



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.



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 zadataka
 - 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

- Postavite ploču na sredinu stola.
- Svaki igrač uzima komplet od 45 plastičnih vagona zajedno s pripadajućim kompletom od 3 postaje i oznakom za bodovanje iste boje.
- Svi igrači postave 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.
- Promiješajte karte vagona i podijelite svakom igraču po 4 karte. 2.
- 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.
- Postavite kartu bonusa za najdulju rutu licem prema gore pored ploče. 4.
- 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.
- Promiješajte karte običnih ruta i podijelite po 3 svakom igraču. 6. Ostatak postavite licem prema dolje pored ploče kao špil za povlačenje karata.
- 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.

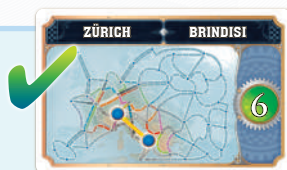
Bodove osvajate:

- ♦ 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 zadatka 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

ili

Primjeri

2

Uspostavljanje sive rute
WIEN – ZÁGRÁB

ili

ili

ili

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.

4B

Postavljanje rute kroz tunel

Igrali ste dvije zelene karte.



Otkrivene karte



Jedna od tri otkrivene karte je lokomotiva, a druga je zelena. Morate odigrati još dvije karte kako bi uspostavili rutu.

+



4C

Postavljanje rute kroz tunel

Igrali ste dvije lokomotive.



Otkrivene karte



Jedna od tri otkrivene karte je lokomotiva, a druga je zelena. Morate odigrati dodatnu lokomotivu kako bi uspostavili rutu.

+



Ako u špil i kupu odbačenih karata nema dovoljno karata od koje tri treba otkriti prilikom određivanja efekta tunela, onda otkrijte samo one karte koje su dostupne. Ako uopće nema karata za okretanje, rutu kroz tunel možete uspostaviti bez rizika igranja dodatnih karata.

3. Povlačenje karata zadatka

Svoj potez možete iskoristiti za povlačenje novih karata zadatka. Povucite tri karte iz špila karata zadatka. Ako je u špil ostalo manje od tri karte, onda povucite samo onoliko karata koliko je moguće.

Morate zadržati barem jednu od karata koje ste izvukli. Karte koje ne želite zadržati vratite na dno špila zadatka kojim god redoslijedom želite.

Napomena: Možete odbaciti samo karte zadatka koje ste upravo povukli, ne i zadatke koje ste već imali u ruci.

Svoje karte zadatka držite u tajnosti do kraja igre. Ne postoji ograničenje broja karata zadatka koje možete imati tijekom igre.

4. Građenje željezničke postaje

Postaja vaše boje omogućuje vam da iskoristite jednu, i samo jednu, od ruta koje pripadaju drugom igraču, kako biste taj grad spojili s gradovima na jednoj od svojih karata zadatka.



Ne morate odlučiti koju rutu ćete koristiti sve do kraja igre.

Postaje se mogu graditi na bilo kojem slobodnom gradu, čak i ako prema njemu ne vodi nijedna uspostavljena ruta. Nije moguće izgraditi dvije postaje na istom gradu.

Na svom potezu možete izgraditi samo jednu željezničku postaju, a ukupno tri postaje tijekom trajanja čitave igre.

Kako biste izgradili svoju prvu postaju, odbacite jednu kartu vagona iz ruke i postavite postaju svoje boje na odabrani grad. Za vašu drugu postaju morat ćete odbaciti dvije istobojne karte vagona iz ruke, a za treću odbacite tri istobojne karte vagona. Kao i obično, možete koristiti lokomotive umjesto vagona.

Kraj igre

Kada nekom od igrača na kraju poteza ostanu dvije ili manje figura vagona u vlastitoj zalihi, svaki igrač, uključujući i tog igrača, ima još jedan završni potez. Zatim igra završava, a igrači računaju svoje ukupne bodove na sljedeći način:

1. Igrači su već tijekom igre trebali voditi računa o osvojenim bodovima prilikom postavljanja ruta. Kako bi provjerili da nije bilo grešaka, možete ponovo izračunati bodove svih uspostavljenih ruta svakog od igrača.



2. Igrači otkrivaju sve karte zadataka koje su zadržali. U ovom trenutku svaki igrač bira rute koje će koristiti za željezničke postaje koje je izgradio. Svaka postaja omogućuje igraču da koristi jednu (i samo jednu) rutu koja pripada protivniku i taj grad poveže kako bi dovršio zadatak. Imajte u vidu da vam postaja ne pomaže na ruti koju nijedan od protivnika nije uspostavio.

Napomena: Željeznička postaja može vam pomoći da završite više zadataka ukoliko se odabrana ruta nalazi na svim tim zadacima.

