

# Alan R. Moon TICKET TO RIDE STOTIES VADOVAS

Sveiki atvykę į 1900 m. - garvežio amžių!

Bėgiai jungia didžiausius pasaulio miestus, leisdami ženklus atstumus įveikti vos per kelias dienas. Dar niekada nebuvo taip pigu ir greitai iš vieno pasaulio krašto į kitą gabenti krovinius ir įvairias gėrybes, o geležinkeliai tiesiog užia nuo darbo. Inžinieriai ir paprasti darbuotojai kiaurą dieną sukasi ruošdami medžio, anglies ir metalo prikrautus vagonus išvykti.

Jūsų darbas pasirūpinti, kad bėgiai būtų paruošti tinkamai ir laiku, o kroviniai traukiniai stotį paliktų nevēluodami.

Nukreipkite traukinius į tinkamą kelią, atlaisvinkite užimtas vietas, pasirūpinkite, kad vagonai ir lokomotyvai neblokuotų vieni kitų. Įspėjame - viską apgalvoti teks bent kelis kartus, nes traukiniai šioje stotyje beveik niekada nebūna ten, kur jiems priklauso.

Visi į traukinį!

## KOMPONENTAI

- ◆ 1 Traukinių lenta ir dėklas
- ◆ 1 Taisyklių knyga
- ◆ 40 Kelio kortelių
- ◆ 1 Stoties gidas
- ◆ 2 Lokomotyvai
- ◆ 2 Sugadintų bėgių figūrėlės
- ◆ 5 vagonai (1 raudonas, 1 žalias, 1 geltonas, 1 mėlynas, 1 juodas)

## TIKSLAS

Naudojant kaip galima mažiau ėjimų, sustatyti traukinius taip, kaip parodyta kelio kortelėje.

## KELIO KORTELĖS SPRENDIMAS

Kelio kortelė laikoma išspręsta tada, kai lokomotyvas ir vagonai atsiduria joje nurodytose vietose per nurodytą ėjimų skaičių.

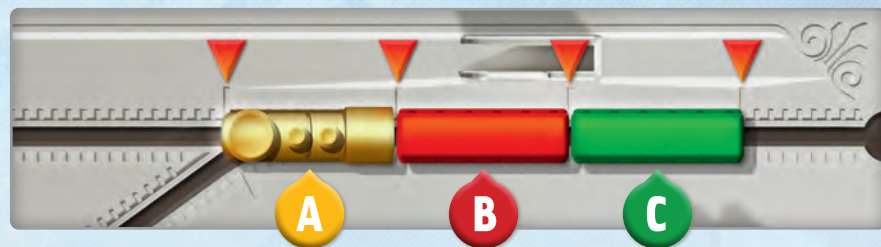
## PASIRUOŠIMAS

Pasirinkite kelio kortelę ir sudėkite visas figūrėles taip, kaip parodyta. Jūs pasiruošę žaisti!

## KAIP ŽAISTI

### Bėgių linijos:

Bėgių linijos nurodo, kiek lokomotyvų ar vagonų gali būti konkrečiame kelyje. Tarp dviejų linijų gali būti tik vienas lokomotyvas ar vagonas.



**Pavyzdys:** Lokomotyvas A, vagonai B ir C baigia savo ėjimą tarp pažymėtų bėgių linijų.

### Sugadinti bėgiai:

Sugadinti bėgiai blokuoja tam tikras lentos vietas. Jų negalima pajudinti ar pastumti, per juos negalima judėti.

