

# Alan R. Moon TICKET TO RIDE RÖÖPMESEADJA

Tere tulemast aastasse 1900, auruvedurite ajastusse!

Raudteed ulatuvad igasse riigi suurlinna, võimaldades reisida pikki vahemaid kõigest mõne päevaga. Kaubad ja reisijad liiguvad seninägematu kiirusega oma sihtkohtadesse ning raudteejaamad kihavad tegevusest. Insenerid ning raudteetöölised pingutavad, liigutamaks vaguneid täis puitu, sütt ning terast rööpaid mööda nende vedurite juurde.

Jaamakorraldajana on sinul selles mängida väga vastutusrikas roll.

Vedurite ning vagunite õige paigutamisega rööbastikule võid sa tagada kõikide rongide õigeaegse väljumise. Kuid sa pead hoolikalt planeerima, kuna vedurid on harva õigel ajal õiges kohas.

**Kõik rongile!**

## MÄNGU OSAD

- ◆ 1 alusel mängulaud
- ◆ 1 mängujuhend
- ◆ 40 raudteekaarti
- ◆ 1 jaama juht
- ◆ 2 rongi
- ◆ 2 katkist raudteed
- ◆ 5 vagunit (1 punane, 1 roheline, 1 kollane, 1 sinine, 1 must)

## SINU EESMÄRK

Juhata vedurid ning vagunid õigetele raudtee harulõikudele võimalikult väheste liigutustega.

## RAUDTEEKAARDI LAHENDAMINE

Raudteekaart on lahendatud, kui suudad kaardil märgitud hulga liigutustega toimetada vedurid ning vagunid nende lõpp-positsioonidele

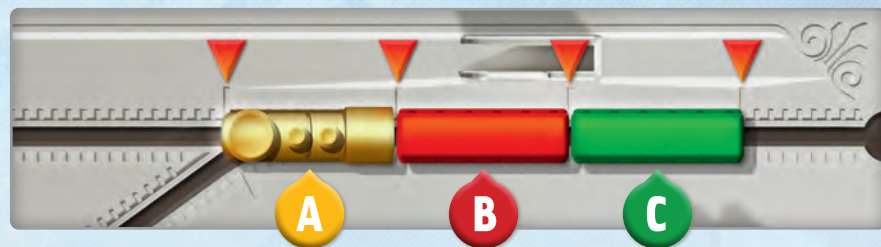
## MÄNGU ÜLESSEADMINE

Vali raudteekaart ning aseta kõik sel näidatud vedurid, vagunid ning katkised raudteed mängulauale ettenähtud kohtadele. Nüüd oled manööverdamiseks valmis!

## MÄNGU KÄIK

### Lüiprid:

Liiprid määravad, kui mitu vedurit ning vagunit mahub raudteelõigule. Kahe liipri vahele mahub kas üks vedur või üks vagun.



**Näide:** vedur A ning vagunid B ja C lõpetavad käigu liiprite vahel.

### Katkised raudteed:

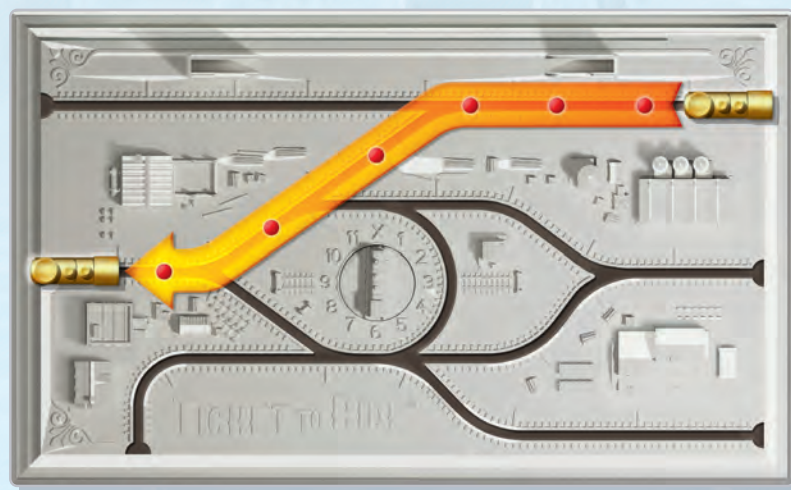
Katkised raudteed blokeerivad läbipääsu raudteelõigul, kus nad asuvad. Raudteekaardi ülesseadmisel lauale panduna, ei saa neid hiljem liigutada, neid ei saa vedurile külge haakida, veduri ees lükata ega neist läbi sõita.



### Liikumine:

Pea meeles, et raudteekaart tuleks täita võimalikult väheste liigutustega.