Dodajte vrijednost uspješno dovršenih zadataka svojim ukupnim bodovima. Vrijednosti nedovršenih karata zadataka oduzimaju se od vaših ukupnih bodova (vidi Primjer 5).



Igrač s najviše bodova je pobjednik.

U slučaju da dva ili više igrača imaju jednak broj bodova, pobjednik je igrač koji je dovršio više karata zadataka. U rijetkom slučaju da je i dalje neriješeno, pobjednik je igrač koji ima kartu najdulje rute. Ako nijedan od izjednačenih igrača nema kartu najdulje rute, igrači dijele pobjedu.

3. Svaki igrač dodaje 4 boda svom ukupnom rezultatu za svaku preostalu neiskorištenu postaju.



4. Igrač koji ima najdulji neprekinuti niz svojih vagona dobiva bonus kartu i dodaje 10 bodova svom rezultatu. U slučaju da je više igrača izjednačeno po duljini niza vagona, svi dobivaju po 10 dodatnih bodova.

- Prilikom izračuna i usporedbe duljine ruta, u obzir se uzimaju samo figure vagona iste boje.
- Neprekidna ruta može sadržavati petlje i prolaziti kroz isti grad više puta, ali nijedna figura vagona ne može se računati dvaput u istoj neprekidnoj ruti.
- Protivničke rute s postajama ne smiju se računati prilikom određivanja najdulje rute.





Žuti igrač je dovršio **MADRID – DIEPPE** i **BARCELONA – BRUXELLES** zadatak zahvaljujući svojoj postaji u Parizu, zbog čega dobiva 16 dodatnih bodova.



Zeleni igrač je dovršio **MARSEILLE – ESSEN**, ali nije uspio završiti **AMSTERDAM – PAMPLONA** jer nitko nije uspostavio rutu Essen – Amsterdam, što mu je onemogućilo da iskoristi svoju postaju u Essenu. On ukupno dobiva 1 dodatni bod.



Dizajn igre Alan R. Moon

Razvoj Adrien Martinot

Ilustracije Fajareka Setiawan

Grafički dizajn Cyrille Daujean

Prijevod Carta Magica

Alan i DoW posebno zahvaljuju svima koji su pomogli oko testiranja igre:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Geografska napomena: Pokušali smo prikazati granice Europe u ranom 20. stoljeću i očuvati imena gradova u njihovom izvornom obliku iz tog vremena. Za potrebe igre, međutim, morali smo blago izmijeniti položaje određenih gradova na mapi.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) uz licencu
asmodee North America Inc. Ticket to Ride®,
Gamegenic®, asmodee® su zaštitni znakovi u vlasništvu
asmodee entiteta. Sva prava pridržana.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



**Dobro došli u fantastični
Svijet Igrača**

Pridružite se & ostvarite
ekskluzivne pogodnosti

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

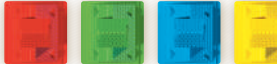
Ritmični zvoki lokomotiv odmevajo prek veličastnih postaj in prostranih podeželskih pokrajin v spominu na čarobna potovanja z vlaki po Evropi v začetku 20. stoletja.

Ticket to Ride® Europe je igra o železnicah po evropski celini. Igralci tekmujejo med seboj tako, da povežejo različna mesta na barvitem zemljevidu z železniškimi progami čez morja in gore.



asmodee®

Vsebina

- ◆ 1 pravila
- ◆ 1 igralna plošča (zemljevid evropskih železniških prog)
- ◆ figurice vagonov v 5 barvah (poskrbite, da vsako igro začnete s 45 vagoni na igralca, saj je v škatlo dodanih nekaj dodatnih vagonov) 
- ◆ 15 figuric postaj v 5 barvah (po 3 v vsaki barvi) 
- ◆ 5 žetonov za točkovanje (po 1 v vsaki barvi) 
- ◆ 1 karta najdaljša pot 

- ◆ 46 vozovnic
 - 40 navadnih vozovnic (moder hrbet)
 - 6 dolgih vozovnic (zelen hrbet)

- ♦ 110 kart z vagoni: po 12 v 8 barvah prog na igralni plošči (vijolična, rdeča, oranžna, rumena, zelena, modra, bela, črna) in 14 lokomotiv