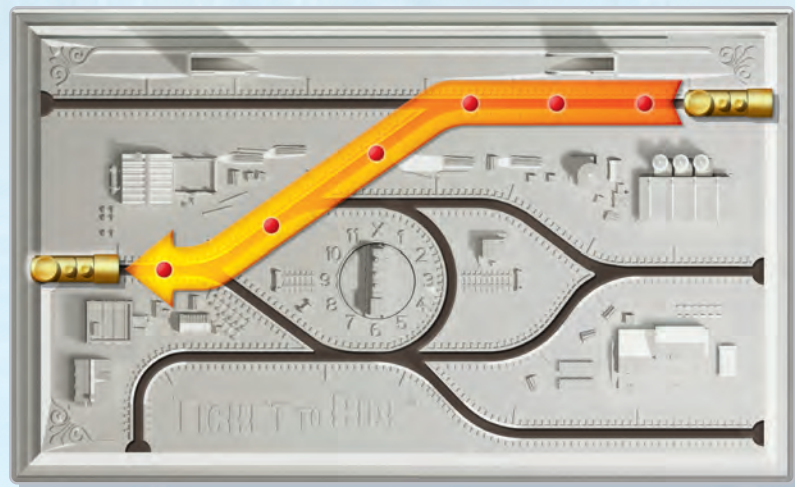


### Ėjimas:



Atsiminkite, jūsų tikslas išspręsti kelio kortelę per kaip galima mažiau ėjimų.

Pasirinkite ir pirmyn arba atgal pajudinkite vieną lokomotyvą. Lokomotyvai ir vagonai negali palikti žaidimo lentos. Jei ant lentos yra du lokomotyvai, vieno ėjimo metu judinti galima tik vieną.



**Pavyzdys:** Agnė pajudina lokomotyvą iš vieno lentos krašto į kitą ir sustoja tarp bėgių linijų. Tai laikoma vienu ėjimu.

### Sujungti keliai ir staigūs posūkiai:



Traukiniai gali judėti tik sujungtais keliais, negalima peršokti nuo vieno kelio ant kito, jei jie nesujungti.

Ėjimo metu negalima atlikti staigaus (< 90°) posūkio.



**Pavyzdys:** Lokomotyvas A ėjimo metu keliauja leistinai, nes keliai yra sujungti, o posūkis nėra staigus. Lokomotyvo B judėjimas draudžiamas, nes atliekamas staigus posūkis.

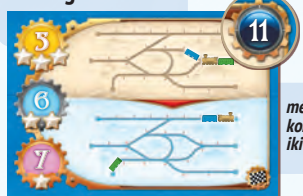
### Žaidimo sudėtingumas:

#### Pradedantiesiems



žalios kortelės nuo 1 iki 10

#### Pažengusiems



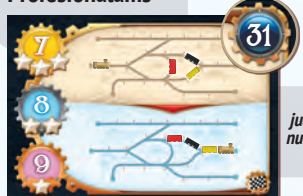
mėlynos kortelės nuo 11 iki 20

#### Igdusiems



raudonos kortelės nuo 21 iki 30

#### Profesionalams

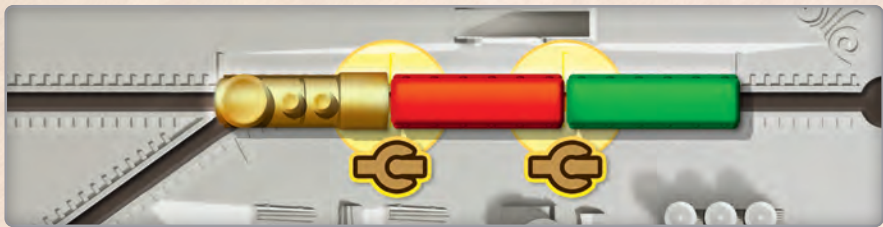


juodos kortelės nuo 31 iki 40

## Prijungimas:



Prieš ar po lokomotyvo judėjimo, prie jo galima prijungti traukinio vagoną, vagonus ar kitą lokomotyvą, jei šie yra iš karto už judėjusio (judėsiančio) lokomotyvo, tarp gretimų bėgių linijų. Visi prijungti vagonai ir lokomotyvai nuo šiol juda kartu.



