

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## EUROPE



**F**ra klipperne i Edinburgh til Konstantinopels solrige havn, fra Pamplonas støvede gader til en forblæst station i Berlin, Ticket to Ride Europe tager dig med på et nyt togeventyr i Europas store byer, til tiden omkring indgangen til det 20. århundrede.

Vil du prøve en tur gennem mørke tunneller i Schweiz? Skride selvsikkert ombord på færgen i Sortehavet? Eller bygge overdådige togstationer i de imponerende storbyer? Din næste beslutning kan måske gøre netop dig til Europas største togmatador!

Pak kufferten, kald på konduktøren og stig ombord!



TICKET TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF WONDER

## INDHOLD

- ◆ 1 Spillebræt med kort over Europas togstrækninger
- ◆ 240 togvogne i plast (45 af hver farve i blå, rød, grøn, gul og sort - samt 3 ekstra reserve-togvogne i hver farve)
- ◆ 15 togstationer (samme farver som togvognene, der er 3 stationer i hver farve)
- ◆ 158 illustrerede kort:



110 togvognskort (12 af hver type togvogne, plus 14 lokomotiver)



40 almindelige ruter



6 lange ruter med blå baggrund



1 Bonuspoint-kort for længste Expressrute



1 pointoversigt

- ◆ 5 Pointmarkører i træ (1 for hver spiller i blå, rød, grøn, gul og sort)
- ◆ Days of Wonder Online adgangskode (findes bagest i regelbogen)
- ◆ 1 Regelbog

### VIGTIGT

Spillere af det originale Ticket To Ride® skal være opmærksomme på de nye elementer i spillet: Færger, tunneller og togstationer.

## FORBEREDELSE AF SPILLET

Læg spillepladen midt på bordet. Hver spiller tager et sæt med 45 togvogne samt pointmarkøren i samme farve. Hver spiller sætter sin pointmarkør på startfeltet ① ved pointsporet langs spillepladens kant. Under hele spillet flyttes hver spillers pointmarkør frem langs sporet i takt med, at spillerne får point.

Bland kortene med togvogne og giv hver spiller 4 kort ②. Læg resten af kortene nær spillepladen og vend de fem øverste kort ved siden af hinanden med billedsiden opad ③.

Læg pointoversigten og bonuspoint-kortet for længste togrute med billedsiden opad ved siden af spillepladen ④.

Tag rutekortene og del dem op i almindelige og lange ruter (med blå baggrund). Bland de lange ruter, og giv hver spiller et tilfældigt kort ⑤. Læg eventuelt overskydende lange rutekort tilbage i æsken uden at nogen ser dem. Bland så de almindelige rutekort (med brunlig baggrund) og giv hver spiller 3 kort ⑥. Resten placeres herefter nær spillepladen.

Nu kan spillet begynde.

## SPILLETS FASER

Den mest berejste i selskabet må starte, herfter går turen med uret rundt om bordet. Hver spiller får nu på skift en tur, indtil spillet slutter. Under ens tur skal spilleren gøre en (og kun en) af følgende 4 ting:

**Træk togvognkort** – Spilleren må trække 2 togvognkort (eller kun ét, hvis han vælger et af kortene med billedsiden opad, og det er et lokomotiv). Se afsnittet om togvognkort for særlige regler for lokomotiver;

**Indsæt tog** – Spilleren må indsætte tog på spillepladen ved at indløse sine togvognkort. Kortene skal passe i farve og antal til strækningens farve og længde. Herefter placeres for hvert indløst kort en plastiktogvogn på strækningen. De derved opnåede point vises ved at spillerens pointmarkør flyttes et tilsvarende antal felter;

**Træk rutekort** – Spilleren trækker 3 rutekort fra kortbunken. Man skal beholde mindst et af kortene;

**Byg togstationer** – En togstation kan bygges i enhver by, hvor der endnu ikke findes nogen. For at bygge sin første togstation, må spilleren indløse et af sine togkort (i en valgfri farve) og så placere en af sine togstationer i byen. For at bygge sin anden togstation, skal spilleren have to kort med ens farve, og for at bygge den tredje station skal der bruges 3 kort i ens farve.

## TOGVOGNSKORT

Der er 8 slags almindelige togvognkort, plus lokomotivkortene. Farven på hver type togvognkort svarer til forskellige strækninger mellem nabobyer på spillepladen – lilla, blå, brun, grøn, gul, sort og rød.

Lokomotiverne er flerfarvede jokere, der kan bruges overalt og kan kombineres med en anden farve, når man indsætter tog. Trækker en spiller et af de synlige kort ved bunken med togvognkort, og er det valgte kort et lokomotivkort, må der kun trækkes ét kort i stedet for to. Har spilleren allerede trukket ét kort, kan han aldrig vælge lokomotiver, der ligger med synlig billedside (Se under Lokomotiver). Ligger der på noget tidspunkt tre lokomotivkort med billedsiden opad, fjernes alle fem kort med det samme og fem nye vendes med billedsiden opad som erstatning for dem.

Der er ingen begrænsning på, hvor mange kort en spiller må have på sin hånd. Når bunken er tom, blandes de brugte kort og lægges som ny bunke. Kortene skal blandes grundigt, da de jo er blevet smidt som hele farvesæt.

Skulle det ske, at der ikke er flere togvognkort tilbage at trække (fordi spillerne har hamstret dem alle), kan en spiller ikke trække flere togvognkort. Man må så i stedet for indsætte tog eller trække rutekort.

## LOKOMOTIVER

Lokomotiver er flerfarvede og fungerer som jokere i spillet.

Når man ønsker at indsætte tog på en strækning, kan man bruge lokomotiverne sammen med den valgte farve togvognkort. De er også vigtige, når der skal indsættes færger (Se færger).

Er et af togvognkortene med synlig billedside ved bunken et lokomotivkort, må den spiller, der trækker det, kun trække ét kort i stedet for to under sin tur. Har en spiller allerede trukket et kort med synlig billedside, kan han ikke vælge et lokomotiv som sit næste vendte kort.

Der er dog en undtagelse fra denne regel, nemlig hvis spilleren trækker et lokomotiv blindt fra bunken. Så tæller lokomotivet som et almindeligt togvognkort.



## SPILLETS START

Før spillerne starter med selve spillet, kigger spillerne deres kort igennem og beslutter hvilke af dem, de ønsker at beholde. Hver spiller skal beholde mindst 2 kort, men må også gerne beholde flere. Tilbageleverede kort lægges tilbage i æsken uden at nogen ser dem. Rutekortene, der fravælges, kan både være almindelige eller lange ruter. De resterende kort på hver spillers hånd beholdes hele spillet igennem.

## FORMÅLET MED SPILLET

Spillets formål er at få det højeste antal samlede point. Man kan få point ved at:

- ◆ Indsætte tog på strækningerne mellem to nabobyer;
- ◆ Indsætte tog på en samlet rute mellem to byer ifølge et rutekort;
- ◆ Indsætte tog på den længste rute ifølge et rutekort;
- ◆ Og for hver ubrugt togstation ved spillets afslutning.

Lykkes det en spiller at indsætte tog som beskrevet på sit rutekort, lægges disse point til ved spillets afslutning, lykkes det derimod ikke, trækkes de fra.

### BEMÆRK

Vær opmærksom på, at strækninger er defineret som spor, der går mellem 2 nabobyer. Ruter er defineret som spor, der går mellem 2 byer på kortet jævnfør en spillers.

## INDSÆTNING AF TOG

En strækning består af farvede felter (i nogle tilfælde farveløse grå) mellem to nabobyer på kortet. Ønsker en spiller at indsætte tog på sådan en strækning, skal denne bruge et sæt togvognkort svarende til antallet af felter i samme farve på strækningen mellem de valgte nabobyer.

På de fleste strækninger skal der bruges en bestemt farve. Man kan altid bruge lokomotiver som jokere som erstatning for et togvognkort i den krævede farve. (Se eksempel 1).

På de grå strækninger kan man indsætte tog ved hjælp af kort i en valgfri farve, men man kan aldrig blande flere farver. (Se eksempel 2).

Når der er indsat tog på en strækning, sætter spilleren sine plastiktogvogne på hvert felt på strækningen. Alle kortene, der blev indløst for at indsætte tog, smides i bunken med brugte togvognkort. Spilleren flytter så sin pointmarkør i pointsporet, så de opnåede point registreres som angivet på pointoversigten på side 4.

En spiller kan indsætte tog på enhver åben strækning på landkortet, man behøver ikke bygge i forlængelse af sine etablerede togvogne.

Man skal altid indsætte tog på en hel strækning under sin tur. Man kan altså ikke indsætte tog på kun 2 felter af en strækning på 3, og så vente med at indsætte den sidste togvogn til sin næste tur.

Man kan under hver tur altid kun indsætte tog på maksimalt én strækning, aldrig flere.

Eksempel 1



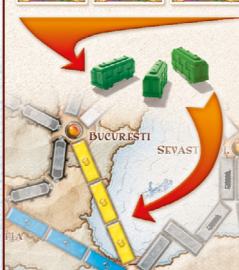
Eller

Eller

Eller

Eller

Eller

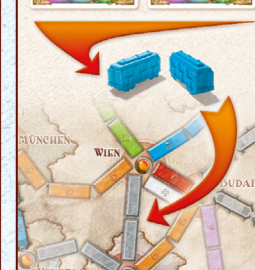


For at gøre krav på en gul rute, der er tre felter lang, må en af følgende kortkombinationer bruges: tre gule kort, to gule kort og et lokomotiv, et gult kort og to lokomotiver, eller tre lokomotiver.

Eksempel 2



Eller



For at indsætte tog på en strækning med 2 grå felter kan man indløse 2 røde togvognkort; 1 gult togvognkort og et lokomotiv; eller 2 lokomotiver. Spilleren kan vælge farven selv, men aldrig blande farver.



## DOBBELTSPOR

Nogle byer er forbundet via dobbeltspor. Disse strækninger løber parallelt fra en by til den næste med nøjagtigt samme antal felter. En spiller kan aldrig indsætte tog på begge spor i et dobbeltspor til en given by.

Vær opmærksom på, at delvist parallelle strækninger, der forbinder forskellige byer, ikke er dobbeltspor.



parallele strækninger

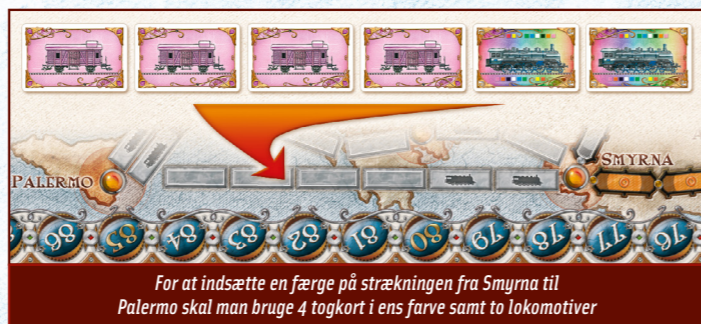
## BEMÆRK

I spil med 2 eller 3 spillere, er det kun det ene af sporene i dobbeltsporene, der kan benyttes. En spiller kan indsætte tog på et af sporene på et dobbeltspor, men det andet spor er herefter ikke længere tilgængeligt for andre spillere.

## FÆRGER

Færger er særlige grå strækninger, der forbinder to nabobyer via søvejen. De genkendes let på lokomotiv-symbolet, der findes på mindst ét af felterne i sporet.

