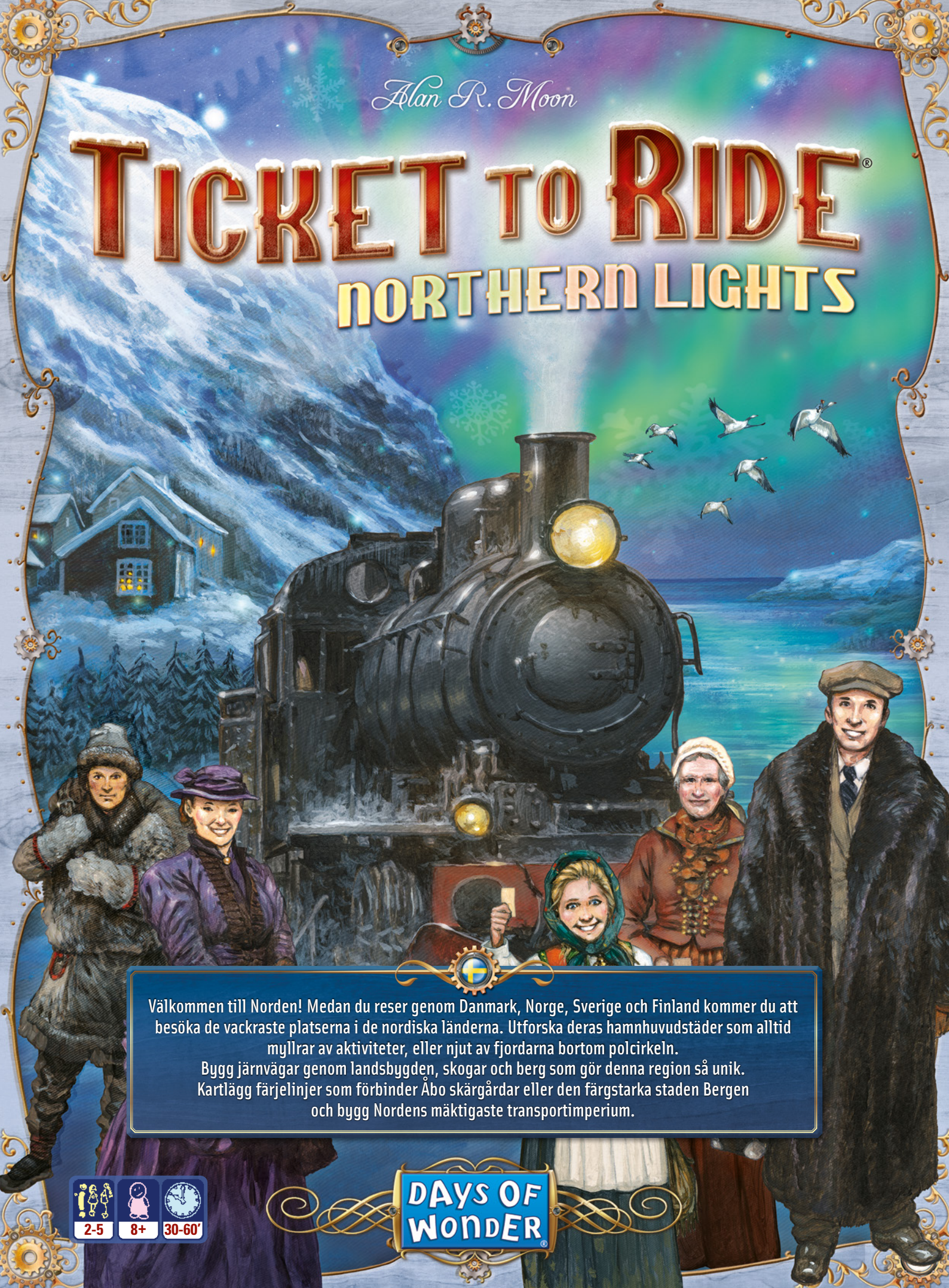


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NORTHERN LIGHTS



Välkommen till Norden! Medan du reser genom Danmark, Norge, Sverige och Finland kommer du att besöka de vackraste platserna i de nordiska länderna. Utforska deras hamnhuvudstäder som alltid myllrar av aktiviteter, eller njut av fjordarna bortom polcirkeln.

