

fra hånda som antall felter på ruten. Deretter setter du en egen kjerre på hvert av disse feltene. De fleste rutene krever kort av en bestemt farge. Eksempelvis må du forkaste rosa transportkort for å gjøre krav på en rute med rosa felter. Unntak: Grå ruter kan gjøres krav på ved å forkaste et sett av kort i hvilken som helst farge, så lenge alle kortene har samme farge.

Du kan gjøre krav på hvilken som helst ledig rute på brettet, selv

Du kan gjøre krav på en grønn rute som er tre felter lang ved å forkaste ett av følgende sett av kort:



om den ikke henger sammen med ruter du tidligere har gjort krav på. Du kan ikke gjøre krav på mer enn én rute i hver tur.

Dersom du ikke har nok kjerrer til å kunne fylle alle feltene på ruten, kan du ikke gjøre krav på den.

Etter at du har gjort krav på en rute, flytter du poengmarkøren din framover i henhold til poengtabellen på brettet (antall poeng avhenger av lengden på ruten).

Dersom ruten du gjorde krav på, har kjerresymboler på feltene, trekker du et varebonuskort. Varebonuskort må alltid ligge åpent foran spillerne, slik at alle kan se hvor mange de andre spillerne har.

Merk: En spiller trekker alltid kun ett varebonuskort for en rute, uavhengig av hvor lang ruten med kjerresymboler er.

Trekk kontraktkort

Hvert kontraktkort viser to lokasjoner og en poengverdi. Poengverdien viser hvor mange poeng du vil skåre på slutten av spillet dersom du har klart å fullføre kontraktkortet. Du får tilsvarende minuspoeng dersom du ikke klarer å fullføre det. For å fullføre et kontraktkort må du ha laget et sammenhengende nettverk av egne kjerrer mellom de to lokasjonene som vises på kortet. Du kan ha et ubegrenset antall kontraktkort.

Denne handlingen tillater deg å trekke flere kontraktkort. Trekk to kort fra toppen av bunken og se på dem. Du må beholde minst ett av kortene, men du kan beholde begge hvis du ønsker. Kortet du eventuelt ikke beholder, legges nederst i bunken. Du kan aldri forkaste et kontraktkort du har valgt å beholde.

Dersom det kun er ett kontraktkort igjen i bunken, kan du fortsatt utføre denne handlingen, men du må da beholde dette ene kortet.

Kontraktkort og fullføringen av dem må holdes hemmelig for de andre spillerne helt til spillets slutt.



Spillets slutt og poengtelling

Når en spiller har to eller færre kjerrer igjen foran seg, får hver spiller — inkludert denne spilleren — én siste tur. Deretter slutter spillet, og man går til poengtelling:

- Spillerne skal underveis ha talt opp poeng for rutene de har gjort krav på. For å være sikre på at dere har gjort alt riktig, kan det være lurt å kontrolltelle.
- Så avslører hver spiller sine kontraktkort og legger til eller trekker fra poengverdien på hvert kort, avhengig av om kortene er fullførte eller ikke.
- Helt til slutt skårer spillerne varebonuspoeng. Alle spillerne teller antall varebonuskort de har foran seg, sammenligner seg med de andre spillerne og skårer poeng i henhold til sin relative plassering ved å følge denne tabellen:

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

Du får ikke poeng dersom du ikke har noen varebonuskort.

Ved uavgjort mottar alle full score for plasseringen de deler.

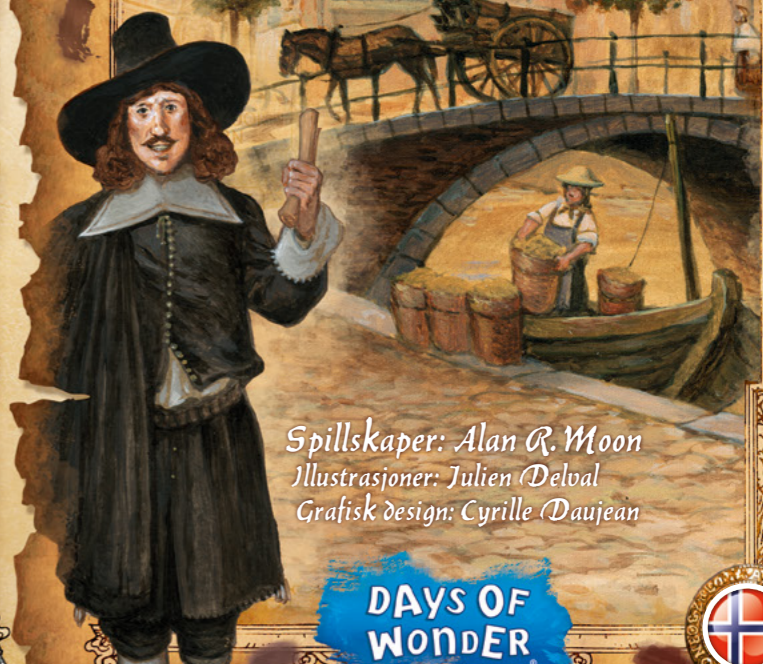
Spilleren med høyest total poengsum, vinner spillet.

