

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EUROPE



Frá hrjóstrugum hæðum Edinborgar til sólríkra hafna Konstantínópel, frá rykugum húsasundum Pamplona til vindbarinnar lestarstöðvar í Berlín. Ticket to Ride í Evrópu býður þér í nýtt lestarævintýri um stórborgir Evrópu við upphaf síðustu aldar. Tekurðu áhættuna í dimmum lestargöngum í Sviss? Blundar í þér löngun til að leggja upp í ferjuferð yfir Svartahaf? Eða dreymir þig um að reisa íburðarmiklar lestarstöðvar í höfuðstöðum gömlu heimsveldanna? Ef svarið er já gætirðu orðið lestarkóngur Evrópu.

Gríptu föggur þínar og leggðu upp í ferð!



TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER

INNIHALD

- ◆ 1 leikborð með korti af Evrópu
- ◆ 240 litaðir lestarvagnar (45 af hverjum lit, bláum, rauðum, grænum, gulum og svörtum, auk nokkurra aukavagna hverjum lit)
- ◆ 15 litaðar lestarstöðvar (þrjár í hverjum lit, samsvarandi lestalitunum)
- ◆ 158 myndskreytt spil, þar af:



110 lestarvagnsspil, 12 af hverri gerð, auk 14 dráttarvagna



40 venjulegar leiðir



6 langar leiðir með bláum bakgrunni



1 bónusspil evrópskrar hraðlestar fyrir lengstu óslitnu leiðina



1 samantektarspjald

- ◆ 5 leikpeð (eitt í hverjum lit)
- ◆ 1 Days of Wonder-aðgangsorð fyrir netið (á baksíðu leikreglnanna)
- ◆ Leikreglur

MIKILVÆG ÁBENDING

Leikmönnum sem þekkja fyrsta leikinn, Ticket to Ride®, er bent á að kynna sér nýjungarnar, ferjur, göng og lestarstöðvar.

GERT KLÁRT FYRIR LEIK

Leikborðið er breitt út. Hver leikmaður fær 45 lesturvagna í eins lit, þrjár lestarstöðvar í sama lit og samsvarandi leikpeð. Leikmenn koma þeim sýnum fyrir á upphafsreit stigareitanna á jafri spilaborðsins **1**. Þegar leikmaður vinnur sér inn stig í spiliu færir hann peðið sitt fram um jafnmarga reiti.

Stokkið lestarvagnsspilun og gefið hverjum leikmanni fjögur **2**.

Afgangurinn af lestarvagnsspilunum er settur á hvolf í bunka hjá leikborðinu. Efstu fimm spilun eru tekin og lögð niður hlið við hlið þannig að þau snúi upp **3**.

Leggið bónusspil evrópsku hraðlestarinnar og samantektarspjaldið niður við leikborðið og látið þau snúa upp til áminningar fyrir leikmennina **4**.

Takið lestarviðstöðina og aðskilið löngu leiðirnar (lestarviðstöðin sex með bláa bakgrunninum) frá venjulegu leiðunum **5**. Stokkið löngu leiðirnar og gefið eina á hvern leikmann. Setjið þær löngu leiðir sem eru eftir aftur í kassann án þess að nokkur sjái hvaða leiðir það eru.

Stokkið nú venjulegu lestarviðstöðina, allar stuttar leiðir með venjulegum bakgrunni, og gefið þrjá á hvern leikmann **6**, og leggið restina á hvolf í bunka við leikborðið.

Nú er hægt að hefja leikinn.

UMFERDIR

Sá leikmaður sem heimsótt hefur flest Evrópulönd á lífsleiðinni byrjar leikinn, sem gengur svo réttisá eftir það. Þegar leikmaður á að gera má hann **aðeins gera eitt af eftirfarandi**:

Draga lestarvagnsspil – Leikmaður má draga tvö lestarvagnsspil (eða bara eitt, ef spilið sem hann velur er dráttarvagnsspil sem snýr upp. Frekari upplýsingar um reglur fyrir dráttarvagna undir **Dráttarvagnar**);

Eigna sér leið – Leikmaður eignar sér leið á leikborðinu með því að spila lestarvagnsspilum sem samsvara leiðinni í lit og fjölda þeirra reita sem leiðin er sett saman úr. Því næst setur leikmaðurinn einn plastlestarvagn á hvern reit leiðarinnar og færir leikpeðið sitt fram um jafnmarga reiti á stigareitunum og fjöldi stiganna sem leiðin gefur, eins og sýnt er á stigagjafartöflunni;

Draga lestarviðstöð – Leikmaður dregur þrjá lestarviðstöðir afst úr bunkanum og verður að halda minnst einum þeirra;

Byggja lestarstöð – Leikmaður má byggja lestarstöð á hvaða borg sem er svo framarlega sem ekki sé lestarstöð þar fyrir. Til að byggja sína fyrstu lestarstöð, spilar leikmaður út lestarvagnsspili í hvaða lit sem er og setur eina af lestarstöðvunum sínum á borgina sem hann valdi. Til að byggja aðra lestarstöð þarf að spila út tveimur spilum í sama lit og til að byggja þá þriðju setur hann út þrjú spil í sama lit.

DRÁTTUR LESTARVAGNSSPILA

Lestarvagnsspilun eru af átta gerðum, 12 spil af hverri, auk 14 dráttarvagnsspila.

Litur hvorrar gerðar samsvarar lit ýmissa lestarlína milli borga á leikborðinu; fjólblár, blár, appelsínugulur, hvítur, grænn, gulur, svartur og rauður.

Ef leikmaður ákveður að draga lestarvagnsspil má hann draga tvö þegar hann á að gera. Spilun eru annaðhvort dregin úr þeim fimm sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef leikmaður dregur eitt af spilunum sem snúa upp verður hann að draga annað efst úr bunkanum og setja niður í staðinn. Ef leikmaður velur dráttarvagnsspil sem snýr upp má hann ekki draga fleiri í þeirri umferð (sjá **Dráttarvagnar**).

Ef sú staða kemur upp að þrjú af þeim fimm lestarvagnsspilum sem snúa upp eru dráttarvagnar verður að leggja þau spil til hliðar og setja fimm ný í staðinn.

Leikmenn geta haft ótakmarkaðan fjölda spila á hendi. Þegar bunkinn er búinn eru þau spil sem lögð hafa verið til hliðar stokkuð og notuð í nýjan bunka til að draga úr. Stokka verður spilun vel og vandlega þar sem þau eru yfirleitt sett til hliðar í samstæðum.

Ef svo ólíklega vill til að bunkinn klárast og engin lestarvagnsspilun hafa verið lögð til hliðar, þar sem leikmenn hafa hamstrað spilun, er ekki hægt að draga lestarvagnsspil. Leikmaður verður að eigna sér leið, draga lestarviðstöð eða byggja lestarstöð í staðinn.

DRÁTTARVAGNAR

Dráttarvagnsspilun eru marglit og virka sem jókerar í leiknum, geta verið hvaða lestarvagn sem er.

Dráttarvögnum má spila með hvaða samstæðu spila sem er þegar verið er að slá eign á leið. Þeir eru einnig nauðsynlegir þegar eign er slegið á ferjuleiðir (sjá **Ferjur**).

Ef dráttarvagnsspil sem snýr upp er valið þegar leikmaður er að gera má hann bara draga það eina spil. Ef dráttarvagnsspil er dregið og sett í stað annars spils sem var tekið úr borði, eða dráttarvagnsspil snýr upp í borði en var ekki dregið sem fyrsta (og eina) spilið, má ekki draga það sem annað spil.

Ef leikmaður hefur aftur á móti heppnina með sér og dregur dráttarvagnsspil efst úr bunkanum í blindum drætti telst það bara sem eitt spil og leikmaðurinn má draga annað spil.



UPPHAF LEIKSINS

Áður en leikmenn hefja leik verða þeir að ákveða hvaða lestarviðstöð sem þeim voru gefnir þeir ætla að halda á hendi. Leikmenn halda að minnsta kosti tveimur viðstöðum, en mega halda fleirum ef þeir vilja. Látið þá lestarviðstöðina sem ekki á að halda aftur í kassann án þess að aðrir leikmenn sjái hvað stendur á þeim. Miðarnir sem lagðir eru í kassann geta bæði verið langar og venjulegar leiðir. Þeir miðar sem leikmenn ákveða að halda eru geymdir til leiksloka.

MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að safna eins mörgum stigum og hægt er. Hægt er að fá stig með því að:

- ◆ Eigna sér lestarlínu á milli tveggja aðliggjandi borga á kortinu;
- ◆ Klára leið á milli borga sem gefin er upp á lestarviðstöð leikmanns;
- ◆ Klára lengstu óslitnu leiðina og vinna bónusspil evrópsku hraðlestarinnar;
- ◆ Eiga eina eða fleiri lestarstöðvar eftir ónotaðar í lok leiks.

Stig eru dregin af leikmönnum fyrir hvern lestarviðstöð sem þeim tekst ekki að klára fyrir lok leiksins.

EIGN SLEGIÐ Á LEIÐ

Leið er samsett af lituðum reitum (í sumum tilvikum gráum) á milli tveggja aðliggjandi borga á leikborðinu. Til að eigna sér leið verður leikmaður að spila lestarvagnsspilum í samstæðum lit og leiðin og jafnmörgum og reitirnir í leiðinni eru.

Flestar leiðir þurfa ákveðinn fjölda spila í sama lit svo að hægt sé að slá eign sinni á þær. Dráttarvagnar geta komið í stað hvaða spils sem er, sama hvaða lit það er af (sjá dæmi 1).

Leiðir sem eru gráar er hægt að eigna sér með hvaða litasamstæðu sem er, þ.e. spilun í samstæðunni þurfa að vera í sama lit (sjá dæmi 2).

Þegar leikmaður eignar sér leið leggur hann einn plastlestarvagn á hvern reit leiðarinnar. Öll spil sem notuð eru til að slá eign á leiðina eru lögð til hliðar. Leikmaður skráir strax stigin sem hann fær með því að færa leikpeðið fram um þann fjölda reita á stigareitunum sem samsvarar þeim stigafjölda sem leiðin gefur, eins og sýnt er á stigagjafartöflunni á bls. 7.

Leikmaður getur eigna sér hvaða lausu leið sem er á leikborðinu. Hann þarf ekki að tengja hana við aðrar leiðir sem hann hefur þegar eignað sér.

Leikmaður verður að slá eign sinni á alla leiðina þegar hann á að gera. Það er til dæmis ekki hægt að leggja tvo lestarvagna á þriggja reita leið og biða svo þangað til í næstu umferð til að leggja niður þann þriðja.

Leikmaður má bara slá eign sinni á eina leið þegar hann á að gera.

Dæmi 1

Eða

Eða

Eða

Dæmi 2

Eða

Eða

Eða

Eða

Til að slá eign sinni á gula leið, sem er þrjú reitir að lengd, verður leikmaður að spila eftirfarandi spilasamstæðu: þremur gulum spilum; tveimur gulum spilum og dráttarvagni; einu gulu spili og tveimur dráttarvögnum; eða þremur dráttarvögnum.

Hægt er að eigna sér gráa leið sem er tveir reitir að lengd með því að spila tveimur rauðum spilum; einu gulu spili og dráttarvagni; eða tveimur dráttarvögnum.



TVÖFALDAR LEIÐIR

Sumar borgir eru tengdar með tveimur leiðum. Þetta eru leiðir sem liggja samhliða og eru jafnlangar frá einni borg til annarrar. Einn leikmaður getur aldrei eignað sér báðar leiðir á milli tveggja borga.

Hafið í huga að leiðir sem eru að hluta til samliggjandi en tengjast mismunandi borgum teljast ekki sem tvöfaldar leiðir.



MÍKILVÆG ÁBENDING:

Þegar 2 eða 3 leikmenn spila má bara nota aðra leiðina af tvöfaldri leið. Leikmaður getur slegið eign sinni á aðra hvora leiðina á milli tveggja borga en við það lokast hin leiðin það sem eftir lifir leiksins.

FERJUR

Ferjur eru sérstakar grár leiðir sem tengja saman tvær aðliggjandi borgir sem liggja sitthvoru megin við vatn eða haf. Þær eru auðkenndar með dráttarvagnatákni/-táknunum á að minnsta kosti einum reit leiðarinnar.

