

Alan R. Moon TICKET TO RIDE TRACK SWITCHER

Velkommen til år 1900 – Damplokomotivernes storhedstid!

Jernbaner forbinder alle landets større byer og giver mulighed for at rejse store distancer på kort tid. Gods og varer bliver fragtet til deres destination hurtigere og billigere end nogensinde før; banegården summer af aktivitet. Lokomotivførere og jernbanearbejdere har travlt med at flytte vogne fyldt med træ, kul og stål til deres afgangsspor.

Som banegårdsbestyrer har DU en vigtig rolle at spille...

Ved at dirigere lokomotiverne og flytte rundt på togvognene kan du sikre, at togene kører til tiden. Men du skal tænke dig godt om – togvognene står sjældent det rigtige sted på det rigtige tidspunkt.

Alle ombord!

INDHOLD

- ◆ 1 rangerbræt
- ◆ 1 regelbog
- ◆ 40 rutekort
- ◆ 1 banegårdsvejledning
- ◆ 2 lokomotiver
- ◆ 2 ødelagte spor
- ◆ 5 vogne (1 rød, 1 grøn, 1 gul, 1 blå, 1 sort)

DIT MÅL

Før lokomotiver og vogne til deres korrekte ruter på så få træk som muligt.

SÅDAN LØSER DU ET RUTEKORT

Hvis alle lokomotiver og vogne står på deres slutplacering efter et af de på rutekortet viste antal træk, har du løst det pågældende rutekort.

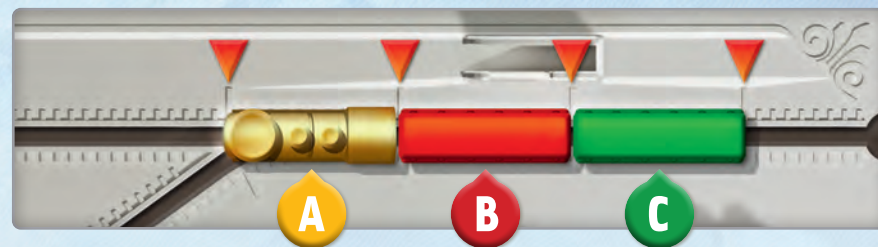
FORBEREDELSE

Vælg et rutekort, der matcher den ønskede sværhedsgrad (se nedenfor), og placér alle lokomotiver, vogne og ødelagte spor på rangerbrættet, så de matcher rutekortets startplaceringer. Du er nu klar til at dirigere togene.

SÅDAN SPILLER DU

Sporlinjer:

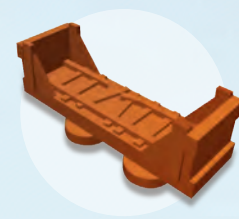
Sporlinjer viser, hvor mange lokomotiver og togvogne kan være på et spor. Kun ét lokomotiv eller én togvogn kan være mellem to sporlinjer.



Eksempel: Lokomotiv A, togvogn B og togvogn C slutter alle deres træk mellem sporlinjer

Ødelagte spor:

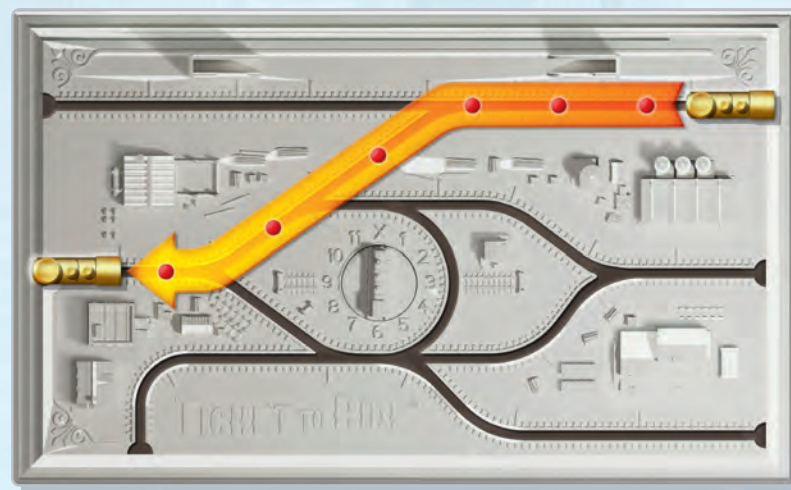
Ødelagte spor blokerer adgangen til dele af rangerbrættet. Efter de er placeret under forberedelsen af spillet, kan de ikke flyttes, kobles sammen, skubbes eller passeres.