Priprava na igro

1. Postavite igralno ploščo na sredino mize.
 2. Vsak igralec vzame komplet 45 vagonov, ustrezen komplet 3 postaj in žeton za točkovanje.
 3. Vsak igralec postavi svoj žeton za točkovanje na polje 0 na točkovalni lestvici, ki poteka po robu igralne plošče ❶. Med igro igralci vsakič, ko osvojijo točke, ustrezno premaknejo svoj žeton.
 4. Premešajte karte z vagoni in vsakemu igralcu razdelite začetno roko 4 kart ❷.
 5. Preostali kupček kart položite ob igralno ploščo in ob plošči postavite prvih 5 kart s kupčka z obrazom navzgor. Če so vsaj 3 od 5 kart lokomotive, vseh 5 kart takoj odvržite na odlagališče in namesto njih postavite 5 novih kart ❸.
 6. Karto najdaljša pot položite z obrazom navzgor ob igralno ploščo ❹.
 7. Vzemite vozovnice in ločite dolge vozovnice (6 kart z zelenim hrbtom) od navadnih (z modrim hrbtom). Premešajte dolge vozovnice in vsakemu igralcu naključno razdelite po 1 ❺. Preostale dolge vozovnice vrnite v škatlo, ne da bi jih pogledali.
 8. Premešajte navadne vozovnice in vsakemu igralcu razdelite 3 ❻. Preostale vozovnice položite z hrbtom navzgor v kupček poleg igralne plošče.
 9. Vsak igralec skrivaj pogleda svoje 4 vozovnice. Odločite se katere želite obdržati. Obdržati morate vsaj 2, če želite pa jih lahko obdržite tudi več. Vozovnice, ki jih želite odvreči, vrnite v škatlo, ne da bi jih videli drugi igralci. Odvržene vozovnice so lahko dolge ali navadne vozovnice.
- Zdaj ste pripravljeni za začetek igre.

Cilj igre

Cilj igre je, da zberete čim več točk.

Točke osvojite:

- ♦ z nakupom proge med dvema sosednjima mestoma na zemljevidu
- ♦ z uspešnim izpolnjevanjem obdržanih vozovnic
- ♦ z najdaljšo neprekinjeno potjo
- ♦ za vsako neizkoriščeno postajo na koncu igre

Opozorilo: Vsaka neizpolnjena obdržana vozovnica na koncu igre prinese negativne točke.

Izpolnjena vozovnica

Vozovnico izpolnite, ko sta obe mesti, navedeni na vozovnici, povezani z neprekinjeno potjo vagonov v vaši barvi.



Potek kroga

Določite prvega igralca s poljubno metodo. Igra poteka v smeri urinega kazalca. Ko pridete na potezo, morate izvesti 1 (in samo 1) od naslednjih 4 akcij:

1. Povlečite karte z vagoni
2. Kupite 1 progo
3. Vzemite vozovnice
4. Zgradite 1 postajo

1. Povlečite karte z vagoni

Ko ste na potezi, lahko povlečete karte z vagoni. Če ste se odločili za to akcijo, lahko povlečete 2 karti. Obe karti lahko povlečete izmed 5 odprtih kart ob igralni plošči ali z vrha kupčka (vlek na slepo). Če povlečete odprto karto, jo takoj zamenjajte z novo karto, ki jo povlečete z vrha kupa kart z vagoni.

Če so v katerem koli trenutku 3 od 5 odprtih kart z vagoni lokomotive, vseh 5 kart takoj odvržite in jih nadomestite s 5 novimi odprtimi kartami.

Število kart v roki ni omejeno. Ko se kupček kart z vagoni izprazni, premešajte karte na odlagališču v nov kupček. Karte je potrebno temeljito premešati, saj bo večina kart odvržena v barvnih sklopih.

V malo verjetnem primeru, da ni več kart v kupčku in ni odlagališča, ne morete izvesti akcije »Povlečite karte z vagoni«. Namesto tega lahko izvedete le akcije »Kupite 1 progo«, »Vzemite vozovnice« ali »Zgradite 1 postajo«.

Lokomotive



Lokomotive so večbarvne in delujejo kot jokerji, ki se pri nakupu proge lahko štejejo za katero koli barvo. Lokomotive so potrebne tudi za nakup trajektnih prog (glej Trajekti).

Če želite povleči odprto lokomotivo, mora biti to prva karta, ki jo povlečete v tem krogu, druge karte pa ne morete povleči.

Opomba: Če imate srečo in pri slepem vlečenju dobite lokomotivo z vrha kupa, to šteje kot ena karta in v tem krogu lahko še vedno potegnete skupaj 2 karti.

2. Kupite 1 progo

Ko ste na potezi, lahko kupite 1 progo. Proga je niz neprekinjenih barvnih polj (v nekaterih primerih sivih polj) med dvema sosednjima mestoma na zemljevidu.

Progo kupite tako, da igrate toliko kart z vagoni, kolikor je polj na progi. Niz kart mora ustrezati barvam proge (glej primer 1). Na vsako polje postavite 1 svojo figurico vagona. Karte, ki ste jih porabili za nakup proge, dajte na odlagališče. Nato premaknite svoj žeton za točkovanje naprej na točkovalni lestevici za število točk, ki jih prinese proga, glede na točkovalno tabelo (na igralni plošči in na strani 6).

