

Ovu belu rutu dužine dva polja možete uzeti odbacivanjem bilo kojeg od ovih setova karata (ne zaboravite da zadržite jednu belu kartu ispred sebe kako biste sastavili francusku zastavu):

A



B



C



Pravljenje francuskih zastava

Proslavite Dan Bastilje pravljjenjem francuskih zastava tokom igre. Kada uzmete plavu, belu ili crvenu rutu, zadržite jednu odigranu voznu kartu licem nagore ispred sebe, pod uslovom da:

- To nije višebojna autobuska karta;
- Karta te boje još uvek nije postavljena ispred vas.

Preostale karte odbacite na uobičajeni način.

Ako na kraju svog poteza imate jednu plavu, jednu belu i jednu crvenu kartu licem nagore ispred sebe, napravili ste francusku zastavu: srećan Dan Bastilje! Pribeležite 4 poena na putanji za bodovanje i odbacite te tri karte. U sledećem potezu možete da započnete s pravljjenjem nove zastave.



Dvostruke rute

Neke lokacije su povezane Dvostrukim rutama (dve staze iste dužine koje povezuju iste lokacije). Jedan igrač ne može da uzme obe staze Dvostruke rute.

Znajte: U partijama s 2 igrača, kad se uzme jedna staza Dvostruke rute, drugu ne može da uzme drugi igrač.

Izvlačenje Karata destinacija



Svaka Karta destinacije pokazuje dve lokacije i broj poena. Na kraju partije dobijate poene za svaku Kartu destinacije koju ste kompletirali ili gubite poene za nezavršene karte. Da biste kompletirali Kartu destinacije, morate da povežete dve lokacije navedene na kartici tako što ćete napraviti neprekidnu stazu Ruta koje ste uzeli. Možete da imate bilo koji broj Karata destinacija.

To vam omogućava da izvlačite još Karata destinacija. Izvucite dve karte s vrha špila Karata destinacija. Morate da zadržite bar jednu od te dve karte, ali možete da zadržite i obe ako želite. Vraćene karte se stavljaju na dno špila Karata destinacija. Kada odlučite da zadržite Kartu destinacije, više ne možete da je odbacite.

Ako je u špilu ostala samo jedna Karta destinacija, i dalje možete da uzmete tu kartu, ali morate da je zadržite.

Karte destinacija i njihovo kompletiranje moraju se kriti od ostalih igrača do kraja igre.

Kraj igre i konačno bodovanje

Kada igrač ima dva ili manje plastičnih autobusa u zalihi, svaki igrač, pa i taj, imaju još po jedan potez. Onda se partija završava i igrači sabiraju konačni broj poena:

- Igrači su tokom partije beležili poene za uzete Rute i napravljene francuske zastave.
- Zatim svi igrači otkrivaju sve svoje Karte destinacija, sebi dodaju poene za svaku kompletiranu kartu i oduzimaju vrednost u poenima svih karata koje nisu kompletirali.

Pobednik je onaj koji ima najviše poena.

Ako je nerešeno, pobednik je onaj koji je kompletirao najviše Karata destinacija. Ako je i dalje nerešeno, prvo mesto se radosno deli.

Uživali ste u istraživanju Pariza?

Stvorite svoje carstvo od Edinburga do Konstantinopolja i postanite železnički magnat cele Evrope sa:

TICKET TO RIDE EUROPE

www.ticket2ridegame.com/



AUTORI IGRE

Igru osmislio: Alan R. Moon

Ilustracije: Julien Delval

Grafički dizajn: Cyrille Daujean

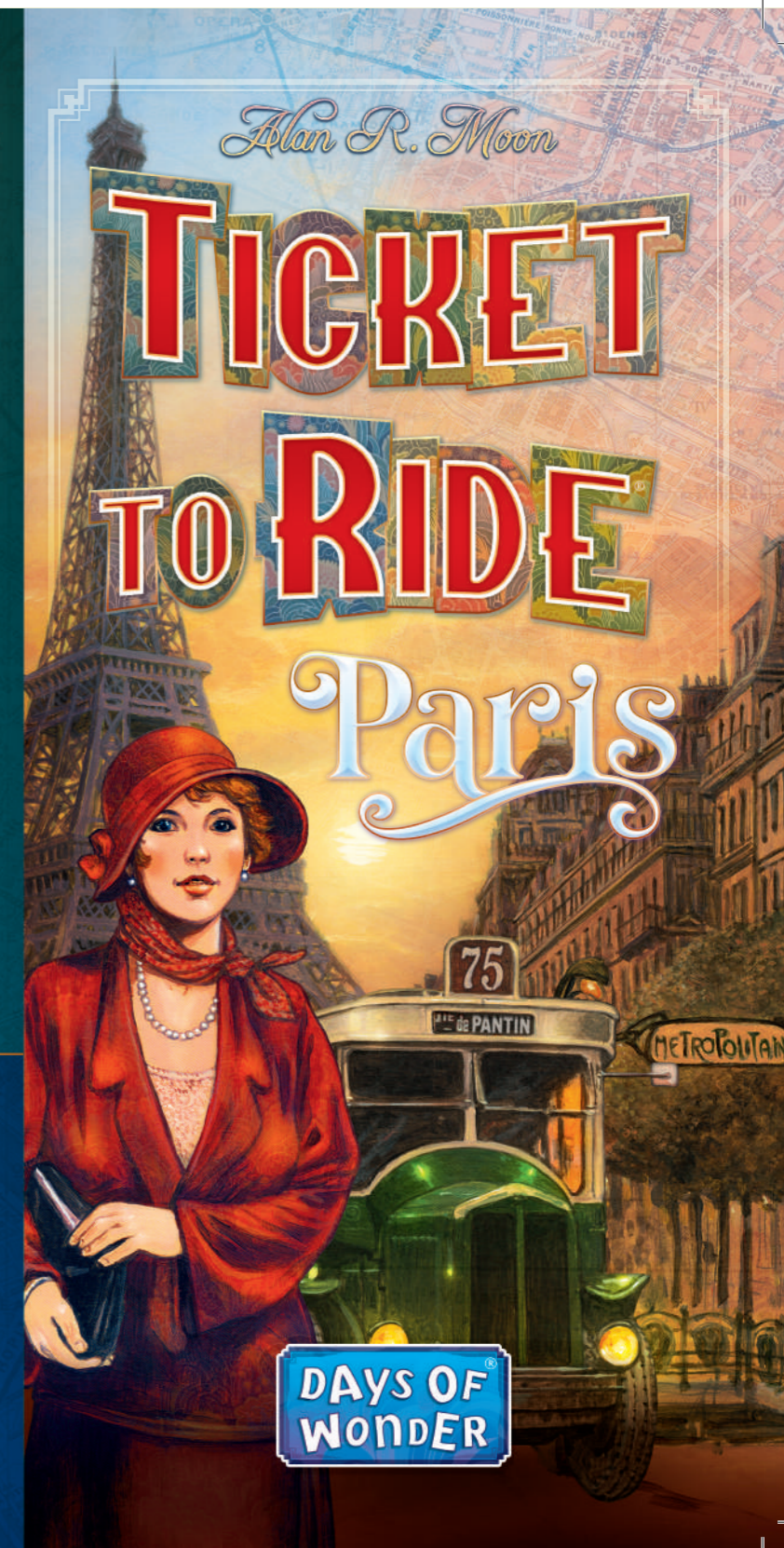
Dizajn produkcije i vajanje: Adrien Martinot

Posebna zahvalnost od Alana and DoW svima onima koji su pomogli u testiranju igre: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann & Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, Days of Wonder logo i Ticket to Ride su zaštitni ili registrovani znaci kompanije Days of Wonder, Inc.

Sva prava zadržana.



Vozite se glamuroznim Parizom ludih dvadesetih. Uskočite u autobus s otvorenom platformom, krstarite niz Elizejska polja, divite se Eiffelovoj kuli i završite dan uživanjem u živopisnom zalasku sunca s ljupke terase na Montmartru.

PRIPREMA IGRE

➤ Stavite tablu na sredinu stola. Svi igrači uzimaju po komplet plastičnih autobusa u bojama, kao i marker za poene u istoj boji i stavljaju ga na poziciju 0 na putanji za bodove 1.

➤ Promešajte Vozne karte i podelite početnu ruku od po 2 svakom igraču 2. Špil s preostalim Voznim kartama stavite blizu table i okrenite gornjih 5 karata licem nagore 3. Ako su 3 od tih 5 karata licem nagore višebojne karte za autobus, odmah odbacite svih 5 i okrenite novih 5 licem nagore da ih zamenite.

