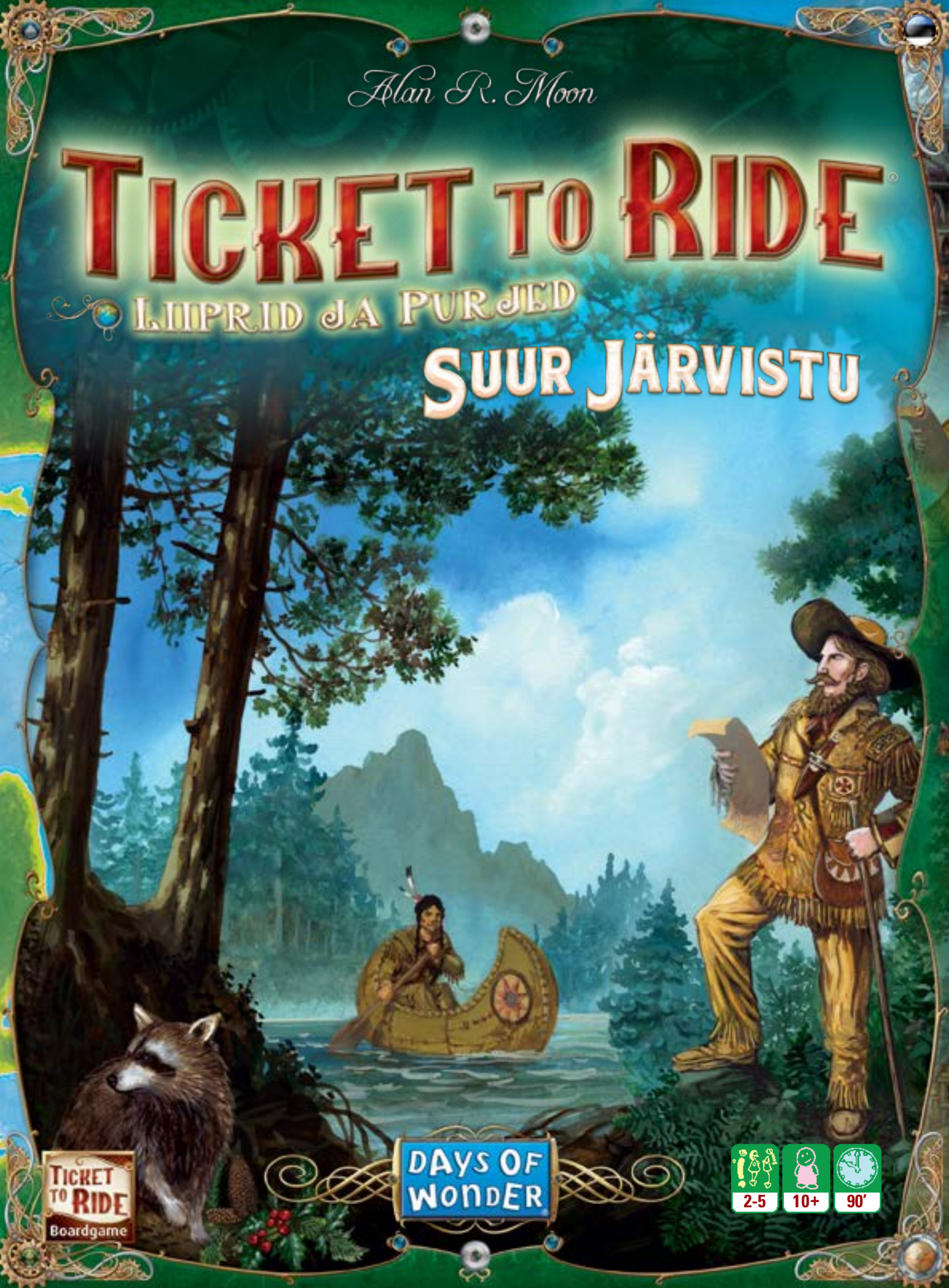


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

LIIPRID JA PURJED

SUUR JÄRVISTU



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5



10+



90'

Võttes enda alla peaaegu 100000 ruutmiili, on Suur järvistu Põhja-Ameerika suurim mageveekogu. Mitmete ettevõtete aurikud pakuvad vedusid üle Ülemjärve, Michigani, Huroni, Erie ning Ontario järve, maabudes sealsetes arvukates sadamates. Naudi päikeseloojangud Michigani kaldal Chicagos, avasta Ülemjärve jäine ilu ning järgi salajasi Wyandot radasid võiduni...

Mängu osad

Mänguga on kaasas järgnevad komponendid:

- ◆ 1 Suurt järvistut kujutav mängulaud
- ◆ 15 sadamat (3 igast värvist)
- ◆ 140 transpordikaarti:

80 rongikaarti, sealhulgas

11 igast värvist: lilla, kollane, roheline, punane, must ja valge

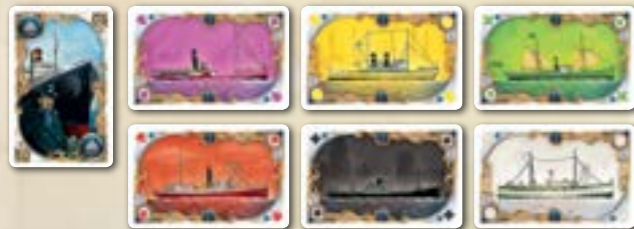


14 vedurikaarti



60 laevakaarti, sealhulgas

24 ühe laevaga kaarti (4 igast värvist)



36 kahe laevaga duubelkaarti (6 igast värvist)



- ◆ 55 Piletikaarti



- ◆ 165 värvilist vagunit (33 sinist, punast, rohelist, kollast ja musta)
- ◆ 160 värvilist laeva (32 igast värvist)
- ◆ 5 punktmarkerit

Mängu ülesseadmine

Aseta mängulaud keset lauda ❶.

Sega rongi- ja laevakaardid eraldi pakkideks. Anna igale mängijale alustuseks 2 rongi- ning 2 laevakaarti ❷. Pööra kummastki pakist ümber 3 kaarti ning aseta need lauale ❸.

Iga mängija saab mängu alguses 5 piletikaarti ning peab endale jätma vähemalt 3 ❹. Äraantud piletikaardid pannakse piletikaartide paki alla.

Iga mängija saab sama värvusega 33 vagunit ning 32 laeva. Pärast pileтите väljavalmist peab iga mängija otsustama, milliseid 50 nuppu ta mängu jooksul kasutab. Mängija võib valida ükskõik millise kombinatsiooni vagunitest ja laevadest, mille summa on 50 (näiteks 33 vagunit ja 17 laeva). Kõik ülejäänud vagunid ja laevad pannakse tagasi karpi. Kõik mängijad valivad kasutatavad nupud salaja ning avaldavad need alles siis, kui kõik on oma valiku teinud. Kui üks või rohkem mängijaid mängivad mängu esimest korda, on soovituslik, et kõik mängijad alustavad mängu 27 vaguni ja 23 laevaga. Mitte mingil juhul ei saa mängijal olla rohkem kui 33 vagunit või 32 laeva ❺.

Iga mängija saab ka 3 sadamat ❻.

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on saada kõige rohkem punkte. Punkte saab:

- ◆ Kahe linna vahelise tee omastamise eest;
- ◆ Piletikaardi eduka täitmise eest;
- ◆ Piletikaartidel märgitud linnadesse sadamate ehitamise eest.

Punkte võib kaotada, kui mängija ei suuda lõpetada käesolevale piletikaardile märgitud teed.

Mängu käik

Kõige kogenuim rändur alustab mängu. Mäng jätkub päripäeva. Oma käigul peab mängija teostama ühe (ja ainult ühe) järgmistest tegevustest:

Transpordikaartide tõmbamine – Mängija võib võtta kaks transpordikaarti (või ühe, kui valitud kaart on vedur. Vaata vedurite erireeglit);

Tee omastamine – mängija omastab ühe mängulaual oleva tee, mängides välja tee pikkuse ja värviga sobiva komplekti rongi- või laevakaarte. Seejärel asetab ta igale teetühimikule enda vaguni- või laevanupu ning liigutab oma punktmarkerit vastavalt punkttabelile edasi.

