

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

Lestarævintýrið heldur áfram

EVROPA

Úr hrjóstrugum hæðum Edinborgar til sólríkra hafna Konstantínópel, frá rykugum húsasundum Pamplona til vindbarinnar lestarstöðvar í Berlín. Ticket to Ride í Evrópu býður þér í nýtt lestarævintýri um stórborgir Evrópu við upphaf síðustu aldar.

Tekurðu áhættuna á dimmum lestargöngum í Sviss? Blundar í þér löngun til að leggja upp í ferjuferð yfir Svartahaf? Eða dreymir þig um að reisa íburðarmiklar lestarstöðvar í höfuðstöðum gömlu heimsveldanna? Ef svarið er já gætirðu orðið lestarkóngur Evrópu.

Gríptu föggur þínar og leggðu upp í ferð!

FYRIR 2-5 SPILARA

Á ALDRINUM 8 ÁRA
OG ELDRI

30-60 MÍNÚTUR

DAYS OF
WONDER

INNIHALD

- ◆ 1 kort af Evrópu
- ◆ 240 litaðir lestarvagnar (45 af hverjum lit, bláum, rauðum, grænum, gulum og svörtum, auk 3 aukavagna í hverjum lit)
- ◆ 15 litaðar lestarstöðvar (þrjár í hverjum lit, samsvarandi lestalitunum)
- ◆ 158 myndskreytt spil, þar af:



110 lestarvagnaspil, 12 af hverri gerð, auk 14 dráttarvagna

46 lestormiðar



6 langar leiðir með bláum bakgrunni

40 venjulegar leiðir



1 samantektarspjald



1 bónusspil evrópskrar hraðlestar fyrir lengstu óslitnu leiðina

- ◆ 5 spilapeð (eitt í hverjum lit)
- ◆ 1 bæklingur með reglum
- ◆ 1 Days of Wonder-aðgangsorð fyrir netið (á baksíðu spilareglanna)

Áriðandi athugasemd: Spilurum sem þekkja fyrsta leikinn, Ticket to Ride™, er bent á að kynna sér nýjungarnar; ferjur, göng og lestarstöðvar.

GERT KLÁRT FYRIR LEIK

Spilaborðið er breitt út. Hver spilarar fær 45 lestarvagna í eins lit, þrjár lestarstöðvar í sama lit og samsvarandi spilapeð. Spilarar koma spilapeðunum sínum fyrir á upphafsreit stigareitanna á jaðri spilaborðsins ①. Þegar spilarar vinna sér inn stig í spilin færir hann spilapeðið sitt fram um jafnmarga reiti.

Stokkið lestarvagnaspilin og gefið hverjum spilara fjögur ②. Afgangurinn af lestarvagnaspilunum er settur á hvolf í bunka hjá spilaborðinu. Efstu fimm spilin eru tekin og lögð niður hlið við hlið þannig að þau snúi upp ③.

Leggið bónusspil evrópsku hraðlestarinnar og samantektarspjaldið niður við spilaborðið og látið þau snúa upp til áminningar fyrir spilarana ④.

Takið lestormiðastokkinn og aðskiljið löngu leiðirnar (lestormiðarnir sex með bláa bakgrunninum) frá venjulegu leiðunum ⑤. Stokkið löngu leiðirnar og gefið eina á hvern spilara. Setjið þær löngu leiðir sem eru eftir aftur í kassann án þess að nokkur sjái hvaða leiðir það eru. Stokkið nú venjulegu lestormiðana, allar stuttar leiðir með venjulegum bakgrunni, og gefið þrjár á hvern spilara ⑥, og leggið restina á hvolf í bunka við spilaborðið. Nú er hægt að hefja leikinn.

UPPHAF LEIKSINS

Áður en spilarar hefja leik verða þeir að ákveða hvaða lestormiðum sem þeim voru gefnir þeir ætla að halda á hendi. Spilarar halda að minnsta kosti tveimur miðum, en mega halda fleirum ef þeir vilja. Látið þá lestormiða sem ekki á að halda aftur í kassann án þess að aðrir spilarar sjái hvað stendur á þeim. Miðarnir sem lagðir eru í kassann geta bæði verið langar eða venjulegar leiðir. Þeir miðar sem spilarar ákveða að halda eru geymdir til loka leiksins.



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 lestarmiða spilara;
- ◆ Klára lengstu óslitnu leiðina og vinna bónusspil evrópsku hraðlestarinnar;
- ◆ Eiga eina eða fleiri lestarstöðvar eftir ónotaðar í lok leiks.