For at indsætte en færge på en strækning, skal spilleren indløse et lokomotivkort for hvert lokomotiv-symbol på strækningen, samt det sædvanlige sæt kort i en ens farve på resten af strækningen.



For at indsætte en færge på strækningen fra Smyrna til Palermo skal man bruge 4 togkort i ens farve samt to lokomotiver



## TUNNELLER

Tunneller er særlige strækninger, der let genkendes ved det særlige tunnel-symbol og omridset om hvert af felterne.

Det særlige ved en tunnel er, at spilleren aldrig helt ved, præcist hvor lang strækningen, man forsøger at sætte tog ind på, bliver!

Når man forsøger at indsætte tog på en tunnel-strækning, indløser spilleren først de togvognskort, der kræves ifølge strækningens længde. Så vendes de tre øverste kort i stakken med togvognskort. For hvert af disse togvognskort, der har samme farve som de indløste, skal der yderligere indløses et togvognskort (eller et lokomotiv) i den valgte farve. Først da kan spilleren indsætte sit tog på strækningen.

Har spilleren ikke nok ekstra kort (eller ønsker han ikke at bruge dem), må han tage sine kort tilbage på hånden, når hans tur slutter.

Ved turens afslutning, lægges de tre vendte togvognskort over i bunken med brugte kort.

Husk at lokomotiver er flerfarvede jokere. Derfor vil et lokomotiv, der trækkes under denne proces, altid matche farven, og dermed tvinge spilleren til at skulle bruge flere kort på projektet.

Har en spiller kun brugt lokomotiver på sit tunnel-projekt, skal han kun indløse yderligere kort, hvis der er lokomotiver blandt de 3 vendte kort.

Skulle det ske, at der ikke er nok togvognskort i bunken, så man kan trække 3 og afgøre, om projektet koster ekstra kort, så vendes kun de kort, der er til rådighed. Er der ikke flere kort tilbage at trække (fordi spillerne har hamstret dem alle), kan man indsætte tog på en tunnel-strækning uden fare for ekstra byggeomkostninger.



To parallelle tunneller - en sort og en hvid - forbinder Pamplona og Madrid

## TRÆK RUTEKORT

En spiller kan bruge sin tur til at trække flere rutekort. For at gøre dette, trækker spilleren 3 nye rutekort fra bunken med rutekort. Er der mindre end 3 kort tilbage i bunken med rutekort, trækker spilleren de kort, der er tilbage.

Spilleren skal beholde mindst et af kortene, men må gerne beholde to eller alle tre. Tilbageleverede kort lægges i bunken af stakken med rutekort. Har man først beholdt et rutekort, kan man ikke længere lægge det tilbage i bunken. Man har det til spillet er slut.

På hvert rutekort står navnet på de to byer, der udgør spillerens rejsemål. Tallet på kortet viser kortets pointværdi. Kortet kan enten betyde bonus- eller strafpoint for spilleren; er det ved spillets slutning lykkedes spilleren at indsætte tog på de strækninger, der forbinder de to byer, og dermed lave en ubrudt rute mellem byerne, lægges disse point til spillerens totale pointsum i pointsporet. Lykkes det ikke at forbinde byerne på et eller flere af sine rutekort, trækkes de angivne point fra spillerens totale pointsum.

Rutekort holdes hemmelige for medspillerne indtil pointoptællingen ved spillets afslutning. Der er ingen begrænsning på, hvor mange rutekort en spiller kan have.



## TOGSTATIONER

Har man bygget en togstation i en by, kan man benytte en, og kun én, af de andre spilleres togspor igennem (ét ind i og et ud af) byen, når han skal skabe en rute ifølge et rutekort.

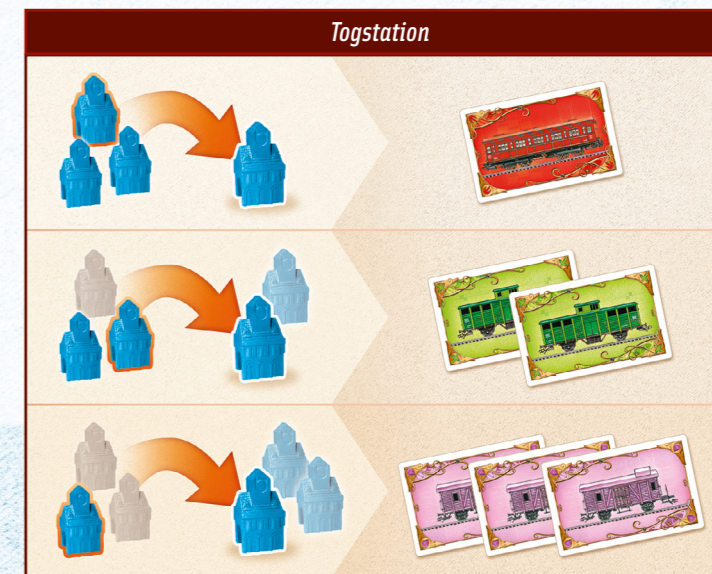
Togstationer kan bygges i enhver by, hvor der endnu ikke findes nogen, også selvom der endnu ikke er indsat tog på nogen af strækningerne til byen. To spillere kan ikke bygge en station i samme by.

Hver spiller kan højst bygge én station under sin tur, og kun tre i løbet af hele spillet.

For at bygge sin første togstation, må spilleren bruge et af sine togvognskort (i en valgfri farve) og så placere en af sine togstationer i den valgte by. For at bygge sin anden togstation, skal spilleren have to kort med ens farve, og for at bygge den tredje station skal der bruges 3 kort i ens farve. Som altid kan lokomotiver her bruges som erstatning for enhver farve.

Bruger en spiller samme station til at etablere forskellige ruter ifølge sit rutekort, skal han benytte samme spor til alle ruterne. Ejeren af togstationen behøver ikke beslutte hvilket spor ind og ud af byen, han ønsker at benytte, før ved spillets afslutning.

Man behøver ikke bygge nogen togstationer. For hver ubygget togstation får spilleren 4 point ved spillets afslutning.



Når en spiller kun har 2 eller færre plastiktog tilbage, begynder sidste runde.

## SPILLETS AFSLUTNING

Har en af spillerne efter hans tur er slut kun 2 eller færre plastiktog tilbage, får hver spiller (inklusive den spiller, der kun havde 2 eller færre togvogne tilbage) en sidste tur. Herefter slutter spillet og den enkeltes samlede point beregnes.

## BEREGNING AF POINT

Spillerne har allerede registreret de point i pointsporet, de har fået for at have indsat toge på strækningerne mellem nabobyer. For at sikre sig mod fejl, kan det dog være en god idé at tælle hver spillers point igen.

Spillerne afslører nu deres rutekort og lægger point for dem til (eller trækker dem fra), afhængigt af, om de har haft held til at forbinde byerne på deres rutekort eller ej.

Husk at hver togstation giver dens ejer mulighed for at benytte en, og kun én, af de andre spilleres togspor igennem (ét ind i og et ud af) byen, når han skal skabe en togrute ifølge et rutekort. Bruger en spiller samme station til at etablere forskellige ruter ifølge sit rutekort, skal han benytte samme spor igennem byen til alle ruterne.

RUTENS LÆNGDE	POINT
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Når en spiller indsætter tog på en strækning, flyttes spillerens pointmærker på pointsporet et tilsvarende antal felter, for at markere de derved opnåede point.



Læg point til for eventuelt ubrugte togstationer.

Til slut gives spilleren, som har indsat tog på den længste, ubrudte strækning, de 10 bonuspoint for kortet for længste expressrute. Når man sammenligner længden, tælles kun ubrudte strækninger af plastiktog i samme farve med. Der må gerne køres omveje og turen kan gå gennem samme by mere end én gang, men hvert plastiktog kan kun benyttes en gang under optællingen. Togstationer og modstandernes spor, man har fået adgang til, tæller ikke med i dette regnestykke. Har flere spillere etableret spillets længste rute (altså bygget lige langt), får alle disse spillere 10 bonuspoint.

Spilleren med det højeste antal point er vinder af spillet. Har to eller flere spillere lige mange point, vinder den spiller, der har indsat tog på flest ruter ifølge sine rutekort. Skulle det ske, at det herefter stadig står uafgjort, vinder den af spillerne, som har bygget færrest togstationer. Skulle det herefter stadig stå uafgjort, så vinder den spiller, som fik bonuspoint-kortet for



### BEREGNING AF ENDELIG POINTSUM



## HOLDDET BAG SPILLET

Spildesign: Alan R. Moon  
Illustrationer: Julien Delval  
Grafisk Design: Cyrille Daujean

Bemærk: Vi har tilstræbt korrekt at afspejle de politiske grænser på kortet, som de eksisterede i 1901, og at bevare byernes navne på deres nationale sprog. Af hensyn til spillet, var det dog nødvendigt, at ændre visse byers placering på kortet en smule.

#### Tak til følgende spiltestere for deres bidrag:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist og alle hos Days of Wonder.

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



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

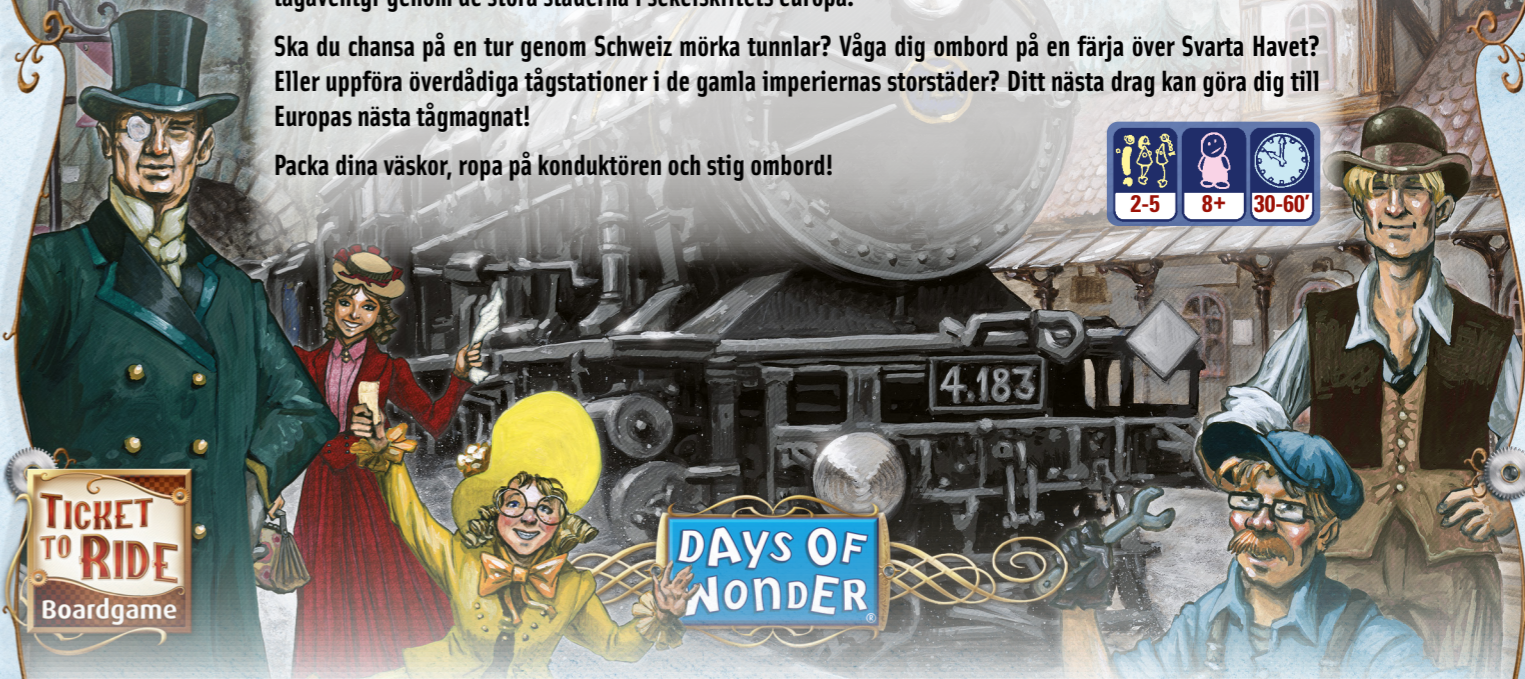


# Alan R. Moon TICKET TO RIDE® EUROPE

**F**rån de branta backarna i Edinburgh till de soliga hamnarna i Konstantinopel, från de dammiga gränderna i Pamplona till en vindpinad station i Berlin, Ticket to Ride Europe tar dig på ett nytt tågäventyr genom de stora städerna i sekelskiftets europa.

