

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

## THE CROSS-COUNTRY TRAIN ADVENTURE GAME!

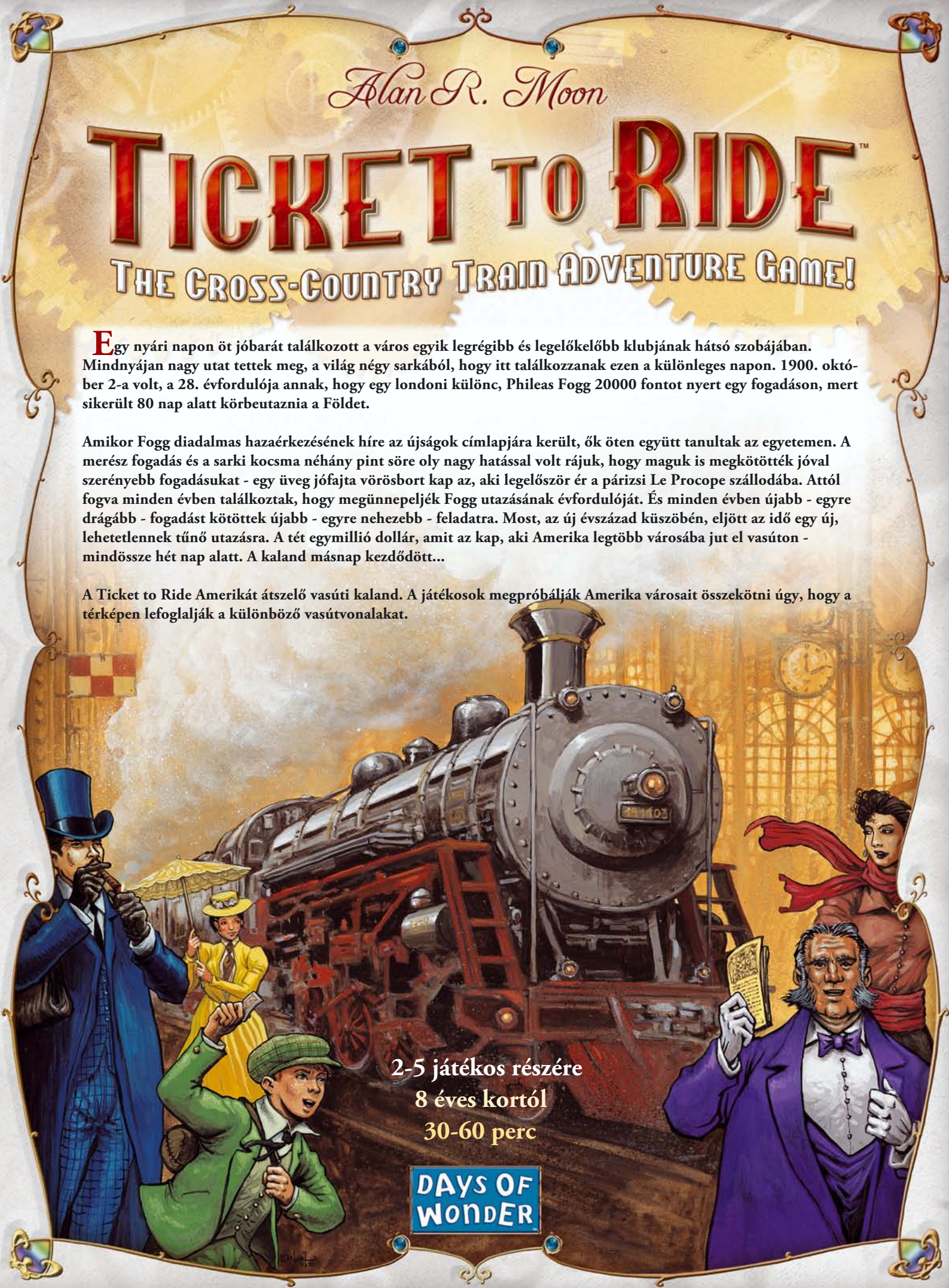
**E**gy nyári napon öt jóbarát találkozott a város egyik legrégebb és legelőkelőbb klubjának hátsó szobájában. Mindnyájan nagy utat tettek meg, a világ négy sarkából, hogy itt találkozzanak ezen a különleges napon. 1900. október 2-a volt, a 28. évfordulója annak, hogy egy londoni különc, Phileas Fogg 20000 fontot nyert egy fogadáson, mert sikerült 80 nap alatt körbeutaznia a Földet.

