

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPE

Frá hrjóstrugum hæðum Edinborgar til sólríkra hafna Konstantínópel, frá rykugum húsasundum Pamplona til vindbarinnar lestarstöðvar í Berlín. Ticket to Ride í Evrópu býður þér í nýtt lestarævintýri um stórborgir Evrópu við upphaf síðustu aldar. Tekurðu áhættuna í dimmum lestargöngum í Sviss? Blundar í þér löngun til að leggja upp í ferjuferð yfir Svartahaf? Eða dreymir þig um að reisa íburðarmiklar lestarstöðvar í höfuðstöðum gömlu heimsveldanna? Ef svarið er já gætirðu orðið lestartóngur Evrópu.

Gríptu föggur þínar og leggðu upp í ferð!



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER®



2-5

8+

30-60'

INNIHALD

- ◆ 1 leikborð með korti af Evrópu
- ◆ 240 litaðir lestarvagnar (45 af hverjum lit, bláum, rauðum, grænum, gulum og svörtum, auk nokkurra aukavagna hverjum lit)
- ◆ 15 litaðar lestarstöðvar (þrjár í hverjum lit, samsvarandi lestalitunum)
- ◆ 158 myndskreytt spil, þar af:



110 lestarvagnsspil, 12 af hverri gerð, auk 14 dráttarvagna



40 venjulegar leiðir



6 langar leiðir með bláum bakgrunni



1 samantektarspjald



1 bónusspil evrópskrar hraðlestar fyrir lengstu óslitnu leiðina

- ◆ 5 leikpeð (eitt í hverjum lit)
- ◆ Leikreglur
- ◆ 1 Days of Wonder-aðgangsorð fyrir netið (á baksíðu leikreglnanna)

MIKIL VÆG ÁBENDING

Leikmönnum sem þekkja fyrsta leikinn, *Ticket to Ride®*, er bent á að kynna sér nýjungarnar, ferjur, göng og lestarstöðvar.

ERT KLÁRT FYRIR LEIK

Leikborðið er breitt út. Hver leikmaður fær 45 lestarvagna í eins lit, þrjár lestarstöðvar í sama lit og samsvarandi leikpeð. Leikmenn koma þeim sínum fyrir á upphafsreit stigareitanna á jaðri spilaborðsins **1**. Þegar leikmaður vinnur sér inn stig í spilinu færir hann peðið sitt fram um jafnmarga reiti.

Stokkið lestarvagnsspilin og gefið hverjum leikmanni fjögur **2**.

Afgangurinn af lestarvagnsspilunum er settur á hvolf í bunka hjá leikborðinu. Efstu fimm spilin eru tekin og lögð niður hlið við hlið þannig að þau snúi upp **3**.

Leggið bónusspil evrópsku hraðlestarinnar og samantektarspjaldið niður við leikborðið og látið þau snúa upp til áminningar fyrir leikmennina **4**.

Takið lestormiðastokkinn og aðskiljið löngu leiðirnar (lestormiðarnir sex með bláa bakgrunninum) frá venjulegu leiðunum **5**. Stokkið löngu leiðirnar og gefið eina á hvern leikmann. Setjið þær löngu leiðir sem eru eftir aftur í kassann án þess að nokkur sjái hvaða leiðir það eru.

Stokkið nú venjulegu lestormiðana, allar stuttar leiðir með venjulegum bakgrunni, og gefið þrjá á hvern leikmann **6**, og leggið restina á hvolf í bunka við leikborðið.

Nú er hægt að hefja leikinn.

UPPHAF LEIKSINS

Áður en leikmenn hefja leik verða þeir að ákveða hvaða lestormiðum sem þeim voru gefnir þeir ætla að halda á hendi. Leikmenn halda að minnsta kosti tveimur miðum, en mega halda fleirum ef þeir vilja. Látið þá lestormiða sem ekki á að halda aftur í kassann án þess að aðrir leikmenn sjái hvað stendur á þeim. Miðarnir sem lagðir eru í kassann geta bæði verið langar og venjulegar leiðir. Þeir miðar sem leikmenn ákveða að halda eru geymdir til leiksloka.

MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að safna eins mörgum stigum og hægt er. Hægt er að fá stig með því að:

- ◆ Eigna sér lestarlínu á milli tveggja aðliggjandi borga á kortinu;
- ◆ Klára leið á milli borga sem gefin er upp á lestormiða leikmanns;
- ◆ Klára lengstu óslitnu leiðina og vinna bónusspil evrópsku hraðlestarinnar;
- ◆ Eiga eina eða fleiri lestormiðvar eftir ónotaðar í lok leiks.

Stig eru dregin af leikmönnum fyrir hvern lestormiða sem þeim tekst ekki að klára fyrir lok leiksins.

UMFERÐIR

Sá leikmaður sem heimsótt hefur flest Evrópulönd á lífsleiðinni byrjar leikinn, sem gengur svo réttlæis eftir það. Þegar leikmaður á að gera má hann **aðeins gera eitt af eftirfarandi**:

Draga lestarvagnsspil - Leikmaður má draga tvö lestarvagnsspil (eða bara eitt, ef spilið sem hann velur er dráttarvagnsspil sem snúr upp. Frekari upplýsingar um reglur fyrir dráttarvagna undir **Dráttarvagnar**);

Eigna sér leið - Leikmaður eignar sér leið á leikborðinu með því að spila lestarvagnsspilum sem samsvara leiðinni í lit og fjölda þeirra reita sem leiðin er sett saman úr. Því næst setur leikmaðurinn einn plastlestarvagn á hvern reit leiðarinnar og færir leikpeðið sitt fram um jafnmarga reiti á stigareitunum og fjöldi stiganna sem leiðin gefur, eins og sýnt er á stigagjafartöflunni;

Draga lestormiða - Leikmaður dregur þrjá lestormiða efst úr bunkanum og verður að halda minnst einum þeirra;

Byggja lestormið - Leikmaður má byggja lestormið í hvaða borg sem er svo framarlega sem ekki sé lestormið þar fyrir. Til að byggja sína fyrstu lestormið, spilar leikmaður út lestarvagnsspili í hvaða lit sem er og setur eina af lestormiðvunum sínum á borgina sem hann valdi. Til að byggja aðra lestormið þarf að spila út tveimur spilum í sama lit og til að byggja þá þriðju setur hann út þrjú spil í sama lit.

DRÁTTUR LESTARVAGNSSPILA

Lestarvagnsspilin eru af átta gerðum, 12 spil af hverri, auk 14 dráttarvagnsspila.

Litur hversar gerðar samsvarar lit ýmissa lestarlína milli borga á leikborðinu; fjólublár, blár, appelsínugulur, hvítur, grænn, gulur, svartur og rauður.

Ef leikmaður ákveður að draga lestarvagnsspil má hann draga tvö þegar hann á að gera. Spilin eru annaðhvort dregin úr þeim fimm sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef leikmaður dregur eitt af spilunum sem snúa upp verður hann að draga annað efst úr bunkanum og setja niður í staðinn. Ef leikmaður velur

dráttarvagnsspil sem snúr upp má hann ekki draga fleiri í þeirri umferð (sjá **Dráttarvagnar**).

Ef sú staða kemur upp að þrjú af þeim fimm lestarvagnsspilum sem snúa upp eru dráttarvagnar verður að leggja þau spil til hliðar og setja fimm ný í staðinn.

Leikmenn geta haft ótakmarkaðan fjölda spila á hendi. Þegar bunkinn er búinn eru þau spil sem lögð hafa verið til hliðar stokkuð og notuð í nýjan bunka til að draga úr. Stokka verður spilin vel og vandlega þar sem þau eru yfirleitt sett til hliðar í samstæðum.

Ef svo ólíklega vill til að bunkinn klárast og engin lestarvagnsspil hafa verið lögð til hliðar, þar sem leikmenn hafa hamstrað spilin, er ekki hægt að draga lestarvagnsspil. Leikmaður verður að eigna sér leið, draga lestormiða eða byggja lestormið í staðinn.



DRÁTTARVAGNAR

Dráttarvagnsspil eru marglit og virka sem jókerar í leiknum, geta verið hvaða lesturvagn sem er.

Dráttarvögnum má spila með hvaða samstæðu spila sem er þegar verið er að slá eign á leið. Þeir eru einnig nauðsynlegir þegar eign er slegið á ferjuleiðir (sjá **Ferjur**).

