

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EUROPE



2-5



8+



30'-60'



Van de Big Ben in Londen naar de torenhoge boegen van het Colosseum in Rome, van de schitterende uienkoepels in Moskou naar de Eiffeltoren in Parijs; Ticket to Ride Europe neemt je mee op nieuwe treinavonturen door de grootste steden van Europa tijdens de eeuwwisseling. Waag jij je aan een reis door de lange Alpentunnels of begeef jij je aan boord van een veerboot? Bouw jij prachtige treinstations in de oude rijken of neem je de legendarische European Express? Je volgende stap maakt van jou misschien wel de grootste treinmaagnaat van Europa!

Pak je bagage in, roep de kruier en stap in!

DAYS OF
WONDER

Welkom bij de jubileumeditie van Ticket to Ride Europe.

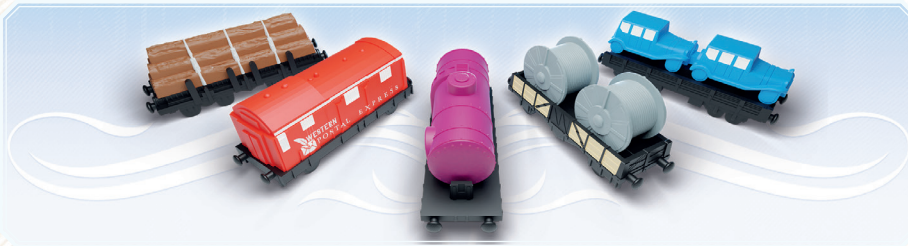
Met deze versie vieren we jaren van spannende treinavonturen voor veel families en vrienden over de hele wereld middels een extra grote uitgave van het originele spel. We hebben extra aandacht besteed aan het produceren van zeer gedetailleerde treintjes, prachtige nieuwe illustraties en vernieuwde spelonderdelen om het speelplezier te vergroten. We zijn ook erg verheugd dat deze editie alle officiële bestemmingskaarten bevat die tot nu toe zijn uitgebracht en tevens verschillende spelvarianten uit de uitbreiding Europa 1912, om de best mogelijke ervaring te bieden. Deze jubileumeditie van Ticket to Ride Europe is onze manier om u te bedanken voor uw steun door de jaren heen.

Geniet ervan en veel speelplezier!

Alan R. Moon en het Days of Wonder team

INHOUD

- ◆ 1 landkaart van Europa
- ◆ Geleurde treintjes: 45 van elke kleur: bruin, rood, paars, grijs en blauw (plus enkele reservetreintjes in elke kleur; zorg ervoor dat elke speler het spel daadwerkelijk begint met 45 treintjes)



- ◆ 15 gekleurde treinstations (3 van elke kleur)
- ◆ 5 scorepionnen (1 voor elk van de 5 kleuren)



- ◆ 1 European Express Bonuskaart



- ◆ 1 Big Cities of Europe overzichtskaart



- ◆ 110 treinkaarten

- ◆ 1 spelhandleiding
- ◆ 1 Days of Wonder webcode (op de achterkant van de spelhandleiding)

- ◆ 108 bestemmingskaarten



46 bestemmingskaarten van basisspel Europe



55 bestemmingskaarten van Europa 1912



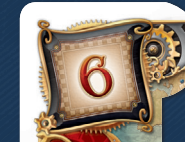
6 bestemmingskaarten van de Orient-Express



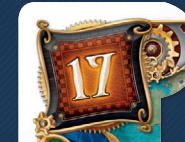
1 bestemmingskaart van Ticket to Ride with Max



Ongeacht hun oorsprong kunnen bestemmingskaarten met normale routes onderscheiden worden van kaarten met lange routes dankzij de kleur van hun puntenwaarde in de linkerbovenhoek van de kaart:



Normale routes



Lange routes

Tot slot zijn sommige bestemmingskaarten ook voorzien van het Big Cities-logo. Een of beide van de steden op die kaarten behoren tot de Grote Steden van Europa: Londen (Londen), Berlin (Berlijn), Moskva (Moskou), Paris (Parijs), Wien (Wenen), Madrid, Roma (Rome), Athina (Athene) en Angora (Ankara).



VOORBEREIDING

Deze voorbereiding geldt voor het basisspel. Ga naar het einde van de regels om aanpassingen voor de spelvarianten "Europa 1912", "Mega Europa" en "Grote Steden van Europa (Big Cities)" te bekijken en tevens voor opties voor het toevoegen van de bestemmingskaarten van de Orient-Express mini-uitbreiding en de Ticket to Ride with Max promo.

