

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 bussar att placera på varje ruta av en sträcka kan du inte muta in den sträckan.

När du mutar in en sträcka flyttar du samtidigt fram din poängmärk på poängsträckan. Den inmutade sträckans längd bestämmer hur många poäng du får vilket visas av tabellen på spelplanen.

Du kan muta in en gul 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 biljetter du avklarat. 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 under 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.

För att ett distrikt ska räknas som komplett måste alla dess platser vara sammankopplade med varandra.



SPELETS SLUT OCH SISTA POÄNGRÄKNINGEN

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

- Spelarna ska redan ha räknat ut sin poängsumma för sträckor de mutat in. För att säkra att inga misstag begåtts kan ni räkna om varje spelares poäng för inmutade sträckor om ni vill.
- 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 poäng för de distrikt de klarat av. Ett distrikt består av ett antal platser med samma färg och siffra. Siffran anger hur många poäng distriktet ger. För att ett distrikt ska vara komplett måste en spelare koppla ihop all distriktets platser med varandra. Ordningen spelar ingen roll.

5

Spelaren med mest poäng vinner spelet.

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

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.

© 2004-2019 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.



Den hypnotiska rytmen av rockmusik flödar ut bland elegant uppklädda ungdomar på Londons gator. Din buss tar dig genom stadens gator, på väg mot nästa destination. Ska du hoppa av eller fortsätta åka? Att turista staden på en dubbeldäckarbuss är fantastiskt!

FÖRBEREDELSE

☛ Lägg spelplanen mitt på bordet. Varje spelare tar en uppsättning färgade bussar och lägger sin matchande poängmarkörer på poängsträckans startruta **1**.

☛ Blanda transportkort och dela ut en starthand på två kort till varje spelare **2**. Lägg resterande transportkort nära brädet och vänd upp fem kort ur leken **3**. Om det finns tre eller fler taxikort bland de uppvända korten kastas alla fem korten och fem nya vänds upp från leken för att ersätta dem.

☛ Blanda biljettkort och dela ut två till varje spelare **4**. Alla spelare får titta på sina biljetter och välja vilka de vill behålla. 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 **5**. Spelarna håller sin biljettkort hemliga till spelet tar slut.

☛ Ni är nu redo att börja spela.



INNEHÅLLER

- 1 spelbräde med karta över Londons transportnätverk.
- 68 bussar i plast (17 i varje färg)
- Ett par extra reservbussar
- 44 transportkort (8 flerfärgade busskort och 6 kort i vardera färgen; blå, grön, svart, rosa, gul och orange)



- 20 biljettkort
- 4 poängmarkörer
- Delta regelhäfte



SPELETS MÅL

Den som fått mest poäng i slutet av 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 alla platser som utgör ett distrikt.

I slutet av spelet blir du av med poäng för de biljettkort 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

Transportkorten matchar sträckornas färger på brädet (grön, svart, orange, rosa, gul och blå) förutom busskort 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 blind) 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 busskort som ditt första kort får du inte ta ett andra kort denna tur. Du kan inte heller ta ett uppvänt busskort som ditt andra kort.

Så fort tre av dem fem uppvända korten är busskort 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 bussar på varje ruta. De flesta sträckor kräver att specifika kort kastas. Till exempel måste en blå sträcka mutas in genom att kasta blå transportkort. De grå sträckorna kan mutas med en uppsättning kort av valfri färg.

