

Alan R. Moon TICKET TO RIDE TRACK SWITCHER

Välkommen till 1900, lokomotivens ålder!

Järnvägar kopplar ihop ländernas större städer och erbjuder en massa resande på bara ett fåtal dagar. Gods och varor når sina destinationer både snabbare och billigare än förut och bangården sjuder konstant av aktivitet. Lokförare och bangårdsoperatörer skyndar sig att flytta vagnar fulla med timmer, kol och stål till sina avgående spår.

Som bangårdschef har DU en viktig roll att spela...

Genom att dirigera lok och skifta runt vagnar till sina rätta positioner kan du försäkra dig om att varje transport avgår på rätt tid. Men du måste tänka igenom allt noggrant – vagnarna är sällan på rätt plats i rätt tid.

Tag plats, dörrarna stängs!

INNEHÅLL

- ◆ 1 bangårdsbräde med en bricka
- ◆ 1 regelbok
- ◆ 40 spårkort
- ◆ 1 bangårdsguide
- ◆ 2 järnvägslok
- ◆ 2 trasiga spår
- ◆ 5 vagnar (1 röd, 1 grön, 1 gul, 1 blå, 1 svart)

DITT MÅL

Att lyckas dirigera loken och vagnarna till sina rätta spår på så få drag som möjligt.

LÖSA ETT SPÅRKORT

Om alla lok och vagnar är på sina slutpositioner på någon av de antal drag som visas på spårkortet har du lyckats lösa spårkortet.

FÖRBEREDELSE

Välj ett spårkort på den svårighetsnivå du känner för (se nedan) och ställ ut alla lok, vagnar och trasiga spår på bangårdsbrädet så att de matchar spårkortets startpositioner. Nu är du redo att dirigera!

Svårighetsnivåer

Nyborjare



Medel



Avancerade



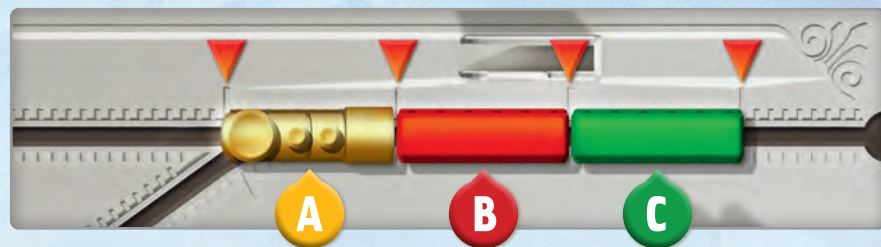
Mästare



SPELA SPELET

Spårinjer:

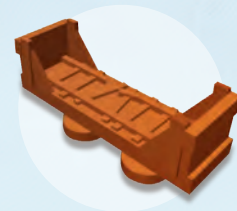
Spårinjer visar hur många lok och vagnar som får plats på ett spår. Endast ett lok eller en vagn får plats mellan två spårinjer.



Exempel: Lok A, vagn B och vagn C avslutar sin förflyttning mellan spårinjer.

Trasiga spår:

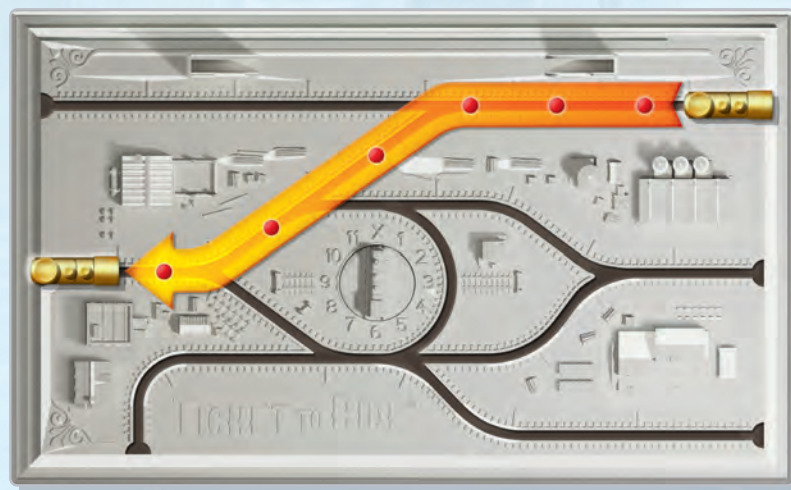
Trasiga spår blockerar tillgången till delar av bangårdsbrädet. Efter att de placerats ut under förberedelser kan de inte flyttas, kopplas ihop, knuffas eller flyttas förbi.



Flytta:

Kom ihåg att du vill klara av spårkortet med så få drag som möjligt.