Ved uavgjort vinner den av de uavgjorte spillerne som har fullført flest kontraktkort. Hvis det fortsatt er uavgjort, deles seieren.

En stor takk fra Alan og DoW til alle de som har hjulpet til med å teste 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.

Alan R. Moon TICKET TO RIDE Amsterdam



Spillskaper: Alan R. Moon
Illustrasjoner: Julien Delval
Grafisk design: Cyrille Daujean

DAYS OF
WONDER



Velkommen til det 17. århundre. Bygg ditt eget handelsnettverk i hjertet av det globale handelsmarkedet. Amsterdam venter rikdom og suksess om du spiller kortene dine riktig.

Legg spillebrettet midt på bordet. Hver spiller tar et sett av kjerrer (av plastikk) i valgfri farge. Ta en poengmarkør i samme farge og sett den på Start 1. Legg de 16 varebonuskortene i en bunke ved siden av spillebrettet 2.

Stokk transportkortene og gi to tilfeldige kort til hver spillers hånd 3. Resten av kortene legges i en trekkbunke. Trekk fem kort fra bunken og legg disse med bildesiden opp ved siden av bunken 4. Dersom tre av disse fem er flerfargede jokerkort, må dere umiddelbart forkaste alle fem kortene og erstatte dem med fem nye fra trekkbunken.

Forberedelser

Stokk kontraktskortene og gi to tilfeldige kort til hver spiller 5. Spillerne studerer sine kontraktskort og bestemmer seg for hvilke man ønsker å beholde. Hver spiller må beholde ett kort, men kan beholde begge. Dersom man ønsker å beholde bare ett kort, blir det gjenværende kortet lagt nederst i bunken. Kontraktskortbunken plasseres ved siden av spillebrettet 6. Kontraktskortene holdes hemmelig til slutten av spillet.

Dere er nå klare til å begynne.



I esken

- 1 spillebrett med kart over Amsterdams kommerisielle nettverk
- 64 kjerrer av plastikk (16 i hver farge)
- Noen få reservekjerrer
- 44 transportkort (8 flerfargede jokerkort og 6 av hver av følgende farger: rosa, blå, grønn, svart, rød og oransje)
- 24 kontraktskort
- 16 varebonuskort
- 4 poengmarkører
- Dette regelheftet

Målet med spillet

Ved spillets slutt er det spilleren som har skåret flest poeng, som vinner. Du skårer poeng ved å:

- Gjøre krav på ruter mellom to nabolokasjoner på spillebrettet.
- Lage sammenhengende nettverk mellom lokasjoner som står på kontraktskortene dine.
- Samle varebonuskort ved å gjøre krav på ruter med kjerresymbol.

På slutten av spillet får du minuspoeng for hvert kontraktskort du ikke har klart å fullføre.

Spillets gang

Yngste spiller starter. Deretter tar spillerne tur til venstre rundt bordet. Slik fortsetter det til spillets slutt. I din tur må du gjøre én (og kun én) av følgende tre handlinger: Trekk transportkort, gjør krav på en rute eller trekk kontraktskort (se detaljer nedenfor).

Trekk transportkort

Med unntak av jokerkortene, som er flerfargede (de representerer hvilken som helst farge når du gjør krav på en rute), matcher transportkortene rutefargene på brettet (rosa, blå, grønn, svart, rød og oransje). Det er ingen begrensning på hvor mange kort du kan ha på hånda.

Denne handlingen tillater deg å trekke to transportkort. Hver gang du trekker et kort, kan du enten ta det øverste kortet fra trekkbunken (trekke blindt) eller ta hvilket som helst av de fem åpne kortene. I sistnevnte tilfelle erstatter du det kortet du tok, med et nytt fra trekkbunken.

Unntak: Dersom du tar et åpent jokerkort som ditt første kort, kan du ikke ta flere kort i denne turen. Det er heller ikke lov til å ta et åpent jokerkort som sitt andre kort.

Hvis det på noe tidspunkt er tre åpne jokerkort, må dere umiddelbart forkaste alle de fem åpne kortene og erstatte dem med fem nye kort fra trekkbunken.

Når trekkbunken går tom, stokker dere alle de forkastede kortene og lager en ny trekkbunke.

Gjør krav på en rute

En rute er et sett av felter i samme farge mellom to nabolokasjoner på brettet.

Noen nabolokasjoner er koblet sammen med doble ruter (to ruter av samme lengde som kobler sammen de samme to lokasjonene). En enkelt spiller kan ikke gjøre krav på begge disse rutene.

Merk: I spill med kun 2 spillere er det ikke lov til å gjøre krav på den andre ruten på en dobbeltrute etter at den første er tatt.

For å gjøre krav på en rute må du forkaste like mange transportkort