

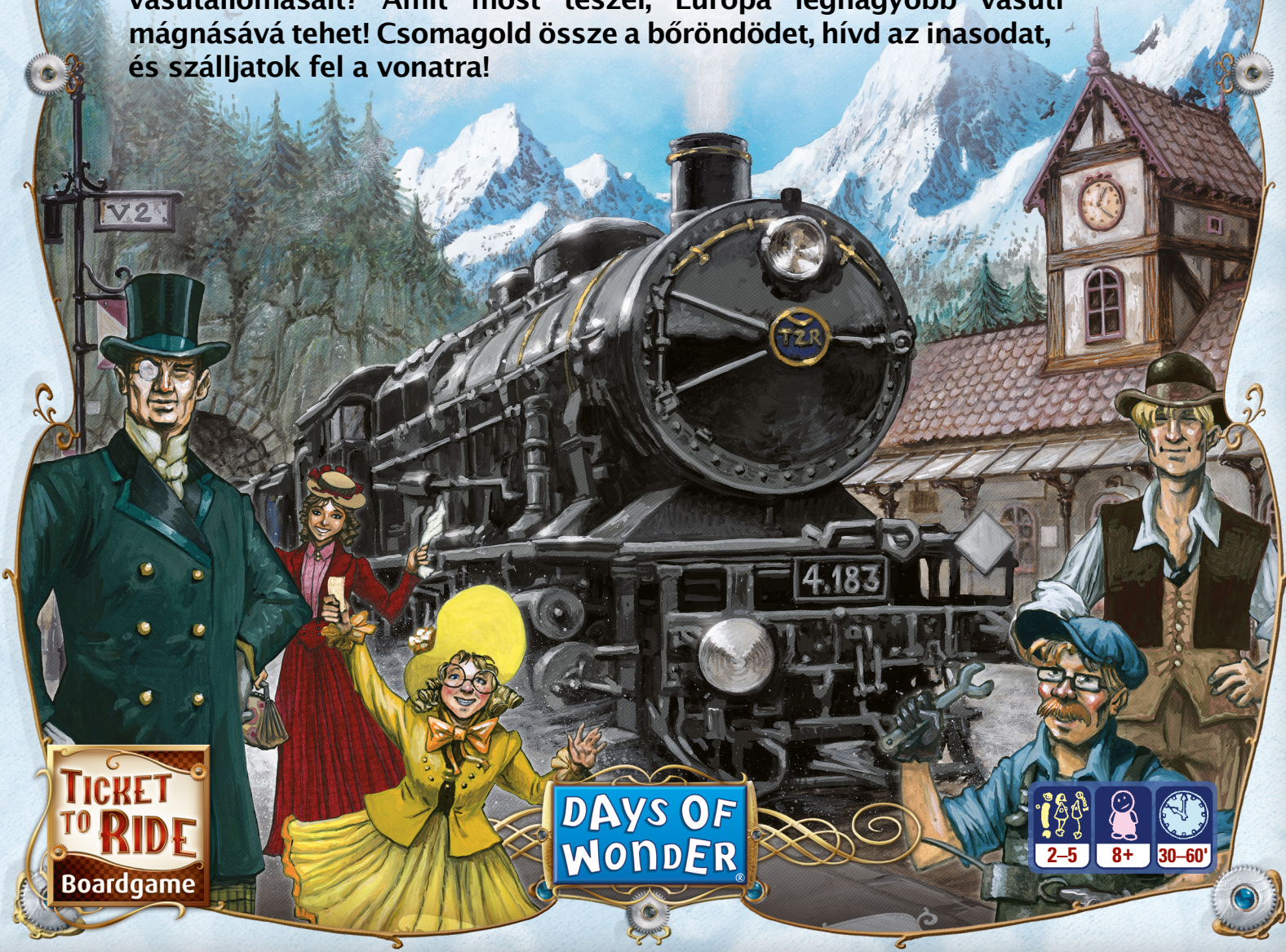
Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EURÓPA