Plaats het bord in het midden van de tafel. Elke speler ontvangt een set van 45 gekleurde treintjes, de corresponderende 3 treinstations en de scorepion van dezelfde kleur. Elke speler plaatst zijn scorepion op het startvak 1 van het scorespoor dat langs de rand van de kaart loopt. Zodra een speler tijdens het spel punten scoort, dan wordt zijn scorepion verder geplaatst op het scorespoor.

Schud de treinkaarten en geef elke speler 4 kaarten 2.

Plaats de overige kaarten in een stapel naast het bord, draai de bovenste 5 kaarten om en plaats deze naast elkaar naast het bord (met de afbeelding zichtbaar) 3. Indien 3 van de 5 open treinkaarten een locomotief tonen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opgelegd worden naast het bord.

Leg de European Express Bonuskaart naast het bord als herinnering voor de spelers 4.

Neem alle bestemmingskaarten met het Europe-logo en scheid de 6 lange routes van de 40 normale routes (zie uitleg Bestemmingskaarten); Schud de kaarten met de lange routes en geef er één aan elke speler. Leg de overige kaarten met lange routes in de doos, zodat niemand ze kan zien.

Schud nu de overige bestemmingskaarten, geef er 3 aan elke speler 5, en plaats de rest in een stapel naast het bord 6.

Voor de spelers aan hun eerste beurt kunnen beginnen, moet elke speler kiezen welke bestemmingskaarten hij wil houden. Elke speler moet minstens 2 kaarten behouden. Leg de bestemmingskaarten die je niet wenst te houden terug in de doos bij de andere bestemmingskaarten, zonder dat de andere spelers ze kunnen zien. De afgelegde kaarten mogen lange of gewone routes zijn. De routes die je behoudt, blijven bij je tot het einde van het spel.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.



DOEL VAN HET SPEL

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten haalt, wordt als winnaar uitgeroepen. Punten kunnen op de volgende manieren behaald worden:

- een route tussen twee aangrenzende steden op het bord claimen;
- met succes een ononderbroken route leggen tussen de twee steden op één van je bestemmingskaarten;
- de langste ononderbroken route leggen om zo de European Express Bonuskaart te behalen;
- treinstations bijhouden tot het einde van het spel.

Punten worden afgetrokken voor elke bestemmingskaart die de speler op het einde van het spel niet heeft weten te behalen.

DE SPEELBEURT

De speler die de meeste Europese steden heeft bezocht, mag beginnen. Daarna gaat het spel verder volgens de wijzers van de klok. Tijdens zijn beurt moet een speler één (en slechts één) van de volgende vier acties uitvoeren:

- ◆ **Treinkaarten trekken** – De speler mag twee treinkaarten nemen (of slechts één indien de gekozen kaart een zichtbare locomotief is. Zie **Locomotieven** voor speciale regels);
- ◆ **Een route claimen** – Een speler claimt een route op het bord door het aantal treinkaarten uit zijn hand te spelen dat overeenkomt met het aantal vakken van de route en de kleur ervan. Hij plaatst één van zijn treintjes op elk vak, en behaalt een aantal punten volgens de lengte van de route, zoals aangegeven in de scoretabel;
- ◆ **Bestemmingskaarten trekken** – De speler trekt de 3 bovenste bestemmingskaarten van de stapel (4 indien de variant Grote Steden van Europa (Big Cities) gespeeld wordt). Hij moet hiervan minstens één kaart houden;
- ◆ **Een treinstation bouwen** – De speler mag een station bouwen op een stad waar nog geen ander station staat. Om het eerste station te bouwen, moet je 1 treinkaart van een willekeurige kleur spelen. Je mag nu één van je stations op een stad plaatsen. Om een tweede station te bouwen betaal je 2 treinkaarten van dezelfde kleur, voor de derde betaal je 3 kaarten van dezelfde kleur.

Treinkaarten trekken

Er zijn acht soorten treinkaarten (12 van elk) en 14 locomotieven. De kleuren van de verschillende treinkaarten komen overeen met de kleuren van de routes tussen steden op het bord: paars, blauw, oranje, wit, groen, geel, zwart en rood.

