



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 togsplil, der krydser det europæiske kontinent. Spillerne dystes 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 togtruter)
- ◆ 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. Placer 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. Placer 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. Placer 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. Placer 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. Placer de resterende rutekort i en trækbunke 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. Placer 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.

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**

eller

eller

eller

eller

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

eller

eller

eller

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 trækbunken, 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 trækbunken, 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

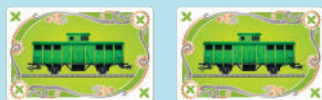


Ingen af de 3 vendte kort er grønne eller lokomotiver. Du behøver ikke at spille ekstra kort for at indsætte tog på strækningen.

4B

Indsættelse af tog på en tunnelstrækning

Du spiller 2 grønne kort.



Vendte kort



Ét af de 3 vendte kort er et lokomotiv, og et andet er grønt.
Du skal spille 2 ekstra kort for at indsætte
tog på strækningen.

+



4C

Indsættelse af tog på en tunnelstrækning

Du spiller 2 lokomotiver.



Synlige kort



Ét af de 3 vendte kort er et lokomotiv, og et andet er grønt.
Du skal spille et ekstra kort for at indsætte
tog på strækningen.

+



Hvis du forsøger at indsætte tog på en tunnelstrækning kun ved at spille lokomotiver, skal du kun spille ekstra kort (der skal være lokomotiver), hvis du vender nogen lokomotiver blandt de 3 kort trukket for tunnelstrækningen.

Hvis der ikke er nok kort i trækbanken og bunken med brugte kort til at vende 3 kort og bedømme effekten af tunnelstrækningen, skal du kun vende de kort, der er tilgængelige. Hvis der ikke er nogen kort at vende, kan du indsætte tog på en tunnelstrækning uden risiko for at skulle spille ekstra kort.

3. Træk rutekort

Du kan bruge din tur til at trække flere rutekort. For at gøre det trækker du 3 rutekort fra toppen af bunken med rutekort. Hvis der er færre end 3 rutekort tilbage i bunken, skal du kun trække dem, der er tilgængelige.

Du skal beholde mindst 1 af rutekortene, du lige har trukket. Alle returnerede rutekort placeres i bunden af bunken med rutekort i en valgfri rækkefølge.

Bemærk: Du må kun kassere rutekort, du lige har trukket, ikke rutekort du allerede havde på hånden.

Hold dine rutekort hemmelige for de andre spillere indtil slutningen af spillet. Der er ingen grænse for antallet af rutekort, du må have i løbet af spillet.

4. Byg 1 station

En station i din farve lader dig bruge 1 (og kun 1) **strækning tilhørende en anden spiller**, der er forbundet med byen med din station, til at forbinde byerne på dine rutekort. Du behøver ikke beslutte, hvilken strækning du vil bruge, før slutningen af spillet.

Stationer kan bygges i byer uden en station, selv hvis der ikke er tog på nogen af strækningerne, der fører til byen. Der kan ikke være 2 eller flere stationer i samme by.

Du må kun bygge 1 station pr. tur, og du kan bygge maks. 3 stationer i løbet af hele spillet.

For at bygge din første station skal du kassere 1 togvognskort fra din hånd og placere en station i din spillerfarve på den valgte by. For at bygge din anden station skal du kassere 2 togvognskort i en valgfri farve; og for at bygge den tredje skal du kassere 3 togvognskort i en valgfri farve. Som normalt kan et eller flere af kortene erstattes af lokomotiver.



Spillets afslutning

Når en spiller kun har 0, 1 eller 2 plastiktog tilbage i slutningen af sin tur, får hver spiller (inkl. denne spiller) 1 sidste tur. Derefter slutter spillet, og spillerne beregner deres endelige point på følgende måde:

1. Spillerne bør allerede have fået point for at sætte tog på forskellige strækninger. For at sikre, at I ikke har lavet en fejl, kan I overveje at tælle pointene for spillernes strækninger op igen.



2. Spillerne afslører deres rutekort. På nuværende tidspunkt vælger hver spiller, hvilke strækninger de vil bruge for deres byggede stationer. Hver station lader ejeren bruge 1 (og kun 1) strækning **tilhørende en anden spiller**, der fører til den by **for at gennemføre rutekort**. Husk, at en station ikke hjælper dig på en strækning, hvor ingen spillere har tog.

Bemærk: En station kan hjælpe med at gennemføre mere end ét rutekort, hvis den valgte strækning bruges af dem alle.

Værdien af gennemførte rutekort lægges til dine point. Værdien af ufuldstændige rutekort trækkes fra dine point (se eksempel 5).



3. Hver spiller får 4 point for hver ubrugt station.

+4/

4. Spilleren med den længste forbundne sti af plastiktog modtager bonuskortet og 10 ekstra point. I tilfælde af flere spillere med lige lang, længste sti, får de alle 10 bonuspoint.

- Når I udregner og sammenligner stiernes længder, skal I kun medregne kontinuerlige strækninger med plastiktog i samme farve.
- En kontinuerlig sti kan inkludere sløjfer og gå gennem samme by flere gange, men hvert plastiktog kan ikke medregnes mere end én gang i en kontinuerlig sti.
- Modspillernes strækninger med stationer må ikke bruges til at udregne din længste sti.



Spilleren med flest point vinder spillet.

Hvis to eller flere spillere står lige om flest point, vinder spilleren, der har gennemført flest rutekort. I den usandsynlige situation at de stadig står lige, vinder den af dem, der har længste rute-bonuskortet (hvis en af dem har det). Ellers deler de sejren.





Gul har forbundet både rutekortene **MADRID - DIEPPE** og **BARCELONA - BRUXELLES** takket være en station i Paris, hvilket giver ham yderligere 16 point.



Grøn har gennemført rutekortet **MARSEILLE - ESSEN** men formåede ikke at gennemføre **AMSTERDAM - PAMPLONA**, da ingen har indsat tog på strækningen mellem Essen og Amsterdam, og han derfor ikke kan bruge sin station i Essen. Dette giver netto 1 point.



Spildesign af Alan R. Moon

Udvikling af Adrien Martinot

Illustrationer af Fajareka Setiawan

Grafisk design af Cyrille Daujean

Oversættelse af Bruno Munk Kristensen

Korrekturlæsning af Pernille Brix Monrad

En særlig tak fra Alan og DoW til alle, der har hjulpet med at teste spillet:

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.

Geografisk bemærkning: Vi har forsøgt at repræsentere de politiske grænser i Europa i starten af det 20. Århundrede så godt som muligt og at bevare byernes normale navne i deres eget sprog på dette tidspunkt. Men i forhold til spillets gang har vi været tvunget til at justere nogle af byernes placering på kortet en smule.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) under
licens fra asmodee North America Inc. Ticket to Ride®,
Gamegenic® er varemærker, som ejes af asmodee
enheder. Alle rettigheder forbeholdes.

