

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
7

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---





Velkommen til Ticket to Ride® Japan. Hop ombord på et højhastighedstog, og kom hurtigt fra sted til sted, så I kan beundre Fuji-bjerget i tågen eller besøge sneaberne, der bader i varme kilder. Nyd synet af de blomstrende kirsebærtræer nær de gamle slotsbygninger. Hvis I foretrækker storbyens pulserende liv, kan I tage undergrundsbanen i Tokyo. Uanset, hvordan I vælger at foretage rejsen rundt i Japan, må I huske at nyde turen undervejs og besøge de spændende destinationer før jeres modstandere.

Dette regelhæfte beskriver, hvorledes spillet adskiller sig fra grundspillet, når man spiller på spillebrættet Japan, og denne udvidelse forudsætter, at man allerede kender reglerne til det originale Ticket to Ride. Denne udvidelse kan spilles af 2-5 spillere.

Nogle steder på kortet er forbundet af dobbeltspor. Disse spor, som forbinder to steder på kortet, er parallelle og består af lige mange felter. I spil med 4 eller 5 spillere er begge spor tilgængelige for spillerne, men den samme spiller kan kun gøre krav på ét af sporene på strækningen. I et spil med 2 eller 3 spillere er kun ét spor på et dobbeltspor tilgængeligt. Når en spiller har gjort krav på det ene spor i et dobbeltspor, er det andet spor låst og kan ikke benyttes af de øvrige spillere.

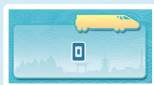
For at spille med denne udvidelse skal hver spiller bruge **20 togvogne** samt en matchende pointmarkør, togvogneskortene fra enten Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe og de nye spilkomponenter, der er beskrevet herunder.

NYE KOMPONENTER

- ◆ 54 Rutekort
- ◆ 16 Hvide højhastighedstogvogne
- ◆ 7 Højhastighedstogmarkører

OPSÆTNING

- ◆ Læg højhastighedstogvognene i en bunke i nærheden af spillebrættet.
- ◆ Hver spiller placerer sin højhastighedstogmarkør i sin spillerfarve på feltet "0" på pointsporet for højhastighedstogget på spillepladen.
- ◆ Giv fire rutekort til hver spiller. Man skal beholde mindst to af kortene, men må gerne beholde tre eller alle fire rutekort, hvis man ønsker det. Bland rutekortene, som spillerne har fravalgt, og læg dem i bunden af stakken.



REGELÆNDRINGER

I sin tur skal man lave en (og kun en) af følgende tre ting:

Træk togvognskort

Togvognskort trækkes på samme måde som i grundspillet.

Gør krav på en strækning Højhastighedstogstrækninger

Dette spillebræt introducerer en ny type strækning: Højhastighedstogstrækningen. Spillerne skal samarbejde for at etablere strækninger og udbygge landets højhastighedstognetværk. Når en spiller har gjort krav på en højhastighedstogstrækning, kan den bruges af alle spillere til at færdiggøre rutekort. Spillerne konkurrerer dog stadig, for i slutningen af spillet får de spillere, som har bidraget mest til projektet, en større belønning.



For at gøre krav på en højhastighedstogstrækning skal man indløse et sæt togvognskort i samme farve svarende til antallet af felter på strækningen (lokomotivkort kan som altid bruges).

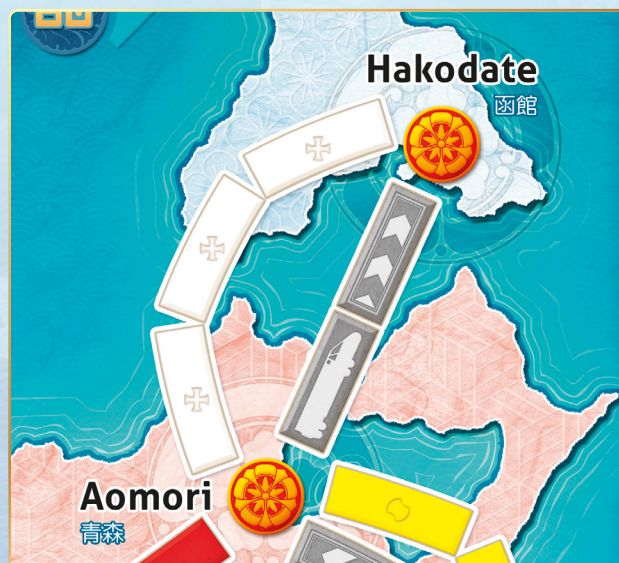
Når dette er gjort, får spilleren ikke point som normalt, men skal i stedet flytte sin markør et antal felter frem på pointsporet for højhastighedstogget svarende til antallet af kort, som spilleren netop har indløst. I stedet for at bruge egne togvogne, sætter du **et enkelt** hvidt højhastighedstog på det felt der viser et højhastighedstog