Flytning:

Husk, at du forsøger at fuldføre rutekortene på så få træk som muligt.

Vælg et lokomotiv på rangerbrættet for at flytte det enten fremad eller bagud langs et spor. Du kan ikke flytte et lokomotiv eller en togvogn af rangerbrættet under en flytning. Hvis der er to lokomotiver på rangerbrættet, skal du vælge, hvilket du vil flytte.



Eksempel: Anne flytter lokomotivet fremad fra den ene ende af rangerbrættet til den anden ende af rangerbrættet og stopper mellem to sporlinjer. Det er ét træk.

Kontinuerlig bevægelse og skarpe sving:



Alle flytninger skal foregå langs ét kontinuerligt spor.

Du må ikke lave **skarpe sving** (< 90°) under en flytning



Eksempel: Lokomotiv A fortsætter langs et kontinuerligt spor under sin flytning, hvilket er tilladt. Men lokomotiv B laver et skarpt sving under sin flytning, hvilket ikke er tilladt.

Sværhedsgrader

Begynder



Rutekort
#1 til #10 /
Grøn

Let øvet



Rutekort
#11 til #20 /
Blå

Øvet



Rutekort
#21 til #30 /
Rød

Ekspert

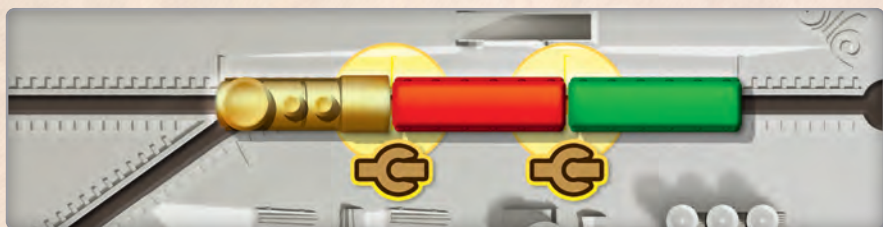


Rutekort
#31 til #40 /
Sort

Sammenkobling:



Før eller efter at have flyttet et lokomotiv kan du sammenkoble en togvogn eller et lokomotiv på en sporlinje lige **bagved** det lokomotiv (eller en anden sammenkoblet togvogn), der bliver flyttet. Alle sammenkoblede togvogne og lokomotiver kan nu flyttes sammen med lokomotivet.



Eksempel: Inden Anne flytter lokomotivet, sammenkobler hun den røde og den blå togvogn. Hun kan nu flytte den røde og den blå togvogn sammen med lokomotivet.

Det er gratis at sammenkoble en togvogn eller et lokomotiv. Det tæller ikke med i det maksimale antal træk brugt på at løse et rutekort.

Frakobling:



Før eller efter at have flyttet et lokomotiv kan du frakoble sammenkoblede togvogne eller lokomotiver. Du kan nu flytte lokomotivet uden at flytte frakoblede togvogne eller lokomotiver.



Eksempel: Inden Anne flytter lokomotivet, frakobler hun den blå togvogn og flytter lokomotivet med den røde togvogn stadig sammenkoblet.

Det er gratis at frakoble en togvogn eller et lokomotiv. Det tæller ikke med i det maksimale antal træk brugt på at løse et rutekort.

Stop:

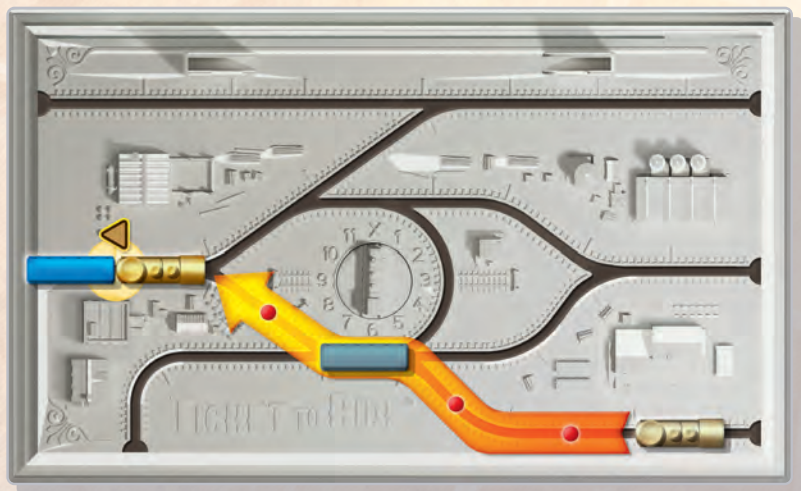


Så snart du stopper et lokomotiv, tæller det som et træk i forhold til det maksimale tilladte antal på rutekortet. Alle lokomotiver og togvogne skal stoppe mellem sporlinjer. Kun én togvogn eller ét lokomotiv må optage et felt mellem sporlinjer.