Stig eru dregin af spilurum fyrir hvern lestarmiða sem þeim tekst ekki að klára fyrir lok leiksins.

UMFERÐIR

Spilarinn sem heimsótt hefur flest Evrópulönd á lífsleiðinni byrjar leikinn, sem gengur svo réttisáls eftir það. Þegar spilarí á að gera má hann **aðeins gera eitt** af eftirfarandi:

Draga lestarvagnaspil – Spilari má draga tvö lestarvagnaspil (eða bara eitt, ef spilið sem hann velur er dráttarvagnaspil sem snýr upp. Frekari upplýsingar um reglur fyrir dráttarvagna í **Dráttarvagnar**);

Eigna sér leið – Spilari eignar sér leið á spilaborðinu með því að spila lestarvagnaspilum sem samsvara leiðinni í lit og fjölda þeirra reita sem leiðin er sett saman úr. Því næst setur spilarinn einn plastlestarvagn á hvern reit leiðarinnar og færir spilapeðið sitt fram um jafnmarga reiti á stigareitunum og fjöldi stiganna sem leiðin gefur, eins og sýnt er á stigagjafartöflunni.

Draga lestarmiða – Spilari dregur þrjú lestarmiða efst úr bunkanum og verður að halda minnst einum þeirra.

Byggja lestarstöð – Spilari má byggja lestarstöð í hvaða borg sem ekki hefur þegar eina fyrir. Til að byggja fyrstu lestarstöðina verður spilarí að spila einu lestarvagnaspili, í frjálsum lit, og leggja eina af lestarstöðvunum sínum á borgina. Til að byggja aðra lestarstöð verður spilarí að spila tveimur lestarvagnaspilum af sama lit og til að byggja þá þriðju verður að spila þremur spilum í sama lit.

DRÁTTUR LESTARVAGNASPILA

Lestarvagnaspilin eru af átta gerðum, 12 spil af hverri, auk 14 dráttarvagnaspila. Litur hverrar gerðar samsvarar lit ýmissa lestarlína milli borga á spilaborðinu; fjólublár, blár, appelsínugulur, hvítur, grænn, gulur, svartur og rauður.

Ef spilarí ákveður að draga lestarvagnaspil má hann draga tvö þegar hann á að gera. Spilin eru annaðhvort dregin úr þeim fimm sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef spilarí dregur eitt af spilunum sem snúa upp verður hann að draga annað efst úr bunkanum og setja niður í staðinn. Ef spilarí velur dráttarvagnaspil sem snýr upp má hann ekki draga fleiri í þeirri umferð (sjá Dráttarvagnar).

Ef sú staða kemur upp að þrjú af þeim fimm lestarvagnaspilum sem snúa upp eru dráttarvagnar verður að leggja þau spil til hliðar og setja fimm ný í staðinn.

Spilarar geta haft ótakmarkaðan fjölda spila á hendi. Þegar bunkinn er búinn eru þau spil sem lögð hafa verið til hliðar stokkuð og notuð í nýjan bunka til að draga úr. Stokka verður spilin vel og vandlega þar sem þau eru yfirleitt sett til hliðar í samstæðum.

Ef svo ólíklega vill til að bunkinn klárast og engin lestarvagnaspil hafa verið lögð til hliðar, þar sem spilarar hafa hamstrað spilin, er ekki hægt að draga lestarvagnaspil. Spilarí verður að eigna sér leið, draga lestarmiða eða byggja lestarstöð í staðinn.

DRÁTTARVAGNAR

Dráttarvagnaspil eru marglit og virka sem jókerar í leiknum, geta verið hvaða lestarvagn sem er.

Dráttarvögnum má spila með hvaða samstæðu spila sem er þegar verið er að slá eign á leið. Þeir eru einnig nauðsynlegir þegar eign er slegið á ferjuleiðir (sjá Ferjur).



Ef dráttarvagnaspil sem snúr upp er valið þegar spilari er að gera má hann bara draga það eina spil. Ef dráttarvagnaspil er dregið og sett í stað annars spils sem var tekið úr borði, eða dráttarvagnaspil snúr upp í borði en var ekki dregið sem fyrsta (og eina) spilið, má ekki draga það sem annað spil. Ef spilari hefur aftur á móti heppnina með sér og dregur dráttarvagnsspil efst úr bunkanum í blindum drætti telst það bara sem eitt spil og spilarinn má draga annað spil.

EIGN SLEGIÐ Á LEIÐ

Leið er samansett af lituðum reitum (í sumum tilvikum gráum) á milli tveggja samliggjandi borga á spilaborðinu. Til að eigna sér leið verður spilari að spila lestarvagnaspilum í samstæðum lit og leiðin og jafnmörgum og reitirnir í leiðinni eru.

