

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

ÆVINTÝRALEGUR LESTARLEIKUR - LEGGÐU STRAX AF STAÐ!

**Á** sólríku haustkvöldi hittust fimm gamlir vinir í bakherbergi eins elsta einkaklúbbs borgarinnar. Allir höfðu þeir ferðast langa leið – héðan og þaðan úr heiminum – til að hittast þennan ákveðna dag, 2. október 1900 – 28 árum, upp á dag, eftir að Lundúnabúinn og sérvitringurinn Phileas Fogg tók veðmáli upp á 20.000 pund, sem hann og vann, um að hann gæti ferðast um heiminn á 80 dögum. Þegar sagan um frægðarför Foggs fyllti síður allra dagblaða þeirra daga, sóttu félagarnir fimm sama háskóla. Innblásinn af veðmálinu góða, og nokkrum bjórkúsum á pöbnum sínum, heiðraði hópurinn hnattförina með hógværi för og veðmáli með – flösku af fínu rauðvíni til handa þeim þeirra sem fyrstur kæmist til Le Procope í París.

Hvert ár eftir það hittust þeir til að halda upp á afmæli hnattfararinnar og heiðra Fogg. Og ár hvert voru ný för (sífellt flóknari) og nýtt veðmál (ávallt veglegra) ákveðin. Með upphafi nýrrar aldar var kominn tími á nýja og illframkvæmanlega för. Veðmálið: 1 milljón dollara til handa þeim sem ynni. Markmiðið: Að sjá hver þeirra gæti ferðast með lest til sem flestra borga í Norður-Ameríku – á aðeins 7 dögum. Ferðin hófst þegar í stað ...

Ticket to Ride er ævintýraleikur sem gerist í lest. Leikmenn keppast um að tengja saman sem flestar borgir með því að eigna sér lestarlínur á korti af Norður-Ameríku.



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



# INNIHALD

- ◆ 1 leikborð með korti yfir lestarlínur í Norður-Ameríku
- ◆ 240 litaðir lestarvagnar (45 af hverjum lit, bláum, rauðum, grænum, gulum og svörtum, auk nokkurra aukavagna í hverjum lit)
- ◆ 144 myndskreytt spil:



110 lestarvagnsspil (12 af hverri gerð, kassavagn, farþegavagn, tankvagn, kælivagn, fraktvagn, silóvagn, kolavagn, og skrifstofuvagn, auk 14 dráttarvagna)



30 lestartíðar



1 samantektarspjald



1 bónusspil lengstu óslitnu leiðarinnar

- ◆ 5 leikpeð (1 fyrir hvern leikmann, blátt, rautt, grænt, gult og svart)
- ◆ Leikreglur
- ◆ 1 Days of Wonder-aðgangsorð fyrir netið (á baksíðu spilareglanna)

## ÞERT KLÁRT FYRIR LEIK

Leikborðið er breitt út. Hver leikmaður tekur sér 45 litaða lestarvagna, auk eins leikpeðs. Hver leikmaður staðsetur leikpeðið sitt á upphafsreit stigareitanna á jaðri leikborðsins. Þegar leikmaður vinnur sér inn stig færir hann leikpeðið sitt fram um jafnmarga reiti 1.

Stokkið lestarvagnsspilin og gefið hverjum leikmanni fjögur 2. Leggið afganginn af lestarvagnsspilunum á hvolf nálægt leikborðinu, en efstu fimm spilin eru lögð niður og látin snúa upp 3.

Leggið bónusspil lengstu óslitnu leiðarinnar við hlið leikborðsins með framhliðina upp 4.

Stokkið lestartíðana og gefið 3 á hvern leikmann 5. Leikmenn skoða lestartíðana sína og ákveða hvaða miðum þeir ætla að halda. Leikmenn verða að halda að minnsta kosti tveimur miðum, en geta haldið öllum þremur. Þeim miðum sem er skilað er komið fyrir neðst í lestartíðabunkanum. Bunkinn er því næst settur hjá leikborðinu 6. Leikmenn sýna ekki lestartíðana sína fyrr en í lok leiksins.

Nú er hægt að hefja leikinn.

## MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að safna eins mörgum stigum og hægt er. Hægt er að fá stig með því að:

- ◆ Eigna sér lestarlínur á milli tveggja aðliggjandi borga á kortinu;
- ◆ Klára leið á milli borga sem gefin er upp á lestartíðna leikmanns;
- ◆ Vera með lengstu óslitnu leiðina.

Stig eru dregin frá ef leikmanni tekst ekki að klára þá leið sem gefin er upp á lestartíðanum hans.