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



**Velkommen til den
ekstraordinære verden
af spillere**

Tilmeld dig & nyd de
eksklusive fordele

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

Den jevne rytmen fra toget runger gjennom storslåtte stasjoner og åpne landskap i Europa på tidlig 1900-tallet.

Ticket to Ride® Europe gir deg følelsen av å være eventyrer ved å reise på kryss og tvers over hele kontinentet. Spillerne konkurrerer om å knytte sammen ulike byer ved å bygge jernbanestrekninger over fjell og sjø på det fargerike kartet.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Innhold

- ◆ 1 regelhefte
- ◆ 1 spillebrett (kart over europeiske togruter)
- ◆ Togbrikker i 5 farger (noen ekstra tog er inkludert, så sørg for å starte med 45 tog per spiller)
- ◆ 15 stasjoner (3 i hver farge)
- ◆ 5 poengmarkører (1 av hver farge)
- ◆ 1 bonuskort for lengste rute



- ◆ 46 billetter
 - 40 standardbilletter (blå bakgrunn)
 - 6 langdistansebilletter (grønn bakgrunn)
- ◆ 110 togkort: 12 i hver av de 8 rutfargene på spillebrettet (lilla, rød, oransje, gul, grønn, blå, hvit, svart) og 14 lokomotivkort (jokerkort)



Forberedelser

1. Legg spillebrettet midt på bordet.
 2. Hver spiller forsyner seg med 45 togbrikker og 1 poengmarkør i sin farge.
 3. Hver spiller plasserer sin poengmarkør på feltet 0 på poengskalaen i ytterkant av spillebrettet ①. Gjennom spilllets gang vil hver spiller flytte sin poengmarkør ett felt for hvert poeng en mottar.
 4. Stokk togkortene og del ut 4 kort til hver spillers hånd ②.
 5. Legg resten av bunken ved siden av spillebrettet og trekk 5 kort fra bunken. Disse 5 kortene legges med bilsiden opp ved siden av trekkbunken. Dersom minst 3 av disse 5 kortene er lokomotivkort, forkastes alle 5 kortene i en kastebunke (med bilsiden opp) og erstattes med 5 nye kort fra trekkbunken ③.
 6. Legg bonuskortet for lengste rute ved siden av spillebrettet ④.
 7. Stokk de 6 langdistansebillettene (grønn bakgrunn) og gi 1 billett til hver spiller ⑤. Legg ubrukte langdistansebilletter tilbake i esken uten å se på dem.
 8. Stokk standardbillettene (blå bakgrunn) og gi 3 til hver spiller ⑥. Legg resten av standardbillettene i en bunke (med bilsiden ned) ved siden av spillebrettet.
 9. Hver spiller ser på sine 4 billetter og velger hvilke de ønsker å beholde. Hver spiller må beholde minst 2, men kan beholde så mange en ønsker. De billettene spilleren ikke ønsker å beholde, legges skjult tilbake i esken. De forkastede billettene kan enten være langdistansebilletter eller standardbilletter. De billettene spilleren ønsker å beholde, holdes hemmelig for de andre spillerne helt til spilllets slutt.
- Dere er nå klare til å starte spillet.

Målet med spillet

Målet med spillet er å skåre mest poeng.

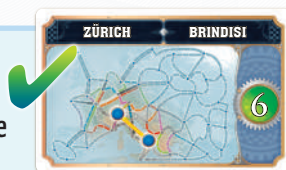
Du skårer poeng:

- ♦ ved å lage en togrute mellom to nabobyer på spillebrettet
- ♦ ved å fullføre billetter du har beholdt
- ♦ ved å lage den lengste sammenhengende jernbanestrekningen
- ♦ for hver ubrukte stasjon på slutten av spillet

Advarsel: Av de billettene du har beholdt, får du minuspoeng for hver billett du ikke klarer å fullføre.

Fullføre en billett

For å fullføre en billett må du bygge en sammenhengende strekning av togbrikker i din farge mellom de to byene som er navngitt på billetten.



En spillers tur

Avgjør hvem som skal begynne ved å bruke en valgfri metode. Spillerne tar deretter turer, **1 tur** om gangen, med klokken rundt bordet og fortsetter slik til spillet er over. I din tur må du utføre nøyaktig 1 (og kun 1) av følgende 4 handlinger:

1. Trekk togkort
2. Bygg 1 togrute
3. Trekk billetter
4. Bygg 1 stasjon

1. Trekk togkort

Du kan bruke turen din på å trekke 2 kort. For hvert kort du trekker, velger du enten ett av de fem åpne kortene på bordet eller trekker blindt fra trekkbunken. Når du tar et åpent kort, erstattes det umiddelbart med det øverste kortet fra trekkbunken, slik at det alltid ligger 5 åpne kort på bordet.

Dersom 3 av de 5 åpne kortene er lokomotivkort (jokerkort), forkastes alle 5 kortene umiddelbart og erstattes med 5 nye fra trekkbunken.

Du kan ha et ubegrenset antall kort på hånden. Når trekkbunken er tom, stokkes kastebunken og blir den nye trekkbunken. Kortene må stokkes godt, siden de ofte forkastes i sett med samme farge.

Spesialtilfelle: Dersom trekkbunken er tom og det ikke finnes noen kastebunke, må du velge én av de tre andre handlingene (Bygg togrute / Trekk billetter / Bygg stasjon).

Lokomotivkort



Lokomotivkort er flerfargede jokerkort som kan brukes som hvilken som helst farge når du bygger en togrute (se nedenfor).

Hvis du velger et åpent lokomotivkort når du trekker kort (se over), **må dette være det første kortet** du tar denne turen, og du kan ikke ta flere kort.

Merk: Hvis du er så heldig å trekke et lokomotivkort blindt fra trekkbunken, teller det kun som ett kort, og du kan fortsatt trekke 2 kort denne turen.

2. Bygg 1 togrute

Du kan bruke din tur på å bygge 1 togrute. En togrute er et sett av sammenhengende fargede felter (i noen tilfeller grå felter) mellom 2 nabobyer på kartet.

For å bygge en togrute, må du spille like mange kort som antall felter på ruten. Alle kort må matche fargen på feltene (se Eksempel 1). Plasser 1 av dine togbrikker på hvert felt på ruten og forkast kortene du brukte. Motta deretter poeng i henhold til poengtabellen på spillebrettet (1 poeng for en togrute med 1 felt, 2 poeng for en togrute med 2 felter, 4 poeng for en togrute med 3 felter osv.).

Merk:

- Grå ruter kan bygges ved å spille et sett av kort i 1 valgfri farge (se Eksempel 2).
- Du kan kun bygge 1 rute i din tur.
- Du kan bygge **hvilken som helst ledig rute** på kartet. Ruten trenger ikke å henge sammen med ruter du tidligere har bygget.
- Du må bygge **hele ruten** i samme tur (og ikke bare deler av den).