Opombe:

- Sive proge lahko kupite s kartami katere koli enake barve (glej primer 2)
- V svojem krogu lahko kupite le 1 progo
- Kupite lahko katero koli odprto progo na igralni plošči; ni nujno, da je povezana s katero od vaših drugih prog
- Progo morate kupiti v celoti

1

Nakup modre proge
SOFIA – CONSTANTINOPLE

ali

ali

ali

SOFIA
CONSTANTINOPLE

2

Nakup sive proge
WIEN – ZÁGRÁB

ali

ali

ali

WIEN
ZÁGRÁB

Primeri

Nekatera mesta so povezana z dvojnimi progami (2 progi enake dolžine med istima mestoma). Isti igralec ne more kupiti obeh teh prog.

Opomba: V igrah za 2 ali 3 igralce je mogoče kupiti le eno od dvojnih prog. Igralec lahko kupi katero koli od obeh prog, vendar se druga proga nato zapre; noben igralec ne more več kupiti te druge proge.



Trajekti

Trajekti so posebne sive proge, ki povezujejo dve sosednji mesti preko vodne površine. Prepoznate jih po ikonah lokomotiv, ki so upodobljene na vsaj enem od polj, ki sestavljajo progo.

Trajektno progo kupite tako, da za vsako ikono lokomotive na progi igrate lokomotivo. Za preostala polja proge pa karte poljubne enake barve.

Opomba: Tako kot pri vseh progah lahko dodatne lokomotive uporabite namesto kart, ki vam zmanjkajo. Ikone lokomotive zgolj označujejo minimalno število potrebnih lokomotiv za nakup.

3

Nakup trajektna proge

Za nakup trajektna proge **ROMA – PALERMO** potrebujete 1 lokomotivo in 3 karte z vagoni v poljubni enaki barvi.



Predori

Predori so posebne proge, ki jih je mogoče zlahka prepoznati po posebni obliki polj.



Ko kupujete predor, najprej označite, kateri predor kupujete, nato pa odkrito položite predse število kart z vagoni, kot jih zahteva dolžina proge. Neglede na dolžino predora, odkrijte zgornje 3 karte z vagoni iz kupčka. Za vsako karto, katere barva se ujema z barvo predora, morate igrati dodatno karto iste barve iz svoje roke (ali uporabiti lokomotivo). Šele potem lahko uspešno kupite predor.

Če nimate dovolj dodatnih kart ustrezne barve (ali jih ne želite igrati), lahko vse igrane karte vzamete nazaj v roko in vaša poteza se konča.

Na koncu poteze odvržite na odlagališče 3 karte z vagoni, ki ste jih odkrili za dodatno ceno predora.

Ne pozabite, da so lokomotive več barvne joker karte. Zato se bo vsaka lokomotiva, ki jo odkrijete iz kupčka kartc med nakupom predora, samodejno ujemala z barvo predora in vas prisilila, da odigrate dodatno karto.

Če kupujete predor izključno z lokomotivami, boste morali plačati dodatne karte (ki morajo biti lokomotive) le, če se med 3 kartami, ki jih odkrijete za predor, pojavijo lokomotive.

4A

Nakup predora

Igrate 2 zeleni karti.



Odkrite karte



Nobena od 3 odkritih kart ni zelena, niti lokomotiva. Za nakup predora vam ni potrebno plačati dodatnih kart.

4B

Nakup predora

Igrate 2 zeleni karti.



Odkrite karte



Ena od 3 odkritih kart je lokomotiva in ena je zelena.
Za nakup predora morate plačati dve dodatni karti.

+



4C

Nakup predora

Igrate 2 lokomotivi.



Odkrite karte



Ena od 3 odkritih kart je lokomotiva in ena je zelena.
Za nakup predora morate plačati dodatno lokomotivo.

+



Če na kupčku in odlagališču ni dovolj kart, da bi odkrili 3 karte, odkrijte le karte, ki so na voljo. Če ni na voljo več nobenih kart, kupite predor brez dodatnega tveganja.

3. Vzemite vozovnice

Ko ste na potezi, lahko vzamete nove vozovnice. Povlecite 3 karte z vrha kupčka vozovnic. Če so v kupčku ostale manj kot 3 vozovnice, povlecite vse, ki so na voljo.

Vsaj eno od povlečenih vozovnic morate obdržati. Preostale vozovnice vrnite na dno kupčka vozovnic v poljubnem vrstnem redu.

Opomba: Vrnite lahko le pravkar potegnjene vozovnice, ne pa vozovnic, ki ste jih že imeli v roki.

Svoje vozovnice do konca igre skrivajte pred drugimi igralci. Med igro imate lahko poljubno število vozovnic.

4. Zgradite 1 postajo

Ko ste na potezi, lahko zgradite postajo. Postaja v vaši barvi vam omogoča, da uporabite 1 in samo 1 od prog, ki pripadajo drugemu igralcu, v (ali iz) mesta, za povezave na vaših vozovnicah. Odločitev, katero progo boste uporabili, lahko naredite ob koncu igre.



