

Alan R. Moon TICKET TO RIDE TRACK SWITCHER

Velkommen til 1900, lokomotivenes tidsalder!

Jernbanenettverket knytter sammen alle hovedbyene i landet og gjør det mulig å reise langt på bare noen få dager. Gods blir fraktet til sine destinasjoner raskere og billigere enn noen gang før, og på stasjonsområdene vrirler det av aktivitet. Lokomotivførere og stasjonsmestere kjemper hardt for å flytte vogner med tømmer, kull og stål ut på avgangssporet.

Som sjef for stasjonsområdet har DU en sentral rolle...

Ved å dirigere lokomotiver og flytte vogner inn på riktige spor, sikrer du at hver avgang er presis. Men du må tenke deg nøye om – togvognene er sjelden på riktig sted til riktig tid.

Alle ombord!

INNHold

- ◆ 1 jernbanebrett
- ◆ 1 regelhefte
- ◆ 40 rutekort
- ◆ 1 oversiktskort
- ◆ 2 lokomotiver
- ◆ 2 sporbrudd
- ◆ 5 togvogner (1 rød, 1 grønn, 1 gul, 1 blå, 1 svart)

DITT MÅL

Dirigere lokomotiver og togvogner til sine riktige ruter på færrest mulige flytt.

OPPFYLLE ET RUTEKORT

Dersom alle lokomotiver og vogner er i sine sluttposisjoner etter å ha brukt et av de antall flytt som vises på rutekortet, har du oppfylt rutekortet!

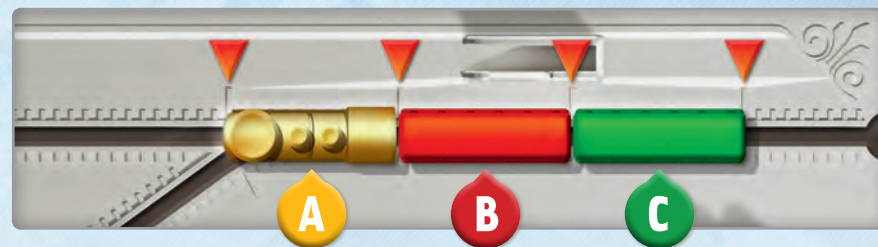
FORBEREDELSE

Velg et rutekort i henhold til ønsket vanskelighetsgrad (se nedenfor) og sett lokomotiver, vogner og sporbrudd på jernbanebrettet slik at de matcher startposisjonene på rutekortet. Du er nå klar til å dirigere!

SPILLET'S GANG

Felter:

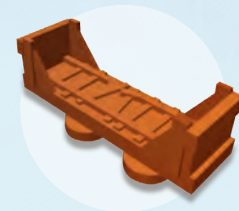
Feltene er adskilt med tverrgående linjer. Kun ett lokomotiv eller én vogn får plass på hvert felt.



Eksempel: Lokomotiv A, vogn B og vogn C avslutter sine flytt på hvert sitt felt (mellom to tverrlinjer).

Sporbrudd:

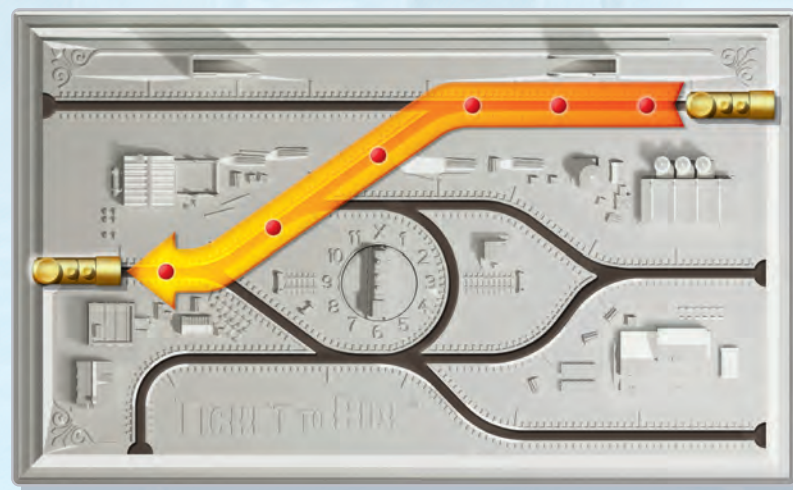
Sporbrudd blokkerer adgangen til seksjoner på brettet. Etter «Forberedelser» kan de ikke bli flyttet på, koplet på/fra eller dyttet på. De er også ugjennomtrengelige.