Bygg järnvägar genom landsbygden, skogar och berg som gör denna region så unik. Kartlägg färjelinjer som förbinder Åbo skärgårdar eller den färgstarka staden Bergen och bygg Nordens mäktigaste transportimperium.



DAYS OF
WONDER®

INNEHÅLL

- ◆ 1 spelbräde över Norden
- ◆ 200 färgade tågagnar (40 per spelare, plus några extra)
- ◆ 180 illustrerade kort inklusive:



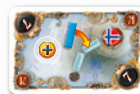
114 tågkort (12 i varje färg, plus 18 lok)

- ◆ 5 poängmarker i trä (1 för varje spelare i matchande tåg färger)
- ◆ 1 regelhäfte

55 biljettkort



11 bonuskort



FÖRBEREDELSE

Lägg spelbrädet mitt på bordet. Varje spelare tar ett set av 40 färgade tågagnar och sin matchande poängmarker. Varje spelare lägger sin poängmarker på startrutan bredvid nummer 100 **1** på poängsträckan runt kartans kant. Var gång en spelare får poäng under spelets gång flyttar de fram sin poängmarker lika många steg.

Blanda tågkorten och dela ut en starthand på 4 kort till varje spelare **2**. Lägg högen med de resterande tågkorten bredvid spelbrädet och vänd upp de översta fem korten från leken **3**.

Blanda bonuskorten, vänd upp de översta fyra korten och lägg dem bredvid spelplanen **4**. Lägg tillbaka de resterande bonuskorten i lådan.

Blanda biljettkorten och dela ut 4 kort till varje spelare **5**. Högen med biljettkort läggs ner bredvid spelplanen **6**. Varje spelare tittar på sina biljettkort och bestämmer sig för vilka de vill behålla. Varje spelare måste behålla minst två men får behålla alla fyra om de vill. Biljettkort som inte behålls läggs underst i högen. Spelarna håller sin biljettkort hemliga tills slutet på spelet.

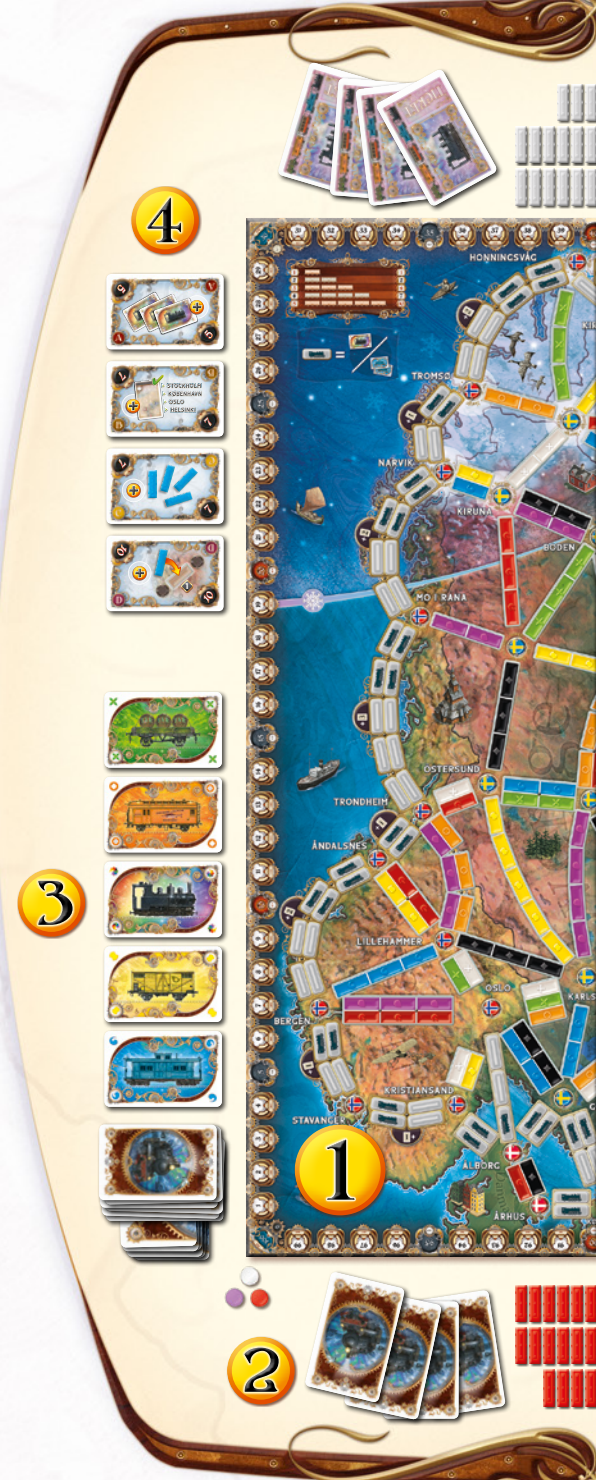
Ni är nu redo att börja spela.