Ska du chansa på en tur genom Schweiz mörka tunnlar? Våga dig ombord på en färja över Svarta Havet? Eller uppföra överdådiga tågstationer i de gamla imperiernas storstäder? Ditt nästa drag kan göra dig till Europas nästa tågmagnat!

Packa dina väskor, ropa på konduktören och stig ombord!

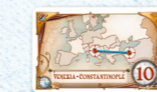


## KOMPONENTER

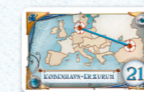
- ◆ 1 karta över europeiska järnvägsspår
- ◆ 240 tågvagnar. (45 st i av varje färg, Blå, Röd, Grön, Gul och Svart, plus 3 extra i varje färg)
- ◆ 15 tågstationer. (3 för varje spelare i Blå, Röd, Grön, Gul och Svart färg.)
- ◆ 158 illustrerade kort



110 tågkort. 12 av varje vagnsort samt 14 lok



40 vanliga sträckor



6 långa sträckor med blå bakgrund



1 Express Bonus kort för längsta sammanhängande sträcka



1 översiktskort

- ◆ 5 poängmarkörer i trä (1 för varje spelare i Blå, Röd, Grön, Gul och Svart färg.)
- ◆ 1 Days of Wonder Online accessnummer (på regelhäftets baksida)

- ◆ 1 regelhäfte

### VIKTIGT

Spelare som är bekanta med det första spelet i den här serien, *Ticket to Ride®*, bör främst fokusera på de nya inslagen: Färjor, tunnlar och tågstationer.

## SPELFÖRBEREDELSE

Placera kartan på mitten av bordet. Varje spelare tar en uppsättning tågvagnar i en valfri färg samt 3 stycken tågstationer och en poängmarkör i samma färg. Alla spelarna placerar sin poängmarkör på START 1. på poängbanan som löper längs kartans kant. Under spelets gång flyttar spelaren poängmarkören varje gång han får poäng.

Blanda tågkorten och ge en starthand om 4 kort till varje spelare 2. Placera resterande tågkort bredvid kartan och tag 5 kort som läggs intill högen med framsidorna upp 3.

Placera bonuskortet för längsta sammanhängande sträcka intill kartan 4.

Ta högen med biljettkort och sortera ut de långa sträckorna (de 6 biljettkort med blå bakgrund) från de vanliga biljettkort; blanda de långa sträckorna och ge varje spelare ett kort slumpmässigt 5. Lägg de återstående korten tillbaks i lådan utan att någon ser dem. Blanda nu högen med de vanliga biljettkort och dela ut 3 till varje spelare 6, och placera de resterande korten i en draghög med baksidan uppåt, vid sidan om spelplanen.

Ni är nu redo att börja spela!



## FÖRE SPELETS BÖRJAN

Innan den första rundan spelas ska alla spelare bestämma sig för vilka av de tilldelade biljettkort de vill behålla. Varje spelare måste behålla minst 2 biljetter men får behålla fler om de vill. Biljettkort som en spelare väljer att inte behålla läggs tillbaks i lådan utan att någon annan får se dem. Det kan vara både långa eller vanliga rutter som läggs tillbaks. Spelarna behåller sina biljettkort till spelets slut.

## SPELETS MÅL

Spelets mål är att få så många poäng som möjligt. Poäng erhålles genom att:

- ◆ Muta in en sträcka mellan två städer på kartan.
- ◆ Muta in en sammanhängande sträcka av egna tågvagnar mellan städerna beskrivna på biljettkortet (en rutt).
- ◆ Muta in den längsta sammanhängande sträckan.
- ◆ Ha oanvända tågstationer vid spelets slut.

Poäng dras ifrån om spelaren inte lyckas sammanbinda två städer på ett biljettkort.

## EN SPELOMGÅNG

Den spelare som besökt flest europeiska städer börjar. Spelet fortsätter sedan medsols runt bordet i tur och ordning tills spelet avslutas. Under sin tur måste en spelare utföra en (och endast en) av följande handlingar:

**Dra nya tågkort** – Spelaren får dra 2 nya tågkort. Han får ta något av de uppvända korten eller det översta i högen av tågkort (utan att titta på det först). Om spelaren väljer att dra ett uppvänt kort ersätts det genast. Han drar sedan sitt andra kort på samma sätt; antingen från de uppvända korten eller från högen av tågkort. Se dock även avsnittet om tågkort för speciella regler gällande lokomotiv.

**Muta in en sträcka mellan två städer** – Spelaren kan muta in en sträcka mellan två städer genom att spela ett set med tågkort som matchar färgen och antalet rutor på sträckan. Han får därefter sina poäng genom att han flyttar sin poängmarkör det korrekta antalet steg (Se poängtabellen).

**Dra biljettkort** – Spelaren drar 3 biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dem, men får behålla 2 eller 3 om han så önskar. Biljettkort som spelaren inte behåller läggs underst i högen med biljettkort.

**Bygga en tågstation** – Spelaren får bygga en tågstation i valfri stad där det inte finns någon tågstation ännu. För att bygga sin första station löser spelaren in 1 valfritt tågkort och placerar sin tågstation i staden. För att bygga sin andra tågstation måste spelaren lösa in 2 tågkort av samma färg och för att bygga sin tredje måste spelaren lösa in 3 kort av samma färg.

## TÅGKORT

Det finns åtta olika sorters tågvagncort samt lokomotiv. Färgen på varje sorts tågvagncort motsvarar färgen på rutorna mellan städer på kartan – Lila, Blå, Brun, Vita, Gröna, Gula, Svarta och Röda.

Om en spelare väljer att dra tågkort får han dra 2 kort. Endera korten får vara ett av de uppvända korten eller det översta kortet i draghögen (dra utan att titta på det). Om en spelare väljer att dra ett uppvänt kort vänds genast ett nytt kort upp. Om en spelare väljer ett uppvänt lokomotiv är det bara det kortet han får dra (se under Lokomotiv).

Om det skulle finnas 3 lokomotiv uppvända vid något tillfälle ska alla 5 korten slängas och 5 nya vändas upp.

En spelare får ha hur många kort som helst på handen. När leken är slut tar man de slängda korten, blandar dem och bildar en ny hög. Blanda noggrannt då de slängda korten ligger i set som har använts för att muta in sträckor.

Skulle det hända att högen är slut och det inte finns några slängda kort att blanda om (för att spelarna har dragit många kort och inte mutat in sträckor), så får spelaren inte dra några tågkort utan måste muta in en sträcka, dra ett biljettkort eller bygga en station.

## LOKOMOTIV

Lokomotiv är regnbågsfärgade och används som jokrar.

Lokomotiv kan användas tillsammans med kortset av alla färger när man mutar in en sträcka. De är också nödvändiga när en spelare mutar in färjesträckor (se under färjor).

Om ett lokomotiv ligger uppvänt när en spelare ska dra nya tågkort får en spelare som tar lokomotivet endast dra det kortet. Om spelaren först drar ett uppvänt kort eller ett kort från högen kan inte spelaren ta ett uppvänt lokomotiv som sitt andra kort.

Men om spelaren är lyckosam nog att dra ett lokomotiv från toppen av draghögen får han fortfarande dra ett kort till.



## MUTA IN EN STRÄCKA

En sträcka är en serie av färgade rutor (i vissa fall grå) mellan två städer på kartan. För att muta in en sträcka måste spelaren lösa in ett set med tågkort av samma färg och antal som det finns rutor på sträckan.

De flesta sträckorna kräver en specifik färg på tågkorten som används för att muta in sträckan. Lokomotiv kan alltid användas som ersättning för tågkort av en viss färg (se exempel 1).

Sträckor som är grå kan mutas in med ett set av tågkort i en valfri färg (se exempel 2).

När en sträcka mutas in placerar spelaren en vagn i sin egen färg på varje ruta längs sträckan. Alla kort som använts för att muta in en sträcka slängs sedan i kasthögen. Spelaren flyttar sedan sin poängmarkör det antal steg som står i poängtabellen på sidan 8.

En spelare kan muta in vilken sträcka som helst på spelbrädet som inte är inmutad redan. Han är inte tvungen att förlänga tidigare inmutade sträckor, egna eller andras.

Hela sträckan måste mutas in samtidigt. Till exempel kan du inte lägga 2 tåg på en 3 rutor lång sträcka en runda för att sedan vänta till nästa runda och lägga det sista tåget.

Man kan inte muta in mer än en sträcka per tur.

**Exempel 1**

**Exempel 2**

För att muta in en Gul sträcka som består av tre rutor, en spelare kan använda vilken som helst av de följande kombinationerna: tre Gula tågkort; två Gula tågkort och ett Lokomotiv; ett Gult tågkort och två Lokomotiv; eller tre Lokomotiv.

En 2 rutor lång grå sträcka kan mutas in med hjälp av 2 röda tågkort; 1 gult tågkort och 1 lokomotiv eller 2 lokomotiv.



## DUBBLA STRÄCKOR

Vissa sträckor är sammanbundna med dubbla spår. Dessa sträckor går parallellt med varandra och har samma antal rutor. Ingen spelare kan muta in båda sträckorna mellan två städer.

Var uppmärksam på att vissa sträckor går delvis parallellt med varandra men sammanbinder två olika städer. Dessa sträckor är inte dubbla.



parallella sträckor

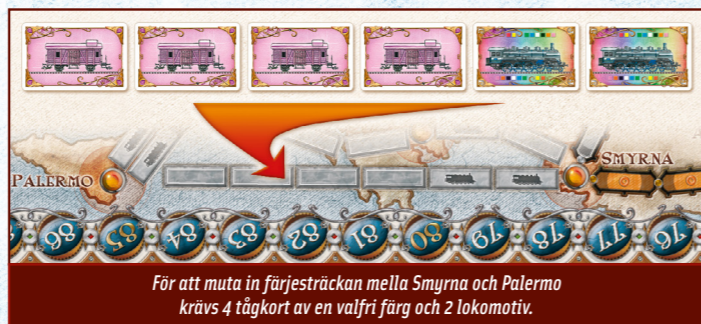
### VIKTIGT

När det endast är 2 eller 3 spelare i ett spel, får endast en av de två sträckorna användas. En spelare kan dock välja vilken av sträckorna han vill muta in. Den andra sträckan är därefter stängd för alla spelare.

## FÄRJOR

Färjor är speciella grå sträckor som går genom vatten och binder samman två städer. De är lätta att känna igen på att åtminstone en av rutorna innehåller en lokomotivikon.