Postajo lahko zgradite v katerem koli mestu brez postaje, tudi če trenutno mesto nima nobene zgrajene proge. V mestu nikoli ne smeta stati 2 postaji.

V vsakem krogu lahko zgradite le 1 postajo, v celotni igri pa največ 3 postaje.

Svojo prvo postajo zgradite tako, da igrate 1 karto z vagoni iz svoje roke in postavite figurico postaje svoje barve v izbrano mesto. Svojo drugo postajo zgradite tako, da igrate set 2 kart katere koli barve; za gradnjo tretje pa set 3 kart katere koli barve. Poljubno število kart lahko nadomestite z lokomotivami.

Konec igre

Ko imate na koncu poteze samo še 0, 1 ali 2 figurice vagonov, ima vsak igralec, vključno z vami, še eno zadnjo potezo. Igra se nato konča. Izračunajte svoje končne točke po naslednjem vrstnem redu:

1. Točke, ki ste jih osvojili za nakup prog, ste seštevali že med igranjem. Lahko se prepričate, da ni prišlo do napak tako, da ponovno preštejete točke, dobljene za proge vsakega igralca.



2. Razkrijte vse obdržane vozovnice. Vsak igralec izbere proge, ki jih bo uporabil za vsako zgrajeno postajo. Vsaka postaja omogoča, da za izpolnitev vozovnice uporabite 1 (in samo 1) progo, ki pripada nasprotniku v tem mestu. Upoštevajte, da vam postaja ne pomaga pri progah, ki niso kupljene.

Opomba: Postaja lahko pomaga izpolniti več kot eno vozovnico, če se izbrana proga lahko uporabi pri vseh vozovnicah.

Vrednost uspešno izpolnjenih vozovnic se prišteje k vašemu številu točk. Vrednost vseh neizpolnjenih vozovnic pa se odšteje od vašega števila točk (glej primer 5).



Zmaga igralec, ki ima največ točk.

Če imata dva ali več igralcev enako število točk, zmaga tisti, ki je izpolnil največ vozovnic. V redkem primeru, da je izid še vedno neodločen, zmaga igralec, ki ima karto najdaljša pot. Če noben od teh igralcev nima karte, si ti igralci delijo zmago.

3. Vsak igralec doda 4 točke k svojemu številu točk za vsako od svojih nezgrajenih postaj.



4. Igralec, ki ima najdaljšo neprekinjeno pot, sestavljeno iz svojih prog, prejme bonus karto in k svojemu seštevku doda 10 točk. V primeru izenačenja pri najdaljši poti vsi izenačeni igralci prejmejo 10 bonusnih točk.

- Pri ocenjevanju in primerjavi dolžin poti upoštevajte le neprekinjene linije figuric vagonov v isti barvi.
- Neprekinjena pot lahko vključuje zanke in večkrat prečka isto mesto, vendar se določena figurica vagona nikoli ne sme šteti dvakrat za isto neprekinjeno pot..
- Pri najdaljši poti se postaje ne smejo upoštevati.





Rumeni je uspel izpolniti vozovnici
MADRID – DIEPPE in **BARCELONA – BRUXELLES**,
ker ima postajo v Parizu in dobi 16 točk.



Zeleni je izpolnil **MARSEILLE – ESSEN**, ni pa izpolnil vovoznice **AMSTERDAM – PAMPLONA**, ker noben igralec ni kupil proge med mesti Essen in Amsterdam in tako postaja v mestu Essen nima učinka. Skupaj Zeleni dobi 1 točko.



Avtor igre: Alan R. Moon

Razvoj: Adrien Martinot

Ilustracije: Fajareka Setiawan

Grafično oblikovanje: Cyrille Daujean

Prevod: Stratosfera

Alan in DoW se še posebno zahvaljujejo tistim, ki so pomagali pri testiranju igre:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Geografska opomba: Poskušali smo natančno prikazati politične meje Evrope v začetku 20. stoletja in ohraniti takratna imena mest v njihovih lokalnih jezikih. Zaradi igralnih potreb pa smo morali nekoliko prilagoditi položaj nekaterih mest na zemljevidu.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) na podlagi licence podjetja asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic®, asmodee® so blagovne znamke v lasti podjetij skupine asmodee. Vse pravice pridržane.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



**Vabimo vas v naš
izjemen svet igralcev**

Pridružite se in uživajte
v ekskluzivnih ugodnostih

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

Ritmični zvuk voza odjekuje veličanstvenim stanicama i seoskim predelima, prenoseći čari putovanja kroz Evropu početkom 20. veka.

