

Pelaaja voi rakentaa reitin pelaamalla kädestään reitin ruutujen mukaisen määrän kuljetusvälinekortteja ja asettamalla yhden omat kärrynsä reitin jokaiseen ruutuun. Useimpiin reitteihin tarvitaan tietynlaiset kortit. Esimerkiksi sininen reitti voidaan rakentaa vain sinisillä kuljetusvälinekortteilla. Harmaata reittiä rakentaessaan pelaaja saa kuitenkin itse valita haluamansa värin.

Pelaaja saa rakentaa minkä tahansa vapaan reitin. Uuden reitin ei

Pelaaja voi rakentaa kolmiruutuisen vihreän reitin jollain seuraavista korttiyhdistelmistä:



tarvitse olla yhteydessä pelaajan aiemmin rakentamiin reitteihin. Kullakin vuorolla saa kuitenkin rakentaa vain yhden reitin.

Jos pelaajalla ei ole riittävästi kärryjä, jotta hän pystyisi asettamaan yhden reitin jokaiseen ruutuun, hän ei voi rakentaa kyseistä reittiä.

Kun pelaaja rakentaa reitin, hän katsoo saamansa pistemäärän pelilaudalla olevasta taulukosta ja päivittää heti pisteensä siirtämällä pistemerkkinsä oikeaan kohtaan pisteradalla.

Jos rakennetun reitin ruuduissa on kärryjen kuva, pelaaja ottaa kauppavarabonuskorttien pinosta yhden kortin. Pelaaja asettaa keräämänsä bonuskortit eteensä kuvapuoli ylöspäin, jotta ne ovat kaikkien nähtävillä.

**Huomio:** Kustakin reitistä, jonka ruuduissa on kärryjen kuva, saa vain yhden bonuskortin reitin pituudesta riippumatta.

### Sopimuskorttien nostaminen

Jokaisessa sopimuskortissa on mainittu kaksi kauppapaikkaa ja pistemäärä. Jos pelaaja rakentaa katkeamattoman reitin sopimuskortin kahden kauppapaikan välille, hän saa pelin lopussa sopimuskortin mukaisen määrän pisteitä. Jos hän ei onnistu rakentamaan katkeamatonta reittiä kauppapaikkojen välille, häneltä vähennetään sopimuskortin pistemäärä. Pelaajat saavat kerätä sopimuskortteja haluamansa määrän.

Jos pelaaja päättää nostaa sopimuskortteja, hän ottaa sopimuskorttipakan kaksi päällimmäistä korttia. Niistä on pidettävä vähintään yksi, mutta pelaaja voi halutessaan pitää myös molemmat. Hylätty sopimuskortti asetetaan sopimuskorttipakan pohjalle. Kädessä pidetyt sopimuskortit on säilytettävä pelin loppuun asti.

Jos sopimuskorttipakassa on jäljellä vain yksi kortti, pelaaja voi valita tämän toiminnon, mutta hänen on pidettävä nostamansa kortti.

Sopimuskortit ja niiden reittien onnistuminen pidetään salassa muilta pelaajilta lopun pisteenlaskuun asti.



## Pelin päättymisen ja pisteiden laskeminen

Kun jollain pelaajalla on kärryjä jäljellä enää kaksi tai vähemmän, jokainen pelaaja, myös tämä pelaaja, saa vielä yhden vuoron. Sitten peli päättyy ja pelaajat laskevat lopullisen pistemääränsä:

- Pelaajat ovat laskeneet yksittäisistä reiteistä keräämänsä pisteet jo pelin aikana. Pisteet voi tarvittaessa tarkistaa laskemalla ne uudelleen.
- Tämän jälkeen pelaajat näyttävät sopimuskorttinsa ja lisäävät (tai vähentävät) niiden mukaisen pistemäärän sen mukaan, onnistuivatko he rakentamaan katkeamattoman reitin korttien kauppapaikkojen välille.
- Lopuksi lisätään kauppavarabonuspisteet. Pelaajat laskevat keräämänsä kauppavarabonuskortit. Eniten kortteja kerännyt saa eniten pisteitä, toiseksi eniten kerännyt toiseksi eniten pisteitä ja niin edelleen. Pisteitä kertyy seuraavasti:

	4 pelaajaa	3 pelaajaa	2 pelaajaa
1.	+8	+8	+8
2.	+6	+5	+4
3.	+4	+2	
4.	+2		

Jos pelaajalla ei ole yhtään bonuskorttia, hän ei saa bonuspisteitä.

Jos useammalla kuin yhdellä pelaajalla on sama määrä bonuskortteja, he jakavat sijoituksen ja saavat kaikki sen mukaisen pistemäärän.

### Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pisteitä.

Tasapelin sattuessa voittaja on pelaaja, joka on rakentanut eniten katkeamattomia sopimuskorttien reittejä. Jos peli päättyy edelleen tasan, pelaajat jakavat voiton.

Alan ja DoW kiittävät kaikkia pelin testaamiseen osallistuneita: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Ewan Martin-Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004–2020 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.

# Alan R. Moon TICKET TO RIDE Amsterdam



Pelin suunnittelu: Alan R. Moon  
Kuvitus: Julien Delval  
Graafinen suunnittelu: Cyrille Daujean

DAYS OF  
WONDER

**T**ervetuloa 1600 -luvulle. Rakenna kauppaverkostosi maailmankaupan sykkivässä sydämessä. Kohtalo kutsuu nimeäsi Amsterdamsissa!

