

en av de rutorna. De flesta sträckor kräver en specifik uppsättning kort. Till exempel, en rosa sträcka måste mutas in genom att kasta rosa transportkort. De grå sträckorna kan däremot mutas in med en uppsättning kort i en valfri färg.

Du kan muta in valfri ledig sträcka på brädet, även om den inte blir sammankopplad med en sträcka du tidigare mutar in. Du kan bara muta in en sträcka per tur.

För att muta in en grön sträcka som är tre rutor lång kan en spelare spela ut vilken som helst av följande kombinationer



Om du inte har kvar tillräckligt med plastkärror för att ställa en på varje ruta av sträckan kan du inte muta in den sträckan.

När du mutar in en sträcka får du omedelbart poäng för den. I poängtabellen för sträckor på spelbrädet ser du hur många poäng du får. Flytta fram din poängmarker på poängsträckan lika många steg.

Om den inmutade sträckan har symboler med kärror på sig får du också dra 1 handels bonuskort från dess lek. Dessa handelsbonuskort måste läggas uppåtvända framför sin ägare så att alla spelare kan se hur många varje motståndare har.

Notera: En spelare får endast 1 handels bonuskort för en sträcka oavsett hur lång sträckan med symboler på kärror är.

Dra kontraktkort

Varje kontraktkort visar två städer och ett poängvärde. Om du i slutet på spelet har lyckats uppfylla ett kontrakt får du poängen som anges på kortet, om du inte lyckats blir du av med så många poäng istället. För att lyckas med ett kontrakt måste du koppla ihop de två platserna på kortet med en sammanhängande väg av sträckor. Det finns ingen gräns på hur många kontraktkort du får ha.

Denna händelse låter dig dra fler kontraktkort. Du drar de två översta korten från högen. Av dessa måste du behålla minst en, men får behålla båda om du vill. Ett kort du inte vill ha läggs tillbaka underst i kontrakthögen. Du kan inte kasta ett kontraktkort när du väl bestämt dig för att behålla det.

Om det bara finns ett kontraktkort kvar i högen får du fortfarande utföra denna händelse men du måste behålla kortet.

Både själva kontraktkortet och om du lyckats slutföra dem måste du hålla hemligt för de andra spelarna till slutet på spelet.



Slutet på spelet och slutlig poängräkning

När en spelare är nere på två eller färre plastkärror i sitt förråd får varje spelare — inklusive denna spelare — en sista tur. Därefter slutar spelet och spelarna räknar ut sina slutpoäng:

- Spelarna ska redan ha fått poäng för alla sträckor de mutar in. För att vara säkra på att inga misstag begåtts kan ni räkna om poängen för spelarnas sträckor.
- Därefter visar alla spelare sina kontraktkort. Om kontraktet är uppfyllt lägger de till kortets värde till sin poäng, om det inte är uppfyllt drar de bort kortets värde från sin poäng.
- Till sist får spelarna poäng för handels bonuskortet. Varje spelare räknar hur många handels bonuskort de samlat på sig under spelets gång och jämför sedan med varandra för att se på vilken placering de hamnade. Använd sedan tabellen för att se hur många poäng varje spelare får.

	4 spelare	3 spelare	2 spelare
1:a	+8	+8	+8
2:a	+6	+5	+4
3:e	+4	+2	
4:e	+2		

En spelare utan handels bonuskort får ingen bonus alls.

Om det blir lika får alla spelare med lika poängen för den placeringen och följande placering/placeringar hoppas över.

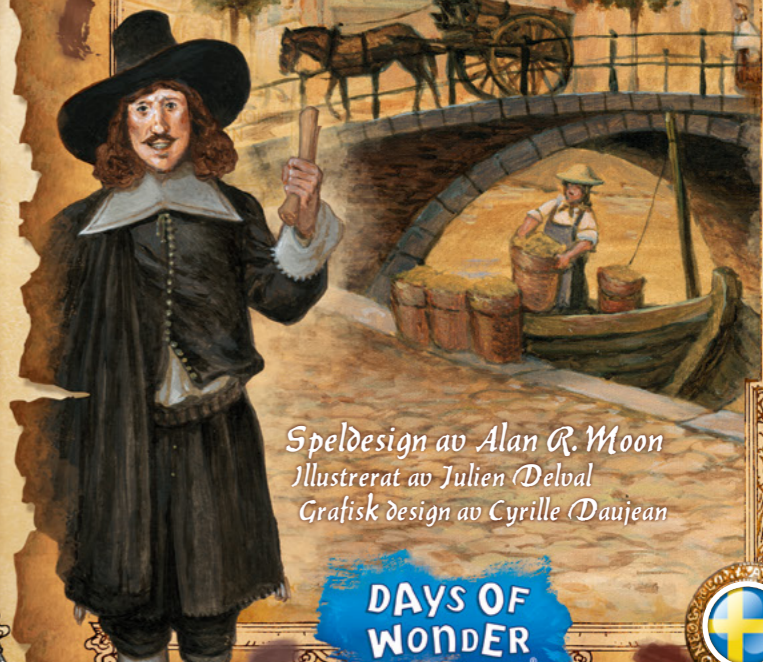
Spelaren med mest poäng vinner spelet.

