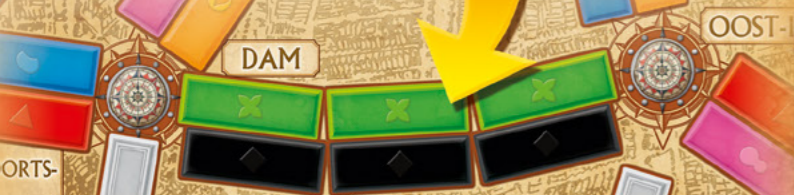


Hvis man spiller et sæt af transportkort svarende til antallet af felter i en strækning, må man indsætte en af sine vogne på hvert felt i strækningen. På de fleste strækninger kræves kort af en specifik farve. Ønsker man f.eks. at indsætte vogne på en pink strækning, skal man bruge pink transportkort. På de grå strækninger kan man derimod indsætte vogne ved at spille et sæt af kort i samme, valgfri farve.

Det er tilladt at indsætte vogne på en hvilken som helst ledig strækning på spillepladen, uanset om den er forbundet med en

Man kan indsætte vogne på den grønne strækning, der er 3 felter lang, ved at spille et hvilket som helst af følgende sæt af kort:



strækning, som man tidligere har indsat vogne på eller ej. Man kan ikke indsætte vogne på mere end én strækning i hver tur.

Har man ikke vogne nok til at indsætte én på hvert felt i en strækning, kan man ikke indsætte vogne på strækningen.

Når man sætter vogne ind på en strækning, får man øjeblikkeligt point for strækningen og flytter sin pointmarkør fremad på pointsporet så mange felter som angivet i pointtabellen på spillepladen.

Hvis strækningen, som man netop har indsat vogne på, har vognsymboler på felterne, må man også trække 1 handelsvarekort fra stakken. Disse bonuskort skal placeres med billedsiden opad foran spilleren, så alle spillere kan se, hvor mange de øvrige spillere har.

**Bemærk: man modtager altid kun et enkelt handelsvarekort for en strækning, uanset hvor mange felter strækningen med vognsymboler består af.**

### Træk Kontraktkort

Hvert kontraktkort viser to steder og en pointværdi. I slutningen af spillet får man det viste antal point for hver kontrakt, man har opfyldt, og mister tilsvarende point for hver kontrakt, som man ikke har opfyldt. For at opfylde en kontrakt skal man have forbundet de to steder på kortet ved at have indsat vogne på en ubrudt rute mellem stederne. Der er ingen begrænsning på, hvor mange kontraktkort en spiller må have.

Vælger man at trække flere kontraktkort i sin tur, skal man trække de øverste 2 kort fra stakken af kontraktkort. Man skal beholde mindst ét af kortene, men man må gerne beholde begge, hvis man vil. Vælger spilleren at skille sig af med det ene af de to kort, lægges kortet i bunden af stakken. Man kan ikke skille sig af med et kontraktkort, når man først har besluttet sig for at beholde det.

Er der kun et enkelt kontraktkort tilbage i stakken, må man stadig gerne vælge at trække kontraktkort, men i så fald skal man beholde kortet.

Kontraktkort og opfyldelsen af dem holdes hemmeligt for de øvrige spillere indtil spillets afslutning.



## Spillets afslutning og pointberegning

Har en af spillerne, efter hans tur er slut, kun 2 eller færre vogne tilbage, får hver spiller (inklusive den spiller, der kun havde 2 eller færre vogne tilbage) en sidste tur. Herefter slutter spillet, og spillerne tæller deres point:

- Spillerne har allerede registreret de point i pointsporet, de har fået for at have indsat vogne på strækningerne mellem steder. For at sikre sig mod fejl kan det dog være en god idé at tælle hver spillers point igen.
- Nu afslører hver spiller sine kontraktkort og får point som vist på kortet for alle kontrakter, som spilleren har opfyldt, og mister tilsvarende point for hver kontrakt, der ikke er opfyldt.
- Til sidst får spillerne bonuspoint for handelsvarekort. Hver spiller tæller sine handelsvarekort og sammenligner med modspillerne. Spillerne med flest handelsvarekort belønnes med bonuspoint som vist:

	4 Spillere	3 Spillere	2 Spillere
1.	+8	+8	+8
2.	+6	+5	+4
3.	+4	+2	
4.	+2		

En spiller uden handelsvarekort kan ikke modtage en bonus.

Står to eller flere spillere lige, får alle spillere bonuspoint for placeringen, og de/den efterfølgende placeringer ignoreres.

### Spilleren med flest point har vundet.

Står to eller flere spillere lige, vinder den, der har opfyldt flest kontraktkort. Står spillerne stadig lige, deles sejren ligeligt.