Til að slá eign sinni á ferjuleið verður leikmaður að spila dráttarvagnsspili fyrir hvert dráttarvagnatákn á leiðinni, auk réttis fjölda spila í réttum lit fyrir restina af ferjuleiðinni.



GÖNG

Göng eru sérstakar leiðir sem auðvelt er að þekkja af sérstökum gangamerkingum og útlínunum sem umlykja reiti leiðanna. Það sem gerir göng sérstök er að leikmenn geta aldrei verið vissir um hvað leiðin sem þeir eru að slá eign sinni á er nákvæmlega löng.

Þegar leikmaður reynir að eigna sér gangaleið verður hann fyrst að spila þeim fjölda spila sem samsvarar lengd leiðarinnar. Því næst dregur hann þrjú efstu spilin úr lestarvagnabunkanum og leggur niður þannig að þau snúi upp. Fyrir hvert það spil sem leikmaðurinn dregur sem er í sama lit og spilin sem hann notaði til að slá eign sinni á göngin verður leikmaðurinn nú að spila öðru spili af sama lit (eða dráttarvagni) af hendi. Fyrst þá hefur leikmanninum tekist að slá eign sinni á gangaleiðina.

Ef leikmaðurinn er ekki með nógu mörg lestarvagnsspil í samsvarandi lit (eða hann vill ekki spila þeim) má hann taka aftur þau spil sem hann spilaði út upphaflega og næsti leikmaður á að gera. Þau þrjú lestarvagnsspil sem voru dregin vegna ganganna eru lögð til hliðar.

Munið að dráttarvagnar eru marglitir jókerar. Sem slíkt samsvarar hvert dráttarvagnsspil sem dregið er úr bunkanum þegar leikmaður reynir að fara í gegnum göng sjálfkrafa lit þeirra spila sem spilað er á leiðina. Leikmaður verður því að spila öðru spili í sama lit.

Ef leikmaður reynir að fara í gegnum göng með dráttarvagnsspilum eingöngu verður hann bara að spila aukaspilum (dráttarvagnsspilum) ef dráttarvagnar koma upp í þeim þremur spilum sem eru dregin.



Til að slá eign á ferjuleiðina frá Smyrna til Palermo þarf fjögur lestarvagnsspil í einhverjum einum lit og tvo dráttarvagna.



Tvönn samliggjandi göng – ein svört og ein hvít – tengja Madrid og Pamplona.

Dæmi 1

2 raudum spilum spilað, 1 rautt dregið: Spila þarf 1 rauðu í viðbót

Dæmi 2

2 grænum spilum spilað, 1 dráttarvagn dreginn: Spila þarf 1 grænu í viðbót

Dæmi 3

2 dráttarvögnum spilað, 1 dráttarvagn dreginn: Spila þarf 1 dráttarvagni í viðbót

Ef svo ólíklega vill til að það eru ekki nógu mörg spil í bunkanum, eða spil sem lögð hafa verið til hliðar, til að draga þrjú spil dregur leikmaðurinn þau spil sem eru til staðar. Ef engin spil eru til að draga, þar sem leikmenn hafa verið að hamstra þau, getur leikmaður slegið eign sinni á göng án þess að eiga á hættu að þurfa að spila fleiri spilum.

DRÁTTUR LESTARMIÐA

Leikmaður getur notað sína umferð til að draga fleiri lestarmiða. Það gerir hann með því að draga þrjú nýja miða efst úr lestarmiðabunkanum. Ef færri en þrjú lestarmiðar eru eftir í stokknum dregur leikmaður þá miða sem eftir eru.

Leikmaður sem dregur lestarmiða verður að halda í það minnsta einum, en getur haldið tveimur eða þremur. Þeim miðum sem leikmaður vill ekki halda setur hann neðst í lestarmiðabunkann. Þeim lestarmiðum sem haldið er á hendi verður að halda til loka leiksins. Það er ekki hægt að losa sig við þá í næsta lestarmiðadrætti.

Borgirnar á lestarmiðanum gefa til kynna leiðina sem leikmaður verður að fara. Þær geta þýtt aukastig eða kostað stig. Ef leikmaður hefur náð að tengja borgirnar tvær á lestarmiðanum sínum með plastlestunum sínum í lok leiksins fær hann aukastig samkvæmt því sem tekið er fram á lestarmiðanum. Ef honum hefur mistekist að tengja borgirnar tvær eru stigin sem gefin eru upp á lestarmiðanum dregin frá heildarstigafjölda hans.

Lestarmiðar eru ekki sýndir öðrum leikmönnum fyrr en stigin eru tekin saman í lok leiksins. Engin takmörk eru á hve marga lestarmiða einn leikmaður getur haft á hendi á meðan á leiknum stendur.



BYGGING LESTARSTÖÐVAR

Lestarstöð gerir eiganda sínum kleift að nota eina, og aðeins eina, leið sem er í eigu annars leikmanns, inn eða út úr borginni sem byggt er í svo hann geti tengt borgirnar á lestarmiðanum sínum.

Hægt er að byggja Lestarstöð í hvaða borg sem er sem ekki hefur lestarstöð, jafnvel þótt allar leiðir inn í hana séu lausar. Tveir leikmenn mega aldrei byggja lestarstöð í sömu borg.

Hver leikmaður má bara byggja eina lestarstöð þegar hann á að gera, og að hámarki þrjár í gegnum allan leikinn.

Til að byggja fyrstu lestarstöðina sína spilar leikmaður einu lestarvagnsspili og leggur það til hliðar og setur eina lestarstöðina sína á þá borg sem hann hefur valið. Til að byggja lestarstöð númer tvö spilar leikmaður og leggur til hliðar tvö lestarvagnsspil í sama lit og þrjú spil í sama lit fyrir þriðju lestarstöðina. Eins og venjulega er hægt að nota dráttarvagn í stað venjulegra lestarvagnsspila.

Ef leikmaður notar sömu lestarstöðina til að tengja borgir á mismunandi lestarmiðum verður hann að nota sömu leiðina að borginni þar sem lestarstöðin er staðsett fyrir alla miðana. Eigandi lestarstöðvarinnar þarf ekki að ákveða hvaða leið hann notar fyrr en í lok leiksins.

Leikmaður þarf ekki að byggja lestarstöðvar. Fyrir hverja þá lestarstöð sem leikmaður hefur ekki notað fær hann fjögur aukastig í lok leiksins.

Kostnaður við lestarstöð

LEIKSLOK

Þegar einn leikmaður á einungis eftir 0-2 plastlestarvagna þegar hann lýkur við að gera fær hver leikmaður, að honum meðtöldum, að gera einu sinni í viðbót. Eftir það er leiknum lokið og stigin eru tekin saman.

STIGAÚTREIKNINGUR

Leikmenn ættu þegar að hafa gefið upp þau stig sem þeir fengu fyrir að klára leiðirnar sínar. Til að tryggja að engin mistök hafi verið gerð getur verið gott að endurtelja leiðastig hvers leikmanns.

Því næst sýna leikmenn lestarmiðana sína. Stigum þeirra lestarmiða sem tókst að klára er bætt við heildarstigafjölda viðkomandi leikmanns. Stig þeirra lestarmiða sem ekki tókst að klára eru dregin frá heildarstigafjölda viðkomandi leikmanns.

Hafið í huga að hver lestarstöð gerir eiganda sínum kleift að nota eina (og aðeins eina) leið annars leikmanns í viðkomandi borg í þeim tilgangi að klára lestarmiða. Ef leikmaður notar sömu lestarstöð til að tengja borgir á öðrum lestarmiðum verður hann að nota nákvæmlega sömu leiðina að lestarstöðinni á öllum lestarmiðunum.

Fjórum stigum er bætt við heildarstigafjölda leikmanns fyrir hverja ónotaða lestarstöð sem hann á.



LENGD LEIÐAR	STIGASKOR
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Þegar leikmaður slær eign á leið, fær hann um leið jafnmörg stig og stigaskorið segir til eftir því hve löng leiðin hans var.

Að lokum er þeim leikmanni gefin 10 aukastig sem fær evrópsku hraðlestina fyrir að ná lengstu óslitnu leiðinni á leikborðinu. Þegar verið er að meta og bera saman lengstu leiðirnar skal aðeins taka tillit til þeirra leiða sem eru með samlita lestarvagna alla leiðina. Óslitin leið getur legið í hringi og farið í gegnum sömu borgina nokkrum sinnum, en það má bara telja hvern plastlestarvagn einu sinni þegar verið er að taka saman óslitna leið. Lestarstöðvar, og leiðir annarra leikmanna sem þær veita aðgang að, teljast ekki með þegar lengsta óslitna leiðin er mæld. Ef fleiri en einn leikmaður eru með jafnlanga lengstu leið fá þeir allir 10 aukastig.

Leikmaðurinn sem hefur flest stiginn vinnur leikinn. Ef tveir eða fleiri leikmenn eru með jafnmörg stig vinnur sá sem kláraði flesta lestarmiðana. Ef enn er jafnt vinnur sá sem notaði færstar lestarstöðvar. Ef svo ólíklega vill til að enn sé jafnt vinnur sá leikmaður sem fékk bónusspil evrópsku hraðlestarinnar.



ÚTREIKNINGUR HEILDARSTIGAFJÖLDA



FRAMLEIÐENDUR

Leikjahönnuður: Alan R. Moon

Teikningar: Julien Delval

Grafísk hönnun: Cyrille Daujean

Við viljum þakka eftirfarandi fólki sem prófaði leikinn fyrir þeirra framlag: 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 öllum hjá Days of Wonder.

Athugasemd varðandi landafræði: Við reyndum eftir fremsta megni að hafa pólitísk landamæri eins og þau voru árið 1901, auk þess að halda nöfnum borga eins og þau komu fyrir í móðurmáli þeirra sem bjuggu í viðkomandi landi á þessum tíma. Hins vegar þurftum við að færa sumar borgir lítillega til á kortinu til þess að þær féllu betur að þörfum leiksins.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

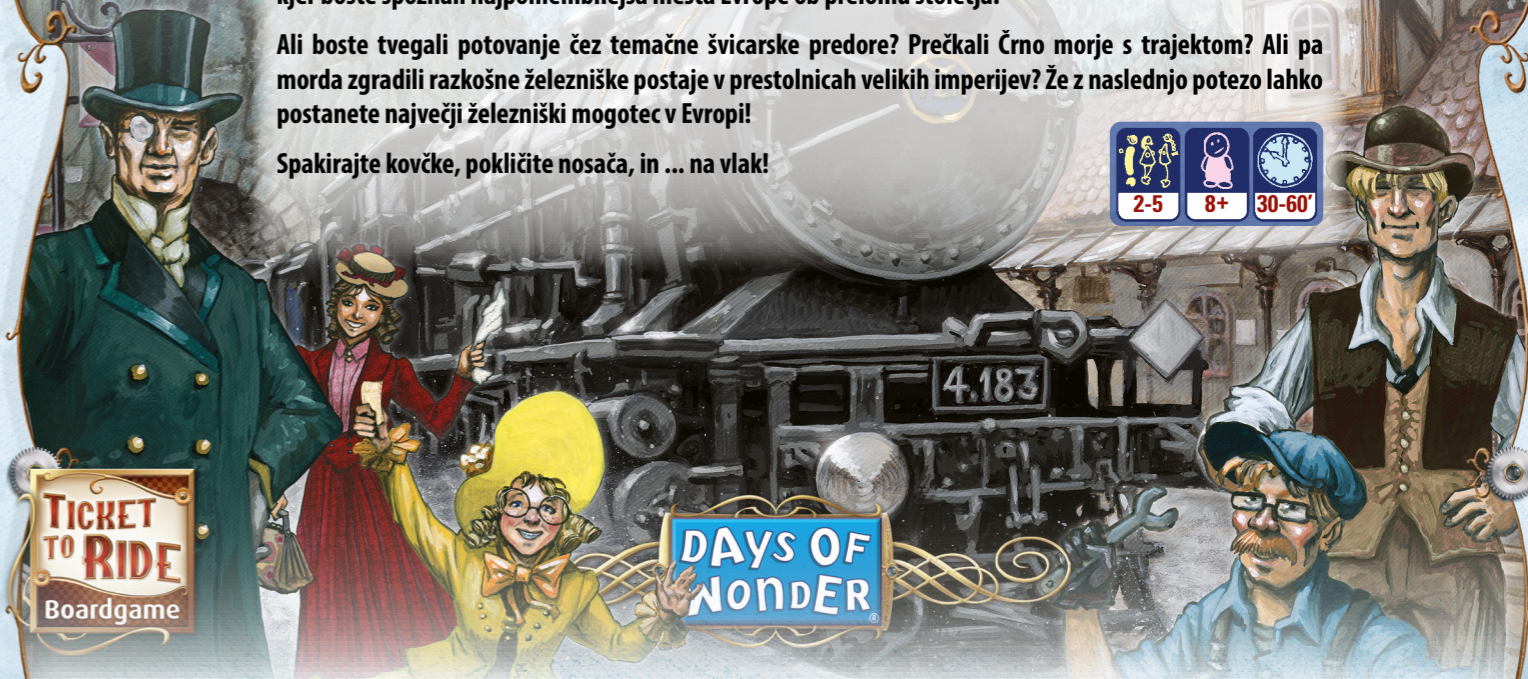


Alan R. Moon TICKET TO RIDE® EUROPE

Od razgibanih pobočij Edinburga do s soncem obsijanega pristanišča v Carigradu, od zaprašanih ulic Pamplone do vetrovne postaje v Berlinu. Ticket to Ride Europe vas popelje na dogodivščino z vlaki, kjer boste spoznali najpomembnejša mesta Evrope ob prelomu stoletja.

