

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
7

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---





Välkommen till Ticket to Ride® Japan. Kliv ombord på ett höghastighetståg och flyg fram genom landet. Beundra berget Fuji genom dimman eller ta ett stopp i bergen för att se snöaporna bada i heta källor. Du är precis i tid för att se korsbärsträden blomma runt de gamla slotten. Om du istället föredrar en livlig megalopolis är kanske Tokyos tunnelbanesystem mer din stil. Hur du än bestämmer dig för att färdas runt Japan, se till att njuta av resan och pricka av dina destinationer före dina motståndare.

Detta regelhäfte beskriver de regelförändringar som är specifika för Japankartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från originalspelet Ticket to Ride. Detta tillägg är till för 2-5 spelare.

Vissa sträckor är ihopkopplade med en dubbelsträcka. Dessa sträckor mellan två städer är parallella och har lika många rutor. I ett 4 eller 5 personers spel kan båda spåren i en dubbelsträcka mutas in, men samma spelare kan inte muta in mer än en av dessa sträckor. I ett 2 eller 3 personers spel kan endast en av dessa dubbla sträckor mutas in. Så fort en spelare mutar in en av dessa är det andra spåret på samma sträcka låst och inte tillgänglig för övriga spelare.

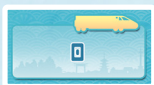
För att spela med detta tillägg behöver du **20 tåg** per spelare, matchande poängmarkörer och tågkorten från Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe, tillsammans med följande komponenter enligt nedan.

NYA KOMPONENTER

- ◆ 54 biljettkort
- ◆ 16 vita höghastighetstågppjäser
- ◆ 7 marker för höghastighetstågets utveckling

FÖRBEREDELSE

- ◆ Lägg höghastighetstågppjäserna nära bordet.
- ◆ Varje spelare lägger en för höghastighetstågets utveckling marker i sin färg på rutan "0" på linjen för höghastighetståget på brädet.
- ◆ Dela ut 4 biljettkort till varje spelare. Av dessa måste spelaren behålla minst 2, men får behålla 3 eller alla 4 biljettkort om de vill. Blanda de bortkastade biljetterna och lägg dem underst i högen.



SPECIALREGLER

På sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av följande tre händelser:

Dra tågkort

Tågkort dras på exakt samma sätt som beskrivs av reglerna i grundspelet.

Muta in en sträcka

Sträckor med höghastighetståget

Denna karta introducerar en ny sorts sträcka: höghastighetstågsträcka. Alla spelarna kommer tillsammans att utveckla höghastighetstågets nätverk genom landet. När en höghastighetstågsträcka är inmutad kan den användas av alla spelare för att göra klart sina biljetter. Men tävlingen kvarstår, den som bidraget mest till detta projekt får en större belöning ...



För att muta in en höghastighetstågsträcka behöver spelaren lika många kort i samma färg som antal rutor i sträckan (lokomotivkort kan som vanligt användas som ersättning).

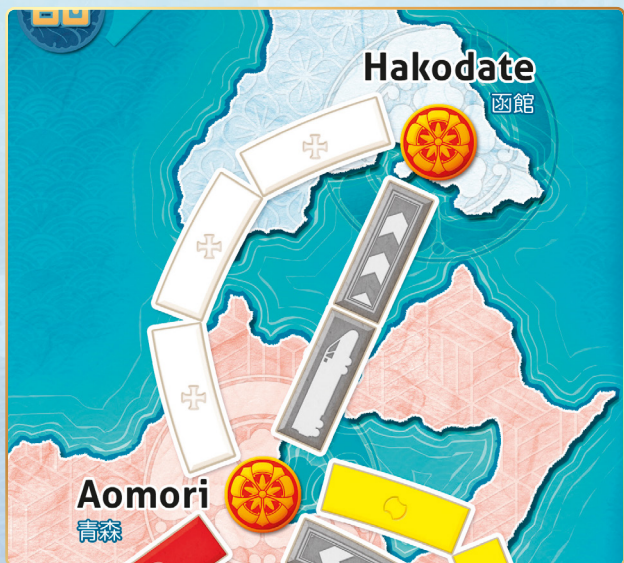
När en sträcka mutas in ges inte poäng som vanligt, istället flyttar spelaren fram sin marker på linjen för höghastighetstågets utveckling lika många steg som antal rutor i den inmutade sträckan och **en ensam** vit höghastighetstågppjäsa placeras på rutan som visar ett höghastighetståg istället för deras egna tågppjäser.