## UMFERÐIR

Leikmaðurinn með mesta reynslu af ferðalögum leggur upp í ferð sína fyrstur. Umferðir ganga síðan réttisælis frá honum og hver leikmaður gerir einu sinni í hvert skipti þar til leiknum er lokið. Þegar leikmaður á að gera má hann aðeins gera eitt af eftirfarandi:



**Draga lestarvagnsspil** – Leikmaður dregur tvö lestarvagnsspil. Hann getur valið á milli þess að taka eitt þeirra sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef leikmaður dregur eitt þeirra spila sem snúa upp verður hann að taka annað úr bunkanum og setja það niður í staðinn. Því næst dregur hann annað spil, annaðhvort af borðinu eða efst úr bunkanum (Kafinn Lestarvagnsspil inniheldur sérstakar reglur um dráttarvagnsspil).

**Eigna sér leið** – Leikmaður eignar sér leið á leikborðinu með því að spila út lestarvagnsspilum sem samsvara lit og lengd leiðarinnar. Hann leggur svo einn lestarvagn frá sér á hvern reit leiðarinnar. Leikmaðurinn skráir því næst stigin sem hann fékk með því að færa leikpeðið sitt jafnmarga reiti fram á við (útskýrt í Stigtafla) eftir stigareitunum.

**Draga lestartíðna** – Leikmaður dregur 3 lestartíðna efst úr bunkanum. Hann verður að halda a.m.k. einum þeirra, en má halda tveimur eða þremur, ef hann vill. Þeim miðum sem er skilað er komið fyrir neðst í bunkanum.

## LESTARVAGNSSPIL

Lestarvagnsspilin eru af 8 gerðum, auk dráttarvagnsspila. Litur hversar gerðar lestarvagnsspils samsvarar mismunandi leiðum milli borga á leikborðinu – fjólublátt, blátt, appelsínugult, hvítt, grænt, gult, svart og rautt.

Dráttarvagnsspil eru marglit og geta komið í stað allra annarra lestarvagnsspila þegar eign er slegið á leið. Ef dráttarvagnsspil er eitt þeirra fimm spila sem snúa upp má leikmaðurinn sem á að draga bara draga eitt spil en ekki tvö. Ef leikmaður er búinn að draga eitt spil úr borði og spilið sem kemur í stað þess er dráttarvagnsspil má leikmaðurinn ekki taka það. Ef sú staða kemur upp að þrjú af spilunum fimm sem snúa upp eru dráttarvagnsspil verður að setja þau til hliðar og setja ný í þeirra stað á borðið.

**Ábending:** Ef leikmaður hefur heppnina með sér og dregur dráttarvagnsspil efst úr bunkanum í blindum drætti telst það bara sem eitt spil og leikmaðurinn má draga annað spil.

Leikmenn geta haft ótakmarkaðan fjölda spila á hendi.

Þegar bunkinn er búinn eru þau spil sem lögð hafa verið til hliðar stokkuð og notuð til að draga úr. Stokkið spilin vel þar sem þau hafa verið lögð til hliðar í samstæðum.

Ef svo ólíklega vill til að engin spil eru eftir til að draga og engin spil hafa verið lögð til hliðar (vegna þess að leikmenn hafa hamstrað þau) er ekki hægt að draga lestarvagnsspil. Þess í stað er bara hægt að eigna sér leið eða draga lestartíðna.

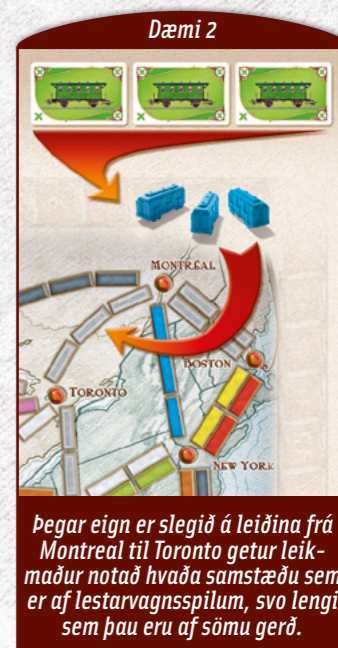
## EIGN SLEGIÐ Á LEIÐ

Til að eigna sér leið verður leikmaður að hafa spilasmæðu sem samsvarar fjölda reita á leið. Samstæðan verður að vera af sama lit. Flestar leiðir þurfa sérstaka gerð samstæðu. Þannig verður að nota bláa farþegavagna til að gera tilkall til blárrar leiðar. Hægt er að eigna sér sumar leiðir – þær gráu – með því að nota spil sem eru öll af sama lit.

Þegar leikmaður eignar sér leið leggur hann einn plastlestarvagn á hvern reit leiðarinnar. Öll spil sem notuð eru til að slá eign á leiðina eru lögð til hliðar.