1

Bygger den blå ruten mellom
SOFIA OG CONSTANTINOPLE

eller

eller

eller

eller

2

Bygger den grå ruten mellom
WIEN OG ZÁGRÁB

eller

eller

eller

eller

Eksempler

Noen nabobyer er koblet sammen med doble ruter (2 ruter med samme lengde). En og samme spiller kan kun bygge en av dem.

Merk: I spill med 2 eller 3 spillere, kan kun én av disse doble rutene bygges. En spiller kan bygge hvilken som helst av disse to, men så snart den er bygget, er den andre ruten stengt og kan ikke bli bygget av andre spillere.



Ferger

Fergeruter er spesielle grå ruter over sjø mellom 2 nabobyer. En fergerute er identifisert med lokomotivsymboler på minst ett av de grå feltene på ruten.

For å bygge en fergerute, må du spille ett lokomotivkort for hvert lokomotivsymbol på ruten og følge vanlige regler for de resterende feltene på ruten.

Merk: Akkurat som andre ruter kan du fortsatt bruke lokomotivkort som jokerkort for andre felter på fergeruten. Lokomotivsymboler indikerer rett og slett minimum antall lokomotivkort som kreves for å bygge ruten.

3

Bygge en fergerute

Å bygge en fergerute mellom **ROMA** og **PALERMO** kreves ett lokomotivkort og 3 togkort av én valgfri farge.



Tunneler

Tunnelruter gjenkjennes lett av de spesielle tunnelmarkeringene i ytterkant av hvert felt på ruten.

Når du skal bygge en tunnelrute, gjør du følgende:

1. Velg hvilken rute du ønsker å bygge, og legg ned like mange matchende kort som antall felter på ruten (som vanlig). Kortene legges foran deg enn så lenge.
2. Uavhengig av rutens lengde, trekk 3 kort fra trekkbunken. For hvert kort som matcher rute-fargen, må du spille ett ekstra kort fra hånden. Kortene du spiller må matche rutfargen, men du kan fortsatt bruke lokomotivkort som joker. Hvis du har nok matchende ekstra kort, bygger du ruten ved å legge togbrikker (én per felt). Hvis du ikke kan eller vil spille nok ekstra kort, tar du i stedet tilbake alle kortene du spilte, og turen avsluttes.
3. Forkast de 3 kortene du trakk fra trekkbunken.

Merk:

- Lokomotivkort er jokerkort. Hvis ett eller flere lokomotivkort trekkes blant de tre kortene, må du spille ett kort som matcher ruten for hvert lokomotivkort du trekker.
- Hvis du bygger en tunnel ved kun å spille lokomotivkort, må du også i dette tilfellet spille ekstra kort, men kun hvis lokomotivkort trekkes blant de tre kortene. Ekstrakortene du eventuelt må spille, må i dette tilfellet være lokomotivkort.



4A

Bygge en tunnelrute

Du spiller 2 grønne kort.



Kort fra trekkbunken



Ingen av de tre kortene er grønne eller lokomotiv. Du trenger ikke å spille ekstra kort for å bygge ruten.

4B

Bygge en tunnelrute

Du spiller 2 grønne kort.



Kort fra trekkbunken



Ett av de tre kortene er lokomotiv, og ett annet er grønt.
Du må spille 2 ekstra kort for å bygge ruten.

+



4C

Bygge en tunnelrute

Du spiller 2 lokomotivkort.



Kort fra trekkbunken



1 av de 3 kortene er lokomotivkort, og ett annet er grønt.
Du må spille ett ekstra lokomotivkort for å bygge ruten.

+

**Spesialtilfelle:**

Hvis det ikke er nok kort i trekkbunken eller kastebunken til å trekke 3 kort, trekker du bare de som er igjen. Hvis det ikke finnes noen kort i trekkbunken, kan du bygge tunnelen uten å måtte spille ekstra kort.

3. Trekk billetter

Du kan bruke turen din på å trekke flere billetter.

Trekk de tre øverste billettene fra billettbanken. Hvis det er færre enn 3 kort igjen i bunken, trekk så mange du kan.

Du må beholde minst 1 av kortene du trakk, men kan beholde så mange du ønsker. Billettene du ikke ønsker å beholde, legges nederst i bunken i valgfri rekkefølge.

Merk: Du kan kun forkaste billetter du nettopp trakk, og ikke de du hadde fra før av.

Behold billettene hemmelig for de andre spillerne helt til spillets slutt. Du kan ha et ubegrenset antall billetter underveis i spillet.

4. Bygg 1 stasjon

Du kan bruke turen din på å bygge 1 stasjon. En stasjon i din farge tillater deg å bruke 1, og kun 1, av de tilknyttede rutene som **tilhører en annen spiller** når du skal telle opp fullførte billetter på slutten av spillet. Derfor trenger du ikke å bestemme hvilken rute stasjonen skal representere før under opptellingen.



En stasjon kan bygges i hvilken som helst by, til og med i byer som ikke har ruter som er bygget inntil byen. 2 stasjoner kan aldri bli bygget i samme by.

Du kan bare bygge 1 stasjon per tur og totalt 3 stasjoner i løpet av spillet.

For å bygge din første stasjon, må du forkaste 1 togkort fra hånda. For å bygge din andre stasjon må du forkaste 2 togkort av én valgfri farge, og for å bygge din tredje stasjon må du forkaste 3 kort av én valgfri farge. Som vanlig kan lokomotivkort brukes som jokerfarge.



Gul spiller klarte å fullføre begge billetter (Både **MADRID – DIEPPE** og **BARCELONA – BRUXELLES**), takket være stasjonen i Paris. Totalt mottar gul spiller 16 poeng for disse to billettene, adding 16 points to their score.



Grønn spiller klarte å fullføre **MARSEILLE – ESSEN**, men mislyktes i å fullføre **AMSTERDAM – PAMPLONA** siden ingen bygde den hvite ruten mellom Essen (der grønn spiller har stasjon) og Amsterdam. Grønn spiller mottar netto 1 poeng (8 minus 7) for disse to billettene.



Skapt av Alan R. Moon

Utviklet av Adrien Martinot

Illustrasjoner av Fajareka Setiawan

Grafisk design av Cyrille Daujean

Oversatt av Eilif Svensson

En spesiell takk fra Alan og DoW til følgende testspillere:

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.

Geografisk merknad: Vi har forsøkt å gjenskape autentiske politiske grenser slik de var i Europa på tidlig 1900-tallet, samt beholde datidens bynavn på lokalspråket. Av funksjonelle hensyn har vi riktignok sett oss nødt til å flytte lokasjonene til enkelte byer på kartet.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) under lisens fra asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic®, asmodee® er varemerker som eies av asmodee-enheter. Med enerett.

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



**Velkommen til den
ekstraordinære verden
av spillere**

Registrer deg og nyt
eksklusive fordeler

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

Tågets stadiga rytm ekar genom storslagna stationer och öppna landskap och fångar resandets charm under tidigt 1900-tal i Europa.