Ef dráttarvagnsspil sem snúr upp er valið þegar leikmaður er að gera má hann bara draga það eina spil. Ef dráttarvagnsspil er dregið og sett í stað annars spils sem var tekið úr borði, eða dráttarvagnsspil snúr upp í borði en var ekki dregið sem fyrsta (og eina) spilið, má ekki draga það sem annað spil.

Ef leikmaður hefur aftur á móti heppnina með sér og dregur dráttarvagnsspil efst úr bunkanum í blindum drætti telst það bara sem eitt spil og leikmaðurinn má draga annað spil.



EIGN SLEGIÐ Á LEIÐ

Leið er samansett af lituðum reitum (í sumum tilvikum gráum) á milli tveggja aðliggjandi borga á leikborðinu. Til að eigna sér leið verður leikmaður að spila lesturvagnsspilum í samstæðum lit og leiðin og jafnmörgum og reitirnir í leiðinni eru.

Flestar leiðir þurfa ákveðinn fjölda spila í sama lit svo að hægt sé að slá eign sinni á þær. Dráttarvagnar geta komið í stað hvaða spils sem er, sama hvaða lit það er af (sjá dæmi 1).

Leiðir sem eru gráar er hægt að eigna sér með hvaða litasamstæðu sem er, þ.e. spilin í samstæðunni þurfa að vera í sama lit (sjá dæmi 2).

Þegar leikmaður eignar sér leið leggur hann einn plastlesturvagn á hvern reit leiðarinnar. Öll spil sem notuð eru til að slá eign á leiðina eru lögð til hliðar. Leikmaður skráir strax stigin sem hann fær með því að færa leikþéðið fram um þann fjölda reita á stigareitunum sem samsvarar þeim stigafjölda sem leiðin gefur, eins og sýnt er á stigagjafartöflunni á bls. 7.

Leikmaður getur eignað sér hvaða lausu leið sem er á leikborðinu. Hann þarf ekki að tengja hana við aðrar leiðir sem hann hefur þegar eignað sér.

Leikmaður verður að slá eign sinni á alla leiðina þegar hann á að gera. Það er til dæmis ekki hægt að leggja tvo lesturvagna á þriggja reita leið og bíða svo þangað til í næstu umferð til að leggja niður þann þriðja.

Leikmaður má bara slá eign sinni á eina leið þegar hann á að gera.

Dæmi 1

Til að slá eign sinni á gula leið, sem er þrjú reitir að lengd, verður leikmaður að spila eftirfarandi spilasamstæðum: þremur gulum spilum; tveimur gulum spilum og dráttarvagni; einu gulu spili og tveimur dráttarvögnum; eða þremur dráttarvögnum.

Dæmi 2

Hægt er að eigna sér gráa leið sem er tveir reitir að lengd með því að spila tveimur rauðum spilum; einu gulu spili og dráttarvagni; eða tveimur dráttarvögnum.



TVÖFALDAR LEIÐIR

Sumar borgir eru tengdar með tveimur leiðum. Þetta eru leiðir sem liggja samhliða og eru jafnlangar frá einni borg til annarrar. Einn leikmaður getur aldrei eignað sér báðar leiðir á milli tveggja borga.

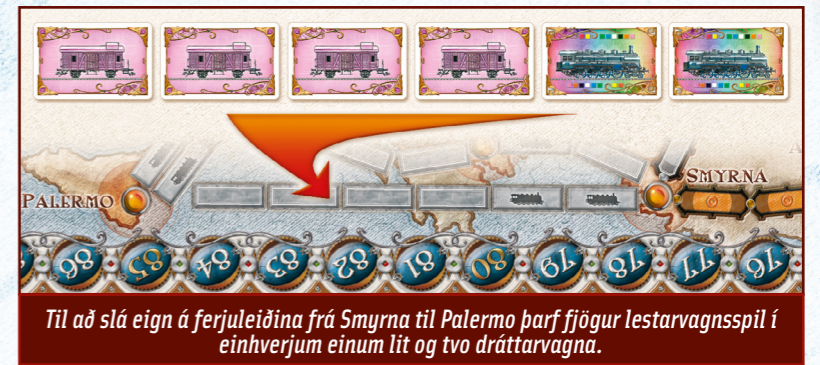
Hafið í huga að leiðir sem eru að hluta til samliggjandi en tengjast mismunandi borgum teljast ekki sem tvöfaldar leiðir.