Piletikaartide tõmbamine – mängija tõmbab piletikaartide pakist neli piletit ning peab neist endale jätma vähemalt ühe.

Sadama ehitamine – mängija võib ehitada ühte linna sadama (eeldusel, et ta on omastanud vähemalt ühe sellega ühendatud tee)

Nuppude vahetamine – mängija võib vahetada vaguneid laevade vastu või vastupidi.

Kui sa oled juba mänginud Maailma mängulauda, loe vaid lõikusid, mis tähistavad «Suure järvistu» sümboliga. Kõik ülejäänud reeglid jäävad samaks.

Transpordikaardid

Transpordikaardid on jagatud kahte eraldi pakki: rongikaardid ning laevakaardid. Transpordikaartide erinevad värvid langevad kokku linnadevaheliste teede värvusega - lilla, kollane, roheline, punane, must ja valge.

Kui mängija otsustab tõmmata transpordikaarte, võib ta oma käigul võtta kaks kaarti. Need kaardid võib mängija võtta nii laualt kuue ümberpööratud kaardi seast kui pimesi pakist. Võttes mõne ümberpööratud kaardi laualt, asendab ta kohe võetud kaardi uuega **ühest pakist**. Seega võib mängu käigus ümberpööratud rongi- ja laevakaartide suhe muutuda (laual võivad ümberpööratuna olla ka ainult rongi- või laevakaardid).

Kui mängija valib ümberpööratud kaartide seast veduri, on see ainuke kaart, mille ta sel käigul võtta võib (vt. vedurikaardid).

Kui mingil hetkel mängu jooksul on kõik ümberpööratud kaardid vedurid, pannakse kõik nad kõrvale ning tõmmatakse pakkidest (kummastki kolm) uued kaardid.

Ebatõenäolisel juhul, kui transpordikaartide pakid on tühjaks saanud ning kõrvale pandud kaarte ei ole, kuna mängijad on enda kätte liialt palju kaarte kogunud, ei saa mängija transpordikaarti võtta, vaid peab omastama mõne tee, tõmbama piletikaardi, ehitama sadama või vahetama nuppe.

Mängija käes olevate kaartide arv ei ole piiratud. Kui kaardipakk saab tühjaks, segatakse kõrvale pandud kaardid uueks pakiks. Kaarte tuleks segada põhjalikult, kuna enamasti pannakse kaardid mängu komplektidena.



Rongikaardid



Laevakaardid



Vedurikaardid

Vedurikaardid on erilist tüüpi transpordikaardid, mida saab tee omastamisel mängiga koos **ükskõik millise** komplekti transpordikaartidega (kaasa arvatud laevakaartidega).

Kui mängija valib viiest õigetpidi olevast kaardist vedurikaardi, on see ainuke kaart, mille ta sellel käigul võtta saab. Kui vedurikaart juhtub asendama just võetud kaarti või kui vedur on juba viie kaardi seas, kuid teda ei võeta esimesena, ei saa seda võtta teise kaardina. Juhul kui mängijal on piisavalt õnnelik käsi ning ta tõmbab pimesi pakist esimese kaardina veduri, loeb see ikka ühe kaardina ja ta saab võimaluse võtta ka teine kaart.

Märkus: Vedurikaarte võib kasutada ka sadamate ehitamisel (vt. Sadamad).

Tee omastamine

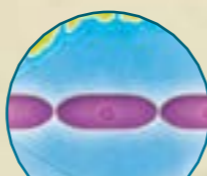
Ristkülikukujulistele raudteeliini tühimikele tuleb tee omastamise käigus panna vagu- ning nupud. Ovaalse kujuga laevaliini tühimikele tuleb tee omastamise käigus panna laevanupud. Samal teel ei saa kunagi kasutada nii laeva- kui vagu- ning nuppe ega kasutada tee omastamisel valesid nuppe (näiteks laevanuppe raudteeliini omastamisel).

Tee omastamiseks peab mängija käima käest sobiva hulga tee värvusega sobivaid kaarte. Väljamängitav kaardikomplekt peab olema samast värvist ning tüübist. Enamus teid nõuab teatud sama värvi kaarte. **Näiteks sinine raudteeliin tuleb omastada sinist värvi rongikaartidega.** Halli värvi teid võib omastada suvalise sama värvi komplektiga.

Märkus: Paljud laevakaardid on duubelkaardid. Selliste kaartidega tee omastamisel läheb üks kaart arvesse kahe laevaliini tühimiku eest. Näiteks 5-tühimikulise laevaliini omastamisel võib mängija kasutada kaht duubelkaarti ning üht ühe laevaga kaarti või siis kolme duubelkaarti (kaarte tagasi ei vahetata – sellisel juhul läheb üks lisaks välja mängitud laev raisku, kuna tee koosneb vaid 5-st tühimikust).



Raudteeliin



Laevaliin



Pärast tee omastamist asetab mängija igale tee tühimikule ühe oma vaguni- või laevanupu (olenevalt teest). Kõik tee omastamiseks kasutatud kaardid pannakse kõrvale. Mängija liigutab oma punktmarkerit edasi vastavalt mängulauale trükitud puntitabelis näidatule.



Omastamaks lillat 3-tühimikulist raudteeliini, peab mängija tooma välja kolm lillat rongikaarti. Iga väljakäidud kaardi võib asendada vajadusel ka vedurikaardiga.



Omastamaks valget 4-tühimikulist laevaliini, käib mängija välja 2 valget duubelkaarti. Ta võiks mängida ka neli valget ühelaevalist kaarti, kaks valget ühelaevalist ning ühe duubelkaarti või siis ükskõik millise värvilt sobiva kombinatsiooni laeva- ning vedurikaartidest.

Mängija võib omastada ükskõik millise tee mängulaualt. Ta ei pea ühtegi oma teed ühendama oma teiste eelnevalt omastatud raudtee- või laevaliinidega. Mängija võib oma käigul omastada vaid ühe raudtee- või laevaliini.

Kaksikteed

Mõned linnad on omavahel ühendatud kaksikteedega. Üks mängija ei saa omada mõlemat kahe linna vahelist liini.

Märkus: kahe või kolme mängijaga mängides saab kasutada vaid üht kaksikteed poolt. Mängija võib omastada ükskõik kumma kaksikteed liini, kuid teise liini omastamine on teistele mängijatele ülejäänud mängu jooksul keelatud.

Mitmed linnad on ühendatud nii raudtee kui laevaliiniga (Duluth-Thunder Bay ja Muskegon-Traverse City). Neid teesid ei peeta kaksikteedeks.



Kaksikteed

Piletikaartide tõmbamine

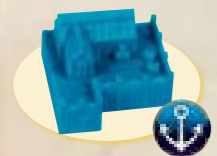
Mängija võib kulutada oma käigu piletikaartide tõmbamiseks. Selleks tõmbab ta piletikaartide pakist pimesi neli uut kaarti. Kui kaarte on jäänud pakki vähem kui neli, võtab mängija vaid saadavalolevad kaardid.

Mängija peab enda kätte jätma vähemalt ühe kaardi, kuid võib endale hoida kaks, kolm või kõik neli. Tagasipandavad kaardid asetatakse kaardipaki alla. Alleshoitud piletikaardid jäävad mängu lõpuni mängija kätte. Hilisematel piletikaartide tõmbamisel ei ole võimalik neid ära anda.

Piletikaardil nimetatud linnad esindavad mängijate reisisihte. Need kaardid võivad lõpuks osutada nii punktisadeks kui ka -trahvideks. Kui mängija on mängu lõpuks tekitanud enda plastvagunitest kaardil märgitud linnade vahele pideva tee, liituvad ta punktisummale kaardil märgitud punktid. Kui ta ei ole mängu lõpuks linnu ühendanud, kaardil olevad punktid lahutatakse.

Piletikaardid hoitakse mängu lõpuni saladuses. Mängija käes olevate piletikaartide arv ei ole piiratud.

Sadamad



Sadamaid saab ehitada vaid sinistese linnadesse. Igas linnas võib olla vaid üks sadam. **Mängija peab omama vähemalt üht teed, mis on antud linnaga ühendatud, et sinna sadamat ehitada (linnaga ühendatud mängija tee võib olla nii raudtee- kui laevaliin).**

Sadama ehitamiseks peab mängija käima välja samast värvest kaks rongikaarti JA kaks laevakaarti, millel peavad olema sadamamärgid. Kasutatavaid kaarte võib asendada ka vedurikaartidega.

