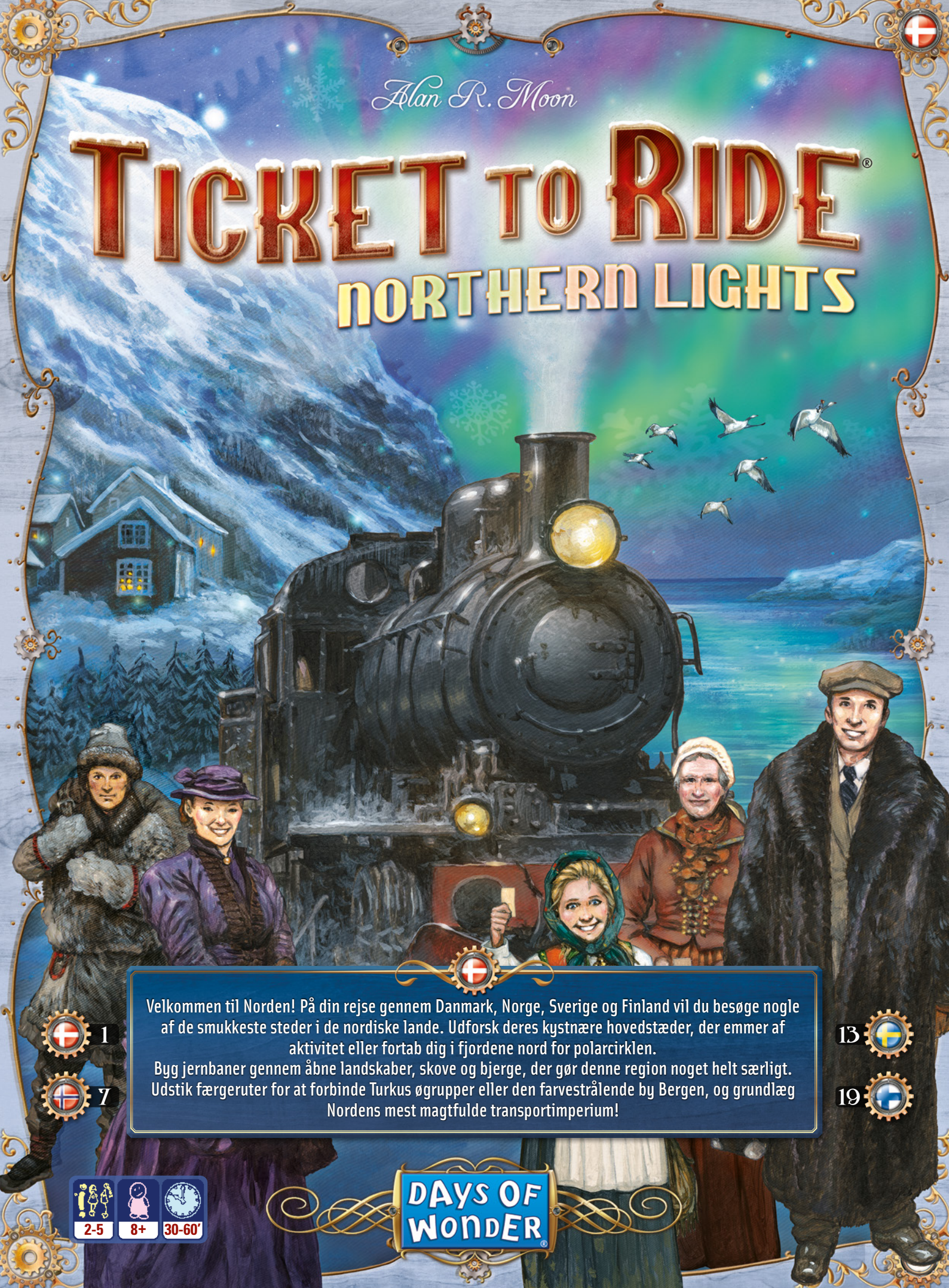


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NORTHERN LIGHTS



Velkommen til Norden! På din rejse gennem Danmark, Norge, Sverige og Finland vil du besøge nogle af de smukkeste steder i de nordiske lande. Udforsk deres kystnære hovedstæder, der emmer af aktivitet eller fortab dig i fjordene nord for polarcirklen.

