

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

Eräänä rauhallisena elokuun iltana viisi ystävää kohtasi kaupungin vanhimmalla yksityisklubilla. Jokainen heistä oli matkustanut pitkän matkan, eri maailmankolkista, saapuakseen paikalle juuri tänä nimenomaisena päivänä ... lokakuun toisena päivänä, 1900. Tarkalleen 28 vuotta sen jälkeen kun lontoolainen herrasmies Phileas Fogg löi 20.000 puntaa vetoa siitä, että hän pystyisi matkustamaan maailman ympäri 80 päivässä.

Kun tarina Foggin menestyksekkästä matkasta täytti maailman sanomalehtien sivut, ystävykset opiskelivat vielä yliopistossa. Foggin vedonlyönnin sekä muutaman paikallisessa pubissa nautitun tuopillisen innoittamina, ryhmä päätti juhlistaa Foggin maailmanympärimatkaa hieman hillitymmällä kilpailulla: pullo hyvää viiniä ensimmäisenä Pariisiin kuuluisaan Le Procope ravintolaan saapuneelle.

Jokaisena vuonna sen jälkeen, he kokoontuivat juhlistamaan Foggin matkan vuosipäivää. Vuosittain järjestettiin uusi kilpailu, aina entistä vaikeampi ja aina entistä suuremmin panoksin. Nyt, uuden vuosisadan alussa, on aika järjestää uusi haastava kilpailu. Panoksena on miljoona dollaria ja voittaja vie luonnollisesti koko potin. Kisan tavoitteena on käydä mahdollisimman monessa Pohjois-Amerikan kaupungissa – vain seitsemässä päivässä. Kisa alkaa välittömästi.

Menolippu on junaseikkailu halki mantereen!



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5

8+

30-60'

PELIN SISÄLTÖ

- ◆ Pohjois-Amerikan rautateitä kuvaava pelilauta
- ◆ 240 muovista junavaunua (45 jokaista väriä, jonka lisäksi kolme varavaunua jokaista väriä kohden)
- ◆ 142 kuvallista korttia:



110 junakorttia (12 kappaletta jokaisessa 8 värissä ja lisäksi 14 moniväristä veturia)



30 menolippua

1 sääntökortti

1 "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti

- ◆ 5 puista pistemerkkiä (1 jokaiselle pelaajalle)
- ◆ 1 sääntökirjanen

PELIN ALKUVALMISTELUT

Asettakaa pelilauta pöydän keskelle. Jokainen pelaaja valitsee itselleen värin ja ottaa valitsemansa värin mukaiset 45 vaunua ja pistemerkin. Pistemerkki asetetaan pelilautaa kiertävän pisteasteikon alkupäähän **1**. Pelin aikana, aina kun pelaaja kerää pisteitä, hänen pistemerkkiään tulee siirtää pisteasteikolla ansaittuja pisteitä vastaava määrä eteenpäin.

Sekoittakaa junakortit ja jakakaa jokaiselle pelaajalle neljä korttia **2**. Asettakaa loput junakortit pinon pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin ja kääntäkää pöydälle kuvapuoli ylöspäin esiin pakan viisi päällimmäistä junakorttia **3**.

Asettakaa "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti pelilaudan viereen **4**.

Sekoittakaa menoliput ja jakakaa jokaiselle pelaajalle kolme menolippua **5**. Jokainen pelaaja saa nyt katsoa menolippunsa näyttämättä niitä muille. Pelaajien tulee päättää mitkä kolmesta menolipusta he haluavat pitää. Heidän tulee pitää vähintään kaksi menolippua, mutta he voivat halutessaan pitää kaikki kolme. Menoliput, joita pelaajat eivät halua pitää, laitetaan menolippukorttipakan pohjalle kuvapuoli alaspäin. Pakka asetetaan tämän jälkeen pelilaudan viereen **6**. Pelaajat saavat paljastaa menolippunsa muille pelaajille vasta pelin päättyessä.

Peli voi nyt alkaa.

PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä. Pisteitä saa seuraavista asioista:

- ◆ **1.** rakentamalla reittejä kaupunkien välille;
- ◆ **2.** rakentamalla katkeamattoman reitin pelaajan menolipussa mainittujen kahden kaupungin välille;
- ◆ **3.** rakentamalla pisimmän yhtenäisen reitin.

Pelaajat menettävät pisteitä, jos he eivät kykene rakentamaan katkeamatonta reittiä menolipussaan mainittujen kahden kaupungin välille.

PELIN KULKU

Kokenein matkailija aloittaa pelin. Tämän jälkeen pelivuoro etenee myötäpäivään. Vuorollaan pelaajan on tehtävä valintansa mukaan yksi (ja vain yksi) seuraavista vaihtoehdoista:

- 1. Junakorttien nostaminen** – Pelaaja voi nostaa kaksi junakorttia. Hän voi ottaa joko yhden viidestä esillä olevasta junakortista tai ottaa junapakan päällimmäisen kortin. Jos pelaaja valitsee esillä olevan kortin, se korvataan välittömästi uudella kortilla, joka käännetään junapakan päältä. Tämän jälkeen pelaaja nostaa toisen kortin, joko esillä olevista korteista tai pakasta (kohdassa junakortit selitetään tarkemmin veturikortteja koskevat erikoissäännöt).

- 2. Reitin rakentaminen** – Pelaaja voi rakentaa kartalle reitin pelaamalla reitin pituutta ja väriä vastaavan joukon junakortteja. Pelattuun korttiin, pelaaja asettelee yhden oman värisen vaununsa rakentamansa reitin jokaiseen ruutuun. Tämän jälkeen pelaaja siirtää pisteasteikolla pistemerkkiään rakentamansa reitin pistearvoa vastaavan määrän eteenpäin.

- 3. Menolippujen nostaminen** – Pelaaja nostaa kolme menolippua menolippupakan päältä. Menolipuista on pidettävä vähintään yksi, mutta pelaaja voi pitää kaksikin tai kaikki kolme jos hän haluaa. Menoliput, joita pelaaja ei halua pitää, palautetaan menolippupakan pohjalle kuvapuoli alaspäin.

JUNAKORTIT

Junakorteissa on kahdeksaa erilaista vaunutyyppeä (väriä), joiden lisäksi pakassa on vetureita. Korttien värit vastaavat eri reittien värejä pelilaudalla: violetti, sininen, ruskea, valkoinen, vihreä, keltainen, musta ja punainen.

Veturit ovat monivärisiä ja toimivat jokereina. Ne kelpaavat kaikkiin korttijoukkoihin reittejä rakennettaessa. Jos pelaaja vuorollaan nostaa pöydällä kuvapuoli ylöspäin olevien viiden junakortin joukosta veturikortin, hän ei saa vuorollaan nostaa kuin yhden kortin kahden sijaan. Jos pelaaja nostaa näkyvissä olevien junakorttien seasta ensin yhden junakortin, joka ei ole veturi, hän ei voi sen jälkeen nostaa näkyvissä olevaa veturia. Jos hän nostaa junakorttipakan päältä veturin, hän voi tietysti nostaa vielä toisen junakortin (pakasta tai pöydältä). Jos kolme viidestä esillä olevasta junakortista on vetureita, kaikki viisi korttia heitetään heti poistopakkaan ja korvataan viidellä uudella kortilla junakorttipakan päältä.