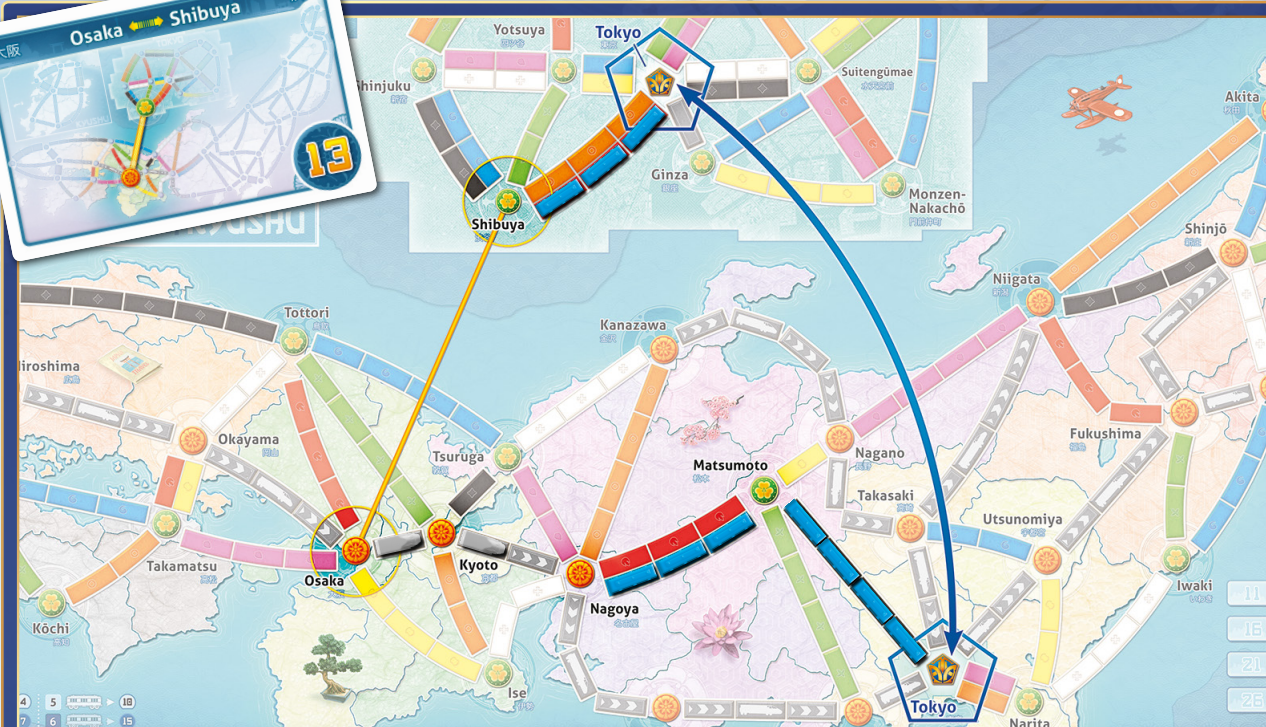
Om höghastighetstågppjäserna tar slut blir alla icke inmutade höghastighetstågsträckor vanliga gråa sträckor. Dess sträckor kan nu mutas in av spelare med deras egna tågppjäser enligt de vanliga regler från basspelet och markerna på höghastighetstågets utveckling kan inte längre flyttas.

Fallet med Aomori-Hakodate sträckan

Det finns två sträckor mellan Aomori och Hakodate men de har inte lika många rutor.

Detta betyder att de inte är en dubbelsträcka och att dessa sträckor följer de normala reglerna.





För att lyckas med biljetten Osaka till Shibuya måste Osaka kopplas ihop med Tokyo (via en sammanhängande kedja av sträckor med spelarens tåg och/eller höghastighetstågsträckor) på huvudbrädet och från Tokyo till Shibuya på den in zoomade kartan.

Kyushu ön och Tokyos tunnelbana

Dessa 2 regioner finns som in zoomade delar på kartan. Sträckorna i dessa områden kan mutas in enligt de vanliga reglerna.

För att slutföra biljetter in och ut ur dessa regioner räknas en sträcka som leder till Tokyo eller Kokura på huvudbrädet som sammankopplat med alla sträckor som är sammankopplade med samma stad i den in zoomade delen av brädet. Dvs. de båda Tokyo platserna, den på huvudkartan och den i den in zoomade delen, är samma plats. Samma sak gäller för de två Kokura platserna.

Dra biljetter

Spelaren drar 3 biljetter överst från leken. Hen måste behålla minst en av dessa men får behålla två eller alla tre om hen önskar. Kort som kastas läggs underst i högen.



För att färdigställa biljetter kan spelaren fritt blanda sträckor med egna tågpassager i sin färg och inmutade höghastighetstågsträckor oavsett vem som mutade in dem.

SLUTET PÅ SPELET OCH BONUS FÖR HÖGHASTIGHETSTÅGET

När en spelares förråd av färgade tågpassager är nere på endast 0, 1 eller 2 tåg kvar i slutet på deras runda och det bara finns 0, 1 eller 2 höghastighetstågpassager kvar får alla spelare en tur till var, inklusive den spelaren. Spelet tar sedan slut och spelarna räknar ut sin slutpoäng genom att lägga till för biljetter och bonus för höghastighetståget enligt nedan.

Beroende på antalet spelare och deras position på linjen för höghastighetståget får eller förlorar spelare poäng enligt denna tabell:

	2 spelare	3 spelare	4 spelare	5 spelare
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

Om det är lika får alla som fick lika poängen för den positionen och nästa spelare får poäng som om det inte fanns spelare på delad plats före dem.

Till exempel, i ett 5 personers parti om två spelare hade lika många för en andra plats och en spelare inte byggde en enda höghastighetssträcka skulle poängen bli enligt följande:

- ◆ 25 poäng för den första spelaren
- ◆ 15 poäng för de båda spelarna med lika
- ◆ -5 poäng för spelaren efter dem
- ◆ -20 poäng för spelaren som inte deltog.

Det finns ingen bonus för *Globetrotter* eller *Längsta sträcka* i denna version.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

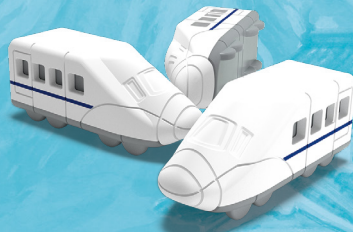
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

**DAYS OF
WONDER**