För att muta in en färjesträcka måste spelaren lösa in ett lokomotiv för varje ikon på sträckan och ett set av tågkort i en färg för de resterande rutorna på färjesträckan.



För att muta in färjesträckan mella Smyrna och Palermo krävs 4 tågkort av en valfri färg och 2 lokomotiv.



Tunnlar

## TUNNLAR

Tunnlar är lätta att känna igen genom den speciella konturen på rutorna i en tunnelsträcka. Vad som gör tunnlar speciella är att spelaren som försöker muta in tunnelsträckan inte vet hur lång den är!

När en spelare försöker muta in en tunnelsträcka ska han först lägga ner samma antal kort som det finns rutor på sträckan. Dra sedan de 3 översta korten i draghögen och visa de för alla. För varje av de visade korten vars färg överensstämmer med de nedlagda tågkorterna måste ytterligare ett tågkort av den färgen (eller lokomotiv) läggas ner. Först då kan en tunnelsträcka framgångsrikt mutas in.



2 parallella tunnlar - en svart och en vit - binder samman Madrid och Pamplona.

Om en spelare inte kan (eller inte vill) lägga ner de extra kort som behövs för att muta in tunneln kan han ta tillbaks alla sina nedlagda kort till sin hand.

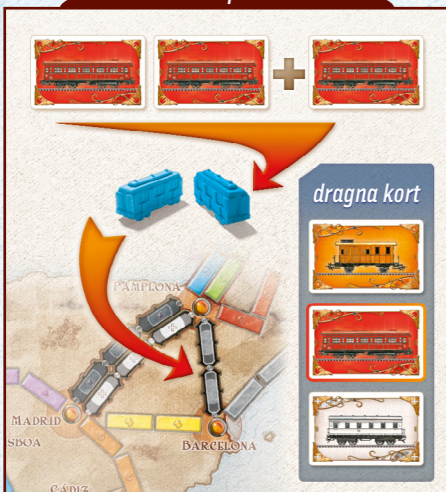
I slutet på turen slängs de tågkort som användes för att avgöra tunnelns längd.

Märk väl att lokomotiv är multifärgade och att deras färg därför alltid överensstämmer med tågkort som lagts ner.

Om en spelare bara använder lokomotiv för att försöka muta in en tunnel är det enbart om det dras lokomotiv som spelaren behöver lägga ner fler tågkort för att lyckas muta in tunneln (i detta fall fler lokomotiv).

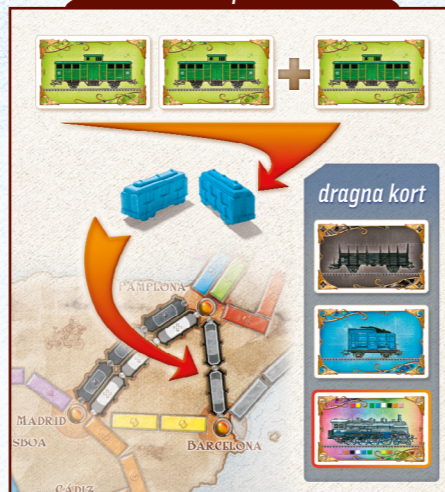
Om det inte skulle finnas tillräckligt med kort i drag och kashögarna för att kunna visa 3 kort drar man så många det finns. Om det inte finns några alls kan spelaren muta in tunneln utan risk.

### Exempel 1



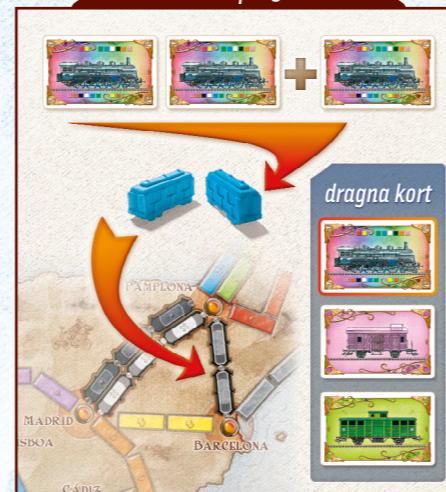
Lägger ner 2 röda tågkort, 1 rött kort visas; 1 rött kort till krävs.

### Exempel 2



Lägger ner 2 gröna tågkort, 1 lokomotiv visas; 1 grönt tågkort till krävs.

### Exempel 3



Lägger ner 2 lokomotiv, 1 lokomotiv visas; 1 lokomotiv till krävs.

## DRA BILJETT Kort

En spelare kan använda sin tur till att dra nya biljettkort. Han drar då 3 nya biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dessa, men får behålla 2 eller alla 3 om han så önskar. Om det inte finns 3 kort i högen får spelaren dra de kort som finns. Biljettkort som en spelare inte behåller läggs underst i högen. Om man behåller ett kort gör man det till spelets slut. Man kan inte lägga tillbaks det om man drar nya biljettkort i en senare tur.

Varje biljettkort anger två städer på kartan och ett poängvärde. Om en spelare bygger en sammanhängande rutt av sträckor från den ena staden till den andra så lägger han till de poäng som anges på kortet när spelet avslutas. Om spelaren inte lyckas muta in en sammanhängande rutt av sträckor mellan städerna, drar han ifrån poängen istället.

Biljettkort förvaras gömda för de andra spelarna tills spelet avslutas. En spelare kan ha hur många biljettkort som helst vid spelets slut.



## BYGGA EN TÅGSTATION

En tågstation tillåter en spelare att använda en, och bara en, av sina motståndares sträckor in eller ut från den staden för att lyckas sammanbinda två städer på ett biljettkort.

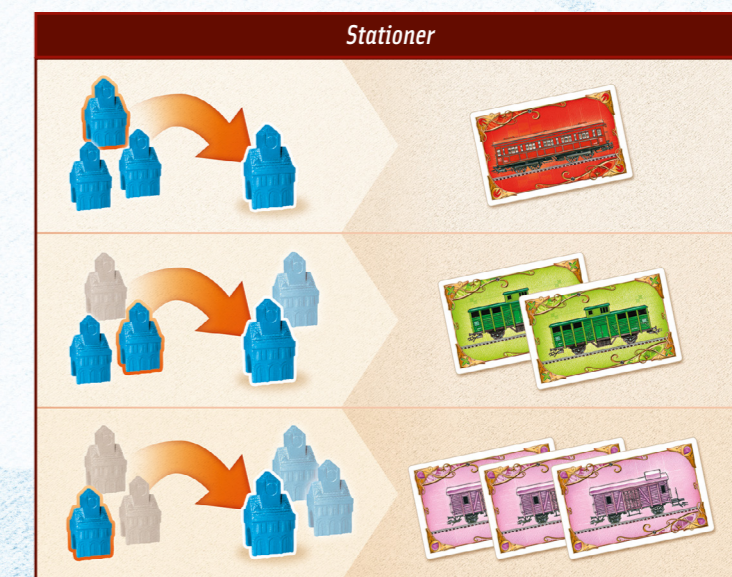
En station kan byggas i en stad där det inte finns någon station ännu. En station kan byggas även om det inte finns några inmutade sträckor till staden ännu.

En spelare får bygga högst 1 station per tur och högst 3 sammanlagt under spelets gång.

För att bygga sin första station löser spelaren in ett tågkort från sin hand och placerar en av sina tågstationer på valfri stad utan tågstation. För att bygga sin andra station löser spelaren in ett set med 2 tågkort i samma färg och för att bygga sin tredje station löser han in ett set med 3 tågkort. Som vanligt kan vilket tågkort som helst ersättas med ett lokomotiv.

Om en spelare använder samma station för att binda samman flera olika städer måste han använda samma sträcka in till staden för alla biljettkort. Tågstationsägaren behöver inte bestämma vilken sträcka han ska använda förrän vid spelets slut.

En spelare behöver inte bygga några stationer under spelets gång. För varje icke utplacerad tågstation vid spelets slut får spelaren 4 poäng.



## SPELETS SLUT

När en spelares lager av färgade plasttåg blir två tåg eller färre i slutet av hans tur, får varje spelare, inklusive den spelaren, en sista tur. Spelet avslutas då varpå spelarna räknar ut sina slutpoäng.



2 eller färre plasttåg i en spelares förråd signalerar att det är dags för den sista omgången i spelet.

## POÄNGSAMMANRÄKNING

Spelarna bör redan ha markerat de poäng de har fått för sina utplacerade sträckor. För att se att inget misstag begåtts så kan man räkna om poängen eftersom alla vagnar finns kvar på spelbrädet.

Spelarna visar därefter sina biljettkort och lägger till eller drar ifrån poäng från dessa kort beroende på om man lyckats sammanbinda städerna eller inte.

Kom ihåg att en station tillåter en spelare att använda en, och endast en, sträcka in till en stad för att sammanbinda en rutt på ett biljettkort. Om en spelare använder samma station för att binda samman flera olika städer måste han använda samma sträcka in till staden för alla biljettkort.

För varje icke utplacerad tågstation vid spelets slut får spelaren 4 poäng.

Spelaren som har den längsta sammanhängande sträckan får det speciella bonuskortet och lägger till 10 poäng till sin poängsumma. När man räknar ut och jämför olika spelares sträckor räknar man

STRÄCK LÄNGD	ANTAL POÄNG
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

När en spelare mutar in en sträcka får han omedelbart det antal poäng som tabellen ovan visar.

sammenhengende sträckor av plasttåg i samma färg. En sammenhengende sträcka får innehålla loopar, och passera samma stad flera gånger, men samma plasttåg får inte räknas flera gånger i en sammenhengende sträcka. Om flera spelare har lika långa sammenhengende sträckor får alla de spelarna 10 poäng var.

Spelaren med flest poäng vinner spelet. Om två eller flera spelare har lika många poäng är den av spelarna med klart flest biljettkort som vinner. I det fall att det fortfarande är lika vinner den som byggt minst antal tågstationer. Om det mot all förmodan fortfarande är lika vinner den av spelarna som fick bonusen för längsta sammenhengende sträcka.



### POÄNGSAMMANRÄKNING



## CREDITS

Speldesign av Alan R. Moon

Illustrationer av Julien Delval

Grafisk Design: Cyrille Daujean

Translation: Peter Hansson, Alexandra Chronquist and Linus Engström

Geografisk not: Vi har strävat efter att visa Europas politiska gränsdragningar som de såg ut 1901 och att behålla stadernas namn på sitt nationella språk. För balansen i spelet var det däremot nödvändigt att ändra vissa städers placering lite.

Vi önskar tacka följande speltestare för deras bidrag:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist och alla på Days of Wonder

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



# Alan R. Moon TICKET TO RIDE® EUROPE

**F**ra Edinburghs bratte skrenter til solvarme kaier i Konstantinopel, fra støvete bakgater i Pamplona til en ruvende sentralbanestasjon i Berlin. Ticket to Ride Europe tar deg med ut på et nytt togeventyr, denne gang gjennom storbyene i Europa anno 1901.

Tar du sjansen på en farefull ferd gjennom de mørke tunnelene i Alpeene, eller begir du deg ut på ferge over det lunefulle Svartehavet? Du kan også la oppføre mektige sentralstasjoner. Ditt neste trekk kan gjøre deg til togbaron i keiserrikene Europa!

Pakk bagasjen, tilkall en bærer og stig ombord!

