







STIGATAFLA

Þegar spilari hefur eignað sér leið skráir hann stigin sem hann fær með því að færa spilapeðið á stigareitunum:

LENGD LEIÐAR	STIGASKOR
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

LESTARMÍÐADRÁTTUR

Spilari getur notað sína umferð til að draga lestarmiða. Það gerir hann með því að draga 3 nýja miða efst úr lestarmiðabunkanum. Hann verður að halda a.m.k. einum miða, en má halda tveimur eða þremur, ef hann vill. Ef færri en 3 lestarmiðar eru eftir í stokknum dregur spilari þá miða sem eftir eru. Þeim miðum sem er skilað er komið fyrir neðst í lestarmiðabunkanum.

Hver lestarmiði inniheldur nöfn tveggja borga á kortinu og upplýsingar um hversu mörg stig miðinn gefur. Ef spilara tekst að eignast leiðirnar á milli borganna bætast stig miðans við stigafjölda spilarans í lok leiksins. Ef spilara tekst ekki að eignast alla leiðina dragast stigin hins vegar frá.

Lestarmiðar eru ekki sýndir öðrum spilurum fyrr en stig eru tekin saman í lok leiksins. Engin takmörk eru á hvað marga lestarmiða einn spilari getur haft á hendi á meðan á leiknum stendur.

LEIKSLOK

Þegar einn spilari á einungis eftir 0–2 plastlestarvagna þegar hann lúgur við að gera fær hver spilari, að honum meðtöldum, að gera einu sinni í viðbót. Eftir það er leiknum lokið og stigin eru tekin saman.

STIGAÚTREIKNINGUR

Spilarar ættu þegar að hafa gefið upp þau stig sem þeir fengu fyrir að klára leiðir sínar. Til að tryggja að engin mistök hafi verið gerð getur verið gott að endurtelja leiðastig hvers spilara.

Þegar því er lokið sýna spilarar lestarmiðana sína og leggja saman eða draga frá stigafjölda þeirra, allt eftir því hvort þeim tókst að tengja saman borgirnar eða ekki.

Spilarinn sem er með lengstu óslitnu leiðina fær bónusspilið og við það fær hann 10 stig. Ef fleiri en einn eru með jafnlanga óslitna leið fá allir þeir spilarar 10 stig.

Spilarinn sem flest hefur stigin vinnur leikinn. Ef tveir eða fleiri spilarar eru með jafnmörg stig vinnur sá sem kláraði flesta lestarmiðana. Ef svo ólíklega vill til að enn sé jafnt vinnur sá spilari sem er með bónusspil lengstu óslitnu leiðarinnar.

NETSPILUN

Þetta er Days of Wonder netaðgangsnúmer.

Til að nota það er farið á www.ticket2ridegame.com og smellt á hnappinn New Player Signup á heimasíðunni. Síðan er leiðbeiningunum fylgt til að finna aðrar útgáfur leiksins, aukakort, spjallsvæði og netútgáfur leikja frá Days of Wonder.

Einnig er hægt að kynna sér aðra leiki frá Days of Wonder eða heimsækja heimasíðu fyrirtækisins á www.daysofwonder.com. www.ticket2ridegame.com

FRAMLEIÐENDUR

Hönnun leiks: Alan R. Moon

Teikningar: Julien Delval • Graffísk hönnun: Cyrille Daujean

Copyright © 2004 Days of Wonder, Inc. 5052 Woodbrae Ct. Saratoga, CA 95070

Days of Wonder og Ticket to Ride eru vörumerki Days of Wonder, Inc. Allur réttur áskilinn



Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

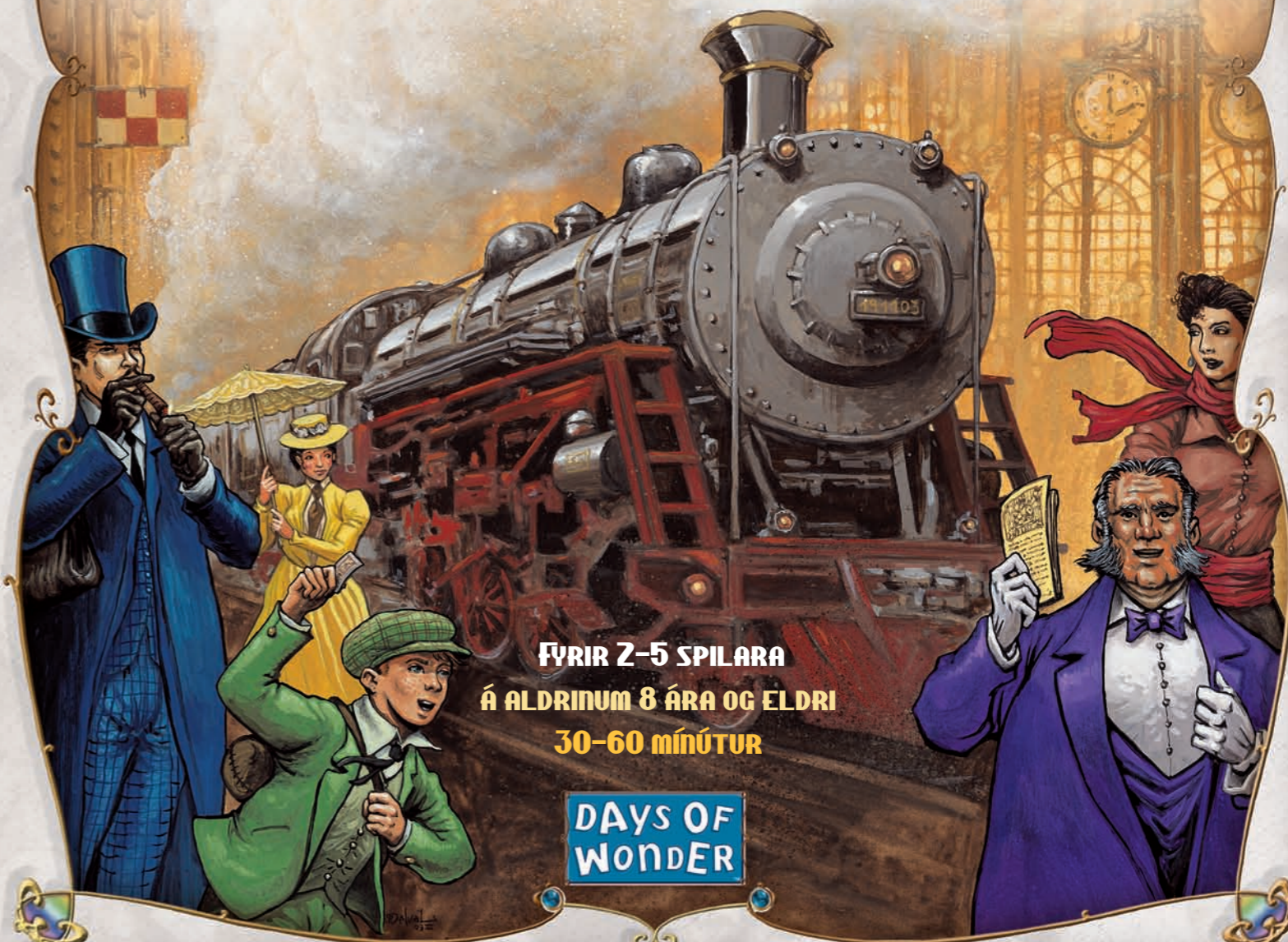
ÆVINTÝRALEGUR LESTARLEIKUR - LEGGDU STRAX AF STAÐ!

Á sólríku haustkvöldi hittust fimm gamlir vinir í bakherbergi eins elsta einkaklúbbs borgarinnar. Allir höfðu þeir ferðast langa leið — héðan og þaðan úr heiminum — til að hittast þennan ákveðna dag ... 2. október 1900 — 28 árum, upp á dag, eftir að Lundúnabúinn og sérvitringurinn Phileas Fogg tók veðmáli upp á 20.000 pund, sem hann og vann, um að hann gæti ferðast um heiminn á 80 dögum.

Þegar sagan um frægðarför Fogg's fyllti síður allra dagblaða þeirra daga sóttu félagarnir fimm sama háskóla. Innblásinn af veðmálinu góða, og nokkrum bjórkrúsum á pöbnum sínum, heiðraði hópurinn hnattförina með hógværi för og veðmáli með — flösku af finu rauðvíni til handa þeim þeirra sem fyrstur kæmist til Le Procope í París.

Hvert ár eftir það hittust þeir til að halda upp á afmæli hnattfararinnar og heiðra Fogg. Og ár hvert var nú för (sífellt flóknari) og nýtt veðmál (ávallt veglegra) ákveðin. Með upphafi nýrrar aldar var kominn tími á nýja og illframkvæmanlega för. Veðmálið: 1 milljón dollara til handa þeim þeirra sem ynni. Markmiðið: Að sjá hver þeirra gæti ferðast með lest til sem flestra borga í Norður-Ameríku — á aðeins 7 dögum. Ferðin hófst þegar í stað ...