Indien een speler ervoor kiest om treinkaarten te trekken, dan mag hij in zijn beurt twee kaarten nemen. Voor beide kaarten geldt: kies een kaart uit de vijf openliggende kaarten naast het bord of kies blind de bovenste kaart van de gedekte stapel. Indien de speler een openliggende kaart kiest, dan moet die



onmiddellijk vervangen worden door een nieuwe kaart van de gedekte stapel open te draaien. Indien een speler een openliggende locomotief kiest, dan mag hij die beurt slechts één kaart nemen (zie **Locomotieven**).

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open treinkaarten een locomotief tonen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opengelegd worden naast het bord.

Er is geen limiet op het aantal kaarten dat een speler in zijn hand mag hebben. Wanneer de trekstapel uitgeput is, dan worden alle afgelegde kaarten opnieuw geschud en in een nieuwe stapel geplaatst. De afgelegde kaarten moeten zeer goed geschud worden, aangezien ze meestal in sets werden afgelegd.

In het onwaarschijnlijke geval dat er geen treinkaarten meer over zouden zijn omdat de spelers al deze kaarten in hun hand houden, dan kunnen geen nieuwe kaarten getrokken worden. De speler moet dan een route claimen, bestemmingskaarten trekken of een station bouwen.

Locomotieven

Locomotieven zijn veelkleurige kaarten die fungeren als jokers. Locomotiefkaarten kunnen samen met een set kaarten worden gespeeld om een route te claimen of een station te bouwen. Ze zijn eveneens nodig om veerboot-routes te claimen (zie **Veerboten**).



Indien tijdens het spel een openliggende locomotief wordt gepakt, dan is dit de enige kaart die deze beurt gepakt mag worden. Indien een locomotief wordt omgedraaid als vervanging voor een reeds genomen kaart, of als een locomotief niet als eerste kaart werd gepakt, dan mag deze niet als tweede kaart genomen worden.

Indien op een willekeurig moment 3 van de 5 open treinkaarten een locomotief tonen, dan worden de 5 kaarten direct op de aflegstapel gelegd en worden er 5 nieuwe kaarten getrokken, die opnieuw opengelegd worden naast het bord.

Let op: als een speler het geluk heeft om een locomotief als eerste kaart van de gedekte stapel te trekken, dan telt die slechts als één kaart voor die beurt en mag hij nog een tweede kaart nemen (geen openliggende locomotief).

Een route claimen

Een route is een reeks gekleurde vakjes (in sommige gevallen grijs) tussen twee steden op het bord.

Om een route te claimen moet een speler een reeks kaarten spelen die qua aantal en qua kleur overeenkomen met de kleur en het aantal vakjes van de route. De meeste routes vereisen een specifieke set kaarten om ze te kunnen claimen. Locomotieven kunnen steeds ingezet worden voor een willekeurige kleur (zie voorbeeld 1). Routes die uit grijze vakjes bestaan kunnen geclaimd worden met behulp van een reeks kaarten van 1 kleur naar keuze (zie voorbeeld 2).

Wanneer een route geclaimd is, dan plaatst de speler één van zijn plastic treintjes op elk van de vakjes van de route. De gebruikte kaarten worden op de aflegstapel gelegd. De speler telt dan onmiddellijk zijn score volgens de scoretabel en schuift zijn scorepion met dit aantal vakjes verder op het scorespoor.

Een speler mag elke vrije route op het bord claimen. Hij is nooit verplicht om een verbinding te maken met een vorige route. Een speler mag slechts 1 route per beurt claimen.

Een route moet in zijn geheel en tijdens één beurt geclaimd worden. Je kan dus bijvoorbeeld niet twee treintjes op een route van 3 leggen en dan de volgende beurt het derde treintje plaatsen.

EEN ROUTE CLAIMEN

VOORBEELD 1

Om de gele route, die drie vakjes lang is, te claimen, kan de speler één van de volgende combinaties spelen: 3 gele kaarten, 2 gele kaarten en 1 locomotief, 1 gele kaart en 2 locomotieven, of 3 locomotieven.



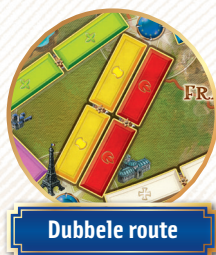
VOORBEELD 2

De grijze route, die twee vakjes lang is, kan geclaimd worden met behulp van 2 rode kaarten, 1 gele kaart en 1 locomotief, of 2 locomotieven.



Dubbele routes

Sommige steden zijn met elkaar verbonden door een dubbele route. Dit zijn routes met twee parallelle sporen van een gelijk aantal vakjes. Een speler kan nooit beide routes van een dubbele route claimen. Pas op voor



routes die gedeeltelijk parallel lopen maar die met verschillende steden verbonden zijn. Dit zijn geen dubbele routes.