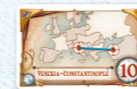


## INNHOOLD

- ◆ 1 kart over Europa
- ◆ 240 togvogner (45 i hver av de fem fargene blå, rød, grønn, gul og svart, samt reservevogner)
- ◆ 15 stasjoner (3 i hver farge)
- ◆ 158 illustrerte kort, bestående av:



110 vognkort (12 av hver vognfarge, samt 14 lokomotiver)



40 vanlige bonusbilletter



6 store bonusbilletter med blå bakgrunn



1 bonuskort for lengste sammenhengende rute (Europaekspresen)



1 oppsummeringskort

- ◆ 5 poengmarkører i tre (én til hver spiller)
- ◆ 1 innloggingskode (bakerst i reglene)
- ◆ 1 regelhefte

### MERK

Om du allerede har spilt *Ticket to Ride*® og kjenner konseptet, så er det disse nyhetene du bør konsentrere deg om: **Ferger, tunneler og stasjoner.**

## FORBEREDELSE

Legg brettet ut på bordet. Spillerne får utdelt 45 vogner, 3 stasjoner og 1 poengmarkør i hver sin farge. Poengmarkørene skal plasseres på Start 1 i poengbanen rundt brettet. Poengmarkøren flytter du fremover hver gang du får poeng i løpet av spillet.

Stokk vognkortene og del ut 4 til hver spiller 2. Bunken med eierløse vognkort plasseres inntil brettet. De fem øverste kortene skal legges ved siden av bunken, med forsiden opp 3.

Europaekspres- og oppsummeringskortet legges også med forsiden opp inntil brettet, som en påminner til spillerne 4.

Ta ut de 6 store bonusbillettene (blå bakgrunn) fra bunken med bonusbilletter. Del ut 1 stor bonusbillett til hver spiller 5. De overskytende store bonusbillettene legges tilbake i esken uten at noen får se på dem. Stokk de vanlige bonusbillettene - korte ruter med vanlig bakgrunn - og del ut tre til hver spiller 6. Legg så bunken med billetter inntil brettet.

Dere er nå klare til å sette i gang.

## SPILLETS GANG

Den som har besøkt flest europeiske land er startspiller. Turen fortsetter til venstre rundt bordet. Når det er din tur, kan du utføre én (og bare én) av følgende fire handlinger:

**Trekke vognkort** - Du kan trekke 2 vognkort (eller bare 1, hvis kortet du trekker er et lokomotiv fra de åpne kortene. Se **Lokomotiver** for nærmere beskrivelse.)

**Opprette en rute** - Du sikrer deg en strekning på brettet ved å legge ut et sett av vognkort som matcher antallet og fargen som kreves for å kunne opprette den angjeldende strekningen. Du setter ut 1 vogn per felt, og scorer poeng i henhold til tabellen for rutelengde (6 vogner gir 15 poeng, 5 vogner gir 10 poeng osv.).

**Trekke bonusbilletter** - Du kan trekke tre bonusbilletter fra toppen av billett bunken. Du må beholde minst én av dem.

**Bygge en stasjon** - Du kan bygge en stasjon på en hvilken som helst by der det ikke er bygd en stasjon fra før. Du betaler 1 vognkort i en hvilken som helst farge for din første stasjon. Din andre stasjon koster 2 vognkort i valgfri farge, og din tredje koster 3.

## TREKKE VOGNKORT

Totalt finnes det 8 typer vognkort - 12 av hver - samt 14 lokomotivkort. Alle vognfargene er representert på brettet, alle strekninger krever en av de åtte fargene for å kunne opprettes - lilla, blå, oransje, hvit, grønn, gul, svart og rød.

Om du velger å trekke vognkort, så kan du ta 2 stykker. Du kan trekke både fra bunken og fra de åpne kortene. Om du velger å trekke et åpent kort, fyller du umiddelbart den tomme plassen med et kort fra trekkebunken. Også dette skal ligge åpent. Dersom du velger å trekke et lokomotivkort fra de åpne kortene, så er dette det eneste kortet du får trekke denne runden (Se **Lokomotiver**).

Dersom det på et hvilket som helst tidspunkt skulle ligge tre lokomotiver blant de åpne kortene, så kastes alle de fem åpne kortene og erstattes av fem nye. Du kan ha ubegrenset med kort på hånda. Når trekkebunken er tom, stokkes kastebunken og blir ny trekkebunke. Husk å stokke godt, for kortene kastes vanligvis i sett.

Hvis mange spillere hamstrer kort, så er det teoretisk mulig at trekkebunken går tom uten at dere har noen kastekort å lage ny bunke av. I så fall er det ikke lenger lov eller mulig å trekke vognkort, og du må velge en av de tre andre handlingene når det er din tur.

## LOKOMOTIVER

Disse mangefargede kortene fungerer som jokere.

Lokomotiver kan spilles som del av et hvilket som helst fargesett når du oppretter en rute. De er også nødvendig for å opprette fergeruter (se **Ferger**).

Dersom du velger å trekke et åpent lokomotivkort som ditt første kort, så blir dette ditt eneste kort denne runden. Du kan heller ikke trekke et åpent lokomotivkort som ditt kort nummer 2, selv om du først trakk et annet kort.

Denne begrensningen gjelder ikke dersom du trekker blindt fra trekkebunken. Om første kort skulle vise seg å være et lokomotivkort, så får du allikevel ta enda et kort.



## OPPRETTE RUTER

En rute er et likefarget sett av felter som strekker seg mellom to byer. For å starte en rute må du legge ned et sett av kort i samme farge som angitt på ruta, og i et antall som tilsvarer antall felter.

Lokomotiver kan gjelde som et kort i en hvilken som helst farge - se eksempel 1.

Grå ruter kan opprettes ved hjelp av et sett av kort i valgfri farge - se eksempel 2.

Når du oppretter en rute, skal du sette ut en av dine egne vogner på hvert av feltene. Kortene du brukte til ruta går deretter i kastebunken. Poengmarkøren flyttes fremover i henhold til poengtabellen på side 12.

Du kan opprette ruter hvor du vil på brettet, helt uavhengig av hvor du har resten av rutenettet ditt.

Du må opprette hele ruta i samme runde. Du kan eksempelvis ikke legge to vogner på en tre-vogns rute, for så å legge på siste vogn i neste runde.

**Eksempel 1**

Eller

Eller

Eller

Eller

Hvis en spiller krever en gul rute som er tre plasser lang, kan spilleren bruke disse kortkombinasjonene: tre gule kort; to gule kort og et lokomotiv; et gult kort og to lokomotiv; tre lokomotiv.

**Eksempel 2**

Eller

Eller

Eller

Eller

Hvis en spiller krever en grå rute med to felter kan du ta ved å legge ut eksempelvis 2 røde kort, 1 gult og 1 lokomotiv, eller 2 lokomotiv.



## FØR FØRSTE RUNDE

Før sin første runde må hver spiller bestemme seg for hvilke av sine 4 bonusbilletter de ønsker å beholde. Du kan kaste fra 0-2 kort, og beholder altså minst 2. Kort du kaster legger du tilbake i esken, uten at noen andre får se dem. Kortene du bestemmer deg for å beholde, skal du ha gjennom hele spillet.

## SPILLETS MÅL

Målet er å score mest mulig poeng, og det gjør du ved å:

- ◆ Sikre deg strekninger mellom nabobyer.
- ◆ Opprette sammenhengende ruter mellom byene som er oppgitt på bonusbillettene.
- ◆ Bygge den lengste sammenhengende ruten, slik at du får Europaekspreskortet når spillet er over.
- ◆ Ha stasjoner til overs ved spillets slutt.

Du blir trukket i poeng for hver av dine ufullførte bonusbilletter.





## DOBBELTRUTER

Enkelte av byene er knyttet sammen med to parallelle spor. Begge sporene kan tas i bruk, men ingen av spillerne kan ta mer enn ett spor. Det eksisterer også ruter som er delvis parallelle, men som er knyttet til forskjellige byer. Disse regnes ikke som dobbeltruter.



**VIKTIGT**  
I spill med 2 og 3 deltagere skal ikke dobbeltrutene benyttes. Det er valgfritt hvilken av to parallelle ruter som tas i bruk, men den andre kan ikke benyttes etter at den første er tatt.

## FERGER

Ferger er spesielle grå ruter som knytter sammen to nabobyer over vann. En fergerute har minst 1 lokomotivsymbol. For å ta i bruk en fergerute må du spille ut like mange lokomotivkort som angitt på ruten, samt et sett av vognkort for å dekke opp for de andre feltene. Du kan selvfølgelig også her spille lokomotivkort som erstatning for vognkort.



Du sikrer deg fergeruten fra Smyrna til Palermo ved å legge ut et sett av 4 vognkort i en valgfri farge, samt 2 lokomotiver.



## TUNNELER

Tunnelruter har spesielt innrammede felt. Det spesielle med disse strekningene er at du aldri kan vite hvor lange de er på forhånd!

Når du skal sikre deg en slik rute, legger du først ut et sett av kort som matcher feltenes farge og antall. Deretter legger du opp de tre øverste kortene i trekkebunken. Lengden på strekningen øker for hvert av de tre kortene som matcher rute-fargen (lokomotivkort øker lengden uansett rute-farge). Du må nå legge opp et tilsvarende antall kort i riktig farge (evt. Lokomotivkort) for kunne opprette denne ruta.

Dersom du ikke kan legge ut tilstrekkelig antall kort, eller ikke ønsker å opprette denne ruta allikevel, så tar du kortene opp på hånden igjen og avslutter runden din.

De tre kortene fra trekkebunken legges i kastebunken.

Dersom du forsøker å opprette en tunnelrute ved hjelp av et sett som består utelukkende av lokomotiver, så må du bare legge på flere kort hvis du får opp lokomotiver blant de tre trekkekortene. Da må du i tilfelle legge på flere lokomotiver.

Om alle spillere hamstrer kort, så er det teoretisk mulig at det ikke finnes tre tilgjengelige trekkekort. Da trekker dere i tilfelle så mange som mulig, og lar det være med det. Om det ikke finnes noen trekkekort, kan du opprette tunnelruter uten risiko for å måtte legge ut flere kort enn først antatt.



Pamplona og Madrid er knyttet sammen med to parallelle tunnelspor.

## TREKKE BONUSBILLETTER

Du kan benytte runden din til å trekke flere bonusbilletter. Da tar du i så fall tre billetter fra bunken, eller så mange du kan dersom det er færre enn tre igjen i bunken.

Du må beholde minst ett av de tre kortene, men du kan også beholde to eller alle tre. Billetter som du ikke beholder, skal legges nederst i billettibunken. Du må beholde alle billetter som du trekker og ikke umiddelbart kaster. Du kan altså ikke kaste kort som du har trukket tidligere.

Byene på billettene angir en bonusmulighet. Dersom du i løpet av spillet klarer å lage en sammenhengende serie av egne vogner mellom de to byene, så tildeles du det antallet poeng som er angitt på kortet. Om du ikke lykkes i dette prosjektet, mister du i stedet et tilsvarende antall poeng.

Bonusbilletter skal holdes hemmelig helt til den endelige opptellingen. Det er ingen begrensninger for hvor mange bonusbilletter du kan ha, men du trenger heller ikke trekke flere enn startbillettene hvis du ikke ønsker. Du er ikke avhengig av å ha bonusbilletter for å bygge ut strekninger.



