

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

LIIPRID JA PURJED

*Maailm*



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



2-5



10+



90'

**M**aailm muutub kiirelt. Kogu üle ilma ühendavad raudteed riike ning mandreid, vahemaad, mille läbimine võttis nädalaid, võtavad nüüd vaid päevi. Ookeanid ei ole takistuseks – tohutud aurulaevad kannavad sadu reisijaid üle vete. Los Angelesest Sydneyni ja Murmanskist Dar Es Salaamini – Ticket to Ride: Liiprid ja Purjed viivad sind seiklustele üle kogu maakera. Kõik pardale ning olge valmis unustamatuks reisiks.

## Mängu osad

Mänguga on kaasas järgnevad komponendid:

- ◆ 1 mängulaud
- ◆ 15 sadamat (3 igast värvist)
- ◆ 140 kaarti:

### 80 rongikaarti, sealhulgas

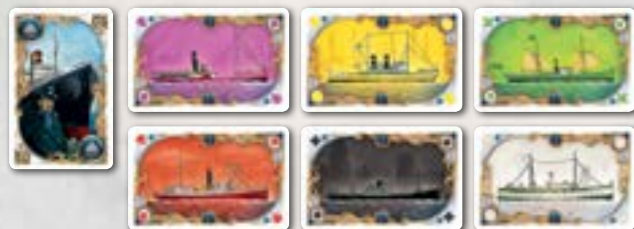
11 igast värvist: lilla, kollane, roheline, punane, must ja valge



14 vedurikaarti

### 60 laevakaarti, sealhulgas

24 ühe laevaga kaarti (4 igast värvist)



36 kahe laevaga duubelkaarti (6 igast värvist)



- ◆ 65 piletikaarti



- ◆ 125 värvilist vagunit (25 sinist, punast, rohelist, kollast ja musta)
- ◆ 250 värvilist laeva (50 igast värvist)
- ◆ 5 punktmarkerit

## Mängu ülesseadmine

Aseta mängulaud keset lauda ❶.

Sega rongi- ja laevakaardid eraldi pakkideks. Anna igale mängijale alustuseks 3 rongi- ning 7 laevakaarti ❷. Pööra kummastki pakist ümber 3 kaarti ning asetada 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 25 vagunit ning 50 laeva. Pärast piletite väljavalmimist peab iga mängija otsustama, milliseid 60 nuppu ta mängu jooksul kasutab. Mängija võib valida ükskõik millise kombinatsiooni vagunitest ja laevadest, mille summa on 60 (näiteks 25 vagunit ja 35 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 20 vaguni ja 40 laevaga. Mitte mingil juhul ei saa mängijal olla rohkem kui 25 vagunit või 50 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 kogenum 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 Suure järviste mängulauda, loe vaid lõikusid, mis on tähistatud „Maailma“ 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 piletikaarte, 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.

## 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 asendada 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 teise kaardi.

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

## Tee omastamine

Ristkülikukujulistele raudteeliini tühimikele tuleb tee omastamise käigus panna vaguninupud. Ovaalse kujuga laevaliini tühimikud tuleb tee omastamise käigus panna laevanupud. Samal teel ei saa kunagi kasutada nii laeva- kui vaguninuppe 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).



Rongikaardid



Laevakaardid



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 punkttabelis näidatule.



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



Omastamaks valget 4-tühimikulist laevaliini, käib mängija välja 2 valge duubelkaarti. Ta võiks mängida ka neli valget ühelaevalist kaarti, kaks valget ühelaevalist ning ühe duubelkaardi 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.

## Mägiraudteed



Mägiraudteed

Osad raudteeliinid on tähistatud erilise „paaris“ sümboliga, mis tähistavad väga keerulist maastikku. Vaguni asetamiseks „paaris“ sümboliga märgistatud teelõigule peab mängija käima välja ühe asemel kaks samast värvusest kaarti (mängija võib kasutada ükskõik mis värvusest paari ning erinevate tühimike täitmiseks kasutatavad paardid võivad värvuse poolest erineda). Vajadusel võib kasutada ka vedurikaarte.



## 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 kaksikteede poolt. Mängija võib omastada ükskõik kumma kaksikteede liini, kuid teise liini omastamine on teistele mängijatele ülejäänud mängu jooksul keelatud.