Ticket to Ride® Europe är ett tågäventyrsspel som sträcker sig över hela kontinenten. Spelare tävlar om att förbinda olika städer genom att göra anspråk på järnvägslinjer över berg och hav på den färgglada kartan.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Komponenten

- ◆ 1 regelhäfte
- ◆ 1 spelbräde (en karta över tågsträckor i Europa)
- ◆ plasttåg i 5 färger (det finns några extra i varje färg så se till att ni startar spelet med 45 tågagnar per spelare)
- ◆ 15 tågstationer (3 av var färg)
- ◆ 5 poängmarker (1 i varje tågfärg)
- ◆ 1 längsta sträckan bonuskort



- ◆ 46 biljetter
 - 40 vanliga biljetter (blå bakgrund)
 - 6 långa biljetter (grön bakgrund)
- ◆ 110 tågbiljetter: 12 var i de 8 färger som sträckorna har på spelbrädet (lila, röd, orange, gul, grön, blå, vit, svart) och 14 lok som är jokrar.



Förbered spelet

1. Lagg spelbrädet mitt på bordet.
 2. Varje spelare tar ett set om 45 plasttåg tillsammans med matchande poängmarker.
 3. Alla spelare lägger sin poängmarker på ruta 0 på poängsträckan som går runt kanten på spelbrädet ①. När en spelare får poäng under spelet gång flyttar de fram sin marker lika många steg.
 4. Blanda tågkortet och dela ut en starthand på 4 kort till varje spelare ②.
 5. Lagg den återstående högen med tågkort nära spelplanen och vänd upp de 5 översta korten. Om minst 3 av de 5 uppåtvända korten är lok läggs alla 5 kort omedelbart i en kasthöj med framsidan uppåt och 5 nya kort vänds upp för att ersätta dem ③.
 6. Lagg bonuskortet för den längsta sträckan uppvänd bredvid spelplanen ④.
 7. Ta biljetterna och separera de långa biljetterna (de 6 korten med grön bakgrund) från de vanliga (blå bakgrund). Blanda de långa biljetterna och ge slumpmässigt 1 till varje spelare ⑤. Lagg tillbaka eventuella återstående långa biljetter i spellådan utan att titta på dem.
 8. Blanda de vanliga biljetterna och dela ut 3 till varje spelare ⑥. Lagg resten i en draghöj med framsidan nedåt bredvid spelplanen.
 9. Varje spelare tittar i hemlighet på sina 4 biljetter och bestämmer vilka de vill behålla. Du måste behålla minst 2, men du får behålla fler om du vill. Lagg tillbaka alla biljetter du vill slänga i spellådan utan att låta någon se dem. De slängda biljetterna kan vara antingen långa eller vanliga biljetter. De behållna biljetterna förblir hemliga tills spelet är slut.
- Ni är nu redo att börja.

Spelets mål

Spelets mål är att få så många poäng som möjligt.

Du får poäng genom att:

- ♦ muta in en sträcka mellan 2 angränsande städer på kartan
- ♦ slutföra de biljetter du behöll
- ♦ skapa den längsta sammanhängande sträckan
- ♦ ha oanvända stationer vid spelets slut

Varning: Du förlorar poäng på biljetter du behöll men inte slutförde.

Slutföra en biljett

För att slutföra en biljett måste du koppla ihop båda städerna som namnges på biljetterna med en sammanhängande sträcka av plasttåg i din färg.



En speltur

Bestäm en förstaspelare med valfri metod. Spelet fortsätter sedan i medurs ordning runt bordet där varje spelare utför **1 tur** tills spelet tar slut. På din tur måste du utföra **1 (och endast 1)** av de följande 4 handlingarna:

1. Dra tågkort
2. Muta in 1 sträcka
3. Dra biljetter
4. Bygg 1 station

1. Dra tågkort

Du kan använda din tur för att dra tågkort. Om du gör det får du dra två kort. Varje kort kan dras från de 5 uppvända korten bredvid spelplanen eller från toppen av kortleken (dra blint). Efter att du har dragit ett uppvänt kort ersätts det omedelbart med ett nytt kort taget från toppen av tågkortleken.

Om 3 av de 5 uppvända tågkorten vid någon tidpunkt är lok kastas alla 5 kort omedelbart och 5 nya kort vänds upp för att ersätta dem.

Du får ha valfritt antal kort på handen när som helst. När tågkortleken är slut blandas alla kastade tågkort om till en ny kortlek. Kortet bör blandas noggrant, eftersom de flesta korten har kastats i set.

I det osannolika fallet att det inte finns några kort kvar att dra och det inte finns någon kashög kan du inte utföra handlingen "dra tågkort". Istället får du bara utföra handlingarna "muta in 1 sträcka", "dra biljetter" eller "bygg 1 station".

Lok



Loken är flerfärgade jokrar som kan vara en del av vilket färgat set som helst när en sträcka mutas in.

Om du vill dra ett uppvänt lok **måste det vara det första** tågkortet du drar denna tur och du **kan inte dra ett andra** kort.

Notera: Om du har tur och drar ett lok från överst i leken med en blind dragning räknas det som ett ensamt kort och du får fortfarande dra totalt 2 kort den turen.

2. Muta in 1 sträcka

Du kan använda din tur för att muta in 1 sträcka. En sträcka är en uppsättning sammanhängande färgade rutor (i vissa fall grå rutor) mellan två **angränsande** städer på kartan.

För att muta in 1 sträcka måste du spela lika många tågkort som antalet rutor på sträckan. Uppsättningen kort som spelas måste matcha sträckans färg (se exempel 1). Placera ett av dina plasttåg på var och en av dessa rutor och kasta sedan korten du använde för att muta in sträckan.

Notera:

- Grå sträckor kan mutas in med ett kortset i **1 valfri färg** (se Exempel 2)
- Du kan bara **muta in 1 sträcka** på din tur
- Du får muta in valfri öppen sträcka på brädet; sträckan behöver inte var sammanbunden med dina tidigare inmutade sträckor.
- Du måste muta in **hela sträckan** på en tur.



Visa städer är sammankopplade med dubbelsträckor (2 sträckor med samma längd mellan samma städer). Samma spelare kan inte muta in båda dessa sträckor.

Notera: I spel med 2 eller 3 spelare kan endast en av dubbelsträckorna mutas in. En spelare kan muta in endera av de två sträckorna, men den andra sträckan är då stängd; ingen spelare kan göra anspråk på den andra sträckan.



Färjor

Färjor är speciella grå sträckor som förbinder två angränsande städer över ett vatten. De är lätta att identifiera genom lokikonerna som finns på minst en av rutorna som utgör sträckan.

För att muta in en färjesträcka måste du spela ett lok för varje lokikon på sträckan och den vanliga uppsättningen kort i samma färg för de återstående rutorna på den färjesträckan.