Ali boste tvegali potovanje čez temačne švicarske predore? Prečkali Črno morje s trajektom? Ali pa morda zgradili razkošne železniške postaje v prestolnicah velikih imperijev? Že z naslednjo potezo lahko postanete največji železniški mogotec v Evropi!

Spakirajte kovčke, pokličite nosača, in ... na vlak!

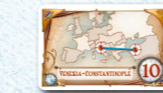


VSEBINA

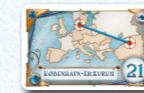
- ◆ 1 zemljevid Evrope
- ◆ 240 figuric vagonov (po 45 v modri, rdeči, zeleni, rumeni in črni barvi ter še nekaj rezervnih)
- ◆ 15 figuric železniških postaj (po 3 v vsaki barvi vagonov)
- ◆ 158 ilustriranih kart:



110 kart z vagoni: 12 vsake barve ter 14 lokomotiv



40 navadnih vozovnic



6 vozovnic z modrim ozadjem z oddaljenimi destinacijami



1 nagrada Evropa Ekspres za najdaljšo neprekinjeno pot



1 pripomoček za točkovanje

- ◆ 5 žetonov za označevanje točk (po 1 v vsaki barvi)
- ◆ 1 Days of Wonder Online pristopna koda (na hrbtni strani pravil)

- ◆ 1 pravila igre

POMEMBNO

Tisti, ki že poznate prvo igro iz serije *Ticket to Ride*®, bodite še posebej pozorni na naslednje novosti: trajekte, predore in železniške postaje.

PRIPRAVA NA IGRO

Placera kartan på mitten av bordet. Varje spelare tar en uppsättning tågvarnar i en valfri färg samt 3 stycken tågstationer och en Postavite igralno ploščo na sredino mize. Vsak igralec prejme komplet 45 vagonov, 3 železniške postaje in žeton za označevanje točk, vse v isti barvi. Žetone položite na začetek steze točkovanja 1, ki obkroža igralno ploščo.

Med igro boste ob pridobivanju novih točk vsakič pomaknili svoj žeton za ustrezno število polj po stezi naprej. Karte z vagoni premešajte in vsakemu igralcu razdelite po 4 karte 2. Iz preostanka kart pripravite kupček ob igralni plošči. S kupčka vzemite še 5 kart in jih zložite eno ob drugo ob igralno ploščo z licem navzgor 3. Položite bonus karto Evropa Ekspres in pripomoček za točkovanje na vidno mesto ob igralno ploščo 4.

Vozovnice z oddaljenimi destinacijami (modro ozadje) ločite od navadnih, jih premešajte in vsakemu igralcu naključno razdelite po eno 5. Preostanek teh vozovnic pospravite v škatlo, ne da bi jih pokazali soigralcem.

Sedaj premešajte navadne vozovnice (s krajšimi razdaljami in brezbarvnim ozadjem). Vsakemu igralcu razdelite po tri karte 6. Iz preostanka teh vozovnic pripravite kupček ob igralni plošči.

Pripravljeni ste za igro.



ZAČETEK IGRE

Pred začetkom prvega kroga izberite med svojimi vozovnicami tiste, ki jih želite obdržati. Vsak igralec mora obdržati najmanj dve vozovnici, lahko pa tudi več. Izločene vozovnice pospravite v škatlo, ne da bi jih komu pokazali. Med izločenimi so lahko tako navadne vozovnice kot tudi vozovnice z oddaljenimi destinacijami. Vozovnice, ki ste se jih odločili obdržati, ostanejo pri vas do konca igre.

CILJ IGRE

Cilj igre je doseči najvišje število točk. Točke lahko pridobivate na naslednje načine:

- ◆ Pridobite progo med dvema sosednjima mestoma na igralni plošči;
- ◆ Svoje proge zaporedno povežete in s tem dokončate pot med mestoma na vozovnici;
- ◆ Z najdaljšo neprekinjeno potjo, sestavljeno iz vaših pridobljenih prog. Na ta način si prisluzite bonus kartico Evropa Ekspres;
- ◆ Z vsako železniško postajo, ki ste jo uspeli zadržati v svoji rezervi do konca igre.

Za vsako pot na vozovnici, ki vam ostane nedokončana, se vam na koncu igre točke odštejejo.

POTEK IGRE

Igro začne igralec, ki je v življenju obiskal največ evropskih držav. Sledijo mu ostali igralci v smeri urinega kazalca. Vsakič, ko je igralec na vrsti, lahko izvede samo eno od naslednjih štirih dejanj:

Vleče karte z vagoni – igralec lahko vleče dve karti z vagoni oziroma samo eno karto v primeru, ko je izmed odkritih kart na mizi izbral lokomotivo (podrobnejša razlaga pravil pri Lokomotivah);

Pridobi progo – igralec progo med dvema sosednjima mestoma pridobi tako, da na odlagalni kupček odloži komplet kart z vagoni, ki po barvi in številu ustrezajo poljem izbrane proge. Zatem na vsako polje položi figurice vagonov svoje barve in skladno s pripomočkom za točkovanje ugotovi število pridobljenih točk glede na dolžino pravkar pridobljene proge.

Povleče nove vozovnice – igralec s kupčka povleče tri nove vozovnice, od katerih mora obdržati najmanj eno;

Postavi železniško postajo – igralec lahko postavi svojo železniško postajo v katerem koli mestu, ki še nima postaje. Za prvo postajo mora igralec odložiti eno karto katere koli barve. Za drugo postajo mora odložiti komplet dveh kart enake poljubne barve in za tretjo postajo komplet treh kart enake poljubne barve.

KARTE Z VAGONI

Igra vsebuje osem vrst kart z vagoni, po 12 v vsaki barvi ter 14 kart z lokomotivami. Barve kart ustrezajo barvam prog med mesti na igralni plošči – vijolične, modre, oranžne, bele, zelene, rumene, črne in rdeče.

Igralec, ki je na vrsti, lahko izbere, da bo vlekli nove karte z vagoni. V enem krogu lahko povleče dve karti. Za vsako karto se lahko posebej odloči, ali jo bo izbral izmed petih odkritih z mize ali pa z vrha kupčka (na slepo). V kolikor se odloči za odkrito karto z mize, jo mora takoj nadomestiti z novo s kupčka. Če je izbrana karta z mize lokomotiva, je to tudi edina karta, ki jo je v tem krogu lahko povlekel (glejte **Lokomotive**).

Če se kadar koli med igro pripeti, da so med odkritimi kartami ob igralni plošči tri lokomotive, je potrebno vseh pet kart takoj zamenjati za nove s kupčka. Igralec ima lahko med igro v roki neomejeno število kart. Ko kart z vagoni zmanjka, premešajte odložene karte ter pripravite nov kupček. Karte je potrebno zelo dobro premešati, saj se jih med igro ponavadi odlaga v barvnih kompletih.

V sicer redkih primerih, ko bi zaradi velikega števila kart v rokah igralcev zmanjkalo kart za vlečenje, hkrati pa tudi ne bi bilo odloženih kart na odlagalnem kupčku, igralec ne bi mogel povleči novih kart, temveč bi lahko izbral zgolj med preostalimi možnimi dejanji v tem krogu: zasesti progo, vleči nove vozovnice ali postaviti železniško postajo.

LOKOMOTIVE

Lokomotive so večbarvne, zato lahko med igro nadomestijo katero koli karto z vagonom.

Lokomotive je mogoče uporabiti tudi v katerem koli kompletu kart z vagoni v primeru, ko igralec želi pridobiti progo. Še posebej so uporabne na pomorskih poteh (glejte **Trajekti**).

Če je med vlečenjem kart z mize izbrana lokomotiva, je to tudi edina karta, ki jo je igralec v tem krogu lahko povlekel. To tudi pomeni, da v primeru, ko je igralec že povlekel prvo karto z vagonom z mize ali kupčka, kot drugo karto ne more z mize povleči še lokomotive.

Kljub temu pa lahko igralec dobi lokomotivo kot drugo karto, če ima srečo, ko vleče s kupčka (na slepo). V tem primeru bo v tem krogu še vedno lahko povlekel skupno dve karti.



PROGE

Proge so na igralni plošči prikazane kot barvni kompleti polj (tudi sive barve) med sosednjimi mesti. Če igralec želi pridobiti progo, mora na odlagalni kupček odložiti komplet kart z vagoni, ki po barvi in številu ustrezajo poljem izbrane proge.

Večina prog zahteva točno določen komplet kart z vagoni. Lokomotive lahko vedno zamenjajo katero koli karto z vagoni (glejte 1. primer).

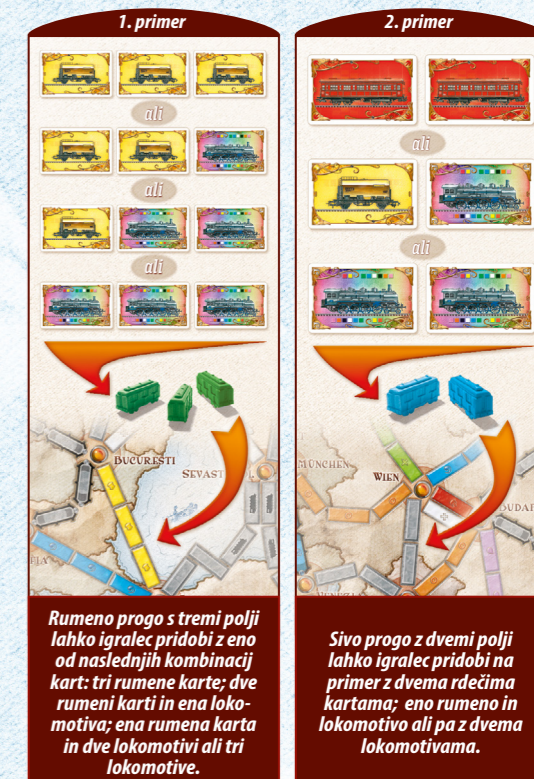
Proge sive barve je mogoče zasesti s katerim koli kompletom kart z vagoni enake poljubne barve (glej 2. primer).

Na pridobljeno progo igralec položi toliko svojih figuric vagonov, kolikor je polj na progi, uporabljene karte pa odloži na odlagalni kupček. Nato skladno s pripomočkom za točkovanje na 7. strani ugotovi število pridobljenih točk glede na dolžino pridobljene proge ter premakne svoj žeton po številčnici na robu igralne plošče.

Igralci lahko pridobijo katero koli prosto progo na igralni plošči. Nove pridobljene proge ni potrebno povezovati z že prej pridobljenimi progami.

Progo je potrebno zasesti v celoti v enem krogu. Na primer, igralec ne sme zasesti v enem krogu samo dveh polj proge, ki ima sicer tri polja, in šele v naslednjem krogu zasesti še zadnjega polja.

V enem krogu lahko igralec pridobi samo eno progo.



Rumeno progo s tremi polji lahko igralec pridobi z eno od naslednjih kombinacij kart: tri rumene karte; dve rumeni karti in ena lokomotiva; ena rumena karta in dve lokomotive ali tri lokomotive.