Flestar leiðir þurfa ákveðinn fjölda spila í sama lit svo að hægt sé að slá eign sinni á þær. Dráttarvagnar geta komið í stað hvaða spils sem er, sama hvaða lit það er af (sjá dæmi 1).

Leiðir sem eru gráar er hægt að eigna sér með spilum sem eru mismunandi að lit (sjá dæmi 2).

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 skráir strax stigin sem hann fær með því að færa spilapeðið fram um þann fjölda reita á stigareitunum sem samsvarar þeim stigafjölda sem leiðin gefur, eins og sýnt er á stigagjafartöflunni á bls. 7.

Spilari getur eignað sér hvaða lausu leið sem er á spilaborðinu. Hann þarf ekki að tengja hana við aðrar leiðir sem hann hefur þegar eignað sér.

Spilari verður að slá eign sinni á alla leiðina þegar hann á að gera. Það er til dæmis ekki hægt að leggja tvo lestarvagna á þriggja reita leið og biða svo þangað til í næstu umferð til að leggja niður þann þriðja.

Spilari má bara slá eign sinni á eina leið þegar hann á að gera.



Dæmi 1

Til að slá eign sinni á bláa leið, sem er þrír reitir að lengd, verður spilari að spila eftirfarandi spilasamstæðum: þremur bláum spilum; tveimur bláum spilum og dráttarvagni; einu bláu spili og tveimur dráttarvögnum; eða þremur dráttarvögnum.



Dæmi 2

Hægt er að eigna sér gráa leið sem er tveir reitir að lengd með því að spila tveimur rauðum spilum; einu gulu spili og dráttarvagni; eða tveimur dráttarvögnum.



Tvöfaldar leiðir

TVÖFALDAR LEIÐIR

Sumar borgir eru tengdar með tveimur leiðum. Þetta eru leiðir sem liggja samhliða og eru jafnlangar frá einni borg til annarrar. Einn spilari getur aldrei eignað sér báðar leiðir á milli tveggja borga.

Hafið í huga að leiðir sem eru að hluta til samliggjandi en tengjast mismunandi borgum teljast ekki sem tvöfaldar leiðir.



Samliggjandi leiðir

Mikilvæg athugasemd : Þegar 2 eða 3 spilarar spila má bara nota aðra leiðina af tvöfaldri leið. Spilari getur slegið eign sinni á aðra hvora leiðina á milli tveggja borga en við það lokast hin leiðin það sem eftir lifir leiksins.



FERJUR

Ferjur eru sérstakar gráar leiðir sem tengja saman tvær samliggjandi borgir sem liggja sitthvorum megin við vatn eða haf. Þær eru auðkenndar með dráttarvagnatákni/-táknnum á að minnsta kosti einum reit leiðarinnar.

Til að slá eign sinni á ferjuleið verður spilari að spila dráttarvagnaspili fyrir hvert dráttarvagnatákn á leiðinni, auk réttis fjölda spila í réttum lit fyrir restina af ferjuleiðinni.



Til að slá eign á ferjuleiðina frá Smyrna til Palermo þarf fjögur lestarvagnaspil í einhverjum einum lit og tvo dráttarvagna.



Göng

Göng eru sérstakar leiðir sem auðvelt er að þekkja af sérstökum gangamerkjum og útlínunum sem umlykja reiti leiðanna.

Það sem gerir göng sérstök er að spilarar geta aldrei verið vissir um hvað leiðin sem þeir eru að slá eign sinni á er nákvæmlega löng.

Þegar spilari reynir að eigna sér gangaleið verður hann fyrst að spila þeim fjölda spila sem samsvarar lengd leiðarinnar. Því næst dregur hann þrjú efstu spilín úr lestarvagnabunkanum og leggur niður þannig að þau snúi upp. Fyrir hvert það spil sem spilarinn dregur sem er í sama lit og spilinn sem hann notaði til að slá eign sinni á göngin verður spilarinn nú að spila öðru spili af sama lit (eða dráttarvagni) af hendi. Fyrst þá hefur spilaranum tekist að slá eign sinni á gangaleiðina.



Tvönn samliggjandi göng – ein svört og ein hvít – tengja Madrid og Pamplona.

Ef spilarinn er ekki með nógu mörg lestarvagnaspil í samsvarandi lit (eða hann vill ekki spila þeim) má hann taka aftur þau spil sem hann spilaði út upphaflega og næsti spilari á að gera.

Þau þrjú lestarvagnaspil sem voru dregin vegna ganganna eru lögð til hliðar.