Kädessä pidettävien junakorttien lukumäärää ei ole rajoitettu.

Kun junakorttipakka loppuu, poistopakka sekoitetaan uudeksi junapakaksi ja peli jatkuu normaalisti. Kortit tulee sekoittaa huolella, sillä kortit on heitetty poistopakkaan samanväristen korttien joukoissa.

Mikäli kävisi niin, että junakorttipakassa ei ole kortteja, eikä poistopakassakaan ole mitään (eli pelaajat ovat haalineet kaikki junakortit käsiinsä), junakortteja ei voi saada lisää. Pelaajan täytyy joko rakentaa reitti tai nostaa lisää menolippuja.

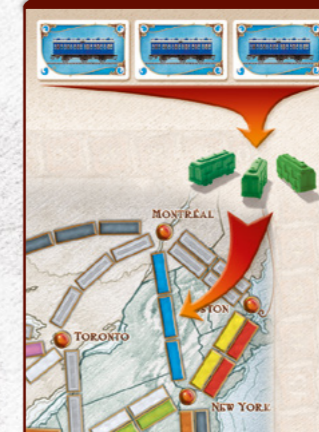
REITTIEKÄYTTÄMINEN

Rakentaakseen reitin, pelaajan on pelattava kädestään joukko junakortteja, jotka vastaavat rakennettavan reitin ruutuja. Korttien tulee olla keskenään samanvärisiä (tai korvattu jokereilla). Useimmat reitit vaativat tietynvärisiä junakortteja. Esimerkiksi sininen reitti on rakennettava sinisillä korteilla. Ainoat poikkeukset ovat harmaat reitit. Harmaan reitin voi rakentaa minkä värisillä junakorteilla tahansa, mutta silloinkin kaikkien junakorttien on oltava yhdenvärisiä (tai korvattu jokereilla).

Kun reitti rakennetaan, pelaaja laittaa yhden oman vaununappulan reitin jokaiseen ruutuun. Käytetyt junakortit heitetään poistopakkaan.

Pelaaja voi rakentaa minkä tahansa vapaan reitin. Reitin ei ole pakko olla yhteydessä johonkin pelaajan omaan aiemmin rakennettuun reittiin. Pelaaja voi rakentaa vuorollaan vain yhden reitin, joka yhdistää kaksi vierekkäistä kaupunkia.

Esimerkki 1



Rakentaakseen reitin Montréalista New Yorkiin, pelaajan tulee pelata kolme sinistä korttia.

Esimerkki 2









Rakentaakseen reitin Montréalista Torontoon, pelaaja tarvitsee kolme yhdenväristä korttia. Väriä ei kuitenkaan ole väliä, kunhan kaikki ovat samoja.

Joitakin kaupunkia yhdistää tuplareitti. Sama pelaaja ei voi rakentaa tuplareitin molempia reittejä.



kaksoisreitit

Tärkeä poikkeus: Kahden ja kolmen pelaajan peleissä vain toinen tuplareitin reiteistä voidaan käyttää. Pelaaja voi rakentaa kumman reitin tahansa, mutta tämän jälkeen muut pelaajat eivät voi enää rakentaa toista reittiä.

REITIN PITUUS	PISTEET
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

REITTIEIDEN PISTEYTTÄMINEN

Kun pelaaja rakentaa reitin, hän saa pisteitä ja merkitsee ne siirtämällä pistemerkkiään pisteasteikolla eteenpäin.

MENOLIPPUIJEN NOSTAMINEN

Pelaaja voi käyttää vuoronsa myös menolippujen nostamiseen. Silloin hän nostaa kolme päällimmäistä korttia menolippupakasta. Näistä menolipuista hänen täytyy pitää vähintään yksi, mutta halutessaan hän voi pitää kaksi tai vaikka kaikki kolme. Jos menolippupakassa on vähemmän kuin kolme korttia, pelaaja nostaa niin monta kuin voi. Menoliput, joita pelaaja ei halua pitää, laitetaan takaisin pakan pohjalle kuvapuoli alaspäin.

Jokaisessa menolipussa on kahden kaupungin nimi ja pistearvo. Jos pelaaja rakentaa omia reittejään siten, että menolipussa mainitusta kaupungista toiseen menee pelaajan rakentama yhtenäinen reitti (mitä kautta hyvänsä), hän saa menolipussa mainitun pistemäärän pelin lopussa. Jos yhdistäminen ei onnistu, pelaaja menettää menolipun pistearvon verran pisteitä.

Menoliput pidetään salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti. Pelaajien menolippujen lukumäärälle ei ole rajoituksia.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun jollain pelaajista on vain 0, 1 tai 2 vaunua jäljellä vuoronsa lopussa, kaikki pelaajat (mukaan lukien tämä pelaaja) pelaavat vielä yhden vuoron. Sen jälkeen peli päättyy ja pisteet lasketaan.

PISTEIDEN LASKEMINEN

Pelin päättyessä, pelaajilla pitäisi olla jo pisteet rakentamistaan reiteistä. Voi kuitenkin olla hyvä tarkistaa, ettei pelin aikana ole sattunut laskuvirheitä ja laskea pisteet uudelleen.

Tämän jälkeen pelaajat paljastavat menolippunsa ja lisäävät tai vähentävät niiden pistearvon, riippuen siitä, onnistuiko yhtenäisen reitin rakentaminen menolipun kaupunkien välille vai ei.

Pelaaja, jolla on pisin yhtenäinen reitti (laskekaa vaunut, ei yhteyksien määrää) saa "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortin, joka tuo kymmenen lisäpistettä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä pitkä katkeamaton jono, kaikki pisimmän reitin rakentaneet saavat täydet kymmenen pistettä.

Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä, voittaa pelaaja, jolla on eniten suoritettuja menolippuja. Jos vielä tämänkin jälkeen on tasapeli, pelin voittaa pelaaja, jolla on "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti.

PELIN TOTEUTUS

Pelin suunnittelija : Alan R. Moon

Kuvitus : Julien Delval

Grafisk Designer Cyrille Daujean

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

En stormfuld efterårsdag mødets fem gamle venner i en af byens ældste og mest eksklusive loger. Ingen af dem kom fra samme retning, men alle kom de langvejs fra for at mødes på denne særlige dag... den 2. oktober 1900, præcis 28 år efter at den excentriske Phileas Fogg fra London tog imod udfordringen om at rejse jorden rundt på 80 dage - og vandt de £20.000, der var sat på højkant.

Da historien om Foggs fantastiske rejse fyldte datidens aviser, gik de fem venner stadig på universitetet sammen. Inspirerede af hans store vovemod (og et par glas i den lokale pub) fejrede de hans omsejling med en mere beskedent tur og et mindre voldsomt væddemål. Den første af de fem, der nåede til Le Procupe i Paris, ville vinde en god flaske rødvin.

