

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

En vindfull høstkveld møttes fem venner i bakrommet til en av byens eldste og mest lukkede klubber. De hadde reist langt, fra alle verdens hjørner var de kommet for å møtes denne dagen. Datoen var 2. oktober 1900, nøyaktig 28 år etter at den eksentriske londonaristokraten Phileas Fogg hadde inngått og vunnet veddemålet på £20 000 om at han kunne reise Jorden rundt på 80 dager.

De fem var studenter på samme universitet da nyheten om Foggs triumf gikk verden rundt. Inspirert av det dristige veddemålet, og ytterligere oppildnet av et par pints på den lokale puben, inngikk de fem studentene et mindre ambisiøst veddemål: En god bordeaux-vin til den som først tok seg til Le Procope i Paris. Slik fortsatte det. Hvert år møttes vennene på nytt for inngå et stadig mer grandiost veddemål. Nå ved starten av et nytt hundreår var det klart for det største veddemålet av dem alle: 1 million dollar til den som klarte å besøke flest byer i Nord-Amerika på 7 dager. Reisen skulle foretas med tog, og startskuddet gikk umiddelbart.

Ticket to Ride er et jernbanespill der spillerne konkurrerer om å knytte sammen forskjellige byer ved å legge ut ruter på et kart over Nord-Amerika.

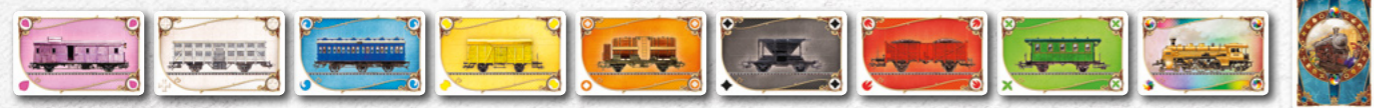


TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

INNHold

- ◆ 1 brett med nordamerikanske togstrekninger
- ◆ 240 vogner i plast (45 hver i blå, rød, grønn, gul og svart, samt tre reserver i hver farge)
- ◆ 142 kort:



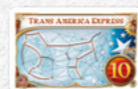
110 vognkort (12 for hver vogntype, samt 14 lokomotiver)



30 billetter



1 oppsummeringskort



1 bonuskort for lengste sammenhengende rute

- ◆ 5 poengmarkører i tre (1 til hver spiller: rød, blå, grønn, gul og svart)
- ◆ 1 regelhefte
- ◆ Days of Wonder-kode for å aksessere online-utgaven av Ticket to Ride

FORBEREDELSE

Legg brettet på midten av bordet. Hver spiller tar et sett vogner, samt poengmarkører i matchende farge. Alle poengmarkører settes på Startfeltet i poengbanen som går langs brettets kanter **1**. Hver gang en spiller får poeng under spillets gang, flyttes poengmarkøren.

Stokk vognkortene godt, og del ut en starthånd på 4 til hver spiller **2**. Legg de resterende vognkortene ved siden av brettet, og legg opp fem kort som skal ligge åpent på rekke og rad ved siden av bunken **3**.

Bonuskortet for lengste sammenhengende rute legges også ved siden av brettet **4**.

Stokk billettene og del ut 3 til hver spiller **5**. Spillerne bestemmer nå selv hvilke rutekort de ønsker å beholde. Du må beholde minst to, men gjerne også alle tre. Returnerte billetter legges i bunnen av billett bunken. Bunken legges ved siden av brettet **6**. Spillerne skal holde sine billetter hemmelig til spillet er over.

Dere er nå klare til å begynne.

SPILLETS MÅL

Målet med spillet er å få mest mulig poeng. Poeng får du på følgende tre måter:

- 1. Opprette en strekning mellom to nabobyer på kartet.**
- 2. Opprette en sammenhengende linje av ruter mellom to byer som er oppgitt på en billett.**
- 3. Å bygge den lengste sammenhengende ruten.**

Du taper poeng dersom du har en billett med en rute som du ikke har fullført.