Mängu lõpus annab sadam punkte vastavalt mängija piletikaartidele:

- ♦ **10 punkti**, kui mängijal on üks sellega seotud piletikaart;
- ♦ **20 punkti**, kui mängijal on kaks sellega seotud piletikaarti;
- ♦ **30 punkti**, kui mängijal on kolm (või rohkem) sellega seotud piletikaarti.

Kui mängijal on kaks või rohkem sadamat, mis on ära toodud samal piletikaardil, annab pilett lisapunkte kõikidele sadamatele.

Sadama ehitamine ei ole kohustuslik, kuid iga ehitamata jäänud sadama eest lahutatakse mängu lõpus mängija punktisummast 4 punkti.



Igast värvusest on sadamamärgiga märgitud 4 rongikaarti ja neli laevakaarti (kõik üksikud laevakaardid).



Jana kasutab Perry Soundi sadama ehitamiseks üht vedurit, üht kollast laevakaarti ning kaht kollast rongikaarti.



Punane mängija ehitab sadama Chicagosse ning teise Montreali.



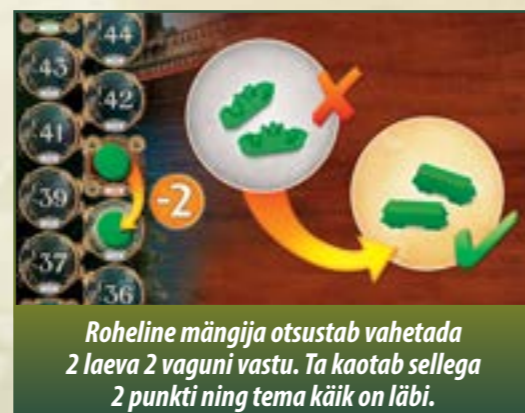
Ta suudab lõpetada järgmised piletikaardid: Chicagost Timminsi, Chicagost Montreali, Montrealist New Yorki.

Chicago sadam on väärt 30 punkti, kuna on lõpetatud kaks sellega seotud piletikaarti.

Montreali sadam on samal põhjusel väärt samuti 30 punkti.

Nuppude vahetamine

Mängija võib oma käigu kulutada nuppude vahetamiseks. Ta võib vahetada ronginuppe laevanuppude vastu või vastupidi. Selleks võtab ta karbist nupud, mida tal vaja läheb ning paneb karpi tagasi sama hulga nuppe, mida ta enam ei vaja. Mängija kaotab 1 punkti iga vahetatud nupu eest. Mängija võib nuppe vahetada nii mitu korda, kui soovib, kuid vajaminevad nupud peavad karbis olemas olema.



Roheline mängija otsustab vahetada 2 laeva 2 vaguni vastu. Ta kaotab sellega 2 punkti ning tema käik on läbi.

Mängu lõpp

Kui ühe mängija käesolevate nuppude (sõltumata tüübist) koguhulk on kuus või vähem, saab iga mängija (kaasa arvatud antud mängija) sooritada veel **KAKS** käiku. Seejärel mäng lõppeb ning mängijad arvutavad välja oma lõpliku punktisumma.

Tee pikkus	Punktid
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21
9	27

Kui mängija omastab tee, saab ta koheselt punktisummast näidatud arvu punkte lahutades tee pikkusest.

Pikima tee või kõige rohkemate piletikaartide täitmise eest lisapunkte ei saa.

Lõpp-punktide arvutamine

Algpunktid: 31, 30, 29, 28

+ Piletikaartide lisapunktid

+ Sadamad

+ -4 punkti iga ehitamata sadama eest

= **LÕPPUNKTID**



Tegijad

Mängu autor: Alan R. Moon
Illustratsioonid: Julien Delval
Graafiline kujundus: Cyrille Daujean

Testmängijad: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay

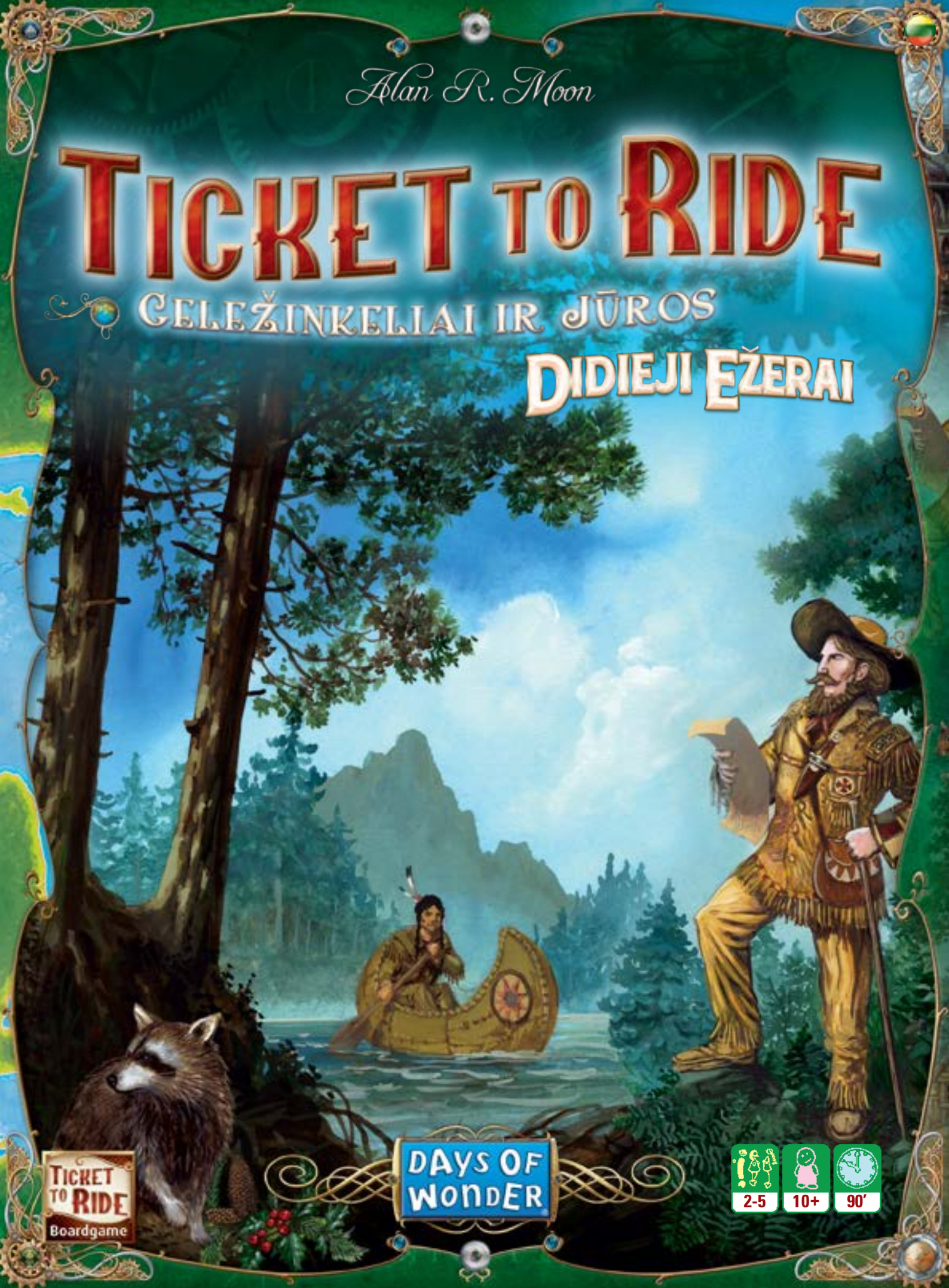
Days of Wonder, Days of Wonder logo, lauamäng Ticket to Ride ja Ticket to Ride Europe on kõik ettevõttele Days of Wonder Inc. kuuluvad autoriõigustega (c) 2004-2016 registreeritud kaubamärgid. Kõik õigused kaitstud.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

CELEŽINKELIAI IR JŪROS

DIDIEJI EŽERAI



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5



10+



90'

Penki Didieji ežerai užima milžinišką teritoriją Šiaurės Amerikoje, dengiančią beveik 100000 kvadratinį mylių. Įvairios Garlaivių kompanijos siūlo savo paslaugas kirsti Didįjį, Mičigano, Hurono, Erio ir Ontarijo ežerus bei švartuotis viename iš Uostų. Mėgaukitės saulėlydžiu, skęstančiu Mičigano ežere, stovėdami Čikagos pakrantėje, atraskite šerkšnotą Didžiojo ežero grožį ir sekite slaptu Vajandoto keliu į pergalę.