Munið að dráttarvagnar eru marglitir jókerar. Sem slíkt samsvarar hvert dráttarvagnaspil sem dregið er úr bunkanum þegar spilari reynir að fara í gegnum göng sjálfkrafa lit þeirra spila sem spilað er á leiðina. Spilari verður því að spila öðru spili í sama lit.

Ef spilari reynir að fara í gegnum göng með dráttarvagnaspilum eingöngu verður hann bara að spila aukaspilum (dráttarvagnaspilum) ef dráttarvagnar koma upp í þeim þremur spilum sem eru dregin.

Ef svo ólíklega vill til að það eru ekki nógu mörg spil í bunkanum, eða spilum sem lögð hafa verið til hliðar, til að draga þrjú spil dregur spilarinn þau spil sem eru til staðar. Ef engin spil eru til að draga, þar sem spilarar hafa verið að hamstra þau, getur spilari slegið eign sinni á göng án þess að eiga á hættu að þurfa að spila fleiri spilum.



Dæmi 1

2 rauðum spilum spilað, 1 rautt dregið:
Spila þarf 1 rauðu í viðbót



Dæmi 2

2 grænum spilum spilað, 1 dráttarvagn dreginn:
Spila þarf 1 grænu í viðbót



Dæmi 3

2 dráttarvögnum spilað, 1 dráttarvagn dreginn:
Spila þarf 1 dráttarvagni í viðbót

DRÁTTUR LESTARMIÐA

Spilari getur notað sína umferð til að draga fleiri lestarmiða. Það gerir hann með því að draga þrjú nýja miða efst úr lestarmiðabunkanum. Ef færri en þrjú lestarmiðar eru eftir í stokknum dregur spilari þá miða sem eftir eru.

Spilari sem dregur lestarmiða verður að halda í það minnsta einum, en getur haldið tveimur eða þremur. Þeim miðum sem spilari vill ekki halda setur hann neðst í lestarmiðabunkann. Þeim lestarmiðum sem haldið er á hendi verður að halda til loka leiksins. Það er ekki hægt að losa sig við þá í næsta lestarmiðadrætti.

Borgirnar á lestarmiðanum gefa til kynna leiðina sem spilari verður að fara. Þær geta þýtt aukastig eða kostað stig. Ef spilari hefur náð að tengja borgirnar tvær á lestarmiðanum sínum með plastlestunum sínum í lok leiksins fær hann aukastig samkvæmt því sem tekið er fram á lestarmiðanum. Ef honum hefur mistekist að tengja borgirnar tvær eru stigin sem gefin eru upp á lestarmiðanum dregin frá heildarstigafjölda hans.

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.



BYGGING LESTARSTÖÐVAR

Lestarstöð gerir eiganda sínum kleift að nota eina, og aðeins eina, leið sem er í eigu annars spilara, inn í (eða út úr) þá borg sem byggt er í svo hann geti tengt borgirnar á lestarmiðanum sínum.

Hægt er að byggja Lestarstöð í hvaða borg sem er sem ekki hefur lestarstöð, jafnvel þótt allar leiðir inn í hana séu lausar. Tveir spilarar mega aldrei byggja lestarstöð í sömu borg.

Hver spilari má bara byggja eina lestarstöð þegar hann á að gera, og að hámarki þrjár í gegnum allan leikinn.

Til að byggja fyrstu lestarstöðina sína spilar spilari einu lestarvagnaspili og leggur það til hliðar og setur eina lestarstöðina sína á þá borg sem hann hefur valið. Til að byggja lestarstöð númer tvö spilar spilari og leggur til hliðar tvö lestarvagnaspil í sama lit og þrjú spil í sama lit fyrir þriðju lestarstöðina. Eins og venjulega er hægt að nota dráttarvagn í stað venjulegra lestarvagnspila.

Ef spilari notar sömu lestarstöðina til að tengja borgir á mismunandi lestarmiðum verður hann að nota sömu leiðina að borginni þar sem lestarstöðin er staðsett fyrir alla miðana. Eigandi lestarstöðvarinnar þarf ekki að ákveða hvaða leið hann notar fyrr en í lok leiksins.

Spilari þarf ekki að byggja lestarstöðvar. Fyrir hverja þá lestarstöð sem spilari hefur ekki notað fær hann fjögur aukastig í lok leiksins.

	LESTARSTÖÐ	=	KOSTNAÐUR
1.		=	
2.		=	
3.		=	

Kostnaður við lestarstöð



LEIKSLOK

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



Tveir lestarvagnar eða færri hjá einum spilara tákna upphaf síðustu umferðarinnar.