Sivo progo z dvema polji lahko igralec pridobi na primer z dvema rdečima kartama; eno rumeno in lokomotivo ali pa z dvema lokomotivama.



DVOJNE PROGE

Nekatera mesta so povezana s dvojnimi progami. Gre za dve ločeni progi, ki vzporedno povezujeta isti mesti in imata enako število polj. Nihče od igralcev med igro ne sme sam zasesti obeh prog. Nakatere proge so samo deloma vzporedne in ne povezujejo istih mest. Te proge se ne smatrajo za dvojne.



POMEMBNO

v igri za dva ali tri igralce je pri dvojnih progah dovoljeno zasesti samo eno progo. Igralec lahko sam izbere, katero. Druge - nepridobljene proge do konca igre ne sme zasesti nihče od igralcev.

TRAJEKTI

Trajekti so na igralni plošči prikazani kot sive proge, ki povezujejo sosednja mesta po morju. Prepoznati jih je mogoče tudi po simbolih lokomotiv na najmanj enem polju na progi.

Če želi igralec zasesti pomorsko progo - trajekt, mora za vsak simbol lokomotive odložiti po eno karto z lokomotivo ter dodatno še komplet kart z vagoni enake poljubne barve v ustreznem številu za preostanek sivih polj.



Progo s trajektom med Smirno in Palermom je mogoče zasesti s kompletom štirih kart poljubne enake barve ter dvema lokomotivama.



PREDORI

Predori so posebne proge, ki jih je mogoče zlahka prepoznati po temnih obrobah polj.

Posebnost predorov je, da igralec nikoli ne more vnaprej vedeti, koliko kart bo potreboval, da pridobi progo!

Ko igralec poskuša zasesti progo v predoru, mora najprej odložiti ustrezno število kart z vagoni. Zatem obrne tri karte s kupčka. Za vsako odkrito karto s kupčka, ki je enaka njegovim odloženim, mora igralec odložiti še po eno dodatno karto iste barve (ali lokomotivo). Šele nato lahko pridobi progo.

V primeru, ko igralec nima dovolj dodatnih kart ustrezne barve (ali pa jih ne želi uporabiti), lahko svoje že odložene karte vzame nazaj v roko in na vrsti je

naslednji igralec.

Ko igralec zaključi svoj krog, se tri s kupčka odkrite karte odloži na odlagalni kupček.

Ne pozabite, da so lokomotive večbarvne in lahko nadomestijo katero koli barvo vagonov. To pomeni, če so med tremi odkritimi kartami lokomotive, mora igralec ravno tako odložiti dodatne karte.

Če igralec želi čez predor izključno s kartami lokomotiv, bo moral dodatne karte (v tem primeru lokomotive) odložiti samo v primeru, ko bodo med tremi kartami s kupčka lokomotive.

V redkih primerih, ko zaradi prekomernega kopičenja kart v rokah igralcev ne bi bilo mogoče povleči s kupčka treh kart za predor, se uporabi toliko kart, kot jih je na voljo. Če ni mogoče povleči nobene karte, lahko igralec pridobi progo brez tveganja, da bo moral odložiti dodatne karte.



Dva vzporedna predora - črni in beli - povezava med Madridom in Pamplono.

VOZOVNICE

Igralec lahko v svojem krogu izbere, da bo vlekkel dodatne vozovnice. To stori tako, da s kupčka povleče tri nove vozovnice. V kolikor so v kupčku manj kot tri vozovnice, jih povleče toliko, kot jih je na voljo.

Igralec, ki je povlekel nove vozovnice, mora obdržati vsaj eno, vendar lahko obdrži tudi dve ali vse tri. Vozovnice, ki jih zavrne, pospravi nazaj pod kupček. Vozovnice, ki jih je izbral, pa mora obdržati do konca igre. Že izbrani vozovnic kasneje ne more več zavrniti.

Na vozovnicah izpisana mesta predstavljajo cilje, ki igralcem lahko prinesejo dodatne točke, lahko pa tudi zmanjšanje števila točk. Če ob koncu igre igralec nima postavljenih figuric vagonov na povezanih progah med mesti na svojih vozovnicah, se mu od zbranih točk odšteje toliko točk, kot je označeno na posamezni vozovnici. V kolikor pa je igralcu uspelo povezati mesta z vozovnic, se označeno število prišteje k njegovim zbranim točkam.

Igralci razkrijejo vozovnice šele po koncu igre. Med igro ima lahko vsak igralec neomejeno število vozovnic.



ŽELEZNIŠKE POSTAJE

Lastnik železniške postaje lahko z namenom povezati mesta na svoji vozovnici uporabi eno progo drugega igralca, ki vodi v (oz. iz) mesta, kjer je postaja.

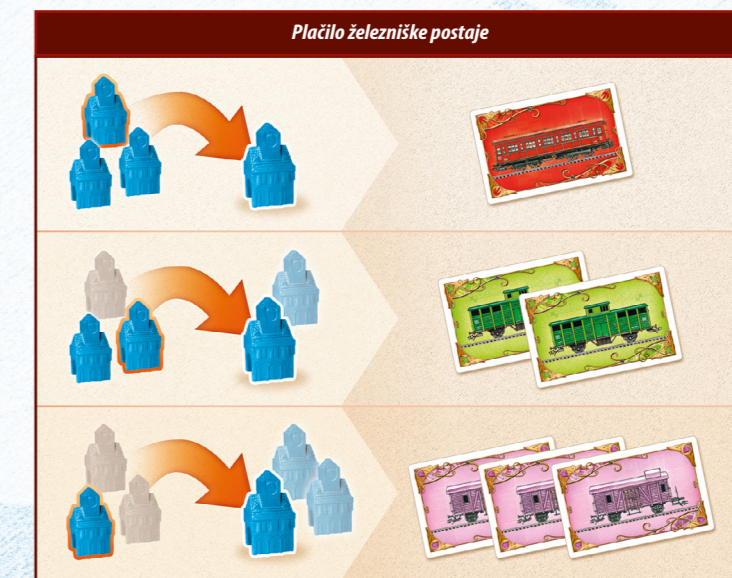
Postaje je mogoče postaviti v katerem koli mestu, kjer še ni postaje, tudi če vanj (ali iz njega) še ne vodi proga, ki bi jo pridobil kateri od igralcev. V enem mestu ne sme biti več postaj.

Vsak igralec lahko v enem krogu zgradi največ eno postajo, do konca igre pa do tri postaje.

Za prvo postajo mora igralec odložiti eno karto katere koli barve, potem položi svojo figurico železniške postaje na izbrano mesto. Za drugo postajo mora odložiti komplet dveh kart enake poljubne barve in za tretjo postajo komplet treh kart enake poljubne barve. Kot običajno lahko karte z vagoni zamenja za lokomotive.

Če igralec postavi železniško postajo z namenom povezave med več mesti oziroma za dokončanje več vozovnic, mora v vseh primerih uporabiti isto progo drugega igralca. Lastnik železniške postaje se lahko šele ob koncu igre odloči, katero progo bo uporabil.

Postavljanje železniških postaj ni obvezno. Za vsako železniško postajo, ki jo ima igralec v rezervi po koncu igre, pridobi dodatne štiri točke.



Plačilo železniške postaje

ZAKLJUČEK IGRE

V trenutku, ko kateri koli igralec ugotovi, da ima na zalogi samo še dve figurici vagonov, se prične zadnji krog, v katerem pride kot zadnji na vrsto tudi igralec, ki ga je sprožil. Igra se nato konča in igralci ugotovijo svoje končne rezultate.



2 ali manj figuric vagonov v rezervi sproži zadnji krog igre.

1. primer

odloženi 2 rdeči karti, 1 rdeča med kartami s kupčka: odložiti je potrebno še 1 rdečo

2. primer

odloženi 2 zeleni karti, 1 lokomotiva med kartami s kupčka: odložiti je potrebno še 1 zeleno

3. primer

odloženi 2 lokomotive, 1 lokomotiva med kartami s kupčka: odložiti je potrebno še eno lokomotivo

IZRAČUN KONČNEGA REZULTATA

Igralci naj bi že sproti seštevali in označevali pridobljene točke, ko pridobijo proge med igro. Zaradi možnosti napak pri seštevanju je priporočljivo kontrolno štetje.

Igralci razkrijejo svoje vozovnice. Vrednosti uspešno dokončanih vozovnic se prištejejo k njihovim rezultatom. Vrednosti vozovnic, ki jih niso uspeli dokončati, se jim od končnega rezultata odštejejo.

Ne pozabite, da vsaka železniška postaja omogoča svojemu lastniku izposojiti ene (samo ene) proge, ki je sicer last drugega igralca in vodi v (oz. iz) mesta, kjer je postaja, za namen dokončati vozovnico. Če igralec uporabi isto postajo za dokončanje več vozovnic, mora vsakič uporabiti tudi isto izbrano progo drugega igralca.

Vsakemu igralcu se prišteje dodatne štiri točke za vsako neuporabljeno železniško postajo, ki jo ima še vedno v rezervi.

Na koncu dodelite 10 točk za Evropa Ekspres igralcu oz. igralcem, ki so svoje proge uspeli povezati v najdaljšo neprekinjeno pot. Ko

DOLŽINA PROGE	ŠTEVILO TOČK
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Ko igralec pridobi progo, takoj ugotovi pridobljeno število točk glede na dolžino proge.

ugotavljate in primerjate dolžine poti, upoštevajte samo povezane proge istih barv figuric vagonov. Neprekinjena pot lahko vsebuje pentlje in lahko vodi večkrat skozi isto mesto, vsako figurico vagona pa se sme šteti samo enkrat. S pomočjo železniških postaj izposojene proge za namen ugotavljanja najdaljše poti ne tvorijo neprekinjene povezave prog lastnika postaje in se zato tudi ne štejejo v njegov izračun najdaljše poti. V kolikor ima več igralcev najdaljšo pot, se 10 točk dodeli vsakemu od njih.

Igralec z največ točkami zmagaja. V primeru neodločenega rezultata zmagata tisti igralec, ki je dokončal več vozovnic, potem tisti, ki je uporabil najmanj železniških postaj in v malo verjetnem primeru, da bi bil rezultat še vedno neodločen, zmagata igralec z bonus kartico Evropa Ekspres.



IZRAČUN KONČNEGA REZULTATA



ZASLUGE

Idejna zasnova igre: Alan R. Moon

Ilustracije: Julien Delval

Graphic Design: Cyrille Daujean

Prevod v slovenščino: Primož Podgorelec

Slovenska Izdaja: Črna Luknja

Geografska pripomba: trudili smo se natančno prikazati politično razmejitev Evrope v letu 1901 in avtentično poimenovati mesta, glede na lokalni jezik v tistem času. Vendar smo bili zaradi prilagajanja igri prisiljeni opraviti tudi manjše spremembe pri pozicioniranju mest na zemljevidu.