Belangrijke opmerking: In een spel met 2 of 3 spelers worden de dubbele routes niet gebruikt. Een speler kan één van de twee routes claimen, maar de andere route is dan afgesloten voor alle spelers voor de rest van het spel.

Veerboten

Veerboten zijn speciale grijze routes die twee aangrenzende steden met elkaar verbinden over een stuk water. Ze zijn gemakkelijk te herkennen door de locomotief die op minstens één van de vakjes staat.



Om een veerbootroute te claimen moet een speler een locomotiefkaart spelen voor elk vak met een locomotief-symbool op die route, en de normale reeks kaarten voor de andere vakjes van die veerbootroute.

EEN VEERBOOTROUTE CLAIMEN

Om de veerbootroute te claimen van Smyrna naar Palermo heb je 4 treinkaarten nodig van dezelfde kleur en twee locomotieven.



Tunnels

Tunnels zijn speciale routes die eenvoudig te herkennen zijn aan de speciale tunnelmarkeringen aan de rand van de vakjes van de tunnelroute.



Wat een tunnel zo speciaal maakt, is het feit dat de spelers nooit precies weten hoe lang de route is!

Wanneer je een tunnelroute tracht te claimen, dan leg je eerst een aantal kaarten neer dat overeenkomt met de kleur en de lengte van de route. Daarna worden de bovenste drie kaarten van de gedekte stapel getrokken. Voor elke getrokken kaart die in kleur overeenkomt met de route die men tracht te behalen, moet één extra kaart van die kleur (of een locomotief) uit je hand gespeeld worden. Pas dan kan de route succesvol geclaimd worden.

Indien de speler niet genoeg kaarten in zijn hand heeft, of als hij ze niet wenst te spelen, dan mag hij de kaarten terug in zijn hand nemen, en zijn beurt eindigt.

Aan het einde van de beurt worden de drie kaarten die getrokken werden voor de lengte van de tunnel, op de aflegstapel gelegd.

Denk eraan dat locomotieven veelkleurige kaarten zijn. Indien je dus een locomotief van de stapel trekt om te bepalen hoe lang de route is, dan telt deze

EEN TUNNELROUTE CLAIMEN

VOORBEELD 1



VOORBEELD 2



VOORBEELD 3



kaart dus mee voor de gespeelde kleur, waardoor de speler dus een extra kaart zou moeten spelen.

Indien een speler probeert om een tunnel te claimen door enkel locomotiefkaarten te spelen, dan moet hij slechts extra kaarten spelen (die in dat geval ook locomotiefkaarten moeten zijn) indien er locomotieven zitten tussen de drie extra getrokken kaarten voor de tunnel.

In het zeldzame geval dat er niet genoeg kaarten beschikbaar zouden zijn (zowel op de gedekte stapel als op de aflegstapel samen) om de drie kaarten te draaien om de lengte van de tunnel te bepalen, dan worden enkel de kaarten die beschikbaar zijn voor de route gebruikt. Indien, doordat de spelers alle kaarten bijhouden, geen kaarten kunnen getrokken worden, dan kan een tunnel zonder extra kaarten geclaimd worden.

Bestemmingskaarten trekken

Een speler kan zijn beurt gebruiken om extra bestemmingskaarten te trekken. Hiervoor neemt hij de 3 bovenste kaarten van de stapel bestemmingskaarten (4 indien de variant Grote Steden van Europa (Big Cities) gespeeld wordt). Indien er minder kaarten over zijn, dan is dit het maximum dat de speler kan nemen.

Een speler die bestemmingskaarten trekt, moet er minstens één houden. Kaarten die niet gekozen worden, worden onder de stapel bestemmingskaarten geplaatst. Kaarten die niet weggelegd worden, moeten tot het einde van het spel behouden worden. Ze kunnen niet weggelegd worden tijdens een latere beurt.

De steden die op de bestemmingskaarten staan, stellen reisdoelen voor. Ze kunnen bonuspunten of strafpunten opleveren. Indien een speler aan het einde van het spel



een ononderbroken rij treintjes in zijn kleur heeft weten te plaatsen tussen de twee steden op de kaart, dan krijgt hij de punten die op de kaart staan aangegeven. Lukt het hem niet om deze rij te maken, dan worden deze punten van zijn reeds behaalde punten afgetrokken.