HÁLÓZD BE A KONTINENST!
KALANDOK EURÓPAI SÍNEKEN

A Ticket to Ride Európa a századforduló utáni Európa legnagyobb városait bejáró vasúti kalandra hív mindenkit Edinburgh sziklájától Konstantinápoly napsütötte kikötőjéig, Pamplona poros, szűk utcáitól az immár huszonnégy éve felépült, bravúros szerkezetű budapesti Nyugati pályaudvarig. Vállalod a kockázatot, hogy átutazz Svájc sötét alagútjain? Kellőképpen kalandvágyó vagy egy fekete-tengeri kompra szálláshoz? Vagy felépíted a régi birodalmak nagyszerű fővárosainak káprázatos vasútállomásait? Amit most teszel, Európa legnagyobb vasúti mágnásává tehet! Csomagold össze a bőröndödet, hívd az inasodat, és szálljatok fel a vonatra!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER®



2-5

8+

30-60'

A doboz tartalma

- ◆ 1 Európa-térkép
- ◆ 240 színes műanyag vonatkocsi (45–45 kék, piros, zöld, sárga és fekete színben, plusz pár további darab minden színben az esetlegesen eltűnő vonatkocsik pótlására)
- ◆ 15 színes vasútállomás (3 minden vonat színében)
- ◆ 158 illusztrált kártya az alábbiak szerint:



110 vonatkocsi-kártya: 12–12 darab 8 színben, plusz 14 mozdony

46 menetjegykártya



40 sima útvonal

6 hosszú útvonal
kék háttérrel



1 összefoglaló
kártya



1 Európa Expressz bó-
nuszkártya a leghosszabb
folytonos útéért

- ◆ 5 fa pontjelölő (1–1 mind az 5 játékos színében)
- ◆ 1 játékszabály
- ◆ 1 Days of Wonder Online belépési kód (a játékszabály hátoldalán)

FONTOS MEGJEGYZÉS:

Azok a játékosok, akik ismerik a Ticket to Ride® első, amerikai változatát, az alábbi újdonságokra figyeljenek különösen: **kompok, alagutak és vasútállomások.**

Előkészületek

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Minden játékos kap 45 vagon egy színben, továbbá három vasútállomást és egy pontjelzőt ugyanebben a színben. Minden játékos tegye a pontjelzőjét a térkép körül futó pontjelző sáv Start 1 mezőjére. A játék során valahányszor pontot kap egy játékos, a pontjelzőjét ennek megfelelően lépteti majd előre.

Keverjétek meg a vonatkocsi-kártyákat, és minden játékosnak osszszatok négy lapot a pakliból képpel lefelé fordítva 2.

A maradék vonatkocsi-kártyákat tegyétek egy lefelé fordított pakliba a tábla mellé, majd a pakli legfelső 5 lapját képpel felfelé fordítva tegyétek le egy sorba egymás mellé 3.

Az Európa Expressz bónuszkártyát és az összefoglaló kártyát képpel felfelé tegyétek a tábla mellé, emlékeztetőül a játékosoknak 4.

A menetjegypakliból vegyétek ki a hosszú útvonalakat (kék háttérű menetjegyek). Keverjétek meg a hosszú útvonalak pakliját képpel lefelé fordítva, és véletlenszerűen osszszatok egyet minden játékosnak 5.

A megmaradó hosszú útvonalakat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy bárki is megnézné azokat.

Ezt követően keverjétek meg a sima menetjegyeket — a rövidebb útvonalakat sima háttérrel —, osszszatok hármat minden játékosnak 6, és a maradékból képezetek képpel lefelé fordított húzópaklit a tábla mellett.

Kezdődhet a játék!

A játék kezdete

Mielőtt az első cselekedeteiket végrehajtanák, a játékosoknak ki kell választaniuk, a nekik kiosztottak közül melyik menetjegyet tartásuk meg. Minden játékosnak meg kell tartania legalább kettő jegyet, de megtarthat többet is. Amelyik jegyet el akarja dobni egy játékos, azokat visszarakja a játék dobozába anélkül, hogy a többi játékos megnézhette ezeket. Az eldobott jegyek lehetnek hosszú vagy sima útvonalak is. A megtartott jegyeket kézben és titokban tartjuk a játék végéig.