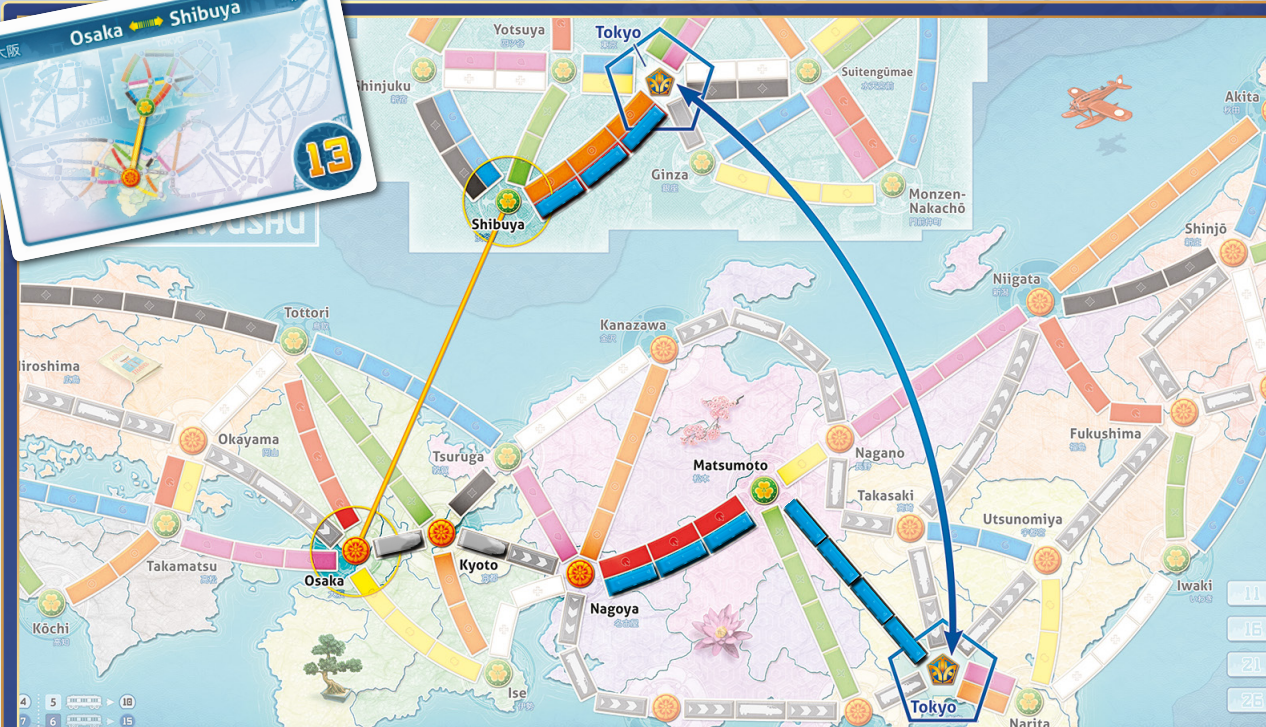
Løber bunken med højhastighedstog tør, bliver alle højhastighedstogstrækninger, som ikke er gjort krav på, nu til almindelige grå strækninger, som man kan gøre krav på med sine egne togvogne i henhold til de normale spilleregler. Det er ikke længere muligt at flytte fremad på pointsporet for højhastighedstogget.

Strækningen Aomori-Hakodate

Der er to strækninger, som forbinder Aomori og Hakodate, men strækningerne har ikke samme antal felter.

Dette betyder, at dette ikke er et dobbeltspor, og at de normale regler gælder for disse to strækninger.





For at færdiggøre rutekortet fra Osaka til Shibuya skal Osaka forbindes med Tokyo (via en ubrudt strækning af spillerens egne tog og/eller højhastighedstogstrækninger, som der er gjort krav på) på det store kort og Tokyo til Shibuya på kortet, hvor der er zoomet ind.

Øen Kyushu og undergrundsbanen i Tokyo

I disse områder er der på kortet zoomet ind. Man gør krav på strækninger i disse områder på normal vis.

For at færdiggøre rutekort, anses en strækning, der er forbundet med enten Tokyo eller Kokura på det store kort, for at være forbundet med alle strækninger, som er forbundet med den samme by på den del af kortet, som er zoomet ind. Det vil sige, at begge Tokyo-markeringer på spillebrættet (på det store kort og området, som er zoomet ind) er et og samme sted. Det samme gælder for Kokura.

Træk Rutekort

Spilleren trækker de tre øverste rutekort fra stakken. Man skal beholde mindst ét af kortene, men det er også tilladt at beholde to eller alle tre, hvis man ønsker det. Kort, som spilleren ikke ønsker at beholde, lægges i bunden af stakken.

For at færdiggøre et rutekort kan man frit bruge både egne strækninger og højhastighedstogstrækninger, som der er gjort krav på i spillet (enten af spilleren selv eller af en anden spiller).



SPILLET'S AFSLUTNING OG BONUS FOR REGIONER

Hvis der i slutningen af en spillers tur er 0, 1 eller 2 højhastighedstogvogne tilbage i bunken, OG spilleren har 0, 1 eller 2 af sine egne togvogne tilbage, får hver spiller, inklusive denne spiller, én sidste tur. Herefter slutter spillet, og spillernes endelige pointantal beregnes ved at føje point for rutekort og bonus for højhastighedstog til som beskrevet herunder.

Afhængigt af spillerantallet enten får eller mister spillerne point ud fra deres position i forhold til modstanderne på pointsporet for højhastighedstoget:

	2 spillere	3 spillere	4 spillere	5 spillere
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

Står flere spillere lige, får disse spillere alle pointantallet svarende til deres position, og næste spiller får point svarende til den position på pointsporet, som de ville have haft, hvis ingen spillere stod lige.

I et spil med fem spillere, hvor to spillere begge er på andenpladsen, og en enkelt spiller ikke har bidraget til højhastighedstogene, tildeles bonuspointene således:

- ◆ 25 point til første spiller
- ◆ 15 point til hver af de to spillere, som står lige
- ◆ -5 point til spilleren bag dem
- ◆ -20 point til spilleren, som ikke har bidraget.

Der gives ingen Globetrotter- eller Længste togrute-bonus i denne udgave af spillet.

Dansk oversættelse af Pernille Madsen

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

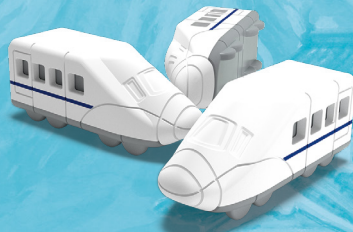
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

**DAYS OF
WONDER**