FERJUR

Ferjur eru sérstakar gráar leiðir sem tengja saman tvær aðliggjandi borgir sem liggja sitthvoru megin við vatn eða haf. Þær eru auðkenndar með dráttarvagnatákni/-táknunum á að minnsta kosti einum reit leiðarinnar.

Til að slá eign sinni á ferjuleið verður leikmaður að spila dráttarvagnsspili fyrir hvert dráttarvagnatákn á leiðinni, auk réttis fjölda spila í réttum lit fyrir restina af ferjuleiðinni.



GÖNG

Göng eru sérstakar leiðir sem auðvelt er að þekkja af sérstökum gangamerkingum og útlínunum sem umlykja reiti leiðanna.

Það sem gerir göng sérstök er að leikmenn geta aldrei verið vissir um hvað leiðin sem þeir eru að slá eign sinni á er nákvæmlega löng.

Þegar leikmaður reynir að eigna sér gangaleið verður hann fyrst að spila þeim fjölda spila sem samsvarar lengd leiðarinnar. Því

næst dregur hann þrjú efstu spilin úr lesturvagnabunkanum og leggur niður þannig að þau snúi upp. Fyrir hvert það spil sem leikmaðurinn dregur sem er í sama lit og spilin sem hann notaði til að slá eign sinni á göngin verður leikmaðurinn nú að spila öðru spili af sama lit (eða dráttarvagni) af hendi. Fyrst þá hefur leikmanninum tekist að slá eign sinni á gangaleiðina.

Ef leikmaðurinn er ekki með nógu mörg lesturvagnsspil í samsvarandi lit (eða hann vill ekki spila þeim) má hann taka aftur þau spil sem hann spilaði út upphaflega og næsti leikmaður á að gera.

Þau þrjú lesturvagnsspil sem voru dregin vegna ganganna eru lögð til hliðar.

Munið að dráttarvagnar eru marglitir jókerar. Sem slíkt samsvarar hvert dráttarvagnsspil sem dregið er úr bunkanum þegar leikmaður reynir að fara í gegnum göng sjálfkrafa lit þeirra spila sem spilað er á leiðina. Leikmaður verður því að spila öðru spili í sama lit.

Ef leikmaður reynir að fara í gegnum göng með dráttarvagnsspilum eingöngu verður hann bara að spila aukaspilum (dráttarvagnsspilum) ef dráttarvagnar koma upp í þeim þremur spilum sem eru dregin.

Ef svo ólíklega vill til að það eru ekki nógu mörg spil í bunkanum, eða spil sem lögð hafa verið til hliðar, til að draga þrjú spil dregur leikmaðurinn þau spil sem eru til staðar. Ef engin spil eru til að draga, þar sem leikmenn hafa verið að hamstra þau, getur leikmaður slegið eign sinni á göng án þess að eiga á hættu að þurfa að spila fleiri spilum.

Dæmi 1

2 rauðum spilum spilað, 1 rautt dregið: Spila þarf 1 rauðu í viðbót

Dæmi 2

2 grænum spilum spilað, 1 dráttarvagn dreginn: Spila þarf 1 grænu í viðbót

Dæmi 3

2 dráttarvögnum spilað, 1 dráttarvagn dreginn: Spila þarf 1 dráttarvagni í viðbót

MÍKILVÆG ÁBENDING:

Þegar 2 eða 3 leikmenn spila má bara nota aðra leiðina af tvöfaldri leið. Leikmaður getur slegið eign sinni á aðra hvora leiðina á milli tveggja borga en við það lokast hin leiðin það sem eftir lifir leiksins.

DRÁTTUR LESTARMIÐA

Leikmaður getur notað sína umferð til að draga fleiri lestarmiða. Það gerir hann með því að draga þrjá nýja miða efst úr lestarmiðabunkanum. Ef færri en þrjár lestarmiðar eru eftir í stokknum dregur leikmaður þá miða sem eftir eru.

Leikmaður sem dregur lestarmiða verður að halda í það minnsta einum, en getur haldið tveimur eða þremur. Þeim miðum sem leikmaður vill ekki halda setur hann neðst í lestarmiðabunkanum. Þeim lestarmiðum sem haldið er á hendi verður að halda til loka leiksins. Það er ekki hægt að losa sig við þá í næsta lestarmiðadrætti.

