

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

Eräänä rauhallisena elokuun iltana viisi ystävää kohtasi kaupungin vanhimmalla yksityisklubilla. Jokainen heistä oli matkustanut pitkän matkan, eri maailmankolkista, saapuakseen paikalle juuri tänä nimenomaisena päivänä ... lokakuun toisena päivänä, 1900. Tarkalleen 28 vuotta sen jälkeen kun lontoolainen herrasmies Phileas Fogg löi 20.000 puntaa vetoa siitä, että hän pystyisi matkustamaan maailman ympäri 80 päivässä.

Kun tarina Foggin menestyksekkästä matkasta täytti maailman sanomalehtien sivut, ystävykset opiskelivat vielä yliopistossa. Foggin vedonlyönnin sekä muutaman paikallisessa pubissa nautitun tuopillisen innoittamina, ryhmä päätti juhlistaa Foggin maailmanympärimatkaa hieman hillitymmällä kilpailulla: pullo hyvää viiniä ensimmäisenä Pariisiin kuuluisaan Le Procope ravintolaan saapuneelle.

Jokaisena vuonna sen jälkeen, he kokoontuivat juhlistamaan Foggin matkan vuosipäivää. Vuosittain järjestettiin uusi kilpailu, aina entistä vaikeampi ja aina entistä suuremmin panoksin. Nyt, uuden vuosisadan alussa, on aika järjestää uusi haastava kilpailu. Panoksena on miljoona dollaria ja voittaja vie luonnollisesti koko potin. Kisan tavoitteena on käydä mahdollisimman monessa Pohjois-Amerikan kaupungissa – vain seitsemässä päivässä. Kisa alkaa välittömästi.

Menolippu on junaseikkailu halki mantereen!



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5

8+

30-60'

PELIN SISÄLTÖ

- ◆ Pohjois-Amerikan rautateitä kuvaava pelilauta
- ◆ 240 muovista junavaunua (45 jokaista väriä, jonka lisäksi kolme varavaunua jokaista väriä kohden)
- ◆ 142 kuvallista korttia:



110 junakorttia (12 kappaletta jokaisessa 8 värissä ja lisäksi 14 moniväristä veturia)



30 menolippua

1 sääntökortti

1 "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti

- ◆ 5 puista pistemerkkiä (1 jokaiselle pelaajalle)
- ◆ 1 sääntökirjanen

PELIN ALKUVALMISTELUT

Asettakaa pelilauta pöydän keskelle. Jokainen pelaaja valitsee itselleen värin ja ottaa valitsemansa värin mukaiset 45 vaunua ja pistemerkin. Pistemerkki asetetaan pelilautaa kiertävän pisteasteikon alkupäähän ①. Pelin aikana, aina kun pelaaja kerää pisteitä, hänen pistemerkkiään tulee siirtää pisteasteikolla ansaittuja pisteitä vastaava määrä eteenpäin.

Sekoittakaa junakortit ja jakakaa jokaiselle pelaajalle neljä korttia ②. Asettakaa loput junakortit pinon pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin ja kääntäkää pöydälle kuvapuoli ylöspäin esiin pakan viisi päällimmäistä junakorttia ③.

Asettakaa "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti pelilaudan viereen ④.

Sekoittakaa menoliput ja jakakaa jokaiselle pelaajalle kolme menolippua ⑤. Jokainen pelaaja saa nyt katsoa menolippunsa näyttämättä niitä muille. Pelaajien tulee päättää mitkä kolmesta menolipusta he haluavat pitää. Heidän tulee pitää vähintään kaksi menolippua, mutta he voivat halutessaan pitää kaikki kolme. Menoliput, joita pelaajat eivät halua pitää, laitetaan menolippukorttipakan pohjalle kuvapuoli alaspäin. Pakka asetetaan tämän jälkeen pelilaudan viereen ⑥. Pelaajat saavat paljastaa menolippunsa muille pelaajille vasta pelin päättyessä.

Peli voi nyt alkaa.

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä. Pisteitä saa seuraavista asioista:

- ◆ 1. rakentamalla reittejä kaupunkien välille;
- ◆ 2. rakentamalla katkeamattoman reitin pelaajan menolipussa mainittujen kahden kaupungin välille;
- ◆ 3. rakentamalla pisimmän yhtenäisen reitin.

Pelaajat menettävät pisteitä, jos he eivät kykene rakentamaan katkeamatonta reittiä menolipussaan mainittujen kahden kaupungin välille.

