

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
7

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---





Tervetuloa Ticket to Ride® Japanin pariin. Kiidä luotijunan kyydissä maaseudun halki ja ihaile usvan läpi erottuvaa fujia tai pysähdy vuorille seuraamaan kuumissa lähteissä kylpeviä japaninmakakeja. Voit myös nauttia vanhojen linnojen kupeessa kukoistavien kirsikankukkien kauneudesta. Jos taas megalopolin vilke on enemmän mielesi, hyppää Tokion metროոn. Miten sitten päätätkin Japanissa matkustaa, nauti matkasta ja valloita reitit ennen kilpakumppaneitasi.

Tässä sääntökirjasessa selitetään Japani-lisäosaa koskevat sääntömuutokset pelaajille, jotka tuntevat alkuperäisen Ticket to Ride -pelin säännöt. Lisäosa on tarkoitettu 2-5 pelaajalle.

Joidenkin kartan paikkojen välillä on kaksi rinnakkaista reittiä. Ne ovat paikasta toiseen rinnakkain kulkevia samannimisiä reittejä. Neljän ja viiden pelaajan peleissä voidaan käyttää rinnakkaisista reiteistä kumpaakin, mutta yksi pelaaja voi rakentaa niistä vain toisen. Kahden ja kolmen pelaajan peleissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain yhtä: kun joku pelaajista on rakentanut yhden rinnakkaisista reiteistä, kukaan ei saa enää rakentaa toista.

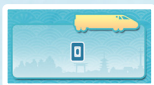
Lisäosalla pelaamiseen tarvitaan **20 junanvaunua** kullekin pelaajalle, niitä vastaavat pistemerkit ja junakortit Ticket to Ride- tai Ticket to Ride Europe -pelistä (peruspelistä) sekä alla kuvatut uudet osat.

UUDET OSAT

- ◆ 54 menolippua
- ◆ 16 valkoista luotijunanappulaa
- ◆ 7 luotijunan etenemismerkkiä

ALKUVALMISTELUT

- ◆ Asettakaa luotijunanappulat pelilaudan viereen.
- ◆ Kukin pelaaja asettaa oman värinsä luotijunan etenemismerkkinsä pelilaudan luotijunaradan kohtaan "0".
- ◆ Jakakaa jokaiselle pelaajalle neljä menolippua. Pelaajien on pidettävä niistä vähintään kaksi, mutta he voivat halutessaan pitää kolme tai kaikki neljä. Sekoittakaa hylätyt menoliput, ja asettakaa ne pakan pohjalle.



ERITYISSÄÄNNÖT

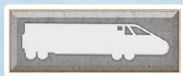
Pelaajat suorittavat vuorollaan yhden (ja vain yhden) seuraavista kolmesta toiminnosta:

Junakorttien nostaminen

Korttien nostamisessa noudatetaan peruspelin sääntöjä.

Reitin rakentaminen

Luotijunareitit



Tässä peliversiossa on aivan uudenlaisia reittejä, luotijunareittejä. Pelaajat pyrkivät yhdessä luomaan mahtavan luotijunaverkon koko maan halki. Kun luotijunareitti on rakennettu, kuka tahansa pelaajista voi käyttää sitä katkeamattoman menolipun reitin luomiseen. Kyseessä on silti kilpailu: pelin lopussa luotijunaverkkoa eniten edistäneet pelaajat saavat suuremman palkkion...

Pelaaja voi rakentaa luotijunareitin pelaamalla kädestään reitin paikkojen mukaisen määrän yhdenvärisiä kortteja (myös veturikortteja saa käyttää tavalliseen tapaan).



Tämän jälkeen pelaaja ei pisteytäkään reittiä tavalliseen tapaan vaan siirtää luotijunan etenemismerkkiä luotijunaradalla eteenpäin pelaamiensa korttien määrän verran ja asettaa luotijunaruudulle omien junanappuloidensa sijaan **yhden** valkoisen luotijunanappulan.

Jos luotijunanappulat loppuvat kesken pelin, kaikki rakentamattomat luotijunareitit muuttuvat tavallisiksi harmaiksi reiteiksi. Tämän jälkeen pelaajat voivat rakentaa niitä omilla junanappuloillaan peruspelin sääntöjen mukaisesti eivätkä he saa enää edetä luotijunaradalla.