Byg jernbaner gennem åbne landskaber, skove og bjerge, der gør denne region noget helt særligt. Udstik færgeruter for at forbinde Turkus øgrupper eller den farvestrålende by Bergen, og grundlæg Nordens mest magtfulde transportimperium!



1



7



13



19



DAYS OF
WONDER®

KOMPONENTER

- ◆ 1 spilleplade over Norden
- ◆ 200 farvede togvogne (40 pr player, plus nogle få ekstra)
- ◆ 180 illustrerede kort, inkl.:



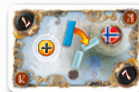
114 togvognskort (12 i hver farve plus 18 lokomotiver)

- ◆ 5 pointmarkører i træ (1 i hver spillerfarve)
- ◆ 1 regelhæfte

55 rutekort



11 bonuskort



OPSÆTNING AF SPILLET

Placér brættet midt på bordet. Hver spiller tager et sæt bestående af 40 togvogne og den matchende pointmarkør. Hver spiller placerer sin pointmarkør på startfeltet ved siden af 100 point **1** på pointsporet rundt langs brættets kant. I løbet af spillet flytter spillerne deres pointmarkør, hver gang de scorer point.

Bland togvognskortene og giv hver spiller en starthånd på 4 kort **2**. Placér den resterende stak af togvognskort nær brættet, og vend fem kort fra stakken, så de ligger med billedsiden opad **3**.

Bland bonuskortene og vend de øverste fire kort fra denne bunke, så de ligger med billedsiden opad ved siden af brættet **4**. Returnér de resterende bonuskort til spillets æske.

Bland rutekortene, og giv hver spiller en starthånd på 4 kort **5**. Stakken med rutekort bliver dernæst placeret ved siden af brættet **6**. Hver spiller kigger på sine rutekort og beslutter, hvilke vedkommende gerne vil beholde. Hver spiller skal beholde mindst to af kortene, men må gerne beholde alle fire kort. Alle returnerede kort placeres under stakken. Spillerne holder deres rutekort skjult for de andre spillere indtil slutningen af spillet.

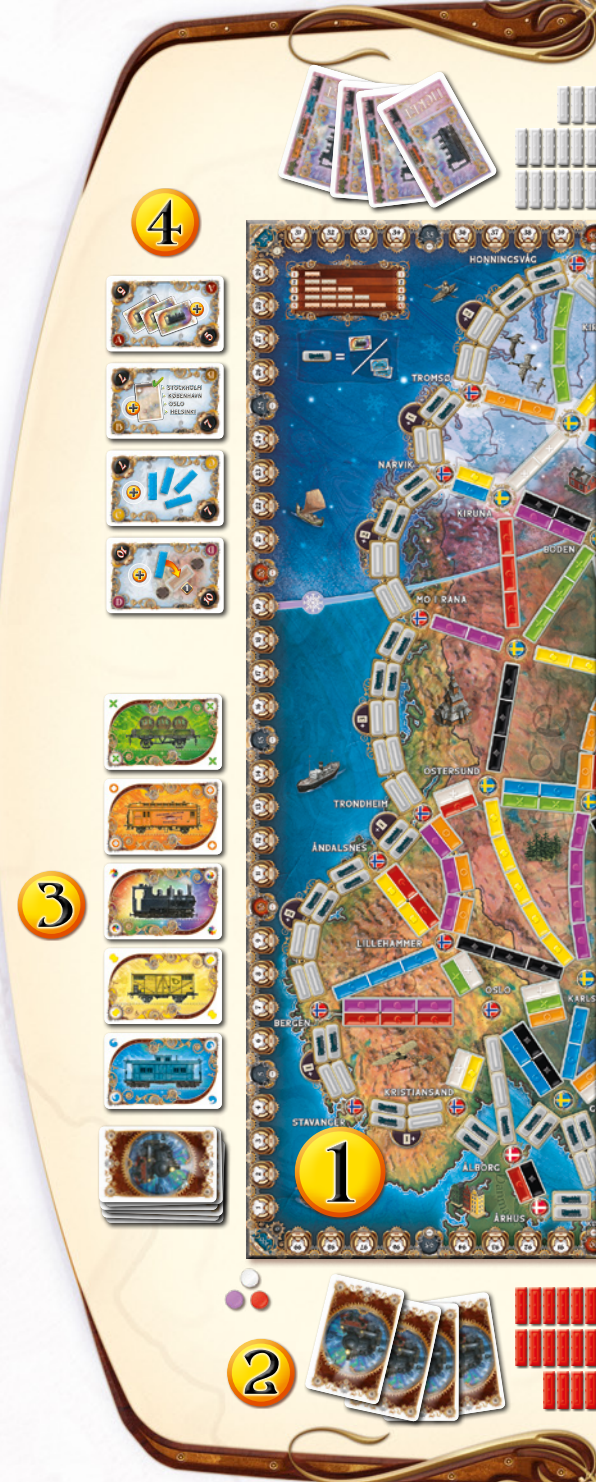
I er nu klar til at begynde spillet.