## BYGGE EN STASJON

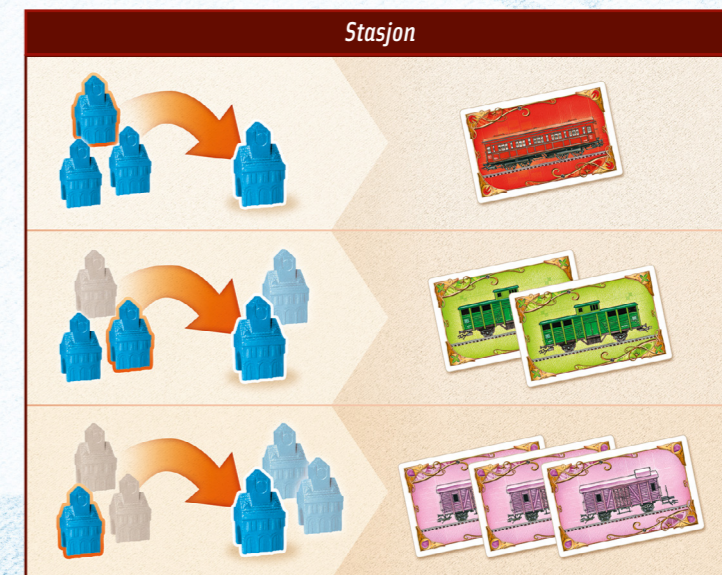
En stasjon gjør at eieren kan regne en annen spillers strekning inn i sitt eget rutesystem. Strekningen må ligge mellom byen der stasjonen ligger og en naboby.

Du kan bygge stasjon i en hvilken som helst by, selv om den for øyeblikket ikke har noen ruter. Det er bare plass til én stasjon per by.

Du betaler 1 vognkort i en hvilken som helst farge for din første stasjon. Din andre stasjon koster 2 vognkort i valgfri farge, og din tredje koster 3. Som vanlig kan du også bruke lokomotivkort til dette.

Dersom du benytter en stasjon til å knytte opp flere bonusbilletter, må du bruke samme strekning inn til stasjonsbyen for hver billett. Du trenger ikke å bestemme deg for hvilken strekning før den endelige opptellingen.

Du er aldri nødt til å bygge stasjoner, og ved slutt-opptellingen får du 4 poeng for hver stasjon du har igjen i reserven.

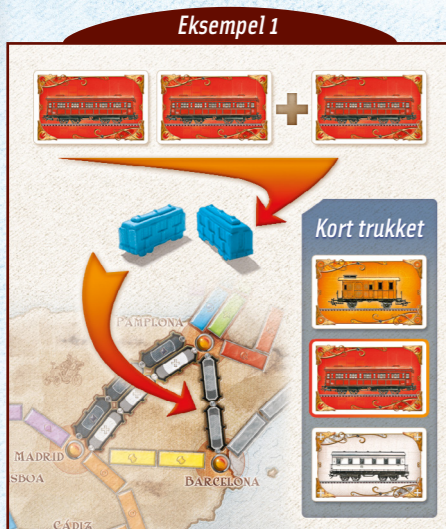


## SLUTTEN

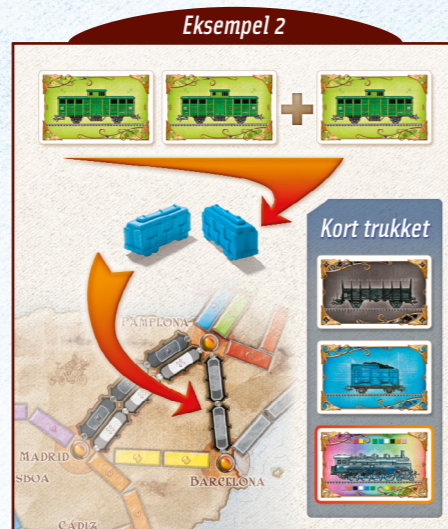
Når en spiller ikke har mer enn 0, 1 eller 2 tog igjen etter sin tur, starter siste runde av spillet. Hver spiller får nå en siste tur, før spillet avsluttes av den som trigget siterunden. Etterpå starter poengberegningen.



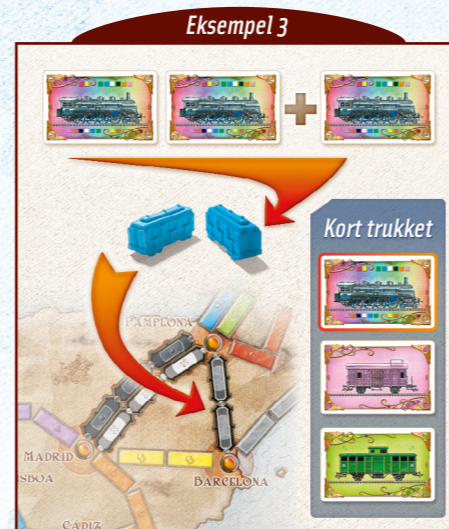
Med 2 eller færre tog i reserven innledes siterunden



Du spiller 2 røde kort, og trekker 1 rødt kort. Du må legge på enda 1 rødt kort.



Du spiller 2 grønne kort, og trekker 1 lokomotiv. Du må legge på enda 1 grønt kort.



Du spiller 2 lokomotiver, og trekker 1 lokomotiv. Du må legge på enda 1 lokomotiv.

## POENGBEREGNINGEN

Spillerne bør allerede ha fått poengene de har rett på i forbindelse med strekningene de har sikret seg. Ved tvil anbefaler vi at dere telle over én gang til. Det er forbausende hvor ofte man glemmer å få med seg småpoeng her og der.

Deretter legger alle frem sine billetter, trekker fra poeng for ufullførte ruter og legger til for de fullførte. Husk å benytte stasjonene som er plassert ut.

Du får 4 poeng for hver stasjon du ikke har bygd.

Spilleren med lengst sammenhengende rute får Europaekspreskortet og tildeles 10 poeng. Ved uavgjort får alle involverte spillere 10-poengsbonusen. Du kan ikke bruke andres strekninger ved opptelling av lengste rute, her er det bare dine egne vognbrikker som gjelder. En sammenhengende rute kan gå gjennom samme by flere ganger, men ingen vogner kan telles mer enn én gang.

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

Du får tildelt poengsummen straks du knytter sammen nye byer. Poengmarkøren skal altså flyttes hver gang du tar en ny rute.

Vinner er den som nå har mest poeng. Ved uavgjort vinner den av de involverte som har fullført flest bonusbilletter. Om det fortsatt er likt, vinner den som har brukt færrest stasjoner. Eventuelle uavgjortssituasjoner vinnes nå av den som har kortet for Europaekspressen.



### POENGBEREGNING



## DE ANSVARLIGE

Utviklet av Alan R. Moon  
Illustrasjoner Julien Delval  
Grafisk Designer Cyrille Daujean  
Norske regler Nils Håkon Nordberg



Geographical Note: We strove to accurately represent the political boundaries of Europe in 1901 and preserve the cities' common name in their local language at the time. For gameplay purposes however, we were forced to slightly adjust the position of certain cities on the map.

We wish to thank the following play-testers for their contribution: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Terry Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist og alle i Days of Wonder.

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

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride – the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

# Alan R. Moon TICKET TO RIDE EUROPE

Edinburghin vehreiltä kukkuloilta Konstantinopolin auringossa kylpevään satamaan. Palermon pölysisiltä kujilta Berliinin ruuhkaiselle rautatieasemalle. Menolippu Euroopassa pelaajat matkaavat 1900-luvun alun Euroopan keskeisiin suurkaupunkeihin. Uskallatko valita reitin, joka kulkee läpi Sveitsin sysimustien rautatietunneleiden? Rakennatko rautatieasemia Euroopan suurvaltojen pääkaupunkeihin? Seuraava siirtosi saattaa sinetöidä voittonsi!

Pakkaa laukkusi ja hyppää kyytiin!

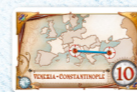


## PELIN SISÄLTÖ

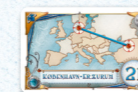
- ◆ Euroopan rautateitä kuvaava pelilauta
- ◆ 240 muovista junanvaunua (45 jokaista väriä, jonka lisäksi kolme varavaunua jokaista väriä kohden)
- ◆ 15 rautatieasemaa (3 jokaista väriä)
- ◆ 158 kuvallista korttia:



110 junakorttia (12 kappaletta jokaisessa 8 värisä ja lisäksi 14 moniväristä veturia)



40 tavallista reittiä



6 pitkä reittiä sinisellä taustalla



1 "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti



1 sääntökortti

- ◆ 5 puista pistemerkkiä (1 jokaiselle pelaajalle)
- ◆ 1 sääntökirja

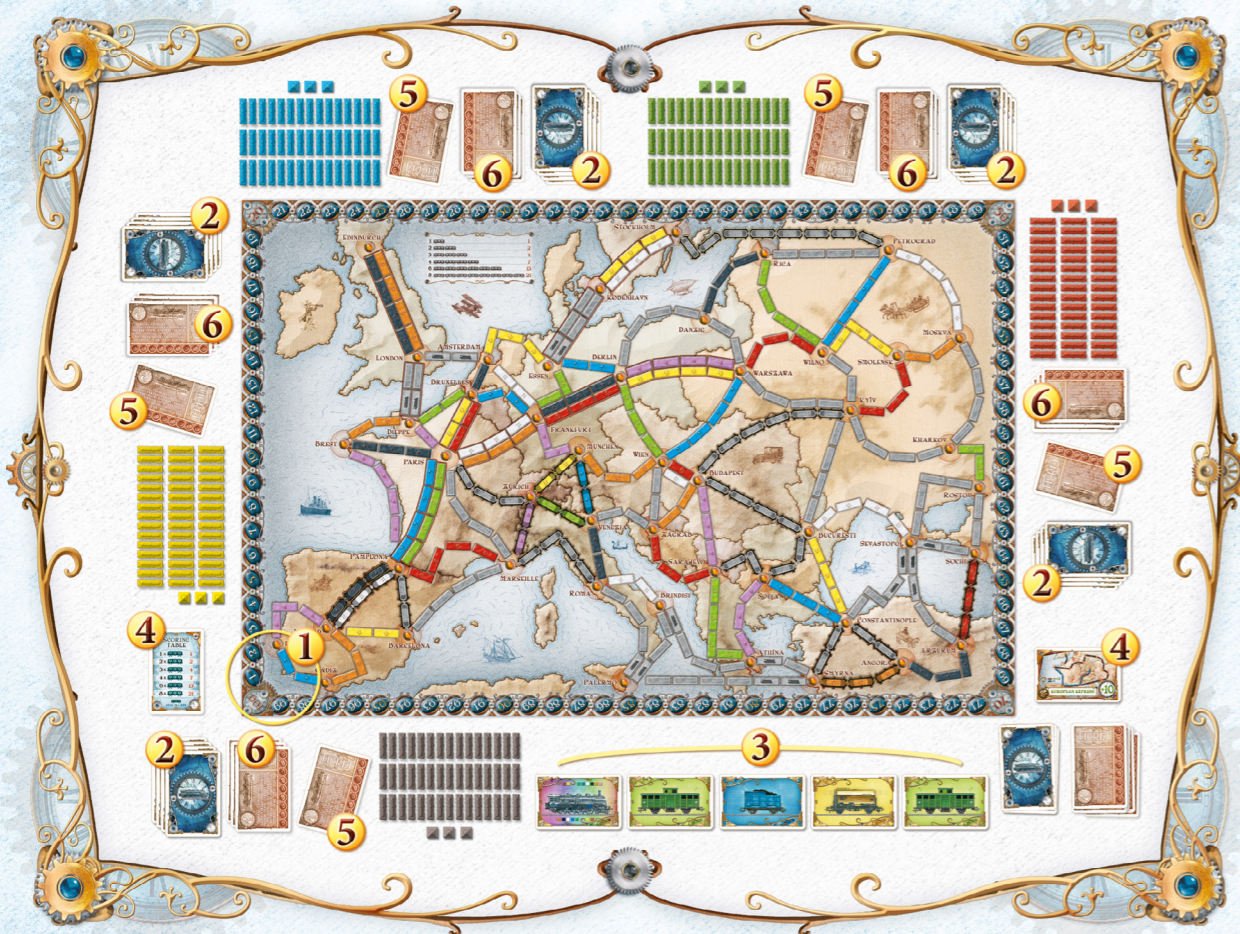
### TÄRKEÄ

Pelaajat, jotka ovat jo pelanneet Menolippua, voivat keskittyä osioihin, jotka käsittelevät uusia sääntöjä. Nämä osiot ovat "Lautat", "Tunnelit" ja "Rautatieasemat".