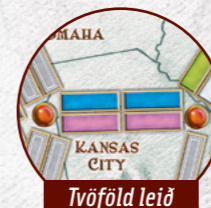


Þegar eign er slegið á leiðina frá Montreal til New York þarf leikmaður þrjú blá farþegavagnsspil.



Þegar eign er slegið á leiðina frá Montreal til Toronto getur leikmaður notað hvaða samstæðu sem er af lestarvagnsspilum, svo lengi sem þau eru af sömu gerð.

Leikmaður getur eignað sér hvaða lausu leið sem er á leikborðinu. Hann þarf ekki að tengja hana við aðrar leiðir sem hann hefur eignað sér. Þá má leikmaður eingöngu eignar sér eina leið, sem tengir tvær aðliggjandi borgir, þegar hann á að gera.



Tvöföld leið

Sumar borgir eru tengdar með tveimur leiðum. Einn leikmaður getur ekki eignað sér báðar leiðir milli tveggja borga.

**Mikilvæg ábending:** Þegar 2 eða 3 leikmenn spila má bara nota aðra leiðina af tvöfaldrari leið. Leikmaður getur slegið eign sinni á aðra hvora leiðina á milli tveggja borga en við það lokast hin leiðin það sem eftir lifir leiksins.

## STIGATAFLA

Þegar leikmaður hefur eignað sér leið skráir hann stigin sem hann fær með því að færa leikþeðið á stigareitunum:

## LESTARMÍÐADRÁTTUR

Leikmaður getur notað sína umferð til að draga lestarmiða. Það gerir hann með því að draga 3 nýja miða efst úr lestarmiðabankanum. Hann verður að halda a.m.k. einum miða, en má halda tveimur eða þremur, ef hann vill. Ef færri en 3 lestarmiðar eru eftir í stokknum dregur leikmaður þá miða sem eftir eru. Þeim miðum sem er skilað er komið fyrir neðst í lestarmiðabankanum.

Hver lestarmiði inniheldur nöfn tveggja borga á kortinu og upplýsingar um hversu mörg stig miðinn gefur. Ef leikmanni tekst að eign sér leiðirnar á milli borganna bætast stig miðans við stigafjölda leikmannsins í lok leiksins. Ef leikmanni tekst ekki að eign sér alla leiðina dragast stigin hins vegar frá.

Lestarmiðar eru ekki sýndir öðrum leikmönnum fyrr en stig eru tekin saman í lok leiksins. Engin takmörk eru á hve marga lestarmiða einn leikmaður getur haft á hendi á meðan á leiknum stendur.

## LEIKSLOK

Þegar einn leikmaður á einungis eftir 0–2 plastlestarvagna þegar hann lýkur við að gera fær hver leikmaður, að honum meðtöldum, að gera einu sinni í viðbót. Eftir það er leiknum lokið og stigin eru tekin saman.







## STIGAÚTREIKNINGUR

Leikmenn ættu þegar að hafa gefið upp þau stig sem þeir fengu fyrir að klára leiðirnar sínar. Til að tryggja að engin mistök hafi verið gerð getur verið gott að endurtelja leiðastig hvers leikmanns.

Þegar því er lokið sýna leikmenn lestarmiðana sína og leggja saman eða draga frá stigafjölda þeirra, allt eftir því hvort þeim tókst að tengja saman borgirnar eða ekki.

Leikmaðurinn sem er með lengstu óslitnu leiðina fær bónusspilið og við það fær hann 10 stig. Ef fleiri en einn eru með jafnlanga óslitna leið fá allir þeir leikmenn 10 stig.

Leikmaðurinn sem hefur flest stigin vinnur leikinn. Ef tveir eða fleiri leikmenn eru með jafnmörg stig vinnur sá sem kláraði flesta lestarmiðana. Ef svo ólíklega vill til að enn sé jafnt vinnur sá leikmaður sem er með bónusspil lengstu óslitnu leiðarinnar.

LENGD LEIÐAR	STIGASKOR
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

## Days of Wonder Online

### Skráðu borðspilið þitt



Hér er lestarmiðinn þinn að Days of Wonder á netinu – netsamfélaginu þar sem ALLIR vinir þínir spila!

Skráðu spilið þitt á [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com) til að

læra um leikjatilbrigði, auka landakort og fleira.

Smelltu á **New Player** hnappinn og fylgdu leiðbeiningunum.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## FRAMLEIÐENDUR

Leikjahönnuður: Alan R. Moon

Teikningar: Julien Delval

Grafísk hönnun: Cyrille Daujean

Sérstakar þakkir frá Alan og DoW til allra þeirra sem prófuðu leikinn fyrir þeirra framlag:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.