

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

SLIEŽU PĀRSLĒDZĒJS

Laipni lūgts 1900. gadā: lokomotīves laikmetā!

Dzelzceļa sliedes savieno visas lielās pilsētas valstī, ļaujot pārvarēt ievērojamus attālumus vien dažas dienas. Dažādi labumi un materiāli tiek nogādāti galamērķī ātrāk un lētāk kā jebkad, un dzelzceļa depo ir pilns rosības. Inženieri un strādnieki steidz pārvietot ar kokmateriāliem, ogleņiem un tērauda pilnos vagonus uz tiem sliežu ceļiem, kas tos nogādās tiem paredzētajā galapunktā.

Kā dzelzceļa depo vadītājam tieši TAVA loma ir īpaši svarīga...

Dodot norādījumus lokomotīvēm un pārvietojot vilciena vagonus uz tiem paredzētajām vietām, Tev jāpārlicinās, ka visas kravas laikus nonāks to galamērķī. Bet pārdomā visu kārtīgi - vilciena vagoni reti būs vietā, kur un kad tiem jābūt.

Aiziet!

SATURS

- ◆ 1 spēles laukums ar paliktni
- ◆ 1 noteikumu grāmatiņa
- ◆ 40 maršrutu kārtis
- ◆ 1 dzelzceļa depo ceļvedis
- ◆ 2 lokomotīves
- ◆ 2 sabojāti sliežu posmi
- ◆ 5 vagoni (1 sarkans, 1 zaļš, 1 dzeltens, 1 zils, 1 melns)

TAVS MĒRĶIS

Veiksmīgi pārvieto lokomotīves un vilciena vagonus uz tiem paredzētajām vietām ar pēc iespējas mazāku gājienu skaitu.

MARŠRUTA KĀRTIS ATRISINĀŠANA

Ja visas lokomotīves un vilciena vagoni pārvietoti uz to mērķa pozīcijām ar kādu no noteikto gājienu skaitu, kas attēlots uz maršruta kārtis, Tev izdevies veiksmīgi atrisināt uzdevumu!

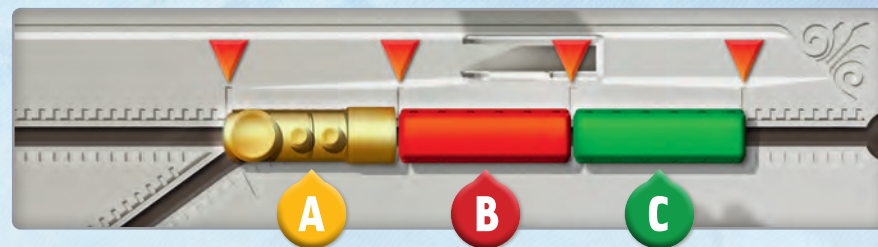
SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Izvēlies maršruta kārti pēc sarežģītības pakāpes (skatīt zemāk) un novieto vajadzīgās lokomotīves, vilciena vagonus un sabojāto sliežu posmus uz spēles laukuma tā, lai tie atbilstu uz maršruta kārtis attēlotajai shēmai. Tagad esi gatavs darbam!

SPĒLES GAITA

Sliežu ceļa posmi:

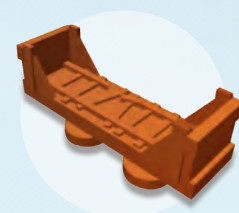
Sliežu ceļa posmi norāda, cik lokomotīves un vilciena vagoni var satīpt uz sliedēm. Tikai viena lokomotīve vai vagoni var atrasties starp viena posma atzīmēm.



Piemērs: Lokomotīve A, vagoni B un vagoni C visi noslēdz gājienu apzīmētajos posmos.