Vali mängulaualt üks vedur ning liiguta seda mööda raudteed kas edaspidi või tagurpidi. Ei veduritel ega vagunitel pole lubatud liikumise käigus mängulaualt maha sõita. Kui mängulauale on kaks vedurit, otsustab mängija, kumba ta liigutab.



**Näide:** Agnes liigutab vedurit edaspidi mööda raudteed ühest mängulaua servast teise ning peatab veduri liiprite vahel. See on tema üks liikumine.

### Katkematu tee ja järsud pöörded:

Kõik liikumised tuleb sooritada mööda katkematu teed.

Liikumise ajal ei ole lubatud teha järske pöördeid ( $\leq 90^\circ$ ).



**Näide:** vedur A liigub oma sõidul mööda katkematu teed, nagu ette nähtud. Vedur B aga teeb oma liikumise käigus järsu pöörde, mis ei ole lubatud.

### Raskustasemed

Algaja



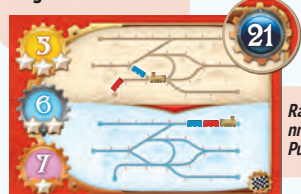
Raudteekaardid nr 1 kuni 10/  
Roheline

Keskase



Raudteekaardid nr 11 kuni 20/  
Sinine

Kogenud



Raudteekaardid nr 21 kuni 30/  
Punane

Meister



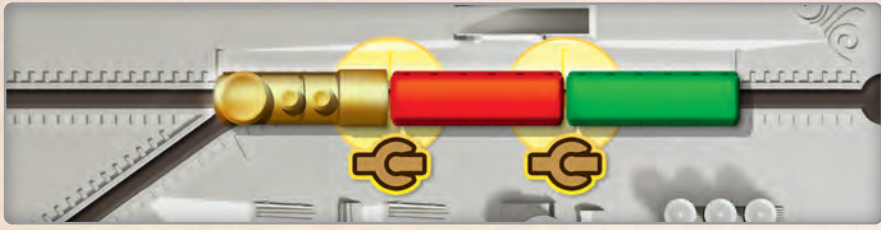
Raudteekaardid nr 31 kuni 40/  
Must



## Külgehaakimine:



Enne või pärast liikumist võib mängija külge haakida veduri või teise külgehaagitud vaguni taga olevas liiprivahes paikneva vaguni või veduri. Kõik külgehaagitud vedurid ning vagunid liiguvad nüüdsest ühiselt.



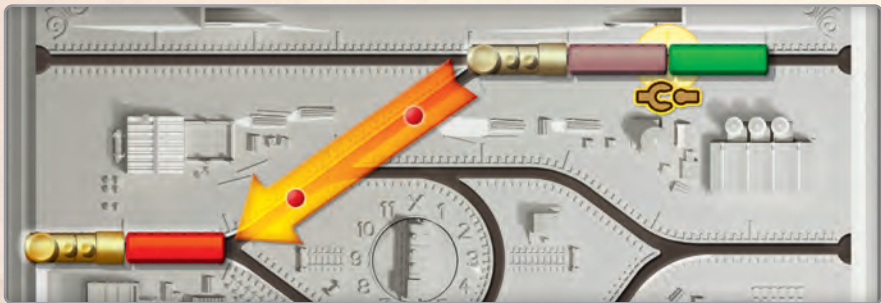
**Näide:** enne veduri liigutamist haagib Agnes selle külge punase ja rohelse vaguni. Nüüd saab ta neid kõiki koos liigutada.

Vedurite ja vagunite külgehaakimine ei lähe arvesse raudteekaardile kantud maksimaalse käikude arvu lugemisel.

## Lahtihaakimine:



Enne või pärast liikumist võib mängija haakida lahti selle taga oleva(d) vaguni(d) või veduri(d). Vedur liigub nüüdsest lahtihaagitud vaguni(te) või veduri(te)ta.



**Näide:** enne veduri liigutamist haagib Agnes lahti rohelse vaguni ning liigutab vedurit edaspidi vaid punase vaguniga.

Vedurite ja vagunite lahtihaakimine ei lähe arvesse raudteekaardile kantud maksimaalse käikude arvu lugemisel.