PELIN KULKU

Kokenein matkailija aloittaa pelin. Tämän jälkeen pelivuoro etenee myötäpäivään. Vuorollaan pelaajan on tehtävä valintansa mukaan yksi (ja vain yksi) seuraavista vaihtoehdoista:

- 1. Junakorttien nostaminen** – Pelaaja voi nostaa kaksi junakorttia. Hän voi ottaa joko yhden viidestä esillä olevasta junakortista tai ottaa junapakan päällimmäisen kortin. Jos pelaaja valitsee esillä olevan kortin, se korvataan välittömästi uudella kortilla, joka käännetään junapakan päältä. Tämän jälkeen pelaaja nostaa toisen kortin, joko esillä olevista korteista tai pakasta (kohdassa junakortit selitetään tarkemmin veturikortteja koskevat erikoissäännöt).

- 2. Reitin rakentaminen** – Pelaaja voi rakentaa kartalle reitin pelaamalla reitin pituutta ja väriä vastaavan joukon junakortteja. Pelattuaan kortit, pelaaja asettelee yhden oman värisen vaununsa rakentamansa reitin jokaiseen ruutuun. Tämän jälkeen pelaaja siirtää pisteasteikolla pistemerkkiään rakentamansa reitin pistearvoa vastaavan määrän eteenpäin.

- 3. Menolippujen nostaminen** – Pelaaja nostaa kolme menolippua menolippupakan päältä. Menolipuista on pidettävä vähintään yksi, mutta pelaaja voi pitää kaksikin tai kaikki kolme jos hän haluaa. Menoliput, joita pelaaja ei halua pitää, palautetaan menolippupakan pohjalle kuvapuoli alaspäin.

JUNAKORTIT

Junakorteissa on kahdeksaa erilaista vaunutyyppeä (väriä), joiden lisäksi pakassa on vetureita. Korttien värit vastaavat eri reittien värejä pelilaudalla: violetti, sininen, ruskea, valkoinen, vihreä, keltainen, musta ja punainen.

Veturit ovat monivärisiä ja toimivat jokereina. Ne kelpaavat kaikkiin korttijoukkoihin reittejä rakennettaessa. Jos pelaaja vuorollaan nostaa pöydällä kuvapuoli ylöspäin olevien viiden junakortin joukosta veturikortin, hän ei saa vuorollaan nostaa kuin yhden kortin kahden sijaan. Jos pelaaja nostaa näkyvissä olevien junakorttien seasta ensin yhden junakortin, joka ei ole veturi, hän ei voi sen jälkeen nostaa näkyvissä olevaa veturia. Jos hän nostaa junakorttipakan päältä veturin, hän voi tietysti nostaa vielä toisen junakortin (pakasta tai pöydältä). Jos kolme viidestä esillä olevasta junakortista on vetureita, kaikki viisi korttia heitetään heti poistopakkaan ja korvataan viidellä uudella kortilla junakorttipakan päältä.

Kädessä pidettävien junakorttien lukumäärää ei ole rajoitettu.

Kun junakorttipakka loppuu, poistopakka sekoitetaan uudeksi junapakaksi ja peli jatkuu normaalisti. Kortit tulee sekoittaa huolella, sillä kortit on heitetty poistopakkaan samanväristen korttien joukoissa.

Mikäli kävisi niin, että junakorttipakassa ei ole kortteja, eikä poistopakassakaan ole mitään (eli pelaajat ovat haalineet kaikki junakortit käsiinsä), junakortteja ei voi saada lisää. Pelaajan täytyy joko rakentaa reitti tai nostaa lisää menolippuja.

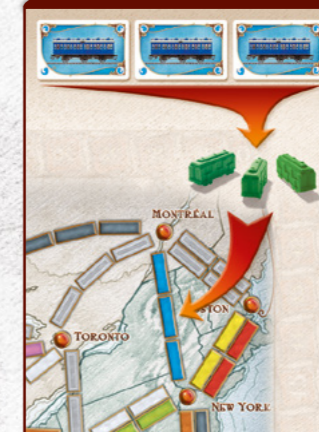
REITTIEKÄN RAKENTAMINEN

Rakentaakseen reitin, pelaajan on pelattava kädestään joukko junakortteja, jotka vastaavat rakennettavan reitin ruutuja. Korttien tulee olla keskenään samanvärisiä (tai korvattu jokereilla). Useimmat reitit vaativat tietynvärisiä junakortteja. Esimerkiksi sininen reitti on rakennettava sinisillä korteilla. Ainoat poikkeukset ovat harmaat reitit. Harmaan reitin voi rakentaa minkä värisillä junakorteilla tahansa, mutta silloinkin kaikkien junakorttien on oltava yhdenvärisiä (tai korvattu jokereilla).

Kun reitti rakennetaan, pelaaja laittaa yhden oman vaununappulan reitin jokaiseen ruutuun. Käytetyt junakortit heitetään poistopakkaan.

