

Alan R. Moon TICKET TO RIDE TRACK SWITCHER

Tervetuloa vuoteen 1900, höyryveturien aikakaudelle!

Rautatiet yhdistävät suuret kaupungit toisiinsa ja mahdollistavat pitkien matkojen kulkemisen muutamassa päivässä. Tavaroiden kuljettaminen on nopeampaa ja halvempaa kuin ennen, ja ratapihalla on aina vilskettä ja vilinää. Veturinkuljettajat ja ratapihan työntekijät ahkerovat siirtäessään tukeilla, hiilellä ja teräksellä lastattuja junanvaunuja lähtöraiteilleen. Ratapihan hoitajana SINULLA on tärkeä tehtävä...

Siirtämällä veturit ja vaunut oikeaan paikkaan huolehdit siitä, että jokainen kuljetus lähtee ajallaan. Tämä vaatii kuitenkin huolellista suunnittelua, sillä junanvaunut ovat tuskin koskaan oikeassa paikassa oikeaan aikaan.

Nopeasti siis hommiin!

SISÄLTÖ

- ◆ 1 raidepelilauta
- ◆ 1 sääntökirjanen
- ◆ 40 reittikorttia
- ◆ 1 ratapihaopas
- ◆ 2 veturia
- ◆ 2 rikkinäistä raidetta
- ◆ 5 junanvaunua (1 punainen, 1 vihreä, 1 keltainen, 1 sininen, 1 musta)

PELIN TAVOITE

Ohjata veturit ja junanvaunut oikeille paikoilleen mahdollisimman vähin siirroin.

REITTIKORTIN TEHTÄVÄN SUORITTAMINEN

Jos saat kaikki veturit ja vaunut oikeille paikoilleen ylittämättä reittikortissa osoitettua siirtojen enimmäismäärää, olet suorittanut reittikortin tehtävän!

ALKUVALMISTELUT

Valitse haluamasi vaikeustason mukainen reittikortti (katso alla) ja aseta tarvittavat veturit, junanvaunut ja rikkinäiset raiteet raidepelilaudalle korttiin merkityille lähtöpaikoille. Nyt olet valmis aloittamaan!

Vaikeustasot

Aloittelija



reittikortit
#1-#10 /
vihreät

Keskitason pelaaja



reittikortit
#11-#20 /
siniset

Edistynyt pelaaja



reittikortit
#21-#30 /
punaiset

Mestari



reittikortit
#31-#40 /
mustat

PELAAMINEN

Raideviivat:

Raideviivat osoittavat, kuinka monta veturia ja junanvaunua raiteelle mahtuu. Kuhunkin väliin mahtuu vain yksi veturi tai vaunu.



Esimerkki: Veturi A, vaunu B ja vaunu C päätyvät kukin siirron jälkeen raideviivojen väliin.

Rikkinäiset raiteet:

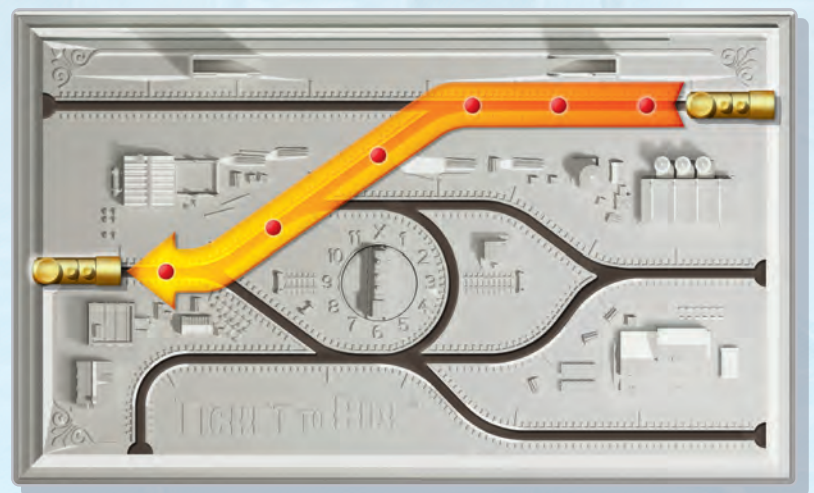
Rikkinäiset raiteet estävät pääsyn raidepelilaudan joihinkin osiin. Ne asetetaan paikoilleen alkuvalmisteluissa, eikä niitä voi sen jälkeen siirtää, kiinnittää tai työntää.



Siirrä:

Muistathan, että pyrit suorittamaan reittikortin tehtävän mahdollisimman vähin siirroin.

Tarkoituksena on siirtää pelilaudalla olevaa veturia raidetta pitkin joko eteen tai taakse päin. Vetureita ja junanvaunuja ei saa siirtää pelilaudan ulkopuolelle. Jos pelilaudalla on kaksi veturia, sinun on valittava, kumpaa siirrä.