Sabojātie sliežu posmi:

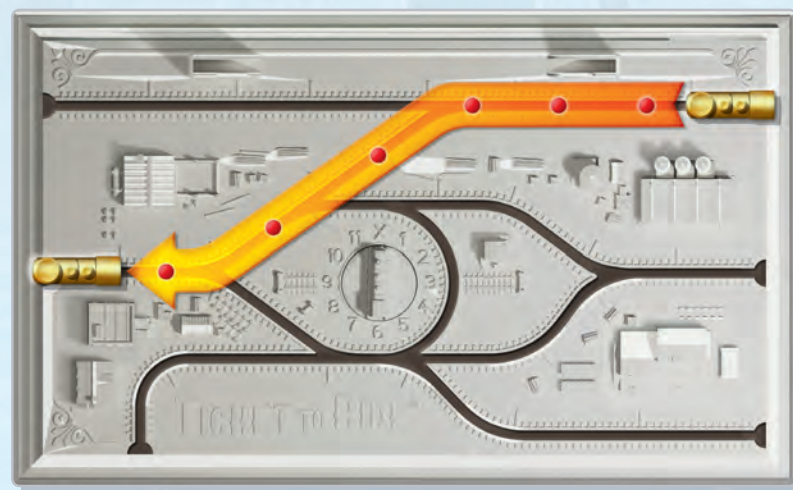
Sabojātie sliežu posmi aizsprosto pieeju atsevišķiem sliežu ceļiem uz spēles laukuma. Kad tie novietoti uz spēles laukuma, sagatavojoties spēlei, tos vēlāk vairs nav iespējams pārvietot, sakabināt, aizstumt vai tiem izbraukt cauri.



Gājiens:

Ateries, ka mērķis ir izpildīt maršruta kārtis uzdevumu, veicot pēc iespējas mazāk gājienu.

Izvēlies vienu no lokomotīvēm uz spēles laukuma, kuru pārvietosi pa sliedēm vai nu uz priekšu vai atpakaļ. Lokomotīvi vai vagonu gājiena laikā noņem no spēles laukuma nedrīkst. Ja uz spēles laukuma ir divas lokomotīves, Tev jāizvēlas, kuru no tām pārvietosi.



Piemērs: Līga pārvieto lokomotīvi uz priekšu no vienas spēles laukuma puses uz otru, un to apstādina starp sliežu posma atzīmēm. Šis ir viens gājiens.

Nepārtraukta kustība un asi pagriezieni:

Visus gājienus jāveic pa vienām nepārtrauktām sliedēm.

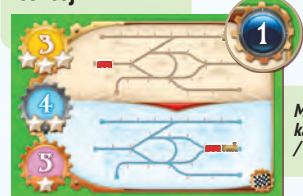
Gājiena laikā nedrīkst veikt asus pagriezienus ($\leq 90^\circ$).



Piemērs: Lokomotīve A tās gājiena laikā kustas pa nepārtrauktu sliežu ceļu - šāda kustība ir atļauta. Bet lokomotīve B tās gājiena laikā veic asu pagriezienu - šāda kustība nav atļauta.

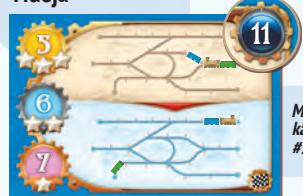
Sarežģītības pakāpes

iesācēja



Maršrutu kārtis #1-#10 / Zaļās

Vidēja



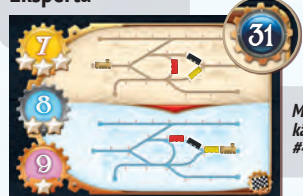
Maršrutu kārtis #11-#20 / Zilās

Paaugstinātas sarežģītības



Maršrutu kārtis #21-#30 / Sarkanās

Eksperta

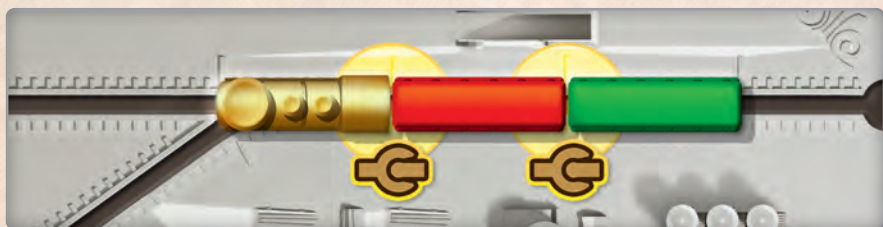


Maršrutu kārtis #31-#40 / Melnās

Sakabināšanās:



Pirms vai pēc lokomotīves pārvietošanas drīkst sakabināt vagonus vai lokomotīves, kas atrodas uz savienota sliežu ceļa tieši aiz lokomotīves vai citiem jau sakabinātiem vagoniem. Visi sakabinātie vagoni tad var tikt pārvietoti kopā ar lokomotīvi.