Žaidimo sudėtis

Naudokite šias dalis:

- ◆ 1 Didžiųjų ežerų žaidimo lenta
- 140 Transporto kortų:

80 Traukinių kortų, tarp kurių

po 11 kiekvienos spalvos: violetinės, geltonos, žalios, raudonos, juodos ir baltos



14 Laukinių kortų



60 Laivų kortų, tarp kurių

24 Viengubos Laivų Kortos (po 4 kiekvienos spalvos)



36 Dvigubos Laivų Kortos (po 6 kiekvienos spalvos)



◆ 55 Tikslų/bilietų kortos



- ◆ 165 spalvoti Vagonai (po 33 mėlynus, raudonus, žalius, geltonus ir juodus)
- ◆ 160 spalvotų Laivų (po 32 kiekvienos spalvos)
- ◆ 15 Uostų (po 3 kiekvienos spalvos)
- ◆ 5 Taškų skaičiavimo žetonai

Pasiruošimas žaidimui

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje ①.

Atskirai išmaišykite Traukinių ir Laivų kortas. Kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 2 Traukinių kortas ir po 2 Laivų kortas ②. Atverskite po 3 kortas iš abiejų kaladžių ③.

Kiekvienas žaidėjas išsitraukia po 5 Tikslų/bilietų kortas ir pasilieka bent po 3 ④. Išmesti bilietai dedami į bilietų kaladės apačią.

Kiekvienas žaidėjas gauna po 33 savo spalvos Vagonus ir po 32 savo spalvos Laivus. Kai žaidėjai pasirenka savo bilietus, jie privalo išsirinkti 50 savo spalvos figūrėlių rinkinį, kurį naudos žaidime. Žaidėjai gali rinktis bet kokią 50 figūrėlių kombinaciją (pvz.: 33 Vagonai ir 17 Laivų). Visi likę Vagonai ir Laivai yra grąžinami atgal į dėžę. Žaidėjai rinkinius renkasi slapta ir atskleidžia juos vienu metu. **Jei vienas ar daugiau žaidėjų žaidžia pirmą kartą, tuomet siūlome žaisti turint 27 Vagonus ir 23 Laivus.** Jokiu būdu negalima viršyti 33 Vagonų ir 32 Laivų skaičiaus ⑤.

Kiekvienas žaidėjas gauna po 3 Uostus ⑥.

Žaidimo tikslas

Tikslas – surinkti kuo daugiau taškų.

Taškus gaunate:

- ◆ Nutiesę maršrutus tarp dviejų miestų;
- ◆ Sėkmingai įvykdę Tikslų bilietus;
- ◆ Statydami Uostus miestuose, kurie nurodyti Jūsų Tikslų bilietuose.

Taškai prarandami už neįvykdytus Tikslų bilietus.

Žaidėjo ėjimas

Labiausiai patyręs žaidėjas pradeda pirmasis. Toliau žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ėjimo metu žaidėjai gali atlikti tik vieną iš penkių veiksmų:

Traukti transporto kortas. Žaidėjas ima dvi transporto kortas (arba tik vieną, jeigu žaidėjas ima atverstą Laukinę transporto kortą);

Tiesti maršrutą. Žaidėjai tiesia maršrutus, padėdami savo spalvos Vagonus ir Laivus ant tiesiamo maršruto laukelių. Kiekviename langelyje padedamas tik vienas Vagonas ar Laivas. Taškų gaunama tiek, kiek nurodyta taškų skyrimo lentelėje, atsižvelgiant į maršruto ilgį;

Traukti Tikslų bilietus. Žaidėjas traukia 4 bilietus ir pasilieka bent vieną;

Statyti Uostą. Žaidėjas stato Uostą mieste, į kurį jau yra nutiesęs maršrutą;

Mainyti figūrėles. Žaidėjai gali keisti Vagonus į Laivus ar atvirkščiai.

SVARBI PASTABA

Jei jums jau teko žaisti „Pasaulio“ žemėlapi, tuomet perskaitykite tik vietas, pažymėtas „Didžiųjų ežerų“ simboliu. Visos kitos taisyklės lieka tokios pačios.

Transporto kortos

Transporto kortos yra padalinamos į 2 skirtingas kalades: Traukinių ir Laivų. Kiekviena kortėlė atitinka ant lentos esančių maršrutų spalvas – violetinė, geltona, žalia, raudona, juoda ir balta.

Jeigu žaidėjas pasirenka traukti transporto kortas, jis pasiima 2 kortas. Jis gali rinktis iš atverstų (matomų) ar užverstų (aklų) viršutinių abiejų kaladžių kortų. Pasirinkus matomą kortą, ji iš karto yra pakeičiama nauja korta iš **pasirinktos užverstos kaladės**. Taigi, žaidimo metu gali susidaryti situacija, kuomet atverstos kortos bus tik Laivų ar tik Vagonų.

Jei žaidėjai pasirenka Laukinę kortą, tuomet tai vienintelė korta, kurią galima pasiimti šiuo ėjimu (plačiau „Laukinės kortos“ skyrelyje).

Jei bet kuriuo metu 3 iš 6 transporto kortų yra Laukinės, tuomet išmeskite visas 6 kortas ir atverskite 6 naujas, po 3 iš abiejų kaladžių.

Jei kaladėse baigiasi kortos, o išmestų kortų kaladės tuščios, nes visos kortos žaidėjų rankose, tuomet traukti kortų nebegalima. Privaloma atlikti vieną iš likusių veiksmų.

Žaidėjai rankose gali turėti neribotą kortų skaičių. Kai kaladė baigiasi, permaišykite panaudotų kortų kaladę ir naudokite ją. Maišykite atsakingai, nes išmestos kortos būna sudėtos vienos spalvos sekomis.

Laukinės kortos

Laukinės kortos - tai specialios transporto kortos. Ją galima sužaisti kaip bet kurią kortą (net Laivų) tiesiant maršrutus.

Jei Laukinė korta yra pasirenkama iš atverstų kortų, tuomet ji privalo būti vienintele pasirinkta korta. Ji negali būti pasirinkta kaip antroji, bet tik kaip pirmoji korta. Tačiau, jei žaidėjui pasiseka ją ištraukti akiai, ši taisyklė negalioja ir jis gali rinktis antrą kortą iš atverstų ne Laukinių ar užverstų kortų.

Pastaba: Laukinės kortos gali būti naudojamos ir Uostams (plačiau „Uostai“).

Maršrutų tiesimas

Stačiakampiai maršrutų langeliai yra Traukinių langeliai, todėl jie tiesiami Traukinių kortomis ir figūrėlėmis. Ovalūs langeliai - Laivų maršruto langeliai, todėl tiesiami Laivų kortomis ir figūrėlėmis. Draudžiama viename maršrutine naudoti ir Vagonus, ir Laivus ar Laivus ir Vagonus dėti ne į jiems priklausančius langelius (pavyzdžiui, Traukinius į ovalius langelius).

Tiesiant maršrutą, privaloma iš rankos išmesti tiek ir tokių kortų, kiek ir kokie langeliai sudaro maršrutą. Išmestos kortos turi priklausyti tam pačiam tipui ir spalvai. Dauguma maršrutų reikalauja tam tikros spalvos ar kortos. Pvz.: mėlynas maršrutas gali būti nutiestas tik mėlynomis kortomis. Pilkos spalvos maršrutai gali būti užimami naudojant bet kurios spalvos kortelių rinkinį.