Bestemmingskaarten worden tot het einde van het spel geheim gehouden. Een speler mag tijdens het spel een willekeurig aantal bestemmingskaarten bezitten.

Een treinstation bouwen



Een treinstation biedt de eigenaar de optie om één, en slechts één, route die aan een andere speler toebehoort en die grenst aan de stad waar het station staat, te 'lenen' om een verbinding te maken tussen twee steden voor het behalen van bestemmingskaarten.

Een station mag op een willekeurige vrije stad gebouwd worden, zelfs indien er nog geen geclaimde routes aan die stad grenzen. Per stad mag er steeds slechts één station staan.

Om een eerste station te bouwen moet een speler een treinkaart uit zijn hand afleggen, waarna hij één van zijn stations op de stad naar keuze plaatst. Om een tweede station te bouwen moet je twee treinkaarten van dezelfde kleur spelen, om een derde station te bouwen moet je drie kaarten van dezelfde kleur afleggen. Zoals gewoonlijk kan je ook hier een locomotief gebruiken om als kleurkaart dienst te doen.

Indien een speler eenzelfde station gebruikt voor verschillende bestemmingskaarten, dan moet steeds dezelfde route grenzend aan die stad gebruikt worden. De eigenaar van het station moet pas aan het einde van het spel beslissen welke route hij wenst te gebruiken.

Een speler is nooit verplicht om een station te bouwen. **Voor elk station dat een speler niet gebruikt, worden 4 punten toegevoegd aan zijn score aan het einde van het spel.**

STATIONS BOUWEN



Let op: een speler heeft niets aan een station als een route leeg is; alleen als een tegenstander een route heeft geclaimd.

De waarde van de behaalde kaarten wordt aan hun score toegevoegd. De waarde van niet behaalde kaarten wordt van hun score afgetrokken.

Voeg 4 punten toe aan de score van een speler voor elk station dat deze speler niet gebruikt heeft.

Geef tot slot nog 10 punten aan de speler die de langste ononderbroken route heeft weten te maken. Wanneer je de langste route berekent, dien je alleen rekening te houden met de treintjes van jouw kleur die in een ononderbroken lijn staan. Deze lijn mag lussen bevatten en meerdere malen door dezelfde stad gaan, maar je mag nooit tweemaal hetzelfde treintje tellen. Stations, en de routes van tegenstanders die hiermee gebruikt worden, tellen niet mee bij het berekenen van de langste route. Indien verschillende spelers de langste route hebben, dan krijgen deze spelers allen de extra 10 punten van de European Express Bonuskaart.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler aan het einde van een beurt twee of minder treintjes in voorraad heeft, dan krijgt elke speler, **inclusief** de speler met de twee of minder treintjes, nog één laatste beurt. Hierna eindigt het spel en de spelers berekenen hun eindscore.



De score berekenen

De spelers tellen tijdens het spel de punten die ze krijgen voor het claimen van routes. Om er zeker van te zijn dat er geen fouten werden gemaakt, kan je indien gewenst alle routes nog eens natellen.

De spelers laten nu al hun bestemmingskaarten zien. Op dat moment kiest elke speler welke route gebruikt zal worden voor hun stations: elk station biedt de eigenaar de optie om één (en slechts één) route die aan een andere speler toebehoort te gebruiken voor het behalen van bestemmingskaarten. Plaats het station over een treintje op de gekozen route om te onthouden welke route gekozen is. Deze route is nu eigendom van beide spelers (of meerdere spelers als er meer dan één station op de route werd geplaatst).

ROUTELENGTE

PUNTEN

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

De speler met de meeste punten wint het spel.

Indien twee of meer spelers het meeste aantal punten hebben, dan wint de speler die de meeste bestemmingskaarten heeft behaald. Indien ook dit gelijk is, wint de speler die de minste stations gebruikte. In het onwaarschijnlijke geval dat ook dit gelijk is, dan wint de speler die de langste route heeft gemaakt.

BEREKENING EINDSCORE

Punten voor geclaimde routes



bestemmingskaarten



4 punten per overgebleven station



European Express Bonus



= EINDSCORE

VARIANTEN

Naast het basisspel Europe - hiervoor beschreven - zijn er nog talloze andere manieren om Europa te verkennen met behulp van alle bestemmingskaarten in deze doos. Dit zijn de regels voor onze drie favoriete spelvarianten.