Ticket to Ride® Europe je železnička avantura koja će vas provesti preko kontinenta. Igrači se takmiče u povezivanju gradova uspostavljajući železničke rute preko planina i mora na raznobojnoj mapi.



asmodee®

Sadržaj

- ◆ 1 knjiga pravila
- ◆ 1 tabla za igru (mapa evropskih železničkih ruta)
- ◆ Figure vagona u 5 boja (u svakoj boji dolazi i par rezervnih, obratite pažnju da uvek igrate sa 45 vozova po igraču)
- ◆ 15 plastičnih stanica (po 3 u svakoj boji vagona)
- ◆ 5 markera za bodovanje (po 1 u svakoj boji igrača)
- ◆ 1 karta bonusa za najdužu rutu



- ◆ 46 karata destinacija
 - 40 običnih ruta (plava pozadina)
 - 6 dugih ruta (zelena pozadina)
- ◆ 110 karata vozova: 12 vagona u svakoj od 8 boja ruta na tabli (ljubičasta, crvena, narandžasta, žuta, zelena, plava, bela, crna) i 14 lokomotiva koje su džoker karte



Postavka Igre

1. Postavite tablu na sredinu stola.
 2. Svaki igrač uzima komplet od 45 plastičnih vagona zajedno sa pripadajućim kompletom od 3 stanice i markerom za bodovanje iste boje.
 3. Svi igrači postavе svoje markere za bodovanje na polje 0 na traci za bodovanje koja se nalazi na obodu table. ❶. Tokom igre, svaki put kada igrač osvoji bodove, pomera svoj marker duž trake za odgovarajući broj polja
 4. Promešajte karte vozova i podelite svakom igraču po 4 karte. ❷.
 5. Preostale karte vozova postavite kao špil pored table i okrenite prvih 5 karata licem nagore. Ako su makar 3 od 5 okrenutih karata lokomotive, odmah sklonite svih 5 karata u gomilu za odbacivanje i povucite 5 novih karata sa špila ❸.
 6. Postavite kartu bonusa za najdužu rutu licem nagore pored table ❹.
 7. Karte destinacije razdvojte na duge rute (6 karata sa zelenom pozadinom) i obične rute (plava pozadina). Promešajte karte dugih ruta i podelite svakom igraču po jednu ❺. Preostale karte dugih ruta vratite nazad u kutiju bez gledanja.
 8. Izmešajte karte običnih ruta i podelite po 3 svakom igraču ❻. Ostatak ostavite licem nadole pored table kao špil za izvlačenje.
 9. Igrači u tajnosti gledaju svoje 4 destinacije i odlučuju koje žele da zadrže. Morate zadržati najmanje dve karte, ali možete i više ako želite. Karte destinacija koje ne želite da zadržite vratite u kutiju bez da ih drugi igrači vide. Odbačene destinacije mogu biti obične ili duge rute. Destinacije koje zadržite čuvajte u tajnosti do kraja igre.
- Sada ste spremni da počnete sa igranjem.

Cilj Igre

Cilje igre je ostvariti najveći broj bodova.

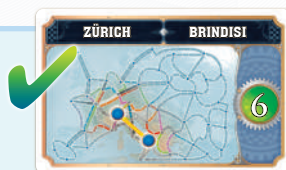
Bodove osvajate:

- ♦ uspostavljanjem rute između dva susedna grada na mapi
- ♦ uspešnim povezivanjem gradova na vašim kartama destinacija
- ♦ izgradnjom najdužeg neprekinutog niza ruta
- ♦ za svaku železničku stanicu koja vam preostane neiskorišćena na kraju igre

Pažnja: Gubite poene za svaku kartu destinacija koju ne završite.

Završavanje destinacije

Da završite destinaciju, morate spojiti oba grada naznačena na toj karti destinacije neprekinutim nizom vagona u svojoj boji.



Tok Igre

Igrač koji je poslednji putovao vozom igra prvi. Igra se zatim nastavlja u smeru kazaljke na satu, gde svaki igrač odigrava po jedan potez dok se igra ne završi. Na svom potezu morate uraditi jednu (i samo jednu) od sledeće četiri akcije:

1. Povucite kartu vozova
2. Postavite rutu
3. Povucite karte destinacija
4. Izgradite železničku stanicu

1. Povlačenje Karata Vozova

Na svom potezu možete povući karte vozova. Ako to odaberete, možete povući dve. Bilo koja od tih karata se može povući iz niza od pet pored table ili sa vrha špila (povlačenje naslepo). Nakon povlačenja karte koje je okrenuta licem nagore, odmah dopunite niz kartom sa vrha špila karata vozova.

Ako su u bilo kom trenutku tri od pet karata okrenutih licem nagore lokomotive, odbacite svih pet i povucite novih pet karata sa vrha špila kako biste ih zamenili.

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

U retkom slučaju da nema ni karata za povlačenje ni u gomili odbačenih, ne možete odabrati akciju "povlačenje karte vozova". Umesto toga morate odabrati akciju "postavite rutu", "povucite karte destinacija", ili "izgradite železničku stanicu".