Pastaba: Daugelis Laivų kortų yra dvigubos. Tiesiant maršrutą šiomis kortomis galima panaudoti 2 Laivus ir užimti 2 langelius. Pvz.: tiesiant 5 langelių Laivų maršrutą galima naudoti 2 dvigubas ir 1 viengubą Laivų kortas arba 3 dvigubas kortas. Tokiu atveju, vienas Laivas yra prarandamas ir nepanaudojamas, nors ant lentos padėjote tik 5 figūreles.



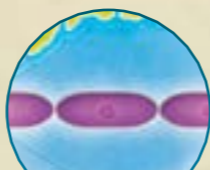
Traukinių



Laivų



Traukinių maršrutų



Laivų maršrutų



Tiesiant maršrutą žaidėjas padeda po vieną atitinkamą figūrėlę ant kiekvieno maršruto langelio. Visos panaudotos kortos išmetamos. Žaidėjas iš karto gauna taškų ir atitinkamai pastumia taškų skaičiavimo žetoną pagal nutiesto maršruto ilgį (kiek taškų gaunate nurodyta taškų skaičiavimo lentelėje).



Norėdamas nutiesti 3 langelių violetinį Traukinių maršrutą, žaidėjas sužadžia 3 violetines Traukinių kortas. Bet kuris jų skaičius gali būti Laukinės kortos.



Tiesiant baltą 4 langelių Laivų maršrutą, žaidėjas išmeta 2 dvigubas baltas Laivų kortas. Jis galėjo sužaisti ir 4 viengubas arba 1 dvigubą ir 2 viengubas baltas kortas. Galima sužaisti bet kokią kortų kombinaciją tol, kol jos atitinka transporto tipą ir spalvą. Bet kuris jų skaičius gali būti Laukinės kortos.

Žaidėjai gali nutiesti bet kurį tuščią maršrutą ant žaidimo lentos. Neprivaloma, kad jis jungtųsi su anksčiau nutiestais maršrutais. Ėjimo metu galima nutiesti tik vieną maršrutą.

Dvigubi maršrutai

Kai kurie miestai yra sujungti dvigubų maršrutų. Vienas žaidėjas negali nutiesti abiejų.

Pastaba: 2 ir 3 žaidėjų žaidime negalima nutiesti abiejų maršrutų, bet galima pasirinkti, kurį tiesti. Kitas maršrutas likusį žaidimą bus nebenaudojamas.

Kai kurie miestai turi ir Traukinių, ir Laivų maršrutus tarp jų (Duluth - Thunder Bay ir Muskegon - Traverse City). Jie **NĖRA** laikomi dvigubais maršrutais.



Dvigubi maršrutai

Bilietaų traukimas

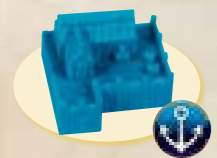
Žaidėjas savo ėjimo metu gali traukti papildomus Tikslų bilietus. Jis traukia 4 naujus bilietus iš bilietaų kaladės. Jei kaladėje nebėra kortų, žaidėjas traukia tiek, kiek kortų likę.

Žaidėjas privalo pasilikti bent vieną bilietą. Taip pat, jis gali pasilikti 2, 3 ar net visas 4 kortas. Visi nepasirinkti bilietai padedami į Tikslų bilietaų kaladės apačią. Pasirinkti bilietai yra laikomi iki žaidimo pabaigos. Jų negalima išmesti jokių kitu metu, net jei kito ėjimo metu vėl traukiami Tikslų bilietai.

Miestai, pažymėti Tikslų bilietauose, žaidėjams nurodo kelionės tikslus. Žaidimo pabaigoje, priklausomai nuo to ar šie miestai sujungti, gausite papildomų taškų arba taškai bus atimti. Kad miestai būtų sujungti, žaidimo pabaigoje tarp šių miestų turi būti nutiesta nenutrūkstama žaidėjo spalvos figūrėlių grandinė. Taškų skaičius, kurį žaidėjas gauna ar praranda, yra nurodytas bilieto kampe.

Tikslų bilietai yra laikomi slapta nuo kitų žaidėjų iki pat žaidimo pabaigos. Žaidimo metu žaidėjai gali turėti bet kokių jų skaičių.

Uostai



Uostai statomi tik mėlynuose miestuose. Negalima statyti Uostų miestuose, kurie jau turi Uostą. **Norėdamas pastatyti Uostą, žaidėjas privalo turėti bent vieną maršrutą (Traukinių ar Laivų), sujungtą su atitinkamu miestu.**

Norėdamas pastatyti Uostą, žaidėjas turi išmesti 2 Traukinių IR 2 Laivų kortas. Visos kortos privalo būti tos pačios spalvos ir turėti Uosto simbolį. Bet kuris jų skaičius gali būti ir Laukinės kortos.

Kiekvienos spalvos yra po 4 Traukinių ir po 4 Laivų kortas (tik viengubas) su Uosto simboliais.

Žaidimo pabaigoje Uostai suteikia papildomų taškų:

- ♦ **10 Taškų**, jei žaidėjas turi 1 įvykdytą bilietą į šį miestą;
- ♦ **20 Taškų**, jei žaidėjas turi 2 įvykdytus bilietus į šį miestą;
- ♦ **30 Taškų**, jei žaidėjas turi 3 (ar daugiau) įvykdytus bilietus į šį miestą.

Jei žaidėjas turi daugiau nei vieną Uostą įvykdytame biliete, tuomet kiekvieną Uostą skaičiuokite atskirai.

Statyti Uostus nėra privaloma, bet už kiekvieną nepastatytą Uostą žaidimo pabaigoje žaidėjai gauna po -4 taškus.



Yra po keturias kiekvienos spalvos Traukinių ir Laivų kortas su Uosto simboliu (visos viengubos kortos).



Mėlynoji žaidėja panaudoja Laukinę kortą, geltoną Laivo kortą ir dvi geltonas Traukinių kortas tam, kad pastatytų Uostą Perry Sound mieste.

Mėlynoji žaidėja pastatė Uostą Čikagoje ir kitą Montrealyje.

Ji įvykdė šiuos bilietus: Čikaga į Timminą, Čikaga į Montrealį, Montrealis į Niujorką.

Čikagos Uostas vertas 20 taškų, nes abu Čikagos bilietai įvykdyti.

Montrealio Uostas tai pat vertas 20 taškų dėl tų pačių priežasčių.

Figūrėlių keitimas

Žaidėjai savo ėjimo metu gali keisti figūrėles. Žaidėjas paima bet kokį skaičių savo turimų Laivų ar Vagonų ir grąžina į dėžę. Tuomet pasiima tokį pat skaičių figūrėlių iš dėžės atgal. Tokiu būdu jis gali keisti Laivus į Vagonus ir atvirkščiai. Už kiekvieną iškeistą figūrėlę žaidėjui suteikiama bauda -1 taškas. Žaidimo metu šį veiksmą galite atlikti tiek kartų, kiek tik norite, tačiau joku būdu negalima viršyti esamų (Traukinių ar Laivų) figūrėlių skaičiaus, t.y. jei žaidėjas turi visus Vagonus, tuomet papildomų Vagonų gauti nebegalima.



Žaliasis žaidėjas iškeičia 2 Laivus į 2 Vagonus ir, praradęs 2 taškus, pabaigia savo ėjimą.

Žaidimo pabaiga

Jei bet kuriam iš žaidėjų lieka 6 ar mažiau figūrėlių (nesvarbu Laivų ar Vagonų), tuomet visiems žaidėjams, net ir šiam, lieka po **DU** ėjimus. Po jų žaidimas baigiamas ir suskaičiuojami taškai. Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, laimi žaidimą.

Maršruto ilgis	Suteikiami taškai
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21
9	27

Kai žaidėjas užima maršrutą, Traukiniais arba Laivais, jis iškart gauna atitinkamą taškų skaičių.

Šiame žaidime nėra papildomų ilgiausio maršruto ir daugiausiai maršrutų nutiesusio žaidėjo taškų. Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, laimi žaidimą.

