

Harmaan reitin pelaaja voi kuitenkin rakentaa itse valitsemallaan värillä.

Pelaaja saa rakentaa minkä tahansa vapaan reitin. Uuden reitin ei tarvitse olla yhteydessä pelaajan aiemmin rakentamiin reitteihin. **Vuoron aikana saa rakentaa vain yhden reitin.**

Jos pelaajalla ei ole riittävästi takseja reitin jokaiseen ruutuun, hän ei voi rakentaa kyseistä reittiä.

Kolmiruutuisen sinisen reitin voi rakentaa jollain seuraavista korttiyhdistelmistä:



MENOLIPPUJEN NOSTAMINEN

Jokaisessa menolipussa on mainittu kaksi paikkaa ja pistemäärä. Pelaaja saa pelin lopussa menolippuun merkityn pistemäärän jokaisesta sellaisesta menolipusta, jonka kaksi paikkaa hän on yhdistänyt toisiinsa rakentamalla niiden välille katkeamattoman reitin.



Jos pelaaja ei onnistu yhdistämään paikkoja, hän menettää saman määrän pisteitä. Pelaaja voi hankkia pelin kuluessa haluamansa määrän menolippuja.

Tässä toiminnossa pelaaja nostaa lisää menolippuja. Tällöin hän nostaa menolippupakan kaksi päälimmäistä korttia. Hänen on pidettävä niistä vähintään toinen, mutta hän voi myös pitää molemmat. Hylätyt menoliput asetetaan menolippupakan pohjalle. Jos pelaaja päättää pitää menolipun, hän ei voi myöhemmin heittää sitä pois.

Jos pakassa on jäljellä vain yksi menolippu, pelaaja voi valita tämän toiminnon ja nostaa sen. Nostettu menolippu on tällöin pakko pitää.

Pelaajat pitävät menolippunsa ja niiden reitit salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti.

PELIN PÄÄTTYMINEN JA PISTEENLASKU

Kun jollain pelaajalla on jäljellä enintään kaksi taksia, jokainen pelaaja, myös tämä pelaaja, saa vielä yhden vuoron. Tämän jälkeen peli päättyy ja pelaajat laskevat lopulliset pisteensä pistelettiön avulla:

- ➡ Ensin pelaajat saavat pisteitä kustakin rakentamastaan yksittäisestä reitistä pelilautaan merkityn pistetaulukon mukaisesti.
- ➡ Sitten pelaajat näyttävät menolippunsa ja lisäävät (tai vähentävät) niiden mukaisen pistemäärän sen mukaan, onnistuivatko he rakentamaan katkeamattoman reitin niiden paikkojen välille.
- ➡ Lopuksi pelaajat saavat yhden pisteen kustakin turistinähtävyydestä, johon yksi tai useampi heidän rakentamansa reitti johtaa.



Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pisteitä.

Tasapelin sattuessa voittaja on pelaaja, joka on rakentanut eniten katkeamattomia menolippujen reittejä. Jos peli päättyy edelleen tasapeliin,

Nautitko matkastasi Isoon Omenaan?

Haluatko matkustaa myös ympäri Eurooppaa? Siirry ajassa taaksepäin ja valtameren yli Eurooppaan, jossa voit nousta rautateiden valtiaaksi rakentamalla radan Edinburghista aina Konstantinopoliin asti.

TICKET TO RIDE EUROPE

2-5 pelaajalle
tarkoitettu
peli, jonka
suuri pelilauta
kuvaava Euroopan
rautatieverkkoa
1900-luvun
alussa.



WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

Tekijät

Kehittäjä: Alan R. Moon

Kuvittaja: Julien Delval

Graafinen suunnittelija: Cyrille Daujean

Alan ja DoW kiittävät kaikkia pelin testaamiseen osallistuneita: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, Days of Wonderin logo ja Ticket to Ride ovat Days of Wonder, Incin tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään.

Alan R. Moon

INTRODUCING FAMOUS ORIGINAL

New
York
City

WELCOME TO THE BIG APPLE!



Nauti matkastasi tutustuen Central Parkiin, Empire State Buildingiin, Times Squareen ja Brooklynin!



- 1 New Yorkin liikenneverkkoa kuvaava pelilauta
- 60 taksia (15 jokaista väriä)
- muutama ylimääräinen taksi jokaista väriä
- 44 kulkuneuvokorttia (8 moniväristä taksikorttia ja 6 korttia jokaista seuraavaa



Alkuvalmistelut

- Asettaa pelilauta keskelle pöytää. Jokainen pelaaja ottaa itselleen yhtä väriä olevat taksit.
- Sekoittaa kulkuneuvokortit ja jakaa niitä jokaiselle pelaajalle aluksi kaksi (1). Asettaa kulkuneuvokorttipakka pelilaudan viereen ja kääntää sen viisi päällimmäistä korttia pöydälle kuvapuoli ylöspäin (2). Jos kolme viidestä kuvapuoli ylöspäin käännetyistä kortista on taksikortteja, kaikki viisi pannaan pois ja niiden tilalle nostetaan uudet.
- Sekoittaa menoliput ja jakaa niitä jokaiselle pelaajalle kaksi (3). Pelaajat katsovat menolippunsa ja päättävät, mitkä niistä he haluavat pitää. Vähintään toinen menolipuista on pidettävä. Jos pelaaja päättää pitää vain yhden menolipun, hylätty menolippu asetetaan menolippupakan pohjalle. Tämän jälkeen pakka asetetaan pelilaudan viereen (4). Pelaajat pitävät menolippunsa salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti.
- Nyt peli voi alkaa.

- väriä: sininen, vihreä, musta, vaaleanpunainen, punainen, oranssi)
- 18 menolippua
 - tämä sääntölehtinen
 - 1 pistelehtiö
 - 1 lyijykynä



PELIN TAVOITE

Pelin voittaa pelaaja, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä. Pelaaja saa pisteitä

- ➔ rakentamalla reitin pelilaudan kahden vierekkäisen paikan välille
- ➔ rakentamalla katkeamattoman reitin menolipussa mainittujen kahden paikan välille
- ➔ rakentamalla turistinähtävyyteen johtavan reitin.

Pelaaja menettää pisteitä, jos hän ei onnistu rakentamaan itsellään olevan menolipun mukaista katkeamatonta reittiä.

PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa. Peli jatkuu myötäpäivään, ja jokainen pelaaja pelaa yhden vuoron kerrallaan pelin loppuun asti. Pelaajan tulee suorittaa vuorollaan yksi (ja vain yksi) seuraavista kolmesta toiminnosta: kulkuneuvokorttien nostaminen, reitin rakentaminen, menolippujen nostaminen.

KULKUNEUVOKORTTIEN NOSTAMINEN



Kulkuneuvokortit ovat pelilaudan eri reittien värisiä (sinisiä, vihreitä, mustia, vaaleanpunaisia, punaisia, oransseja). Tästä poikkeavat taksikortit, jotka ovat monivärisiä ja toimivat jokerikortteina (ne voivat korvata reitin rakentamisessa minkä tahansa kortin). Kädessä olevien kulkuneuvokorttien määrää ei ole rajoitettu.

Tässä toiminnossa pelaaja nostaa kaksi kulkuneuvokorttia. Hän voi nostaa pakan päällimmäisen kortin (sokkona) tai valita haluamansa kuvapuoli ylöspäin olevista viidestä kortista. Jos pelaaja ottaa jonkin kuvapuoli ylöspäin olevista korteista, hän nostaa heti pakasta uuden kortin sen tilalle.

Poikkeus: jos kuvapuoli ylöspäin olevien korttien joukossa on taksikortti ja pelaaja valitsee sen, hän ei saa nostaa samalla vuorolla enää toista korttia. Kuvapuoli ylöspäin olevaa taksikorttia ei voi myöskään valita toiseksi kortiksi.

Jos jossain pelin vaiheessa kolme viidestä kuvapuoli ylöspäin olevasta kortista on taksikortteja, kaikki viisi pannaan pois ja niiden tilalle nostetaan uudet.

Kun pakasta loppuvat kortit, pelaajien pois heittämistä korteista sekoitetaan uusi kulkuneuvokorttipakka.

REITIN RAKENTAMINEN

Reitti tarkoittaa pelilaudalla peräkkäin olevia samanvärisiä ruutuja, jotka yhdistävät toisiinsa kaksi vierekkäistä paikkaa.

Joidenkin paikkojen välille on mahdollista rakentaa rinnakkaiset reitit (kaksi yhtä pitkää rinnakkain kulkevaa reittiä).

Sama pelaaja ei voi rakentaa niitä kumpaakin.

Huomio: Kahden pelaajan pelissä käytetään rinnakkaisista reiteistä vain toista. Kun yksi reitti on rakennettu, toista ei saa enää rakentaa.

Pelaaja rakentaa reitin pelaamalla kädestään reitin ruutujen mukaisen määrän kortteja ja asettamalla yhden oman taksinsa reitin jokaiseen ruutuun. Useimpiin reitteihin tarvitaan tietyntyyliset kortit. Esimerkiksi sininen reitti voidaan rakentaa vain sinisillä kulkuneuvokorteilla.