Hvert af de følgende år mødtes de for at fejre årsdagen og hylde Fogg. Og hvert år var der en ny tur (altid lidt mere udfordrende end det foregående år) og et nyt væddemål (ligeledes altid med en lidt højere indsats). Ved indgangen til et nyt århundrede var tiden moden til den ultimative udfordring. Indsatsen: \$ 1.000.000, vinderen får det hele. Målet: at finde ud af hvem af de fem, der kan rejse til flest byer i Nordamerika med jernbanen - på blot 7 dage. Rejsen begynder med det samme...

Ticket to Ride er et eventyrligt togkapløb, hvor spillerne konkurrerer om at forbinde forskellige Nordamerikanske byer ved på kortet at indsætte tog på jernbanesporene mellem dem.



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

2-5 8+ 30-60'

INDHOLD

- ◆ 1 Spillebræt med kort over Nordamerikas togstrækninger
- ◆ 240 togvogne i plast (45 af hver farve i blå, rød, grøn, gul og sort - samt 3 ekstra reserve-togvogne i hver farve)
- ◆ 142 illustrerede kort :



110 togvognskort (12 af hver type togvogne: lukkede, passager-, tank-, mine-, gods-, åbne, kul- og standard togvogne, plus 14 lokomotiver)



30 Rutekort



1 pointoversigt



1 Bonuspoint-kort for længste togrute

- ◆ Pointmarkører i træ (1 for hver spiller i blå, rød, grøn, gul og sort)
- ◆ Regelbog
- ◆ Days of Wonder Online adgangskode (findes bagest i regelbogen)

FORBEREDELSE AF SPILLET

Læg spillepladen midt på bordet. Hver spiller tager et sæt med 45 togvogne samt pointmarkøren i samme farve. Hver spiller sætter sin pointmarkør på startfeltet **1**. Ved pointsporet langs spillepladens kant. Under hele spillet flyttes hver spillers pointmarkør frem langs sporet i takt med, at spillerne får point.

Bland kortene med togvogne og giv hver spiller 4 kort **2**. Læg resten af kortene nær spillepladen og vend de fem øverste kort ved siden af hinanden med billedsiden opad **3**.

Læg bonuspoint-kortet for længste togrute med billedsiden opad ved siden af spillepladen **4**.

Bland rutekortene og giv hver spiller 3 kort **5**. Spillerne kigger deres kort igennem og beslutter hvilke, de ønsker at beholde. Hver spiller skal beholde mindst 2 kort, men må gerne beholde alle 3. Tilbageleverede kort lægges med bagsiden opad i bunden af stakken med rutekort. Denne stak placeres herefter nær spillepladen **6**. Spillernes rutekort er hemmelige indtil spillets afslutning.

Nu kan spillet begynde.

FORMÅLET MED SPILLET

Spillets formål er at få det højeste antal samlede point. Man kan få point ved at:

- ◆ **1.** Indsætte tog på strækningerne mellem to nabobyer;
- ◆ **2.** Indsætte tog på en samlet rute mellem to byer ifølge et rutekort;
- ◆ **3.** Indsætte tog på den længste rute ifølge et rutekort.

Hvis man ved spillets afslutning ikke har nået at indsætte tog på en rute ifølge et af sine rutekort, trækkes disse point fra ens pointsum.

Bemærk: Vær opmærksom på, at strækninger er defineret som spor, der går 2 nabobyer. Ruter er defineret som spor, der går mellem 2 byer på kortet jævnt for en spillers rutekort!

SPILLETS FASER

Den mest berøste i selskabet må starte, herfter går turen med uret rundt om bordet. Hver spiller får nu på skift en tur, indtil spillet slutter. Under ens tur skal spilleren gøre en (og kun en) af følgende 3 ting:

1. Træk togvognskort - Spilleren må trække 2 togvognskort. Man kan vælge at tage et af de fem kort, der ligger med billedsiden opad, eller trække et kort fra bunken (altså uden at vide, hvad man trækker). Vælger man et af kortene med synlig billedside, trækkes med det samme et nyt fra bunken, som lægges i dets sted. Herefter trækkes så det andet kort, enten et af kortene med synlig billedside, eller et fra bunken (Se afsnittet om togvognskort for særlige regler for lokomotiver).

2. Indsæt tog mellem 2 nabobyer - Spilleren må indsætte tog på spillepladen ved at indløse sine togvognskort. Kortene skal passe i farve og antal til strækningens farve og længde. Herefter placeres for hvert indløst kort en togvogn i spillerens egen farve på strækningen. De derved opnåede point vises ved at spillerens pointmarkør flyttes et tilsvarende antal felter.

3. Træk rutekort - Spilleren trækker 3 rutekort fra kortbunken. Man skal beholde mindst et af kortene, men må også gerne vælge at beholde to eller alle tre, hvis man ønsker det. Tilbageleverede kort lægges i bunden af stakken med rutekort.

TOGVOGNSKORT

Der er 8 slags almindelige togvognskort, plus lokomotivkortene. Farven på hver type togvognskort svarer til forskellige ruter mellem nabobyer på spillepladen - lilla, blå, brun, grøn, gul, sort og rød.

Lokomotiverne er flerfarvede jokere, der kan bruges overalt og kan kombineres med en anden farve, når man indsætter tog. Er et af de vendte togvognskort ved bunken et lokomotivkort, må den spiller, der trækker det, kun trække ét kort i stedet for to. Har en spiller trukket et vendt kort, og er det næste, der vendes et lokomotiv, kan spilleren ikke vælge det. Ligger der på noget tidspunkt tre lokomotivkort vendt, fjernes de fem vendte kort med det samme (som om de allerede var brugte) og fem nye vendes som erstatning for dem.

Der er ingen begrænsning på, hvor mange kort en spiller må have på sin hånd.

Er der ikke flere kort tilbage i bunken, blandes de brugte kort og lægges som ny bunke. Kortene skal blandes grundigt, da de jo er blevet smidt som hele farvesæt.