EN SPILLERUNDE

Den mest bereiste spilleren begynner. Turen fortsetter deretter med klokka rundt bordet helt til spillet er slutt. Når det er din tur, kan du utføre én - og bare én - av følgende tre handlinger:

- 1. Trekke vognkort** - Du kan trekke 2 vognkort, enten et av de fem som ligger åpent, eller det øverste (ukjente) kortet i trekkebunken. Dersom du trakk et åpent kort, etterfyller du med et nytt, slik at det på nytt ligger fem åpne. Deretter velger du på nytt om du vil trekke et åpent eller et ukjent kort (her gjelder det spesielle regler for lokomotivkort, som vi skal komme tilbake til).
- 2. Fullføre en strekning** - Du kan fullføre en strekning mellom to nabobyer ved å spille ut et sett av vognkort som matcher fargen og antallet felter mellom de to byene. Deretter legger du ut dette antallet vogner på den valgte strekningen fra forrådet ditt.
- 3. Trekke billett** - Du trekker 3 billetter fra toppen av billett bunken. Du må beholde minst én, men kan også beholde 2 eller alle 3. Returnerte billetter legges i bunnen av bunken.

VOGNKORT

Det finnes 8 typer vanlige vognkort, pluss lokomotivkort. Fargen på de forskjellige vogntypene (kullvogn, passasjervogn osv) matcher de forskjellige rutene på brettet - lilla, blå, brun, hvit, grønn, gul, svart og rød.

Lokomotivene er jokere som kan telle som en hvilken som helst farge. Dersom en spiller velger å trekke et åpent lokomotivkort, så får han ikke trekke flere kort denne runden. Derfor er det også slik at dersom du har trukket et åpent kort, og erstatningskortet som kommer opp er et lokomotivkort, så kan du ikke trekke dette. Dersom 3 av 5 åpne kort er lokomotivkort, legges disse fem kortene i kastebunken. Deretter skal det legges opp fem nye kort.

Det er ingen begrensning på hvor mange kort du kan ha på hånda.

Når trekkebunken er tom, stokkes kastebunken og blir ny trekkebunke. Kortene bør stokkes godt, i og med at alle kort kastes i sammenhengende sett.

Det er en teoretisk mulighet for at både trekke- og kastebunke går tom, fordi spillerne hamstrer kort på hånda. I så tilfelle er det ikke lenger mulig å trekke vognkort som din handling, du må enten fullføre en strekning eller trekke billetter.

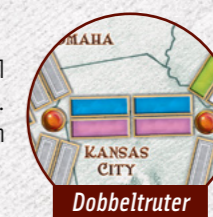


FULLFØRE EN STREKNING

For å fullføre en strekning må du legge ut et sett av kort som matcher ruten i antall og farge. De fleste rutene krever kort i en spesifikk farge. Eksempelvis må en blå rute fullføres ved hjelp av et sett blå vognkort. Enkelte ruter, det vil si de gråfargede, kan fullføres ved å bruke et sett med kort i en hvilken som helst farge. Men settet må være ensfarget.

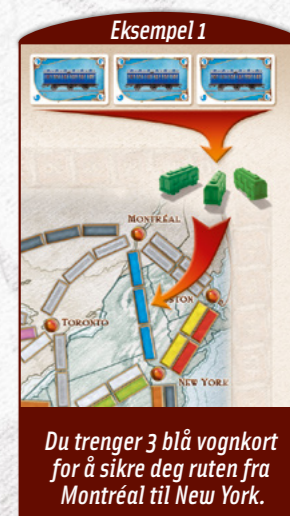
Du kan fullføre en hvilken som helst ledig rute på brettet, og trenger altså ikke ta hensyn til hvor du har ditt øvrige rutenett.

Enkelte byer har dobbel forbindelse seg imellom. Det er ikke tillatt for en spiller å ta begge ruter.