# PELIN ALKUVALMISTELUT

Asettakaa pelilautaa pöydän keskelle. Jokainen pelaaja valitsee itselleen värin ja ottaa valitsemansa värin mukaiset 45 vaunua ja pistemerkin. Pistemerkki asetetaan pelilautaa kiertävän pisteasteikon alkupäähän 1. Pelin aikana, aina kun pelaaja kerää pisteitä, Hänen pistemerkkiään tulee siirtää eteenpäin pisteasteikolla ansaittuja pisteitä vastaavan määrän verran. Sekoittakaa junakortit ja jakakaa jokaiselle pelaajalle neljä korttia 2. Asettakaa loput junakortit pinoon pelilaudan viereen kuvapuoli alas päin ja kääntäkää pöydälle kuvapuoli ylöspäin esiin pakan viisi päällimmäistä junakorttia 3.

Asettakaa "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortti pelilaudan viereen 4. Ottakaa menoliput ja erotelkaa niistä pitkät reitit (menoliput, joissa on sininen tausta). Sekoittakaa pitkät reitit ja jakakaa yksi jokaiselle pelaajalle 5. Loput pitkät reitit laitetaan kortteja katsomatta takaisin pelilaatikkoon. Sekoittakaa loput tavalliset menoliput ja jakakaa jokaiselle pelaajalle kolme lippua 6. Asettakaa loput menoliput nostopakaksi pelilaudan viereen. Peli voi nyt alkaa.



## PELIN ALOITTAMINEN

Ennen ensimmäistä pelivuoroa, jokaisen pelaajan tulee valita mikä neljästä menolippusta haluavat pitää. Heidän tulee pitää vähintään kaksi menolippua, mutta he voivat halutessaan pitää kolme tai kaikki neljä. Menoliput, joita pelaajat eivät halua pitää, laitetaan takaisin pelilaatikkoon näyttämättä niitä muille pelaajille. Pois heitetty menoliput voivat olla joko pitkiä tai tavallisia reittejä. Ne menoliput, jotka pelaajat säilyttävät, pidetään salassa muilta pelaajilta aina pelin loppuun saakka.

## PELIN TAVOITE

Pelin tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä. Pisteitä saa seuraavista asioista:

- ◆ rakentamalla reittejä kaupunkien välille;
- ◆ rakentamalla katkeamattoman reitin pelaajan menolipussa mainittujen kahden kaupungin välille;
- ◆ rakentamalla pisimmän yhtenäisen reitin; ja
- ◆ jokaisesta pelin päättyessä pelaajan hallussa olevasta rakentamattomasta rautatieasemasta.

Pelaajat menettävät pisteitä, jos he eivät kykene rakentamaan katkeamatonta reittiä menolipussaan mainittujen kahden kaupungin välille.

## PELIN KULKU

Pelaaja, joka on elämänsä aikana käynyt useimmissa Euroopan maassa aloittaa pelin. Tämän jälkeen pelivuoro etenee myötäpäivään. Vuorollaan, pelaajan on tehtävä valintansa mukaan yksi (ja vain yksi) seuraavista neljästä vaihtoehdosta:

**Junakorttien nostaminen** – Pelaaja voi nostaa kaksi junakorttia (tai vain yhden, jos hän valitsee kuvapuoli ylöspäin olevan veturikortin. Katso tarkemmin kohta "Veturikortit");

**Reitin rakentaminen** – Pelaaja voi rakentaa kartalle reitin pelaamalla reitin pituutta ja väriä vastaavan joukon junakortteja. Pelattuaan kortit, pelaaja asettelee yhden oman värisen vaununsa rakentamansa reitin jokaiseen ruutuun. Tämän jälkeen pelaaja siirtää pistemerkkiään pisteasteikolla eteenpäin rakentamansa reitin pisteitä vastaavan määrän verran.

**Menolippujen nostaminen** – Pelaaja nostaa kolme menolippua menolippupakan päältä. Menolipuista on pidettävä vähintään yksi, mutta pelaaja voi pitää kaksi tai kaikki kolme, jos hän haluaa.

**Rautatieaseman rakentaminen** – Pelaaja voi rakentaa rautatieaseman kaupunkiin, jossa sellaista ei vielä ole. Rakentaakseen 1. aseman, hänen tulee pelata kädestään 1 junakortti ja asettaa rautatieasemansa valitsemaansa kaupunkiin. Rakentaakseen 2. aseman, tulee hänen pelata 2 samanväristä junakorttia ja 3. aseman rakentamiseen tarvitaan 3 samanväristä korttia.

## JUNAKORTTIEN NOSTAMINEN

Junakorteissa on kahdeksaa erilaista vaunutyyppeä (väriä), 12 kutakin, joiden lisäksi pakassa on 14 veturikorttia. Korttien värit vastaavat eri reittien värejä pelilaudalla: violetti, sininen, ruskea, valkoinen, vihreä, keltainen, musta ja punainen. Jos pelaaja päättää nostaa junakortteja, voi hän nostaa kaksi korttia vuoronsa aikana. Kortit voidaan nostaa joko viiden kuvapuoli ylöspäin olevan kortin joukosta tai pakan päältä "sokkona". Jos pelaaja nostaa yhden kuvapuoli ylöspäin olevista korteista, korvataan se välittömästi uudella kortilla. Jos pelaaja vuorollaan nostaa pöydällä kuvapuoli ylöspäin olevien viiden junakortin joukosta veturikortin, hän ei saa vuorollaan nostaa kuin yhden kortin kahden sijaan. Jos pelaaja nostaa näkyvissä olevien junakorttien seasta ensin yhden junakortin, joka ei ole veturi, hän ei voi sen jälkeen nostaa näkyvissä olevaa veturia. Jos hän nostaa "sokkona" junakorttipakasta veturin, hän voi tietysti nostaa vielä toisen junakortin (pakasta tai pöydältä). Jos kolme viidestä esillä olevasta junakortista on vetureita, kaikki viisi korttia siirretään heti poistopakkaan ja korvataan viidellä uudella kortilla junakorttipakan päältä. Kädessä pidettävien junakorttien lukumäärää ei ole rajoitettu. Kun junakorttipakka loppuu, poistopakka sekoitetaan uudeksi junapakaksi ja peli jatkuu normaalisti. Kortit tulee sekoittaa huolella, sillä kaikki kortit on pelattu poistopakkaan samanväristen korttien sarjoina. Mikäli kävisi niin, että junakorttipakassa ei ole kortteja, eikä poistopakassakaan ole mitään (eli pelaajat ovat haalineet kaikki junakortit käsiinsä), junakortteja ei voi saada lisää. Pelaajan täytyy joko rakentaa reitti, nostaa lisää menolippuja tai rakentaa rautatieasema.

## VETURIKORTIT

Veturikortit ovat monivärisiä ja toimivat pelissä jokereina. Veturikortin voi pelata osana värisarjaa reittiä rakennettaessa. Ne ovat tarpeen myös lauttareittejä rakennettaessa (katso tarkemmin kohta "Lautat"). Jos pelaaja päättää vuorollaan nostaa junakortteja ja haluaa nostaa kuvapuoli ylöspäin olevan veturikortin, ei hän voi nostaa vuorollaan kuin yhden kortin. Vaikka veturikortti käännettäisiin nostetun kortin korvaavaksi kortiksi tai jos veturikortti oli näkyvissä, mutta sitä ei valittu nostokortiksi, ei kuvapuoli ylöspäin olevaa veturikorttia voi nostaa vuoron toisena korttina. Jos pelaajalla käy tuuri ja hän nostaa veturikortin «sokkona», lasketaan tämä vain yhdeksi nostoksi ja pelaaja voi nostaa vuorollaan yhteensä kaksi junakorttia.



## REITTIEKÄYNTÄ

Rakentaakseen reitin, pelaajan on pelattava kädestään joukko junakortteja, jotka vastaavat rakennettavan reitin ruutuja (tai harmaita ruutuja). Korttien tulee olla keskenään samanvärisiä (tai korvattu jokereilla) ja vastata määrältään reitin pituutta. Useimmat reitit vaativat tietynvärisiä junakortteja. Veturiteita voi käyttää jokereina (katso esimerkki 1). Harmaan reitin voi rakentaa minkä värisillä junakorteilla tahansa, mutta silloinkin kaikkien junakorttien on silti oltava yhdenvärisiä. Sarjassa voi tietysti käyttää veturikortteja jokereina (katso esimerkki 2). Kun reitti rakennetaan, pelaaja laittaa yhden oman vaununappulan reitin jokaiseen ruutuun. Käytetyt junakortit heitetään poistopakkaan. Rakennettu reitti pisteytetään ja reitin rakentanut pelaaja merkitsee ne itselleen siirtämällä pistemerkkiään pisteasteikolla eteenpäin (reittien rakentamisesta saatavat pisteet ilmenevät sivun 7 taulukosta). Pelaaja voi rakentaa minkä tahansa vapaan reitin. Reitit ei ole pakko olla yhteydessä johonkin pelaajan omaan aiemmin rakennettuun reittiin. Koko reitti on rakennettava pelivuoron aikana. Pelaaja ei siten esimerkiksi voi rakentaa kolmen pituisesta reitistä yhdellä vuorolla kahta ruutua ja seuraavalla vuorolla viimeistä kolmatta. Yhden vuoron aikana voi rakentaa vain yhden reitin.

**Esimerkki 1**

**Esimerkki 2**

Rakentaakseen keltaisen reitin, joka on 3 ruutua pitkä. Tulee pelaajalla olla jokin seuraavista yhdistelmistä: kolme keltaista korttia; kaksi keltaista korttia ja veturikortti; yksi keltainen kortti ja kaksi veturikorttia; tai kolme veturikorttia.

Rakentaakseen kaksi ruutua pitkän harmaan reitin, pelaaja voi käyttää esimerkiksi seuraavia yhdistelmiä: kaksi punaista korttia, yksi keltainen kortti ja veturi; kaksi veturia.



## KAKSOISREITIT

Joitakin kaupunkeja yhdistää kaksoisreitti. Nämä reitit kulkevat rinnakkain kahden kaupungin välillä. Sama pelaaja ei voi pelin aikana rakentaa kaksoisreitintä molempia reittejä. Huomioikaa, että kartalla on myös reittejä, jotka kulkevat osittain rinnakkain, mutta yhdistyvät eri kaupunkeihin. Nämä eivät ole kaksoisreittejä.



## TÄRKEÄ POIKKEUS

Kahden ja kolmen pelaajan peleissä, vain toinen kaksoisreitintä reiteistä voidaan käyttää. Pelaaja voi rakentaa kumman reitin tahansa, mutta tämän jälkeen muut pelaajat eivät voi enää rakentaa kaksoisreitintä toista reittiä.