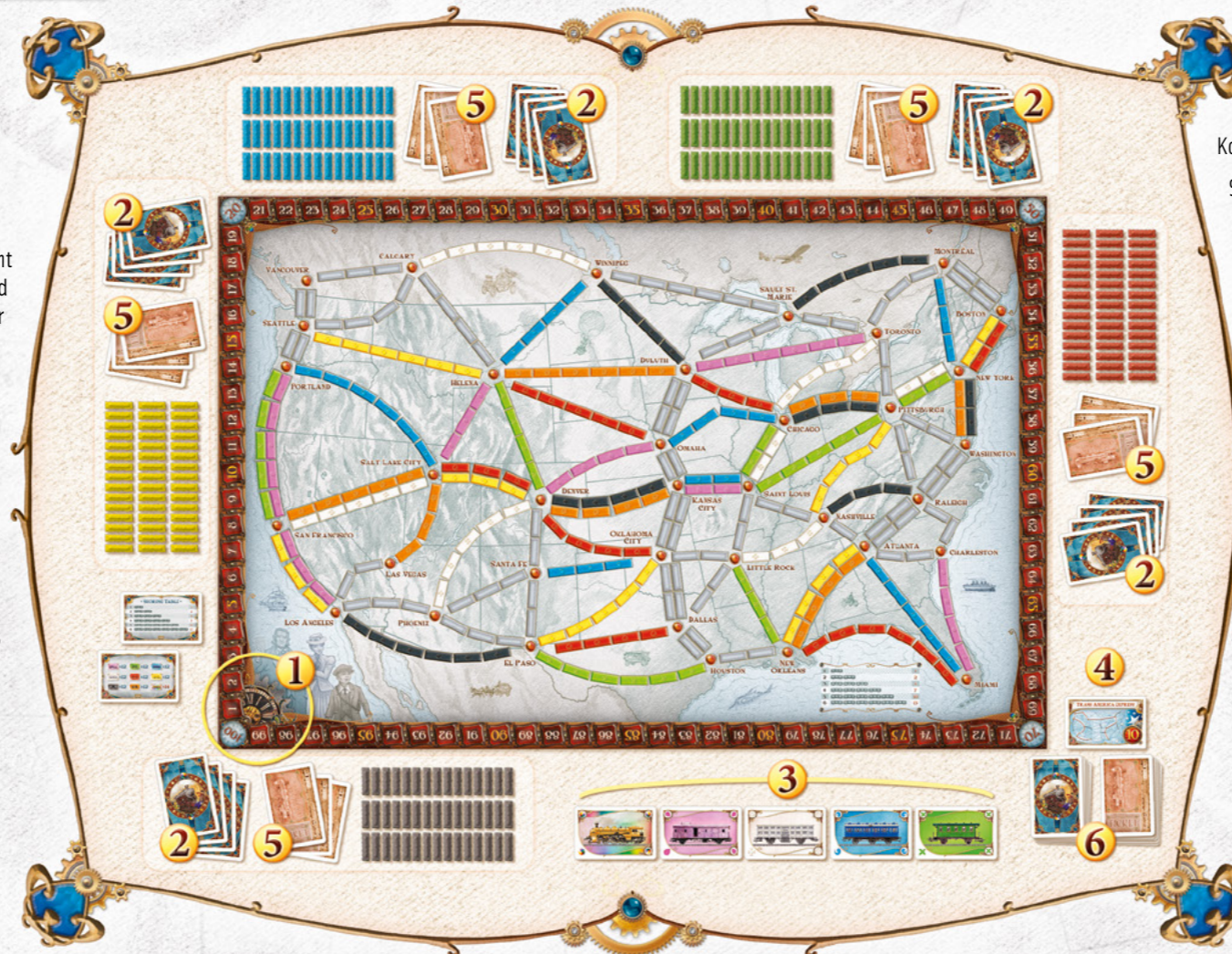
Skulle det ske, at der ikke er flere togvognskort tilbage at trække (fordi spillerne har hamstret dem alle), kan en spiller ikke trække flere togvognskort. Man må så i stedet for indsætte tog eller trække rutekort.

INDSÆTNING AF TOG

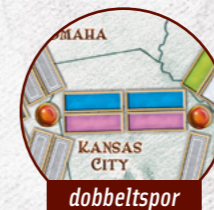
Ønsker en spiller at indsætte tog på en strækning, skal denne indløse et sæt togvognskort svarende til antallet af felter på strækningen mellem de valgte nabobyer. Et sådant sæt skal bestå af togvognskort i ens farve. På de fleste strækninger, skal der bruges en bestemt farve (samme farve, som felterne har). På de grå felter må man dog selv vælge hvilken farve, man ønsker at benytte - men altid kun én farve, man må aldrig blande flere farver. Vil man fx bygge på en blå strækning, skal man bruge de blå togvognskort med passagertog. På hver af de grå strækninger kan man indsætte tog ved hjælp af kort i en enkelt farve efter eget valg.

Når der er indsat tog på en strækning, sætter spilleren sine plastiktogvogne på hvert felt på strækningen. Alle kortene, der blev indløst for at indsætte tog smides i bunken med brugte togvognskort.

En spiller kan indsætte tog på enhver åben strækning på landkortet, man behøver ikke bygge i forlængelse af sine etablerede togvogne. En spiller må under hver tur kun indsætte tog på maksimalt én strækning, aldrig flere (dvs. man forbinder to nabobyer, men kan aldrig bygge "igennem" en by under sin tur).

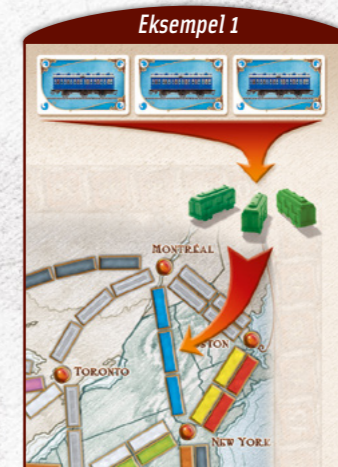


Nogle byer er forbundet via dobbeltspor. En spiller kan aldrig indsætte tog på begge spor i et dobbeltspor til en given by.

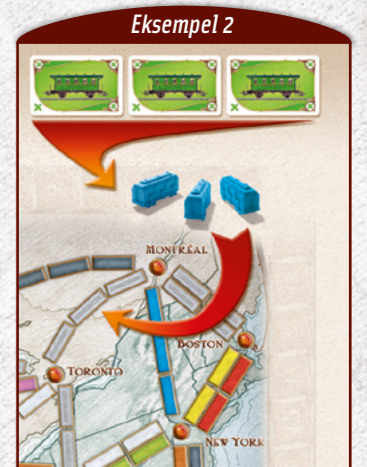


dobbeltspor







Bemærk: I spil med 2 eller 3 spillere, kan kun det ene af sporene i dobbeltsporene benyttes. En spiller kan indsætte tog på et af sporene på et dobbeltspor, men det andet spor er herefter ikke længere tilgængeligt for andre spillere.



For at indsætte tog på strækningen mellem Montréal og New York, skal spilleren indløse 3 blå togvognskort.



For at indsætte tog på strækningen mellem Montréal og Toronto, kan spilleren vælge farven selv, så længe der kun bruges en farve.

RUTENS LÆNGDE	Point
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

POINTOVERSIGT

Når en spiller indsætter tog på en strækning, flyttes spillerens pointmarkør på pointsporet et tilsvarende antal felter, for at markere de derved opnåede point

TRÆKNING AF RUTEKORT

En spiller kan bruge sin tur til at trække flere rutekort. For at gøre dette, trækker spilleren 3 nye rutekort fra bunken med rutekort. Man skal beholde mindst et af kortene, men må også gerne beholde to eller alle tre. Er der mindre end 3 kort tilbage i bunken med rutekort, trækker spilleren de kort, der er tilbage. Tilbageleverede kort lægges i bunken af stakken med rutekort.

På hvert rutekort står navnet på to byer på landkortet og en pointværdi. Lykkes det spilleren at indsætte tog på de strækninger, der forbinder de to byer, udgør disse en ubrudt rute. Ved spillets slutning lægges disse point til spillerens totale pointsum, der er angivet i pointsporet. Lykkes det ikke at forbinde byerne på et eller flere af sine rutekort, trækkes de angivne point fra spillerens totale pointsum.

Rutekort holdes hemmelige for medspillerne indtil pointoptællingen ved spillets afslutning. Der er ingen begrænsning på, hvor mange rutekort en spiller kan have.

