

Om det finns en turistmarker på minst en av de två platser du just kopplade samman tar du en turistmarker, förutsatt att du inte redan har en med den symbolen. Om det finns turistmarker på båda sammankopplade platserna måste du välja vilken du vill ta, med samma restriktioner. Turistmarkers läggs framför dig och är synliga för alla spelare.

När du mutar in en sträcka flyttar du samtidigt fram din poängmarker på poängsträckan. Den inmutade sträckans längd bestämmer hur många poäng du får vilket visas av tabellen på spelplanen. Turistmarker ger dig poäng i slutet på spelet.

Du kan muta in denna svarta treutors-sträcka genom att kasta vilken som helst av de följande uppsättningarna kort:

A

B

C

D

Mission

Lo Pan

Polrero Hill

South Beach

Om du inte redan äger en turistmarker med denna symbol tar du en och lägger framför dig.

Dubbelsträckor

Vissa platser kopplas ihop med en dubbelsträcka (två sträckor med samma längd som binder ihop samma platser). En spelare kan aldrig muta in båda sträckorna i en dubbelsträcka.



Notera: I ett två-personers parti kan aldrig den andra sträckan i en dubbelsträcka mutas in om en av sträckorna är inmutad av den andra spelare.

Färjor

Färjor är speciella sträckor som sammankopplar platser över vatten. De känns lätt igen på att en av rutorna längs sträckan har en färjeikon i sig. För att muta in en färjesträcka måste spelaren spela ett färjekort för varje färjesymbol på sträckan (bara en på denna karta) och den vanliga uppsättningen av kort i den rätta färgen för resten av rutorna på färjesträckan.



Dra biljettkort

Varje biljettkort har två platser och ett poängvärde. I slutet på spelet får du kortets poäng för alla de biljetter du klarat av, eller förlorar poängen om de är ofärdiga. För att klara av en biljett måste du bygga en sammanhängande sträcka mellan de två platser som visas på kortet. Du kan ha obegränsat med biljettkort.



Denna handling låter dig dra fler biljettkort. Dra de två översta korten från biljetthögen. Du måste behålla ett av korten, men du får behålla båda om du vill. De kort du väljer att inte behålla läggs under i biljetthögen. När du väl valt att behålla ett biljettkort kan du aldrig kasta det.

Om det bara finns ett kort kvar i biljetthögen kan du fortfarande utföra denna handling, men du måste behålla kortet.

Vilka biljetter du har och vilka du klarat eller ej måste du hålla hemligt för de andra spelarna tills spelet är slut.

Spelet tar slut och sista poängräkningen

Så fort en spelare har två eller färre spårvagnar kvar i sin reserv får alla spelare (inklusive denna spelaren) en sista tur. Därefter tar spelet slut och spelarna räknar ut sin slutpoäng:

- ➔ Spelarna ska redan ha räknat ut sin poängsumma för sträckor de mutat in. För att säkra att inga misstag begåtts kan ni räkna om varje spelares poäng för inmutade sträckor om ni vill.
- ➔ Sedan visar alla spelare sina biljettkort, summerar sina avklarade och drar bort värdet för de biljetter som inte blev färdiga.
- ➔ Till sist får varje spelare poäng för sina turistmarkers de samlat på sig enligt följande tabell:

Markers	0-1	2	3	4	5	6	7
Poäng	0	1	2	4	6	9	12

Spelaren med mest poäng vinner spelet.

Om det blir lika vinner den som klarat av flest biljetter. Om spelarna fortfarande har lika delar de glatt segern.