Dvigubi marsrutai

## 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 punktilisadeks 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.

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

**Tähtis: Maailma kaardi lääne- ja idapoolne serv on omavahel ühenduses. Teede ühildumist märgivad väikesed nooled teede kõrval.**

## Turneepiletid

Mängus on 8 turneepiletit. Need piletid on äratuntavad selle järgi, et neile on kantud rohkem kui kaks linna. Kui mängija suudab piletikaardi täita täpselt sellel märgitud järjekorras, saab ta kõige vasakpoolsema kaardile kantud hulga punkte (suurim väärtus). Kui mängija suudab küll piletikaardi täita, kuid mitte etteantud järjekorras, saab ka keskmise kaardile kantud hulga punkte. Kui aga mängija ei suuda kaardil märgitud linnasid ühendada, kaotab ta punkte vastavalt kõige parempoolsele numbrile.



## Sadamad

Sadamaid saab ehitada vaid **sinistesse** 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 värvusest kaks rongikaarti JA kaks laevakaarti, millel peavad olema sadamamärgid. Kasutatavaid kaarte võib asendada ka vedurikaartidega.

Mängu lõpus annab sadam punkte vastavalt mängija piletikaartidele:

- ♦ **+20** punkti, kui mängijal on üks sellega seotud piletikaart;
- ♦ **+30** punkti, kui mängijal on kaks sellega seotud piletikaarti;
- ♦ **+40** punkti, kui mängijal on kolm (või rohkem) sellega seotud piletikaarti.

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



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



Allan kasutab Limasse sadama ehitamiseks üht vedurit, üht kollast laeva ja kaht kollast vagunit.



Punane mängija ehitab sadama Buenos Airesesse ning teise Dar Es Salaami.



Ta suudab lõpetada järgmised piletikaardid: Buenos Airesest Tokyosse, Buenos Airesest Dar Es Salaami, Dar Es Salaamist Bombaysse.

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

Dar Es Salaami sadam on samal põhjusl väärt samuti 30 punkti.

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

Kui mängija omastab tee, saab ta koheselt punkttabelis näidatud arvu punkte lähtudes tee pikkusest.

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

## Lõpp-punktide arvutamine



# 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 © 2004–2017 registreeritud kaubamärgid. Kõik õigused kaitstud.

## Days of Wonder Online

### Registreeri oma lauamäng



Siin on sinu rongipilet Days of Wonder kodulehele – võrgupõhiste lauamängude seltskond, kus mängivad KÕIK sinu sõbrad! Registreeri oma mängu aadressil [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com) ning saa allahindlust. Samuti leiad sealt reeglivariante, lisakaarte ja palju muud. Lihtsalt vajuta nupul “**Uus mängija**” ning järgi juhiseid.

**[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)**

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

CELEŽINKELIAI IR JŪROS

*Pasaulis*



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER

2-5

10+

90'

**P**asaulis keičiasi greitai! Pasaulis išraižytas bėgių, kurie jungia šalis ir žemynus. Kelionės, kurios trukdavo savaites, dabar įveikiamos per kelias dienas, jūros nebe kliūtis. Milžiniški garlaiviai plukdo tūkstančius keleivių per vandenynus. Iš Los Andželo į Sidnėjų, iš Murmansko į Dar Es Salamą. Ticket to Ride: Geležinkeliai ir Jūros nukels Jus į nuotykius ir keliones po visą pasaulį. Tad stokite į savo vietas ir pasiruoškite nepamirštamai kelionei.

## Žaidimo sudėtis

Naudokite šias dalis:

- ◆ 1 Pasaulio žemėlapio lenta
- 140 Transporto kortų:

### 80 Traukinių kortų, tarp kurių

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

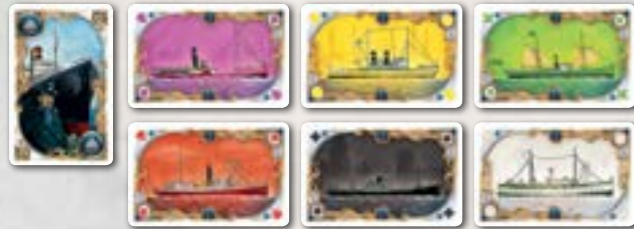


### 14 Laukinių kortų



### 60 Laivų kortų, tarp kurių

24 Viengubos Laivų Kortos (po 4 kiekvienos spalvos)



### 36 Dvigubos Laivų Kortos (po 6 kiekvienos spalvos)



- ◆ 65 Tikslų/bilietu kortos



- ◆ 125 spalvoti Vagonai (po 25 mėlynus, raudonus, žalius, geltonus ir juodus)
- ◆ 250 spalvotų Laivų (po 50 kiekvienos spalvos)
- ◆ 15 Uostų (po 3 kiekvienos spalvos)
- ◆ 5 taškų skaičiavimo žetonai

## Pasiruošimas žaidimui

Padėkite žaidimo lentą stalo viduryje ❶.

Atskirai išmaišykite Traukinių ir Laivų kortas. Kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 3 Traukinių kortas ir po 7 Laivų kortas ❷. Atverskite po 3 kortas iš abiejų kaladžių ❸.

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

Kiekvienas žaidėjas gauna po 25 savo spalvos Vagonus ir po 50 savo spalvos Laivų. Kai žaidėjai pasirenka savo bilietus, jie privalo išsirinkti 60 savo spalvos figūrėlių rinkinį, kurį naudos žaidime. Žaidėjai gali rinktis bet kokią 60 figūrėlių kombinaciją (pvz. 25 Vagonai ir 35 Laivai). Visi likę Vagonai ir Laivai grąžinami atgal į dėžę. Žaidėjai rinkinius renka slapta ir atskleidžia juos vienu metu. Jei vienas ar daugiau žaidėjų žaidžia pirmą kartą, siūlome žaisti turint 20 Vagonų ir 40 Laivų. Jokiu būdu negalima viršyti 25 Vagonų ir 50 Laivų skaičiaus ❺.

Kiekvienas žaidėjas gauna po 3 Uostus ❻.

## SVARBI PASTABA

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

## 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 2 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.

## 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.



Traukinių



Laivų

## Laukinės kortos

Laukinės kortos - tai specialios transporto kortos. Laukinę kortą 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 maršrutų langeliai, todėl tiesiami Laivų kortomis ir figūrėlėmis. Draudžiama viename maršrute 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 figūrėles.



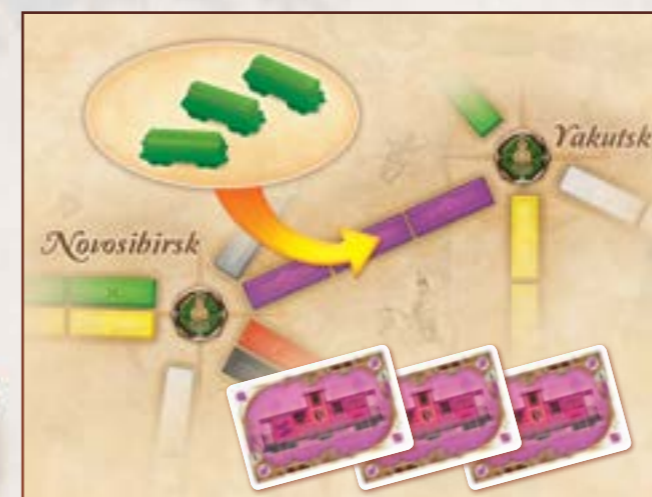
Traukinių maršrutų



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 sužaidžia 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.

## Poriniai maršrutai



Poriniai maršrutai

Kai kurie maršrutai yra pažymėti „Poros“ simboliu, kuris žymi, kad šie langeliai yra itin atšiaurioje teritorijoje. Dedant figūrėlę šiuose langeliuose, „Poros“ simbolis nurodo, kad reikia panaudoti ne vieną, o 2 tos pačios spalvos Traukinių kortas (galima naudoti bet kokią spalvą, net jei ji skiriasi nuo likusių maršruto kortų). Bet kuris jų skaičius gali būti Laukinės kortos.



## 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 nepanaudojamas.



Dvigubi maršrutai

## Biliety traukimas

Žaidėjas savo ėjimo metu gali traukti papildomus Tikslų bilietus. Jis traukia 4 naujus bilietus iš biliety 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 biliety kaladės apačią. Pasirinkti bilietai yra laikomi iki žaidimo pabaigos. Jų negalima išmesti jokia kitu metu, net jei kito ėjimo metu vėl traukiami Tikslų bilietai.