Ticket to Ride er ævintýraleikur sem gerist í lest. Spilarar keppa í að tengja saman sem flestar borgir með því að eignast leiðirnar á korti af Norður-Ameríku.



FYRIR 2–5 SPILARA

Á ALDRINUM 8 ÁRA OG ELÐRI

30–60 MÍNÚTUR

DAYS OF WONDER

INNIHALD

- ◆ 1 spilaborð með korti yfir lestarlínur í Norður-Ameríku
- ◆ 240 litaðir lestarvagnar (45 af hverjum lit, bláum, rauðum, grænum, gulum og svörtum, auk 3 aukavagna í hverjum lit)
- ◆ 144 myndskreytt spil:



110 lestarvagnaspil (12 af hverri gerð, kassavagn, farþegavagn, tankvagn, kælivagn, fraktvagn, silóvagn, kolavagn, og skrifstofuvagn, auk 14 dráttarvagna)



1 samantektarspjald



30 lestormiðar



1 bónusspil lengstu óslitnu leiðarinnar

- ◆ 1 kynningarspjald fyrir aukalandakort
- ◆ 1 kynningarspjald fyrir Days of Wonder
- ◆ 5 spilapeð (1 fyrir hvern spilara, blátt, rautt, grænt, gult og svart)
- ◆ 1 bæklingur með spilareglum
- ◆ 1 Days of Wonder-aðgangsorð fyrir netið (á baksíðu spilareglanna)

ERT KLÁRT FYRIR LEIK

Spilaborðið er breitt út. Hver spilari tekur sér 45 litaða lestarvagna, auk eins spilapeðs. Hver spilari staðsetur spilapeðið sitt á upphafsreit stigareitanna á jaðri spilaborðsins. Þegar leikmaður vinnur sér inn stig færir hann spilapeðið sitt fram um jafnmarga reiti. **1**

Stokkið lestarvagnaspilin og gefið hverjum spilara fjögur. **2**

Leggið afganginn af lestarvagnaspilunum á hvolf nálægt spilaborðinu, en efstu fimm spilun eru lögð niður og látin snúa upp. **3** Leggið Bónusspil lengstu óslitnu leiðarinnar á borðið þannig að það snúi upp. **4**

Stokkið lestormiðana og gefið 3 á hvern spilara. **5** Spilarar skoða lestormiðana sína og ákveða hvaða miðum þeir ætla að halda. Spilarar verða að halda að minnsta kosti tveimur miðum, en geta haldið öllum þremur. Þeim miðum sem er skilað er komið fyrir neðst í lestormiðabunkanum. Bunkinn er því næst settur hjá spilaborðinu **6**. Spilarar sýna ekki lestormiðana sína fyrr en í lok leiksins.

Nú er hægt að hefja leikinn.

MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að safna eins mörgum stigum og hægt er. Hægt er að fá stig með því að:

- ◆ Eigna sér lestarlínu á milli tveggja samliggjandi borga á kortinu;
- ◆ Klára leið á milli borga sem gefin er upp á lestormiða spilara;
- ◆ Vera með lengstu óslitnu leiðina.

Stig eru dregin frá ef spilara tekst ekki að klára þá leið sem gefin er upp á lestormiðanum hans.

UMFERÐIR

Spilarinn með mesta reyngu af ferðalögum leggur upp í leið sína fyrstur. Umferðir ganga síðan réttisælis frá honum og hver spilari gerir einu sinni í hvert skipti þar til leiknum er lokið. Þegar spilari á að gera má hann aðeins gera eitt af eftirfarandi:

Draga lestarvagnaspil – Spilari dregur tvö lestarvagnaspil. Hann getur valið á milli þess að taka eitt þeirra sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef spilari dregur eitt þeirra spila sem snúa upp verður hann að taka annað úr bunkanum og setja það niður í staðinn. Því næst

dregur hann annað spil, annaðhvort af borðinu eða efst úr bunkanum (Kafllinn Lestarvagnaspil inniheldur sérstakar reglur um dráttarvagnaspil).

Eigna sér leið – Spilari eignar sér leið á spilaborðinu með því að spila út lestarvagnaspilum sem samsvara lit og lengd leiðarinnar. Hann leggur svo einn lestarvagn frá sér á hvern reit leiðarinnar. Spilarinn skráir því næst stigin sem hann fékk með því að færa spilapeðið sitt jafnmarga reiti fram á við (útskýrt í Stigtafla) eftir stigareitunum.