Dobbeltruter

MERK : I to- eller tremannspill kan bare én av strekningene i en dobbelstreking benyttes. En spiller kan fullføre den ene eller den andre av strekningene, men fra da av vil den ledige strekningen være utilgjengelig for de andre spillerne.



Du trenger 3 blå vognkort for å sikre deg ruten fra Montréal til New York.



Du kan bruke kort i en hvilken som helst farge for å få ruten fra Montreal til Toronto, så lenge kortene har lik farge.

POENGTABELL

Når du fullfører en strekning, får du poeng ut fra følgende skala (og poengmarkøren skal da flyttes fremover tilsvarende):

RUTELENGDE	POENG
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

TREKKE NYE BILLETTER

Du kan bruke runden din på å skaffe deg flere billetter. Da trekker du i så fall 3 billetter fra bunken, og kan etterpå legge tilbake 1 eller 2 av kortene. Du må altså beholde minst 1 billett av de du trakk. Om det ikke er så mye som 3 billetter igjen i bunken, så trekker du selvfølgelig færre. Kort du legger tilbake havner i bunnen i billett bunken.

På hver billett finner du oppgitt to byer og en poengsum. Dersom du klarer å forbinde de to byene med en sammenhengende serie strekninger, får du det angitte antallet poeng når spillet er over. Om du derimot ikke lykkes med å koble de to byene sammen, mister du det samme antallet poeng.

Billetter skal holdes skjult for de andre spillerne frem til den endelige opptellingen i spillet. Det er ingen begrensning på hvor mange billetter du kan samle i løpet av spillet.

SLUTTEN

Når en spiller ikke har mer enn 0, 1 eller 2 tog igjen etter sin tur, starter siste runde av spillet. Hver spiller får nå en siste tur, før spillet avsluttes av den som trigget sisterunden..

POENGBEREGNINGEN

Spillerne bør allerede ha fått poengene de har rett på i forbindelse med utleggingen av de ulike strekningene på brettet. For å sikre at alt har gått riktig for seg, er det enkelt å telle over en gang til.

Deretter legger alle spillere frem sine billetter, trekker fra poeng for ufullførte ruter og legger til for de fullførte.

Spilleren med lengst sammenhengende rute får ytterligere 10 poeng. Ved uavgjort får alle involverte spillere 10-poengsbonusen..

Vinner er den som nå har mest poeng. Ved uavgjort vinner den av de involverte som har cashet inn flest billetter. Om det fortsatt er likt, vinner den av dem som fikk bonusen for lengste sammenhengende rute.



DE ANSVARLIGE

Utviklet av Alan R. Moon

Illustrasjoner ved Julien Delval

Grafisk Designer Cyrille Daujean

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Days of Wonder Online

Rekisteröi pelisi
Registrer dit brætspil!
Registrera ditt spel!
Registrer Brettspillet ditt!

Her er din togbillett til Days of Wonder Online – et online brætspils community hvor ALLE dine venner spiller med! Register dit spil på www.daysof wonder.com for at gå på opdagelse i en website fuld af forskellige spil variationer, ekstra kort og meget mere. Klik bare på New Player knappen og følg instruktionerne.

Här är din tågbiljett till Days of Wonder Online – här kan du spela online spel med ALLA dina vänner! Registrera ditt spel på www.daysof wonder.com för att upptäcka en hemsida full med spelvarianter, extra kort och mer. Bara klicka på New Player knappen och följ instruktionerna.

Rekisteröidy osoitteessa
www.daysof wonder.com niin saat ajoittain online tarjouksia, löydät uusi pelitapoja ja karttoja suosikkipeleihisi. Klikkaa vain New Player painiketta ja seuraa oheita. (Englanniksi)

Her er din togbillett til to Days of Wonder Online – Brettspillsamfunnet på internett, der ALLE vennene dine kan bli med å spille! Registrer spillet ditt på www.daysof wonder.com og oppdag en side full av forskjellige spill varianter, kart og mer. Bare klikk på New Player knappen og følg veiledningen!

WWW.DAYSOFWONDER.COM