Amikor Fogg diadalmas hazaérkezésének híre az újságok címlapjára került, ők öten együtt tanultak az egyetemen. A merész fogadás és a sarki kocsmá néhány pint söre oly nagy hatással volt rájuk, hogy maguk is megkötötték jóval szerényebb fogadásukat - egy üveg jófajta vörösborot kap az, aki legelőször ér a párizsi Le Procope szállodába. Attól fogva minden évben találkoztak, hogy megünnepeljék Fogg utazásának évfordulóját. És minden évben újabb - egyre drágább - fogadást kötöttek újabb - egyre nehezebb - feladatra. Most, az új évszázad küszöbén, eljött az idő egy új, lehetetlennek tűnő utazásra. A tét egymillió dollár, amit az kap, aki Amerika legtöbb városába jut el vasúton - mindössze hét nap alatt. A kaland másnap kezdődött...

A Ticket to Ride Amerikát átszelő vasúti kaland. A játékosok megpróbálják Amerika városait összekötni úgy, hogy a térképen lefoglalják a különböző vasútvonalakat.

2-5 játékos részére  
8 éves kortól  
30-60 perc

DAYS OF  
WONDER



## Tartozékok

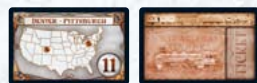
- ♦ játéktábla Észak-Amerika vasúti térképével
- ♦ 240 színes vasúti kocsi (45-45 kék, piros, zöld, sárga és fekete, valamint színenként még 3 tartalék)
- ♦ 144 játékkártya



110 vagonkártya (12-12 lila, fehér, kék, sárga, narancs, fekete, piros és zöld, plusz 14 sokszínű mozdony)



1 összefoglaló-kártya



30 menetjegykártya



bónuskártya (leghosszabb összefüggő útvonal)

### 2 reklámkártya

- ♦ 5 fahenger a pontok számolásához (1-1 kék, piros, zöld, sárga és fekete, minden játékosnak egy)
- ♦ szabályfüzet
- ♦ Days of Wonder on-line access number (a szabálykönyv hátulján)

## Előkészületek

Tegyük a táblát az asztal közepére! Minden játékos választ egy színt, és megkapja a színhez tartozó 45 vasúti kocsi és az eredményjelző korongot. A korongját mindenki a tábla szélén körbefutó eredményjelző sáv startmezőjére **1** helyezi. Amikor valaki a játék során pontokat kap, korongjával a pontoknak megfelelő számú mezőt lép előre.

A vagonkártyákat megkeverjük, és mindenkinek kiosztunk 4-et **2**. A megmaradt vagonkártyákat a tábla mellé tesszük, és ötöt képpel felfelé fordítunk **3**. A leghosszabb összefüggő útvonal kártyát képpel felfelé a tábla mellé tesszük **4**.

A menetjegykártyákat megkeverjük, és mindenki kap 3-at **5**. Mindenki megnézi a menetjegykártyáit, és eldönti, hogy melyikeket tartja meg. Legalább kettőt meg kell tartani, de a játékos dönthet úgy, hogy mind a hármat megtartja. A visszaadott menetjegykártyákat a menetjegykártya-pakli alá tesszük, és a paklit a tábla mellé helyezzük **6**. A játékosok a játék végéig titokban tartják, melyik menetjegykártyák vannak náluk.

