



DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

U mirujućem ritmu zvuka vlaka odjekuje veličanstvenim postajama i otvorenim krajolicima, prenoseći čari putovanja kroz Europu početkom ranog 20. stoljeća.

Ticket to Ride® Europe je željeznička pustolovina koja će vas provesti preko kontinenta. Igrači se natječu u povezivanju gradova uspostavljajući željezničke rute preko planina i mora na šarolikoj mapi Europe.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Sadržaj

- ◆ 1 knjižica pravila
- ◆ 1 ploča za igru (karta europskih željezničkih ruta)
- ◆ Figure vagona u 5 boja (u svakoj boji dolazi i nekoliko rezervnih, obratite pažnju da svaku igru uvijek započnete s 45 vagona po igraču)
- ◆ 15 plastičnih postaja (po 3 u svakoj boji vagona)
- ◆ 5 oznaka za bodovanje (po 1 u svakoj boji igrača)
- ◆ 1 karta bonusa za najdulju rutu

- ◆ 46 karata zadatka
 - 40 običnih ruta (plava poledina)
 - 6 dugih ruta (zelena poledina)
- ◆ 110 karata vlakova: 12 vagona u svakoj od 8 boja ruta na ploči (ljubičasta, crvena, narančasta, žuta, zelena, plava, bijela, crna) i 14 lokomotiva koje su joker karte



Priprema igre

1. Postavite ploču na sredinu stola.
 2. Svaki igrač uzima komplet od 45 plastičnih vagona zajedno s pripadajućim kompletom od 3 postaje i oznakom za bodovanje iste boje.
 3. Svi igrači postavljaju svoje oznake za bodovanje na polje 0 na traci za bodovanje koja se nalazi na rubu ploče. **1.** Tijekom igre, svaki put kada igrač osvoji bodove, pomiče svoju oznaku duž trake za odgovarajući broj polja.
 4. Promiješajte karte vagona i podijelite svakom igraču po 4 karte. **2.**
 5. Preostale karte vagona postavite kao špil pored ploče i okrenite prvih 5 karata licem prema gore. Ako su barem 3 od 5 okrenutih karata lokomotive, odmah odbacite svih 5 karata u kup odbačenih karata i povucite 5 novih karata s vrha špila. **3.**
 6. Postavite kartu bonusa za najdulju rutu licem prema gore pored ploče. **4.**
 7. Karte zadataka razdvojite na duge rute (6 karata sa zelenom poledinom) i obične rute (plava poledina). Promiješajte karte dugih ruta i podijelite svakom igraču po jednu **5.** Preostale karte dugih ruta vratite nazad u kutiju bez gledanja.
 8. Promiješajte karte običnih ruta i podijelite po 3 svakom igraču **6.** Ostatak postavite licem prema dolje pored ploče kao špil za povlačenje karata.
 9. Igrači u tajnosti pogledaju svoja 4 zadatka i odluče koje žele zadržati. Morate zadržati najmanje dvije karte, ali možete i više ako želite. Karte zadataka koje ne želite zadržati vratite u kutiju bez da ih drugi igrači vide. Odbačene karte zadataka mogu biti obične ili duge rute. Zadatke koje zadržite čuvajte u tajnosti do kraja igre.
- Sada ste spremni za početak igre.

Cilj igre

Cilj igre je osvojiti najveći broj bodova.

Bodove osvajate:

- ♦ uspostavljanjem rute između dva susjedna grada na mapi
- ♦ uspješnim povezivanjem gradova na vašim kartama zadataka
- ♦ izgradnjom najduljeg neprekinutog niza ruta
- ♦ za svaku željezničku postaju koja vam ostane neiskorištena na kraju igre

Pažnja: Gubite bodove za svaku kartu zadatka koju ne dovršite.

Dovršavanje zadataka

Kako bi dovršili zadatak, morate spojiti oba grada naznačena na toj karti zadataka neprekinutim nizom vagona u svojoj boji.



Tijek igre

Igrač koji je posljednji putovao vlakom igra prvi. Igra se zatim nastavlja u smjeru kazaljke na satu, gdje svaki igrač igra po **jedan potez** dok se igra ne završi. Na svom potezu morate izvršiti jednu (i samo jednu) od sljedeće četiri akcije:

1. Povucite karte vagona
2. Postavite rutu
3. Povucite karte zadataka
4. Izgradite željezničku postaju

1. Povlačenje karata vagona

Na svom potezu možete povući karte vagona. Ako odaberete tu akciju, možete povući dvije karte. Bilo koja od tih karata može se povući iz niza od pet vagona pored ploče ili sa vrha špila (povlačenje na slijepo). Nakon povlačenja karte koje je okrenuta licem prema gore, odmah dopunite niz kartom s vrha špila karata vagona.

Ako su u bilo kojem trenutku tri od pet karata okrenutih licem prema gore lokomotive, odbacite svih pet i povucite novih pet karata sa vrha špila kako biste ih zamijenili.

Možete imati neograničen broj karata u ruci. Kada se špil karata vagona isprazni, promiješajte sve odbačene karte vagona i tako napravite novi špil za povlačenje. Dobro promiješajte karte, jer će većina karata biti odbačena u kompletima.