Miestai, pažymėti Tikslų bilietyose, 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 slaptai nuo kitų žaidėjų iki pat žaidimo pabaigos. Žaidimo metu žaidėjai gali turėti bet kokį jų skaičių.

**Svarbi pastaba: vakarinis žemėlapis kraštas susijungia su rytiniu kraštu. Mažos rodyklės nurodo kuriuos miestus jungia maršrutai.**

## Eksursijos bilietai

Žaidime yra 8 Ekskursijos bilietai. Šie bilietai skiriasi tuo, kad juose nurodyti daugiau nei du miestai. Jei žaidėjas miestus sujungia biliete pažymėta tvarka, jis gauna taškų kiekį, pažymėtą kortos viršuje (didžiausia vertė). Jei žaidėjas sujungia miestus bet kokia tvarka, tuomet gauna taškų kiekį, pažymėtą bilieto viduryje (vidutinė vertė). Jei bilietas neįvykdomas, tuomet žaidėjui skiriama taškų bauda, lygi skaičiui bilieto apačioje.



## 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 Laukinės kortos.

**Žaidimo pabaigoje Uostai suteikia papildomų taškų:**

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

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 Lima mieste.

Mėlynoji žaidėja pastatė Uostą Buenos Airėse ir kitą Dar Es Salame.

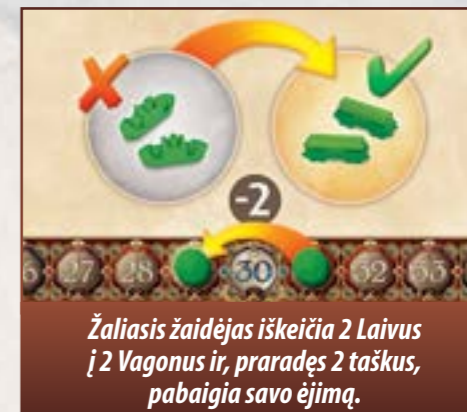
Ji įvykdė šiuos bilietus: Buenos Airės į Tokijo, Buenos Airės į Dar Es Salamą ir Dar Es Salamą į Bombėjų.

Buenos Airės Uostas vertas 30 taškų, nes du bilietai su Buenos Airės yra įvykdyti.

Dar Es Salamo Uostas vertas taip pat 30 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 gražina juos į dėžę. Tuomet pasiima tokį patį figūrėlių skaičių 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 jokių būdu negalima viršyti esamų (Traukinių ar Laivų) figūrėlių, t.y. jei žaidėjas turi visus Vagonus, tuomet papildomų Vagonų gauti nebegalima.



## Žaidimo pabaiga

Jei bet kuriam iš žaidėjų lieka 6 ar mažiau figūrėlių (nesvarbu Laivų ar Vagonų), tuomet visiems žaidėjams, net ir šiam, lieka po 2 ėjimus. Po jų žaidimas baigiamas ir suskaičiuojami taškai.

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

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 & 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, Ticket to Ride – stalo žaidimas ir Ticket to Ride Europe yra registruoti prekiniai ženklai, priklausantys Days of Wonder, Inc. ir užpatentuota © 2004–2017 Days of Wonder, Inc. Visos teisės saugomos.

## Days of Wonder internete

**Užregistruok savo žaidimą**



Kviečiame prisijungti prie mūsų virtualios bendruomenės, kur galėsi žaisti kartu su draugais! Užregistruokite savo žaidimą: [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com), gaukite internetinę nuolaidą bei atraskite įvairius žaidimo variantus ir papildomus žemėlapius. Tiesiog spauskite „**New player**“ mygtuką ir sekite instrukcijas.