➤ Promešajte Karte destinacija i podelite po 2 svakom igraču 4. Svi igrači gledaju Karte destinacija i odlučuju koje žele da zadrže. Igrači moraju da zadrže 1 kartu, ali mogu i obe. Ako odluče da zadrže samo 1, vraćena karta se vraća na dno špila Karata destinacije. Onda taj špil stavite pored table 5. Igrači moraju da kriju svoje Karte destinacije do kraja partije.

➤ Nasumično odredite ko igra prvi. Igra se u smeru kazaljke na satu počev od tog igrača.

➤ Sada ste spremni da počnete.



UKLJUČI

- ◆ 1 tabla–mapa saobraćajne mreže Pariza
- ◆ 60 plastičnih autobusa (15 u svakoj boji)
- ◆ Nekoliko rezervnih plastičnih autobusa
- ◆ 4 markera za poene
- ◆ 46 Voznih karata (8 višebojnih karata za autobus, 8 belih karata i po 6 karata u ovim bojama: plava, crvena, žuta, zelena, ljubičasta)



- ◆ 20 Karata destinacija
- ◆ Ova pravila

Cilj igre

Na kraju partije je pobedio onaj ko ima najviše poena. Poene dobijate za:

- Kompletiranu rutu između 2 susedne lokacije na tabli;
- Uspešno kompletiranje neprekidne staze ruta između 2 lokacije navedene na vašoj Karti (Kartama) destinacije;
- Sakupljanje i odbacivanje karata koje čine francusku zastavu.

Takođe, gubite poene za svaku Kartu destinacije koju ne kompletirate do kraja igre.

Vaš potez

Počev od prvog igrača pa u smeru kazaljke na satu, igrači igraju redom do kraja partije. Na svoj potez morate da uradite 1 (i samo 1) od sledeće tri stvari: da izvučete Vozne karte, uzmete Rutu ili vučete Karte destinacija.

Izvlačenje Voznih karata

Vozne karte su u bojama Ruta na tabli (plava, crvena, žuta, ljubičasta, bela i zelena), jedino su Karte za autobus višebojne i imaju funkciju džokera (predstavljaju bilo koju boju kada uzimate Rutu). Možete da imate neograničen broj Voznih karata u ruci u svakom trenutku.



Ova akcija vam omogućava da izvučete 2 Vozne karte. Možete da uzmete kartu s vrha špila (slepo izvlačenje) ili da uzmete bilo koju od onih 5 karata okrenutih licem nagore. U tom slučaju je odmah zamenite kartom s vrha špila.

Izuzetak: ako uzmete višebojnu Kartu za autobus okrenutu licem nagore kao svoju prvu kartu, ne možete da uzmete drugu kartu u tom krugu. Ne možete da uzmete ni višebojnu Kartu za autobus okrenutu licem nagore kao svoju drugu kartu.

Ako su u bilo kom trenutku 3 od 5 Voznih karata okrenutih licem nagore višebojne Karte za autobus, odmah odbacite svih 5 karata i okrenite licem nagore novih 5 karata iz špila da ih zamenite.

Kad se špil isprazni, promešajte odbačene karte da napravite novi špil Voznih karata.

Uzimanje rute

Ruta su spojena polja iste boje između 2 susedne lokacije na mapi.



Da biste uzeli Rutu, iz ruke morate da odbacite onoliko karata koliko Ruta ima polja i da stavite plastične autobuse na sva ta polja. Sve Rute zahtevaju određene karte. Na primer, Žuta Ruta se mora uzeti odbacivanjem žutih Voznih karata.

Možete da uzmete bilo koju otvorenu Rutu na tabli, čak i ako nije povezana s Rutom koju ste ranije uzeli. **Možete da uzmete samo 1 Rutu u 1 krugu.**

Ako vam nije ostalo dovoljno plastičnih autobusa da stavite po 1 na svako polje određene Rute, ne možete da uzmete tu Rutu.

Kad uzmete Rutu, odmah zabeležite osvojene poene, i to na osnovu Tabele za poene za Rute odštampane na tabli, i pomerite svoj marker poena na putanji za poene za toliko poena.