Skub:



Når et lokomotiv flytter fremad eller bagud på et spor, kan du skubbe togvogne eller lokomotiver på sporet i samme retning, som lokomotivet flytter.



Eksempel: Anne flytter lokomotivet fremad og skubber den blå togvogn til enden af sporet.

Udgivet af Asmodee Group under licens fra Forrest-Prizan Creative, LLC.

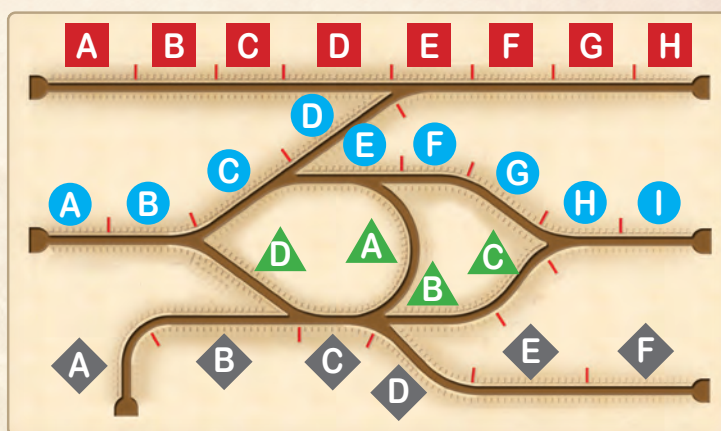
FÆRDIGHEDSNIVEAU:

Lokomotiver kan foretage et antal træk, inden et rutekort bliver fuldført. Dine banegårdsfærdigheder bliver rangeret på tre forskellige antal træk, der er tilladt:



BANEGÅRDSVEJLEDNING:

På bagsiden af hvert rutekort er der en løsning for, hvordan man får titlen som banegårdsbestyrer. Banegårdsvejledningen viser, hvordan man løser et rutekort.



Flytning



Flyt et lokomotiv fremad eller bagud langs sporet.

Skub



Skub en eller flere togvogne eller lokomotiver i samme retning, når du flytter fremad eller bagud.

Sammenkobling



Sammenkobl et antal tilstødende togvogne eller lokomotiver bag ved et lokomotiv, før eller efter du flytter det. Sammenkoblede brikker flytter med lokomotivet.

Frakobling



Frakobl et antal sammenkoblede togvogne eller lokomotiver bag ved et lokomotiv, før eller efter du flytter det.

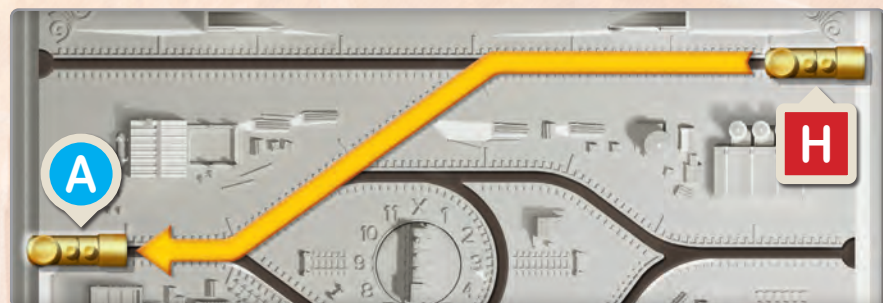
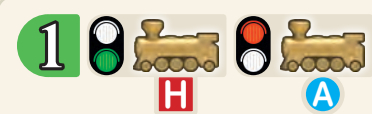
Stop



Alle lokomotiver og togvogne skal stoppe mellem sporlinjer, når du har flyttet dem. Rotér drejeskiven ét felt.

Hvert træk lokomotivet eller lokomotiverne skal udføre bliver vist med en start- og en standseposition.

Eksempel: Anne vil gerne se løsningen for et rutekort og ser på bagsiden af kortet. Det første træk viser lokomotivets startposition mellem sporlinjerne **H** og slutposition **A**. Det er det første træk, Anne skal foretage for at løse rutekortet.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.