MÅLET MED SPELET

Målet är att få mest poäng av alla. Du kan få poäng genom att:

- ◆ Muta in en sträcka mellan två intilliggande städer på kartan.
- ◆ Lyckas fullfölja en sammanhängande väg med sträckor mellan två städer på dina biljettkort.
- ◆ Uppfylla ett bonuskort när spelet tar slut.

Spelare blir av med poäng om de inte lyckas fullfölja sina biljettkort.



En spelrunda

Spelaren med mest erfarenhet av resor börjar. Spelet fortsätter sedan i medurs ordning runt bordet där spelarna utför en tur i taget tills spelet tar slut. På sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av följande tre handlingar:

Dra tågkort – Spelaren får dra 2 tågkort. De får ta valfritt uppvänt kort eller dra det översta kortet från leken (dra blint). Om de tar ett uppvänt kort vänder de genast upp ett ersättningskort från leken. Därefter drar de sitt andra kort, antingen från de uppvända eller från leken. En spelare får välja ett uppvänt lokomotivkort men om de gör det får de inte dra några andra kort denna tur (dvs. detta lokomotivkort måste vara det första och sista kortet de drar denna tur.)

Notera: Till skillnad från de flesta Ticket to Ride spel kastar ni inte de fem uppvända korten när tre eller fler av dem är lokomotiv.

Muta in en sträcka – Spelaren kan muta in en sträcka på brädet genom att spela ut ett set av tågkort som matchar färgen och längden på sträckan och sedan placera en av sina färgade tågagnar på varje ruta på sträckan. Sedan flyttar de fram sin poängmarker på poängsträckan lika många steg som sträckans längd gav poäng (se tabellen med sträckors poäng).

Dra biljetter – Spelaren får dra 3 biljettkort från toppen av leken. De måste behålla minst ett av dem men får behålla två eller alla tre om de vill. Kort som inte behålls läggs tillbaka underst i leken.

TÅGKORT

Det finns normala tågagnskort i 8 färger och lokomotivkort. Färgen på varje typ av tågkort matchar sträckorna mellan städer på brädet – lila, blå, orange, vit, grön, gul, svart och röd.

Lokomotiven är mångfärgade och fungerar som jokrar som kan vara med i set när sträckor mutas in. De är också användbara när färjesträckor mutas in (se nedan).

En spelare får alltid ha obegränsat med kort i sin hand.