Draga lestormiða – Spilari dregur 3 lestormiða efst úr bunkanum. Hann verður að halda a.m.k. einum þeirra, en má halda tveimur eða þremur, ef hann vill. Þeim miðum sem er skilað er komið fyrir neðst í bunkanum.

LESTARVAGNASPIL

Lestarvagnaspilin eru af 8 gerðum, auk dráttarvagnspila. Litur hvorrar gerðar lestarvagnsspils samsvarar mismunandi leiðum milli borga á spilaborðinu – fjólublátt, blátt, brúnt, hvítt, grænt, gult, svart og rautt.

Dráttarvagnaspil eru marglit og geta komið í stað allra annarra lestarvagnspila þegar eign er slegið á leið. Ef dráttarvagnsspil er eitt þeirra fimm spila sem snúa upp má spilarinn sem á að draga bara draga eitt spil en ekki tvö. Ef spilari er búinn að draga eitt spil úr borði og spilið sem kemur í stað þess er dráttarvagnsspil má spilarinn ekki taka það. Ef sú staða kemur upp að þrjú af spilunum fimm sem snúa upp eru dráttarvagnaspil verður að setja þau til hliðar og setja ný í þeirra stað á borðið.

Spilarar geta haft ótakmarkaðan fjölda spila á hendi.

Þegar bunkinn er búinn eru þau spil sem lögð hafa verið til hliðar stokkuð og notuð til að draga úr. Stokkið spilin vel þar sem þau hafa verið lögð til hliðar í samstæðum.

Ef svo ólíklega vill til að engin spil eru eftir til að draga og engin spil hafa verið lögð til hliðar (vegna þess að spilarar hafa hamstrað þau) er ekki hægt að draga

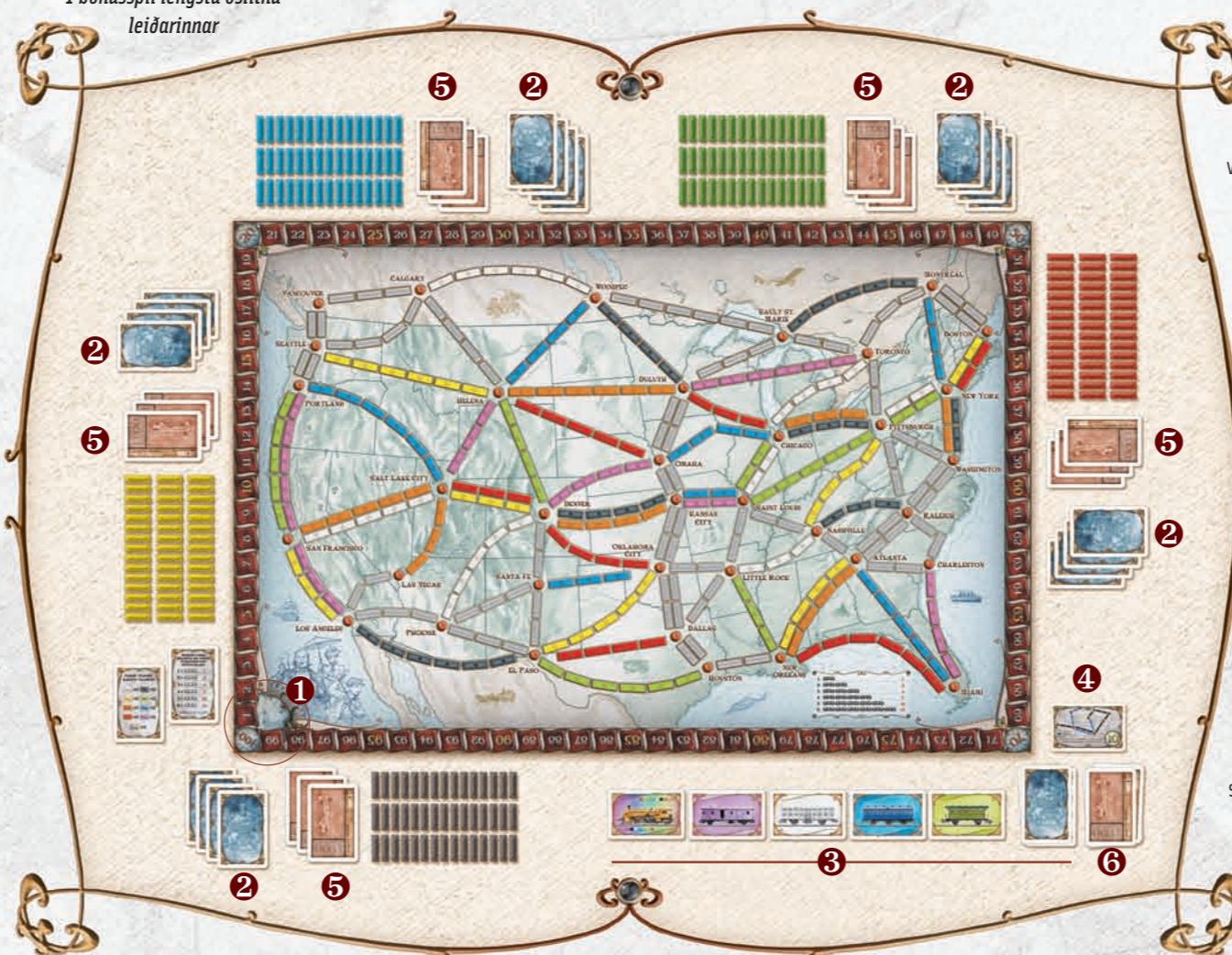
lestarvagnaspil. Þess í stað er bara hægt að eigna sér leið eða draga lestormiða.