Galutinio rezultato skaičiavimas

Turimi taškai

+ /- taškai už Tikslų bilietus

Uostai

-4 taškai už kiekvieną nepastatytą Uostą

= GALUTINIS REZULTATAS



Kūrėjai

Žaidimo dizainas: Alan R. Moon

Iliustracijos: Julien Delval

Grafinis dizainas: Cyrille Daujean

Žaidimą išbandė: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo ir Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch ir Ryan Hatch, Kathy ir Al Bargender, Mary Ann Benkoski ir Jim Scheiderich, Alicia Zaret ir Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley ir James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay

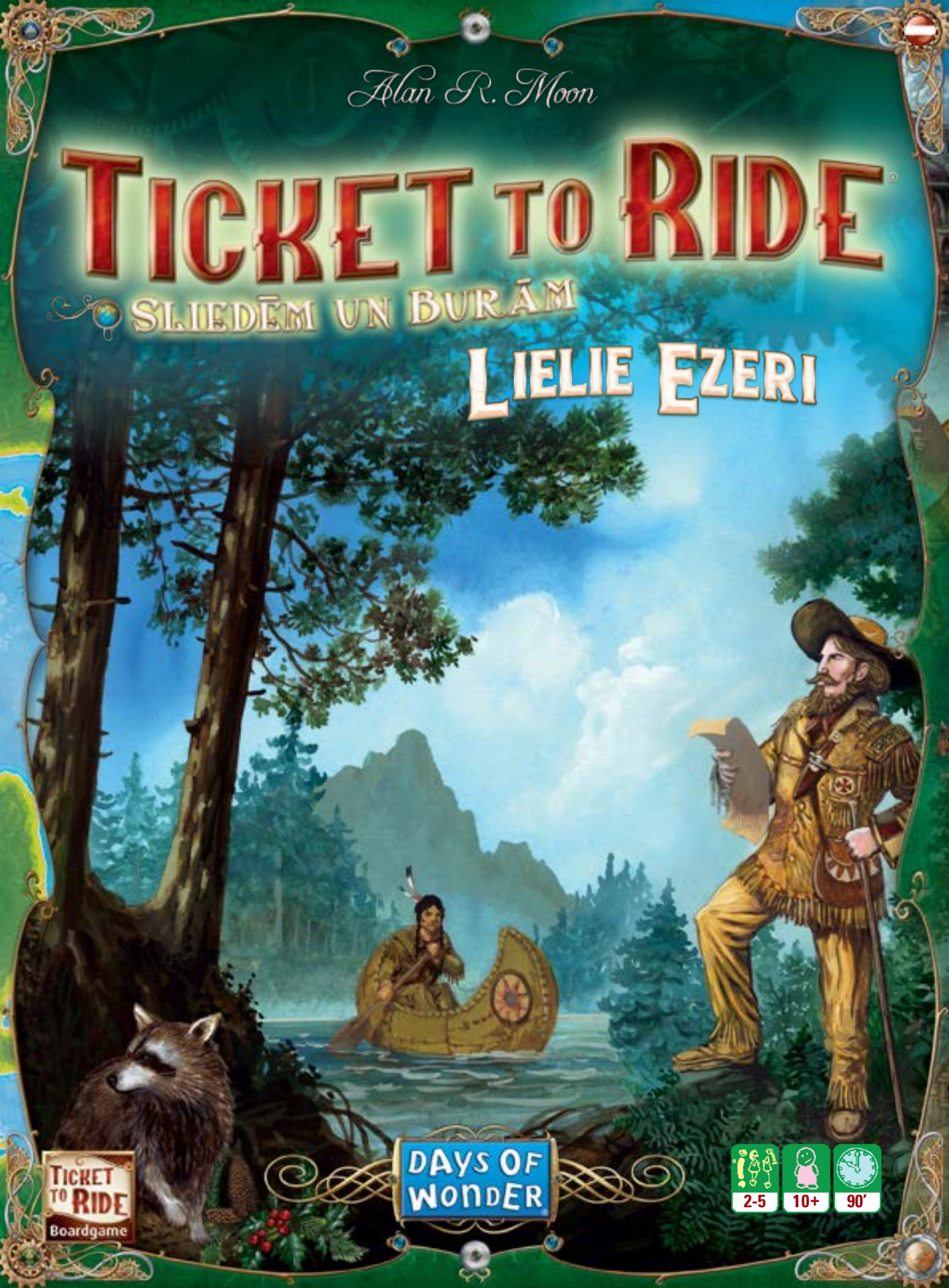
Days of Wonder, Days of Wonder logo, Ticket to Ride – stalo žaidimas ir Ticket to Ride Europe yra registruoti prekiniai ženklai, priklausantys Days of Wonder, Inc. ir užpatentuota © 2004-2016 Days of Wonder, Inc. Visos teisės saugomos.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

SLIEDĒM UN BURĀM

LIELIE EZERI



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5



10+



90'

Ar gandrīz 100,000 kvadrātjūdzēm zemes, pieci Lielie Ezeri ir varenas robežzīmes. Tvaika kuģi no vairākām kompānijām piedāvā savus pakalpojumus, lai šķērsot ezerus. Superior, Michigan, Huron, Erie, un Ontario, piestāj pie neskaitāmajām reģionu Ostām. Izbaudi saulrietu uz Michigan Ezera, no Chicago Ostas, atklāj vēsu skaistumu no Ezera Superior un seko slepenajam Wyandot ceļam uz uzvaru...

Komponenti

Spēlē izmantotie komponenti:

- ◆ 1 Lielā Ezera galda spēles karte
- ◆ 15 Ostas (3 no katras krāsas)
- ◆ 140 Transporta kārtis:

80 Vilcienu kārtis, kuras ietver

11 no katras krāsas: violets, sarkans, zaļš, dzeltens, melns un balts



14 Mežonīgās kārtis



60 Kuģu kārtis, kuras ietver

24 Vienkuģu kārtis (4 no katras krāsas)



36 Dubulkuģu kārtis (6 no katras krāsas)



◆ 55 Galamērķa Biļešu kārtis



- ◆ 165 Krāsotas vilcienu vagonu figūras (33 no katras krāsas: zils, sarkans, zaļš, dzeltens un melns)
- ◆ 160 Krāsainas kuģu figūras (32 no katras krāsas)
- ◆ 5 Punktu marķeri

Sagatavošanās spēlei

Nolieciet galda spēles karti galda vidū **1**.

Atsevišķi samaisiet Kuģu Kārtis un Vilcienu Kārtis. Katram spēlētājam izsniedz 2 kārtis no vilcienu kāršu kavas un 2 kārtis no kuģu kāršu kavas, kā viņu sākuma izspēles roku **2**. Nolik 3 kārtis no katras kavas atklātā veidā **3**.

Spēles sākumā katrs spēlētājs saņem 5 Biļetes, no kurām katram ir jāpatur tikai 3 no tām. Pārējās 2 biļetes ir jāatmet **4**. Atmetās biļetes vienmēr jānoliek kavas apakšā.

Katrs spēlētājs saņem **33 Vilcienu Vagonus** un tādas pašas krāsas **32 Kuģus**. Pēc tam, kad spēlētājs izvēlējās viņa Biļetes, viņam vajadzēs izvēlēties 50 figūru sajaukumu, kuru spēlētājs izmantos spēles gaitā. Spēlētājs var izvēlēties jebkādu kombināciju, kas summējās ar 50 (piemēram 33 Vilcienu un 17 Kuģus). Visi papildus Vilcienu Vagoni un Kuģi ir ielikti atpakaļ spēles kastē. Katrs spēlētājs izvēlās kombināciju, nerādot to citiem. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savas kombinācijas, tad vienlaicīgi tās atklāj pārējiem. **Ja viens vai vairāki spēlētāji spēlē šo spēli pirmo reizi, tad ir ieteicams, visiem spēlētājiem sākt ar 27 Vilcienu Vagoniem un 23 Kuģiem.** Nekādā gadījumā spēlētājam nevar būt vairāk nekā 33 Vilcienu vai 32 kuģi **5**.

Katrs spēlētājs arī saņem 3 Ostas **6**.

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk punktus. Punktus var iegūt sekojoši:

- ◆ **Iegūt maršrutu starp divām pilsētām, kuras atrodas viena otrai blakus;**
- ◆ **Veiksmīgi izpildīt savas Galamērķu Biļetes;**
- ◆ **Taisot Ostas, kuras savieno spēlētāja pilsētas, kuras ir atzīmētas spēlētāja Galamērķu Biļetēs.**

Punkti tiek zaudēti, ja tu neizveido maršrutu starp savām Galapunktu Biļešu pilsētām, kuras tu saglabāji.