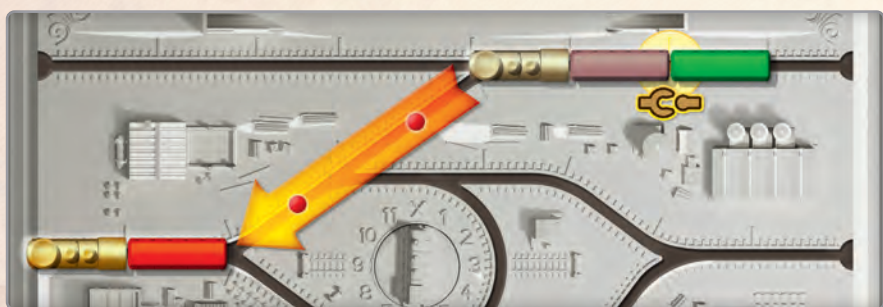
Piemērs: Pirms Līga pārvieto lokomotīvi, viņa sakabina sarkano vagonu ar zaļo vagonu. Tagad viņa var pārvietot sarkano un zaļo vagonu kopā ar lokomotīvi.

Vagona vai lokomotīves sakabināšana ir «bezmaksas». Tā netiek ieskaitīta kā viens no gājieniem, kas nepieciešams, lai atrisinātu maršruta kārti.

Atkabināšana:



Pirms vai pēc lokomotīves pārvietošanas vagonus vai lokomotīves drīkst atkabināt. Lokomotīvi tagad iespējams pārvietot bez atkabinātajiem vagoniem vai lokomotīvēm.



Piemērs: Pirms Līga pārvieto lokomotīvi, viņa atkabina zaļo vagonu, tad pārvieto lokomotīvi ar piekabinātu tikai sarkano vagonu.

Vagona vai lokomotīves atkabināšana ir «bezmaksas». Tā netiek ieskaitīta kā viens no gājieniem, kas nepieciešams, lai atrisinātu maršruta kārti.

Apstāšanās:

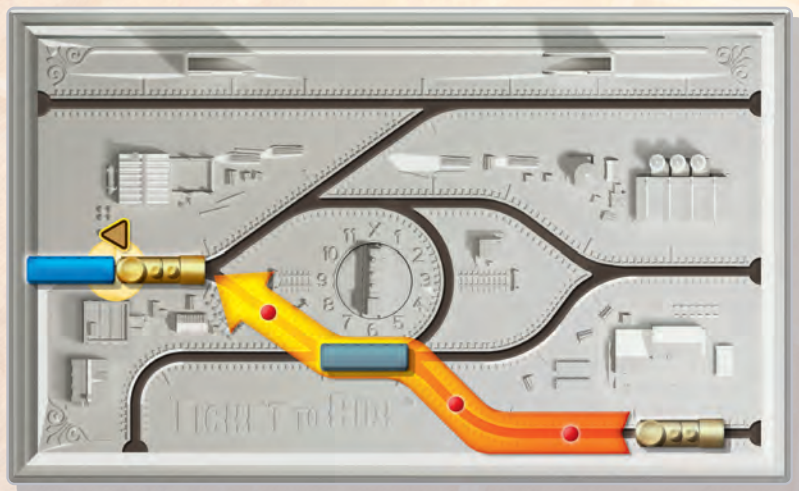


Brīdis, kad apstādini lokomotīves kustību, ir jāskaita kā viens no uz maršruta kārtis norādītajiem gājieniem. Visām lokomotīvēm un vagoniem jāapstājas starp sliežu posmu atzīmēm. Tikai viens vagoni vai lokomotīve var atrasties starp divām sliežu posma atzīmēm.

Stumšana:



Pārvietojot lokomotīvi uz priekšu vai atpakaļ pa sliežu ceļu, tajā pašā virzienā iespējams pastumt jebkurus vagonus vai lokomotīves uz sliežu ceļu.



Piemērs: Līga pārvieto lokomotīvi uz priekšu un pastumj zilo vagonu līdz sliežu ceļa beigām.

Izdevējs: Asmodee Group ar Forrest-Pruzan Creative, LLC.