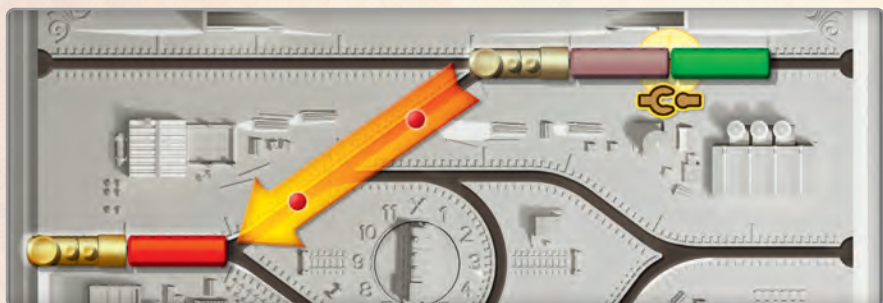
**Pavyzdys:** Prieš pajudindama geltoną lokomotyvą, Agnė prijungia prie jo raudoną ir žalią vagonus. Dabar ji galės vagonus judinti kartu su lokomotyvu.

Lokomotyvų ir vagonų sujungimas nėra laikomas ėjimu ir neįtraukiamas į sprendimui reikalingų ėjimų skaičių.

## Atjungimas:



Prieš ar po lokomotyvo judėjimo galima atjungti prie jo prikabintus vagoną, vagonus ar lokomotyvą. Toliau lokomotyvas juda vienas.



**Pavyzdys:** Prieš judindama lokomotyvą, Agnė atkabina žalią vagoną. Lokomotyvas į naują vietą tempiasi tik raudoną vagoną.

Lokomotyvų ir vagonų atjungimas nėra laikomas ėjimu ir neįtraukiamas į sprendimui reikalingų ėjimų skaičių.

## Sustojimas:

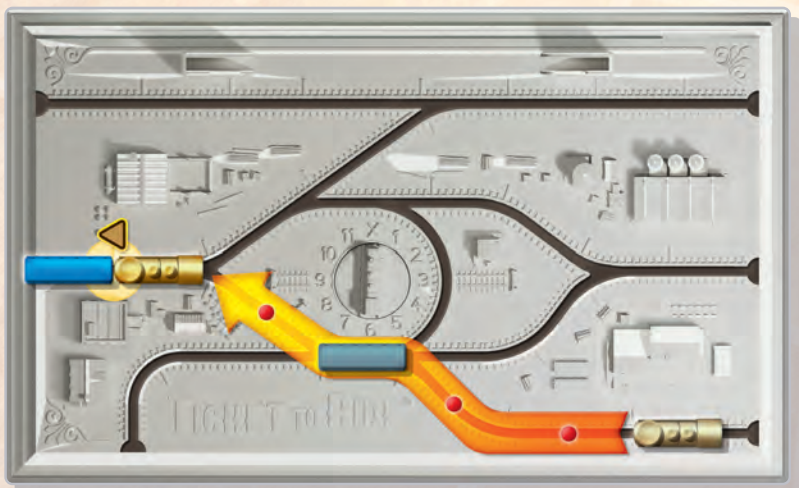


Kai tik lokomotyvas sustoja, laikoma, kad baigėsi vienas ėjimas, kuris įskaičiuojamas į bendrą kelio kortelėje nurodytą sprendimui leistinų ėjimų skaičių. Visi lokomotyvai ir vagonai gali stovėti tik tarp bėgių linijų. Vieną vietą tarp bėgių linijų gali užimti tik vienas lokomotyvas arba vagonas.

## Stūmimas:



Judinant lokomotyvą pirmyn arba atgal galima stumti ant kelio stovinčius vagonus ir kitus lokomotyvus ta pačia kryptimi.



**Pavyzdys:** Judindama lokomotyvą, Agnė pastumia ant kelio stovėjusį mėlyną vagoną ta pačia kryptimi.

Leidėjas: Asmodee Group. Licencija - Funko, LLC.