## Peatumine:

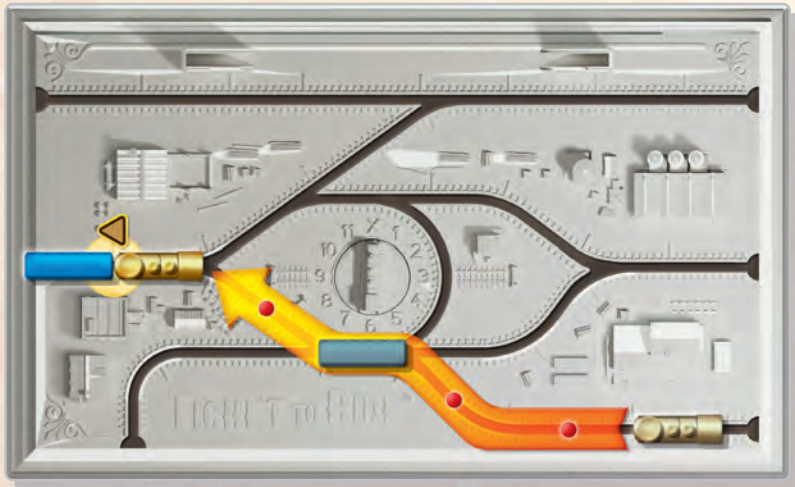


Kui vedur liikumise lõpetab, loetakse liikumine käiguks, mis läheb arvesse raudteekaardile kantud maksimaalse käikude arvu lugemisel. Kõik vedurid ning vagunid peavad pidama jääma liiprite vahele. Igas liiprivahes võib olla vaid üks vagun või vedur.

## Lükkamine:



Veduri liigutamisel edaspidi või tagurpidi võib mängija lükata liikumisel selle ette jäävaid vaguneid või vedureid.



**Näide:** Agnes liigutab vedurit edaspidi ning lükkab selle ette jääva sinise vaguni raudteelõigu lõpuni.

Avaldatud Asmodee Grupi poolt litsentsi alusel ettevõttest Forrest-Pruzan Creative, LLC.

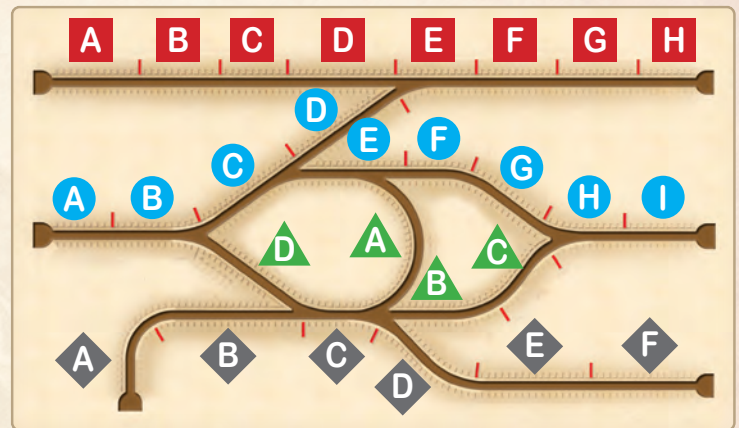
## OSKUSTASE:

Vedurid võivad raudteekaardi lõpetamiseks teha erineva hulga käike. Oskustasemel on kolm kategooriat ning sinu taseme määrab, mitme käiguga sa kaardi ära lahendasid:



## JAAMA JUHT:

Iga raudteekaardi taga on jaamakorraldaja tiitlile vääriline lahendus. Jaama juht aitab sul raudteekaardi tagust mõista.



### Liikumine



Liiguta vedurit mööda raudteed edas- või tagurpidi.

### Lükkamine



Lükka veduriga edas- või tagurpidi liikudes üht või rohkemat vagunit või vedurit liikumise suunas.

### Külgehaakimine



Enne või pärast liikumist haagi veduri või teise külgehaagitud vaguni külge selle taga olevas liiprivahes paiknev vagun või vedur. Kõik külgehaagitud nupud liiguvad nüüdsest ühiselt.

### Lahtihaakimine



Enne või pärast liikumist haagi lahti soovitud hulk veduri taga olevaid vaguneid või vedureid.

### Stopp

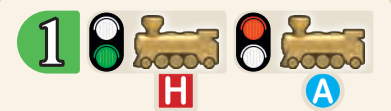


Pärast liikumist peavad kõik vedurid ning vagunid pidama jääma liiprite vahele. Pööra mängulaua keskel olevat pöördesilda ühe koha võrra.

Iga liikumine, mida vedur(id) peab(vad) tegema, on märgitud alg- ning lõpp-positsiooniga.

Iga raudteelõik on eristatav selle kuju, värvuse ja vastava tähe järgi.

**Näide:** Agnes soovib näha raudteekaardi lahendust ning pöörab kaardi ümber. Kaart näitab esimese liikumise alg-positsiooni **H** ning lõpp-positsiooni **A**. See on esimene liigutus, mida Agnes peab raudteekaardi lahendamiseks tegema.



Days of Wonder, Days of Wonder logo ja Ticket to Ride on kõik Days of Wonder, Inc. registreeritud kaubamärgid.