És most kezdődhet a játék!

## Tartozékok

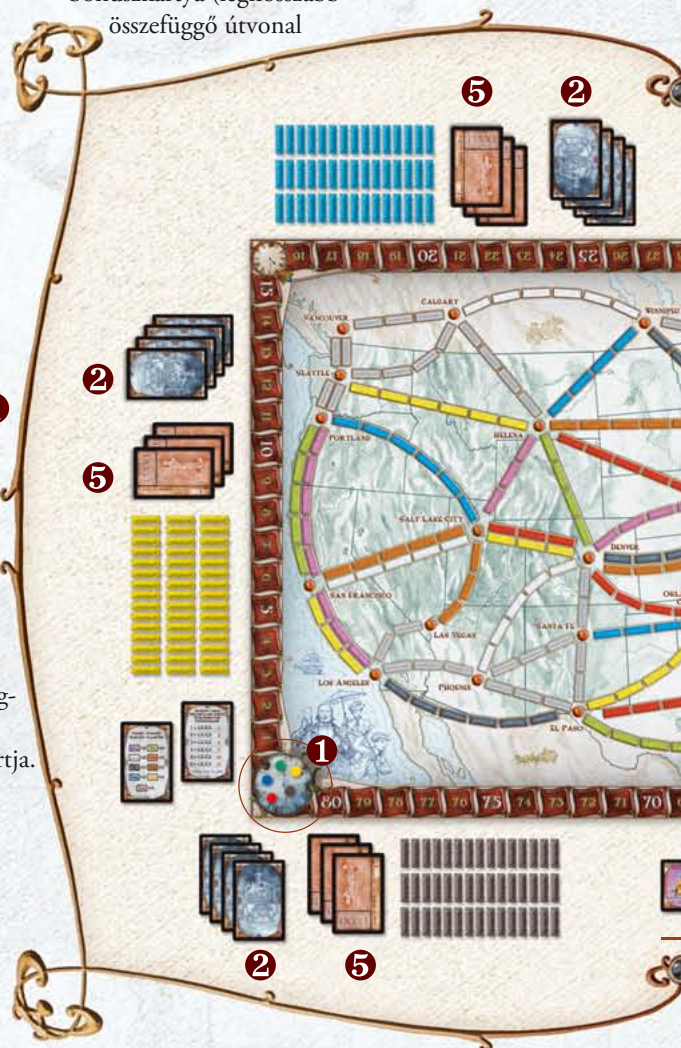
A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti. A következőkért jár pont:

- ♦ két város közötti vasútvonal lefoglalása
- ♦ összefüggő útvonal létrehozása a játékos kezében lévő egyik menetjegykártyán szereplő két állomás között
- ♦ a leghosszabb összefüggő útvonal létrehozása

Pontlevonás jár azért, ha egy játékos nem hoz létre összefüggő útvonalat valamelyik menetjegykártyáján szereplő két állomás között.

## A forduló

A játékot az kezdi, aki a játékosok közül a legtöbbet utazta eleddig. A játék az óramutató járása szerint halad. Minden játékos egy fordulót hajt végre, azután a következő játékos jön, stb., amíg a játék véget nem ér. Minden játékosnak a saját fordulójában végre kell hajtania **pontosan egy** (se több, se kevesebb) akciót a következő három lehetőség közül:



**Vagonkártya húzása:** A játékos 2 vagonkártyát húzhat. Felveheti akármelyik képpel felfele lévő kártyát, vagy húzhat a vagonkártya-pakli tetejéről (ekkor nem tudja előre, milyen lapot húz). Ha képpel felfelé lévő lapot vesz fel, akkor a felvett lap helyére azonnal fel kell csapni egy másik lapot a pakli tetejéről. Ezután felveheti a második lapját, ismét akár a felfordított lapok közül, akár a pakli tetejéről. (A mozdonylapokra vonatkozó speciális szabályok a **Vagonkártyák** részben találhatóak.)

