

hvilken som helst farge.

Du kan kreve enhver ledig Rute på brettet, selv om den ikke er koblet til en Rute du tidligere har krevd. Du kan ikke kreve mer enn **én Rute** per tur.

Om du ikke har nok Taxier igjen til å sette ut på hvert felt på en gitt Rute, kan du ikke kreve denne Ruten.

TREKKE BILLETTER

Du kan kreve en blå Rute som er tre felter lang ved å kaste hvilket som helst av disse kortsettene:



Hver Billett viser to Steder og en poengverdi. Ved spillets slutt, scorer du poengverdien for hver Billett du fullførte. For å fullføre en Billett må du koble sammen de to Stedene nevnt på kortet ved å kreve en sammenhengende linje med Ruter. Om du ikke klarer det, vil du miste det antallet poeng. Du kan ha så mange Billetter du ønsker.



Denne handlingen gjør at du kan trekke flere Billetter. For å gjøre dette trekker du to kort fra toppen av Billettbunken. Du må beholde minst ett av disse kortene, men kan beholde begge om du vil. Kort som ikke ønskes, legges tilbake i bunnen av Billettbunken. Du kan ikke kaste en Billett etter at du først har valgt å beholde den.

Om det bare er én Billett igjen i bunken kan du fremdeles gjøre denne handlingen, men du må beholde Billetten.

Billettene, og i hvilken grad de er fullførte, må holdes skjult for de andre spillerne til spillets slutt.

SPILLET SLUTT OG POENGSCORING

Når en spiller har to eller færre Taxier igjen i sitt forråd, får hver spiller inkludert denne spilleren - én siste tur. Spillet slutter og spillerne legger sammen sine endelige poeng ved å bruke poengblokken:

Spilleren med flest poeng vinner.

➤ Først scorer hver spiller poeng for hver Rute de har krevd gjennom spillet, basert på Rutescoringstabellen trykket på brettet.

➤ Så viser hver spiller alle sine Billetter, og legger til verdien av hver Billett de har fullført og trekker ifra de Billettene de ikke klarte å fullføre.

➤ Til sist scorer hver spiller ett poeng for hver Turistattraksjon som er koblet til en eller flere av Rutene de har krevd.



Om det skulle bli uavgjort, vinner spilleren som fullførte flest Billetter. Om spillerne fremdeles er likt, deler de gladelig seieren.

Likte du besøket til the Big Apple?

Kjenner du den gamle verden like godt som du kjenner den nye? Kryss dammen, reis tilbake i tid og bygg ditt imperium fra Edinburgh til Konstantinopel og bli en togmagnat.

TICKET TO RIDE EUROPE

Laget for 2-5 spillere og inneholder et stort Brett med jernbanenettverket i Europa ved begynnelsen av det 20. århundre.



WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

Credits

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

A special thanks from Alan and DoW to all those who helped play test the game:

Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon

INTRODUCING FAMOUS ORIGINAL

New York City

WELCOME TO THE BIG APPLE!

DAYS OF WONDER



Nytt besøket ditt ved å ta turen Central Park til Empire State Building og fra Times Square til Brooklyn!



- 1 brett med kart over New Yorks transportnettverk
- 60 Taxier i plast (15 i hver farge)
- Noen få ekstra Taxier i hver farge
- 44 Transportkort (8 flerfargede Taxi-kort og 6 kort i hver av de følgende fargene:



- 18 Billetter (blå, grønn, svart, rosa, rød, oransje)
- dette regelheftet
- 1 poengscoringsblokk
- 1 blyant



INNHOLD

Oppsett

- ➡ Legg brettet på midten av bordet. Hver spiller tar et sett med fargede Taxier.
- ➡ Stokk Transportkortene og del ut en starthånd på to kort til hver spiller ①. Legg bunken med de gjenværende Transportkortene med bildesiden ned ved siden av brettet og snu opp de fem øverste ②. Om det skulle dukke opp fem Taxi-kort når dette gjøres, skal alle kortene umiddelbart forkastes og fem nye kort legges opp for å erstatte dem.
- ➡ Stokk Billettene og del ut to kort til hver spiller ③. Hver spiller må se på sine Billetter og velge hvilke de vil beholde. Hver spiller må beholde én, men kan beholde begge kortene. Om en velger å kun beholde ett, legges den andre tilbake nederst i bunken med Billetter. Legg så denne bunken ved siden av brettet med bildesiden ned ④. Spillerne må holde sine Billetter hemmelig frem til spillets slutt.
- ➡ Dere er nå klare til å begynne.



SPILLETS MÅLSETNING

Ved spillets slutt vinner spilleren som har scoret flest poeng. Du scorer poeng ved å:

- ➡ Kreve en Rute mellom to Steder som ligger ved siden av hverandre på brettet;
- ➡ Lykkes med å kreve en kontinuerlig linje med ruter mellom to Steder nevnt på din Billett(er);
- ➡ Koble til turistattraksjoner.

Du mister også poeng for hver Billett du ikke fullfører innen spillets slutt.

OMGANGER I SPILLET

Begynnende med den yngste spilleren og fortsettende med klokken, tar spillerne sine turer til spillet slutter. I din tur, må du gjøre én (og kun én) av de følgende tre handlinger: trekke Transportkort, kreve en rute, eller trekke Billetter.

TREKKE TRANSPORTKORT

Transportkortene matcher Rutefargene på brettet (blå, grønn, svart, rosa, rød og oransje), bortsett fra Taxi-kortene som er flerfarget og fungerer som jokere (de kan erstatte et hvert kort når en rute skal bygges). Du kan ha så mange Transportkort du vil på hånden.



Denne handlingen gjør at du kan trekke to Transportkort. Du kan ta det øverste kortet fra bunken (trekke blindt) eller ta ett av de fem åpne kortene. I det siste tilfellet erstattes umiddelbart det trukne kortet med det øverste fra bunken.

Med en unntakelse; om du tar et åpent Taxi-kort som ditt første kort, kan du ikke ta noe annet kort denne turen. Du kan heller ikke ta et åpent Taxi-kort som ditt andre kort heller.

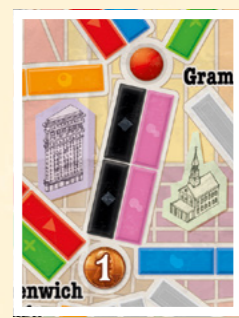
Om, når som helst, tre av de fem åpne kortene er Taxi-kort, forkastes umiddelbart alle de fem kortene og erstattes med fem nye kort fra bunken.

Når bunken går tom, stokkes alle de forkastede og brukte kortene og danner en ny Transportkortbunke.

KREVE EN RUTE

En Rute består av en rekke felter i samme farge på brettet som kobler sammen to Steder som ligger inntil hverandre.

Noen Steder er koblet sammen av Doble Ruter (to Ruter med samme lengde som kobler samme de samme Stedene). En spiller kan ikke kreve begge Rutene i en Dobbelt Rute.



Merk: I spill med to spillere kan ikke den andre Ruten i en Dobbelt Rute kreves etter at en spiller har tatt den første.

For å kreve en Rute må du kaste like mange kort fra hånden din som antallet felter på denne Ruten, og sette ut Taxier på hvert av disse feltene. De fleste Rutene krever et spesifikt sett med kort. For eksempel, en blå Rute må kreves ved å kaste blå Transportkort. De grå Rutene, på den annen side, kan kreves med et sett kort i en