## LAUTAT

Lauttareitit ovat harmaita erikoisreittejä, jotka kytkevät kaksi vesistön erottamaa kaupunkia toisiinsa. Ne on helppo erottaa muista harmaista reiteistä, sillä vähintään yhdessä lauttareitintä ruudussa on veturin siluetti. Rakentaakseen lauttareitintä, pelaajan on pelattava kädestään yksi veturikortti jokaista lauttareitintä sisältämää veturisiiluetta kohden ja lisäksi tavallinen sarja kortteja reitintä loppuja harmaita ruutuja kohden.



## TUNNELIT

Tunnelit ovat erikoisreittejä, jotka erottuvat muista reiteistä siten, että tunnelien ruutujen päädyt on tummennettu ja reitintä ääriviivat ovat erilaiset. Kun pelaaja rakentaa tunnelireitintä, hän ei ikinä voi olla varma siitä, kuinka pitkää reittiä hän on viime kädessä rakentamassa. Yrittäessään rakentaa tunnelireitintä, pelaajan tulee ensin pelata kädestään reitintä pituutta ja väriä vastaava määrä junakortteja. Tämän jälkeen nostopakasta käännetään kolme päällimmäistä junakorttia.

Jokaista nostopakasta nostettua junakorttia kohden, joka on samanvärisen kuin pelaajan kädestä pelaamat kortit, pelaajan tulee pelata kädestään ylimääräinen samanvärisen junakortti (tai veturikortti). Vasta tämän jälkeen pelaaja saa rakentaa itselleen

kyseisen tunnelireitintä. Jos pelaajalta ei löydy vaadittua määrää ylimääräisiä junakortteja (tai hän ei halua pelata niitä), hän saa ottaa kaikki kyseisellä kierroksella pelaamansa kortit takaisin käteensä. Hänen vuoronsa päättyy tähän. Pelaajan vuoron päätteeksi nostopakasta tunnelia varten käännetty kolme korttia siirretään poistopakkaan. Muistakaa, että veturikortit ovat monivärisiä jokereita. Tästä syystä kaikki veturikortit, jotka käännetään nostopakasta tunnelin rakentamisen yhteydessä, täsmäävät pelaajan kädestä pelaamiin kortteihin. Pelaajan on siten aina pelattava kädestään ylimääräinen junakortti jokaista nostopakasta käännettyä veturikorttia kohden. Jos pelaaja aikoo rakentaa tunnelin pelkkiä veturikortteja käyttäen, hänen on pelattava kädestään ylimääräisiä junakortteja (tässä Tapauksessa veturikortteja) vain jokaista nostopakasta käännettyä veturikorttia kohden.

Siinä harvinaisessa tapauksessa, että nosto- ja poistopakassa ei ole riittävästi kortteja kolmen kortin kääntämistä varten, vain jäljellä olevat kortit käännetään. Jos pelaajat ovat hamstranneet kaikki junakortit itselleen, on tunneli mahdollista rakentaa ilman riskiä siitä, että rakentaminen maksaisi ylimääräisiä kortteja.



## MENOLIPPujen NOSTAMINEN

Pelaaja voi käyttää vuoronsa myös menolippujen nostamiseen. Valitessaan tämän toiminnon, hän nostaa kolme päällimmäistä korttia menolippupakasta. Jos menolippupakassa ei ole kolme korttia, hän nostaa ne, jotka ovat jäljellä. Nostamistaan kolmesta menolipuista hänen täytyy pitää vähintään yksi, mutta halutessaan hän voi pitää kaksi tai vaikka kaikki kolme. Menoliput, joita pelaaja ei halua pitää, laitetaan takaisin pakan pohjalle kuvapuoli alaspäin. Menoliput, jotka pelaaja päätti pitää, on pidettävä pelin loppuun saakka. Niitä ei voi heittää pois pelin myöhemmässä vaiheessa. Jokaisessa menolipussa on kahden kaupungin nimi ja pistearvo. Jos pelaaja rakentaa omia reittejään siten, että menolipussa mainitusta kaupungista toiseen menee pelaajan rakentama yhtenäinen muovisten junavaunujen kuvaama reitti (mitä kautta pelilautaa hyvänsä), hän saa menolipussa mainitun pistemäärän pelin lopussa. Jos yhdistäminen ei onnistu, pelaaja menettää menolipun pistearvon verran pisteitä. Menoliput pidetään salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti. Pelaajien menolippujen lukumäärälle ei ole rajoituksia pelin aikana.



## RAUTATIEASEMAN RAKENTAMINEN

Rautatieasema antaa omistajalleen mahdollisuuden käyttää yhtä, ja vain yhtä, toisen pelaajan kaupungista johtavaa reittiä omilla menolipuilla olevien kaupunkien yhdistämiseen. Aseman voi rakentaa kaupunkiin, johon ei aiemmin ole rakennettu toista asemaa, riippumatta siitä, onko kaupungista rakennettu reittejä vielä vai ei. Kaksi eri pelaajaa ei voi rakentaa asemaa samaan kaupunkiin.

Pelaaja voi rakentaa vain yhden aseman vuorossa, pelin aikana yhteensä kolme. Rakentaakseen 1. aseman, pelaajan tulee pelata kädestään 1 junakortti ja asettaa rautatieasemansa valitsemansa kaupunkiin. Rakentaakseen 2. aseman, tulee hänen pelata kädestään 2 samanväristä junakorttia ja 3. aseman rakentamiseen tarvitaan 3 samanväristä korttia. Kuten muutoinkin, vaunukortin voi korvata jokerilla, eli veturikortilla. Jos pelaaja käyttää rautatieasemaansa useiden eri menolippujen tarpeisiin, tulee hänen aina käyttää samaa kaupungista johtavaa reittiä kaikkiin menolippuihin. Rautatieaseman omistajan ei tarvitse päättää mikä kaupungista johtavista reiteistä otetaan käyttöön ennen pisteytysvaihetta pelin lopussa. Pelaajan ei tarvitse rakentaa yhtään asemaa pelin aikana, jos hänellä ei ole tähän tarvetta. Jokaisesta käyttämättömästä asemasta saa pelin lopussa neljä pistettä.



## PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun jollain pelaajista on jäljellä vain kaksi junaa tai vähemmän vuoronsa lopussa, kaikki pelaajat (mukaan lukien tämä pelaaja) pelaavat vielä yhden vuoron. Sen jälkeen peli päättyy ja pisteet lasketaan.

Jos jollakin pelaajalla on 2 tai vähemmän junavaunua jäljellä, viimeinen pelikierros alkaa.

## PISTEIDEN LASKU

Pelin päättyessä, pelaajilla tulisi jo olla laskettuna pisteet rakentamistaan reiteistä. Voi kuitenkin olla hyvä tarkistaa, ettei pelin aikana ole sattunut laskuvirheitä ja laskea reiteistä ansaitut pisteet uudelleen. Tämän jälkeen pelaajat paljastavat menolippunsa ja lisäävät tai vähentävät niiden pistearvon, riippuen siitä, onnistuiko yhtenäisen reitintä rakentaminen menolipun kaupunkien välille vai ei. Muistakaa, että pelaajat voivat tässä vaiheessa käyttää rautatieasemia ja hyödyntää toisen pelaajan rakentamaa (yhtä reittiä per asema) hyväksien täyttäessään menolippujensa reittivaatimuksia. Jos pelaaja käyttää samaa asemaa useamman menolipun reittivaatimuksiin, tulee hänen aina käyttää samaa kaupungista johtavaa reittiä kaikkiin menolippuihin. Lisätään jokaisen pelaajan pisteisiin neljä pistettä jokaista pelaajan käyttämättä jättämää rautatieasemaa kohden. Lopuksi, pelaaja, jolla on pisin yhtenäinen reitti (laskekaa vaunut, ei yhteyksien määrää) saa "pisin yhtenäinen reitti" bonuskortin, joka tuo kymmenen lisäpistettä. Pisin yhtenäinen reitti voi sisältää ympyröitä ja kulkea saman kaupungin läpi useaan kertaan, mutta samaa reittiä ei voi käyttää kuin yhteen kertaan.

REITIN PITUUS	PISTEET
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Kun pelaaja rakentaa reitintä, tulee reitintä rakentamisesta ansaitut pisteet heti merkittä pisteetkölle.

**Esimerkki 1**

**Tunnelin rakentaminen 2 punaisella kortilla, 1 punainen kortti käännetään nostopakasta: 1 ylimääräinen punainen (tai veturi) tarvitaan**

**Esimerkki 2**

**Tunnelin rakentaminen 2 vihreällä kortilla, 1 veturikortti käännetään nostopakasta: 1 ylimääräinen vihreä (tai veturi) tarvitaan**

**Esimerkki 3**

**Tunnelin rakentaminen 2 veturikortilla, 1 veturikortti käännetään nostopakasta: 1 ylimääräinen veturikortti tarvitaan**

Asemien avulla käyttöön otettuja toisten pelaajien reittejä ei saa laskea hyväksi pisintä yhtenäistä reittiä laskettaessa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä pitkä katkeamaton jono, kaikki pisimmän reitin rakentaneet saavat täydet kymmenen pistettä. Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä, voittaa pelaaja, jolla on eniten suoritettuja menolippuja. Jos suoritettuja menolippuja on myös yhtä monta, on voittaja se pelaaja, joka on käyttänyt vähemmän rautatieasemia. Jos vielä tämänkin jälkeen on tasapeli, pelin



## LOPPUPISTEIDEN LASKEMINEN.



**UNBOX NOW**

🇫🇮 Velkommen til en verden med *Ticket to Ride*.

Opplev flere fantastiske spil samt **din eksklusive gave** med din **personlige kode!**

For at **åbne din gave**, skal du scanne QR-koden eller besøge

[gift.unboxnow.com/tickettorideeurope](http://gift.unboxnow.com/tickettorideeurope)

🇸🇪 Välkommen till *Ticket to Ride!*

Upptäck fler fantastiska spel samt en **exklusiv gåva** med din **personliga kod!**

För att **läsa upp din gåva** kan du skanna QR-koden eller besöka

[gift.unboxnow.com/tickettorideeurope](http://gift.unboxnow.com/tickettorideeurope)

🇫🇮 Tervetuloa *Ticket to Riden* maailmaan.

Löydä lisää uskomattomia pelejä sekä sinun **lahjasi** henkilökohtaisella **koodillasi!**

Voit **avata lahjasi** skannaamalla QR-koodin tai käymällä osoitteessa

[gift.unboxnow.com/tickettorideeurope](http://gift.unboxnow.com/tickettorideeurope)

🇩🇰 Velkommen til *Ticket to Ride*-universet!

Opplev flere fantastiske spill og motta en **eksklusiv gave** med din **personlige kode!**

Få **tilgang til gaven** din ved å scanne QR-koden eller ved å gå inn på:

[gift.unboxnow.com/tickettorideeurope](http://gift.unboxnow.com/tickettorideeurope)

## PELIN TOTEUTUS

Pelin suunnittelija : Alan R. Moon

Kuvitus : Julien Delval

Grafisk Designer Cyrille Daujean

Norske regler Nils Håkon Nordberg

Geographical Note: We strove to accurately represent the political boundaries of Europe in 1901 and preserve the cities' common name in their local language at the time.

For gameplay purposes however, we were forced to slightly adjust the position of certain cities on the map.

**Haluamme kiittää seuraavia pelitestaukseen osallistuneita henkilöitä:**

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist ja koko Days of Wonderin henkilökunta.

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

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.