



DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

Den taktfaste rytme af toget giver ekko gennem de store hovedbanegårde og åbne landskaber og fanger charmen ved at rejse gennem Europa i starten af det 20. århundrede.

Ticket to Ride® Europe er et togspil, der krydser det europæiske kontinent. Spillerne dyster om at forbinde forskellige byer ved at indsætte tog på strækninger hen over kontinentets bjergkæder og de omkringliggende have på det farvestrålende kort.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Indhold

- ◆ 1 regelbog
- ◆ 1 spilleplade (et kort over Europas togruter)
- ◆ Plastiktog i 5 farver (nogle få ekstra i hver farve medfølger, så sørg for, at I starter hvert spil med 45 tog pr. spiller)
- ◆ 15 togstationer i plastik (3 stationer i samme farver som togvognene)
- ◆ 5 pointmarkører (1 i hver togfarve)
- ◆ 1 længste rute-bonuskort



- ◆ 46 rutekort
 - 40 normale rutekort (blå baggrund)
 - 6 lange rutekort (grøn baggrund)



- ◆ 110 togvognskort: 12 i hver af de 8 farver, der matcher strækningerne på spillepladen (lilla, rød, orange, gul, grøn, blå, hvid, sort) og 14 lokomotiver, der fungerer som jokere



Forberedelse af spillet

1. Placér spillepladen midt på bordet.
2. Hver spiller tager et sæt bestående af 45 plastiktog og den tilhørende pointmarkør.
3. Hver spiller placerer sin pointmarkør på feltet 0 på pointsporet, der løber langs spillepladens kant ①. I løbet af spillet flytter spillerne deres egen pointmarkør, hver gang de får point.
4. Bland togvognskortene og giv hver spiller 4 kort som starthånd ②.
5. Placér de resterende togvognskort i en stak nær spillepladen, og vend og læg de 5 øverste kort på en række. Hvis 3 eller flere af de 5 vendte kort er lokomotiver, skal alle 5 kort kasseres til en bunke med brugte kort, og 5 nye kort bliver vendt for at erstatte dem ③.
6. Placér Længste rute-bonuskortet ved siden af spillepladen ④.

7. Tag rutekortene, og adskil de lange ruter (de 6 kort med grøn baggrund) fra de normale rutekort (blå baggrund). Bland de lange rutekort, og giv hver spiller 1 af dem ⑤. Placér de resterende lange ruter tilbage i spillets æske uden at kigge på dem.
8. Bland de normale rutekort, og giv hver spiller 3 af dem ⑥. Placér de resterende rutekort i en træk bunke ved siden af spillepladen.
9. Hver spiller kigger i hemmelighed på deres 4 rutekort og beslutter, hvilke de vil beholde. Du skal beholde mindst 2 af dem men må beholde flere, hvis du vil. Placér rutekort, du ikke vil beholde, tilbage i spillets æske, uden at lade nogen se dem. De kasserede rutekort kan være enten lange eller normale rutekort. De gemte rutekort forbliver hemmelige indtil spillets afslutning.
10. I er nu klar til at spille.

Målet i spillet

Målet i spillet er at få flest point.

Du får point:

- ♦ ved at indsætte tog på strækninger mellem 2 tilstødende byer på kortet
- ♦ ved at gennemføre rutekortene, du har beholdt
- ♦ ved at skabe den længste sammenhængende rute
- ♦ for hver ubrugt station i slutningen af spillet

Advarsel: Du mister point for de beholdte rutekort, du ikke har gennemført.

Gennemførte rutekort

For at gennemføre et rutekort skal du forbinde begge byer nævnt på rutekortet med en sammenhængende rute af plastiktog i din egen farve.



En spillers tur

Vælg en startspiller på en måde, I kan blive enige om. Spillet går derefter rundt om bordet i urets retning, og hver spiller tager 1 tur ad gangen indtil spillets afslutning. Når det er din tur skal du udføre 1 (og kun 1) af de følgende 4 handlinger:

1. Træk togvognskort
2. Indsæt tog
3. Træk rutekort
4. Byg 1 station

1. Træk togvognskort

Du kan bruge din tur til at trække togvognskort. Hvis du gør det, må du trække 2 kort. Hvert af disse kort kan trækkes fra et af de 5 synlige kort ved siden af spillepladen eller fra toppen af trækbunken (det kaldes at trække blindt). Efter at have trukket et af de synlige kort skal det straks erstattes af et nyt kort fra toppen af trækbunken.

Hvis 3 af de 5 synlige togvognskort på noget tidspunkt er lokomotiver, kasseres alle 5 kort straks og erstattes af 5 nye kort fra trækbunken.

Der er ingen grænse for, hvor mange kort du kan have på hånden. Når trækbunken er tom, blandes alle kasserede togvognskort og lægges som en ny trækbunke. Kortene bør blandes grundigt, da mange af kortene vil være blevet kasseret i matchende sæt.