Flytt:

Husk at du ønsker å oppfylle rutekortet på så få flytt som mulig.

Velg ett lokomotiv på jernbanebrettet og flytt dette fram eller tilbake langs sporet. Du kan ikke flytte et lokomotiv eller en vogn av sporet under ett og samme flytt. Dersom to lokomotiver er på brettet, må du velge hvilket du flytter.



Eksempel: Angela flytter lokomotivet fram fra den ene enden av brettet til den andre enden og stopper på et felt. Dette er ett flytt.

Uavbrutt flytt og skarpe svinger:

Alle flytt må bli gjort langs ett sammenhengende spor.

Du kan ikke ta **skarpe svinger** (< 90°) under flyttet.



Eksempel: Lokomotiv A fortsetter langs det sammenhengende sporet i sitt flytt, noe som er lov. Imidlertid tar lokomotiv B en skarp sving i sitt flytt, noe som er forbudt.

Vanskelighetsgrader

Nybegynner



Rutekort #1 til #10 / Grønn

Medium



Rutekort #11 til #20 / Blå

Avansert



Rutekort #21 til #30 / Rød

Mester

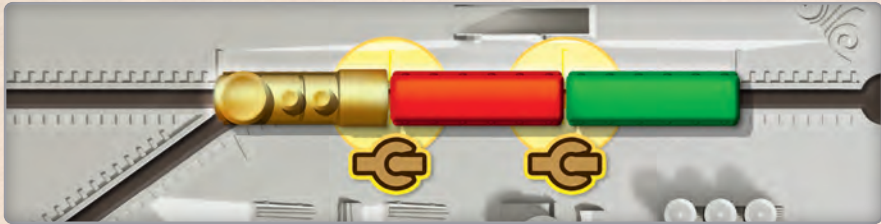


Rutekort #31 til #40 / Svart

Koble på



Før eller etter at du har flyttet et lokomotiv, kan du koble på en vogn eller et lokomotiv som står på et nabofelt direkte bak lokomotivet eller en annen påkoblet vogn. Alle koblede vogner og lokomotiver kan nå flytte med lokomotivet.



Eksempel: Før Angela flytter lokomotivet, kobler hun på den røde og blå vogn. Hun kan nå flytte den røde og den blå vogn sammen med lokomotivet.

Å koble på vogn eller lokomotiv er gratis. Det anses ikke som et flytt og vil derfor ikke påvirke antall flytt som måles opp mot rutekortkravene.

Koble fra



Før eller etter at du har flyttet et lokomotiv, kan du koble fra hvilken som helst vogn eller hvilket som helst lokomotiv. Du kan nå flytte lokomotivet uten disse vognene eller lokomotivene.



Eksempel: Før Angela flytter lokomotivet, kobler hun fra den blå vogn og flytter lokomotivet sammen med den røde vogn.

Å koble fra vogn eller lokomotiv er gratis. Det anses ikke som et flytt og vil derfor ikke påvirke antall flytt som måles opp mot rutekortkravene.

Stopp:

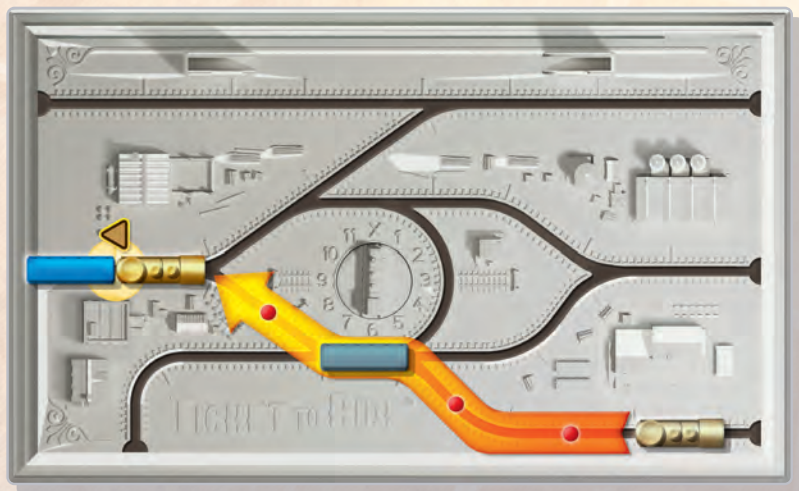


I det du stopper et lokomotiv, har du avsluttet et flytt. Dette telles opp mot maksimalt antall flytt på rutekortet. Alle lokomotiver og vogner må stoppe på et felt (mellom to tverrlinjer). Bare ett lokomotiv eller én vogn kan stå på ett og samme felt.