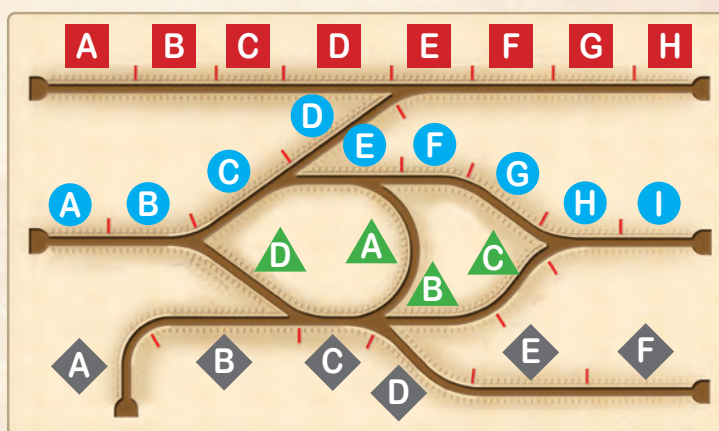
PRASMJU NOVĒRTĒJUMS:

Lokomotīves var veikt noteiktu gājienu skaitu pirms maršruta kārtis izpildīšanas. Tavas dzelzceļa vadīšanas prasmes tiek novērtētas pēc trīs atļauto gājienu skaita kategorijām.



DZELZCEĻA DEPO ROKASGRĀMATA:

Katras maršruta kārtis aizmugurē ir tās atrisinājums augstākā novērtējuma iegūšanai. Dzelzceļa depo rokasgrāmata palīdz saprast, kā atrisināt maršruta kārti.

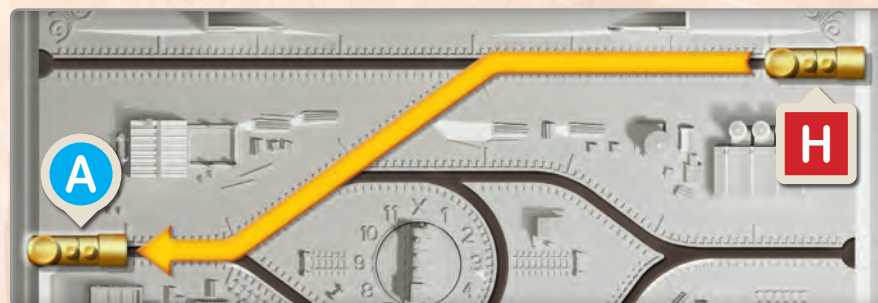
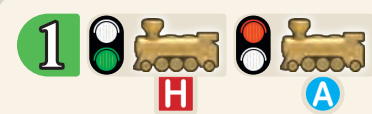


- Kustība** Pārvieto lokomotīvi uz priekšu vai atpakaļ pa sliežu ceļu.
- Stumšana** Pārvietojoties uz priekšu vai atpakaļ, tajā pašā virzienā pastum vienu vai vairākus vilciena vagonus vai lokomotīves.
- Sakabināšana** Pirms vai pēc lokomotīves pārvietošanas drīkst sakabināt vagonus vai lokomotīves, kas atrodas uz blakus esoša sliežu ceļa tieši aiz lokomotīves. Visi sakabinātie vagoni pārvietojas kopā ar lokomotīvi.
- Atkabināšana** Pirms vai pēc lokomotīves pārvietošanas to drīkst atkabināt no jebkāda skaita vagonu vai lokomotīvu.
- Apstāšanās** Pēc gājiena visām lokomotīvēm un vagoniem jāapstājas starp sliežu posmu atzīmēm. Pagriez gājiena skaitīšanas kauliņu par 1 atzīmi.

Katrs gājiens, kas jāveic lokomotīvei (-ēm), attēlots ar sākuma un beigu pozīciju.

Katrs sliežu ceļš ir apzīmēts ar savu formu, krāsu un burtu.

Piemērs: Līga vēlas apskatīt maršruta kārtis atrisinājumu. Pirmais gājiens parāda lokomotīves sākuma atrašanās vietas sliežu posmu (H burts sarkanajā kvadrātā) un gājiena beigu sliežu posmu (A burts zilajā aplī). Tāds ir pirmais gājiens, kas Līgai jāveic, lai atrisinātu šo maršruta kārti.



«Days of Wonder», «Days of Wonder» logo un «Ticket to Ride» ir «Days of Wonder» preču zīmes.