När draghögen är slut blandas de kastade korten om och bildar en ny draghög. Se till att blanda korten ordentligt eftersom de har kastats i set. Om det osannolika skulle hända att det inte finns några kort kvar i leken att dra och inga kastade (för att spelare bunkrar upp kort på sina händer) kan en spelare inte dra tågkort. I stället kan de bara muta in en sträcka eller dra biljettkort.

MUTA IN STRÄCKOR

För att muta in en sträcka måste spelaren spela ut ett kortset med lika många kort som antal rutor på sträckan. Ett kortset måste bestå av samma färg. De flesta sträckor kräver ett specifikt färgat kortset för att mutas in. Ett lokomotiv kan alltid användas som ett kort i valfri färg (se exempel 1).

Grå sträckor kan mutas in med ett set i valfri färg (se exempel 2).

När en sträcka mutats in ställer spelaren ett av sina plasttåg på varje ruta längs sträckan. Alla kort som användes för att muta in sträckan läggs i en kashög bredvid draghögen. En spelare kan muta in valfri ledig sträcka på spelbrädet. De behöver aldrig kopplas ihop med redan färdigbyggda sträckor. En spelare kan bara muta in max en sträcka på sin tur, och därmed koppla ihop två intilliggande sträckor.

Vissa städer är sammankopplade med dubbelsträckor, andra med trippelsträckor. En spelare kan aldrig muta in mer än en sträcka i en dubbel- eller trippelsträcka.



Exempel 1.

För att muta in den gula sträckan kan en spelare spela valfri av följande kombinationer: två gula tågkort; ett gult tågkort och ett lokomotiv; eller två lokomotiv.



Exempel 2.

Färjesträckor kan mutas in genom att spela ett set av kort i valfri färg tillsammans med lokomotiv eller par av likadana tågkort.



Viktigt:

- ◆ I ett 2 eller 3-personers spel kan bara en av sträckorna i en dubbelsträcka användas. En spelare kan muta in en av de två sträckorna mellan städerna, men sen är den andra sträckan stängd för andra spelare.
- ◆ I ett 2-personers spel kan bara en av sträckorna i en trippelsträcka användas; i ett 3-personers spel endast två av sträckorna. Alla tre sträckorna i en trippelsträcka används bara i ett 4 eller 5-personers spel.

FÄRJOR

Färjor är speciella sträckor som går genom vatten och binder samman två städer. De är lätta att känna igen på att åtminstone en av rutorna innehåller en lokomotivsymbol.

För att muta in en färjesträcka måste spelaren spela:

- ett lokomotivkort
ELLER
- ett par tågkort i samma färg

för varje lokomotivsymbol på sträckan, och den vanliga uppsättningen av tågkort i en färg för de kvarvarande rutorna, som för en grå sträcka.

DRA BONUS

Vissa sträckor har en "+ X"-bonussymbol. Efter att ha mutat in en av dessa sträckor drar spelaren lika många tågkort från toppen av leken som siffran anger. Inga uppvända tågkort kan dras med denna bonus.

Exempel 3.

För att muta in färjesträckan mellan Mo i Rana och Narvik kan en spelare spela 1 lokomotivkort, 1 par identiska tågkort tillsammans med två andra tågkort i samma färg.



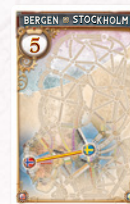
STRÄCKORNAS POÄNGTABELL

När en spelare mutar in en sträcka flyttar de fram sin poängmarker på poängsträckan lika många steg som de fick poäng. Se poängtabellen här under.



DRA BILJETTER

En spelare kan använda sin tur till att dra biljettkort. De drar då 3 nya kort från toppen av biljettkortshögen. De måste behålla minst ett av korten men får behålla två eller alla tre om de vill. Om det finns färre än 3 biljetter kvar drar de så många som finns kvar. Kort som inte behålls läggs tillbaka underst i leken.



