

Du kan sette opp hvilken som helst rute på spillebrettet, selv om den ikke er koblet til en rute du tidligere har satt opp. **Du kan ikke sette opp mer enn én rute i hver tur.**

Dersom du ikke har nok plastikkbusser til hele ruten du ønsker å sette opp, så kan du ikke sette opp ruten (du må velge en annen rute eller annen handling).

Når du setter opp en rute, skårer du umiddelbart poeng i henhold til tabellen på spillebrettet (poengene avhenger av antall felter på ruten). Flytt poengmarkøren din tilsvarende.

Du kan sette opp en gul rute med tre felter ved å spille hvilket som helst av følgende sett av kort:

Trekk billettkort

Hvert billettkort viser to stasjoner og en poengverdi. På slutten av spillet vil du for hvert billettkort du har skåre disse poengene dersom du har fullført billettkortet, eller få tilsvarende minuspoeng dersom du ikke har klart å fullføre det. For å fullføre et billettkort må du ha en kjede av sammenhengende ruter mellom de to stasjonene. Du kan ha så mange billettkort du vil.

Med denne handlingen trekker du to billettkort fra toppen av billettkortbunken. Du må beholde minst ett av dem, men kan beholde begge. Dersom du velger å beholde bare ett kort, legger du det kastede kortet nederst i billettkortbunken. Et kort du velger å beholde, kan du aldri kvitte deg med!

Dersom det bare er ett billettkort igjen i bunken, kan du fremdeles gjøre denne handlingen. Men dette kortet må du da i så fall beholde.

Billettkort må holdes hemmelig gjennom hele spillet. Først på slutten av spillet avslører du hvilke kort du har og hvilke du har klart å fullføre.



For å fullføre et distrikt (se "Spilletts slutt og sluttskåring") må du koble sammen alle stasjoner innenfor dette distriktet med egne busser.

SPILLETTS SLUTT OG SLUTTSKÅRING

Når en spiller har to eller færre plastikkbusser igjen foran seg, tar hver spiller — inkludert denne spilleren — én siste tur. Deretter slutter spillet, og spillerne teller opp sine poeng:

- Spillerne skal allerede ha opptjent poeng for de rutene de har satt opp underveis i spillet. For å sikre at det ikke er blitt begått noen feil, kan dere velge å kontrolltelle alle poengene.
- Så avslører spillerne sine billettkort. For hvert fullførte billettkort skårer spillerne tilleggspoeng ved å flytte sin poengmarkør framover. For hvert billettkort som ikke ble fullført, mister spilleren poeng ved å flytte sin poengmarkør bakover.
- Til slutt skårer spillerne for distrikter de har fullført. Stasjoner med samme farge og tall utgjør et distrikt. Dette tallet er også poengene du får dersom du har klart å fullføre distriktet. Flytt poengmarkøren fram. For å fullføre et distrikt må spilleren ved spillets slutt ha koblet hver stasjon sammen med alle de andre stasjonene innenfor samme distrikt.



Spilleren med flest poeng vinner spillet.

Ved poenglikhet om førsteplassen vinner den av de uavgjorte spillerne som har fullført flest billettkort. Dersom det fortsatt skulle være uavgjort, deler de gladelig seieren.

I KULISSENE

Utviklet av Alan R. Moon
Illustrasjoner av Julien Delval
Grafisk design av Cyrille Daujean

Alan og DoW ønsker å utbringe en stor takk til alle som har hjulpet til under testfasen: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tuda, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc.
Days of Wonder, Days of Wonder-logoen og Ticket to Ride er alle varemerker eller registrerte varemerker tilhørende Days of Wonder, Inc.
Alle rettigheter forbeholdt.

Hypnotiske rytmer av rockemusikk buldrer ut i Londons gater i full harmoni med unge mennesker i smakfulle klær. Din buss fører deg gjennom byen i retning neste stasjon, men du vurderer å hoppe over på en toetasjes buss. Fra en såkalt double-decker vil opplevelsen av livet i gatene bli enda bedre!

FORBEREDELSE

Legg spillebrettet i midten av bordet. Hver spiller tar ett sett av plastikkbussene i sin farge. Ta også en poengmarkør i samme farge og sett den på Start 1.