Välj ett lok på bangården som du antingen flyttar framåt eller bakåt längs ett spår. Du kan inte flytta ut ett lok eller en vagn från bangården under en förflyttning. Om det finns två lok på bangården måste du välja vilket du vill flytta med.

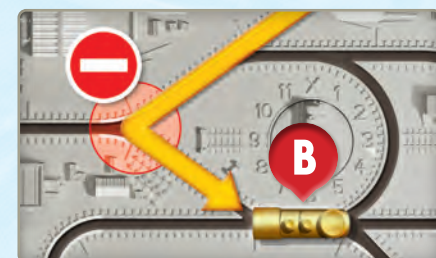


Exempel: Olivia flyttar fram loket från ena änden av bangårdsbrädet till den andra ändan och stannar mellan spårinjer. Detta är en förflyttning.

Kontinuerlig förflyttning och skarpa svängar

Alla förflyttningar måste utföra längs ett kontinuerligt spår.

Du kan inte göra **skarpa svängar** (< 90°) under en förflyttning.

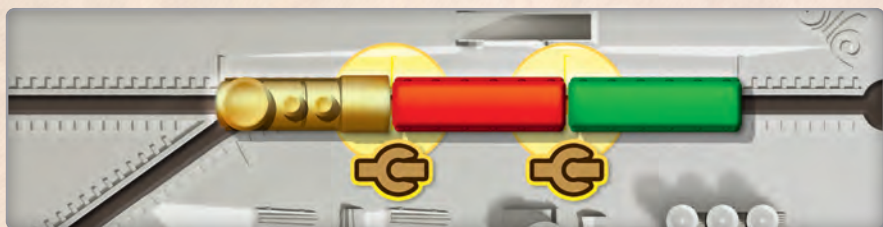


Exempel: Lok A följer ett kontinuerligt spår under sin förflyttning, vilket är tillåtet. Lok B utför däremot en skarp sväng under sin förflyttning, vilket inte är tillåtet.

Koppla ihop



Innan eller efter ett lok flyttar kan du koppla ihop en vagn eller ett lok på en angränsande spårdel bakom ett lok eller en annan kopplad vagn. Alla kopplade vagnar kan nu flytta tillsammans med loket.



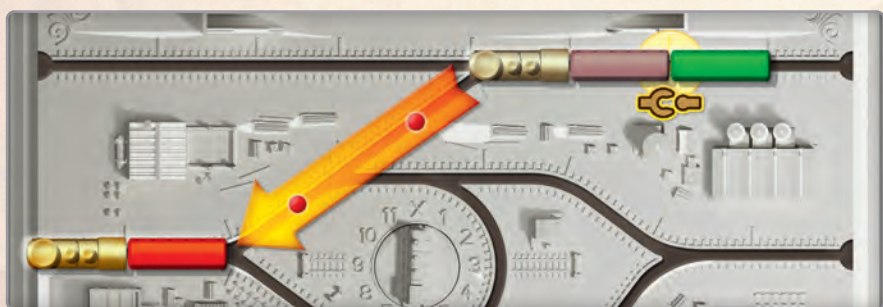
Exempel: Innan Olivia flyttar lokomotivet kopplar hon ihop den röda och den gröna vagnen. Hon kan nu flytta den röda och den blå vagnen tillsammans med loket.

Att koppla ihop en vagn eller ett lok är gratis. Det räknas inte in i antalet förflyttningar du behöver för att lösa spårkortet.

Koppla ifrån



Innan eller efter ett lok flyttar kan du koppla ifrån valfria kopplade vagnar eller lok. Du kan nu flytta loket utan de fränkopplade vagnarna eller loket.



Exempel: Innan Olivia flyttar loket kopplar hon ifrån den gröna vagnen. Hon flyttar sig sedan framåt med den röda vagnen som fortfarande är ihopkopplad.

Att koppla ifrån en vagn eller ett lok är gratis. Det räknas inte in i antalet förflyttningar du behöver för att lösa spårkortet.