Notera: Precis som för alla sträckor kan ytterligare lok användas för att ersätta kort från det setet. Lokikonen anger helt enkelt det minsta antalet lok som behövs.

Tunnlar

Tunnlar är speciella sträckor som lätt kan identifieras genom de speciella tunnelmarkeringarna och konturerna som omger varje ruta.



När du försöker muta in en tunnelsträcka anger du först vilken du försöker få och placerar det antal kort som krävs för sträckans längd med framsidan uppåt framför dig. Vänd sedan upp de tre översta korten i tågkortshögen, oavsett tunnelsträckans längd. För varje kort som visas vars färg matchar färgen på korten som spelats för att muta in tunnelsträckan måste du spela ett extra kort i samma färg från din hand (eller använda ett lok). Först då har du lyckats muta in tunnelsträckan.

Om du inte har tillräckligt med extra tågkort i matchande färg (eller inte vill spela dem), kan du ta tillbaka alla dina kort till din hand och din tur är slut.

I slutet av turen, kasta de tre tågkort som vänts upp för tunneln.

Kom ihåg att lok är flerfärgade jokerkort. Därför kommer alla lok som dras från toppen av tågkortshögen under ett försök att muta in en tunnel automatiskt att matcha färgen på de tågkort som spelas för sträckan, och tvinga dig att spela ett extra kort.

3

Muta in en färjesträcka

Muta in en färjesträcka från **ROMA** till **PALERMO** kräver 1 lok och 3 tågkort i 1 valfri färg.



4A

Muta in en tunnelsträcka

Du spelar 2 gröna kort.



Uppvända kort

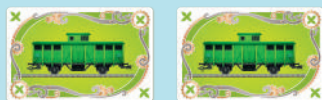


Ingen av de 3 uppvända korten är gröna eller lok. Du behöver inte spela några extra kort för att muta in sträckan.

4B

Muta in en tunnelsträcka

Du spelar 2 gröna kort.



Uppvända kort



En av de 3 uppvända korten är ett lok och ett annat är grönt.
Du behöver spela 2 extra kort för att muta in sträckan.

+



4C

Muta in en tunnelsträcka

Du spelar 2 lok.



Uppvända kort



1 av de 3 uppvända korten är ett lok och ett annat är grönt.
Du behöver spela ett extra lok för att muta in sträckan.

+



Om du försöker muta in en tunnelsträcka enbart med lok, behöver du bara spela extra kort (som måste vara lok) om lok dyker upp bland de 3 korten som dras för tunneln.

Om det inte finns tillräckligt med kort tillgängliga i tågkorthögen och kasthögen för att vända upp 3 kort och bestämma tunnelns effekt, vänds endast de kort som är tillgängliga. Om det inte finns några att vända kan en tunnel mutas in utan att riskera ytterligare kort.

3. Dra biljetter

Du kan använda din tur för att dra fler biljetter. För att göra det, dra 3 biljetter från toppen av biljetthögen. Om det finns färre än 3 biljetter kvar i biljetthögen drar du bara de som är tillgängliga. Du måste behålla minst 1 av de biljetter du just drog. Alla returnerade biljetter placeras längst ner i biljetthögen i valfri ordning.

Notera: Du kan bara kasta biljetter du just drog, inte biljetter du redan hade på handen. Håll dina biljetter hemliga för de andra spelarna tills spelet är slut. Du kan ha valfritt antal biljetter under spelets gång.

4. Bygg 1 station

En station i din färg låter dig använda 1, och endast 1, av de sträckor som **tillhör en annan spelare**, in i (eller ut ur) den staden för att hjälpa dig att koppla samman städerna på dina biljetter. Du behöver inte bestämma vilken sträcka du ska använda förrän spelet är slut.

Stationer kan byggas i vilken fri stad som helst, även om den för närvarande inte har några inmutade sträckor in i den. 2 stationer får aldrig byggas i samma stad.

Du får bara bygga 1 station per tur, och upp till 3 stationer under spelets gång.

För att bygga din första station, kasta 1 tågkort från din hand och placera en station i din färg på den valda staden. För att bygga din andra station, kasta en uppsättning med 2 tågkort i valfri färg; och för att bygga din tredje, en uppsättning med 3 tågkort i valfri färg. Som vanligt kan valfritt antal kort ersättas med lok.



Spelets slut

När en spelares förråd av plasttåg är nere på endast 0, 1 eller 2 tåg kvar i slutet av sin tur får varje spelare, inklusive den spelaren, 1 sista tur var. Spelet avslutas sedan, och spelarna räknar ihop sina slutpoäng enligt denna sekvens:

1. Spelarna bör redan ha redovisat de poäng som de tjänat när de mutat in sträckor. För att säkerställa att inga misstag har gjorts kan ni räkna om poängen för varje spelares sträckor.



2. Spelare avslöjar alla biljetter de behållit. Vid denna tidpunkt väljer varje spelare vilka sträckor de ska använda för sina byggda stationer. Varje station tillåter spelaren att använda 1 (och endast 1) sträcka **som tillhör en motståndare** in i den staden **för att slutföra sina biljetter**. Tänk på att en station inte kommer att hjälpa dig på en sträcka som inte har mutats in av någon motståndare.

Notera: En station kan hjälpa till att slutföra mer än en biljett om den valda sträckan används för alla dessa biljetter.

Värdet av alla slutförda biljetter läggs till din totala poäng. Värdet av eventuella ofullständiga biljetter dras av från din totala poäng (se exempel 5).



3. Varje spelare lägger till 4 poäng för varje oanvänd station de har.



4. Spelaren med längsta sammanhängande sträckan av plasttåg får bonuskortet och 10 poäng till sin poängsumma. Om flera spelare har lika för längsta sträckan får alla de spelarna 10 bonuspoäng.

- När ni utvärderar och jämför sträckors längd, ta endast hänsyn till sammanhängande linjer av plasttåg i samma färg.
- En sammanhängande sträcka kan innehålla slingor och passera genom samma stad flera gånger, men ett givet plasttåg får aldrig räknas två gånger i samma sammanhängande sträckan.
- Motståndarnas sträckor med stationer får inte räknas vid beräkning av den längsta sträckan.



Spelaren med flest poäng vinner spelet.

Om 2 eller fler spelare har lika många poäng vinner den spelare som har slutfört flest biljetter. I det osannolika fallet att de fortfarande har lika vinner spelaren bland dem (om någon) som har kortet för längsta sträckan. Annars delar dessa spelare segern.







Speldesign av Alan R. Moon

Utveckling av Adrien Martinot

Illustrationer av Fajareka Setiawan

Grafisk design av Cyrille Daujean

Översatt av Peter Hansson

Ett särskilt tack från Alan och DoW till alla som hjälpte till att testa spelet:

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.

