

Ticket to Ride  
Spilastokkur

Notaðu aðgangsorðið til að spila á netinu, slóðin er [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

## INNIHALD

Leiðbeiningar  
148 myndskreytt spil

96 lestarvagnaspil (10 í hverjum lit auk 16 dráttarvagna)  
6 stórborgar bónusspil

Lestarvagnaspil í lit  
Marglit dráttarvagnaspil  
46 lestormiðar

## 2 MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að ná eins mörgum stigum og mögulegt er. Leikmenn fá stig með því að ljúka leiðunum á lestormiðunum sínum. Þeir fá einnig stig með því að vinna stórborgar bónusspil í lok leiks. En hafið hugfast að stig eru dregin frá geti leikmaður ekki lokið leiðunum á lestormiðunum sínum!

## GERT KLÁRT FYRIR LEIK

Gefið hverjum leikmanni 1 dráttarvagnaspil (1)

Stokkið saman öllum lestarvagnaspilunum og restinni af dráttarvagnaspilunum í einn stökk, gefið hverjum leikmanni 7 spil (2) og hafið stökkinn þar sem allir geta náð í hann.

Leggið niður 5 efstu spilín úr stokknum og látið þau snúa upp í röð við hliðina á honum (3).  
Leggið 6 stórborgar bónusspilín til hliðar, þó þannig að allir leikmenn sjái þau (4).

Því næst skal stokka lestormiðana og gefa hverjum leikmanni 6 spil (5). Leggið restina af lestormiðunum niður í bunka og látið hann snúa niður (6).

Leikmenn skoða nú spilín sín, hver fyrir sig, og velja hvaða spil þeir vilja halda. Hver leikmaður verður að geyma a.m.k. einn lestormiða, en má halda eins mörgum af þessum 6 og hann kýs. Þeim miðum sem er hent er stokkað saman við lestormiðabunkann.

Núna er allt klárt fyrir leikinn!

## GANGUR LEIKSINS

Þegar leikmenn eru tveir eða þrír skiptast þeir á að draga lestarvagnaspil. Þegar þau eru búin hefst lokaumferð leiksins, spilínú lýkur og stigin eru talin.

Þegar lestarvagnaspilín eru búin í fjögurra manna spili, þá eru talin stigin fyrir þá lestormiða sem tókst að ljúka, því næst er þeim lestarvagnaspilum sem búíð er að henda stökkuð aftur í nýjan bunka og það er ekki fyrr en að sá bunki klárast að spilínú lýkur og lokastig eru talin.

## STUTT YFIRLIT

Í hverri umferð getur leikmaður gert eitt af eftirfarandi: draga nýja lestormiða eða lestarvagnaspil, leggja niður lestarvagnaspil á svonefndan járnbrautartein, fært lestarvagnaspil

frá járnbrautarteininum sínum yfir í brautarpallsbunkann, sem hafður er á hvolfi fyrir framan hvern og einn leikmann.

(mynd)

JÁRNBRAUTARTEINN LEIKMANNSS  
SPILIN SEM LEIKMAÐUR HEFUR Á HENDI

Lesturvagnaspil

Lestarmiðar

Brautarpallsbunki leikmanns.

Leikmenn safna lesturvagnaspilum á brautarpallana sína og reyna að ná nægilega mörgum spilum til að ljúka leiðinum á lestormiðunum sínum. Stig fást fyrir að ljúka leiðum á lestormiðunum og leikmenn ná hugsanlega í stórborgar bónusstigi í leiðinni.

UMFERÐIR

Yngsti leikmaðurinn hefur leik. Umferðir ganga síðan réttisætis frá honum og hver leikmaður gerir einu sinni í hverri umferð.

Hver umferð felur í sér tvö mismunandi skref:

1. skref:

Að færa lesturvagnaspil frá járnbrautarteininum yfir brautarpallinn. Ef leikmaður á einhver lesturvagnaspil á járnbrautarteininum sínum (sjá *Færa lesturvagnaspil á járnbrautartein* hér að neðan) verður hann að taka 1 lesturvagnaspil úr hverri litaröð af járnbrautarteininum og leggja þau niður á hvolf í bunka á brautarpallinn sinn.

Þegar spil hafa verið lögð á brautarpallinn má ekki færa þau og enginn má sjá þau, ekki einu sinni leikmaðurinn sjálfur, þar til lesturvagnaspilin eru búin og tími til kominn að taka saman stigin.

ATH: Þegar spilað er með óreyndum eða ungum leikmönnum má leyfa leikmönnum að skoða spilin á sínum eigin brautarpöllum, sé þess óskað.

Í fyrstu umferðinni, þegar leikmenn hafa engin spil á járnbrautarteininum sínum, er þessu skrefi sleppt.

2. skref:

Leikmaður verður núna að gera eitt (og aðeins eitt) af eftirtöldum þremur aðgerðum:

A. Draga ný lesturvagnaspil; eða

B. Færa lesturvagnaspil á járnbrautarteininn; eða

C. Draga nýja lestormiða

A. Draga ný lesturvagnaspil (sömu reglur og gilda fyrir að draga lesturvagnaspil í Ticket to Ride borðspilinu, nema að það á ekki að leggja spilin til hliðar ef þrjú eða fleiri drátturvagnaspil eru í borðinu).

Leikmaður dregur 2 lesturvagnaspil efst úr stokknum og/eða úr borðinu. Ef leikmaður tekur spil úr borðinu verður að setja strax annað spil úr stokknum á borðið, áður en leikmaðurinn tekur annað spil.

