

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## First Journey



Regler



2-4



15-30'

### INNEHÅLL

- ◆ **1 spelplan** - Lägg den mitt på bordet.
- ◆ **80 plasttåg** - (och ett par reservtåg, ifall du tappar bort några) – Ge varje spelare 20 tåg i samma färg.
- ◆ **72 tågvagnskort** - Blanda dem och ge varje spelare 4 slumpmässiga kort. Resten av korten läggs på hög med bilden nedåt – det här är tåghögen.
- ◆ **32 biljetter** - Blanda dem och ge varje spelare 2 slumpmässiga kort. Resten av korten läggs på hög med bilden nedåt – det här är biljetthögen. *Visa inte dina kort för de andra spelarna!*
- ◆ **4 "Öst till väst"-bonusbiljetter** - Du behöver inte dem just nu. Lägg dem bredvid spelplanen.
- ◆ **1 guldbiljett** - Det här är din belöning om du vinner!

**Spelets mål är att först bli klar med 6 biljetter.**

### SPELETS GÅNG

Den yngsta spelaren börjar. Spelet fortsätter sedan medurs med att varje spelare spelar en runda i taget tills spelet är slut.

#### Din tur

När det har blivit din tur att spela kan du göra en av två saker:

- **Dra tågvagnskort:** Dra de två översta tågvagnskorten från tåghögen.

ELLER

- **Muta in en sträcka:** Spela tågvagnskort från handen för att muta in en sträcka och ställ dina plasttåg på den sträckan.

#### Tågvagnskort

Det finns tågvagnskort i sex olika färger: gula, gröna, vita, svarta, blåa och röda. De låter dig muta in sträckor på spelplanen. Lokomotiv är flerfärgade och kan användas som jokrar när du mutar in sträckor.



#### Tågvagnskort



#### Biljetter



DAYS OF  
WONDER



## Muta in sträckor

Muta in en sträcka genom att spela tågvagnskort som matchar färgen och antalet rutor på sträckan. Sen ställer du ett plasttåg i varje ruta på sträckan. Alla kort som används för att muta in sträckan läggs med bilden uppåt bredvid tåghögen.

*Om du till exempel vill muta in en blå sträcka som är två rutor lång måste du spela två blåa tågvagnskort.*

Du kan muta in valfri ledig sträcka, oavsett om den är ansluten till dina andra sträckor. Du kan bara muta in en sträcka per runda. Sträckans färg behöver inte matcha färgen på dina plasttåg. Tänk på att lokomotiv fungerar som jokrar och kan ersätta tågvagnskort i vilken färg som helst.

**Dubbla sträckor:** Vissa städer är sammanbundna med dubbla spår. Du kan inte muta in båda sträckorna i dessa fall; visa lite hänsyn till de andra spelarna!

## Bli klar med biljetter

När du har mutat in en obruten tågsträcka mellan två städer på din biljett räknas den som klar – grattis! Berätta för de andra spelarna och lägg kortet uppvänt framför dig. Dra sedan en ny biljett överst från biljetthögen.



- **Kasta biljetter:** Om du vet att du inte kan bli klar med dina biljetter (exempelvis för att de andra spelarna har blockerat vägen) kan du hoppa över en runda för att kasta båda dina biljetter i stället för att dra tågvagnskort eller muta in en sträcka. Dra två nya biljetter överst från biljetthögen för att ersätta dem.

## Öst till väst-bonus

Om du fullbordar en sträcka från öst till väst (eller tvärtom) måste du ropa ut "öst till väst!" och sedan ta en av bonusbiljetterna och lägga den framför dig. Giltiga sträckor går från Moskva, Rostov eller Ankara i öst till Dublin, Brest eller Madrid i väst.



Bonusbiljetten räknas som en klar biljett.

## SPELETS SLUT

Spelet är slut när en spelare blir klar med sin sjätte biljett. Den spelaren vinner och får guldbiljetten i belöning!

Spelet är även slut om en spelare ställer sitt sista plasttåg på spelplanen. I så fall vinner den spelare som har flest klara biljetter. Om två eller flera spelare har lika många klara biljetter kommer de på delad förstaplats och vinner tillsammans.

## Muta in sträckor



## Bli klar med biljetter

