

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

U En stormig höstkväll möts fem gamla vänner i den bakre salongen till en av stadens äldsta och mest exklusiva klubbar. Var och en hade rest långväga, från alla världens hörn, för att träffas på just den här dagen... den andra oktober 1900. På dagen 28 år efter att Londons excentriske Phileas Fogg antog, och sedermera vann, ett vad om att resa jorden runt på 80 dagar.

När historien om Foggs triumferande resa fyllde dåtidens tidningar gick de fem vännerna fortfarande på universitetet tillsammans. Inspirerade av hans stora chansning (och ett par öl från den lokala puben) högtidlighöll de hans kringsegling med en mer blygsam utflykt och ett lite mindre vad - En flaska fint Bordeauxvin till den som först tog sig till Le Procope i Paris.

För varje år som gått har de träffats för att fira årsdagen av Fogg och hans resa. Och för varje år föreslogs en ny utmaning (alltid lite mer krävande) och ett nytt vad (alltid en lite större insats). Nu vid århundradets slut var det dags för en ny omöjlig resa. Vadet: 1 miljon dollar i en vinnaren-tar-allt tävling. Målet: Att se vem av de fem som med tåg kan besöka flest städer i Nordamerika på bara sju dagar. Resan börjar omedelbart!

Ticket to Ride är ett tågäventyr som korsar hela kontinenten. Spelarna tävlar om att anknäta olika städer genom att muta in järnvägsrutter på en karta över Nordamerika.



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



KOMPONENTER

- ◆ 1 karta över nordamerikanska järnvägsspår
- ◆ 240 tågagnar. (45 st i av varje färg, Blå, Röd, Grön, Gul och Svart, plus 3 extra i varje färg)
- ◆ 142 illustrerade kort:



110 tågkort. 12 av varje vagnsort samt 14 lokomotiv



30 biljettkort



1 översiktskort



1 bonuskort för längsta sammanhängande sträcka

- ◆ 5 poängmarkörer (1 för varje spelare i Blå, Röd, Grön, Gul och Svart färg.)
- ◆ regelhäfte
- ◆ 1 Days of Wonder Online accessnummer (på regelhäftets baksida)

SPELFÖRBEREDELSE

Placera kartan på mitten av bordet. Varje spelare tar en uppsättning tågagnar i en valfri färg samt en poängmarkör i samma färg. Alla spelarna placerar sin poängmarkör på **START 1**. På poängbanan som löper längs kartans kant. Under spelets gång flyttar spelaren poängmarkören varje gång spelaren får poäng.

Blanda tågkorten och ge en starthand om 4 kort till varje spelare **2**. Placera resterande tågkort bredvid kartan och tag 5 kort som läggs intill högen med framsidorna upp **3**.

Placera bonuskortet för längsta sammanhängande sträcka intill kartan **4**.

Blanda biljettkorten och ge 3 kort till varje spelare **5**. Varje spelare tittar igenom sina kort och bestämmer vilka han vill behålla. En spelare måste behålla 2 kort, men får behålla alla 3 om han så önskar. Återlämnade kort läggs underst i högen med biljettkort med baksidan uppåt. Denna hög placeras också intill kartan **6**. Spelarna behåller sina biljettkort till spelets slut.

Ni är nu redo att börja spela!

SPELETS MÅL

Spelets mål är att få så många poäng som möjligt. Poäng erhålles genom att:

- ◆ **1.** Muta in en sträcka mellan två städer på kartan.
- ◆ **2.** Muta in en sammanhängande sträcka av egna tågagnar mellan städerna beskrivna på biljettkorten (en rutt).
- ◆ **3.** Muta in den längsta sammanhängande sträckan.

Poäng dras ifrån om spelaren inte lyckas sammanbinda två städer på ett biljettkort.

EN SPELOMGÅNG

Den mest erfarne resenären börjar. Spelet fortsätter medsols runt bordet i tur och ordning tills spelet avslutas. Under sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av följande handlingar:

- 1. Dra nya tågkort** – Spelaren får dra 2 nya tågkort. Han får ta något av de uppvända korten eller det översta i högen av tågkort (utan att titta på det först). Om spelaren väljer att dra ett uppvänt kort ersätts det genast. Han drar sedan sitt andra kort på samma sätt; antingen från de uppvända korten eller från högen av tågkort. Se dock även avsnittet om tågkort för speciella regler gällande lokomotiv.

- 2. Muta in en sträcka mellan två städer** – Spelaren kan muta in en sträcka mellan två städer genom att spela ett set med tågkort som matchar färgen och antalet rutor på sträckan. Han får därefter sina poäng genom att han flyttar sin poängmarkör det korrekta antalet steg (Se poängtabellen).

- 3. Dra biljettkort** – Spelaren drar 3 biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dem, men får behålla 2 eller 3 om han så önskar. Biljettkort som spelaren inte behåller läggs underst i högen med biljettkort.

TÅGKORT

Det finns åtta olika sorters tågagnskort samt lokomotiv. Färgen på varje sorts tågagnskort motsvarar färgen på rutorna mellan städer på kartan - Lila, Blå, Brun, Vita, Gröna, Gula, Svarta och Röda.