**Útvonal lefoglalása:** A táblán szereplő útvonalakat úgy lehet lefoglalni, hogy a játékos kijátszik az útvonalnak megfelelő színű és számú vagonkártyát, majd a saját színének megfelelő vasúti kocsit helyez az útvonal minden egyes mezőjére. Ezután az útvonal értékének megfelelő számú (lásd az **Útvonalak pontértékei** táblázatot) mezőt lép előre korongjával az eredményjelző sávon.

**Menetjegykártyák húzása:** A játékos 3 menetjegykártyát húz a menetjegykártya-pakli tetejéről. Legalább az egyiket meg kell tartania, de ha akarja, mind a hármat megtarthatja. A visszaadott lapokat a pakli aljára kell tenni. (Így ez a pakli csak akkor fogy ki, ha már tényleg nincs több menetjegykártya.)

## Vagonkártyák

A játékban nyolcféle vagonkártya található, plusz a mozdonylapok. A vagonkártyák színe megegyezik a városokat összekötő útvonalak színeivel - lila, kék, barna, fehér, zöld, sárga, fekete és piros.

A mozdonyok sokszínűek, és dzsókerként felhasználhatók bármilyen lapok helyett az útvonalak lefoglalásakor. Ha az öt felfordított vagonkártya egyike mozdony, és valaki felveszi, az illető ebben a fordulóban kettő helyett csak egy lapot húzhat. (Magyarul húzáskor a mozdony apok két lapnak számítanak.) Ha egy játékos felvett egy felcsapott lapot, és a helyette felcsapott lap mozdony, azt már nem veheti fel. Ha az öt felcsapott lap közül három is mozdony, mind az öt lapot azonnal el kell dobni, és öt újat kell helyettük felcsapni.

A játékosok kezükben bármilyen vagonkártyát tarthatnak.

Ha a pakli kifogy, az eldobott lapokat újra kell keverni és új paklit kell alkotni belőlük. A lapokat alaposan meg kell keverni, hiszen színenként szétválogatva lettek eldobva. (Abban a valószínűtlen esetben, ha nincs több lap a pakliban, és nincsenek eldobott lapok sem (mert a játékosok mindet a kezükben tartják), a soron következő játékos vagy útvonalat foglal le, vagy menetjegyeket húz.

## Útvonalak lefoglalása

Egy útvonal lefoglalásához a játékosnak az útvonal hosszával megegyező számú lapot kell kijátszania. A lapoknak azonos színűeknek kell lenniük. A legtöbb útvonalat csak meghatározott színű lapokkal lehet lefoglalni; egy kék útvonalat például csak kék lapokkal. A szürke színű útvonalakat bármilyen lapokkal le lehet foglalni - persze azonos színűeknek kell lenniük.

Az útvonal lefoglalásakor a játékosnak az útvonal minden mezőjére raknia kell egy vasúti kocsiját. Ezután a lefoglaláshoz használt vagonkártyákat el kell dobnia.



A játékos bármelyik még le nem foglalt útvonalat lefoglalhatja. Az útvonalnak nem kell a játékos már lefoglalt útvonalaihoz kapcsolódnia. Egy játékos egy fordulóban maximum egy útvonalat foglalhat le.

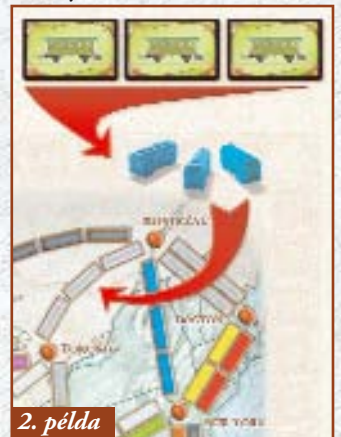
Vannak olyan városok, amelyek dupla útvonallal vannak összekapcsolva. Egy játékos két város között csak egy útvonalat foglalhat le.

**Fontos:** 2 és 3 játékos esetén a dupla útvonalak közül csak egyet lehet lefoglalni. A játékosok a dupla útvonal bármelyikét lefoglalhatják, de a másik útvonal ezután le van zárva a többi játékos előtt.



1. példa

A Montreal és New York közötti útvonal lefoglalásához három kék személyvagonkártyára van szükség.









2. példa

A Montreal és Toronto közötti útvonal bármilyen három azonos színű vagonkártyával lefoglalható.

## Az útvonalak pontértékei

Amikor egy játékos lefoglal egy útvonalat, korongjával az így kapott pontszámnak megfelelő számú mezőt lép előre az eredményjelző sávon.

az útvonal hossza	érte járó pontok
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

## Menetjegykártyák húzása

A játékos a fordulója során újabb menetjegykártyákat húzhat. Ilyenkor 3 lapot kell húznia a menetjegypakli tetejéről. Legalább az egyik lapot meg kell tartania, de megtarthat kettőt is, vagy mind a hármat. Ha háromnál kevesebb lap van a pakliban, a játékosnak csak annyi menetjegykártyát húz, amennyit tud. A visszaadott lapokat a pakli aljára kell tenni.

Minden menetjegylapon két város neve szerepel, valamint egy pontérték. Ha egy játékosnak sikerül általa lefoglalt útvonalakkal összekötnie a két várost, a játék végén annyi **pontot kap**, amennyi a kártyán szerepel. Ha azonban nem sikerül a két várost összekötnie, a pontjaiból a játék végén **le kell vonni** annyit, amennyi a lapon szerepel.

A menetjegykártyákat a többi játékos elöl elrejtve kell tartani a játék végéig. Egy játékosnál bárhány menetjegykártya lehet.

## A játék vége

Amikor egy játékosnak fordulója végén már csak 0, 1 vagy 2 vasúti kocsija marad, minden játékos (őt is beleszámítva) még egy utolsó fordulót hajt végre. Ezután a játék véget ér, és a játékosok kiszámítják végső pontszámukat.

## A végeredmény kiszámítása

Azok a pontok, amiket a játékosok a játék során kaptak, már jelezve vannak az eredményjelző sávon. Ezeket a tévedések elkerülésére újra lehet számolni.

Ezután a játékosok megmutatják egymásnak a menetjegykártyáikat, és a kártyák értékét hozzáadják a pontszámukhoz vagy kivonják abból, aszerint, hogy sikerült-e összekötni a kártyán szereplő városokat vagy sem.

Az a játékos, akinek sikerült a leghosszabb összefüggő útvonalat létrehoznia, megkapja a bónuszkártyát, és kap 10 pontot. Ha több játékos döntetlent ért el a leghosszabb összefüggő útvonal tekintetében, mők indnyájan megkapják a 10 pontot.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot szerezte. Ha több játékos azonos pontszámmal végez az élen, az nyer, aki a legtöbb menetjegykártyáját teljesítette. Ha még ez sem dönt, az nyer, akinél a leghosszabb összefüggő útvonal kártyája van.

## Online játék

Days of Wonder on-line access number: xxxx

Használatához fel kell keresni a [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) weblapot, és ott rá kell kattintani a *New Player Signup* gombra. Ezután követni kell az ottani utasításokat, eljutva a játék online változatához, illetve a fórumokhoz, variánsokhoz és további térképekhez.

A Days of Wonder többi játékaról itt találhatók további információk: [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## Közreműködők

Tervező: Alan R. Moon

Illusztrátor: Julien Delval · Grafikus dizájn: Cyrille Daujean

Copyright © 2004 Days of Wonder, Inc. 5052 Woodbrae Ct. Saratoga, CA 95070  
Days of Wonder and Ticket to Ride are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Fordító: Thillian