Dytt:



Når du flytter et lokomotiv fram eller tilbake på et spor, kan du dytte eventuelle vogner eller lokomotiver i samme retning som lokomotivet.



Eksempel: Angela flytter lokomotivet fram og dytter den blå vogn til enden av sporet.

Utgitt av Asmodee Group på lisens fra Forrest-Pruzan Creative, LLC.

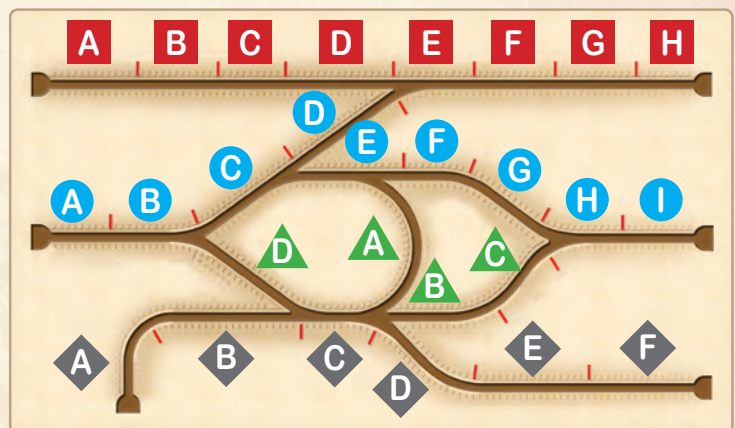
FERDIGHETS-RANGERING:

Lokomotiver gjør et visst antall flytt før de fullfører et rutekort. Dine ferdigheter rangeres på en 3-steps skala:



OVERSIKTSKORTET

På baksiden av hvert rutekort finnes løsningen på hvordan du skal få tittelen stasjonsmester. Oversiktskartet hjelper deg med å forstå løsningen.

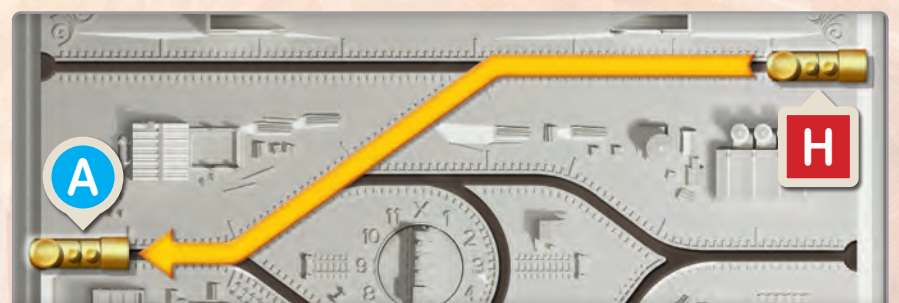


- Flytt** Flytt et lokomotiv fram eller tilbake langs sporet.
- Dytt** Når du flytter fram eller tilbake, dytter du en eller flere vogner eller lokomotiver i samme retning.
- Koble på** Før eller etter du har flyttet lokomotivet, kobler du på et hvilket som helst antall nabovogner eller -lokomotiver bak det. Påkoblede deler flytter med lokomotivet.
- Koble fra** Før eller etter du har flyttet lokomotivet, kobler du fra et hvilket som helst antall vogner eller lokomotiver.
- Stopp** Etter flyttet må alle lokomotiver og vogner stoppe på et felt. Roter turtelleren ett hakk.

Hvert flytt som lokomotivet trenger å gjøre, er vist med en startposisjon og en sluttposisjon.

Hvert felt er identifisert med en unik kombinasjon av form, farge og bokstav.

Eksempel: Angela ønsker å finne løsningen på rutekortet og ser på baksiden av kortet. Første flytt viser lokomotivets startposisjon **H** og sluttposisjon **A**. Det er det første flyttet Angela må gjøre for å 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.