SPILLETS AFSLUTNING

Har en af spillerne efter hans tur er slut kun 2 eller færre plastiktogvogne tilbage, får hver spiller (inklusive den spiller, der kun havde 2 eller færre togvogne tilbage) en sidste tur. Herefter slutter spillet og den enkeltes samlede point beregnes.

BEREGNING AF POINT

Spillerne har allerede registreret de point i pointsporet, de har fået for at have indsat toge på strækningerne mellem nabobyer. For at sikre sig mod fejl, kan det dog være en god idé at tælle hver spillers point igen.

Spillerne afslører nu deres rutekort og lægger point for dem til (eller trækker dem fra), afhængigt af, om de har haft held til at forbinde byerne på deres rutekort eller ej.

Tildel slutteligt spilleren, som har indsat tog på den længste, ubrudte strækning, 10 bonuspoint for kortet for længste togrute. Når man sammenligner længden, tæller ubrudte ruter af plastiktog i samme farve med. Der må gerne køres omveje og turen kan gå gennem samme by mere end én gang, men hvert plastiktog kan kun benyttes en gang under optællingen. Har flere spillere etableret spillets længste rute (altså bygget lige langt), får alle disse spillere 10 bonuspoint.

Spilleren med det højeste antal point er vinder af spillet. Har to eller flere spillere lige mange point, vinder spilleren, der har indsat tog på flest ruter ifølge sine rutekort. Skulle det ske, at det herefter stadig står uafgjort, vinder den af spillerne, som har indsat tog på den længste strækning ifølge sine rutekort.

HOLD ET BAG SPILLET

Spil design: Alan R. Moon

Illustrationer: Julien Delval

Grafisk Design: Cyrille Daujean

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®



U En stormig höstkväll möts fem gamla vänner i den bakre salongen till en av stadens äldsta och mest exklusiva klubbar. Var och en hade rest långväga, från alla världens hörn, för att träffas på just den här dagen... den andra oktober 1900. På dagen 28 år efter att Londons excentriske Phileas Fogg antog, och sedermera vann, ett vad om att resa jorden runt på 80 dagar.

När historien om Fogs triumferande resa fyllde dåtidens tidningar gick de fem vännerna fortfarande på universitetet tillsammans. Inspirerade av hans stora chansning (och ett par öl från den lokala puben) högtidlighöll de hans kringsegling med en mer blygsam utflykt och ett lite mindre vad - En flaska fint Bordeauxvin till den som först tog sig till Le Procope i Paris.

För varje år som gått har de träffats för att fira årsdagen av Fogg och hans resa. Och för varje år föreslogs en ny utmaning (alltid lite mer krävande) och ett nytt vad (alltid en lite större insats). Nu vid århundradets slut var det dags för en ny omöjlig resa. Vadet: 1 miljon dollar i en vinnaren-tar-allt tävling. Målet: Att se vem av de fem som med tåg kan besöka flest städer i Nordamerika på bara sju dagar. Resan börjar omedelbart!

Ticket to Ride är ett tågäventyr som korsar hela kontinenten. Spelarna tävlar om att anknyta olika städer genom att muta in järnvägsrutter på en karta över Nordamerika.



TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'

KOMPONENTER

- ◆ 1 karta över nordamerikanska järnvägsspår
- ◆ 240 tågagnar. (45 st i av varje färg, Blå, Röd, Grön, Gul och Svart, plus 3 extra i varje färg)
- ◆ 142 illustrerade kort:



110 tågkort. 12 av varje vagnsort samt 14 lokomotiv



30 biljettkort



1 översiktskort



1 bonuskort för längsta sammanhängande sträcka

- ◆ 5 poängmarkörer (1 för varje spelare i Blå, Röd, Grön, Gul och Svart färg.)
- ◆ regelhäfte
- ◆ 1 Days of Wonder Online accessnummer (på regelhäftets baksida)

SPELFÖRBEREDELSE

Placera kartan på mitten av bordet. Varje spelare tar en uppsättning tågagnar i en valfri färg samt en poängmarkör i samma färg. Alla spelarna placerar sin poängmarkör på **START 1**. På poängbanan som löper längs kartans kant. Under spelets gång flyttar spelaren poängmarkören varje gång spelaren får poäng.

Blanda tågkorten och ge en starthand om 4 kort till varje spelare **2**. Placera resterande tågkort bredvid kartan och tag 5 kort som läggs intill högen med framsidorna upp **3**.

Placera bonuskortet för längsta sammanhängande sträcka intill kartan **4**.

Blanda biljettkorten och ge 3 kort till varje spelare **5**. Varje spelare tittar igenom sina kort och bestämmer vilka han vill behålla. En spelare måste behålla 2 kort, men får behålla alla 3 om han så önskar. Återlämnade kort läggs underst i högen med biljettkort med baksidan uppåt. Denna hög placeras också intill kartan **6**. Spelarna behåller sina biljettkort till spelets slut.

Ni är nu redo att börja spela!

SPELETS MÅL

Spelets mål är att få så många poäng som möjligt. Poäng erhålles genom att:

- ◆ **1.** Muta in en sträcka mellan två städer på kartan.
- ◆ **2.** Muta in en sammanhängande sträcka av egna tågagnar mellan städerna beskrivna på biljettkorten (en rutt).
- ◆ **3.** Muta in den längsta sammanhängande sträckan.

Poäng dras ifrån om spelaren inte lyckas sammanbinda två städer på ett biljettkort.

EN SPELOMGÅNG

Den mest erfarne resenären börjar. Spelet fortsätter medsols runt bordet i tur och ordning tills spelet avslutas. Under sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av följande handlingar:

- 1. Dra nya tågkort** – Spelaren får dra 2 nya tågkort. Han får ta något av de uppvända korten eller det översta i högen av tågkort (utan att titta på det först). Om spelaren väljer att dra ett uppvänt kort ersätts det genast. Han drar sedan sitt andra kort på samma sätt; antingen från de uppvända korten eller från högen av tågkort. Se dock även avsnittet om tågkort för speciella regler gällande lokomotiv.

- 2. Muta in en sträcka mellan två städer** – Spelaren kan muta in en sträcka mellan två städer genom att spela ett set med tågkort som matchar färgen och antalet rutor på sträckan. Han får därefter sina poäng genom att han flyttar sin poängmarkör det korrekta antalet steg (Se poängtabellen).

- 3. Dra biljettkort** – Spelaren drar 3 biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dem, men får behålla 2 eller 3 om han så önskar. Biljettkort som spelaren inte behåller läggs underst i högen med biljettkort.

TÅGKORT

Det finns åtta olika sorters tågagnskort samt lokomotiv. Färgen på varje sorts tågagnskort motsvarar färgen på rutorna mellan städer på kartan - Lila, Blå, Brun, Vita, Gröna, Gula, Svarta och Röda.

Lok är regnbågsfärgade jokrar som kan användas i alla set när man mutar in en sträcka. Om ett lokomotiv ligger uppvänt när en spelare ska dra nya tågkort får en spelare som tar lokomotivet endast dra det kortet. Om spelaren först drar ett uppvänt kort som ersätts med ett lokomotiv eller om det finns ett uppvänt lokomotiv som spelaren inte väljer som sitt första kort, så kan inte spelaren ta det som sitt andra kort.