Om det blir lika vinner den som har lyckats med flest kontraktkort. Om det fortfarande är lika delar de glatt segern.

Ett speciellt tack från Alan och DoW till alla de som hjälpte till att speltesta: 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



Speldesign av Alan R. Moon
Illustrerat av Julien Delval
Grafisk design av Cyrille Daujean

DAYS OF
WONDER



Välkommen till 1600-talet. Bygg ditt handelsnätverk i världshandelns bultande hjärta. Ödet kallar på dig i Amsterdam!

Lägg spelbrädet mitt på bordet. Varje spelare tar en uppsättning färgade kärror och den matchande poängmarkern. Placera poängmarkern på start **1**. Lägg de 16 handels bonuskort i en hög bredvid spelbrädet **2**.

Blanda transportkort och dela ut en starthand på två kort till varje spelare **3**. Lägg resten av transportkort i en hög nära brädet och vänd upp de fem översta korten från högen **4**. Om detta gör så att tre av de fem uppvända korten är flerfärgade jokerkort kastas alla korten och fem nya kort vänds upp för att ersätta dem.

Förberedelser



Blanda kontraktkort och dela ut två till varje spelare **5**. Varje spelare måste titta på sina kontraktkort och bestämma vilka de vill behålla. Varje spelare måste behålla ett kort men får behålla båda. Om de bara behåller ett kort läggs det andra kortet tillbaka underst i kontrakthögen. Lägg sedan högen bredvid brädet **6**. Alla spelare måste hålla sina kontraktkort hemliga till slutet av spelet.

Ni är nu redo att börja.



I lådan

- 1 spelbräde över Amsterdams handelsnätverk
- 64 plastkärror (16 i varje färg)
- Ett par extra plastkärror som reserv
- 44 transportkort (8 flerfärgade jokerkort och 6 kort var i de följande färgerna: rosa, blå, grön, svart, röd, orange)



- 24 kontraktkort
- 16 handels bonuskort
- 4 poängmarkers
- Detta regelhäfte

Spelets mål

I slutet på spelet vinner den som fått mest poäng. Du får poäng genom att:

- Muta in en sträcka mellan två intilliggande platser på brädet.
- Lyckas skapa en sammanhängande väg av sträckor mellan de två platserna på ett av dina kontrakt.
- Samla handels bonuskort genom att muta in sträckor med en kärra-symbol.

Du blir också av med poäng för varje kontraktkort du inte lyckats fullfölja innan spelet tog slut.

En speltur

Den yngsta spelaren börjar och sedan tar spelarna turer i medurs ordning till spelet tar slut. På din tur måste du göra en (och endast en) av de följande tre handlingar: dra transportkort, muta in en sträcka eller dra kontraktkort.

Dra transportkort



Transportkortet matchar sträckornas färger på brädet (rosa, blå, grön, svart, röd och orange) förutom jokerkortet som är flerfärgade (de representerar alla färger när en sträcka mutas in). Det finns ingen gräns på hur många transportkort du kan ha på din hand.

Denna händelse låter dig dra två transportkort. Du kan dra det översta kortet från högen (dra blind) eller ta ett av de fem uppvända korten. Om du gör det sistnämnda ersätts det genast med det översta kortet från högen.

Det finns ett undantag; om du tar ett uppvänt jokerkort som ditt första kort får du inte ta fler kort denna tur. Du kan inte heller ta ett uppvänt jokerkort som ditt andra kort.

Oavsett när, så fort tre av de uppvända korten är jokerkort kastas alla fem korten och fem nya kort vänds upp från högen för att ersätta dem.

När högen är tom blandas kashögen för att skapa en ny hög med transportkort.

Muta in en sträcka

En sträcka är en uppsättning av rutor i samma färg mellan två intilliggande platser på brädet.

Vissa platser är sammankopplade med dubbla sträckor (två sträckor med samma längd som kopplar ihop samma platser). Samma spelare kan inte muta in båda sträckorna i en dubbelsträcka.

Notera: I ett två-personers parti kan bara en av sträckorna i en dubbelsträcka mutas in. Den andra kan inte mutas in av den andra spelaren.

För att muta in en sträcka måste du kasta lika många kort från din hand som antalet rutor på sträckan och ställa en plastvagn på var och