STIGAÚTREIKNINGUR

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

Því næst sýna spilarar lestormiðana sína. Stigum þeirra lestormiða sem tókst að klára er bætt við heildarstigafjölda viðkomandi spilara. Stig þeirra lestormiða sem ekki tókst að klára eru dregin frá heildarstigafjölda viðkomandi spilara.

Hafið í huga að hver lestarstöð gerir eiganda sínum kleift að nota eina (og aðeins eina) leið annars spilara í viðkomandi borg í þeim tilgangi að klára lestormiða. Ef spilarí notar sömu lestarstöð til að tengja borgir á öðrum lestormiðum verður hann að nota nákvæmlega sömu leiðina að lestarstöðinni á öllum lestormiðunum.

LENGD LEIÐAR	STIGASKOR
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Þegar spilarí slær eign sinni á leið skráir hann stigin sem leiðin gefur samkvæmt stigagjafartöflunni strax

Fjórum stigum er bætt við heildarstigafjölda spilara fyrir hverja ónotaða lestarstöð sem hann á.

Að lokum eru þeim spilara gefin 10 aukastig sem fær evrópsku hraðlestina fyrir að ná lengstu óslitnu leiðinni á spilaborðinu. Þegar verið er að meta og bera saman lengstu leiðirnar skal aðeins taka tillit til þeirra leiða sem eru með samlitna lestarvagna alla leiðina. Óslitna leið getur legið í hringi og farið í gegnum sömu borgina nokkrum sinnum, en það má bara telja hvern plastlestarvagn einu sinni þegar verið er að taka saman óslitna leið. Lestarstöðvar, og leiðir annarra spilara sem þær veita aðgang að, teljast ekki með þegar lengsta óslitna leiðin er mæld. Ef fleiri en einn spilarí eru með jafnlanga lengstu leið fá þeir allir 10 aukastig.

Spilarinn sem flest hefur stigin vinnur leikinn. Ef tveir eða fleiri spilarar eru með jafnmörg stig vinnur sá sem kláraði flesta lestormiðana. Ef enn er jafnt vinnur sá sem notaði færstar lestarstöðvar. Ef svo ólíklega vill til að enn sé jafnt vinnur sá spilarí sem fékk bónusspil evrópsku hraðlestarinnar.

Leiðastig	Lestarmiðabónus	4 stig/ónotuð lestarstöð	Bónus evrópsku hraðlestarinnar	
				HEILDAR-STIGAFJÖLDI
	+	4 STIG HVER	+	=
<i>Útreikningur heildarstigafjölda</i>				

NETSPILUN

Þetta er Days of Wonder netaðgangsnúmer.

Til að nota það ferðu á www.ticket2ridegame.com og smellir á hnappinn New Player Signup á heimasíðunni. Síðan fylgirðu leiðbeiningunum um hvernig á að gerast aðili að netspilariðinu og reynir hæfni þína gegn öðrum spilurum víðs vegar um heiminn, hvenær sem er sólarhringsins.

Einnig geturðu fengið upplýsingar um aðra leiki frá Days of Wonder með því að heimsækja www.daysofwonder.com

EFNISYFIRLIT

Innihald	bls.2
Gert klárt fyrir leik	bls.2
Markmið leiksins	bls.3
Umferðir	bls.3
– Dráttur lestarvagnspila	bls.3
• Dráttarvagnar	bls.4
– Eign slegið á leiðir	bls.4
• Tvöfaldar leiðir	bls.4
• Ferjur	bls.5
• Göng	bls.5
– Dráttur lestartíða	bls.6
– Bygging lestarstöðvar	bls.6
Leikslök	bls.7
Stigaútreikningur	bls.7
Netspilun	bls.8

FRAMLEIÐENDUR

Hönnun leiks: Alan R. Moon

Teikningar eftir Julien Delval

Copyright © 2004–2007 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022
Days of Wonder og Ticket to Ride eru skráð vörumerki Days of Wonder, Inc. Allur réttur áskilinn.

Athugasemd varðandi landafræði: Við reyndum eftir fremsta megni að hafa pólitísk landamæri eins og þau voru árið 1901, auk þess að halda nöfnum borga eins og þau komu fyrir í móðurmáli þeirra sem bjuggu í viðkomandi landi á þessum tíma. Hins vegar þurftum við að færa sumar borgir lítillega til á kortinu til þess að þær féllu betur að þörfum leiksins.

Við viljum þakka eftirfarandi fólki sem prófaði leikinn fyrir þeirra framlag:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Terry Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist og öllum hjá Days of Wonder.