Men om spelaren är lyckosam nog att dra ett lokomotiv från toppen av draghögen får han fortfarande dra ett kort till.

Om det skulle finnas 3 lokomotiv uppvända vid något tillfälle ska alla 5 korten slängas och 5 nya vändas upp.

En spelare får ha hur många kort som helst på handen.

När leken är slut tar man de slängda korten, blandar dem och bildar en ny hög. Blanda noggrant då de slängda korten ligger i set som har använts för att muta in sträckor.

Skulle det hända att högen är slut och det inte finns några slängda kort att blanda om (för att spelarna har dragit många kort och inte mutat in sträckor), så får spelaren inte dra några tågkort utan måste muta in en sträcka eller dra biljettkort.

MUTA IN EN STRÄCKA

För att muta in en sträcka måste spelaren lösa in ett kortset av samma antal som det finns rutor på sträckan mellan städerna han vill muta in. Ett kortset måste bestå av kort i samma färg. De flesta sträckor kräver ett kortset av en viss färg. Till exempel måste en sträcka med blå rutor mutas in med ett kortset av blå tågkort. Vissa sträckor, markerade med grått på kartan kan mutas in med ett kortset i en valfri färg.

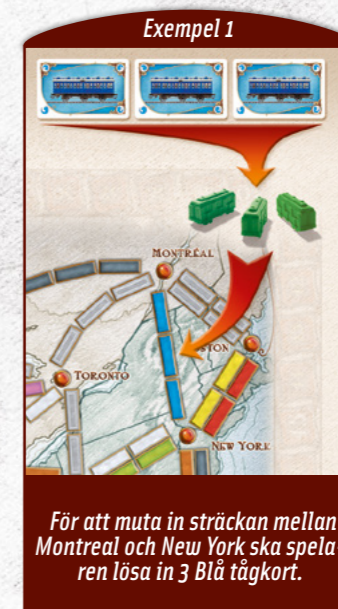
När en sträcka mutas in placerar spelaren en vagn i sin egen färg på varje ruta längs sträckan. Alla kort som använts för att muta in en sträcka slängs sedan.

En spelare kan muta in vilken öppen sträcka som helst på spelbrädet. Han är inte tvungen att förlänga tidigare inmutade sträckor, egna eller andras.

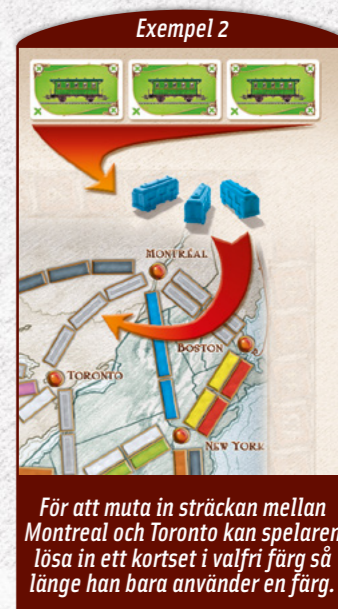


Vissa städer har dubbla Sträckor mellan sig. En spelare kan inte muta in båda dessa sträckor.







Viktigt: När det endast är 2 eller 3 spelare i ett spel, får endast en av de två sträckorna användas. En spelare kan dock välja vilken av sträckorna han vill muta in. De andra spelarna kan därefter inte använda den kvarvarande sträckan.



För att muta in sträckan mellan Montreal och New York ska spelaren lösa in 3 Blå tågkort.



För att muta in sträckan mellan Montreal och Toronto kan spelaren lösa in ett kortset i valfri färg så länge han bara använder en färg.

STRÄCKANS LÄNGD	PÖÄNG
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

POÄNGTABELL

När en spelare mutar in en sträcka flyttar han sin poängmarkör enligt ovanstående tabell:

DRA BILJETTKORT

En spelare kan använda sin tur till att dra nya biljettkort. Han drar då 3 nya biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dessa, men får behålla 2 eller alla 3 om han så önskar. Om det inte finns 3 kort i högen får spelaren dra de kort som finns. Biljettkort som en spelare inte behåller läggs underst i högen.

Varje biljettkort anger två städer på kartan och ett poängvärde. Om en spelare bygger en sammanhängande rutt av sträckor från den ena staden till den andra så lägger han till de poäng som anges på kortet när spelet avslutas. Om spelaren inte lyckas muta in en sammanhängande rutt av sträckor mellan städerna, drar han ifrån poängen istället.

Biljettkortet förvaras gömda för de andra spelarna tills spelet avslutas. En spelare kan ha hur många biljettkort som helst vid spelets slut.

SPELETS SLUT

När en spelares förråd av tågagnar består av två vagnar eller färre efter att han har placerat ut en sträcka, ska varje spelare, inklusive den spelaren, spela en tur till. Spelet avslutas därefter och poängen räknas samman.

POÄNGSAMMANRÄKNING

Spelarna bör redan ha markerat de poäng de har fått för sina utplacerade sträckor. För att se att inget misstag begåtts så kan man räkna om poängen eftersom alla vagnar finns kvar på spelbrädet.

Spelarna visar därefter sina biljettkort och lägger till eller drar ifrån poäng från dessa kort beroende på om man lyckats sammanbinda städerna eller inte.

Spelaren som har den längsta sammanhängande sträckan får det speciella bonuskortet och lägger till 10 poäng till sin poängsumma. När man räknar ut och jämför olika spelares sträckor räknar man sammanhängande sträckor av plasttåg i samma färg. En sammanhängande sträcka får innehålla loopar, och passera samma stad flera gånger, men samma plasttåg får inte räknas flera gånger i en sammanhängande sträcka. Om flera spelare har lika långa sammanhängande sträckor får alla de spelarna 10 poäng var.

Spelaren med flest poäng vinner spelet. Om två eller flera spelare har lika många poäng är den av spelarna med klarat flest biljettkort som vinner. I det fall att det fortfarande är lika vinner den av spelarna som fick bonusen för längsta sammanhängande sträcka.

CREDITS

Speldesign av Alan R. Moon

Illustrationer av Julien Delval

Grafisk Design: Cyrille Daujean

Translation Peter Hansson, Alexandra Chronquist and Linus Engström

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE

En vindfull höstkveld møttes fem venner i bakrommet til en av byens eldste og mest lukkede klubber. De hadde reist langt, fra alle verdens hjørner var de kommet for å møtes denne dagen. Datoen var 2. oktober 1900, nøyaktig 28 år etter at den eksentriske londonaristokraten Phileas Fogg hadde inngått og vunnet veddemålet på £20 000 om at han kunne reise Jorden rundt på 80 dager.

De fem var studenter på samme universitet da nyheten om Fogs triumf gikk verden rundt. Inspirert av det dristige veddemålet, og ytterligere oppildnet av et par pints på den lokale puben, inngikk de fem studentene et mindre ambisiøst veddemål: En god bordeaux-vin til den som først tok seg til Le Procope i Paris. Slik fortsatte det. Hvert år møttes vennene på nytt for inngå et stadig mer grandios veddemål. Nå ved starten av et nytt hundreår var det klart for det største veddemålet av dem alle: 1 million dollar til den som klarte å besøke flest byer i Nord-Amerika på 7 dager. Reisen skulle foretas med tog, og startskuddet gikk umiddelbart.