Hvis der ikke er nogen kort tilbage at trække, og der ikke er nogen bunke med brugte kort, er det ikke muligt at tage handlingen "Træk togvognskort". I stedet kan du kun vælge handlingerne "Indsæt tog", "Træk rutekort" eller "Byg 1 station".

Lokomotiver



Lokomotiver er flerfarvede jokerkort, der kan indgå som enhver farve i sæt, når der indsættes tog på en strækning.

Hvis du vil trække et synligt lokomotiv, skal det være det første togvognskort, du trækker i denne tur, og du må ikke trække et kort mere.

Bemærk: Hvis du er så heldig, at du trækker et lokomotiv blindt fra toppen af trækbunken, tæller det som et normalt kort, og du må stadig trække i alt 2 kort i denne tur.

2. Indsæt tog

Du kan bruge din tur til at indsætte tog på 1 strækning. En strækning er et sæt sammenhængende, farvede felter (i nogle tilfælde grå felter) mellem 2 tilstødende byer på kortet.

For at indsætte tog på en strækning skal du spille et antal togvognskort svarende til antallet af felter på strækningen. Sættet af togvognskort skal matche farven på strækningen (se Eksempel 1). Placer 1 af dine plastiktog på hvert af felterne, og kassér kortene, du brugte til at indsætte tog på strækningen.

Bemærk:

- Du kan indsætte tog på grå strækninger ved at spille et sæt kort i 1 valgfri farve (se Eksempel 2)
- Du må kun indsætte tog på 1 strækning i din tur
- Du må indsætte tog på en valgfri, ledig strækning på spillepladen; den behøver ikke at være forbundet til nogen af dine andre strækninger
- Du skal indsætte tog på hele strækningen i en enkelt tur

1 Indsættelse af tog på den blå strækning mellem SOFIA og CONSTANTINOPE

2 Indsættelse af tog på den grå strækning mellem WIEN og ZÁGRÁB

Eksempler

Nogle byer er forbundet med dobbeltstrækninger (2 strækninger i samme længde mellem de samme byer). Den samme spiller må ikke indsætte tog på begge strækninger i en dobbeltstrækning.

Bemærk: I spil med 2 eller 3 spillere kan der kun indsættes tog på én af dobbeltstrækningens strækninger. En spiller kan indsætte tog på en valgfri af de 2 strækninger, men den anden strækning bliver derefter lukket; ingen spiller kan indsætte tog på den anden strækning.



Færger

Færger er specielle, grå strækninger, der forbinder 2 tilstødende byer hen over et farvand. De kan nemt kendes på, at de har lokomotivikoner på mindst 1 af strækningens felter.

For at indsætte tog på en færgestrækning skal du spille et lokomotiv for hvert lokomotivikon på strækningen sammen med det normale sæt kort i én farve for de resterende felter på færgestrækningen.

Bemærk: Lige som med alle andre strækninger kan ekstra lokomotiver bruges som erstatning for kort i dette sæt. Lokomotivikonerne indikerer blot det mindste antal lokomotiver, der skal bruges.

3 Indsættelse af tog på en færgestrækning

For at indsætte tog på færgestrækningen fra **ROMA** til **PALERMO** skal der bruges 1 lokomotiv og 3 togvognskort i 1 farve.



Tunneller

Tunneller er særlige strækninger, der nemt kan identificeres ved hjælp af de særlige tunnelmarkeringer og omrids rundt om hvert af strækningens felter.



Når du forsøger at indsætte tog på en tunnelstrækning, skal du først indikere, hvilken strækning du forsøger at indsætte tog på. Herefter placerer du det nødvendige antal kort baseret på længden af strækningen foran dig. Vend derefter 3 kort fra trækunken, uanset hvor lang tunnelstrækningen er. For hvert vendt kort, hvis farve matcher farven på kortene, som du har spillet for at indsætte tog på den pågældende tunnelstrækning, skal du spille et ekstra kort i samme farve fra din hånd (eller bruge et lokomotiv). Først herefter kan du indsætte tog på tunnelstrækningen.

Hvis du ikke har nok ekstra togvognskort i den matchende farve (eller ikke ønsker at bruge dem), kan du tage alle dine spillede kort tilbage på hånden, hvorefter din tur slutter.

Kassér de 3 togvognskort, der blev vendt for tunnelstrækningen, når turen er slut.

Husk, at lokomotiver er flerfarvede jokere. Derfor matcher et lokomotiv trukket fra toppen af trækunken, når du forsøger at indsætte tog på en tunnelstrækning, automatisk farven på togvognskortene spillet for strækningen, så du er tvunget til at spille et ekstra kort.

4A Indsættelse af tog på en tunnelstrækning

Du spiller 2 grønne kort.



Vendte kort



Ingen af de 3 vendte kort er grønne eller lokomotiver. Du behøver ikke at spille ekstra kort for at indsætte tog på strækningen.