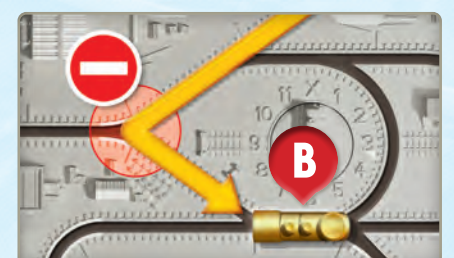


Esimerkki: Anna siirtää veturia eteenpäin raidepelilaudan toisesta reunasta toiseen reunaan ja pysäyttää sen raideviivojen väliin. Tämä on yksi siirto.

Jatkuva liike ja jyrkät käännökset:

Siirto on tehtävä samaa jatkuvaa raidetta pitkin.

Siirron aikana ei saa tehdä jyrkkää käännettä (< 90°).

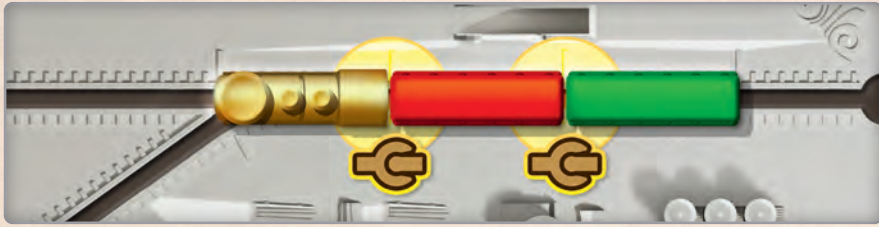


Esimerkki: Veturi A jatkaa siirtonsa aikana eteenpäin samaa raidetta pitkin. Näin saa tehdä. Veturi B puolestaan tekee siirron aikana jyrkän käännöksen. Näin ei saa tehdä.

Kiinnitä



Ennen veturin siirtämistä tai sen jälkeen voit kiinnittää viereisessä raideviivojen välissä olevan vaunun tai veturin suoraan veturin tai siihen jo kiinnitetyn vaunun **perään**. Kaikki kiinnitetyt vaunut ja veturi voivat tämän jälkeen siirtyä veturin mukana.



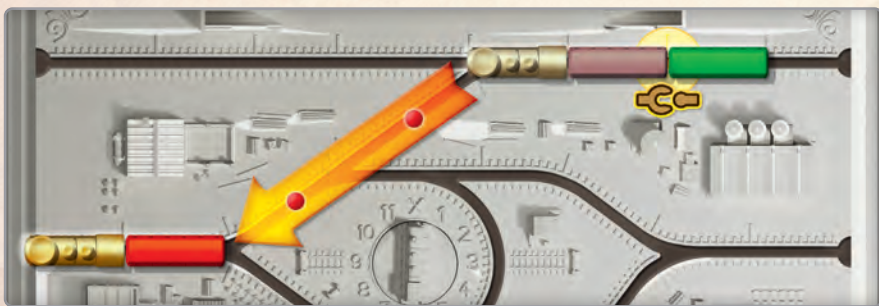
Esimerkki: Ennen veturin siirtämistä Anna kiinnittää veturin perään punaisen vaunun ja vihreän vaunun. Hän saa nyt siirtää punaista ja vihreää vaunua veturin mukana.

Vaunun tai veturin kiinnittäminen on ilmaista. Sitä ei lasketa siirroksi, eikä se siis vaikuta reittikortin ratkaisemiseen käytettävien siirtojen enimmäismäärän täyttymiseen.

Irrota



Ennen veturin siirtämistä tai sen jälkeen voit irrottaa veturiin kiinnitettyjä vaunuja tai veturin. Veturi voi tämän jälkeen siirtyä ilman näitä vaunuja tai veturia.



Esimerkki: Ennen veturin siirtämistä Anna irrottaa siitä vihreän vaunun. Sitten hän siirtää veturia, jossa on edelleen kiinnitettyä punainen vaunu.

Vaunun tai veturin irrottaminen on ilmaista. Sitä ei lasketa siirroksi, eikä se siis vaikuta reittikortin ratkaisemiseen käytettävien siirtojen enimmäismäärän täyttymiseen.

Pysäytä:

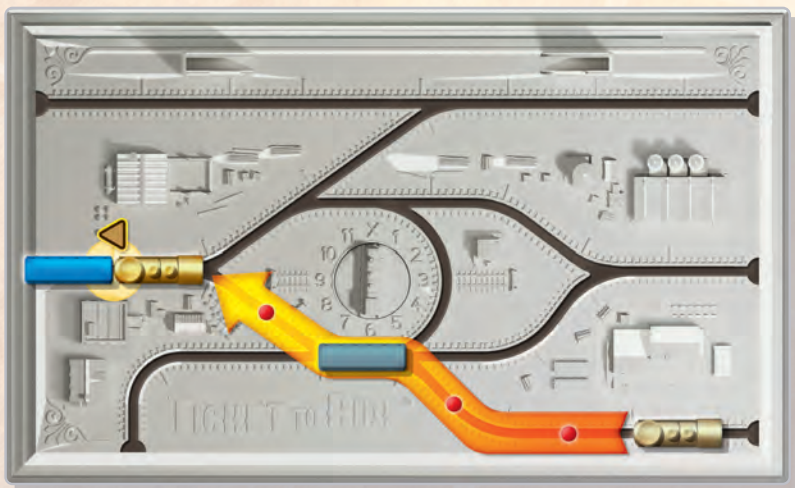


Kun pysäytät veturin, olet suorittanut siirron ja olet yhden siirron lähempänä reittikortin siirtojen enimmäismäärän täyttymistä. Jokaisen veturin ja vaunun on pysähdettävä rataviivojen väliin. Rataviivojen välisessä paikassa saa olla aina vain yksi veturi tai vaunu.

