



## Tervetuloa Menolipun Aasia laajennukseen, joka tarjoaa mahdollisuuden joukkuepeliin ja kuudennen pelaajan osallistumiseen.



Tässä sääntökirjassa kerrotaan niistä erityissäännöistä, jotka pätevät kun pelataan Aasian kartalla. Muutoin sovelletaan Menolippu peruspelin sääntöjä.

Menolippu Aasia on laajennusosa ja tarvitet siten seuraavia pelitarvikkeita joistakin alla mainituista Menolippu tuotteista:

- **45 yhdenväristä junavaunua ja väriä vastaavat pistemerkit jokaiselle pelaajalle, joko Menolippu tai Menolippu Eurooppa pelistä**
- **110 Junakorttia joko edellisistä peleistä tai Menolippu 1910 laajennuksesta**

Tämän laajennuksen mukana tulevia korttitelineitä ja ylimääräisiä junavaunuja tulee myös käyttää (9 lisävaunua per joukkue ja 2 puista korttitelineitä per joukkue).

### JOUKKUEPELI

Aasian kartta on suunniteltu pelattavaksi joko 4 tai 6 pelaajalla. Pelaajien tulee ryhmittyä 2 hengen joukkueisiin ennen peliä ja istua vierekkäin, jotta saman joukkueen pelaajat aina pelaavat peräjälkeen.

Junavaunut tulee jakaa kahteen 27 vaunun kasaan, yksi kummallekin joukkueen jäsenelle. Joukkueen jäsenet keräävät yhteispisteitä ja käyttävät samaa pistemerkkiä, mutta kummallakin on siis omat junavaunut.

Joukkueella on myös 2 korttitelineitä (oman joukkueen väreissä), jotka asetetaan joukkueen jäsenten ulottuville. Pelin aikana, joukkueen jäsenet saavat keskustella muutoin vapaasti, mutta he eivät saa vaihtaa peliä koskevaa tietoa muutoin kuin näissä säännöissä todetulla tavalla.

### JUNAKORTIT

Pelin alussa, kukin pelaaja saa 4 junakorttia aivan kuten tavallisessa Menolippu pelissä. Pelaajat pitävät nämä kortit itsellään, niitä ei aseteta korttitelineisiin.

Pelin aikana, kun pelaaja päättää nostaa junakortteja, hänen on pakko ottaa yksi käteensä ja asettaa yksi joukkueen korttitelineeseen. Kun pelaaja nostaa ensimmäisen kortin, hän saa päättää ottaako hän sen käsikortikseen vai viekö hän sen joukkueen korttitelineeseen. Toinen nostettu kortti on laitettava toiseen vaihtoehtoon. Jos pelaaja päättää nostaa vain yhden veturikortin (jokerin), se on asettava korttitelineeseen.

Rakentaessaan reitin, pelaaja voi käyttää käsikorttejaan ja joukkueen telineessä olevia kortteja haluamallaan tavalla yhdessä.

### MENOLIPUT

Tässä laajennuksessa on 60 Menolippua. Pelin alussa pelaaja saa 5 Menolippua salassa muilta pelaajilta, ml. joukkueoverinsa. Näistä 5 kortista on pidettävä vähintään 3. Kun molemmat ovat valinneet Menolippunsa, joukkueen jäsenet asettavat yhtäaikaan yhden valitsemistaan Menolipuista joukkueen korttitelineeseen. Joukkueilla on siis pelin alussa 2 yhteistä Menolippua. Muut on pidettävä salassa kaikilta pelaajilta.

Pelin aikana, jos pelaaja haluaa nostaa lisää Menolippuja, hän nostaa 4 korttia, joista on pidettävä vähintään 1. Yksi valituista korteista lisätään korttitelineeseen ja loput pidetään salassa kaikilta pelaajilta.

Menoliput joita ei valita viedään Menolippupakan pohjalle, aivan kuten tavallisessa Menolippu pelissä.

### MENOLIPPUIEN PALJASTAMINEN JOUKKUETOVERILLE

Pelin aikana, pelaaja saa käyttää vuoronsa asettaakseen enintään 2 kädessä olevaa Menolippua joukkueen korttitelineeseen. Näin tieto voidaan jakaa joukkue toverille, mutta tähän toimenpiteeseen kuuluu koko pelivuoro.