Credits

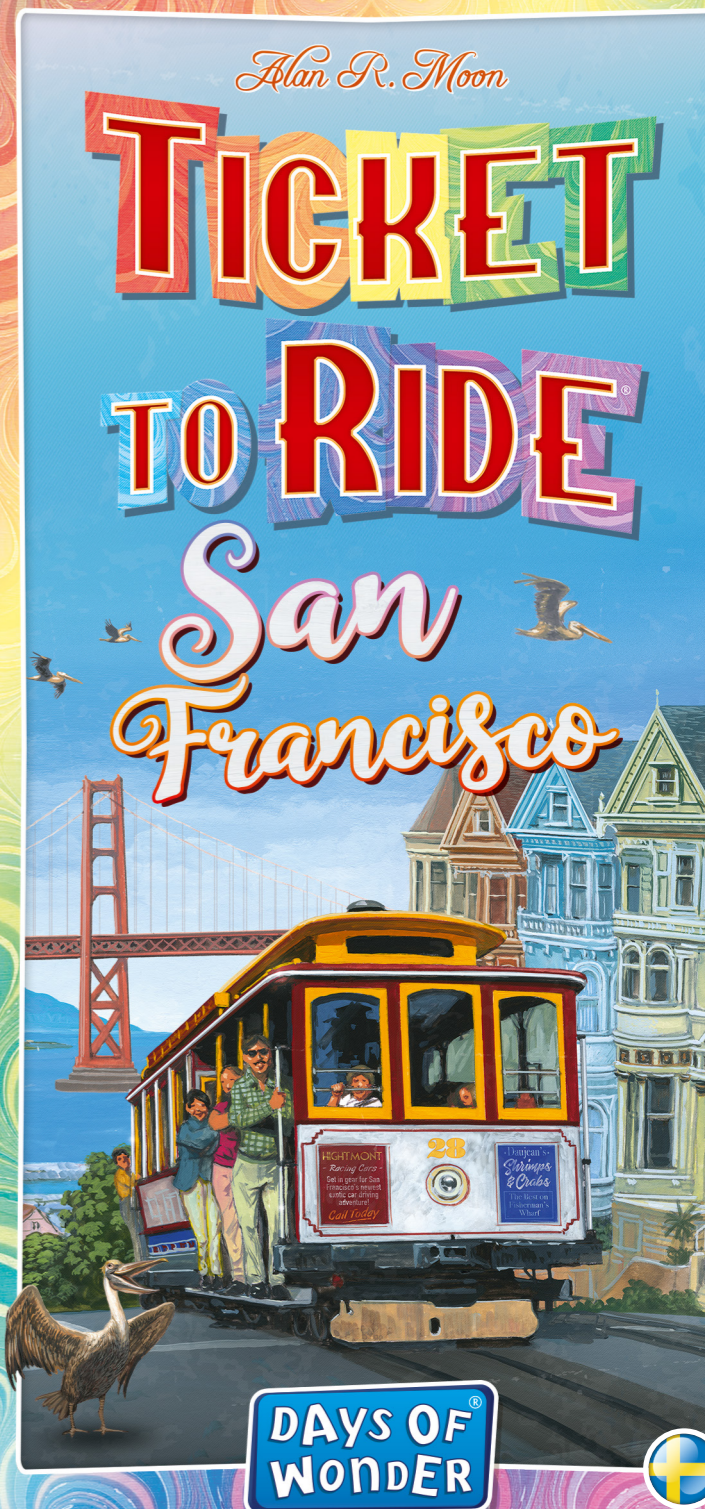
Speldesign av Alan R. Moon

Illustrationer av Julien Delval

Grafisk design av Cyrille Daujean

Ett speciellt tack från Alan och DoW till alla de som hjälpt till att testa spelet: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda & Keith Ward, Bobby West.

© 2004–2022 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



DAYS OF WONDER



Souvenirerna väger tungt i din väska när du lutar dig ut från spårvagnen. Solen skimrar genom dimman som döljer din vy över Alcatraz och Golden Gate bron. San Francisco är verkligen den Gyllene Staden!

Förberedelser

Lägg spelplanen mitt på bordet. Varje spelare tar en uppsättning färgade spårvagnar med sin matchande poängmarker och lägger sin poängmarker på ruta 0 på poängsträckan 1.

Lägg turistmarkerna i högar med samma symbol och placera varje hög på var och en av de 5 följande platserna på kartan: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset och Potrero Hill (känns igen på de röda prickarna \$). Lägg de sista två högarna åt sidan 2, de ska användas senare. Antalet turistmarker i varje hög beror på antalet spelare:

- 3 marker i ett fyra personer parti,
- 2 marker i ett två eller tre personers parti.

Blanda transportkorten och dela ut en starthand på två kort till varje spelare 3. Lägg resterande transportkort nära brädet och vänd upp fem kort från leken 4. Om det finns tre eller fler färjekort bland de uppvända korten kastas alla fem korten och fem nya kort vänds upp från leken för att ersätta dem.