EIGN SLEGIÐ Á LEIÐ

Til að eigna sér leið verður spilari að hafa spilasarstæðu sem samsvarar fjölda reita á leið. Samstæðan verður að vera af sama lit. Flestar leiðir þurfa sérstaka gerð samstæðu. Þannig verður að nota bláa farþegavagna til að gera tilkall til blárrar leiðar.

Hægt er að eigna sér sumar leiðir – þær gráu – með því að nota spil sem eru öll af sama lit.

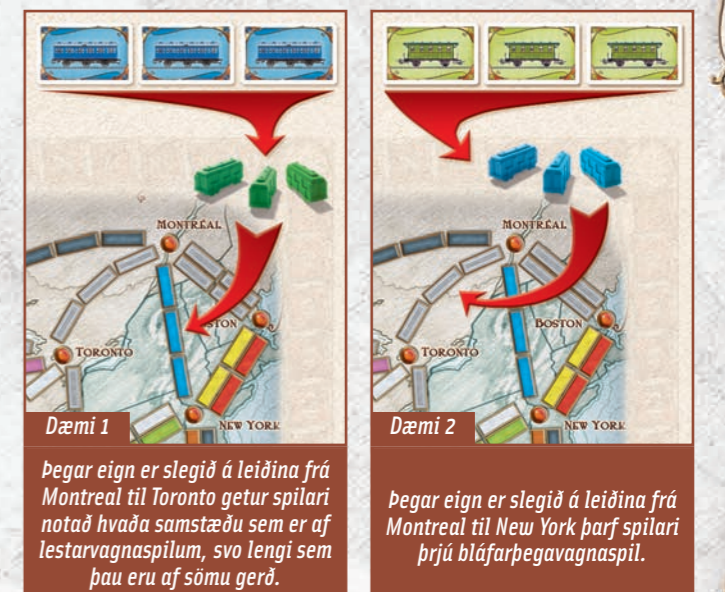
Þegar spilari eignar sér leið leggur hann einn plastlestarvagn á hvern reit leiðarinnar. Öll spil sem notuð eru til að slá eign á leiðina eru lögð til hliðar.



Spilari getur eignað sér hvaða lausu leið sem er á spilaborðinu. Hann þarf ekki að tengja hana við aðrar leiðir sem hann hefur eignað sér. Þá má spilari eingöngu eignar sér eina leið, sem tengir tvær samliggjandi borgir, þegar hann á að gera.

Sumar borgir eru tengdar með tveimur leiðum. Einn spilari getur ekki eignað sér báðar leiðir milli tveggja borga.

Áriðandi athugasemd: Þegar 2 eða 3 spilarar spila má bara nota aðra af tvöfaldrum leiðum. Spilari getur eignað sér aðra af tveimur leiðum milli borga. Hin leiðin lokast við það.



Dæmi 1

Þegar eign er slegið á leiðina frá Montreal til Toronto getur spilari notað hvaða samstæðu sem er af lestarvagnaspilum, svo lengi sem þau eru af sömu gerð.

Dæmi 2

Þegar eign er slegið á leiðina frá Montreal til New York þarf spilari þrjú bláfarþegavagnaspil.