A játék célja

A játék célja az, hogy mi szerezzük a legtöbb pontot. A következőkért jár pont:

- ◆ A térképen két szomszédos város között megszerzett útvonalszakaszért;
- ◆ A menetjegye(i)den jelzett városok közötti egybefüggő útvonal sikeres megépítéséért;
- ◆ A leghosszabb folytonos út megépítéséért, amellyel megnyerheted az Európa Expressz bónuszkártyát;
- ◆ És minden olyan vasútállomásért, ami a játék végéig a készletben marad.

Pontlevonás jár a játékosok összesített pontszámából minden olyan menetjegyéért, amelyet nem sikerül a játék végéig teljesíteni.

Ha egy játékos sorra kerül

Az a játékos kezd, aki az életében a legtöbb európai országban járt, majd a többi játékos az óramutató járása szerinti sorrendben követi őt. Amikor egy játékos sorra kerül, a következő négyféle cselekvés közül kell egyet (és csak egyet) kiválasztania:

Vonatkocsi-kártyák húzása – A játékos húzhat 2 vonatkocsi-kártyát (vagy csak egyet, ha a kiválasztott kártya egy képpel felfelé kirakott mozdony: ld. Mozdonyok a külön szabályért);

Útvonalszakasz megszerzése – A játékos kijátszik a kezéből annyi és olyan színű kártyát, amennyi és amilyen színű mezőből a táblán egy útvonalszakasz (két szomszédos város közötti legrövidebb út) áll, ezzel megszerzi magának az adott útvonalszakaszt. Annak minden mezőjére lerakja egy vonatkocsiját, és a pontozótáblán jelzett számú pontot megkapja a megépített útvonalszakasz hosszának megfelelően;

Menetjegykártyák húzása – A játékos három menetjegykártyát húz a menetjegypakli tetejéről, és legalább egyet meg is kell tartania;

Vasútállomás építése – A játékos építhet egy állomást minden olyan városban, amelyben még nincs ilyen. Az első vasútállomása megépítéséhez kijátszik egy bármilyen színű kártyát a kezéből, és lerakja az állomást egy városra. A második vasútállomása megépítéséhez két egyforma színű kártyát kell kijátszania, a harmadik állomásához pedig már három egyforma színű kártyát.

Vonatkocsi-kártyák húzása

A nyolcféle „sima” vonatkocsi-kártyából 12–12 darab található a pakliban, mozdonykártyából pedig 14. Minden vonatkocsi-kártya színe (lila, kék, narancssárga, fehér, zöld, sárga, fekete és piros) megfelelően a táblán lévő különféle útvonalszakaszok színének.

Ha a játékos vonatkocsi-kártyák húzását választja, minden ilyen alkalommal kettő kártyát húzhat. A kártyákat felveheti a tábla mellett képpel felfelé fordítva látható kártyák közül vagy a pakli tetejéről (vakon), esetleg egyet az egyik, egyet a másik helyről. Amikor a képpel felfelé fordított kártyák közül választ, azonnal pótolnia kell ezt a lapot a húzópakli tetejéről.

Ha a játékos egy képpel felfelé fordított mozdonykártyát választ, akkor csak ezt a kártyát húzhatja fel ebben a körben (lásd Mozdonyok).

Ha bármikor előfordul, hogy az öt képpel felfordított vonatkocsi-kártya közül három mozdonyt mutat, mind az öt kártyát azonnal el kell dobni, és a helyükre öt új lapot kirakni.

Egy játékosnak egyszerre bármennyi kártya lehet a kezében. Amikor elfogyott a húzópakli, az eldobott lapokat újakeverve hozunk létre új húzópaklit. A lapokat alaposan keverjük meg, hiszen általában számos egyforma lap van közöttük egymás mellett.

Abban a valószínűtlen esetben, ha már nem maradtak lapok a pakliban és újakeverhető eldobott lapok sincsenek, a játékos már nem húzhat vonatkocsi-kártyákat. Ilyenkor útvonalszakaszt kell szereznie, menetjegykártyát húznia vagy vasútállomást építenie.