### KAKSOIS- JA KOLMOISREITIT

4 pelaajan pelissä, mikäli kaksoisreitit toinen reitti rakennetaan, toista ei voi tämän jälkeen rakentaa. Poikkeus: molemmat reitit välillä Hong Kong - Canton voidaan aina rakentaa.

Aasian kartalla on joitakin kolmoisreittejä. 4 pelaajan pelissä, vain 2 näistä 3 reitistä voidaan rakentaa, joskin saman joukkueen kaksi eri pelaajaa voi rakentaa 2 reiteistä, blokaten käytännössä toisen joukkueen reitiltä.

### TUNNELIT

Aasian kartalla, tunnelit toimivat samoin kuin Menolippu Euroopan kartalla. Ainoa ero on Himalaya, jossa nostettavien korttien määrä on korkeampi ja vaihtelee 4 ja 6 välillä.

Tunnelit ovat erityisreittejä, jotka erottaa reitin ruutujen päissä olevista mustista merkeistä. Kun pelaaja yrittää rakentaa tunnelireittiä, pelaaja pelaa reitin rakentamiseen vaaditut kortit eteenpäin. Tämän jälkeen junakorttipinon 4 - 6 päällimmäistä korttia (lukumäärä ilmenee tunnelireitistä) käännetään kuvapuoli ylöspäin. Jokaista reitin väriä vastaavaa korttia kohden, joka pakasta käännettiin (ml. veturikortit), pelaajan on maksettava 1 ylimääräinen väriä vastaava junakortti rakentaakseen reitin. Jos pelaajalla ei ole näitä ylimääräisiä kortteja, hän ottaa kortit takaisin käteensä ja hänen vuoronsa päättyy. Pakan päältä käännetty junakortit siirretään poistopakkaan.

### Erityistä huomioitavaa:

- ♦ Veturikortit ovat jokereita. Jokainen pakan päältä nostettu veturikortti pakottaa pelaajan pelaamaan vaaditun värisen kortin tai veturikortin.
- ♦ Jos pelaaja ei käytä reitin rakentamiseen muita kuin veturikortteja, vain pakan päältä nostetut veturikortit katsotaan samavärisiksi korteiksi. Tässä tapauksessa pelaajan ei tarvitse huolehtia, mikäli pakan päältä nousee reitin väriä vastaava "tavallinen" junakortti! Toisaalta, jos pakan päältä nostetaan veturikortti, pelaajan on tässä tapauksessa pakko pelata yksi veturikortti lisää jokaista nostettua veturikorttia kohden.
- ♦ Siinä harvinaisessa tapauksessa, ettei nostopakassa ole tarpeeksi kortteja paljastettavaksi edes poistopakan sekoittamisen jälkeen ja kortteja ei voida paljastaa tunnelin rakentamisen yhteydessä, pelaaja voi rakentaa reitin ilman pelkoa lisäkustannuksesta.

### PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun joukkueen junavaunujen yhteenlaskettu määrä on 4 tai alle jomman kumman pelaajan päättäessä vuoronsa, jokainen pelaaja saa vielä yhden pelivuoron, ml. se pelaaja, jonka vuoron päättyessä vaunujen määrä laskee 4 tai alle. Peli päättyy tämän jälkeen ja on aika laskea pisteet.

"Asian Express" -bonus myönnetään joukkueelle, joka on kyennyt rakentamaan pisimmän yhtenäisen reitin kartalle. 10 pisteen "Globetrotter" -bonus annetaan joukkueelle, joka toteutti eniten Menolippuja. Jos kahdella joukkueella on sama määrä, molemmat saavat bonuksen.

Eniten pisteitä kerännyt joukkue voittaa.

*Jos joukkueet päätyvät tasapisteisiin, voittaa se joukkue joka toteutti useamman Menolipun. Jos tilanne on tämänkin jälkeen tasan, voittaa näistä joukkueista se, joka rakensi pidemmän yhtenäisen reitin.*