Spēles gājiens

Pieredzējušākais spēlētājs sāk pirmais. Tālāk nākamais spēlētājs tiek izvēlēts pulkstenrādītāja virzienā. Viņa gājiēnā, spēlētājam vajag izdarīt vienu no piecām sekojošām darbībām (un tikai vienu):

Vilkt Transporta kārti – Spēlētājs var vilkt divas Transporta kārtis (vai arī tikai vienu, ja spēlētājs izvēlējās Mežonīgo kārti atklātā veidā. Skatīt Mežonīgās kārtis speciālos noteikumus);

Iegūt maršrutu – Spēlētājs iegūst maršrutu izspēlējot komplektu ar Vilcienu vai Kuģu kārtīm, no savas rokas, kuras saskan gan pēc krāsas, gan daudzuma ar laukumiem, kas veido maršrutu. Spēlētājs izspēlē vienu no viņa krāsainajiem Vilcienu (vai Kuģiem) uz katra lauciņa, un iegūst punktus pēc Maršruta Iegūšanas punktu tabulas par tā maršruta garumu;

Vilkt Galamērķa Biļeti – Spēlētājs velk divas Galamērķa Biļetes no Galamērķa Biļešu kavas augšas, no kurām viņš patur vismaz vienu no tām;

Uzcelt Ostu – Spēlētājs uzceļ pilsētā Ostu (Ja kāds vēl nav leguvis Maršrutu tajā);

Mainīt daļas – Spēlētājs var mainīt Vilcienu Vagonus pret kuģiem, vai arī pretēji.

Ja esat spēlējuši Lielā Ezera karti, vienkārši izlasiet paragrāfu, kurš ir marķēts kā «Pasaules» ikona. Pārējie noteikumi paliek nemainīgi.

Transporta kārtis

Transporta Kārtis tiek dalītas divās dažādās kavās: Vilcienu Kārtis un Kuģu Kārtis. Katrai Transporta Kārtis tipam atbilst dažādi maršruti starp pilsētām un spēles laukuma – Violet, Dzelten, Zaļš, Sarkans, Melns un Balts.

Ja spēlētājs izvēlās vilkt Transporta Kārti, viņš var vilkt divas kārtis gājienā. Jebkura no šīm kārtīm var būt vilkta no sešām atklātajām kārtīm, kuras atrodas blakus spēles galdam vai arī augšējo kārti no kavas (aklā vilkšana). Ja izvelk atklāto kārti, spēlētājam nekavējoties vajag aizvietot to ar jaunu kārti ņemtu no **jebkuras kavās**. Spēles gaitai ejot, sešas atklātās kārtis var būt visas Vilcienu Kārtis, visas Kuģu kārtis, trīs no katra, divi no viena tipa un četras no otra, viena no viena tipa un pieci no otra.

Ja spēlētājs izvēlās atklāto Mežonīgo Kārti, tā ir vienīgā kārtis ko viņš var pacelt šajā gājienā (Skatīt Mežonīgās Kārtis).

Ja, jebkurā laikā, trīs no sešām atklātajām Transporta Kārtīm ir Mežonīgās Kārtis, visas sešas kārtis ir nekavējoties jāatmet, un sešas jaunas kārtis ir atklātas lai tās nomainītu (trīs no katras kavās).

Maz ticamā notikumā var nepalikāt neviena kārtis kavā un nav pieejamas atmetās kārtis, lai iejauktu kavā, spēlētāju kāršu kāres dēļ paturēt tās rokā, spēlētājs nevarēs vilkt Transporta kārtis. Viņam vajag iegūt Maršrutu, vilkt Galamērķa Biļeti, Uzcelt Ostu, vai Mainīt Daļas.

Nav ierobežojuma cik kārtis katrs spēlētājs var turēt rokā. Kad kavā vairs nav palikušas kārtis, atmetās kārtis tiek sajauktas un tiek veidota jauna kāršu vilkšanas kava. Kārtis ir jāsamaisa pamatīgi, jo atmetās kārtis ir saliktas pēc komplektiem.

Mežonīgās kārtis

Mežonīgās kārtis ir speciālas Vilcienu tipa kārtis. Tās var tikt izspēlētas ar **jebkuru** Transportu Kāršu komplektu (Tai skaitā Kuģu Kārtis), kad iegūst Maršrutu.

Ja atklātā Mežonīgā Kārtis ir pacelta kāršu vilkšanas fāzē, tai jābūt vienīgajai kārtij paceltai tajā gājienā. Ja Mežonīgā Kārtis ir apgriezta kā aizvietotājs pirmajai izvilktaij kārtij tajā gājienā, vai, ja Mežonīgā Kārtis ir pieejama no atklātajām kārtīm, bet nav pacelta kā pirmā (un tikai pirmā) kārtis, tā nevar būt izvēlēta kā otrā kārtis. Bet, ja spēlētājs ir pietiekami veiksmīgs lai dabūtu Mežonīgo kārti kā augšējo kārti no kavas aklaajā vilkšanā, tā jebkurā gadījumā skaitās kā viena kārtis un var vilkt otru kārti tajā gājienā.

Piezīme: Mežonīgā Kārtis var arī tikt izmantota priekš Ostām (Skatīt Ostas)

Iegūt Maršrutu

Maršruti ar taisnstūra laukuma formu ir Vilcienu Maršruti, un tie vienmēr ir jāaizpilda ar Vilcienu daļām. Maršruti ar ovālu laukuma formu ir Kuģu Maršruti, un tie vienmēr ir jāaizpilda ar Kuģu daļām. Nekad nevar lietot abus (Vilcienu un Kuģus) uz viena un tā paša maršruta, vai izmantot nepareizo daļu uz maršruta (piemēram, Vilcienu uz Kuģu maršruta).

Lai iegūtu Maršrutu, spēlētājam vajag izspēlēt konkrētu kāršu komplektu un to tipu vienādu ar laukumu skaitu maršrutā. Piemēram, lai iegūtu zilo Vilcienu Maršrutu, vajag likt zilas Vilcienu Kārtis. Maršruti pelēkā krāsā var tikt aizņemti, izmantojot kartīšu krājumu jebkurā, bet vienādā, krāsā.

Piezīme: Daudzas Kuģa kārtis ir Dubultkuģi. Kad iegūst Maršrutu ar tādu kārti, spēlētājs var uzlikt līdz pat diviem Kuģiem par katru Dubultkuģa Kārti. Piemēram, lai iegūtu Kuģa maršrutu piecu vietu garumā, spēlētājs var izmantot divas Dubultkuģa Kārtis un vienu Vienkuģa kārti, vai arī trīs Dubultkuģa Kārtis (piezīme: papildus kuģis ir zaudēts, pat ja spēlētājs noliek piecas plastmasas Kuģus uz laukuma).



Vilcienu Kārtis



Kuģu Kārtis



Vilcienu Maršruti



Kuģu Maršruti



Kad maršruts ir iegūts, spēlētājs novieto vienu no viņa plastmasas Vilcienu (vai Kuģu) katrā no maršruta laukumiem. Visas kārtis komplektā ir domātas lai iegūtu maršrutu, un tad tiek atmetas. Spēlētājs nekavējoties pieskaita punktus, pārkustinot viņa Punktu Marķeri, skaitot iegūto maršruta laukumu skaita punktus, uz punktu galda, kurš ir atrodams uz spēles galda.



Lai iegūtu violetā Vilcienu Maršrutu, kurš ir trīs robežu garumā, spēlētājam ir jāizspēlē trīs violetās Vilcienu Kārtis. Jebkuru no tām var aizvietot ar Mežonīgajām Kārtīm, ja ir nepieciešams.



Lai iegūtu baltā Kuģa Maršrutu, kurš ir četrus robežu garumā, spēlētājam ir jāizspēlē divas baltas Dubultkuģa Kārtis. Spēlētājs var arī izspēlēt četras baltas Vienkuģa Kārtis, vai divas baltas Vienkuģa Kārtis un vienu baltu Dubultkuģa Kārti, vai arī jebkuru citu kombināciju, kura atbilst krāsai un skaitam, jebkuru no tām var aizvietot ar Mežonīgajām Kārtīm, ja ir nepieciešams.