Zahvaljujemo se naslednjim testnim igralcem za njihov prispevek:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bemazzani, 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 in vsem pri Days of Wonder.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

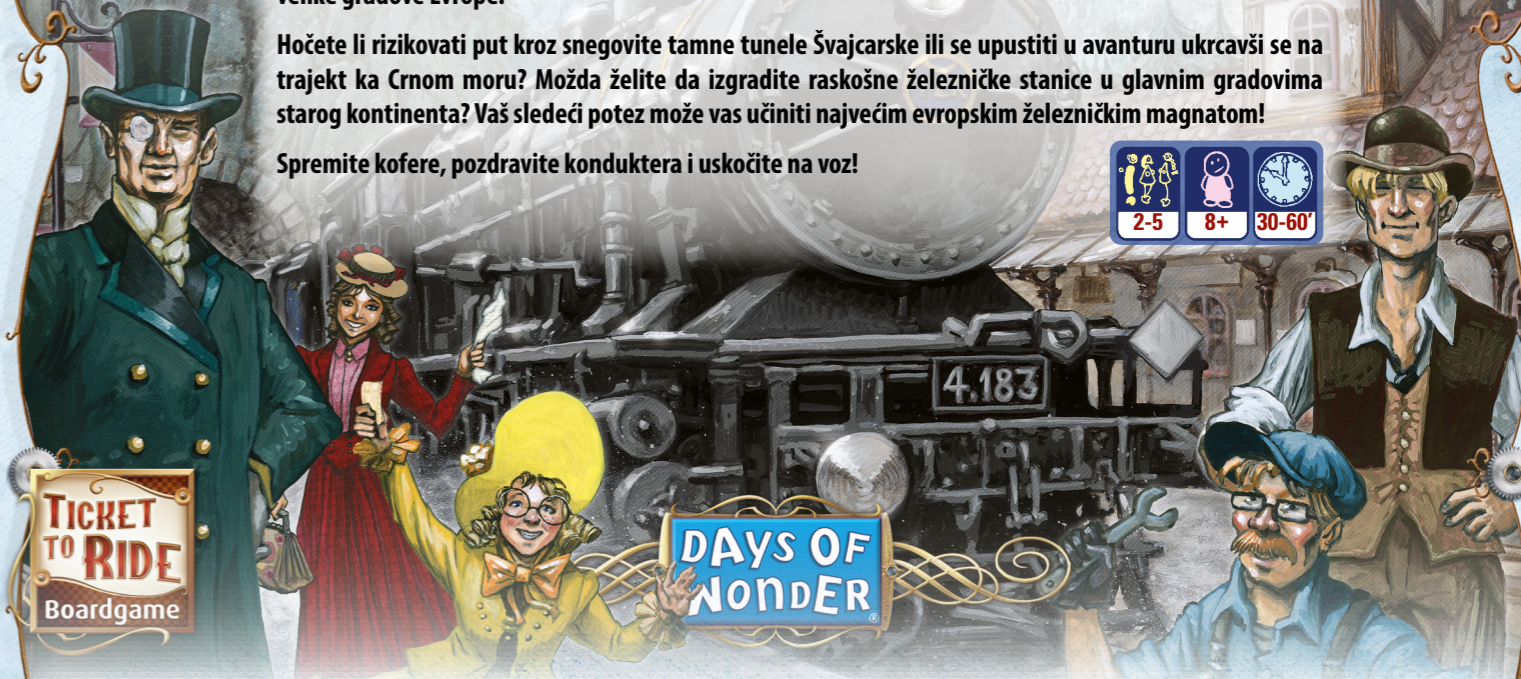


Alan R. Moon TICKET TO RIDE EUROPE

Od stenovitih padina Edinburga, od sončanih plaža Istanbula i prašnjavih ulica španjolske Pamplone, od vetrovite stanice u Berlinu, Ticket to Ride Europe povešče vas u novu avanturu vožnje vozom kroz velike gradove Evrope.

Hočete li rizikovati put kroz snegovite tamne tunele Švajcarske ili se upustiti u avanturu ukrcavši se na trajekt ka Crnom moru? Možda želite da izgradite raskošne železničke stanice u glavnim gradovima starog kontinenta? Vaš sledeći potez može vas učiniti najvećim evropskim železničkim magnatom!

Spremite kofer, pozdravite konduktera i uskočite na voz!

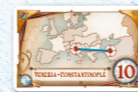


SADRŽAJ

- ◆ 1 Mapa Evrope
- ◆ 240 figura železničkih vagona u bojama (po 45 u plavoj, crvenoj, zelenoj, žutoj i crnoj boji i još nekoliko dodatnih rezervnih vagona u tim bojama)
- ◆ 15 figura železničkih stanica (po 3 u svakoj boji vagona)
- ◆ 158 ilustrovanih karata uključujući:



110 karata vozova: po 12 u svakoj boji i 14 lokomotiva



40 običnih ruta



6 dugačkih ruta sa plavom pozadinom



1 Evropski Ekspres bonus za najdužu neprekidnu rutu



1 karta bodovanja

- ◆ 5 drvenih oznaka za bodovanje (po 1 u svakoj boji igrača)
- ◆ 1 Days of Wonder Online pristupni kod (smešten na pozadini pravila)

- ◆ 1 pravila igre

VAŽNA NAPOMENA

Igrači koji su se već upoznali sa prvom igrom iz ove serije *Ticket to Ride*, moraju da obrate pažnju na sledeće novine u igri: trajekte, tunele i železničke stanice.

POSTAVKA IGRE

Postavite tablu na sredinu stola. Svaki igrač uzima komplet od 45 vagona u svojoj boji, 3 železničke stanice u istoj boji i pripadajuću oznaku za brojanje bodova. Nakon toga svi igrači stave oznaku za brojanje bodova na start, **1** na trasi za bodovanje koja se nalazi na rubu table za igranje. Za vreme igre svaki put kada igrač osvoji bodove, pomera tu oznaku po trasi.

Dobro promešajte karte vozova i podelite po 4 karte svakom igraču. **2**.

Ostatak karata stavite na pristupačno mesto pored table za igranje i okrenite prvih 5 karata licem na gore i postavite ih jednu pored druge. **3**.

Postavite Evropski ekspres bonus kartu i kartu bodovanja licem na gore pored table za igranje kao podsetnik igračima. **4**.

Uzmite karte destinacija i odvojite dugačke rute (6 karata destinacija sa plavom pozadinom), promešajte dugačke rute i podelite svakom igraču po jednu. **5**. Ostale karte dugačkih ruta vratite u kutiju bez gledanja.

Promešajte karte destinacija običnih ruta - sve kratke ruta sa običnom pozadinom - i podelite po tri svakom igraču, **6**, a ostatak postavite kao špil za povlačenje licem na dole pored table za igranje.

Sada ste spremni da počnete.



POČETAK IGRE

Pre prvog poteza igrači moraju da odluče koje od podeljenih karata destinacija će zadržati. Svaki igrač mora da zadrži najmanje dve karte, ali može ih zadržati i više. Vratite sve karte destinacija koje želite da odbacite nazad u kutiju tako da ih ostali igrači ne vide. Mogu se odbaciti karte dugačkih kao i običnih ruta. Karte koje ste odlučili da zadržite ostaju u igri do kraja.

CILJ IGRE

Cilj igre je ostvariti najveći broj bodova u odnosu na ostale igrače. Bodovi mogu da se dobiju na sledeće načine:

- Uspostavljanjem rute između dva susedna grada na mapi;
- Uspešnim postavljanjem neprekidnog niza ruta između dva grada sa vaše karte destinacije;
- Postavljanjem najdužeg neprekidnog niza ruta radi osvajanja Evropski ekspres bonus karte;
- Za svaku železničku stanicu koji vam je ostala u rezervi na kraju igre.

Bodovi se odbijaju od ukupne vrednosti bodova igrača za svaku njihovu kartu destinacija koja nije uspešno završena do kraja igre.

TOK IGRE

Igrač koji je u životu posetio najviše evropskih država počinje prvi, a igra se nastavlja u smeru kazaljke na satu. Kada je na njega red, igrač mora odraditi jednu (i samo jednu) od sledeće četiri akcije:

Povući kartu vozova – igrač može povući dve karte vozova (ili samo jednu, ako je odabrana karta okrenuta licem na gore – **Lokomotiva** – pogledaj **Lokomotive** za specijalna pravila;

Postaviti rutu – igrač postavlja rutu na tablu igrajući set karata vozova iz svoje ruke koji odgovara po boji i broju mesta ucrtanoj ruti. On postavlja po jedan do vagona u svojoj boji na svako mesto i sabira bodove prema tabeli bodovanja ruta za tu dužinu;

Izvlačenje karte destinacije – igrač vuče tri karte destinacija sa vrha špila za povlačenje i mora da zadrži barem jednu od njih;

Izgradnja železničke stanice - Igrač može izgraditi stanicu u bilo kom gradu koji je još uvek nema. Da bi izgradio svoju prvu železničku stanicu, igrač igra jednu kartu voza bilo koje boje i stavi jednu od svojih železničkih stanica na taj grad. Da izgradi svoju drugu stanicu, igrač mora da igra set od dve karte iste boje i da izgradi svoju treću stanicu set od tri karte iste boje.

POVLAČENJE KARATA VAGONA

Postoji osam različitih karata vagona, po 12 od svakih i 14 karta lokomotiva. Boja svake pojedinačne karte vagona podudara se sa bojama raznih ruta između gradova na tabli za igranje: ljubičasta, plava, narandžasta, bela, zelena, žuta, crna i crvena.

Ako igrač odluči da povuče kartu vagona, onda može povući najviše dve karte po potezu. Bilo koja od te dve karte može biti povučene iz niza od pet karata okrenutih licem na gore ili sa vrha špila za povlačenje (povlačenje na slepo). Ako uzima kartu okrenutu licem na gore, mora je odmah zameniti novom kartom koju uzima iz špila za povlačenje. Ako igrač odabere lokomotivu iz karata okrenutih licem na gore to je ujedno i jedina karta koju sme da uzme u ovom krugu (pogledaj **Lokomotive**). Ako su u bilo kom trenutku tri od pet karata okrenutih licem na gore lokomotive, tada se svih pet karata odmah odbacuju i postavlja se pet novih.

Igrač u ruci može imati karata koliko god hoće za vreme trajanja igre. Kada se špil za povlačenje potroši, sve odbačene karte opet se promešaju i napravi se novi špil za povlačenje. Karte se moraju dobro promešati jer su odbačene karte u setovima.

U veoma retkom slučaju kada nestane karata u špilju za povlačenje, a nema ni odbačenih karata jer su one sve u rukama igrača, igrač neće više imati mogućnost da povuče kartu vagona. U tom slučaju može postaviti rutu, povući kartu destinacija ili izgraditi železničku stanicu.

LOKOMOTIVE

Lokomotive dolaze u više boja i predstavljaju džoker karte u igri.

Lokomotiva se može odigrati u bilo kom nizu karata kada se postavlja rutu. Takođe one su veoma važne kod postavljanja ruta za trajekte (gledaj **Trajekti**).

Ako igrač uzima lokomotivu iz niza od pet karata okrenutih licem na gore onda je to jedina karta koju može da uzme. Ako je lokomotiva okrenuta kao dopuna za prvu kartu izvučenu u krugu ili ako je lokomotiva dostupna kao jedina karta okrenuta licem na gore, ali nije uzeta kao prva karta (i jedina), onda lokomotiva nikad ne može biti odabrana kao druga karta.

Takođe ako je igrač srećne ruke i kupi lokomotivu sa vrha špila, ona se i dalje računa kao jedna karta, ali igrač u ovom slučaju može povući i drugu kartu.



POSTAVLJANJE RUTA

Ruta je niz neprekinutih obojenih mesta (u nekim slučajevima sivih mesta) između dva susedna grada. Za postavljanje rute igrač mora odigrati niz karata vagona čije se boje i količina moraju poklapati sa bojom i brojem mesta na odabranoj ruti.

Većina ruta traži određeni set karata u istoj boji kako bi se uspostavila. Lokomotive uvek mogu zameniti bilo koju boju (vidi primer 1.).

Rute koje su sive boje mogu biti uspostavljene koristeći set karata bilo koje boje (vidi primer 2.).

Kada je ruta uspostavljena, igrač postavi po jedan plastični vagon na svako mesto na ruti. Sve karte iz iskorišćenog niza kojim je ruta uspostavljena se odbacuju. Igrač odmah beleži bodove i pomera oznaku za bodovanje za odgovarajući broj mesta po trasi i prema tabeli vrednosti ruta na sedmoj strani pravila.

Igrač može da bira da postavi bilo koju rutu koja je još slobodna na tabli. Nije potrebno postavljati prethodno postavljenu rutu ili zauzimati rute koje već stoje.

Ruta mora biti cela uspostavljena u jednom krugu. Na primer ne mogu se postaviti dva vagona na rutu od tri mesta i čekati sledeći krug da se ruta završi.

U jednom krugu može se završiti samo jedna ruta.

Primer 1

Primer 2

Za uspostavljanje žute rute, koja je dugačka tri mesta, igrač može odigrati bilo koju od sledećih kombinacija: tri žute karte; dve žute karte i lokomotivu; jednu žutu kartu i dve lokomotive; ili tri lokomotive.

Siva ruta koja je dugačka dva mesta može biti uspostavljena odigravanjem dve crvene karte; jednom žutom kartom i lokomotivom; ili dve lokomotive.



DUPLE RUTE

Neki gradovi povezani su duplim rutama. To su paralelne rute koje imaju isti broj mesta između gradova koje povezuju. Jedan igrač nikad ne sme uspostaviti obe rute između istih gradova tokom igre. Pazite na rute koje su delimično paralelne, ali povezuju različite gradove. To nisu duple rute.