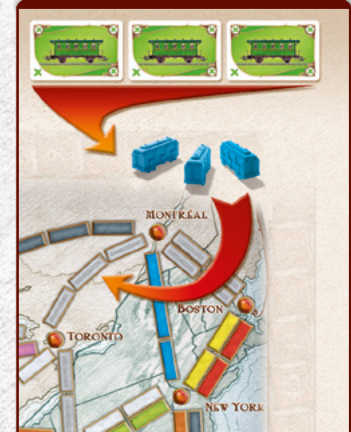
Pelaaja voi rakentaa minkä tahansa vapaan reitin. Reitin ei ole pakko olla yhteydessä johonkin pelaajan omaan aiemmin rakennettuun reittiin. Pelaaja voi rakentaa vuorollaan vain yhden reitin, joka yhdistää kaksi vierekkäistä kaupunkia.

Esimerkki 1



Rakentaakseen reitin Montréalista New Yorkiin, pelaajan tulee pelata kolme sinistä korttia.

Esimerkki 2



Rakentaakseen reitin Montréalista Torontoon, pelaaja tarvitsee kolme yhdenväristä korttia. Väriä ei kuitenkaan ole väliä, kunhan kaikki ovat samoja.

Joitakin kaupunkia yhdistää tuplareitti. Sama pelaaja ei voi rakentaa tuplareitin molempia reittejä.









kaksoisreitit

Tärkeä poikkeus: Kahden ja kolmen pelaajan peleissä vain toinen tuplareitin reiteistä voidaan käyttää. Pelaaja voi rakentaa kumman reitin tahansa, mutta tämän jälkeen muut pelaajat eivät voi enää rakentaa toista reittiä.

REITTIEEN PISTEYTTÄMINEN

Kun pelaaja rakentaa reitin, hän saa pisteitä ja merkitsee ne siirtämällä pistemerkkiään pisteasteikolla eteenpäin.

REITIN PITUUS	PISTEET
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

MENOLIPPUIJEN NOSTAMINEN

Pelaaja voi käyttää vuoronsa myös menolippujen nostamiseen. Silloin hän nostaa kolme päällimmäistä korttia menolippupakasta. Näistä menolipuista hänen täytyy pitää vähintään yksi, mutta halutessaan hän voi pitää kaksi tai vaikka kaikki kolme. Jos menolippupakassa on vähemmän kuin kolme korttia, pelaaja nostaa niin monta kuin voi. Menoliput, joita pelaaja ei halua pitää, laitetaan takaisin pakan pohjalle kuvapuoli alaspäin.

Jokaisessa menolipussa on kahden kaupungin nimi ja pistearvo. Jos pelaaja rakentaa omia reittejään siten, että menolipussa mainitusta kaupungista toiseen menee pelaajan rakentama yhtenäinen reitti (mitä kautta hyvänsä), hän saa menolipussa mainitun pistemäärän pelin lopussa. Jos yhdistäminen ei onnistu, pelaaja menettää menolipun pistearvon verran pisteitä.

Menoliput pidetään salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti. Pelaajien menolippujen lukumäärälle ei ole rajoituksia.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun jollain pelaajista on vain 0, 1 tai 2 vaunua jäljellä vuoronsa lopussa, kaikki pelaajat (mukaan lukien tämä pelaaja) pelaavat vielä yhden vuoron. Sen jälkeen peli päättyy ja pisteet lasketaan.

PISTEIDEN LASKEMINEN

Pelin päättyessä, pelaajilla pitäisi olla jo pisteet rakentamistaan reiteistä. Voi kuitenkin olla hyvä tarkistaa, ettei pelin aikana ole sattunut laskuvirheitä ja laskea pisteet uudelleen.

Tämän jälkeen pelaajat paljastavat menolippunsa ja lisäävät tai vähentävät niiden pistearvon, riippuen siitä, onnistuiko yhtenäisen reitin rakentaminen menolipun kaupunkien välille vai ei.

Pelaaja, jolla on pisin yhtenäinen reitti (laskekaa vaunut, ei yhteyksien määrää) saa "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortin, joka tuo kymmenen lisäpistettä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä pitkä katkeamaton jono, kaikki pisimmän reitin rakentaneet saavat täydet kymmenen pistettä.

Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittoa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä, voittoa pelaaja, jolla on eniten suoritettuja menolippuja. Jos vielä tämänkin jälkeen on tasapeli, pelin voittoa pelaaja, jolla on "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti.

PELIN TOTEUTUS

Pelin suunnittelija : Alan R. Moon

Kuvitus : Julien Delval

Grafisk Designer Cyrille Daujean