Spēlētājs var iegūt jebkuru atvērto maršrutu uz spēles galda. Viņam nav nepieciešams tās savienot ar iepriekš izspēlētiem maršrutiem. Spēlētājs var tikai iegūt vienu maršrutu, nekad vairāk, viņa gājienā.

Dubult Maršruti

Dažas pilsētas ir savienotas ar Dubult Maršrutu. Viens spēlētājs nevar iegūt abus maršrutus uz divām vienādām pilsētām.

Piezīme: Kad spēlē divi vai trīs spēlētāji, tikai viens no Dubult Maršrutiem var tikt izmantots. Spēlētājs var iegūt jebkuru no diviem maršrutiem starp pilsētām, bet otrs maršruts ir aizvērts citiem spēlētājiem līdz spēles beigām.

Vairākām pilsētām ir gan Vilcienu Maršruti, gan Kuģu Maršruti starp tām (Duluth-Thunder Bay un Muskegon- Traverse City). Tie NAV domāti kā Dubult Maršruti.



Dubult Maršruti

Vilkt Galamērķa Biļeti

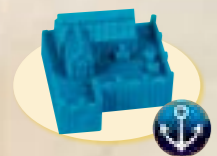
Spēlētājs var izmantot viņa gājienā lai vilktu papildus Galamērķa Biļetes kārtis. Lai tā darītu, viņš izvelk četras jaunas kārtis no kavas augšas. Ja ir mazāk par četrām Galamērķa Biļetēm palikušas kavā, tad spēlētājs velk tikai tik kāršu, cik ir pieejamas.

Spēlētājs, kurš velk Galamērķa Biļetes, patur vismaz vienu no tām, bet var izvēlēties paturēt arī divas, trīs, vai pat visas četras. Katra no nepaņemtajām biļetēm tiek atmetta un novietota Galamērķu Biļešu kavās apakšā. Biļetes, kuras nav uzreiz atmetas, tiek turētas pie spēlētāja līdz spēles beigām. Spēlētājs nevar tās atmet citu Galamērķa Biļešu vilkšanas fāzē.

Pilsētas, kuras ir atzīmētas uz Galamērķa Biļetes, atspoguļo spēlētāja ceļošanas mērķi; Tas var būt gan kā bonuss, gan kā sods. Ja, līdz spēles beigām spēlētājs uztaisija nepārtrauktu ceļu no viņa plastmasas figūrām starp divām pilsētām, kuras ir minētas Galamērķa Biļetes Kārtī, viņš iegūst papildus punktus, kuri ir norādīti uz biļetes. Ja viņš izgāžas izpildīt nepārtraukto ceļu starp divām pilsētām, viņam noņem punktus, kuri ir atrodami uz Biļetes, no viņa rezultāta.

Galamērķa Biļetes tiek slēptas no citiem spēlētājiem līdz spēles beigu punktu skaitīšanas. Spēlētājam var būt neierobežots Galamērķa Biļešu skaits rokā.

Ostas



Ostas var būt uzceltas tikai uz **zilām** pilsētām. Līdzko Osta ir uzcelta pilsētā, neviens cits spēlētājs tur Ostu vairs nevar taisīt. **Spēlētājam ir jāpieder vismaz viens maršruts uz to pilsētu (tas var būt gan Vilcienu Maršruts, gan Kuģu maršruts) pirms celt Ostu.**

Lai uzceltu Ostu, spēlētājam vajag iztērēt divas Vilcienu Kārtis UN divas Kuģu Kārtis ar vienādu krāsu, un uz tām ir jābūt Ostas simbols. Mežonīgās Kārtis var tikt izmantotas, ja nepieciešams.

Spēles beigās Ostas iegūst:

- ♦ **10 punktus**, ja tās īpašnieks izpildīja Biļeti tajā;
 - ♦ **20 punktus**, ja tās īpašnieks izpildīja divas Biļetes tajā;
 - ♦ **30 punktus**, ja tās īpašnieks izpildīja trīs (vai vairāk) Biļetes tajā;
- Ja spēlētājam ir divas vai vairāk Ostas, kuras ir aprunātas uz vienas uz tās pašas Biļetes, tad biļetes bonuss punkti ieskaitās par katru no tām.

Celt Ostas nav nepieciešams, bet par katru Ostu, kuru spēlētājs neuzceļ, tiek noņemti četri punkti no viņa rezultāta spēles beigās.



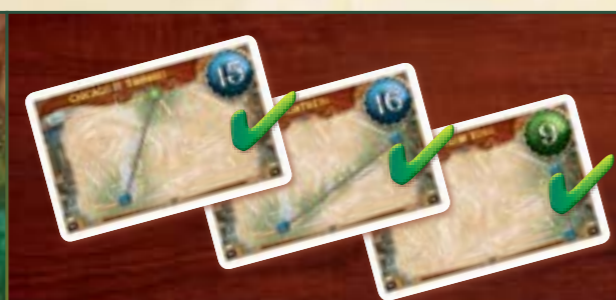
Katrai krāsai ir četras Vilcienu Kārtis un četras Kuģu Kārtis ar Ostas simbolu (visas ir Vienkuģu Kārtis).



Džaneta izmanto vienu mežonīgo kārti un dzelzteni kuģi plus divas dzeltenas vilcienu kartiņas, lai uztaisītu ostu Perry Sound.



Zilais uzcēla Ostu Chicago un vēl vienu Montreal.



Viņa izpildīja sekojošās Biļetes: Chicago uz Timmins, Chicago uz Montreal, Montreal uz New York.

Chicago Osta ir 20 punktu vērtā, jo divas Biļetes ar Buenos Aires tika izpildītas.

The Montreal Osta ir arī 20 punktu vērtā, tā paša iemesla dēļ.

Mainīt daļas

Spēlētājs drīkst izmantot visu viņa gājienu, lai mainītu daļas. Viņš var mainīt Vilcienu Vagonus pret Kuģiem vai arī pretēji. Viņš paņem jaunās daļas no kastes un ieliek atpakaļ daļas, kuras nevēlās vairs izmantot. Spēlētājs zaudē vienu punktu par katru apmainīto daļu. Spēlētājs var mainīt daļas tik reizes, cik pats vēlas spēles ietvaros, bet protams, ja spēles kastē ir viņam nepieciešamās daļas, pret kurām viņš grib mainīt savas.



Zaļais izdomā mainīt divus Kuģus pret diviem Vilcienu Vagoniem. Viņš zaudē divus punktus procesā un viņa gājiens ir beidzies.

Spēles beigās

Kad kāda spēlētāja krāsaino plastmasas daļu krājums ir seši vai mazāk (neskatoties uz to tipu), katrs spēlētājs, tai skatā tas pats spēlētājs, iegūst vēl DIVUS gājienu. Pēc tiem, spēle beidzās un spēlētāji saskaita viņu gala rezultātu.

Maršruta garums

Savāktie punkti

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15
7		18
8		21
9		27

Kad spēlētājs aizņem maršrutu, viņš nekavējoties saskaita savus savāktos punktus, kuri ir norādīti punktu skaitīšanas tabulā. Punktu skaits ir atkarīgs no maršruta garuma.

Bonusi, kā, Garākais Maršruts vai Visvairāk Izpildītās Biļetes neeksistē.

Galējā punktu skaitīšana

Esošais rezultāts + **Papildus/soda punkti par ceļojuma mērķa biļetēm** + **Ostas** - **4 Punkti par neuzceltu ostu** = **Galējais rezultāts**





Kredīti

Spēles dizains: Alan R. Moon

Ilustrācijas: Julien Delval

Grafiskais dizains: Cyrille Daujean

Spēles testētāji: Janet Moon, Martha García-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay

Days of Wonder, Days of Wonder logo, Bijete Braucienam – galda spēle un Bijete Braucienam Eiropa ir apzīmētas ar preču zīmi vai reģistrētas uz Days of Wonder preču zīmes, Inc. autortiesības © 2004-2016 Days of Wonder, Inc. Visas tiesības aizsargātas.