VAŽNO:

u igri sa dva ili tri igrača sme se koristiti samo jedna od duplih ruta. Igrač može postaviti bilo koju od te dve rute između gradova, ali je druga ruta zatvorena za ostale igrače do kraja igre.



TRAJEKTI

Trajekti su posebne sive rute koje povezuju dva susedna grada preko vode. Lako su uočljivi pomoću ikone(a) lokomotive istaknute na bar jednom mestu same rute.

Za postavljanje rute trajekta, igrač mora odigrati kartu lokomotive za svaki simbol lokomotive na ruti i uobičajeni set karata vozova u istoj boji za preostala mesta na ruti.



TUNELI

Tuneli su posebne rute lako uočljive po posebnim tunelskim oznakama i rubovima koji okružuju svako mesto na ruti. Ono što čini tunel posebnim je to da igrač ne može biti potpuno siguran koliko će ruta biti dugačka prilikom njenog postavljanja! Kada se pristupa postavljanju tunelske rute, igrač prvo stavlja ispred sebe broj karata vozova potrebnih za daljinu rute. Nakon toga, otkriva tri prve karte sa vrha karata vozova i okreće ih licem na gore. Na svaku otkrivenu kartu koja odgovara boji karata potrebnih za postavljanje rute tunela, igrač mora odigrati dodatnu kartu u istoj boji (ili lokomotivu) iz ruke. Samo tada igrač može uspešno postaviti tunelsku ruti.

Ako igrač nema dovoljno dodatnih karata vozova u potrebnoj boji (ili ih ne želi odigrati), može sve svoje karte da vrati u ruku i njegov potez se ovde završava.

Na kraju kruga, tri otkrivene karte vozova se odbacuju.

Zapamtite, da su lokomotive višebojne džoker karte, pa kao takve i izvučene iz špila prilikom pokušaja prolaska kroz tunel automatski odgovaraju boji karata vozova odigranih na ruti i prisiljavaju igrača da odigra dodatnu kartu.

Ako igrač pristupi prolasku kroz tunel koristeći isključivo karte lokomotiva, mora odigrati dodatne karte (koje u ovom slučaju moraju biti lokomotive) samo ako se pokažu lokomotive prilikom otvaranja tri karte iz špila.

U retkom slučaju kada nema dovoljno karata u špilu ni odbačenih karata, da bi igrač mogao da povuče i otvoriti tri karte kako bi ustanovio kakav će biti prolaz kroz tunel, izvlače se samo one karte koje su dostupne. Ako nema nijedne karte koja se može otvoriti, igrač tada prolazi tunel bez rizika od dodatnih karata.



IZVLAČENJE KARATA DESTINACIJA

Igrač može iskoristiti krug za uzimanje karata destinacija. Da bi to učinio, vuče tri nove karte sa vrha špila karata destinacija. Ako ih je u špilu manje od tri, tada vuče samo preostale karte.

Igrač mora da zadrži u ruci barem jednu od povučenih karata, ali može odlučiti da zadrži dve, pa čak i sve tri. Sve karte destinacije koje nisu zadržane u ruci odbacuju se na dno špila karata destinacija. Sve karte koje nisu odmah odbačene moraju se zadržati u ruci do kraja igre. One ne mogu biti odbačene u kasnijim uzimanjima karata destinacija.

Gradovi prikazani na kartama destinacija predstavljaju cilj putovanja za igrača i mogu rezultirati nagradom ili kaznom. Ako igrač do kraja igre uspe da spoji neprekidni niz sa svojim plastičnim vagonima između dva grada prikazana na karti destinacije, dobija dodatne bodove prikazane kao vrednost bodova na samoj mapi. Ako ne uspe da spoji dva grada neprekidnim nizom ruta, onda se oduzima vrednost bodova sa mape od njegove ukupne količine bodova.

Karte destinacije potrebno je držati u tajnosti od ostalih igrača sve do poslednjeg sabiranja bodova na kraju igre. Igrač može imati bilo koji broj karata destinacija u igri.



IZGRADNJA ŽELEZNIČKE STANICE

Železnička stanica omogućuje njegovom vlasniku korišćenje jedne i samo jedne rute koja pripada nekom drugom igraču, a koja dolazi u ili iz tog grada kako bi mu to pomoglo u povezivanju gradova sa njegove karte destinacije.

Železničke stanice mogu biti izgrađene na bilo kom slobodnom gradu, čak i ako trenutno nema postavljenih ruta kroz njega. Dva igrača ne mogu nikada izgraditi železničku stanicu u istom gradu.

Svaki igrač može izgraditi najviše jednu železničku stanicu tokom poteza i tri železničke stanice tokom cele igre.

Za izgradnju prve železničke stanice igrač mora da odigra i odbaci jednu kartu voza iz ruke i postavi jednu staciju železničku stanicu u boji na odabrani grad. Za izgradnju druge železničke stanice igrač mora odigrati i odbaciti dve karte iste boje, a za treću mora odigrati niz od tri karte u istoj boji. I ovde se može odigrati bilo koji broj karata sa lokomotivama.

Ako igrač koristi istu železničku stanicu kao pomoć kod povezivanja gradova sa raznih karata destinacija, on mora da koristi istu ruti kroz grad sa železničkom stanicom za sve svoje destinacije. Vlasnik železničke stanice ne mora odlučiti koju će ruti koristiti sve do kraja igre.

Izgradnja železničkih stanica nije nužna. **Za svaku železničku stanicu koju igrač nije iskoristio dobija po četiri boda na ukupni broj bodova na kraju igre.**



2 ili manje plastičnih vagona kod igrača označava poslednji krug u igri.

KRAJ IGRE

Kada se u zalihamo bilo kog igrača na kraju kruga broj plastičnih vagona spusti na dva ili manje, svi igrači, uključujući i trenutnog (aktivnog) odigravaju još jedan, poslednji krug. Igra se tada završava i igrači započinju finalno bodovanje.

IZRAČUNAVANJE BODOVA

Igrači su već sakupili svoje bodove koje su dobili tokom završavanja pojedinih ruta. Da biste bili sigurni da nije došlo do greške u sakupljanju bodova, proverite bodove koje su igrači sakupili.

Igrači moraju pokazati sve svoje karte destinacije. Vrednost uspešno završenih destinacija dodaje se njihovim ukupnim bodovima, a vrednosti svih nezavršenih destinacija oduzima se od njihovih ukupnih bodova.

Zapamtite da svaka odigrana železnička stanica omogućuje vlasniku korišćenje jedne (i samo jedne) rute koja pripada nekom drugom igraču, a koja prolazi kroz grad u svrhu kompletiranja karte destinacije. Ako igrač koristi istu železničku stanicu kao pomoć u spajanju gradova na rutama nekoliko različitih karata destinacija, on mora koristiti istu ruti prema ili iz grada sa železničkom stanicom za sve svoje destinacije.

Dodajte na ukupan broj bodova svakog igrača po četiri boda za svaku neiskorišćenu železničku stanicu koja mu je ostala u rezervi.

Konačno, dajte bonus od 10 bodova za Evropski ekspres igraču (ima) koji ima najdalji neprekidni niz ruta na tabli. Kada merite i upoređujete dužine ruta, uzmete u obzir samo neprekidne linije u istoj boji. Neprekidne rute mogu uključivati petlje i višestruke prolaze kroz neki grad, ali plastični vagoni ne mogu se brojati dva puta u istoj neprekidnoj ruti. Železničke stanice i protivničke rute koje mogu pružiti pristup, ne mogu se brojati u svrhu određivanja najduže

DUŽINA RUTE	OSVOJENI BODOVI
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Kada igrač postavi ruti, odmah prikuplja bodove prikazane na tabli vrednosti ruta prema dužini rute koju je upravo postavio.

Primer 1

Odkrivene karte

Odigrane 2 crvene karte i otvorena 1 crvena karta: još 1 crvena je potrebna

Primer 2

Odkrivene karte

Odigrane 2 zelene karte i otvorena 1 lokomotiva: još 1 zelena je potrebna

Primer 3

Odkrivene karte

Odigrane 2 lokomotive i 1 lokomotiva otvorena: još 1 lokomotiva je potrebna

rute. Ako više igrača ima jednake najduže rute, svako od njih dobija po 10 bodova bonusa sa karte Evropski ekspres. Igrač sa najviše bodova pobjeđuje u igri. Ako je dvoje ili više igrača izjednačeno u bodovima, onda je pobjednik igrač koji je kompletirao najviše karata destinacije. Ako je još uvek izjednačeno, onda je pobjednik igrač koji je koristio manje željezničkih stanica. Ako je, uz veoma malu vjerovatnoću, još uvek izjednačeno, onda pobjeđuje igrač koji je osvojio Evropsku ekspres kartu.

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 Europaekspresen.



IZRAČUNAVANJE FINALNIH BODOVA



CREDITS

Autor Alan R. Moon
 Ilustracije Julien Delval
 Grafički dizajn Cyrille Daujean



Geografska napomena: Težili smo tome da što preciznije prikazemo političke granice Evrope iz 1901. godine i da sačuvamo imena gradova na lokalnim jezicima tog vremena. Za potrebe igranja, bili smo prinuđeni da neznatno prilagodimo pozicije određenih gradova na mapi.

Želeli bismo da se zahvalimo sledećim osobama na doprinosu prilikom testiranja igre:

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 i svima iz Days of Wonder-a.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

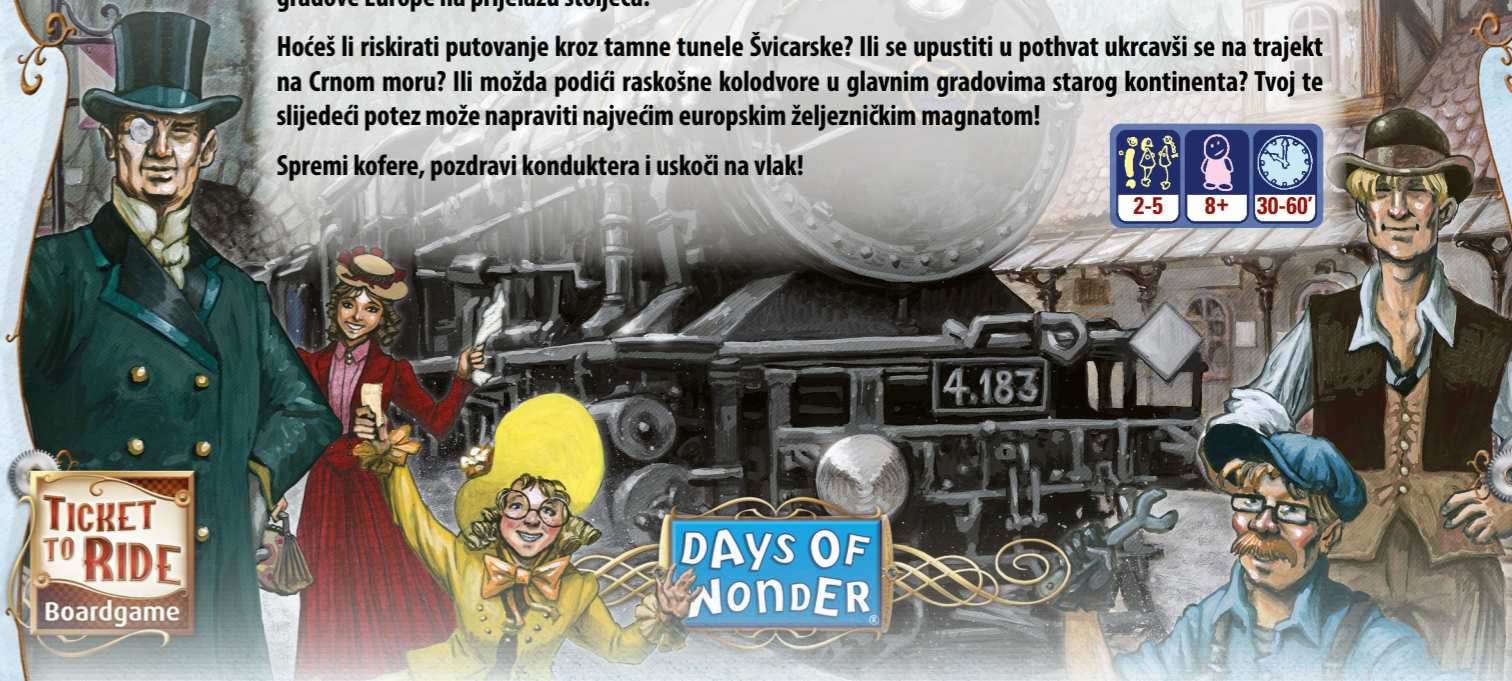
Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride – the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon TICKET TO RIDE EUROPE

Od stjenovitih padina Edinburgha do osunčanih plaža Istanbula, od prašnjavih ulica Pamplone do vjetrovite stanice u Berlinu, Ticket to Ride Europe vodi te u novu vlakovnu avanturu kroz velike gradove Evrope na prijelazu stoljeća.

