

De grå sträckorna kan mutas in med en uppsättning kort av valfri färg. Du kan muta in valfri sträcka på bordet även om den inte hänger ihop med en sträcka du redan har mutat in. Du kan bara muta in en sträcka per tur.

Om du inte har tillräckligt med taxibilar att placera på varje ruta av en sträcka kan du inte muta in den sträckan.

Du kan muta in en blå sträcka som är tre rutor lång genom att kasta någon av följande uppsättningar av kort:



DRA BILJETTKORT

Varje biljettkort har två platser och ett poängvärde. I slutet på spelet får du kortets poäng för alla de biljetter du klarat av. För att klara av en biljett måste du bygga en sammanhängande sträcka mellan de två platser som visas på kortet. Om du inte lyckas koppla ihop platserna blir du istället av med kortets poäng. Du kan ha obegränsat med biljettkort.



Denna handling låter dig dra fler biljettkort. Dra de två översta korten från biljetthögen. Du måste behålla ett av korten, men du får behålla båda om du vill. De kort du väljer att inte behålla läggs underst i biljetthögen. När du väl valt att behålla ett biljettkort kan du aldrig kasta det.

Om det bara finns ett kort kvar i biljetthögen kan du fortfarande utföra denna handling, men du måste behålla kortet.

Vilka biljetter du har och vilka du klarat eller ej måste du hålla hemligt för de andra spelarna tills spelet är slut.

SPELET TAR SLUT OCH SISTA POANGRAKNINGEN

Så fort en spelare har två eller färre taxibilar kvar får alla spelare (inklusive denna spelaren) en sista tur. Därefter tar spelet slut och spelarna räknar ut sin slutpoäng med hjälp av poängblocket.

Spelaren med mest poäng vinner spelet.

- Först räknar varje spelare ut sin poängsumma för alla sträckor de mutade in under spelet. Använd tabellen på spelbrädet för sträckors poäng.
- Sedan visar alla spelare sina biljettkort, summerar sina avklarade och drar bort värdet för de biljetter som inte blev färdiga.
- Till sist får varje spelare en poäng för varje turistattraktion som sitter ihop med en eller flera av spelarens inmutade sträckor.



Om det blir lika vinner den som klarat av flest biljetter. Om spelarna fortfarande har lika delar de segern.

Gillade du ditt besök
i the Big Apple?

Känner du till Gamla världen lika väl som Nya världen? Res bak i tiden och över den stora oceanen för att bli en tågmannat. Bygg ditt imperium från Edinburgh ända till Konstantinopel.

TICKET TO RIDE EUROPE

Detta spel, gjort för 2 till 5 spelare, innehåller ett jättestort spelbräde över järnvägsnätet i Europa i början på 1900-talet.



WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

Credits

Speldesign av Alan R. Moon
Illustrationer av Julien Delval
Grafisk design av Cyrille Daujean

Ett speciellt tack från Alan och DoW till alla de som hjälpt till att testa spelet: 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, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Alan R. Moon

INTRODUCING FAMOUS ORIGINAL

New
York
City

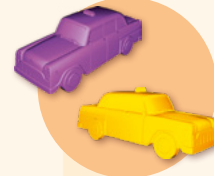
WELCOME TO THE BIG APPLE!



Njut av storstaden och ta en tur från Central Park till Empire State Building och från Times Square till Brooklyn!



- 1 spelbräde med en karta över New Yorks transportnätverk
- 60 taxibilar i plast (15 i varje färg)
- Ett par extra taxibilar i varje färg
- 44 transportkort (8 flerfärgade taxikort och 6 kort i vardera



Förberedelser

☞ Läggs spelbrädet i mitten av bordet. Varje spelare tar en uppsättning färgade taxibilar.

☞ Blanda transportkorten och dela ut en starthand på två kort till varje spelare ①. Läggs resterande transportkort nära brädet och vänd upp fem kort från leken ②. Om det finns tre eller fler taxikort bland de uppvända korten kastas alla fem korten och fem nya kort vänds upp från leken för att ersätta dem.

☞ Blanda biljettkort och dela ut två till varje spelare ③. Varje spelare får titta på sina biljetter och välja vilka de vill behålla. Varje spelare måste behålla ett eller båda korten. Om de bara behåller ett läggs det andra kortet i botten på biljettkortshögen. Placera sedan biljettkortshögen nära brädet ④. Spelarna håller sin biljettkort hemliga till spelet tar slut.

☞ Ni är nu redo att börja spela.

färgen; blå, grön, svart, rosa, röd och orange)

- 18 biljettkort
- detta regelhäfte
- 1 poängblock
- 1 penna



MÅLET MED SPELET

Den som har fått mest poäng i slutet på spelet vinner. Du får poäng genom att:

- ➡ Muta in en sträcka mellan två intilliggande platser på brädet.
- ➡ Lyckas bygga en sammanhängande sträcka mellan de två platserna som visas på ditt, eller dina, biljettkort.
- ➡ Koppla ihop turistattraktioner.

I slutet av spelet blir du av med poäng för de biljettkort som du inte lyckats bygga klart.

EN SPELRUNDA

Den yngste spelaren börjar med att ta en tur, därefter fortsätter spelarna att ta en tur i medurs ordning runt bordet tills spelet tar slut. På din tur måste du göra en (och endast en) av följande tre handlingar: dra transportkort, muta in en sträcka eller dra biljettkort.

DRA TRANSPORTKORT

Transportkort matchar sträckornas färger på brädet (blå, grön, svart, rosa, röd, orange) förutom taxikort som är flerfärgade och fungerar som en joker. (De kan ersätta ett annat kort när sträckor mutas in.) Du får alltid ha obegränsat med transportkort på din hand.

I denna handling får du dra två transportkort. Du kan antingen ta det översta kortet från högen (dra blint) eller ta ett av de fem uppvända kortet. Gör du det senare ersätts det omedelbart av det översta kortet från leken.

Det finns ett undantag. Om du tar ett uppvänt taxikort som ditt första kort får du inte ta ett andra kort denna tur. Du kan inte heller ta ett uppvänt taxikort som ditt andra kort.

Så fort tre av dem fem uppvända korten är taxikort ska alla fem korten slängas och ersättas med fem nya kort som vänds upp från högen.

När högen tar slut blandas alla kastade kort och bildar en ny hög med transportkort.

MUTA IN EN STRÄCKA

En sträcka består av ett antal rutor med samma färg som binder ihop två intilliggande platser.

Vissa platser kopplas ihop med en dubbelsträcka (två sträckor med samma längd som binder ihop samma platser). En spelare kan aldrig muta in båda sträckorna i en dubbelsträcka.

Notera: I ett två-personers parti kan aldrig den andra sträckan i en dubbelsträcka mutas in om en av sträckorna är inmutad in av den andra spelare.

För att muta in en sträcka måste du kasta lika många kort från din hand som antalet rutor på sträckan och ställa en av dina taxibilar på varje ruta. De flesta sträckor kräver att specifika kort kastas. Till exempel måste en blå sträcka mutas in genom att kasta blå transportkort.