Lok är regnbågsfärgade jokrar som kan användas i alla set när man mutar in en sträcka. Om ett lokomotiv ligger uppvänt när en spelare ska dra nya tågkort får en spelare som tar lokomotivet endast dra det kortet. Om spelaren först drar ett uppvänt kort som ersätts med ett lokomotiv eller om det finns ett uppvänt lokomotiv som spelaren inte väljer som sitt första kort, så kan inte spelaren ta det som sitt andra kort.

Men om spelaren är lyckosam nog att dra ett lokomotiv från toppen av draghögen får han fortfarande dra ett kort till.

Om det skulle finnas 3 lokomotiv uppvända vid något tillfälle ska alla 5 korten slängas och 5 nya vändas upp.

En spelare får ha hur många kort som helst på handen.

När leken är slut tar man de slängda korten, blandar dem och bildar en ny hög. Blanda noggrant då de slängda korten ligger i set som har använts för att muta in sträckor. Skulle det hända att högen är slut och det inte finns några slängda kort att blanda om (för att spelarna har dragit många kort och inte mutat in sträckor), så får spelaren inte dra några tågkort utan måste muta in en sträcka eller dra biljettkort.

MUTA IN EN STRÄCKA

För att muta in en sträcka måste spelaren lösa in ett kortset av samma antal som det finns rutor på sträckan mellan städerna han vill muta in. Ett kortset måste bestå av kort i samma färg. De flesta sträckor kräver ett kortset av en viss färg. Till exempel måste en sträcka med blå rutor mutas in med ett kortset av blå tågkort. Vissa sträckor, markerade med grått på kartan kan mutas in med ett kortset i en valfri färg.

När en sträcka mutas in placerar spelaren en vagn i sin egen färg på varje ruta längs sträckan. Alla kort som använts för att muta in en sträcka slängs sedan.

En spelare kan muta in vilken öppen sträcka som helst på spelbrädet. Han är inte tvungen att förlänga tidigare inmutade sträckor, egna eller andras.



dubbla sträckor

Vissa städer har dubbla Sträckor mellan sig. En spelare kan inte muta in båda dessa sträckor.

Viktigt: När det endast är 2 eller 3 spelare i ett spel, får endast en av de två sträckorna användas. En spelare kan dock välja vilken av sträckorna han vill muta in. De andra spelarna kan därefter inte använda den kvarvarande sträckan.

Exempel 1







För att muta in sträckan mellan Montreal och New York ska spelaren lösa in 3 Blå tågkort.

Exempel 2

För att muta in sträckan mellan Montreal och Toronto kan spelaren lösa in ett kortset i valfri färg så länge han bara använder en färg.

POÄNGTABELL

När en spelare mutar in en sträcka flyttar han sin poängmarkör enligt ovanstående tabell:

STRÄCKANS LÄNGD	Poäng
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

DRA BILJETTKORT

En spelare kan använda sin tur till att dra nya biljettkort. Han drar då 3 nya biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dessa, men får behålla 2 eller alla 3 om han så önskar. Om det inte finns 3 kort i högen får spelaren dra de kort som finns. Biljettkort som en spelare inte behåller läggs underst i högen.

Varje biljettkort anger två städer på kartan och ett poängvärde. Om en spelare bygger en sammanhängande rutt av sträckor från den ena staden till den andra så lägger han till de poäng som anges på kortet när spelet avslutas. Om spelaren inte lyckas muta in en sammanhängande rutt av sträckor mellan städerna, drar han ifrån poängen istället.

Biljettkortet förvaras gömda för de andra spelarna tills spelet avslutas. En spelare kan ha hur många biljettkort som helst vid spelets slut.

SPELETS SLUT

När en spelares förråd av tågagnar består av två vagnar eller färre efter att han har placerat ut en sträcka, ska varje spelare, inklusive den spelaren, spela en tur till. Spelet avslutas därefter och poängen räknas samman.

POÄNGSAMMANRÄKNING

Spelarna bör redan ha markerat de poäng de har fått för sina utplacerade sträckor. För att se att inget misstag begåtts så kan man räkna om poängen eftersom alla vagnar finns kvar på spelbrädet.

Spelarna visar därefter sina biljettkort och lägger till eller drar ifrån poäng från dessa kort beroende på om man lyckats sammanbinda städerna eller inte.

Spelaren som har den längsta sammanhängande sträckan får det speciella bonuskortet och lägger till 10 poäng till sin poängsumma. När man räknar ut och jämför olika spelares sträckor räknar man sammanhängande sträckor av plasttåg i samma färg. En sammanhängande sträcka får innehålla loopar, och passera samma stad flera gånger, men samma plasttåg får inte räknas flera gånger i en sammanhängande sträcka. Om flera spelare har lika långa sammanhängande sträckor får alla de spelarna 10 poäng var.

Spelaren med flest poäng vinner spelet. Om två eller flera spelare har lika många poäng är den av spelarna med klarast flest biljettkort som vinner. I det fall att det fortfarande är lika vinner den av spelarna som fick bonusen för längsta sammanhängande sträcka.

CREDITS

Speldesign av Alan R. Moon

Illustrationer av Julien Delval

Grafisk Design: Cyrille Daujean

Translation Peter Hansson, Alexandra Chronquist and Linus Engström