kort så får bägge bonusen.



Przedstawiamy nowy zwiariowany dodatek „Alvin & Dexter”

autorstwa Alana Moon'a pasujący do wszystkich
map z bestsellerowej serii “Ticket to Ride”.

Przygotowanie

Po standardowym przygotowaniu gry i wybraniu Biletów ostatni gracz w kolejności umieszcza Alvina w dowolnym mieście na planszy. Następnie gracz siedzący po jego prawej umieszcza Dextera w dowolnym innym mieście. Dwa zestawy kart Alvina i Dextera należy położyć obok planszy, a ich karty Bonusowe razem z kartami Bonusowymi z gry podstawowej.

Miasto Pograżone w Chaosie

Każde Miasto – lub Państwo w grze z biletami Państw – goszczące Potwora staje się Miastem Pograżonym w Chaosie. Gracze nie mogą realizować połączeń ani do, ani z takiego Miasta.

Przemieszczanie Potwora

W dowolnym momencie swojej tury, obok swoich rutynowych akcji, gracz może zagrać 1 lub 2 karty Lokomotywy z ręki, aby pozyskać kartę Potwora i przesunąć jego figurkę na planszy.

Odrzuć kartę/karty Lokomotywy i weź kartę wybranego Potwora, a następnie połóż ją odkrytą przed sobą. Możesz

teraz przesunąć odpowiadającego jej Potwora do 3 miast od jego aktualnego miejsca pobytu - jeśli zagrałeś 1 Lokomotywę lub do 6 miast - jeśli zagrałeś 2 Lokomotywy.

Na koniec swojej *kolejnej* tury odwróć kartę Potwora obrazkiem do dołu i dodaj do stosu kart Potworów, jakie wcześniej pozyskałeś.

Ważne: *Jeśli zabrakło kart danego Potwora, nie może on się już więcej przemieszczać. Jeśli karta Potwora leży odkryta przed jakimś graczem, nie można tego Potwora przesuwac. Ponadto, gracz nie może poruszyć obu Potworów w jednej turze. Potwory mogą przebywać w jednym mieście za wyjątkiem początku rozgrywki. Liczbę zebranych kart Potworów gracz trzyma w tajemnicy.*

Punktacja

Bilety obejmujące Miasta Pograżone w Chaosie są warte na koniec gry połowę swoich punktów zaokrąglając w dół. Zrealizowany Bilet za 13 pkt. będzie więc wart 6 pkt., a niezrealizowany będzie kosztował gracza 6 pkt. Gracze z największą liczbą kart Alvina lub Dextera otrzymują odpowiadające im karty Bonusowe. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty z danego Bonusu.

	2		4
	6		8
	10		12
	14		16
	18		20
	22		

Translations:

Birgit Irgang, Darío Aguilar
 Pereira, Fulvio Cattaneo,
 Christophe Mannaert,
 Takashi Aida, Leif Christensen,
 Suzanne Wulff, David Kromnow,
 Monika Żabicka.

ALVIN & DEXTER

Alan R. Moon



Alvin



Dexter



x20



x20



x1



x1

Copyright © 2011 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.
 "Days of Wonder", "Ticket to Ride" and "Zug um Zug"
 are registered trademarks of Days of Wonder, Inc.

Made in China

**DAYS OF
 WONDER**