Aomorin ja Hakodaten välinen reitti

Aomorin ja Hakodaten välillä on kaksi eripituista reittiä.

Ne eivät ole rinnakkaisia reittejä, joten niissä noudatetaan tavanomaisia sääntöjä.



Kyushu-saari ja Tokion metro

Nämä kaksi aluetta ovat kartalla suurennettuina. Niiden reittien rakentamisessa noudatetaan tavallisia sääntöjä.



Pelaaja voi rakentaa katkeamattoman menolipun reitin Osakasta Shibuyaan yhdistämällä ensin varsinaisella pelilaudalla Osakan Tokioon (rakentamalla yhtenäisen reitin junillaan ja/ tai käyttämällä rakennettuja luotijunareittejä) ja sitten suurennetussa kartassa Tokion Shibuyaan.

Rakennettaessa katkeamattomia menolipun reittejä näille alueille ja niiltä pois päin on huomattava, että varsinaisella kartalla Tokioon tai Kokuraan johtava reitti on yhteydessä kaikkiin reitteihin, jotka johtavat kyseiseen kaupunkiin pelilaudan suurennetussa osassa. Kahdessa eri paikassa (varsinaisella kartalla ja suurennetussa osassa) näkyvä Tokio onkin pelissä yksi ja sama paikka. Sama koskee myös Kokuraa.

Menolippujen nostaminen

Pelaaja nostaa pakan päältä kolme menolippua. Hänen on pidettävä niistä vähintään yksi, mutta hän voi halutessaan pitää kaksi tai kaikki kolme. Hylätyt menoliput asetetaan menolippupakan pohjalle.



Pelaaja voi käyttää katkeamattoman menolipun reitin luomiseen mitä tahansa omanvärisillä junanappuloillaan rakennettuja reittejä ja luotijunanappuloilla rakennettuja reittejä riippumatta siitä, kuka ne on rakentanut.

PELIN PÄÄTTYMINEN JA LUOTIJUNABONUS

Kun jollain pelaajalla on vuoronsa loppuksi värillisiä junanappuloita jäljellä kaksi tai vähemmän ja luotijunanappuloita on jäljellä enää kaksi tai vähemmän, jokainen pelaaja, myös kyseinen pelaaja, saa vielä yhden vuoron. Tämän jälkeen peli päättyy ja pelaajat laskevat lopullisen pistemääränsä ottaen huomioon menolipuista saatavat pisteet ja alla näkyvän luotijunabonus.

Luotijunabonus vaikuttavat pelaajamäärä ja pelaajien järjestys luotijunaradalla. Pelaajat saavat pisteitä tai heiltä vähennetään pisteitä seuraavasti:

	1	2	3	4	5
1	+25	+20	+15	+10	
2	+15	+10	+5	-10	
3	+5	0	-10		
4	-5	-10			
5	-10				
X	-20	-20	-20	-20	-20

Jos kaksi tai useampi pelaaja on luotijunaradan samassa ruudussa, he kaikki saavat saman pistemäärän. Seuraavana oleva pelaaja saa järjestysnumeronsa mukaisen pistemäärän ikään kuin tasapeliä ei olisi käynnissä.

Esimerkiksi jos viiden pelaajan pelissä kaksi pelaajaa on luotijunaradalla samassa kohdassa toisena ja yksi pelaaja ei rakentanut lainkaan luotijunareittejä, bonukset jakautuvat seuraavasti:

- ◆ 25 pistettä ensimmäiselle pelaajalle
- ◆ 15 pistettä kummallekin toisena olevalle pelaajalle
- ◆ -5 pistettä näistä seuraavana olevalle pelaajalle
- ◆ -20 pistettä pelaajalle, joka ei rakentanut luotijunareittejä.

Tässä peliversiossa ei ole matkajan bonusta eikä pisimmän reitin bonusta.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

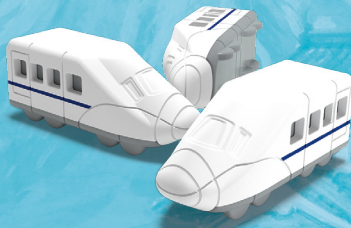
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

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



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

DAYS OF
WONDER®