Mozdonyok

A mozdonyokon minden szín megtalálható, és a játékban dzsókerként használjuk ezeket.

A mozdonyokat használhatjuk bármilyen színű kártyákkal együtt, amikor útvonalszakaszt akarunk megszerezni. A komp útvonalszakaszok megszerzéséhez is mindenképp szükségünk van rájuk (lásd Kompok).

Ha egy képpel felfelé fordított Mozdonykártyát választunk kártyahúzóskor, ebben a körben a játékos csak ezt az egy kártyát húzhatja fel. Ha egy mozdonyt fordítunk fel a felhúzott kártya helyére, vagy ha egy mozdony eleve látható, de nem húzzuk fel első (és egyetlen) kártyaként, másodikként már nem húzhatjuk fel.

Am ha egy játékos szerencsés, és a pakli tetejéről vakon húzott első kártyája mozdony, ez sima lapnak számít, és húzhat még egy lapot (nem képpel felfordított mozdonyt!) a körében.

Útvonalszakasz megszerzése

Az útvonalszakasz egyszínű (bizonyos esetekben szürke) mezők két szomszédos város közötti folyamatos sora. Egy útvonalszakasz megszerzéséhez a játékosnak ki kell játszania annyi és olyan színű vonatkocsi-kártyát a kezéből, amennyi és amilyen mező a választott útvonalszakaszon látható.

Az útvonalszakaszok többségéhez egy meghatározott színben kellene vonatkocsi-kártyák. A mozdonyokat mindig használhatjuk bármelyik más szín helyett (lásd az 1. példát).

A szürke útvonalszakaszokat egy bármilyen egyszínű kártyakészlettel megszerzhetjük (lásd a 2. példát).

Amikor egy útvonalszakaszt megszerzünk, a játékos a szakasz minden mezőjére leteszi egy-egy műanyag vonatkocsiját. Az útvonalszakasz megszerzéséhez felhasznált kártyákat ezt követően el kell dobni. A játékos ez után azonnal lelépi az útvonalszakasz megszerzéséért járó pontjait a pontozósávon a 7. oldalon látható Útvonalszakasz-pontozótáblának megfelelően.

Egy játékos megszerzheti bármelyik üres útvonalszakaszt a táblán. Soha nem kötelező a korábban megszerzett útvonalszakaszokhoz kapcsolódnia.

Az útvonalszakaszt teljes egészében egyetlen körben kell megszereznie. Például nem rakhat le kettő vonatkocsit egy három mezőből álló útvonalszakaszra, hogy aztán egy későbbi körig várjon a harmadik kocsi lerakásával.

Egy játékos egy körben egynél több útvonalszakaszt nem szerezhet meg.



Dupla útvonalszakaszok

Dupla útvonalszakaszok

Bizonyos városok között dupla útvonalszakaszok vannak. Ezek azok az útvonalszakaszok, amelyeknek a mezői egymással párhuzamosan haladnak, és az egyik várost a másikkal ugyanannyi mező köti össze. Egyazon játékos sosem szerezheti meg mindkettő útvonalszakaszt két város között egy játék során.

Vigyázat! Bizonyos útvonalszakaszok részben egymással párhuzamosan futnak, de különböző városokhoz kapcsolódnak. Ezek nem dupla útvonalszakaszok.



Párhuzamos útvonalszakaszok

1. példa

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

vagy

Menetjegykártyák húzása

A játékos, amikor sorra kerül, azt is választhatja, hogy további menetjegyeket szerez. Ehhez három új kártyát húz a menetjegykártya-pakliból. Ha már csak háromnál kevesebb menetjegy maradt a pakliban, akkor a játékos annyit húz, amennyi maradt.

A jegyeket húzó játékosnak legalább egyet meg kell tartania ezek közül, de dönthet úgy, hogy kettőt vagy akár mind a hármat megtartja. A nem megtartott jegyeket a menetjegykártya-pakli aljára tesszük. A húzott, és nem eldobott lapokat a játék végéig meg kell tartanunk. Nem lehet eldobni ezeket későbbi jegyhúzás során sem.