Stop:

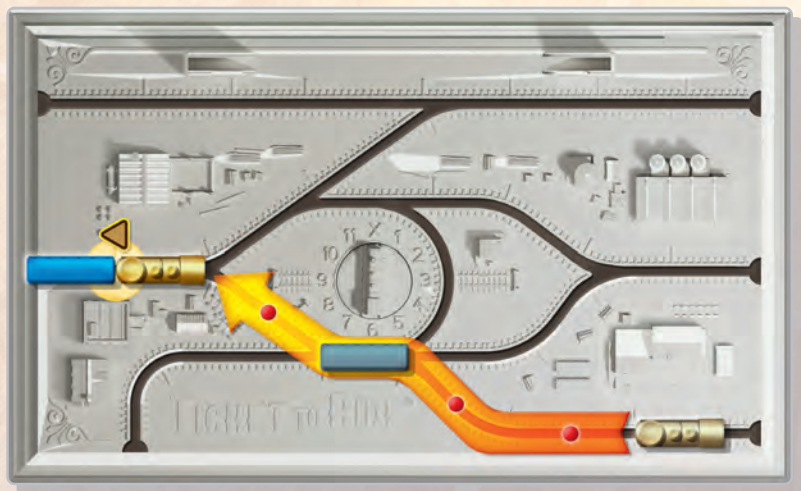


Så fort ett lok stoppar räknas det som ett av de max antal drag som visas på spårkortet. Alla lok och vagnar måste stanna mellan spårinjer. Endast en vagn eller ett lok får befinna sig mellan två spårinjer.

Knuffa:



När ett lok rör sig framåt eller bakåt längs ett spår får det knuffa andra vagnar eller lok på samma spår i samma riktning som loket rör sig.



Exempel: Olivia flyttar loket framåt och puttar den blå vagnen till slutet på spåret.

Publiserat av Asmodee Group under licens från Funko, LLC.

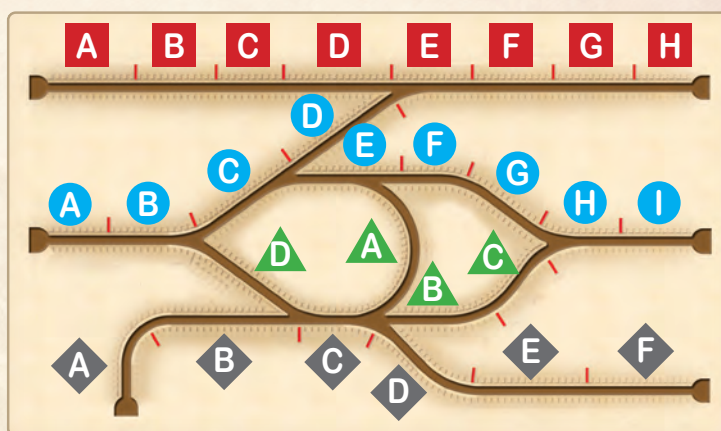
SKICKLIGHETSNIVÅ:

Loken utför ett antal förflyttningar för att lösa spårkortet. Din bangårdsnivå rankas enligt de tre olika antal förflyttningar som tillåts:



BANGÅRDSDGUIDE:

På baksidan av varje spårkort finns en lösning på hur du får titeln Bangårdsmästare. Bangårdsguiden visar dig hur du löser ett spårkort.

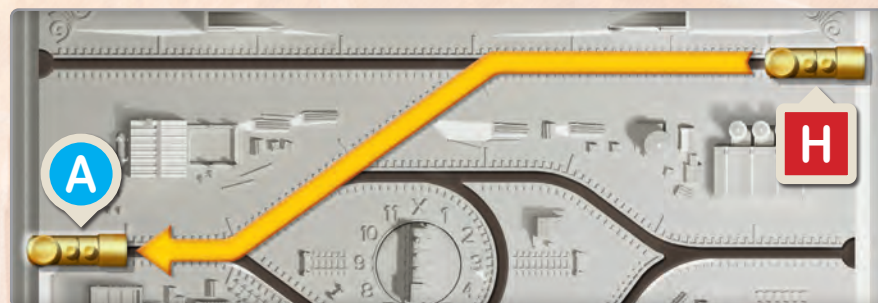


- Flytta** Flytta ett lok framåt eller bakåt längs ett spår.
- Knuffa** När loket rör sig framåt eller bakåt kan det knuffa ett eller flera vagnar eller lok i samma riktning.
- Koppla ihop** Innan eller efter ett lok flyttar kan det koppla ihop valfritt antal intilliggande vagnar eller lok bakom sig. Ihopkopplade pjäser flyttar med loket.
- Koppla ifrån** Innan eller efter ett lok flyttar kan kopplade vagnar eller lok kopplas ifrån.
- Stop** Efter en förflyttning måste alla lok och vagnar stanna mellan spårinjer. Roter turmätaren ett steg.

Varje förflyttning som lokomotiven behöver utföra visas med en startposition och en slutposition.

Varje spår är markerad med sin egen form, färg och bokstav.

Exempel: Olivia vill se lösningen till ett spårkort och tittar på baksidan av kortet. Den första förflyttningen visar lokets startposition mellan spårinjer på **H** och avslutas på **A**. Detta är den första förflyttningen Olivia måste utföra för att lösa spårkortet.



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