Het gebruiken van bonus bestemmingskaarten

Je kunt besluiten om de 7 bonus bestemmingskaarten (6 van de Orient-Express mini uitbreiding en 1 van Ticket to Ride with Max) aan je spel toe te voegen. Voor iedere variant geldt: kijk goed naar de logo's op de kaarten en volg de instructies:

BASISSPEL EUROPE

46



- ◆ Gebruik alle bestemmingskaarten met het Europe-logo,
- ◆ Begin van het spel: 1 lange route en 3 normale routes per speler (Leg de overige kaarten met lange routes gedekt terug in de doos),
- ◆ Elke speler moet minstens 2 bestemmingskaarten behouden (elke combinatie mogelijk). Leg alle afgelegde bestemmingskaarten gedekt terug in de doos,
- ◆ Tijdens het spel: trek 3 bestemmingskaarten, behoud er minstens 1.

MEGA EUROPA

46



Deze variant maakt gebruik van alle bestemmingskaarten met de logo's van Europe en 1912 (12 lange routes en 89 normale routes).

- ◆ Gebruik alle bestemmingskaarten met de logo's van Europe en 1912,
- ◆ Begin van het spel: 2 lange routes per speler. Elke speler mag er één of geen behouden, maar niet beide kaarten. Leg alle afgelegde kaarten met lange routes gedekt terug in de doos, daarna
- ◆ 5 normale routes per speler. Spelers die een lange route behouden hebben, moeten minstens 2 normale routes behouden. Andere spelers moeten minstens 3 normale routes behouden,
- ◆ Schud alle afgelegde kaarten met normale routes en plaats deze onderop de stapel bestemmingskaarten,
- ◆ Tijdens het spel: trek 3 bestemmingskaarten, behoud er minstens 1.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.

55



Algemene regels voor alle varianten:

- ◆ Starthand: 4 treinkaarten
- ◆ Bonus aan het einde van het spel: European Express

EUROPA 1912

55



De enige verandering in deze variant zijn de bestemmingskaarten die worden gebruikt: vervang de bestemmingskaarten met het Europe-logo door de kaarten met het 1912-logo (6 lange routes en 49 normale routes).

- ◆ Gebruik alle bestemmingskaarten met het 1912-logo,
- ◆ Begin van het spel: 1 lange route en 3 normale routes per speler (Leg de overige kaarten met lange routes gedekt terug in de doos),
- ◆ Elke speler moet minstens 2 bestemmingskaarten behouden (elke combinatie mogelijk). Leg alle afgelegde bestemmingskaarten gedekt terug in de doos,
- ◆ Tijdens het spel: trek 3 bestemmingskaarten, behoud er minstens 1.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.

GROTE STEDEN VAN EUROPA

45

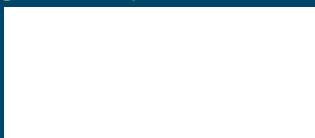


Deze variant maakt gebruik van de 45 Big Cities bestemmingskaarten met de logo's van Europe en 1912. De kaarten met lange routes worden niet gebruikt en kunnen weer in de doos worden teruggelegd.

- ◆ Leg de Big Cities overzichtkaart naast het bord,
- ◆ Gebruik alle bestemmingskaarten met het Big Cities logo,
- ◆ Begin van het spel: 5 bestemmingskaarten per speler,
- ◆ Elke speler moet minstens 2 bestemmingskaarten behouden,
- ◆ Schud alle afgelegde bestemmingskaarten en plaats deze onderop de stapel bestemmingskaarten,
- ◆ Tijdens het spel: trek 4 bestemmingskaarten, behoud er minstens 1.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.

Registreer jouw bordspel



Hier is jouw treinkaartje voor Days of Wonder Online - De online bordspelgemeenschap waar al jouw vrienden spelen! Registreer je spel op www.daysof wonder.com en ontdek een website vol spelvarianten, extra landkaarten en nog veel meer. Klik op **New player** en volg de instructies

www.daysof wonder.com

Credits

Spelontwerp door
Alan R. Moon

Illustraties door Julien Delval
Grafisch ontwerp door Cyrille Daujean

Een speciale dank van Alan en DoW aan al degenen die hebben geholpen met het testen van het spel: 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.

Geografische opmerking: We streven ernaar om zo correct mogelijk de politieke grenzen van Europa in 1901 weer te geven en de namen van de steden in hun lokale taal te behouden. Om het spelplezier te verbeteren waren we genooddaakt om de positie van enkele steden op de kaart een klein beetje aan te passen.