A menetjegyeken jelzett városok utazási célokat jelentenek a játékos számára: bónuszt vagy büntetést eredményezhetnek a játék végén. Ha a játék végére a játékos létrehozott a saját műanyag vonatkocsijaival egy folyamatos útvonalat a kezében tartott menetjegyen látható városok között, annyi pontot kap érte, amilyen szám a menetjegyen látható. Ha nem sikerül ezt a folytonos útvonalat megépítenie ezek között a városok között, a jegyen látható pontot le kell vonnia a pontszámából.

A menetjegyeket a végső pontozásig titokban kell tartanunk a többi játékos előtt. Egy játékosnak bármennyi menetjegy lehet játék közben.



Emlékeztetőül: minden állomás lehetővé teszi a birtokosa számára, hogy egy másik játékoshoz tartozó, egy (és csak egy) ebbe a városba vezető útvonalszakaszt használhasson egy vagy több menetjegy teljesítéséhez. Ha ugyanazt az állomást több menetjegy teljesítéséhez is felhasználja, minden jegyéhez ugyanarra az útvonalszakaszra használhatja az állomást (ezt az az is jelezheti, hogy az állomást az adott szakaszon álló első vonatkocsira ráteszi).

Minden állomásért, ami a játékosok készletében maradt, négy pont jár.

Végül 10 bónuszpont jár az Európa Expresszért – annak a játékosnak, aki létrehozta a leghosszabb folytonos utat a táblán. Az utak hosszának számításakor és összehasonlításakor csak az egyazon színű vonatkocsikból összeálló folytonos vonalakat vegyék figyelembe (elágazások nélkül). Egy folytonos útvonalban lehetnek hurkok, és keresztülmehet egy városon többször is, de egyazon vonatkocsit nem használhatunk kétszer ugyanazon a folytonos úton. Az állomások és az ellenfelek ezek által használatba vett útvonalszakaszai nem számíthatók bele a leghosszabb útba. Ha több játékos között döntetlen áll fent a leghosszabb útért, mindegyikük megkapja az Európa Expressz kártyán látható 10 bónuszpontot.

A legtöbb pontot elérő játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos nyer, aki több menetjegyet teljesített. Ha még mindig döntetlen áll fent, a kevesebb állomást felhasználó játékos a győztes. És abban a valószínűtlen esetben, ha még mindig nem dőlt el a nyertes személye, közülük az Európa Expressz kártya tulajdonosa nyeri meg a játékot.

Útvonalszakasz hossza Érte járó pontok

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

Amikor egy játékos megszerez egy útvonalat, azonnal megkapja érte a fenti Útvonalszakasz-pontozótáblán szereplő pontot az éppen megszerzett útvonal hosszának megfelelően.



Vasútállomás építése

A vasútállomás lehetővé teszi a tulajdonosának, hogy használhasson egy másik játékoshoz tartozó egy (és csak egy) olyan útvonalszakaszt, amely az adott városba (vagy városból) vezet, hogy ezzel összeköthesse a menetjegyein szereplő városokat.

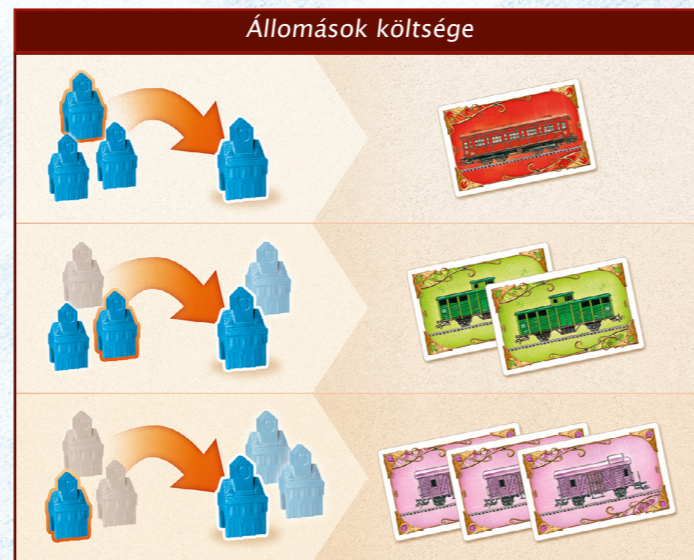
Állomás üres városban építhető (olyanban, ahol még nincs másik állomás), akkor is, ha még megszerzett útvonalszakasz nem vezet oda. Két játékos soha nem építhet állomást ugyanabba a városba.