Hoćeš li riskirati putovanje kroz tamne tunele Švicarske? Ili se upustiti u pothvat ukrcavši se na trajekt na Crnom moru? Ili možda podići raskošne kolodvore u glavnim gradovima starog kontinenta? Tvoj te slijedeći potez može napraviti najvećim evropskim željezničkim magnatom!

Spremi kofer, pozdravi konduktera i uskoči na vlak!

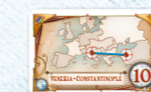


SADRŽAJ IGRE

- ◆ 1 mapa Evrope
- ◆ 240 željezničkih vagona u boji (45 plavih, crvenih, zelenih, žutih i crnih, plus nekoliko dodatnih rezervnih vagona u svakoj boji)
- ◆ 15 kolodvora u boji (tri od svake boje vagona)
- ◆ 158 ilustriranih karata uključujući



110 karata vagona: po 12 od svake boje plus 14 lokomotiva



40 uobičajenih ruta



6 dugih ruta sa plavom pozadinom



1 European Express bonus za najdužu neprekinutu rutu



1 karta bodovanja

- ◆ 5 drvenih oznaka za bodovanje (po 1 za svaku boju igrača)
- ◆ 1 Days of Wonder Online pristupni broj (smješten na pozadini knjižice s pravilima)
- ◆ 1 pravila igre

VAŽNA NAPOMENA

Igrači koji su upoznati sa prvom igrom iz ove serije, Ticket to Ride® trebaju obratiti pažnju na slijedeće novine u igri: trajekte, tunele i kolodvore.

POSTAVKA IGRE

Postavite ploču u sredinu stola. Svaki igrač uzima komplet od 45 vagona u boji, komplet od tri kolodvora u istoj boji i pripadajuću oznaku za bodovanje. Svi igrači postavljaju oznaku za bodovanje na Start 1 na traci za bodovanje koja prolazi rubom ploče za igru. Tijekom igre, svaki puta kada igrač osvoji bodove, pomiče ovu oznaku po traci za bodovanje.

Promiješajte karte vagona i podijelite po četiri karte svakom igraču 2.

Ostatak karata postavite na dostupno mjesto uz ploču i okrenite pet najgornjih karata licem prema gore i postavite ih jednu do druge 3.

Postavite European Express bonus kartu i kartu bodovanja licem prema gore uz ploču, kao podsjetnik igračima 4.

Uzmite kup određinih karata i odvojite dugačke rute (šest određinih karata sa plavom pozadinom) od uobičajenih; Promiješajte dugačke rute i nasumce podijelite svakom igraču po jednu 5. Ostale karte dugačkih ruta vratite natrag u kutiju od igre bez gledanja. Promiješajte određine karte uobičajenih ruta - sve kratke rute sa običnom pozadinom - podijelite po tri svakom igraču 6, a ostatak postavite kao kup licem prema dolje uz ploču za igru. Sada je sve spremno za početak igre.



POČETAK IGRE

Prije prvog poteza, igrači moraju odlučiti koje će od podijeljenih određinih karata zadržati. Svaki igrač mora zadržati najmanje dvije karte, s time da ih može zadržati i više. Vratite sve određine karte koje ne želite nazad u kutiju bez da ostali igrači vide koje su to karte. Odbaciti se mogu karte dugih i uobičajenih ruta. Karte koje ste odlučili zadržati ostaju u igri do njenog kraja.

CILJ IGRE

Cilj igre je imati najveći broj bodova, a bodovi se mogu dobiti na slijedeći način:

- Uspostavljanjem rute između dva susjedna grada na ploči
- Uspješnim postavljanjem neprekinutog niza ruta između dva grada prikazana na vašoj određinoj karti
- Postavljanjem najduljeg neprekinutog niza ruta kako bi osvojili European Express bonus kartu;
- Za svaki kolodvor koji vam je ostao u rezervi na kraju igre.

Svakom igraču se od ukupnog broja bodova oduzimaju bodovi koje donose određine karte koje taj igrač nije dovršio do kraja igre.

PRIKAZ KRUGA IGRE

Igrač koji je posjetio najviše europskih gradova počinje prvi, a igra se dalje nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Kada je na redu, igrač mora izvršiti jednu (i samo jednu) od slijedeće četiri akcije:

Povući karte vagona - Igrač može povući dvije karte vagona (ili samo jednu, ako je odabrana karta lokomotiva okrenuta licem prema gore. Pogledaj "Lokomotive" za posebna pravila);

Postaviti rutu - Igrač postavlja rutu na ploči odigravajući niz karata vagona iz svoje ruke koje odgovaraju po boji i broju mjesta na ucrtanoj ruti. Postavlja svoje obojane vagona na svako polje i zbraja bodove prema tabeli bodovanja za tu duljinu rute.

Povući određine karte - Igrač povlači tri određine karte s vrha kupa i mora zadržati barem jednu.

Izgraditi kolodvor - Igrač može izgraditi kolodvor u bilo kojem gradu koji ga još nema. Za izgradnju svog prvog kolodvora igrač odigrava jednu kartu vagona bilo koje boje i postavlja kolodvor na taj grad. Za izgradnju drugog kolodvora igrač mora odigrati niz od dvije karte vagona u istoj boji, a za treći mora odigrati niz od tri karte vagona u istoj boji.

POVLAČENJE KARATA VAGONA

Postoji osam vrsti karata vagona, svake vrste po 12 komada i uz to 14 karata lokomotiva. Boja svake pojedine karte vagona podudara se sa bojama raznih ruta između gradova na ploči: ljubičasta, plava, narančasta, bijela, zelena, žuta, crna i crvena.

Ako igrač odabere akciju povlačenja karte vagona, onda može povući najviše dvije karte po krugu. Obje ove karte mogu biti povučene iz niza od pet karata okrenutih licem gore ili s vrha kupa (ne vidi se što se povlači). Ako uzima kartu okrenutu licem gore, mora je odmah nadopuniti novom kartom uzetom iz kupa. Ako igrač odabere lokomotivu iz karata okrenutih licem nagore, to je ujedno i jedina karta koju smije uzeti u ovom krugu (pogledaj «Lokomotive»). Ako su u bilo kojem trenutku tri od pet karata okrenutih licem gore lokomotive, svih se pet karata odmah odbacuje i postavlja se pet novih karata okrenutih licem gore.

Igrač u svojoj ruci može imati bilo koji broj karata u bilo kojem trenutku igre. Kada se kup za povlačenje potroši, odbacene karte zamiješaju se u novi kup. Karte se moraju dobro promiješati, jer su odbacivane u nizovima.

U rijetkom slučaju kada nema više karata u kupu i nema dostupnih odbacivanih karata jer su sve u rukama igrača, igrač neće biti u mogućnosti povući kartu vagona. Tada mora postaviti rutu, povući određinu kartu ili izgraditi kolodvor.

LOKOMOTIVE

Lokomotive su višebojne i predstavljaju džoker karte u igri.

Karte lokomotiva mogu se odigrati u bilo kojem nizu karata kada se postavlja rutu. Također, one su od vitalne važnosti pri postavljanju trajektnih ruta (pogledaj "Trajekti")

Ako igrač uzima lokomotivu iz niza od 5 karata okrenutih licem nagore, onda ona mora biti i jedina karta koju je igrač uzeo. Ako je lokomotiva okrenuta kao dopuna za prvu kartu povučenu u krugu ili ako je lokomotiva dostupna kao jedna od karata licem gore, ali nije uzeta kao prva

(i jedina) karta, onda ona ne može biti odabrana kao druga karta.

Također, ako je igrač sretne ruke i povuče lokomotivu s vrha kupa naslijepo, ona se i dalje računa kao jedna karta i igrač može povući i drugu kartu.



POSTAVLJANJE RUTA

Ruta je niz neprekinutih obojanih mjesta (u nekim slučajevima, sivih mjesta) između dva susjedna grada na mapi. Za postavljanje rute igrač mora odigrati niz karata vagona čije se boje i količina moraju poklapati sa bojom i brojem mjesta odabrane rute.

Za postavljanje većine ruta potreban je određeni niz karata u boji. Lokomotive uvijek mogu zamijeniti bilo koju boju (vidi primjer 1).

Rute koje su sive mogu biti postavljene koristeći niz istovjetnih karata bilo koje boje (vidi Primjer 2).

Ruta se postavlja tako da igrač postavi po jedan plastični vagon na svako mjesto na ruti. Sve karte iz iskorištenog niza kojim je ruta postavljena odbacuju se. Igrač odmah bilježi bodove pomičući oznaku bodovanja za određen broj mjesta na bodovnoj traci, a prema tabeli vrednovanja ruta na strani 7.

Igrač može postaviti bilo koju slobodnu rutu na ploči za igru. Od igrača se ne traži da se nadoveže na svoje prethodno postavljene rute.

Ruta mora u cijelosti dovršena u jednom krugu. Na primjer, ne mogu se postaviti dva plastična vagona na rutu od tri mjesta i čekati idući krug da se postavi zadnji vagon.

U jednom krugu igrač može postaviti samo jednu rutu.

Primjer 1

Primjer 2

Za postavljanje plave rute koja je dugačka tri mjesta, igrač može odigrati bilo koju od ovih kombinacija: tri plave karte; dvije plave karte i lokomotivu; jednu plavu kartu i dvije lokomotive ili tri lokomotive.

Siva ruta koja je duljine dva mjesta može biti postavljena odigravajući: dvije crvene karte; jednu žutu kartu i lokomotivu ili dvije lokomotive.



DVOSTRUKE RUTE

Neki gradovi su povezani s dvostrukim rutama. To su paralelne rute koje imaju isti broj mjesta između gradova koje povezuju. Jedan igrač nikada ne smije postaviti obje rute između istih gradova tijekom jedne igre.

Obratite pažnju na rute koje su djelomično paralelne, ali povezuju različite gradove. To nisu dvostruke rute.



VAŽNO

U igri s dva ili tri igrača smije se koristiti samo jedna od dvostrukih ruta. Igrač smije postaviti bilo koju od tih dviju ruta između gradova, ali druga ruta je zatvorena za ostale igrače do kraja igre.

TRAJEKTI

Trajekti su posebne sive rute koje povezuju dva susjedna grada preko vodene površine. Lako su

uočljivi zbog ikone(a) lokomotive istaknutih na bar jednom mjestu same rute.

Za postavljanje trajektne rute, igrač mora odigrati kartu lokomotive za svaki simbol lokomotive na ruti i uobičajeni niz karata vagona u nekoj istovjetnoj boji za preostala mjesta na ruti.



Za postavljanje trajektne rute od Smyrne do Palerma potrebne su četiri karte vagona bilo koje istovjetne boje i dvije lokomotive.



TUNELE

Tuneli su posebne rute lako uočljive po posebnim tunelskim oznakama i rubovima koji okružuju svako mjesto na ruti.

Ono što tunel čini posebnim jest to što igrač ne može biti potpuno siguran koliko će ruta biti dugačka prilikom njezinog postavljanja!

Kada pristupa postavljanju tunelske rute, igrač ispred sebe najprije postavlja onaj broj karata vagona koliko je potrebno za duljinu rute. Nakon toga, otkriva tri najgornje karte s kupa karata vagona i okreće ih licem gore. Po svakoj otkrivenoj karti koja odgovara boji karata potrebnih za postavljanje rute tunela, igrač mora odigrati dodatnu kartu u istoj boji (ili lokomotivu) iz ruke. Samo tada igrač

može uspješno postaviti tunelsku rutu.

Ako igrač nema dovoljno dodatnih karata vagona u potrebnoj boji (ili ih ne želi odigrati), može sve svoje karte vratiti u ruku, a njegov krug igre završava.