Työnnä:



Kun siirrät veturia radalla eteenpäin tai taaksepäin, voit samalla työntää radalla olevia vaunuja tai veturia samaan suuntaan.



Esimerkki: Anna siirtää veturia eteenpäin ja työntää samalla sinisen vaunun raiteen päähän.

Julkaissut Asmodee Group Forrest- Pruzan Creative, LLC:n luvalla.

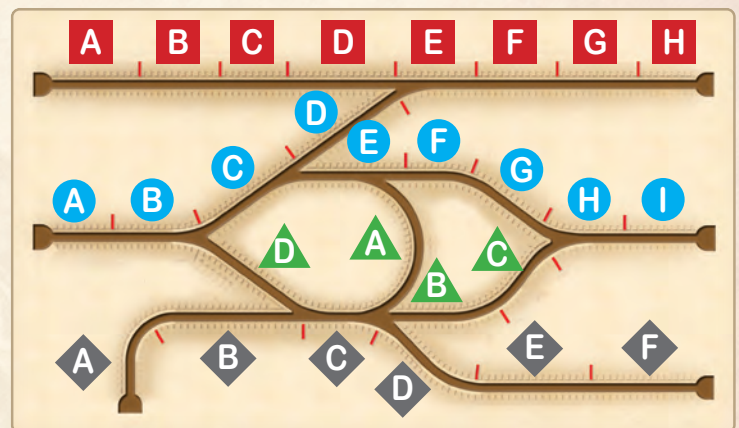
TAITOTASO:

Vetureilla voidaan tehdä useita siirtoja ennen kuin reittikortin tehtävä on suoritettu. Taitosi arvioidaan sallittuun siirtomäärään perustuvalla kolmitasoisella asteikolla:



RATAPIHAOPAS:

Kunkin reittikortin taustapuolella on ratkaisu, jolla saavutat asemapaällikön tittelin. Ratkaisun siirrot perustuvat ratapihaoppaaseen, jossa jokainen ratapihan paikka on merkitty omalla symbolillaan.

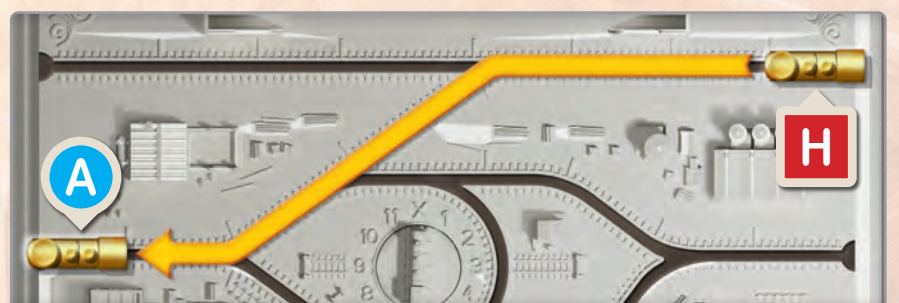
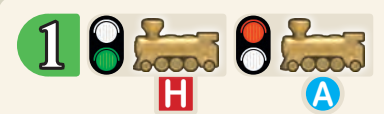


- Siirrä** Siirrä veturia raidetta pitkin joko eteen tai taakse päin.
- Työnnä** Kun siirrät veturia eteen tai taakse päin, työnnä yhtä tai useampaa vaunua tai veturia samaan suuntaan.
- Kiinnitä** Ennen veturin siirtämistä tai sen jälkeen kiinnitä veturiin yksi tai useampi sen perässä oleva vaunu tai veturi. Kiinnitetty vaunut ja veturi siirtyvät veturin mukana.
- Irrota** Ennen veturin siirtämistä tai sen jälkeen irrota veturista yksi tai useampi kiinnitetty vaunu tai veturi.
- Pysäytä** Siirtämisen lopuksi jokainen veturi ja vaunu on pysäytettävä rataviivojen väliin.

Veturin tai veturien jokainen siirto ilmaistaan antamalla siirron lähtöpiste ja päätepiste.

Kullakin raideviivojen välisellä paikalla on oma symbolinsa (muoto, väri ja kirjain).

Esimerkki: Anna haluaa nähdä reittikortin ratkaisun ja katsoo sen kortin taustapuolelta. Ensimmäisen siirron kohdalla näkyy lähtöpisteenä **H** ja päätepisteenä **A**. Annan on aloitettava reittikortin tehtävän ratkaiseminen tällä siirrolla.



Days of Wonder, Days of Wonderin logo ja Ticket to Ride ovat Days of Wonder, Incin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä.