

Tartalomjegyzék

A doboz tartalma	2	• Kompok	5
Előkészületek	2	• Alagutak	5
A játék célja	3	Menetjegykártyák húzása	6
Ha a játékos sorra kerül	3	Vasutállomás építése	6
Vonatkocsi-kártyák húzása	3	A játék vége	6
• Mozdonyok	4	A pontok kiszámítása	6
Útvonalszakasz megszerzése	4	Days of Wonder Online	8
• Dupla útvonalszakaszok	4		

Days of Wonder Online

Regisztráld a játékodat!

DOW-TTE-95-8X9W-BTX6-ED8M



Ez itt a menüjeled a Days of Wonder Online-hoz, az online társasjátékos közösséghez, ahol MINDEN barátod játszik!

Regisztráld a játékodat a www.daysofwonder.com oldalon, hogy online kedvezményeket kaphass, feltekerhess játékváltozatokat, további térképeket és még sok mindent!

Csak kattints a New Player gombra, és kövesd az angol nyelvű utasításokat.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Készítők

Tervező: Alan R. Moon

Illusztrációk: Julien Delval

Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

Köszönet illeti az alábbi játékesztelőket

a segítségükért:

Phil Alberg, 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 Solits, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thorngquist.

Földrajzi megjegyzés: Törekedtünk arra, hogy az 1901-es Európa politikai határait pontosan jelenítsük meg a térképen, és megtartsuk a városok akkoriiban közösen használt nevét az ország nyelvein. A játék célja érdekében azonban a térképen bizonyos városok helyzetén kisebb változtatásokra volt szükség.

TICKET TO RIDE

Alan R. Moon

HÁLÓZD BE A KONTIMENST!
KALANDOR EURÓPAI SÍNEREN

A Ticket to Ride Európa a századforduló utáni Európa legnagyobb városait bejáró vasúti kalandra hív mindenkit Edinburgh sziklától Konstantinápoly napsütötte kikötőjéig, Pamplona poros, szűk utcáitól az immár huszonnégy éve felépült, bravúros szerkezetű budapesti Nyugati pályaudvarig. Vállalod a kockázatot, hogy átutazd Svájc sötét alagútjain? Kellőképpen kalandvágyó vagy egy fekete-tengeri kompra szálláshoz? Vagy felébred a régi birodalmak nagyszerű fővárosainak kápráztató vasutállomásait? Amit most teszel, Európa legnagyobb vasúti mágnesává tehet! Csomagold össze a bóröndödet, hívd az inasodat, és szálljatok fel a vonatra!



TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

! 2-5 8+ 30-60

A doboz tartalma

- ♦ 1 Európa-térkép
- ♦ 240 színes műanyag vonatkocsi (45–45 kék, piros, zöld, sárga és fekete színben, plusz pár további darab minden színben az esetlegesen eltűnt vonatkocsi pótlására)
- ♦ 15 színes vasútállomás (3 minden vont színében)
- ♦ 158 illusztrált kártya az alábbiak szerint:



110 vonatkocsi-kártya: 12–12 darab 8 színben, plusz 14 mozdony

46 menegyekártya



40 síma útvonal

6 hosszú útvonal
kék háttérrel

1 összefoglaló
kártya



1 Európa Expressz bõ-
nuskártya a leghosszabb
folytonos úttól

- ♦ 5 fa pontjelölő (1–1 mind az 5 játékos színében)
- ♦ 1 játékszabály
- ♦ 1 Days of Wonder Online belépési kód (a játékszabály hátoldalán)

FONTOS MEGJEGYZÉS:

Azok a játékosok, akik ismerik a Ticket to Ride® első, amerikai változatát, az alábbi tudnivalókat figyelmeztetjük különösen: kompon, alagutak és vasútállomások.

Előkészületek

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Minden játékos kap 45 vagonot egy színben, továbbá három vasútállomást és egy pontjelölőt ugyanebben a színben. Minden játékos tegye a pontjelölőjét a térkép körüli futó pontjelölő sáv Start 1 mezőjére. A játék során valahányszor pontot kap egy játékos, a pontjelölőjét ennek megfelelően lépteti majd előre.

Keverjétek meg a vonatkocsi-kártyákat, és minden játékosnak ossz-
szatok négy lapot a pakliból képpel lefelé fordítva 2.

A maradék vonatkocsi-kártyákat tegyétek egy lefelé fordított pak-
liba a tábla mellé, majd a pakli legfelső 5 lapját képpel lefelé for-
dítva tegyétek le egy sorba egymás mellé 3.

Az Európa Expressz bónuskártyát és az összefoglaló kártyát kép-
pel lefelé tegyétek a tábla mellé, emlékeztetőül a játékosoknak 4.
A menegyekártyából vegyétek ki a hosszú útvonalakat (kék háttérű
menegyek). Keverjétek meg a hosszú útvonalak pakliját képpel le-
felé fordítva, és véletlenszerűen osszátok egyet minden játékosnak 5.
A megmaradó hosszú útvonalakat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül,
hogy bárki is megnézné azokat.

Ezt követően keverjétek meg a síma menegyeket — a rövidebb útvonalakat síma háttérrel —, osszátok háromat minden
játékosnak 6, és a maradékból képezetiek képpel lefelé fordított húzópaklit a tábla mellett.

Kezdődhet a játék!

A játék kezdete

Mielőtt az első cselekedeteiket végrehajtanák, a játékosoknak ki kell választaniuk, a nekik kiosztottak közül melyik menegy-
gyeket tartásuk meg. Minden játékosnak meg kell tartania legalább kettő jegyet, de megtarthatja többet is. Amelyik jegyeket el-
akartja dobni egy játékos, azokat visszatérít a játék dobozába anélkül, hogy a többi játékos megnézhette ezeket. Az eldobott
jegyek lehetnek hosszú vagy síma útvonalak is. A megtartott jegyeket kézben és titokban tartjuk a játék végéig.

A játék célja

A játék célja az, hogy mi szerezzük a legtöbb pontot. A következőkért jár pont:

- ♦ A térképen két szomszédos város között megszerzett útvonalszakaszt.
- ♦ A menegy(i)den jelzett városok közötti egybefüggő útvonal sikeres megépítéséért;
- ♦ A leghosszabb folytonos út megépítéséért, amellyel megnyerheted az Európa Expressz bónuskártyát;
- ♦ És minden olyan vasútállomásért, ami a játék végéig a készletheben marad.

Pontvadás jár a játékosok összesített pontszámából minden olyan menegyért, amelyet nem sikerül a játék végéig teljesíteni.

Ha egy játékos sorra kerül

Az a játékos kezd, aki az életében a legtöbb európai országban járt, majd a többi
játékos az óramutató járása szerint sorrendben követi őt. Amikor egy
játékos sorra kerül, a következő négyféle cselekvés közül kell egyet
(és csak egyet) kiválasztania:

Vonatkocsi-kártyák húzása – A játékos húzhat 2 vonatko-
csi-kártyát (vagy csak egyet, ha a kiválasztott kártya egy képpel
felírt kártyát mozdony: ld. Mozdonyok a külön szabályt).

Útvonalszakasz megszerzése – A játékos kijelöl egy ke-
zéből annyi és olyan színű kártyát, amennyi és amilyen színű
mezőből a táblán egy útvonalszakasz (két szomszédos város
közötti legrövidebb út) áll, ezzel megszerzi magának az adott
útvonalszakaszt. Annak minden mezőjére lerakja egy vonat-
kocsiját, és a pontozótáblán jelzett számú pontot megkapja a
megépített útvonalszakasz hosszának megfelelően.

Menegyekártyák húzása – A játékos három menegy-
kártyát húz a menegyepakli tetejéről, és legalább egyet meg
is kell tartania.

Vasútállomás építése – A játékos építhet egy állomást
minden olyan városban, amelyikben még nincs ilyen. Az első
vasútállomása megépítéséhez kijelöl egy bármilyen színű
kártyát a kezéből, és lerakja az állomást egy városra. A má-
sodik vasútállomása megépítéséhez két egyforma színű kár-
tyát kell kijelölnie, a harmadik állomásához pedig már három
egyforma színű kártyát.

Vonatkocsi-kártyák húzása

A nyolcféle „síma” vonatkocsi-kártyából 12–12 darab található a pak-
liban, mozdonykártyából pedig 14. Minden vonatkocsi-kártya színe
(kék, sárga, narancssárga, fehér, zöld, sárga, fekete és piros) meg-
lelhető a táblán lévő különféle útvonalszakaszok színének.

Ha a játékos vonatkocsi-kártyák húzását választja, minden ilyen al-
kalommal kettő kártyát húzhat. A kártyákat felveheti a tábla mellett
képpel lefelé fordítva látható kártyák közül vagy a pakli tetejéről
(vagon), esetleg egyet az egyik, egyet a másik helyről. Amikor a kép-
pel lefelé fordított kártyák közül választ, azon-
nal pótolnia kell ezt a lapot a húzópakli tetejéről.

Ha a játékos egy képpel lefelé fordított mozdonykártyát választ,
akkor csak ezt a kártyát húzhatja fel ebben a körben (lásd Mozdonyok).

Ha bármikor előfordul, hogy az öt képpel felfordított vonatkocsi-kártya közül három mozdonyt mutat,
mínd az öt kártyát azonnal el kell dobni, és a helyükre öt új lapot kirakni.

Egy játékosnak egyszerre bármennyi kártya lehet a kezében. Amikor elfogyott a húzópakli, az eldobott
lapokat újrakeverve hozunk létre új húzópaklit. A lapokat alaposan keverjük meg, hiszen általában
számos egyforma lap van közöttük egymás mellett.

Abban a valószínű esetben, ha már nem maradnak lapok a pakliban és újrakeverhető eldobott
lapok sincsenek, a játékos már nem húzhat vonatkocsi-kártyákat. Ilyenkor útvonalszakaszt kell sze-
reznie, menegyekártyát húznia vagy vasútállomást építenie.



Mozdonyok

A mozdonyokon minden szín megtalálható, és a játékban dzsókerként használjuk ezeket. A mozdonyokat használhatjuk bármilyen színű kártyákkal együtt, amikor útvonalszakaszt akarunk megszerezni. A komp útvonalszakaszok megszerzéséhez is mindenképp szükségünk lesz a mozdonyokra.

Ha egy képpel felül fordított mozdonykártyát választunk kártyahúzáskor, ebben a körében a játékos csak ezt az egy kártyát húzhatja fel. Ha egy mozdonyt fordított fel a felhúzott kártya helyére, vagy ha egy mozdonyt előre látható, de nem húzzuk fel első (és egyetlen) kártyaként, másodikként már nem húzhatjuk fel.

Am ha egy játékos szerencsés, és a pakli tetejéről vakon húzott első kártyája mozdony, ez sima lapnak számít, és húzhat még egy lapot (nem képpel fel fordított mozdonyt) a körében.



Útvonalszakasz megszerzése

Az útvonalszakaszok egy színű (bizonyos esetekben szürke) mezők két szomszédos város közötti folyamatos sora. Egy útvonalszakasz megszerzéséhez a játékosnak ki kell játszania annyi és olyan színű vonatkocsi-kártyát a kezéből, amennyi és amilyen mező a választott útvonalszakaszon látható.

Az útvonalszakaszok többségéhez egy meghatározott színben kellene vonatkocsi-kártyák. A mozdonyokat mindig használhatjuk bármelyik más szín helyett (lásd az 1. példát).

A szürke útvonalszakaszokat egy bármilyen színű kártyakészlettel megszerzhetjük (lásd a 2. példát).

Amikor egy útvonalszakaszt megszerzünk, a játékos a szakaszt minden mezőjére letezi egy-egy műanyag vonatkocsit. Az útvonalszakasz megszerzéséhez felhasználhatjuk kártyáinkat ezt követően el kell dobni. A játékos ez után azonnal lelepi az útvonalszakasz megszerzéséért járó pontjait a pontozó táblán a 7. oldalán látható útvonalszakasz-pontozótáblának megfelelően.

Egy játékos megszerzheti bármelyik üres útvonalszakaszt a táblán. Soha nem kötelező a korábban megszerzett útvonalszakaszokhoz kapcsolódni.

Az útvonalszakaszt teljes egészében egyetlen körben kell megszerzenie. Például nem rakhat le két vonatkocsit egy három mezőből álló útvonalszakaszra, hogy aztán egy későbbi körben várojon a harmadik kocsi lerakásával.

Egy játékos egy körében egyenlő több útvonalszakaszt nem szerezhethet meg.

1. példa

2. példa

Egy három városú útvonalból álló útvonalszakasz megszerzéséhez a játékos bármelyik alábbi kártyakombinációt ki játszhatja: három sárga kártyát, két sárga kártyát és egy mozdonyt, egy sárga kártyát és két mozdonyt, vagy három mozdonyt.

Egy két városú útvonalból álló útvonalszakasz megszerzéséhez a játékos ki játszhatja például két piros kártyát, egy sárga és egy mozdonyt, vagy két mozdonyt.

Dupla útvonalszakaszok

Bizonyos városok között dupla útvonalszakaszok vannak. Ezek azok az útvonalszakaszok, amelyeknek a mezői egymással párhuzamosan haladnak, és az egyik várost a másikkal ugyanannyi mező köti össze. Egyazon játékos sosem szerezhethet meg mindkét útvonalszakaszt két város között egy játék során.

Vigyázat! Bizonyos útvonalszakaszok részben egymással párhuzamosan futnak, de különböző városokhoz kapcsolódnak. Ezek nem dupla útvonalszakaszok.



FONTOS MEGJEGYZÉS

Két- és háromszemélyes játékokban minden dupla útvonalszakasz csak az egyik fele használható. A játékos bármelyiket választhatja, de a másik útvonalszakasz a játék határoló részében már nem megszerzhető.

Kompok

A kompok olyan különleges szürke útvonalszakaszok, amelyek két szomszédos várost vízen keresztül kötnék össze. Könnyen felismerhetők a mozdonyikonokról, amelyek az útvonalszakasz legalább egy mezőjén láthatók.

Egy komp útvonalszakasz megszerzéséhez a játékosnak az útvonalszakaszon látható minden mozdonyért egy mozdonykártyát kell ki játszania, a többi mezőért pedig a szokásos módon a megfelelő számú egy színű kártyakészletet.



Alagutak

Az alagutak olyan különleges útvonalszakaszok, amelyek könnyen felismerhetők a mezők különleges mintájáról és a minden mező körül látható különleges keretéről.

Az alagutakat az tesz különlegessé, hogy a játékos sosem lehet biztos benne, hogy milyen hosszú lesz a megszerzeni kívánt útvonalszakasz!

Amikor egy játékos megpróbál megszerzeni egy alagutakat, először is kiteríti maga elé annyi (és olyan) kártyát, amennyire az útvonalszakasz hossza alapján szükség van. Ezt követően a vonatkocsi-húzópakli legfeljebb három lapját felfordítjuk. Minden olyan kártyát, amelynek a színe megegyezik az alagút megszerzéséhez ki játszott lapok színével, egy további kártyát (vagy mozdonyt) kell ki játszania a kezéből. Csak ha ez sikerült, akkor szerezhetheti meg az alagutakat.

Ha egy játékosnak nincs megfelelő számú további vonatkocsi-kártyája a megfelelő színben (vagy nem akarja ki játszani azokat), visszaveheti a kártyáit a kezébe, és a köré véget ér.

A játékos körének befejeztével az alagút kedvéért felcsapott három lapot eldobjuk.

Itt is fontos, hogy a mozdonyok dzsókerkártyák. Ennek megfelelően a húzópakli tetejéről felcsapott mozdonykártyák automatikusan olyan színűnek számítanak, amilyenekkel a játékos az alagutakat szeretné megszerzeni, vagyis ezekért is ki kell játszaniuk egy-egy további lapot a megfelelő színben.

Ha egy játékos kizárólag mozdonykártyákkal szeretné megszerzeni egy alagutakat, csak akkor kell további lapokat (ez esetben mozdonyokat) ki játszania, ha a három felcsapott kártya között mozdonyok is vannak.

Abban a ritka esetben, ha nincs 3 felfordítható kártya a húzó- és dobópakliban, csak annyi lapot kell felcsapni, amennyit lehetséges. Ha a kezükben rengeteg lapot tartogató játékosoknak köszönhetően egyetlen felcsapható kártya sem maradt, az alagutakat további lapok kockázata nélkül meg lehet építeni.

1. példa

2. példa

3. példa

2 piros kártya kiterítése után 1 piros kártyát csapunk fel, még 1 piros lapra van szükség.

2 zöld kártya kiterítése után 1 mozdonyt csapunk fel, még 1 zöld lapra van szükség.

2 mozdonykártya kiterítése után 1 mozdonyt csapunk fel, még 1 mozdonykártyára van szükség.

Menetjegykártyák húzása

A játékos, amikor sorra kerül, azt is választhatja, hogy további menetjegyeket szerez. Ehhez három új kártyát húz a menetjegykártya-pakliból. Ha már csak háromnál kevesebb menetjegy maradt a pakliban, akkor a játékos annyit húz, amennyi maradt.

A jegyeket húzó játékosnak legalább egyet meg kell tartania ezek közül, de dönthet úgy, hogy kettőt vagy akár mind a hármat megtartja. A nem megtartott jegyeket a menetjegykártya-pakli aljára tesszük. A húzott, és nem eldobott lapokat a játék végéig meg kell tartanunk. Nem lehet eldobni ezeket későbbi jegyhúzás során sem.

A menetjegyeken jelzett városok utazási élelokat jelentenek a játékos számára: bónuszt vagy büntetést eredményezhetnek a játék végén. Ha a játék végére a játékos létrehozott a saját utatanyag vonatcsojával egy folyamatos útvonalat a kezében tartott menetjegyen látható városok között, annyi pontot kap érte, amilyen szám a menetjegyén látható. Ha nem sikerül ezt a folyamatos útvonalat megépítenie ezek között a városok között, a jegyen látható pontot le kell vonnia a pontszámából.

A menetjegyeket a végső pontozásig titokban kell tartanunk a többi játékos előtt. Egy játékosnak bármennyi menetjegy lehet játék közben.



Vasútállomás építése

A vasútállomás lehetővé teszi a tulajdonosának, hogy használhasson egy másik játékoshoz tartozó egy (és csak egy) olyan útvonalszakaszt, amely az adott városba (vagy városból) vezet, hogy ezzel összeköthesse a menetjegyén szereplő városokat.

Állomás üres városban építhető (olyanban, ahol nincs másik állomás), akkor is, ha még megszerzett útvonalszakasz nem vezet oda. Két játékos soha nem építhet állomást ugyanabba a városba.

Minden játékos legfeljebb egy állomást építhet egy körben (vagyis amikor sorra kerül), és a játék során összesen legfeljebb három állomást.

Az első állomása megépítéséhez a játékos eldob egy vonatcsoji-kártyát a kezéből, és lerakja az egyik saját állomását a választott városba. A második állomás építéséhez a játékosnak ki kell jatsznia és eldobnia kettő egy színű kártyát, a harmadik építéséhez pedig három egy színű kártyát. Természetesen bármennyi vonatcsojt helyettesíthetnek itt is mozdonyok.

Ha egy játékos egyazon állomást több különböző menetjegyen látható város összekötésére is használ, az állomást ugyanarra az útvonalszakaszra kell használnia minden ilyen jegy kapcsán. Az állomás tulajdonosának elég csak a játék végén eldöntenie, hogy melyik útvonalszakaszt fogja használni.

A játékosnak nem kötelező állomást építenie. Minden fél nem használt állomásáért négy pontot kap a játék végén.



A játék vége

Amikor bármelyik játékosnak a műanyag vonatcsoji-készlete 2 vagy kevesebb kocsi csökken a kore végére, minden játékosnak – beleértve ezt a játékost is – már csak egyetlen, utolsó kore marad. Más szóval minden játékos sorra kerül még egyszer, és ez a játékos kerül sorra utoljára. Ekkor véget ér a játék, és a játékosok összeadják a pontjaikat.

A pontok kiszámítása

A játékosok ekkorra már lelépték a pontozásávon a különféle útvonalszakaszok megszerzésért járó pontokat. Ha nem vagyok biztosak abban, hogy végig léleptetek minden ilyen pontot, újrászámolhatjátok az útvonalszakaszokért járó pontokat.

Ezt követően a játékosoknak fel kell fedniük a menetjegyeket. A sikeresen teljesített jegyek értékét hozzáadják a pontszámukhoz. A nem befejezett jegyek pontértékét levonják a pontszámukból.



Emlékeztetőül: minden állomás lehetővé teszi a birtokosa számára, hogy egy másik játékoshoz tartozó, egy (és csak egy) ebbe a városba vezető útvonalszakaszt használhasson egy vagy több menetjegy teljesítéséhez. Ha ugyanatt az állomást több menetjegy teljesítéséhez is felhasználja, minden jegyéhez ugyanarra az útvonalszakaszra használhatja az állomást (ezt azzal is jelezheti, hogy az állomást az adott szakaszon álló első vonatcsojra ráteszi).

Minden állomásért, ami a játékosok készletében maradt, négy pont jár.

Végül 10 bónuszpont jár az Európa Expresszért – aannak a játékosnak, aki létrehozta a leghosszabb folyamatos utat a táblán. Az utak hosszának számításakor és összehasonlításakor csak az egyazon színű vonatcsojikból összeálló folyamatos vonalakat vegyék figyelembe (elágazások nélkül). Egy folyamatos útvonalban lehetnek hurkok, és keresztlíniák is, de egyazon vonatcsojt nem használhatunk kétszer ugyanazon a folyamatos úton. Az állomások és az ellenfelek ezek által használatba vett útvonalszakaszait nem számíthatók bele a leghosszabb útba. Ha több játékos között döntetlen áll fent a leghosszabb úttól, mindegyikük megkapja az Európa Expressz kártyán látható 10 bónuszpontot.

A legtöbb pontot elérő játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos nyer, aki több menetjegyet teljesített. Ha még mindig döntetlen áll fent, a kevesebb állomást felhasználó játékos a győztes. És abban a valószínűtlen esetben, ha még mindig nem dönt el a nyertes személye, közülük az Európa Expressz kártya tulajdonosa nyeri meg a játékot.

Útvonalszakasz hossza Érte járó pontok

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

Amikor egy játékos megszerkez egy útvonalat, azonnal megkapja érte a fenti Útvonalszakasz-pontozótáblán szereplő pontot az éppen megszerzett útvonal hosszának megfelelően.



A végeredmény kiszámítása

+

+

+

=

Aktuális pontszám
Menetjegyekért járó plusz-/minuszpont
+4 pont / megtartott állomás
Európa Expressz bónusz
Vég-ered-mény