Na kraju kruga, tri otkrivene karte vagona se odbacuju.

Upamtite kako su lokomotive višebojne džoker karte, pa kao takve automatski odgovaraju boji karata vagona povučениh s kupa prilikom pokušaja prolaska kroz tunel i prisiljavaju igrača da odigra dodatnu kartu.

Ako igrač pokuša proći kroz tunel koristeći isključivo karte lokomotiva, on će morati odigrati dodatne karte (koje u ovom slučaju moraju biti dodatne lokomotive) ukoliko se prilikom otkrivanja karata s vrha kupa otkriju lokomotive.

U rijetkom slučaju kada nema dovoljno karata u kupu niti u kupu odbačenih karata u trenutku kada igrač vuče karte kako bi se ustanovio učinak tunela, povlače se samo one karte koje su dostupne. Ako nema niti jedne karte koja se može otkriti, igrač prolazi tunel bez rizika dodatnih karata.



Dva paralelna tunela - crni i bijeli - povezuju Madrid i Pamplonu.

POVLAČENJE ODREDIŠNIH KARATA

Igrač može iskoristiti svoj krug za povlačenje dodatnih odredišnih karata. Kako bi to učinio, vuče tri nove karte s kupa odredišnih karata. Ako ih je u kupu manje od tri, tada vuče samo preostale.

Igrač mora od te tri karte bar jednu zadržati u ruci, ali se može odlučiti zadržati dvije, pa čak i sve tri. Sve odredišne karte koje nisu zadržane u ruci odbacuju se na dno kupa odredišnih karata. Sve karte koje nisu odbačene moraju se zadržati u ruci do kraja igre. One ne mogu biti odbačene prilikom kasnijeg povlačenja odredišnih karata.

Gradovi prikazani na odredišnim kartama predstavljaju ciljna putovanja za igrača i mogu rezultirati nagradom ili kaznom. Ako igrač do kraja igre uspije stvoriti neprekinuti niz sa svojim plastičnim vagonima između dva grada prikazana na odredišnoj karti, dobiva dodatne bodove u visini bodovne vrijednosti karte. Ako ne uspije spojiti dva grada neprekinutim nizom ruta, onda oduzima bodovnu vrijednost sa karte od svojeg ukupnog zbroja bodova.

Odredišne karte držite potajno kako ih drugi igrači ne bi vidjeli sve do konačnog obračuna bodova na kraju igre. Igrač može imati bilo koji broj odredišnih karata u igri.



IZGRADNJA KOLODVORA

Kolodvor omogućuje njegovom vlasniku korištenje jedne, i samo jedne rute, koja pripada nekom drugom igraču, i koja dolazi (odlazi) iz tog grada, kako bi pomoću nje povezoao gradove sa svoje odredišne karte.

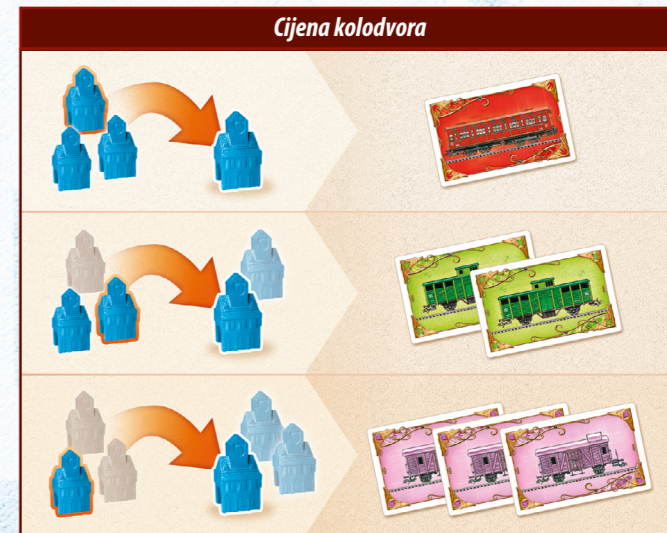
Kolodvori mogu biti izgrađeni u bilo kojem nezauzetom gradu, čak i ako trenutno nema postavljenih ruta kroz njega. Dva igrača ne mogu nikada izgraditi kolodvor u istom gradu.

Svaki igrač može izgraditi najviše jedan kolodvor po krugu igre i tri kolodvora kroz cijeli tijek igre.

Za izgradnju prvog kolodvora igrač odigrava i odbacuje jednu kartu vagona iz ruke i postavlja jedan kolodvor svoje boje u odabrani grad. Za izgradnju prvog kolodvora igrač odigrava i odbacuje jednu kartu vagona iz ruke i postavlja jedan svoj kolodvor u odabrani grad. Za izgradnju drugog kolodvora, on mora odigrati i odbaciti dvije karte neke istovjetne boje, a za treći treba odigrati niz od tri karte u istoj boji. Kao i inače, i ovdje se umjesto bilo koje karte vagona može iskoristiti lokomotiva.

Ako igrač koristi isti kolodvor kako bi povezoao gradove na više različitih odredišnih karata, taj igrač mora koristiti istu odabranu rutu za sve te odredišne karte. Vlasnik kolodvora ne mora odlučiti koju će rutu koristiti sve do samog kraja igre.

Igrač ne mora izgraditi niti jedan kolodvor. Za svaki kolodvor koji nije koristio dobiva po četiri boda na kraju igre.



Cijena kolodvora

KRAJ IGRE

Kada se u zalihama bilo kojeg igrača na kraju kruga broj plastičnih vagona spusti na dva ili manje, svi igrači, uključujući i trenutnog dobivaju još jedan, posljednji krug. Igra tada završava i igrači pristupaju zbrajanju bodova.



2 ili manje plastičnih vagona kod igrača označava početak zadnjeg kruga u igri.

IZRAČUN BODOVA

Igrači su već dobili bodove zarađene kompletiranjem pojedinih ruta. Kako bi bili sigurni da nije došlo do greške pri zbrajanju možda ćete htjeti prekontrolirati bodove koje su igrači skupili tijekom igre.

Nakon toga igrači pokazuju sve svoje odredišne karte. Vrijednost uspješno kompletiranih odredišnih karata dodaje se njihovom zbroju bodova, a vrijednosti svih nezavršenih odredišta oduzima se od njihovog ukupnog zbroja bodova.

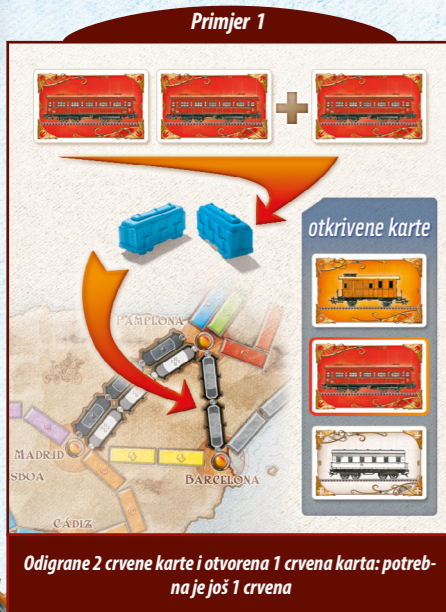
Upamtite da svaki kolodvor omogućava svom vlasniku korištenje jedne (i samo jedne) rute koja pripada drugom igraču u tom grad kako bi ispunio ciljeve svoje odredišne karte. Ukoliko igrač koristi isti kolodvor kako bi povezoao gradove na više različitih odredišnih karata, taj igrač mora koristiti istu odabranu rutu za sve te odredišne karte.

Dodajte zbroju bodova svakog igrača po četiri boda za svaki neiskorišteni kolodvor koji mu je ostao u rezervi.

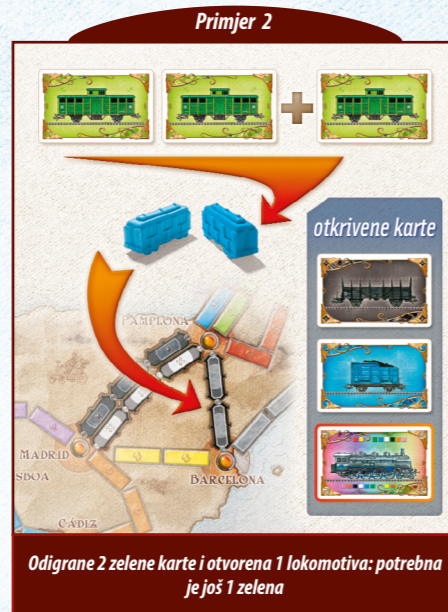
Konačno, dajte bonus od 10 bodova za European Expressa kartu igraču(ima) koji ima najdulji neprekinuti niz ruta na ploči. Kada mjerite i uspoređujete duljine ruta, uzmite u obzir samo neprekinute linije u istoj boji. Neprekinute rute mogu uključivati petlje i višestruke prolaze kroz neki grad, ali plastični

DULJINA RUTE	OSVOJENIH DOBOVA
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Kada igrač postavi rutu, odmah pribraja bodove prikazane u tabeli vrednovanja ruta prema duljini rute koju je upravo postavio.



Odigrane 2 crvene karte i otvorena 1 crvena karta: potrebna je još 1 crvena



Odigrane 2 zelene karte i otvorena 1 lokomotiva: potrebna je još 1 zelena



Odigrane 2 lokomotive i 1 lokomotiva otvorena: potrebna je još 1 lokomotiva.

vagoni ne mogu se brojati dvaput unutar iste neprekinute rute. Kolodvori i protivničke rute koje mogu povezati određišta, ne mogu se računati u svrhu određivanja najdulje rute. Ako više igrača ima jednake najdulje rute, tada svaki dobiva po 10 bodova sa European Express karte.

Igrač s najviše bodova pobjeđuje u igri. Ako je dvoje ili više igrača izjednačeno u bodovima, onda je pobjednik igrač koji je ispunio najviše određišnih karata. Ako je još uvijek izjednačeno, onda je pobjednik igrač koji je koristio manje kolodvora. U prilično nevjerojatnom slučaju da je rezultat i dalje izjednačen, pobjeđuje igrač koji je osvojio European Express kartu.



IZRAČUNAVANJE KONAČNOG REZULTATA



Days of Wonder Online

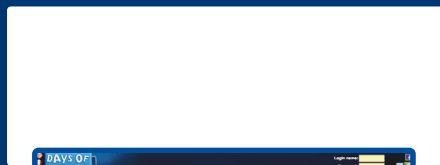
**Skráðu borðspilið þitt!
Registrujte svoju igru!
Registrujte svoju igru!
Registrujte svoju igru!**



Hér er lestarmiðinn þinn að Days of Wonder á netinu – netsamfélaginu þar sem ALLIR vinir þínir spila! Skráðu spilið þitt á www.daysofwonder.com til að læra um leikjatilbrigði, auka landakort og fleira. Smelltu á New Player hnappinn og fylgdu leiðbeiningunum.



Ovde je vaša karta za voz Days of Wonder Online - online zajednica igrača društvenih igara gde igraju SVI vaši prijatelji! Registrujte svoju igru na www.daysofwonder.com kako biste otkrili razne verzije igre, dodatne mape i još više. Jednostavnim klikom na dugme New Player sledite uputstva.



Tukaj je tvoja vozovnica za Days of Wonder Online – online skupnost za namizne igre, kjer se igrajo VSI tvoji prijatelji! Registrirajte svoju igro na www.daysofwonder.com in prejeli boste online popuste ter odkrili nove različice igre, dodatne zemljevide in še več. Preprosto kliknite na gumb "New player" in sledite navodilom.



Ovdje je vaša karta za Days of Wonder Online - online zajednica igrača društvenih igara gdje se igraju SVI vaši prijatelji! Registrirajte svoju igru na www.daysofwonder.com kako bi dobili online popust i otkrili razne inačice igre, dodatne mape i više. Jednostavno kliknite na gumb "New Player" i slijedite uputstva.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Prijevod: igranje.org



Geografska napomena: Nastojimo precizno prikazati političke granice Europe iz 1901. godine i sačuvati imena gradova na lokalnim jezicima tog vremena. Zbog potreba same igre, bili smo prisiljeni malo prilagoditi pozicije određenih gradova na karti.

Posebna zahvala sa strane Alana i DoW svima koji su pomogli kod testiranja igre: Phil Aldberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