SPILLETS MÅL

Målet i spillet er at få flest point. Man scorer point ved at:

- ◆ gøre krav på en rute mellem to tilstødende byer på kortet;
- ◆ fuldføre en sammenhængende rute mellem to byer vist på et af sine rutekort;
- ◆ have fuldført målene på bonuskortene ved spillets afslutning.

Der trækkes point fra for rutekort, der ikke er gennemført.



SPILLERTUREN

Spilleren, der har rejst mest, begynder spillet. Spillet går herefter med uret rundt om bordet, hvor spillerne skiftes til at tage en tur, indtil spillet slutter. Når det er en spillers tur, skal vedkommende udføre én (og kun én) af følgende tre handlinger:

Trække togvognskort – Spilleren må trække 2 togvognskort. Man kan tage et af de synlige kort eller det øverste kort fra bunken (og derved trække i blinde). Hvis et af de synlige kort bliver trukket, erstattes det straks af det øverste kort fra bunken. Derefter trækker spilleren sit andet kort, enten fra de fem synlige kort eller fra toppen af bunken. En spiller kan vælge et lokomotivkort med billedsiden opad, men så må vedkommende kun tage dette ene kort i denne tur (dvs. dette lokomotivkort skal være det første og eneste kort, vedkommende trækker i denne tur).

Bemærk: I modsætning til de fleste Ticket to Ride-spil kasseres de synlige togvognskort ikke, hvis der er tre eller flere lokomotiver.

Gøre krav på en rute – Spilleren kan gøre krav på en rute ved at spille et sæt togvognskort, der matcher farven og længden på ruten, og placere sine farvede tog på rutens felter. Derefter modtager vedkommende point ved at flytte sin pointmarkør frem på pointsporet (se Pointoversigten).

Trække rutekort – Spilleren må trække 3 rutekort fra toppen af bunken. Vedkommende skal beholde mindst et af dem men må gerne beholde to eller alle tre. Alle returnerede kort bliver placeret i bunden af bunken.

TOGVOGNSKORT

Der er 8 farver af normale togvognskort plus lokomotivkort. Farverne på hvert togvognskort matcher ruterne på brættet – lilla, blå, orange, hvid, grøn, gul, sort og rød.

Lokomotiver er flerfarvede og fungerer som joker, der kan indgå i kortsæt, når der gøres krav på ruter. De kan også bruges til at gøre krav på færgeruter (se herunder).

Der er ingen grænse for, hvor mange kort en spiller kan have på hånden.

Når bunken er tom, blandes de brugte kort og lægges i en ny bunke. Kortene bør blandes grundigt, da alle kortene er blevet smidt i sæt. Hvis det usandsynlige sker, at der ikke er flere kort i trækbunken, og der ikke er nogen kort i bunken med brugte kort (fordi spillerne hamstrer kort), kan man ikke trække flere togvognskort. I stedet må de kun gøre krav på en rute eller trække rutekort.