Blanda biljettkorterna och dela ut två till varje spelare 5. Varje spelare får titta på sina biljetter och välja vilka de vill behålla. Varje spelare måste behålla ett eller båda korten. Om de bara behåller ett läggs det andra kortet i botten på biljettkortshögen. Placera sedan biljettkortshögen nära brädet 6. Spelarna håller sin biljettkort hemliga till spelet tar slut.

Slumpa vem som ska vara första spelaren. Spelet fortsätter sedan i medurs ordning med start på första spelaren.

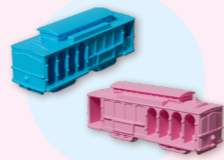
Innan spelet börjar, i ett parti med tre eller fyra spelare, ska den sista spelaren ta en av de två undansatta högarna med turistmarker och placera på en plats som inte redan har en stack. Därefter gör den nästista spelaren samma sak med den sista undansatta högen.

I ett två personers parti placeras andra spelaren två högar med bara en marker var på två valfria platser som inte redan har en hög. Så brädet kommer att ha fem högar med 2 marker och två högar med bara en marker.

Ni är nu redo att börja spela.



❖ 1 spelbräde med karta över San Franciscos transportnätverk



❖ 80 spårvagnar (20 i varje färg)

❖ Ett par extra reservspårvagnar

❖ 21 turistmarker (3 marker för varje symbol)



❖ 4 poängmarker

❖ 44 transportkort (8 flerfärgade färjekort och 6 kort i vardera färgen: blå, grön, svart, lila, röd och orange)

❖ 24 biljettkort

❖ Detta regelhäfte



Spelets mål

Den som har fått mest poäng i slutet på spelet vinner. Du får poäng genom att:

- Muta in en sträcka mellan två intilliggande platser på brädet.
- Lyckas bygga en sammanhängande sträcka mellan de två platserna som visas på ditt, eller dina, biljettkort.
- Samla ett set av unika turistmarkers.

I slutet av spelet blir du av med poäng för de biljettkort som du inte lyckats bygga klart.

En spelrunda

Med start på första spelaren och sedan i medurs ordning fortsätter spelarna att ta turer tills spelet tar slut. På din tur måste du göra en (och endast en) av följande tre handlingar: dra transportkort, muta in en sträcka eller dra biljettkort.

Dra transportkort

Transportkortet matchar sträckornas färger på brädet (grön, svart, orange, lila, gul och blå) förutom färjekortet som är flerfärgade och fungerar som en joker. (De kan ersätta ett annat kort när sträckor mutas in.) Du får alltid ha obegränsat med transportkort på din hand.



I denna handling får du dra två transportkort. Du kan antingen ta det översta kortet från högen (dra blind) eller ta ett av de fem uppvända kortet. Gör du det senare ersätts det omedelbart av det översta kortet från leken.

Det finns ett undantag. Om du tar ett uppvänt färjekort som ditt första kort får du inte ta ett andra kort denna tur. Du kan inte heller ta ett uppvänt färjekort som ditt andra kort.

Så fort tre av dem fem uppvända transportkort är färjekort ska alla fem korten slängas och ersättas med fem nya kort som vänds upp från högen.

När högen tar slut blandas alla kastade kort och bildar en ny hög med transportkort.

Muta in en sträcka

En sträcka består av ett antal rutor med samma färg (och ibland grå rutor) som binder ihop två intilliggande platser på kartan.

För att muta in en sträcka måste du kasta lika många kort från din hand som antalet rutor på sträckan och ställa en av dina spårvagnar på varje ruta. De flesta sträckor kräver att specifika kort kastas. Till exempel måste en blå sträcka mutas in genom att kasta blå transportkort. De grå sträckorna kan mutas med en uppsättning kort i en valfri färg.

Du kan muta in valfri sträcka på bordet även om den inte hänger ihop med en sträcka du redan har mutat in. **Du kan bara muta in en sträcka per tur.**

Om du inte har tillräckligt med spårvagnar kvar att placera på varje ruta av en sträcka kan du inte muta in den sträckan.