Borgirnar á lestarmiðanum gefa til kynna leiðina sem leikmaður verður að fara. Þær geta þýtt aukastig eða kostað stig. Ef leikmaður hefur náð að tengja borgirnar tvær á lestarmiðanum sínum með plastlestunum sínum í lok leiksins fær hann aukastig samkvæmt því sem tekið er fram á lestarmiðanum. Ef honum hefur mistekist að tengja borgirnar tvær eru stigin sem gefin eru upp á lestarmiðanum dregin frá heildarstigafjölda hans.

Lestarmiðar eru ekki sýndir öðrum leikmönnum fyrr en stig eru tekin saman í lok leiksins. Engin takmörk eru á hve marga lestarmiða einn leikmaður getur haft á hendi á meðan á leiknum stendur.



BYGGING LESTARSTÖÐVAR

Lestarstöð gerir eiganda sínum kleift að nota eina, og aðeins eina, leið sem er í eigu annars leikmanns, inn eða út úr borginni sem byggt er í svo hann geti tengt borgirnar á lestarmiðanum sínum.

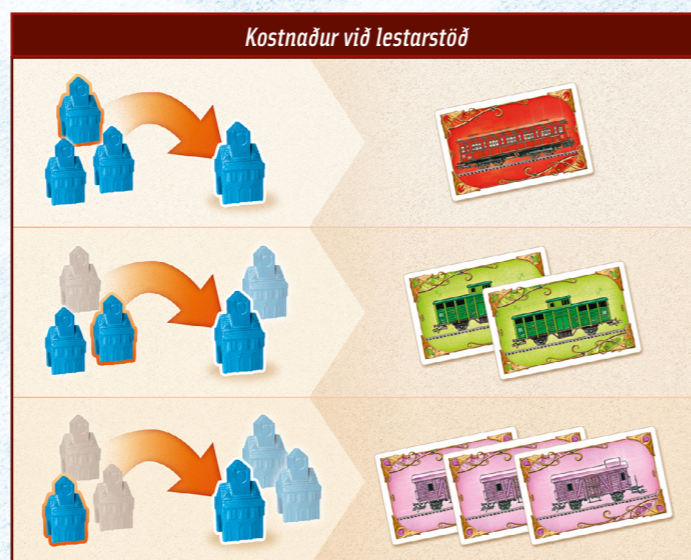
Hægt er að byggja Lestarstöð í hvaða borg sem er sem ekki hefur Lestarstöð, jafnvel þótt allar leiðir inn í hana séu lausar. Tveir leikmenn mega aldrei byggja Lestarstöð í sömu borg.

Hver leikmaður má bara byggja eina Lestarstöð þegar hann á að gera, og að hámarki þrjár í gegnum allan leikinn.

Til að byggja fyrstu Lestarstöðina sína spilar leikmaður einu Lesturvagnsspili og leggur það til hliðar og setur eina Lestarstöðina sína á þá borg sem hann hefur valið. Til að byggja Lestarstöð númer tvö spilar leikmaður og leggur til hliðar tvö Lesturvagnsspil í sama lit og þrjú spil í sama lit fyrir þriðju Lestarstöðina. Eins og venjulega er hægt að nota dráttarvagn í stað venjulegra Lesturvagnsspila.

Ef leikmaður notar sömu Lestarstöðina til að tengja borgir á mismunandi Lestarmiðum verður hann að nota sömu leiðina að borginni þar sem Lestarstöðin er staðsett fyrir alla miðana. Eigandi Lestarstöðvarinnar þarf ekki að ákveða hvaða leið hann notar fyrr en í lok leiksins.

Leikmaður þarf ekki að byggja Lestarstöðvar. Fyrir hverja þá Lestarstöð sem leikmaður hefur ekki notað fær hann fjögur aukastig í lok leiksins.



LEIKSLOK

Þegar einn leikmaður á einungis eftir 0-2 plastlesturvagna þegar hann lýkur við að gera fær hver leikmaður, að honum meðtöldum, að gera einu sinni í viðbót. Eftir það er leiknum lokið og stigin eru tekin saman.



Tveir Lesturvagnar eða færri hjá einum leikmanni tákna upphaf síðustu umferðarinnar.