## REZULTATAS:

Kad užbaigtų kelio kortelę, lokomotyvai turi atlikti atitinkamą kiekį ėjimų. Jūsų rezultatas priklauso nuo to, kiek ėjimų prirėikė išspręsti kortelę:

Mažiausias  
galimas kiekis



Geriausias

Stoties viršininkas



Dispečeris

Didžiausias  
leistinas kiekis

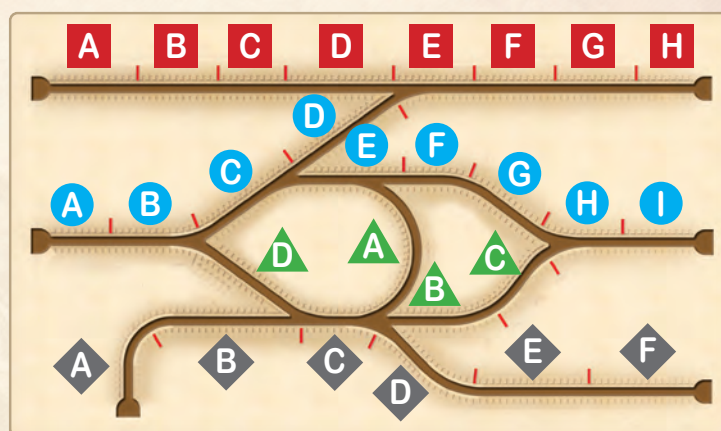


Siūnalininkas

Blogiausias

## STOTIES GIDAS:

Kitoje kiekvienos kortelės pusėje pateiktas sprendimas, kaip pasiekti geriausią įmanomą rezultatą. Stoties gidas padeda rasti kortelės sprendimą.



Judėjimas



Pajudinti lokomotyvą bėgiais į priekį.

Stūmimas



Judant į priekį arba atgal galima ta pačia kryptimi stumti vagonus arba lokomotyvą.

Sujungimas



Prieš arba po judėjimo galima prijungti iš karto už lokomotyvo stovinčius vagoną, vagonus ar lokomotyvą. Visos figūrėlės turi stovėti tarp gretimų bėgių linijų. Sujungtos figūrėlės juda kartu.

Atjungimas



Prieš ar po judėjimo galima atjungti pasirinktą skaičių vagonų ar lokomotyvą.

Sustojimas

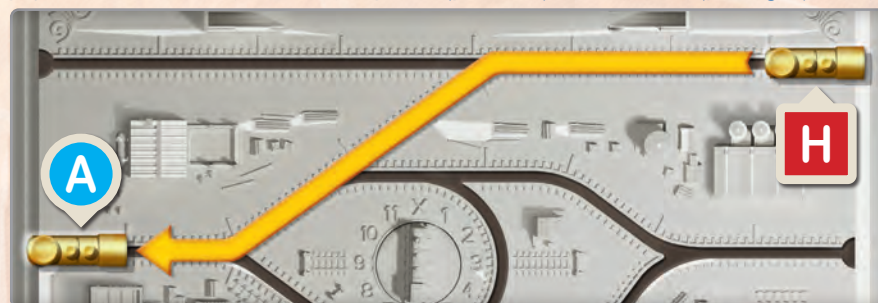
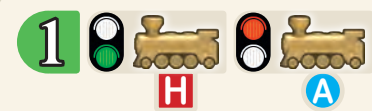


Niekur, net tarp komponentų nėra jokio žymeklio pažymėta. Ėjimų žymekliu pažymėkite, kad atliktas vienas ėjimas.

Pateikta kiekvieno lokomotyvo ėjimo pradžios ir pabaigos pozicija.

Kiekviena lentos vieta (tarp bėgių linijų) turi specialią pažymą - raidę, spalva ir forma. Pvz., H raidė raudoname kvadrate.

**Pavyzdys:** Agnė nori patikrinti kelio kortelės sprendimą. Kitoje kortelės pusėje ji randa nurodytą, jog lokomotyvas pirmo ėjimo pradžioje yra vietoje, kuri pažymėta H raide raudoname kvadrato. Lokomotyvas ėjimą turi baigti vietoje, pažymėtoje A raide mėlyname apskritime. Tai yra pirmas ėjimas, kurio metu reikia pajudinti lokomotyvą iš nurodyto pirmo (pradžios) taško į antrą (pabaigos) tašką.



Days of Wonder, Days of Wonder logotipas ir Ticket to Ride yra Days of Wonder, Inc. registruoti prekiniai ženklai.