Geografisk anmärkning: Vi försökte korrekt återge Europas politiska gränser i början av 1900-talet och bevara städernas vanliga namn på deras lokala språk vid den tiden. För speltekniska skäl var vi dock tvungna att justera positionen för vissa städer på kartan något.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) under
licens från asmodee North America Inc. Ticket to Ride®,
Gamegenic®, asmodee® är varumärken tillhörande
asmodee-företagen. Alla rättigheter förbehålles.

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



**Välkommen till den fantastiska
spelarvärlden**

Registrera dig och njut
av exklusiva förmåner

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

Tasainen junan puksutus kaikuu mahtavilla rautatieasemilla ja avaralla maaseudulla, kun matkustamisen ihme saapuu 1900-luvun alun Eurooppaan.

Ticket to Ride® Europe on junaseikkailupeli, jossa kuljetaan koko maanosan halki. Pelaajat rakentavat rautatiereittejä vuorten ja vesistöjen poikki kaupungista toiseen värikkäällä kartalla.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Osat

- ◆ 1 sääntövihkonen
- ◆ 1 pelilauta (Euroopan rautatiereittejä kuvaava kartta)
- ◆ 15 junanvaunua 5 eri värissä (jokaista väriä on muutama varavaunu, joten varmistakaa, että kullakin pelaajalla on pelin alussa 45 vaunua)
- ◆ rautatieasemaa (1 kutakin junanvaunujen väriä)
- ◆ 5 pistemerkkiä (1 kutakin junanvaunujen väriä)
- ◆ 1 bonuskortti pisimmän yhtäjaksoisen reitin rakentajalle



- ◆ 46 matkalippua
 - 40 peruslippua (sininen tausta)
 - 6 pitkän matkan lippua (vihreä tausta)
- ◆ 110 junakorttia: 12 korttia kussakin pelilaudan reittien 8 värissä (violetti, punainen, oranssi, keltainen, vihreä, sininen, valkoinen, musta) sekä 14 jokerina toimivaa veturia



Alkuvalmistelut

1. Asettakaa pelilauta keskelle pöytää.
2. Jokainen pelaaja ottaa itselleen yhdenväriset 45 junanvaunua ja samaa väriä olevan pistemerkin.
3. Pelaajat asettavat pistemerkinsä pelilaudan reunaa kiertävän pisteradan aloituskohtaan ①. Kun pelaaja saa pelin aikana pisteitä, hän siirtää pistemerkkiään heti pistemäärän mukaisesti.
4. Sekoittakaa junakortit ja jakakaa niitä jokaiselle pelaajalle aluksi 4 ②.
5. Asettakaa junakorttipakka pelilaudan viereen ja kääntäkää sen 5 päällimmäistä korttia pöydälle kuvapuoli ylöspäin ③. Jos vähintään kolme viidestä käännetyistä kortista on veturikortteja, kaikki viisi pannaan pois ja niiden tilalle nostetaan uudet.
6. Asettakaa bonuskortti pelilaudan viereen kuvapuoli ylöspäin ④.
7. Ottakaa matkaliput ja erotelkaa pitkän matkan liput (kuusi vihreätaustaista korttia) peruslipuista (sinitaustaiset kortit). Sekoittakaa pitkän matkan liput ja jakakaa jokaiselle pelaajalle 1 ⑤. Palauttakaa ylimääräiset pitkän matkan liput laatikkoon näyttämättä niitä kenellekään.
8. Sekoittakaa sitten perusliput ja jakakaa niitä jokaiselle pelaajalle 3 ⑥. Asettakaa loput perusliput pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin olevaksi nostopakaksi.
9. Jokainen pelaaja katsoo saamansa 4 matkalippua ja päättää, mitkä niistä haluaa pitää. Pelaajan on pidettävä ainakin kaksi lippua, mutta hän voi pitää myös kolme tai kaikki neljä. Hylätyt liput palautetaan laatikkoon näyttämättä niitä muille. Myös pitkän matkan lipun voi valita hylättäväksi. Kädessä pidetyt liput pidetään salassa muilta pelin loppuun asti.
10. Nyt peli voi alkaa.

Pelin tavoite

Pelissä on tavoitteena kerätä mahdollisimman paljon pisteitä.

Pisteitä saa

- ◆ rakentamalla reitin kahden vierekkäisen kaupungin välille
- ◆ rakentamalla matkalipun reitin
- ◆ rakentamalla pisimmän yhtäjaksoisen reitin
- ◆ jättämällä rautatieaseman rakentamatta.

Varoitus: Pelaaja menettää pisteitä, jos hän ei onnistu rakentamaan matkalippunsa mukaista reittiä.

Matkalipun reitin rakentaminen

Matkalipun reitin rakentaminen tarkoittaa yhtäjaksoisen reitin rakentamista lipussa mainittujen kahden kaupungin välille.



Pelin kulku

Valitkaa aloittaja haluamallanne tavalla. Peli etenee myötäpäivään, ja jokainen pelaaja pelaa yhden vuoron kerrallaan pelin loppuun asti. Pelaajan suorittaa vuorollaan **yhden** seuraavista neljästä toiminnosta:

1. junakorttien nostaminen
2. reitin rakentaminen
3. matkalippujen nostaminen
4. aseman rakentaminen.

1. Junakorttien nostaminen

Jos pelaaja päättää käyttää vuoronsa junakorttien nostamiseen, hän saa nostaa kaksi korttia. Kortin voi nostaa joko pelilaudan vieressä kuvapuoli ylöspäin olevien viiden kortin joukosta tai sokkona pakan päältä. Jos pelaaja valitsee kuvapuoli ylöspäin olevan kortin, hän nostaa heti pakasta uuden kortin sen tilalle.

Jos jossain pelin vaiheessa kolme viidestä kuvapuoli ylöspäin olevasta kortista on veturikortteja, kaikki viisi pannaan pois ja niiden tilalle nostetaan uudet.

Kädessä olevien junakorttien määrää ei ole rajoitettu. Kun junakorttipakka on käytetty loppuun, pelaajien poisheittämistä korteista sekoitetaan uusi pakka. Kortit pitää sekoittaa hyvin, sillä useimmat kortit on heitetty pois samanväristen korttien sarjoihin.

Jos pakka on käytetty loppuun mutta kortteja ei ole heitetty pois eikä uutta pakkaa näin ollen voida sekoittaa, pelaaja ei voi nostaa junakortteja. Silloin on rakennettava reitti, nostettava matkalippuja tai rakennettava asema.

Veturikortit



Veturikortit ovat monivärisiä ja toimivat jokereina. Niitä voidaan käyttää reitin rakentamisessa minkä tahansa junakorttien kanssa.

Jos pelaaja valitsee junakortteja nostaessaan kuvapuoli ylöspäin olevan veturikortin, hän **ei saa nostaa** vuorollaan enää **toista korttia**. Veturikorttia ei myöskään saa nostaa toisena korttina.

Huomio: Jos pelaaja sattuu nostamaan veturikortin pakasta sokkona, hän saa nostaa samalla vuorolla toisenkin kortin.