GØRE KRAV PÅ RUTER

For at gøre krav på en rute skal man spille et sæt kort svarende til antallet af felter på ruten. Kortene skal være samme farve. De fleste kort kræver en specifik farve kort. Et lokomotiv kan altid bruges som et kort i en valgfri farve. (Se eksempel 1).

Grå ruter kan tages med et sæt i en valgfri farve (se eksempel 2).

Når en spiller gør krav på en rute, placerer vedkommende et af sine plastiktog på hvert felt på ruten. Alle kortene i sættet, der blev brugt til at gøre krav på ruten, placeres nu i en bunke med brugte kort ved siden af trækbunken.

Man må gøre krav på en hvilken som helst åben rute på brættet. Det er aldrig nødvendigt at være forbundet til en tidligere krævet rute. Man må kun gøre krav på én rute og derved forbinde to tilstødende byer på ens tur.

Nogle byer er forbundet med dobbelt- eller tripleruter. Hver spiller må ikke gøre krav på mere end én af ruterne i en dobbelt- eller triplerute.



Eksempel 1.

For at gøre krav på den gule rute skal en spiller spille en af følgende kombinationer: to gule kort, et gult kort og et lokomotiv eller to lokomotiver.



Eksempel 2.

Færgeruter kan gøres krav på ved at spille et sæt kort i en valgfri farve samt lokomotivkort eller par af identiske togkort.



Vigtigt:

- ◆ I spil med to eller tre spillere kan man kun bruge én af ruterne på en dobbeltrute. En spiller kan gøre krav på en valgfri af de to ruter mellem byerne, men derefter kan de andre spillere ikke gøre krav på den anden rute.
- ◆ I spil med to spillere kan kun én af ruterne på en triplerute benyttes. I spil med tre spillere kan kun to af ruterne benyttes. De tre ruter på en triplerute kan kun benyttes i spil med fire eller fem spillere.

FÆRGER

Færger er særlige ruter, der forbinder to tilstødende byer på tværs af vand. De er nemme at kende, fordi de har et lokomotiv på mindst ét af felterne på ruten.

For at gøre krav på en færgerute skal en spiller spille:

- et lokomotivkort
ELLER

- et par togvognskort i samme farve

for hvert lokomotivsymboll på ruten, samt det sædvanlige sæt af togvognskort i en valgfri farve for de resterende felter som ved normale, grå ruter.

TRÆK KORT-BONUS

Nogle ruter har et "+ X"-bonusikon. Når en spiller har gjort krav på en af disse ruter, må vedkommende trække et antal kort fra toppen af trækbanken svarende til tallet. Man må ikke trække de synlige togvognskort med denne bonus.

Eksempel 3.

For at gøre krav på færgeruten mellem Mo i Rana og Narvik kan en spiller spille 1 lokomotivkort eller 1 par identiske togvognskort samt to andre togvognskort i samme farve.



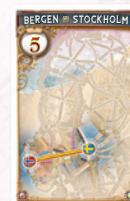
POINTOVERSIGT

Når en spiller gør krav på en rute, rykker vedkommende straks sin pointmarkør frem på pointsporet. Se Pointoversigten herunder.



TRÆKKE RUTEKORT

En spiller kan bruge sin tur på at trække flere rutekort. Det gøres ved at trække 3 nye kort fra toppen af bunken med rutekort. Spilleren skal beholde mindst et af kortene men må gerne beholde to eller alle tre. Hvis der er færre end 3 rutekort tilbage i bunken, trækker spilleren så mange som muligt. Alle returnerede kort bliver placeret i bunden af bunken.



Hvert rutekort viser navnet på to byer på brættet samt en pointværdi. Hvis en spiller laver en række ruter, der forbinder de to byer, får vedkommende det påtrykte antal point, når spillet slutter. Hvis det ikke lykkes at forbinde de to byer inden spillets afslutning, trækker spilleren i stedet antallet fra sine point.