Ticket to Ride er et jernbanespill der spillerne konkurrerer om å knytte sammen forskjellige byer ved å legge ut ruter på et kart over Nord-Amerika.



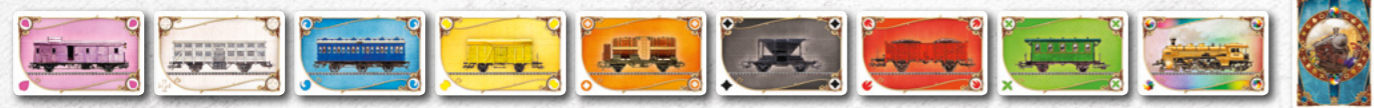
TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

2-5 8+ 30-60'

INNHold

- ◆ 1 brett med nordamerikanske togstrekninger
- ◆ 240 vogner i plast (45 hver i blå, rød, grønn, gul og svart, samt tre reserver i hver farge)
- ◆ 142 kort:



110 vognkort (12 for hver vogntype, samt 14 lokomotiver)



30 billetter



1 oppsummeringskort



1 bonuskort for lengste sammenhengende rute

- ◆ 5 poengmarkører i tre (1 til hver spiller: rød, blå, grønn, gul og svart)
- ◆ 1 regelhefte
- ◆ Days of Wonder-kode for å aksessere online-utgaven av Ticket to Ride

FORBEREDELSE

Legg brettet på midten av bordet. Hver spiller tar et sett vogner, samt poengmarkører i matchende farge. Alle poengmarkører settes på Startfeltet i poengbanen som går langs brettets kanter **1**. Hver gang en spiller får poeng under spillets gang, flyttes poengmarkøren.

Stokk vognkortene godt, og del ut en starthånd på 4 til hver spiller **2**. Legg de resterende vognkortene ved siden av brettet, og legg opp fem kort som skal ligge åpent på rekke og rad ved siden av bunken **3**.

Bonuskortet for lengste sammenhengende rute legges også ved siden av brettet **4**.

Stokk billettene og del ut 3 til hver spiller **5**. Spillerne bestemmer nå selv hvilke rutekort de ønsker å beholde. Du må beholde minst to, men gjerne også alle tre. Returnerte billetter legges i bunnen av billettibunken. Bunken legges ved siden av brettet **6**. Spillerne skal holde sine billetter hemmelig til spillet er over.

Dere er nå klare til å begynne.

SPILLETS MÅL

Målet med spillet er å få mest mulig poeng. Poeng får du på følgende tre måter:

- ◆ 1. Opprette en strekning mellom to nabobyer på kartet.
- ◆ 2. Opprette en sammenhengende linje av ruter mellom to byer som er oppgitt på en billett.
- ◆ 3. Å bygge den lengste sammenhengende ruten.

Du taper poeng dersom du har en billett med en rute som du ikke har fullført.

EN SPILLERUNDE

Den mest bereiste spilleren begynner. Turen fortsetter deretter med klokka rundt bordet helt til spillet er slutt. Når det er din tur, kan du utføre én - og bare én - av følgende tre handlinger:

- 1. Trekke vognkort** - Du kan trekke 2 vognkort, enten et av de fem som ligger åpent, eller det øverste (ukjente) kortet i trekkebunken. Dersom du trakk et åpent kort, etterfyller du med et nytt, slik at det på nytt ligger fem åpne. Deretter velger du på nytt om du vil trekke et åpent eller et ukjent kort (her gjelder det spesielle regler for lokomotivkort, som vi skal komme tilbake til).
- 2. Fullføre en strekning** - Du kan fullføre en strekning mellom to nabobyer ved å spille ut et sett av vognkort som matcher fargen og antallet felter mellom de to byene. Deretter legger du ut dette antallet vogner på den valgte strekningen fra forrådet ditt.
- 3. Trekke billett** - Du trekker 3 billetter fra toppen av billettibunken. Du må beholde minst én, men kan også beholde 2 eller alle 3. Returnerte billetter legges i bunnen av bunken.

VOGNKORT

Det finnes 8 typer vanlige vognkort, pluss lokomotivkort. Fargen på de forskjellige vogntypene (kullvogn, passasjervogn osv) matcher de forskjellige rutene på brettet - lilla, blå, brun, hvit, grønn, gul, svart og rød.

Lokomotivene er jokere som kan telle som en hvilken som helst farge. Dersom en spiller velger å trekke et åpent lokomotivkort, så får han ikke trekke flere kort denne runden. Derfor er det også slik at dersom du har trukket et åpent kort, og erstatningskortet som kommer opp er et lokomotivkort, så kan du ikke trekke dette. Dersom 3 av 5 åpne kort er lokomotivkort, legges disse fem kortene i kastebunken. Deretter skal det legges opp fem nye kort.

Det er ingen begrensning på hvor mange kort du kan ha på hånda.

Når trekkebunken er tom, stokkes kastebunken og blir ny trekkebunke. Kortene bør stokkes godt, i og med at alle kort kastes i sammenhengende sett.

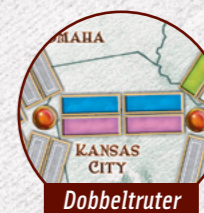
Det er en teoretisk mulighet for at både trekke- og kastebunke går tom, fordi spillerne hamstrer kort på hånda. I så tilfelle er det ikke lenger mulig å trekke vognkort som din handling, du må enten fullføre en strekning eller trekke billetter.

FULLFØRE EN STREKNING

For å fullføre en strekning må du legge ut et sett av kort som matcher ruten i antall og farge. De fleste rutene krever kort i en spesifikk farge. Eksempelvis må en blå rute fullføres ved hjelp av et sett blå vognkort. Enkelte ruter, det vil si de gråfargede, kan fullføres ved å bruke et sett med kort i en hvilken som helst farge. Men settet må være ensfarget.

Du kan fullføre en hvilken som helst ledig rute på brettet, og trenger altså ikke ta hensyn til hvor du har ditt øvrige rutenett.

Enkelte byer har dobbel forbindelse seg imellom. Det er ikke tillatt for en spiller å ta begge ruter.