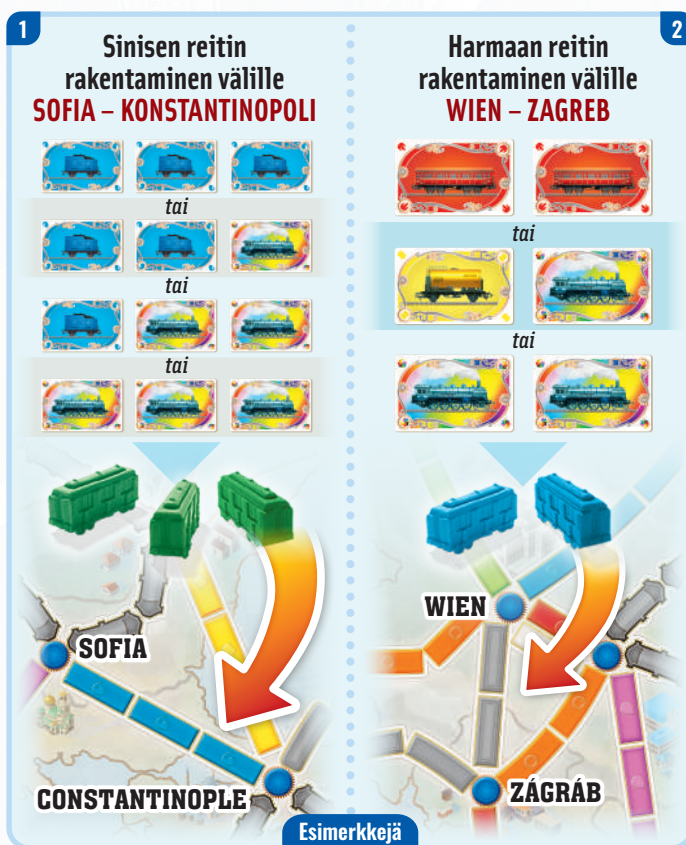
2. Reitin rakentaminen

Vuoron voi käyttää yhden reitin rakentamiseen. Reitti on väri-
lisistä ruuduista (tai joskus harmaista ruuduista) muodostuva yhtenäinen rataosuus kahden **vierekkäisen** kaupungin välillä.

Jotta pelaaja voi rakentaa reitin, hänen on pelattava kädestään reitin ruutujen mukainen määrä kortteja. Korttien on oltava reitin värisiä (katso esimerkki 1). Pelaaja rakentaa reitin asettamalla sen jokaiseen ruutuun yhden junanvaunun ja heittää sitten pois rakentamiseen käyttämänsä kortit.

Huomioita:

- Harmaata reittiä rakentaessaan pelaaja saa **itse valita** haluamansa **värin** (katso esimerkki 2).
- Kullakin vuorolla saa rakentaa **vain yhden reitin**.
- Vuorolla saa rakentaa **minkä tahansa vapaan reitin**. Reitin ei tarvitse olla yhteydessä pelaajan aiemmin rakentamiin reitteihin.
- Reitti on rakennettava kokonaan yhden vuoron aikana.



Joidenkin kaupunkien välille on mahdollista rakentaa rinnakkaiset reitit (kaksi samanmittaista rinnakkain kulkevaa reittiä). Sama pelaaja ei saa rakentaa niitä molempia.

Huomio: Kahden ja kolmen pelaajan peleissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain toista. Pelaaja voi rakentaa kumman reitin tahansa, mutta tämän jälkeen kukaan ei saa enää rakentaa sen rinnalla kulkevaa reittiä.



Lauttareitit

Lauttareitit ovat harmaita reittejä, jotka yhdistävät toisiinsa kaksi vesistön eri puolilla olevaa kaupunkia. Ne tunnistaa siitä, että ainakin yhdessä reitin ruudussa on veturin kuva.

Lauttareitin rakentamiseen pelaaja tarvitsee veturin kuvien määrää vastaavan määrän veturikortteja sekä itse valitsemaansa yhtä väriä olevan kortin reitin jokaista muuta ruutua kohden.

Huomio: Veturikortteja voi käyttää tavalliseen tapaan jokerikortteina korvaamassa mitä tahansa muita kortteja. Veturin kuvat osoittavat vain tarvittavien veturikorttien vähimmäismäärän.

3

Lauttareitin rakentaminen

Lauttareitin rakentamiseen välille **ROOMA – PALERMO** pelaaja tarvitsee 1 veturikortin ja 3 keskenään samanväristä junakorttia.



Tunnelireitit

Tunnelit ovat erikoisreittejä, jotka tunnistaa helposti reitin jokaista ruutua ympäröivästä kuviosta.



Kun pelaaja haluaa rakentaa tunnelireitin, hän pelaa reitin ruutujen mukaisen määrän reitin värisiä kortteja eteensä pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Tämän jälkeen junakorttipakasta käännetään esiin kolme päällimmäistä korttia (rakennettavan reitin pituudesta riippumatta). Jos käännettujen korttien joukossa on pöydälle pelattujen korttien värisiä kortteja, pelaajan on pelattava kädestään vielä yksi samaa väriä oleva kortti (tai veturi) jokaista käännettä samaanväristä korttia kohden. Vain siten hän saa rakennettua tunnelin.

Jos pelaajalla ei ole kädessään tarpeeksi samanvärisiä junakortteja (tai hän ei halua luopua niistä), hän ottaa kortit takaisin pöydältä ja vuoro päättyy.

Junakorttipakasta käännetty kolme korttia heitetään vuoron lopuksi pois.

Muistakaa, että veturikortit ovat monivärisiä jokereita. Siksi pakasta käännetty veturi vastaa automaattisesti pöydälle pelattujen korttien väriä ja pelaajan on myös jokaista veturia kohden pelattava kädestään vielä yksi kortti (oikeanvärisen junakortti tai veturikortti).

4A

Tunnelireitin rakentaminen

Pelaaja pelaa 2 vihreää korttia.



Käännetty kortit



Mikään käännettyistä korteista ei ole vihreä eikä veturi. Reitin rakentamiseen ei tarvita lisäkortteja.

4B

Tunnelireitin rakentaminen

Pelaaja pelaa 2 vihreää korttia.



ZÜRICH

VENEZIA

Käännetty kortit



Yksi käännettyistä 3 kortista on veturi ja yksi vihreä.
Reitin rakentamiseen tarvitaan 2 lisäkorttia.

+



4C

Tunnelireitin rakentaminen

Pelaaja pelaa 2 veturikorttia.



ZÜRICH

VENEZIA

Käännetty kortit



Yksi käännettyistä 3 kortista on veturi ja yksi vihreä.
Reitin rakentamiseen tarvitaan 1 lisäkortti, joka on veturi.

+



Jos pelaaja aikoo rakentaa tunnelin pelkästään veturikorteilla, hän joutuu pelaamaan lisäkortteja vain, jos junakorttipakasta käännettyjen kolmen kortin joukossa on vetureja. Myös pelattavien lisäkorttien on oltava vetureja.