En stor tak fra Alan og DoW til alle, der har hjulpet med at spilsteste spillet: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004–2020 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.

# TICKET TO RIDE Amsterdam



Spil design af Alan R. Moon  
Illustrationer af Julien Delval  
Grafisk design af Cyrille Daujean

DAYS OF WONDER



Velkommen til det 17. århundrede. Opbyg dit handelsnetværk i det sande hjerte af den globale økonomi. Lykken kalder dit navn i Amsterdam!

Læg spillepladen på midten af bordet. Giv hver spiller et sæt af farvede plastikvogne samt den matchende pointmarkør. Pointmarkørerne placeres på Start 1. De 16 handelsvarekort lægges i en stak ved siden af spillepladen 2.

Bland transportkortene, og giv hver spiller 2 kort. Dette er spillerens starthånd 3. Resten af transportkortene lægges i en stak ved siden af spillepladen, og de øverste 5 kort i stakken lægges med billedsiden opad på bordet 4. Hvis 3 eller flere af de 5 kort er flerfarvede jokere, skal alle 5 kort øjeblikkeligt fjernes, lægges i en bunke med brugte kort og erstattes af 5 nye kort fra stakken.

## Opsætning

Bland kontraktkortene, og giv 2 til hver spiller 5. Hver spiller kigger nu på sine egne kontraktkort og vælger, hvilke han ønsker at beholde. Man skal beholde mindst ét kort, men må gerne beholde begge. Vælger en spiller kun at beholde ét kort, lægges det andet kort i bunken af stakken med kontraktkort. Stakken lægges ved siden af spillepladen 6. Spillernes kontraktkort holdes hemmeligt for de øvrige spillere indtil spillets afslutning.

Spillet kan nu begynde.



## I æsken

- 1 Spilleplade med Amsterdams handelsnetværk
- 64 Plastikvogne (16 i hver farve)
- Ekstra plastikvogne
- 44 Transportkort (8 flerfarvede jokere og 6 kort af hver af følgende farver: pink, blå, grøn, sort, rød og orange)



- 24 Kontraktkort
- 16 Handelsvarekort
- 4 Pointmarkører
- Denne regelbog



## Formål med spillet

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

- Indsætte vogne på strækninger mellem to steder på spillepladen;
- Indsætte vogne på en samlet rute mellem to steder ifølge en kontrakt;
- Indsamle handelsvarekort ved at indsætte vogne på strækninger med vognsymboler.

Man mister point for de af sine kontrakter, som man ved spillets afslutning ikke har opfyldt.

## Spillets faser

Yngste spiller starter, og herefter går turen med urets retning rundt om bordet. I sin tur må man gøre en (og kun en) af følgende 3 ting: træk transportkort, indsæt vogne på en strækning, eller træk kontraktkort.

### Træk Transportkort



Transportkort matcher farverne på strækningerne på spillepladen (pink, blå, grøn, sort, rød og orange) med undtagelse af jokerne, der er flerfarvede (og kan repræsentere en valgfri farve, når man indsætter vogne på en strækning). Der er ingen begrænsning på, hvor mange transportkort en spiller må have på hånden i spillet.

Hvis man vælger at trække transportkort i sin tur, må man trække 2 kort. Kortene trækkes enten fra toppen af stakken med transportkort (uden at vide, hvad man trækker) eller blandt de 5, der ligger med billedsiden opad på bordet. Trækker man et kort fra bordet, skal det øjeblikkeligt erstattes af det øverste kort fra stakken.

En undtagelse til reglen er, at hvis man tager et jokerkort, der ligger med billedsiden opad på bordet, som sit første kort, så må man ikke trække flere kort i turen. Man må heller ikke tage en joker, der ligger med billedsiden opad, som sit andet kort i turen.

Hvis der på noget tidspunkt ligger mindst 3 jokere blandt de 5 transportkort med billedsiden opad, skal alle 5 kort øjeblikkeligt smides i bunken med brugte kort og erstattes af 5 nye kort fra stakken.

Når stakken er tom, blandes de brugte kort til en ny kortstak.

### Indsæt vogne på en strækning

En strækning består af en sammenhængende række af farvede felter (nogle af dem er grå), der forbinder to steder, som ligger ved siden af hinanden på spillepladen.

Nogle steder er forbundet via dobbeltstrækninger (to strækninger af samme længde, der forbinder de samme to steder). En spiller kan aldrig indsætte vogne på begge strækninger i en dobbeltstrækning.

**Bemærk:** I et spil med 2 spillere kan der kun indsættes vogne på den ene af de to strækninger i en dobbeltstrækning.