**[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)**

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

SLIEDĒM UN BURĀM

*Pasaule*



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



2-5



10+



90'

**P**asaule attīstās ātri. Visā pasaulē vilcienu sliekšņus, tiltus, valstības un kontinentus, un ceļojumi, kuri prasa vairākas nedēļas, tagad var tikt apceļoti dažu dienu laikā. Jūras vairs nav šķērslis; lieli tvaika kuģi ved simtiem pasažieru, lai pārceļotu pāri okeāniem. No Los Angeles uz Sydney, no Murmansk uz Dar Es Salaam, **Biļete Braucienam: uz Slidēm un Burām aivedīs tevi uz brīnumainiem piedzīvojumiem pa visu pasauli. Visi uz klāja, esam gatavi neaizmirstamam ceļojumam!**

## Komponenti

Spēlē izmantotie komponenti:

- ◆ 1 Pasaules 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

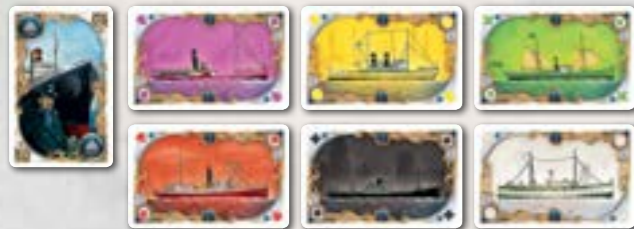


**14 Mežonīgās kārtis**



**60 Kuģu kārtis, kuras ietver**

24 Vienkuģu kārtis (4 no katras krāsas)



**36 Dubulkuģu kārtis (6 no katras krāsas)**



◆ 65 Galamērķa Biļešu kārtis



- ◆ 125 Krāsotas vilcienu vagonu figūras (25 no katras krāsas: zils, sarkans, zaļš, dzeltens un melns)
- ◆ 250 Krāsotas kuģu figūras (50 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 3 kārtis no vilcienu kārtis kavas un 7 kārtis no kuģu kārtis 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 **25 Vilcienu Vagonus** un tādas pašas krāsas **50 Kuģus**. Pēc tam, kad spēlētājs izvēlējās viņa Biļetes, viņam vajadzēs izvēlēties 60 figūru sajaukumu, kuru spēlētājs izmantos spēles gaitā. Spēlētājs var izvēlēties jebkādu kombināciju, kas summējās ar 60 (piemēram 25 Vilcienu un 35 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 20 Vilcienu Vagoniem un 40 Kuģiem.** Nekādā gadījumā spēlētājam nevar būt ne vairāk kā 25 Vilcienu vai 50 kuģi ⑤.

Katrs spēlētājs arī saņem 3 Ostas ⑥.

## Spēles mērķis

Spēles mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk punktus.

Punktus var iegūt sekojoši:

- ◆ **legūt maršrutu starp divām pilsētām, kuras atrodas viena otrai blakus;**
- ◆ **Veiksmīgi izpildīt savas Galamērķu Biļetes;**
- ◆ **ot 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 pulksteņrādītāja virzienā.

Viņa gājienā, 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);

**legūt 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 Kuģu) uz katra lauciņa, un iegūst punktus pēc Maršruta legūšanas 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 jau 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, Dzeltens, 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 kavas. 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 legūt 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 komplekciem.

## 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 izvilktai 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 aklaļā 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)

## legūt Maršrutu

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

Lai legūtu 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 Kuģu kārtis ir Dubultkuģi. Kad iegūst Maršrutu ar tādu kārti, spēlētājs var uzlikt līdz pat diviem Kuģiem par katru Dubultkuģa Kārti. Piemēram, lai iegūtu Kuģu 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 Kuģu Maršrutu, kurš ir četru robežu garumā, spēlētājam ir jāizspēlē divas baltā Dubultkuģa Kārtis. Spēlētājs var arī izspēlēt četras 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.

## Pāru maršruti



Pāru maršruti

Daži Vilcienu Maršruti ir marķēti ar speciālu „Pāru” simbolu, kas pasaka, ka robeža ir izturīgs reģions. Lai izspēlētu Vilcienu Vagonu uz „Pāru” laukuma, ir nepieciešamas divas vienādas krāsas Vilcienu Kārtis, nevis vienu (Var izmantot jebkuru krāsu un nav nepieciešams izmantot to pašu krāsu priekš visiem laukumiem maršrutā). Mežonīgās kārtis var tikt izmantotas, ja ir nepieciešams.



## 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.



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 Galamērķu 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 uztaisīja 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 atrodamī 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.