STIGAÚTREIKNINGUR

Leikmenn ættu þegar að hafa gefið upp þau stig sem þeir fengu fyrir að klára leiðir sínar. Til að tryggja að engin mistök hafi verið gerð getur verið gott að endurtelja leiðastig hvers leikmanns.

Því næst sýna leikmenn Lestarmiðana sína. Stigum þeirra Lestarmiða sem tókst að klára er bætt við heildarstigafjölda viðkomandi leikmanns. Stig þeirra Lestarmiða sem ekki tókst að klára eru dregin frá heildarstigafjölda viðkomandi leikmanns.

Hafið í huga að hver Lestarstöð gerir eiganda sínum kleift að nota eina (og aðeins eina) leið annars leikmanns í viðkomandi borg í þeim

tilgangi að klára Lestarmiða. Ef leikmaður notar sömu Lestarstöð til að tengja borgir á öðrum Lestarmiðum verður hann að nota nákvæmlega sömu leiðina að Lestarstöðinni á öllum Lestarmiðunum.

Fjórum stigum er bætt við heildarstigafjölda leikmanns fyrir hverja ónotaða Lestarstöð sem hann á.

Að lokum er þeim leikmanni gefin 10 aukastig sem fær evrópsku hraðlestina fyrir að ná lengstu óslitna leiðinni á leikbörðinu. Þegar verið er að meta og bera saman lengstu leiðirnar skal aðeins taka tillit til þeirra leiða sem eru með samlita Lesturvagna alla leiðina. Óslitin leið getur legið í hringi og farið í gegnum sömu borgina nokkrum sinnum, en það má bara telja hvern plastlesturvagn einu sinni þegar verið er að taka saman óslitna leið. Lestarstöðvar, og leiðir annarra leikmanna sem þær veita aðgang að, teljast ekki með þegar lengsta óslitna leiðin er mæld. Ef fleiri en einn leikmaður eru með jafnlanga lengstu leið fá þeir allir 10 aukastig.

Leikmaðurinn sem hefur flest stigin vinnur leikinn. Ef tveir eða fleiri leikmenn eru með jafnmörg stig vinnur sá sem kláraði flesta Lestarmiðana. Ef enn er jafnt vinnur sá sem notaði færast Lestarstöðvar. Ef svo ólíklega vill til að enn sé jafnt vinnur sá leikmaður sem fékk bónusspil evrópsku hraðlestarinnar.

LENGD LEIÐAR	STIGASKOR
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Þegar leikmaður slær eign á leið, fær hann um leið jafnmörg stig og stigaskorið segir til eftir því hve löng leiðin hans var.



EFNISYFIRLIT

Innihald	p.2	• Ferjur	p.5
Gert klárt fyrir leik	p.2	• Göng	p.5
Markmið leiksins	p.3	Dráttur lestarmiða	p.6
Umferðir	p.3	Bygging lestarstöðvar	p.6
Dráttur lestarvagnsspila	p.3	Leikslok	p.6
• Dráttarvagnar	p.4	Stigaútreikningur	p.6
Eign slegið á leiðir	p.4	Netspilun	p.8
• Tvöfaldar leiðir	p.4		

Days of Wonder Online

Skráðu borðspilið þitt!



Hér er lestarmiðinn þinn að Days of Wonder á netinu – netsamfélaginu þar sem ALLIR vinir þínir spila!

Skráðu spilið þitt á www.daysofwonder.com til að læra um leikjatilbrigði, auka landakort og fleira.

Smelltu á New Player hnappinn og fylgdu leiðbeiningunum.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

FRAMLEIÐENDUR

Leikjahönnuður: Alan R. Moon

Teikningar: Julien Delval

Grafísk hönnun: Cyrille Daujean

Við viljum þakka eftirfarandi fólki sem prófaði leikinn fyrir þeirra framlag: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Terry Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist og öllum hjá Days of Wonder.

Athugasemd varðandi landafræði: Við reyndum eftir fremsta megni að hafa pólitísk landamæri eins og þau voru árið 1901, auk þess að halda nöfnum borga eins og þau komu fyrir í móðurmáli þeirra sem bjuggu í viðkomandi landi á þessum tíma. Hins vegar þurftum við að færa sumar borgir lítilliga til á kortinu til þess að þær féllu betur að þörfum leiksins.