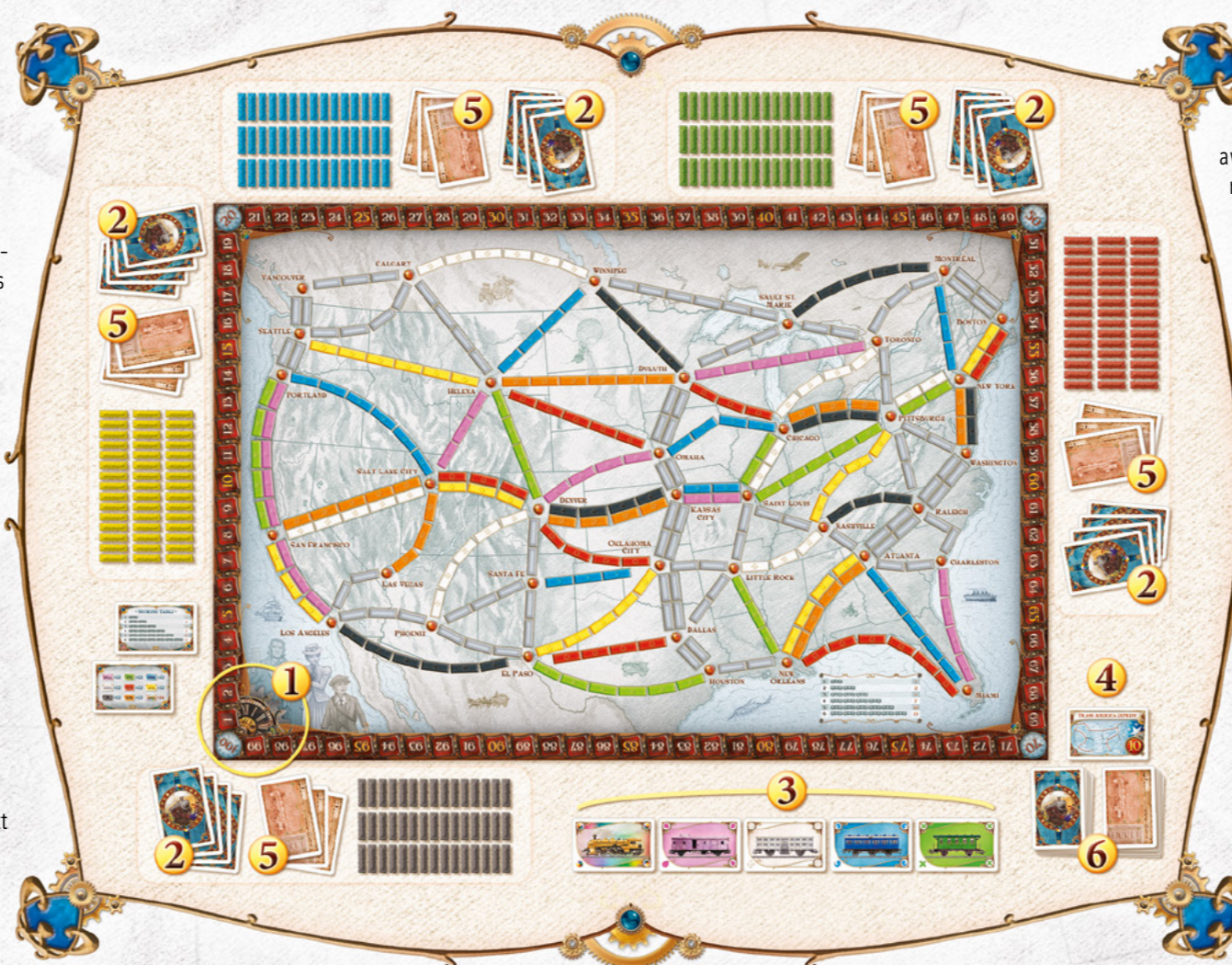
MERK : I to- eller tremannspill kan bare én av strekningene i en dobbelstrekning benyttes. En spiller kan fullføre den ene eller den andre av strekningene, men fra da av vil den ledige strekningen være utilgjengelig for de andre spillerne.

Eksempel 1

Du trenger 3 blå vognkort for å sikre deg ruten fra Montréal til New York.

Eksempel 2

Du kan bruke kort i en hvilken som helst farge for å få ruten fra Montréal til Toronto, så lenge kortene har lik farge.



POENGTABELL

Når du fullfører en strekning, får du poeng ut fra følgende skala (og poengmarkøren skal da flyttes fremover tilsvarende):

RUTELENGDE	POENG
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15

TREKKE NYE BILLETTER

Du kan bruke runden din på å skaffe deg flere billetter. Da trekker du i så fall 3 billetter fra bunken, og kan etterpå legge tilbake 1 eller 2 av kortene. Du må altså beholde minst 1 billett av de du trakk. Om det ikke er så mye som 3 billetter igjen i bunken, så trekker du selvfølgelig færre. Kort du legger tilbake havner i bunnen i billett bunken.

På hver billett finner du oppgitt to byer og en poengsum. Dersom du klarer å forbinde de to byene med en sammenhengende serie strekninger, får du det angitte antallet poeng når spillet er over. Om du derimot ikke lykkes med å koble de to byene sammen, mister du det samme antallet poeng.

Billetter skal holdes skjult for de andre spillerne frem til den endelige opptellingen i spillet. Det er ingen begrensning på hvor mange billetter du kan samle i løpet av spillet.

SLUTTEN

Når en spiller ikke har mer enn 0, 1 eller 2 tog igjen etter sin tur, starter siste runde av spillet. Hver spiller får nå en siste tur, før spillet avsluttes av den som trigget sisterunden..

POENGBEREGNINGEN

Spillerne bør allerede ha fått poengene de har rett på i forbindelse med utleggingen av de ulike strekningene på brettet. For å sikre at alt har gått riktig for seg, er det enkelt å telle over en gang til.

Deretter legger alle spillere frem sine billetter, trekker fra poeng for ufullførte ruter og legger til for de fullførte.

Spilleren med lengst sammenhengende rute får ytterligere 10 poeng. Ved uavgjort får alle involverte spillere 10-poengsbonusen..

Vinner er den som nå har mest poeng. Ved uavgjort vinner den av de involverte som har cashet inn flest billetter. Om det fortsatt er likt, vinner den av dem som fikk bonusen for lengste sammenhengende rute.



DE ANSVARLIGE

Utviklet av Alan R. Moon

Illustrasjoner ved Julien Delval

Grafisk Designer Cyrille Daujean

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Days of Wonder Online

Rekisteröi pelisi
Registrer dit brætspil!
Registrera ditt spel!
Registrer Brettspillet ditt!

Her er din togbillett til Days of Wonder Online – et online brætspils community hvor ALLE dine venner spiller med! Register dit spil på www.daysof wonder.com for at gå på opdagelse i en website fuld af forskellige spil variationer, ekstra kort og meget mere. Klik bare på New Player knappen og følg instruktionerne.

Här är din tågbiljett till Days of Wonder Online – här kan du spela online spel med ALLA dina vänner! Registrera ditt spel på www.daysof wonder.com för att upptäcka en hemsida full med spelvarianter, extra kort och mer. Bara klicka på New Player knappen och följ instruktionerna.

Rekisteröidy osoitteessa
www.daysof wonder.com niin saat ajoittain online tarjouksia, löydät uusi pelitapoja ja karttoja suosikkipeleihisi. Klikkaa vain New Player painiketta ja seuraa oheita. (Englanniksi)

Her er din togbillett til to Days of Wonder Online – Brettspillsamfunnet på internett, der ALLE vennene dine kan bli med å spille! Registrer spillet ditt på www.daysof wonder.com og oppdag en side full av forskjellige spill varianter, kart og mer. Bare klikk på New Player knappen og følg veiledningen!

WWW.DAYSOFWONDER.COM