**Svarīga piezīme: Uz Pasauls kartes rietumu stūrs ir savienojams ar austrumu stūri. Bultas, kuras norāda uz malām, parāda kuri maršruti savienojas ar pilsētām.**

## Ekskursijas Biļetes

Spēlē ir astoņas Ekskursijas Biļetes. Uz Ekskursijas Biļetēm ir atzīmētas vairāk nekā divas pilsētas. Ja spēlētājs izpilda Biļeti ar konkrēto maršrutu pareizajā secībā, tad viņš iegūst punktus, kuri ir atzīmēti kārtis augšējā daļā ( lielākā vērtība ). Ja spēlētājs izpildīja Biļeti, bet nevarēja izsekot precīzi norādītajam maršrutam, kas ir rakstīts uz kārtis, viņš iegūst punktus, kuri ir atzīmēti kārtis vidū. Ja spēlētājam neizdevās izpildīt biļeti, viņam pienāk mīnus punkti, kuri ir atrodamī kārtis apakšējā daļā.



## 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:

- ♦ **+20** punktus, ja tās īpašnieks izpildīja Biļeti tajā;
- ♦ **+30** punktus, ja tās īpašnieks izpildīja divas Biļetes tajā;
- ♦ **+40** punktus, ja tās īpašnieks izpildīja trīs ( vai vairāk ) Biļetes tajā;

Ja spēlētājam ir divas vai vairāk Ostas, kuras ir aprunātas uz vienas un 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 ).



Alans izmanto vienu mežonīgo un dzelteni Kuģa kārti plus divas dzeltenās vilcienu kārtis, lai uzceltu ostu Lima.



Zilais uzcēla Ostu Buenos Aires un vēl vienu Dar Es Salaam.



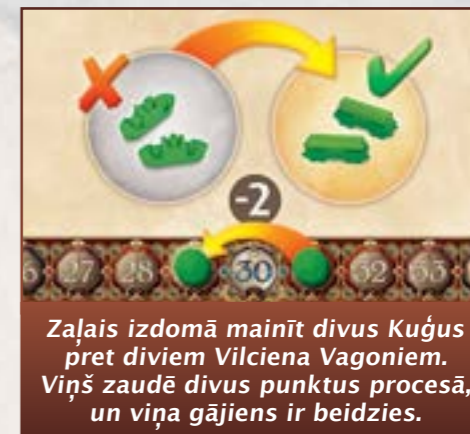
Spēlētājs izpildīja sekojošās Biļetes: Buenos Aires uz Manila, Buenos Aires uz Sydney, Hamburg uz Dar Es Salaam, Lagos-Luanda-Dar Es Salaam-Djibouti (Ekskursija).

Buenos Aires Osta ir 30 punktu vērtā, jo divas Biļetes ar Buenos Aires tika izpildītas.

Dar Es Salaam Osta ir arī 30 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 beigas

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 viņi gala rezultātu.

### Maršruta garums

### Savāktie punkti

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

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

Diagram illustrating the final score calculation:

- Esošais rezultāts** (Current score): 9 + 30 = 39
- Papildus/soda punkti par ceļojuma mērķa biļetēm** (Bonus/penalty points for journey goal tickets): +3
- Ostas** (Ports): +4
- 4 Punkti par neuzceltu ostu** (Penalty for unplaced port): -4
- Galējais rezultāts** (Final score): 39 + 3 + 4 - 4 = 42

# Kredīti

Spēles dizains: Alan R. Moon

Ilustrācijas: Julien Delval

Grafiskais dizains: Cyrille Daujean

Spēles testētāji: 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, Biļete Braucienam – galda spēle un Biļete Braucienam Eiropa ir apzīmētas ar preču zīmi vai reģistrētas uz Days of Wonder preču zīmes, Inc. autorizācijas © 2004–2017 Days of Wonder, Inc. Visas tiesības aizsargātas.

## Days of Wonder Online

Reģistrē savu galda spēli



Tas ir Jūsu „Days of Wonder” pievienošanās kods. Ja vēlaties to izmantot, vienkārši apmeklējiet [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) un sākuma lappusē uzspiediet „**New Player Signup**” taustiņu. Pēc tam sekojiet instrukcijām, pievienojieties mūsu neticamajai interneta spēlētāju sabiedrībai un 24 stundas diennaktī izmēģiniet savas spējas pret citiem spēlētājiem no visas pasaules.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)