Varje biljett innehåller namnet på två städer på kartan och ett poängvärde. Om en spelare lyckas binda ihop de två städerna med en serie av sträckor kommer de att få poängvärdet i slutet på spelet. Om de inte lyckas koppla ihop de två städerna dras poängvärdet bort i stället.

Spelarna håller sina biljettkort hemliga för andra spelare tills sista poängräkningen. En spelare får samla på sig valfritt antal biljetter under spelets gång.

SPELET SLUT

När en spelares antal färgade tågagnar är nere på två eller färre får alla spelare, inklusive den spelaren, en sista tur. Därefter avslutas spelet och alla spelarna räknar ut sin slutpoäng.

RÄKNA UT POÄNG

- ◆ Spelarna ska redan ha fått poäng för de sträckor de färdigställt. För att säkra upp att inga misstag har begåtts kan ni räkna om poängen för varje spelares sträckor.
- ◆ Spelarna avslöjar sedan vilka biljetter de har och lägger till (eller drar bort) poängvärdet för dessa, baserat på om de klarade (eller inte) att koppla ihop dessa städer.
- ◆ Till slut delas poäng ut för de fyra bonuskorten (varje bonuskort förklaras här under) Om det blir lika mellan två eller fler spelare för ett bonuskort får alla som fick lika bonuspoängen.
- ◆ Spelaren med mest poäng vinner spelet. Om två eller fler spelare har mest och lika mycket vinner den av dessa spelare som har färdigställt flest biljettkort.
- ◆ Om det osannolika händer att de fortfarande har lika vinner den som har färdigställt flest bonuskort. Är det fortfarande lika vinner de alla.

BONUSKORT



A Lokomotivsamlaren

Spelaren med mest lokomotivkort på handen vinner denna bonus.

Notera: ett par tågkort i samma färg räknas som ett lokomotivkort när det avgörs vem som vinner detta bonuskort.



B Kapitalinvestering

Spelaren med flest färdigställda små biljetter till Stockholm, Köpenhamn, Oslo eller Helsingfors vinner denna bonus.



C Kostnadseffektiv

Spelaren med flest tågvarnar kvar vinner denna bonus.



D Småstegsstrateg

Spelaren med flest inmutade sträckor med en ruta vinner denna bonus.



E Nordisk Express

Spelaren med den längsta sammanhängande sträckan vinner denna bonus. En sammanhängande sträcka får innehålla loopar och gå genom samma stad flera gånger men varje sträcka kan bara användas en gång i samma sammanhängande sträcka.



F Lokalt nätverk

Spelaren med flest färdigställda små biljetter (värda 5 poäng eller mindre) vinner denna bonus.



G Internationell magnat

Spelaren som har flest olika länder sammankopplade med sina sträckor vinner denna bonus. Det finns totalt 9 olika länder på brädet.



H Polarexpressen

Spelaren som har flest färdigställda biljetter till städer innanför polcirkeln vinner denna bonus.



I Snöplogsbelöning

Spelaren som har flest sträckor som sammanbinder städer i polcirkeln vinner denna bonus.



J Färjemästaren

Spelaren som har flest färdigställda färjesträckor vinner denna bonus.



K Vilda västern

Spelaren med flest sträckor som sammanbinder norska städer vinner denna bonus.

Days of Wonder Online

Registrera ditt brädspel

På sidan 24 hittar ni koden för att registrera ert spel på Days Of Wonder Online – online spelcommunityn där ALLA dina vänner spelar! Registrera ditt spel på

www.ticket2ridegame.com

och upptäck en värld av spelvarianter, extra kort och mer.

Bara klicka på knappen **New Player** och följ instruktionerna.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CREDITS

Speldesign av
Alan R. Moon

Illustrationer av Julien Delval
Grafsk formgivning av Cyrille Daujean

Speltestare: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebayhi & Sébastien Rio.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride – the boardgame and Ticket to Ride Northern Lights are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2008–2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.