Lokomotive



Lokomotive su višebojne džoker karte koje mogu biti deo bilo kog kompleta boja kada postavljate rutu. Lokomotive su takođe potrebne za zauzimanje trajektnih ruta (vidi: Trajekti). Ukoliko iz niza karata okrenutih licem nagore želite da uzmete lokomotivu, **ona mora biti prva** karta voza koju povlačite u ovom potezu i zatim **ne možete uzeti drugu** kartu.

Napomena: Ako imate sreće da dobijete lokomotivu sa vrha špila kada povlačite naslepo, ona se računa kao jedna karta i onda i dalje možete povući ukupno dve 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 susedna grada na mapi.

Da biste postavili rutu, odigrajte onoliko karata vozova koliko polja ima u ruti. Komplet karata koji odigrate mora da odgovara boji rute (vidi Primer 1). Postavite po jednu svoju figuru vagona na svako od tih polja, a zatim odbacite karte koje ste koristili za postavljanje rute. Zatim zabeležite osvojene poene pomeranjem svog markera za bodove duž staze za bodovanje, u skladu sa tabelom (na tabli i na strani 6).

Napomena:

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

1 Uspostavljanje plave SOFIA – CONSTANTINOPE rute

ili

ili

ili

ili

2 Uspostavljanje sive WIEN – ZÁGRÁB rute

ili

ili

ili

Neki gradovi su povezani duplim rutama (dve rute iste dužine između istih gradova). Jedan igrač ne može uspostaviti obe ove rute.

Napomena: U igri za dva ili tri igrača, samo jedna od duplih ruta sme biti uspostavljena. Igrač može da uspostavi bilo koju od te dve rute, ali onda druga ruta postaje zatvorena za druge igrače.



Trajekti

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

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

Napomena: Kao i za svaku rutu, lokomotivama možete da zamenite karte u tom kompletu. Ikonica lokomotive samo naglašava najmanji broj potrebnih lokomotiva.

3

Postavljanje rute trajekta

Postavljanje rute trajekta **ROMA – PALERMO** zahteva jednu lokomotivu i tri karte vozova bilo koje jedne boje.



Tuneli

Tuneli su specijalne rute prepoznatljive po oznakama za tunel i oivičenim poljima duž svoje rute.



Kada pokušavate da postavite rutu kroz tunel, prvo objavite koju želite da uspostavite i postavite potrebne karte za tu rutu licem nagore ispred sebe. Zatim sa špila karata vozova okrenite tri karte, nebitno od dužine rute sa tunelom. 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 onda možete uspostaviti rutu kroz tunel.

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

Tri karte okrenute za tunel premestite na gomilu odbačenih karata pored.

Ne zaboravite, lokomotive su džoker karte. Samim tim, svaka lokomotiva povučena sa špila prilikom pokušaja prolaska kroz tunel će automatski odgovarati boji vozova odigranih za rutu, te ćete morati da odigrate dodatnu kartu.

Ako pokušavate da uspostavite rutu kroz tunel samo lokomotivama, moraćete igrati dodatne karte (koje moraju da budu lokomotive) ako se lokomotive nađu među tri povučene karte sa špila.

4A

Postavljanje rute kroz tunel

Igrali ste dve zelene karte.



Otkrivene karte



Nijedna od tri otkrivene karte nije zelena niti lokomotiva. Ne morate igrati dodatne karte da uspostavite rutu.

4B

Postavljanje rute kroz tunel

Igrali ste dve zelene karte.



Otkrivene karte



Jedna od tri otkrivene karte je lokomotiva, a druga je zelena. Morate da odigrate još dve karte da uspostavite rutu.

+



4C

Postavljanje rute kroz tunel

Igrali ste dve lokomotive.



Otkrivene karte



Jedna od tri otkrivene karte je lokomotiva, a druga je zelena. Morate da odigrate dodatnu lokomotivu da uspostavite rutu.

+



Ukoliko u špil u gomili odbačenih karata nema dovoljno karata da se otkriju tri prilikom određivanja efekta tunela, onda otkrijte samo one karte koje su dostupne. Ako uopšte nema karata za okretanje, rutu kroz tunel možete uspostaviti bez rizika igranja dodatnih karata.

3. Povlačenje Karata Destinacija

Svoj potez možete iskoristiti da povučete nove karte destinacija. Povucite tri karte sa špila karata destinacija. Ukoliko je u špilu ostalo manje od tri karte, onda povucite samo onoliko karata koliko je moguće.

Morate da zadržite barem jednu od karata koje ste izvukli. Karte koje ne želite da zadržite vratite na dno špila destinacija po kom god redosledu želite.

Napomena: Možete odbaciti samo karte destinacija koje ste upravo povukli, ne i destinacije koje ste već imali kod sebe.

Svoje karte destinacija držite u tajnosti do kraja igre. Ne postoji ograničenje broja karata destinacija koje možete imati tokom igre.