Jos junakorttipakassa ja uudeksi pakaksi sekoitettavassa poisheitettyjen korttien pinossa on vain yksi tai kaksi korttia, lisäkorttien määrä määräytyy vain niiden perusteella. Jos käännettävissä ei ole yhtään korttia, tunnelin rakentamiseen ei tarvita lisäkortteja.

3. Matkalippujen nostaminen

Pelaaja voi käyttää vuoronsa matkalippujen nostamiseen. Tällöin hän nostaa matkalippupakan kolme päällimmäistä korttia. Jos pakassa on jäljellä vähemmän kuin kolme korttia, pelaaja nostaa jäljellä olevat kortit.

Pelaajan on pidettävä ainakin yksi nostamistaan matkalipuista. Hylätyt liput asetetaan matkalippupakan pohjalle vapaavalintaisessa järjestyksessä.

Huomio: Pelaaja voi hylätä ainoastaan juuri nostamiaan lippuja, ei jo kädessään olleita lippuja.

Liput pidetään salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti. Lippujen lukumäärää kädessä ei ole rajoitettu.

4. Aseman rakentaminen

Oma rautatieasema antaa pelaajalle mahdollisuuden käyttää yhtä **toiselle pelaajalle kuuluvaa**, aseman kaupunkiin kulkevaa reittiä matkalipun reitin rakentamiseen. Pelaaja voi päättää vasta pelin lopussa, mitä reiteistä hän haluaa käyttää.



Aseman voi rakentaa mihin tahansa kaupunkiin, jossa sellaista ei vielä ole, vaikka kaupunkiin ei olisi vielä rakennettu yhtään reittiä. Kaupunkiin ei voi koskaan rakentaa useampaa kuin yhtä asemaa.

Kukin pelaaja saa rakentaa yhden vuoron aikana yhden aseman ja koko pelin aikana kolme asemaa.

Pelaaja rakentaa ensimmäisen asemansa pelaamalla yhden valitsemansa värisen junakortin ja asettamalla yhden asemistaan haluamaansa kaupunkiin. Toinen asema rakennetaan pelaamalla kaksi keskenään samanväristä korttia ja kolmas asema pelaamalla kolme keskenään samanväristä korttia. Kortteja voi tavalliseen tapaan korvata veturikorteilla.

Pelin päättyminen

Kun jollain pelaajalla on vuoronsa lopuksi junanvaunuja jäljellä kaksi tai vähemmän, jokainen pelaaja, myös tämä pelaaja, saa pelata vielä yhden vuoron. Tämän jälkeen peli päättyy ja lopulliset pistemäärät lasketaan seuraavasti:

1. Pelaajat ovat laskeneet yksittäisistä reiteistä keräämänsä pisteet jo pelin aikana. Voitte halutessanne tarkistaa pisteet laskemalla kunkin pelaajan pistemäärän uudelleen.



2. Pelaajat näyttävät matkalippunsa. Tässä vaiheessa pelaajien on päätettävä, mitä reittejä he hyödyntävät rakentamiensa asemien avulla. Jokainen rakennettu asema antaa pelaajalle mahdollisuuden käyttää YHTÄ **toiselle pelaajalle kuuluvaa**, aseman kaupunkiin kulkevaa **reittiä matkalipun reitin rakentamiseen**. Muistakaa, että aseman avulla voi hyödyntää vain reittiä, jonka joku vastustajista on rakentanut.

Huomio: Samaa asemaa voi käyttää useamman matkalipun reitin rakentamiseen, jos niissä voi käyttää samaa valittua reittiä.

Pelaajat lisäävät pisteisiinsä niiden matkalippujen pistemäärän, joiden reitin he ovat onnistuneet rakentamaan. Jos pelaaja ei onnistunut rakentamaan matkalipun reittiä, kyseisen lipun pistemäärä vähennetään hänen pisteistään. (Katso esimerkki 5).



Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pisteitä.

Tasapelin sattuessa voittaja on pelaaja, joka on rakentanut eniten matkalippujen reittejä. Jos peli päättyy edelleen tasan, pelin voittaa pelaaja, joka sai bonuskortin. Jos peli ei edelleenkään ratkea, voitto jaetaan.

3. Pelaajat lisäävät pisteisiinsä 4 pistettä kustakin rakentamattomasta asemastaan.



4. Lopuksi pelaaja, joka on rakentanut pisimmän yhtäjaksoisen reitin, saa bonuskortin ja 10 lisäpistettä. Jos pisimmästä reitistä tulee tasapeli, kaikki pisimmän reitin rakentaneet saavat 10 lisäpistettä.

- Reittien pituutta vertailtaessa otetaan huomioon vain samanväristen junanvaunujen muodostamat katkeamattomat reitit.
- Katkeamattomassa reitissä voi olla silmukoita ja se voi kulkea useasti saman kaupungin läpi, mutta kukin junanvaunu saa olla sen osana vain kerran.
- Asemien avulla hyödynnettyjä vastustajan reittejä ei lasketa mukaan pisimpään yhtäjaksoiseen reittiin.





+8

+8

Keltainen pelaaja onnistui rakentamaan matkalippujen **MADRID – DIEPPE** ja **BARCELONA – BRUXELLES** reitit Pariisiin rakentamansa aseman ansiosta. Hän saa lipuista yhteensä 16 pistettä.



+8

-7

Vihreä pelaaja rakensi matkalipun **MARSEILLE – ESSEN** reitin. Lipun **AMSTERDAM – PAMPLONA** reitin rakentaminen ei onnistunut, koska kukaan ei rakentanut Essenin ja Amsterdamin välistä reittiä eikä pelaaja siksi voinut hyödyntää Essenin rakentamaansa asemaa. Hän saa siis yhteensä 1 pisteen.



Pelin suunnittelu: Alan R. Moon

Kehitys: Adrien Martinot

Kuvitus: Fajareka Setiawan

Graafinen suunnittelu: Cyrille Daujean

Käännös: Soila Tuominen

Alan ja DoW esittävät erityiskiitoksen kaikille pelitesteihin osallistuneille:

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.

Maantieteellinen huomautus: Pyrimme esittämään kartalla oikein vuoden 1901 Euroopan poliittiset rajat ja kunkin kaupungin yleisessä käytössä olleen alkuperäiskielisen nimen. Pelin toimivuuden vuoksi jouduimme kuitenkin hieman muokkaamaan joidenkin kaupunkien sijaintia kartalla.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) asmodee North America Inc:n myöntämällä lisenssillä. Ticket to Ride®, Gamegenic®, asmodee® ovat asmodeen yksiköiden omistamia tuotemerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.

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



**Tervetuloa ainutlaatuisen
pelaajien maailmaan**

Rekisteröidy ja nauti
eksklusiivisista eduista

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**