Rutekort holdes hemmelige fra de andre spillere indtil spillets afslutning og pointtællingen. En spiller kan have et ubegrænset antal rutekort i løbet af spillet.

SPILLETS AFSLUTNING

Når en af spillerne kun har to eller færre plastiktog tilbage i slutningen af sin tur, må hver spiller, inkl. den nuværende spiller, tage en sidste tur. Spillet slutter herefter, og spillerne udregner deres samlede point.

BEREGNING AF POINT

- ◆ Spillerne bør allerede have talt pointene for at bygge deres ruter på kortet. For at sikre, at der ikke er sket en fejl, kan I vælge at tælle pointene for ruter igen.
- ◆ Spillerne skal derefter afsløre deres rutekort og lægge pointene til eller trække dem fra, afhængig af om ruten er fuldført eller ej.
- ◆ Til sidst får spillerne point for de fire bonuskort (hvert bonuskort er beskrevet i detaljer herunder). Hvis der er lighed mellem to – eller flere – spillere for et bonuskort, får de alle bonuspointene.
- ◆ Spilleren med flest point vinder spillet. Hvis to eller flere spillere står lige om at have flest point, vinder spilleren, der har fuldført flest rutekort.
- ◆ I de sjældne situationer, hvor spillerne stadig står lige, vinder spilleren, der har opfyldt flest bonuskort. Står de stadig lige, deler de sejren.

BONUSKORT



A Lokomotivsamler

Spilleren med flest lokomotivkort på hånden vinder denne bonus.

Bemærk: Hvert par togvognskort i samme farve tæller som et lokomotivkort for at se, hvem der vinder dette bonuskort.



B Kapitalinvestering

Spilleren med flest fuldførte billetter til Stockholm, København, Oslo og Helsinki vinder dette bonuskort.



C Omkostningseffektivitet

Spilleren med flest togvognsbrikker tilbage vinder dette bonuskort.



D Små skridt

Spilleren med flest togruter med en længde på 1 felt vinder dette bonuskort.



E Den transnordiske ekspres

Spilleren med den længste sammenhængende rute vinder dette bonuskort. En sammenhængende rute må inkludere loops og køre gennem samme by flere gange, men hver strækning på brættet må kun bruges én gang.



F Lokale netværk

Spilleren med flest fuldførte små billetter (med en værdi på 5 eller mindre) vinder dette bonuskort.



G International togmagnat

Spilleren med flest forskellige lande forbundet med togruter vinder dette bonuskort. Der er i alt 9 forskellige lande på brættet, der kan kendes på deres flag.



H Polarekspressen

Spilleren med flest fuldførte billetter til byer nord for Polarcirklen vinder dette bonuskort.



I Sneplovsprisen

Spilleren med flest ruter mellem byer nord for Polarcirklen vinder dette bonuskort.



J Færgeskaptajn

Spilleren med flest færgeruter vinder dette bonuskort.



K Det vilde vesten

Spilleren med flest togruter til norske byer vinder dette bonuskort.

Days of Wonder Online

Registrer dit brætspil

På side 24 finder du koden, så du kan registrere dit spil på Days of Wonder Online – det online brætspilsfællesskab, hvor ALLE dine venner spiller!

Registrer dit spil på www.ticket2ridegame.com

for at få adgang til en hjemmeside fyldt med spilvarianter, ekstra kort og meget mere. Klik blot på **New Player**-knappen og følg instrukserne.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

HOLDET BAG

Spildesign af
Alan R. Moon

Illustrationer: Julien Delval
Grafisk design: Cyrille Daujean

Playtestere: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebahgi og Sébastien Rio.

Days of Wonder, Days of Wonder-logoet, Ticket to Ride-brætspillet og Ticket to Ride Northern Lights er alle varemærker eller registrerede varemærker ejet af Days of Wonder, Inc. og copyrights © 2008–2022 af Days of Wonder, Inc. Alle rettigheder forbeholdt.