4. Građenje Železničke Stanice

Stanica vaše boje omogućava vam da koristite jednu, i samo jednu, od ruta koje pripadaju drugom igraču, kako biste taj grad spojili sa gradovima na jednoj od svojih karata destinacija.



Ne morate odlučiti koju rutu ćete koristiti sve do kraja igre.

Stanice se mogu graditi na bilo kom slobodnom gradu, čak i ako ka njemu ne vodi nijedna uspostavljena ruta. Nije moguće izgraditi dve stanice na istom gradu.

Na potezu možete izgraditi samo jednu železničku stanicu, a ukupno tri stanice tokom trajanja čitave igre.

Da biste izgradili svoju prvu stanicu, odbacite jednu kartu voza iz ruke i postavite stanicu svoje boje na odabrani grad. Za vašu drugu stanicu ćete morati da odbacite dve istobojne karte voza iz ruke, a za treću odbacite tri istobojne karte voza. Kao i obično, možete koristiti lokomotive umesto vagona.

Kraj Igre

Kada nekom od igrača na kraju poteza preostanu dve ili manje figura vagona u zalihama, svaki igrač, uključujući i tog, ima još jedan finalni potez. Zatim se igra završava, a igrači računaju svoje ukupne bodove na sledeći način:

1. Igrači bi trebalo da su već tokom igre vodili računa o osvojenim bodovima prilikom postavljanja ruta. Da biste se uverili da nije bilo grešaka, možete ponovo izračunati bodove od svih uspostavljenih ruta igrača.



2. Igrači otkrivaju sve karte destinacija koje su zadržali. Tada svaki igrač bira rute koje će koristiti za železničke stanice koje je izgradio. Svaka stanica omogućava igraču da koristi jednu (i samo jednu) rutu koja **pripada protivniku** i taj grad **povezuje kako bi završio destinaciju**. Obratite pažnju da vam stanica ne pomaže na ruti koju protivnik nije uspostavio.

Napomena: Železnička stanica vam može pomoći da završite više destinacija ukoliko odabrana ruta pripada svima njima.

Dodajte vrednost uspešno završenih destinacija svojim ukupnim bodovima. Vrednosti nezavršenih karata destinacija se oduzimaju od vaših ukupnih bodova (vidi Primer 5).



Igrač sa najviše bodova je pobednik.

U slučaju da dva ili više igrača imaju jednak broj bodova, pobednik je igrač koji je završio više karata destinacija. U retkom slučaju da su igrači i dalje nerešeni, ako neko od tih igrača ima kartu najduže rute je pobednik. U suprotnom, igrači dele pobedu.

3. Svaki igrač dodaje 4 boda na svoj ukupni rezultat za svaku preostalu neiskorišćenu stanicu.



4. Igrač koji ima najduži neprekinuti niz svojih vagona dobija bonus kartu i dodajte 10 bodova na svoj rezultat. U slučaju da je više igrača izjednačeno po dužini niza, svi dobijaju po 10 dodatnih bodova.

- Prilikom procene i poređenja dužina ruta, u obzir se uzimaju samo figure vagona iste boje.
- Neprekidna ruta može da sadrži petlje i prolazi kroz isti grad više puta, ali nijedna figura vagona se ne može računati dvaput u istoj neprekidnoj ruti.
- Protivničke rute bez stanica se ne smeju računati prilikom računanja najduže rute.





Žuti igrač je završio **MADRID – DIEPPE** i **BARCELONA – BRUXELLES** destinacija zahvaljujući svojoj stanici u Parizu, čime dobija 16 dodatnih bodova.



Zeleni igrač je završio **MARSEILLE – ESSEN** ali nije uspeo da završi **AMSTERDAM – PAMPLONA** jer niko nije uspostavio rutu Essen - Amsterdam što mu je onemogućilo da koristi svoju stanicu u Essenu. On ukupno dobija 1 dodatni bod.



Dizajn igre Alan R. Moon

Razvoj Adrien Martinot

Ilustracije Fajareka Setiawan

Grafički dizajn Cyrille Daujean

Preveo Bojan Jovanović

Lektura Tanja Bogićević

Alan i DoW se posebno zahvaljuju svima koji su pomogli oko testiranja igre:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Geografska napomena: Pokušali smo da prikazemo granice Evrope u ranom 20. veku i očuvamo imena gradova u njihovom izvornom obliku iz tog vremena. Za potrebe igre, međutim, morali smo da blago izmenimo položaje određenih gradova na mapi.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder), po licenci kompanije asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic® i asmodee® su zaštićeni žigovi u vlasništvu kompanija iz asmodee grupe. Sva prava zadržana.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



Dobro došli u fantastičan svet za igrače

Prijavite se i ostvarite jedinstvene benefite

My asmodee
players only

DAYS OF WONDER