U rijetkom slučaju da niti u kupu odbačenih karata nema karata vagona, ne možete odabrati akciju "povlačenje karte vagona". Umjesto toga morate odabrati akciju "postavite rutu", "povucite karte zadataka", ili "izgradite željezničku postaju".

Lokomotive



Lokomotive su višebojne joker karte koje mogu biti dio bilo kojeg kompleta boja kada postavljate rutu. Lokomotive su također potrebne za zauzimanje trajektnih ruta (vidi: Trajekti). Ako iz niza karata okrenutih licem prema gore želite uzeti lokomotivu, **ona mora biti prva** karta vagona koju povlačite u ovom potezu i zatim **ne možete uzeti drugu** kartu.

Napomena: Ako imate sreće i dobijete lokomotivu sa vrha špila kada povlačite na slijepo, ona se računa kao jedna karta i onda i dalje možete povući ukupno dvije karte u svom potezu.

2. Postavljanje Rute

Na svom potezu možete postaviti jednu rutu. Ruta je niz povezanih polja iste boje (u nekim slučajevima su siva polja) između dva susjedna grada na mapi.

Kako biste postavili rutu, odigrajte onoliko karata vagon koliko polja ima u ruti. Komplet karata koji igrate mora odgovarati boji rute (vidi Primjer 1). Postavite po jednu svoju figuru vagona na svako od tih polja, a zatim odbacite karte koje ste koristili za postavljanje rute. Zatim zabilježite osvojene bodove pomicanjem svoje oznake bodovanja duž staze za bodovanje, u skladu s tablicom (na ploči za igru i na strani 6).

Napomene:

- Sive rute mogu se uspostaviti igranjem kompleta karata **bilo koje iste boje** (vidi Primjer 2)
- Možete postaviti **samo jednu rutu** na svom potezu
- Možete uspostaviti **bilo koju slobodnu rutu** na ploči; ne mora se nastavljati na neku od ruta koje ste ranije uspostavili
- Morate uspostaviti **cijelu rutu** u jednom potezu

1

Uspostavljanje plave rute
SOFIA – CONSTANTINOPE

ili

ili

ili

2

Uspostavljanje sive rute
WIEN – ZÁGRÁB

ili

ili

Primjeri

Neki gradovi povezani su dvostrukim rutama (dve rute iste duljine između istih gradova). Isti igrač ne može uspostaviti obje rute.

Napomena: U igri za dva ili tri igrača, smije se uspostaviti samo jedna od dvostrukih ruta. Igrač može uspostaviti bilo koju od te dvije rute, ali onda se preostala ruta zatvara za druge igrače.



Trajekti

Trajekti su specijalne sive rute koje povezuju dva susjedna grada preko vode. Razlikuju se od običnih ruta po oznakama lokomotive na barem jednom od polja na ruti.

Da biste uspostavili rutu trajekta, morate odigrati lokomotivu za svaku oznaku lokomotive na ruti, uz uobičajeni komplet karata iste boje za preostala polja na toj ruti trajekta.

Napomena: Kao i za svaku rutu, lokomotive mogu zamijeniti karte vagona u tom kompletu. Oznaka lokomotive samo označava najmanji broj potrebnih lokomotiva.

3 Postavljanje rute trajekta

Postavljanje rute trajekta **ROMA – PALERMO** zahtjeva jednu lokomotivu i tri karte vagona bilo koje iste boje.



Tuneli

Tuneli su specijalne rute prepoznatljive po posebnim oznakama za tunel i obrubom oko svakog njihovog polja.



Kada pokušavate postaviti rutu kroz tunel, prvo objavite koju rutu želite uspostaviti i postavite potrebne karte za tu rutu licem prema gore ispred sebe. Zatim sa špila karata vagona okrenite tri karte, bez obzira na duljinu rute tunela. Za svaku ovako okrenutu kartu koja bojom odgovara boji odigranih karata za uspostavljanje rute kroz tunel, morate odigrati dodatnu kartu iste boje iz ruke (ili odigrati lokomotivu). Tek tada možete uspostaviti rutu kroz tunel.

Ako nemate dovoljno dodatnih karata vagona odgovarajuće boje (ili ih ne želite odigrati), možete uzeti nazad u ruku svoje odigrane karte i završiti potez.

Tri karte koje ste okrenuli za tunel stavite na kup odbačenih karata.

Ne zaboravite, lokomotive su joker karte. Samim tim, svaka lokomotiva povučena iz špila prilikom pokušaja prolaska kroz tunel automatski će odgovarati boji vagona odigranih za rutu, te ćete morati odigrati dodatnu kartu.

Ako pokušavate uspostaviti rutu kroz tunel samo lokomotivama, morat ćete igrati dodatne karte (koje moraju biti lokomotive), ako se lokomotive nađu među tri povučene karte iz špila.

4A Postavljanje rute kroz tunel

Igrali ste dvije zelene karte.



Otkrivene karte



Nijedna od tri otkrivene karte nije zelena niti lokomotiva. Ne morate igrati dodatne karte kako bi uspostavili rutu.