Stokk transportkortene og del ut to tilfeldige kort til hver spiller. Dette er spillerens starthånd 2. Legg resten av transportkortene i en trekkbunke ved siden av spillebrettet. Trekk de fem øverste kortene fra bunken og legg disse med bilsiden opp ved siden av bunken 3. Dersom nå minst tre av de fem åpne kortene er busskort, legger dere alle

de fem åpne kortene i en kastebunke og trekker fem nye.

Stokk billett kortene og del ut to til hver spiller 4. Hver spiller må nå se på sine billett kort og bestemme seg for hvilke de vil beholde. Du må beholde minst ett, men kan beholde begge hvis du ønsker. I sistnevnte tilfelle returneres det andre til bunnen av billett kort bunken. Legg så bunken ved siden av spillebrettet 5. Spillerne må holde sine billett kort hemmelig gjennom hele spillet.

Dere er nå klare til å begynne.



I-ESKEN

- 1 spillebrett – med kart over Londons rutenettverk.
- 68 plastikkbussene (17 til hver spiller)
- Noen ekstra reservebussene
- 44 transportkort (8 flerfargede busskort, samt 6 kort av hver av fargene blå, grønn, svart, rosa, gul og oransje)



- 20 billett kort
- 4 poengmarkører
- Dette regelheftet



MÅLET MED SPILLET

Ved spillets slutt vinner den spilleren med flest poeng. Du skårer poeng ved å:

- Sette opp en rute mellom to nabostasjoner på spillebrettet;
- Fullføre et eller flere billett kort ved å ha en sammenhengende kjede av ruter mellom de to stasjonene som står på billett kortet;
- Fullføre distrikter ved å koble sammen alle stasjonene innenfor samme distrikt.

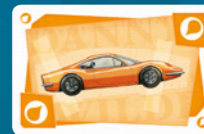
For hvert billett kort du ikke klarer å fullføre, vil du miste poeng på slutten av spillet.

EN SPILLERS TUR

Den yngste spilleren starter. Deretter tar spillerne tur, en etter en, til venstre rundt bordet. Slik fortsetter det mange ganger rundt bordet inntil spillet slutter. I din tur må du gjøre én (og kun én) av følgende tre handlinger: Ta transportkort, sette opp en rute, eller trekke billett kort.

Ta transportkort

Transportkortenes farger samsvarer med rute-fargene på spillebrettet (grønn, svart, oransje, rosa, gul og blå) — med unntak av busskortene, som er flerfargede og fungerer som jokerkort (de representerer hvilken som helst farge når du skal sette opp en rute). Det er ingen begrensning på hvor mange transportkort du kan ha på hånda.



Med denne handlingen må du ta to transportkort. For hvert kort du tar, kan du ta det øverste kortet fra trekkbunken (blindt) eller ett av de fem åpne kortene. I sistnevnte tilfelle trekker du umiddelbart et nytt kort fra trekkbunken og legger det på den ledige plassen.

Unntak: Hvis du velger å ta et åpent kort som ditt første kort og dette er et busskort, kan du ikke ta et annet kort i din tur. Du kan heller ikke ta et åpent busskort som ditt andre kort.

Dersom det skulle være tre busskort blant de fem åpne kortene, må dere umiddelbart legge alle de fem åpne kortene i en kastebunke og erstatte disse med fem nye kort fra trekkbunken.

Når trekkbunken er tom, stokker dere alle transportkort i kastebunken og lager en ny trekkbunke av disse. Stokk godt!

Sette opp en rute

En rute er et sett av felter i samme farge som kobler sammen to nabostasjoner på spillebrettet.

Noen stasjoner er koblet sammen med doble ruter (to ruter av samme lengde som kobler sammen de samme to stasjonene). En enkelt spiller kan ikke sette opp begge rutene på en dobbeltrute.

Merk: I spill med 2 spillere kan ikke begge rutene i en dobbeltrute bli tatt — kun én av dem.

For å kunne sette opp en rute må du spille like mange transportkort som antall felter på ruten. Legg kortene i kastebunken. Så setter du én av dine plastikkbussene på hvert felt på ruten. De fleste rutene krever at kortene har en spesifikk farge. For eksempel må du spille blå transportkort dersom du ønsker å sette opp en rute med blå felter. Derimot kan de grå rutene bli satt opp ved bruk av transportkort i hvilken som helst farge, så lenge alle kortene har samme farge.