Minden játékos legfeljebb egy állomást építhet egy körben (vagyis amikor sorra kerül), és a játék során összesen legfeljebb három állomást.

Az első állomása megépítéséhez a játékos eldob egy vonatkocsi-kártyát a kezéből, és lerakja az egyik saját állomását a választott városba. A második állomás építéséhez a játékosnak ki kell játszania és eldobnia kettő egyszínű kártyát, a harmadik építéséhez pedig három egyszínű kártyát. Természetesen bármennyi vonatkocsit helyettesíthetnek itt is mozdonyok.

Ha egy játékos egyazon állomást több különböző menetjegyen látható város összekötésére is használ, az állomást ugyanarra az útvonalszakaszra kell használnia minden ilyen jegy kapcsán. Az állomás tulajdonosának elég csak a játék végén eldöntenie, hogy melyik útvonalszakaszt fogja használni.

A játékosnak nem kötelező állomást építenie. Minden fel nem használt állomásáért négy pontot kap a játék végén.



A játék vége

Amikor bármelyik játékosnak a műanyag vonatkocsi-készlete 2 vagy kevesebb kocsi csökken a köre végére, minden játékosnak – beleértve ezt a játékost is – már csak egyetlen, utolsó köre maradt. Más szóval minden játékos sorra kerül még egyszer, és ez a játékos kerül sorra utoljára. Ekkor véget ér a játék, és a játékosok összeadják a pontjaikat.



2 vagy kevesebb vonatkocsi a játékos készletében: mindenki már csak egyszer kerül sorra a játékban.

A pontok kiszámítása

A játékosok ekkorra már lelépték a pontozósávon a különféle útvonalszakaszok megszerzéséért járó pontokat. Ha nem vagytok biztosak abban, hogy végig leléptetek minden ilyen pontot, újraszámolhatjátok az útvonalszakaszokért járó pontokat.

Ezt követően a játékosoknak fel kell fedniük a menetjegyeiket. A sikeresen teljesített jegyek értékét hozzáadják a pontszámukhoz. A nem befejezett jegyek pontértékét levonják a pontszámukból.

A végeredmény kiszámítása



Aktuális pontszám



Menetjegyekért járó plusz-/minuszpont



+4 pont / megtartott állomás



Európa Expressz bónusz



Vég-eredmény



Tartalomjegyzék

A doboz tartalma	2	• Kompok	5
Előkészületek	2	• Alagutak	5
A játék célja	3	Menetjegykártyák húzása	6
Ha a játékos sorra kerül	3	Vasútállomás építése	6
Vonatkocsi-kártyák húzása.....	3	A játék vége	6
• Mozdonyok	4	A pontok kiszámítása	6
Útvonalszakasz megszerzése.....	4	Days of Wonder Online	8
• Dupla útvonalszakaszok	4		

Days of Wonder Online

Regisztráld a játékodat!



Ez itt a menetjegyed a Days of Wonder Online-hoz, az online társasjátékos közösséghez, ahol MINDEN barátod játszik!

Regisztráld a játékodat a www.daysof wonder.com oldalon, hogy online kedvezményeket kaphass, felfedezhess játékváltozatokat, további térképeket és még sok mindent!

Csak kattints a **New Player** gombra, és kövesd az angol nyelvű utasításokat.

Készítők

Tervező: Alan R. Moon

Illusztrációk: Julien Delval

Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

Köszönet illeti az alábbi játékesztelőket a segítségükért:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Földrajzi megjegyzés: Törekedtünk arra, hogy az 1901-es Európa politikai határait pontosan jelenítsük meg a térképen, és megtartsuk a városok akkoriban közösen használt nevét az ország nyelvén. A játék célja érdekében azonban a térképen bizonyos városok helyzetén kisebb változtatásokra volt szükség.