☛ Asettakaa pelilauta keskelle pöytää. Jokainen pelaaja saa yhdenväriset 16 kärryä ja samaa väriä olevan pistemerkin, joka asetetaan aloituskohtaan **1**. Asettakaa 16 kauppavarabonuskorttia pinoon pelilaudan viereen **2**.

☛ Sekoittakaa kuljetusvälinekortit ja jakakaa niitä jokaiselle pelaajalle aluksi kaksi **3**. Asettakaa kuljetusvälinekorttipakka pelilaudan viereen ja kääntäkää sen viisi päällimmäistä korttia pöydälle kuvapuoli ylöspäin **4**. Jos kolme viidestä käännetystä kortista on monivärisiä jokerikortteja, kaikki viisi pannaan pois ja niiden tilalle nostetaan uudet.

## Alkuvalmistelut

☛ Sekoittakaa sopimuskortit ja jakakaa niitä jokaiselle pelaajalle kaksi **5**. Pelaajat katsovat sopimuskorttinsa ja päättävät, mitkä niistä he haluavat pitää. Pelaajien pidettävä vähintään yksi sopimuskortti, mutta he voivat pitää myös molemmat. Jos pelaaja pitää vain yhden kortin, hylätty kortti asetetaan sopimuskorttipakan pohjalle. Tämän jälkeen pakka asetetaan pelilaudan viereen **6**. Pelaajat pitävät sopimuskorttinsa salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti.

☛ Nyt peli voi alkaa.



## Sisältö

- ◆ 1 Amsterdamin kauppaverkostoa kuvaava pelilauta
- ◆ 64 kärryä (16 kutakin väriä)
- ◆ Muutama ylimääräinen kärry
- ◆ 44 kuljetusvälinekorttia (8 moniväristä jokerikorttia ja 6 korttia kutakin seuraavaa väriä: pinkki, sininen, vihreä, musta, punainen, oranssi)



- ◆ 24 sopimuskorttia
- ◆ 16 kauppavarabonuskorttia
- ◆ 4 pistemerkkiä
- ◆ Tämä sääntökirjanen



## Pelin tavoite

Pelin voittaa pelaaja, jolla on lopussa eniten pisteitä. Pelaaja saa pisteitä:

- ☛ rakentamalla reitin pelilaudan kahden vierekkäisen kauppapaikan välille
- ☛ rakentamalla katkeamattoman reitin sopimuksessa mainittujen kahden kauppapaikan välille
- ☛ keräämällä kauppavarabonuskortteja rakentamalla reittejä, joissa on kärryjen kuva.

Pelaaja menettää pisteitä jokaisesta sopimuskortista, jonka mukaista katkeamatonta reittiä hän ei ole onnistunut rakentamaan pelin loppuun mennessä.

## Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään, ja jokainen pelaaja yhden vuoron kerrallaan pelin loppuun asti. Pelaajan tulee suorittaa vuorollaan yksi (ja vain yksi) seuraavista kolmesta toiminnosta: kuljetusvälinekorttien nostaminen, reitin rakentaminen ja sopimuskorttien nostaminen.

### Kuljetusvälinekorttien nostaminen

Kuljetusvälinekortit ovat pelilaudan eri reittien värisiä (pinkkejä, sinisiä, vihreitä, mustia, punaisia ja oransseja) lukuun ottamatta jokerikortteja, jotka ovat monivärisiä ja voivat korvata minkä tahansa värin reitin rakentamisen yhteydessä. Kädessä olevien kuljetusvälinekorttien määrää ei ole rajoitettu.



Tässä toiminnossa pelaaja nostaa kaksi kuljetusvälinekorttia. Kortit voidaan nostaa pakan päältä (sokkona) tai pelilaudan vieressä kuvapuoli ylöspäin olevien viiden kortin joukosta. Jos pelaaja valitsee kuvapuoli ylöspäin olevan kortin, hän nostaa heti pakasta uuden sen tilalle.

Jos pelaaja valitsee ensimmäiseksi kortiksi kuvapuoli ylöspäin olevan jokerikortin, hän ei saa nostaa samalla vuorolla enää toista korttia. Kuvapuoli ylöspäin olevaa jokerikorttia ei myöskään saa valita toiseksi kortiksi.

Jos jossain pelin vaiheessa kolme viidestä kuvapuoli ylöspäin olevasta kortista on jokerikortteja, kaikki viisi pannaan pois ja niiden tilalle nostetaan uudet.

Kun kuljetusvälinekorttipakka on käytetty loppuun, pelaajien poisheitämistä korteista sekoitetaan uusi pakka.

### Reitin rakentaminen

Reitti on samanväristen ruutujen muodostama yhtenäinen rata kahden vierekkäisen kauppapaikan välillä.

Joidenkin kauppapaikkojen välille on mahdollista rakentaa rinnakkaiset reitit (kaksi samat kauppapaikat yhdistävää, rinnakkain kulkevaa reittiä). Sama pelaaja ei voi rakentaa niitä molempia.

**Huomio:** Kahden pelaajan pelissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain toista. Kun toinen puoli on rakennettu, kukaan ei saa enää rakentaa toista.