Dráttarvagnaspil sem liggja í borðinu telja sem tvö spil, þ.e. leikmaður má aðeins taka upp eitt dráttarvagnaspil sem liggur í borðinu en ekki tvö eins og gildir með önnur spil. Ef leikmaður dregur hins vegar dráttarvagnaspil efst úr stokknum telst það bara sem eitt spil og leikmaðurinn má draga annað spil.

Engar takmarkanir eru á því hversu mörg spil leikmenn geta haft á hendi, svo framarlega sem einhver eru eftir í stokknum til að draga.

EÐA

B. Færa lestarvagnaspil á járnbrautarteininn. Leikmaður leggur niður spil af hendi á járnbrautarteininn sinn, þannig að þau snúi upp:

- Tvö eða fleiri lestarvagnaspil í sama lit.
- Nákvæmlega þrjú spil í sitthvorum lit.

Þegar lögð eru niður tvö eða fleiri spil í sama lit þarf að leggja þau niður í einfalda röð á járnbrautartein leikmannsins, þannig að þau liggja undir hvort öðru. Það má nota dráttarvagna og eru þeir þá hafðir efst í röðinni. Seinna, þegar dráttarvagnarnir eru notaðir til að ljúka lestormiðunum, er hægt að nota þá sem hvaða litur sem er, ekki bara þann lit sem þeir voru notaðir í þegar þeir voru upphaflega lagðir niður á járnbrautarteininn.

(Mynd: Röð af 4 lestarvagnaspilum í grænum lit, þar af 2 dráttarvagnar)

Þegar lögð eru niður lestarvagnaspil í mismunandi lit verður að leggja niður nákvæmlega 3 spil í sitthvorum lit; hér má ekki nota dráttarvagna.

Leikmenn mega ekki leggja niður lestarvagnaspil í sama lit og þeir eru þegar með á járnbrautarteininum sínum fyrir en þeir hafa verið færðir á brautarpallinn.

Til viðbótar, það má ekki heldur leggja niður lestarvagnsspil í lit sem einhver annar leikmaður hefur þegar lagt niður á járnbrautarteininn sinn, nema að lögð séu niður fleiri spil en andstæðingurinn gerði. Ef leikmaður leggur niður fleiri spil, verður andstæðingurinn að losa sig strax við spilin sem eru í þessum lit á járnbrautarteininum sínum. Þetta er kallað *lestarrán*.

Mynd 3. Maríu járnbrautarteinn  
Hafliða járnbrautarteinn

Í þessari umferð lagði María niður 1 blátt, 1 rautt og 1 gult spil á járnbrautarteininn sinn. Hafliði lagði niður 3 blá spil, sem neyðir Maríu til að losa sig við bláa spilið sitt.

EÐA

C. Draga nýja lestormiða. Leikmaður dregur 4 nýja lestormiða efst úr lestarvagnastokknum. Hann má halda þeim sem hann vill, en má líka henda öllum. Lestarmiðunum sem er hent eru settir neðst í stokkinn.

Þegar leikmaður hefur lokið við að gera, heldur spilið áfram og sá sem situr honum á vinstri hönd á næst leik og þannig koll af kolli þar til öll lestarvagnaspilin eru búin í stokknum.

## ÞEGAR LESTARVAGNASTOKKURINN ER BÚINN...

Þegar búið er að draga síðasta spilið úr lestarvagnastokknum fá allir leikmenn að gera einu sinni enn, þar með talinn sá leikmaður sem dróg síðasta spilið úr stokknum. Ef það er bara 1 lestarvagnaspil eftir til að draga má leikmaður ráða hvort hann noti umferðina til að taka það upp. Aðrir leikmenn verða þá að velja einhvern annan möguleika til að gera í skrefi 2 (*Draga lestormiða eða Leggja lestarvagnaspil á járnbrautarteininn*).

Leikmenn reyna nú að ljúka öllum lestormiðunum sínum með því með því að nota lestarvagnaspilin á brautarpallinum sínum. Hver miði sýnir hversu mörg spil í hvaða lit þarf til að ljúka leiðinni. Það má nota hvert lestarvagnaspil á einungis einn lestormiða. Hægt er að nota dráttarvagnaspilin fyrir hvaða lit sem er.

4

Til að ljúka lestormiða verður leikmaður að eiga á brautarpallinum sínum nægilega marga lestarvagnaspil líkt og gefið er upp á lestormiðunum. Dráttarvagnarnir eru jókerar og þá má nota í staðinn fyrir alla liti.

Litblindir leikmenn geta notað táknið sem eru í hornunum á lestarvagnaspilunum og á hægri hliðinni á lestormiðunum til að greina á milli lita.

(Mynd)

Lokið við leiðina Los Angeles - Pitsburg með dráttarvagni og 3 lestarvagnaspilum í sama lit.

Þegar gengið hefur verið úr skugga um að öllum lestormiðunum sé lokið taka leikmenn leiðirnar sínar, sem þeim tókst að ljúka, og setja þær á hvolf í bunka og geyma hjá sér.

Í 2 og 3 manna spili, er spilinu nú lokið (sjá Leikslok og stigatalning).

## FJÖGURRA MANNA SPIL

Ef leikmenn eru 4 heldur spilið áfram á eftirfarandi hátt:

Leikmenn halda á hendi þeim lestormiðunum sem þeim tókst ekki að ljúka, án þess að sýna öðrum þá. Það sama gera þeir með lestarvagnaspil sem þeir höfðu ekki lagt niður.

Öll önnur lestarvagnaspil, þar á meðal þau sem var verið að nota til að ljúka lestormiðum og öll spil sem voru eftir ónotuð á brautarpöllum leikmanna, eru tekin frá. Þessi spil eru stokkuð aftur saman og þau lögð í nýja 5 spila röð (eins og í byrjun leiksins). Hverjum leikmanni eru gefin 4 lestarvagnaspil úr stokknum til viðbótar þeim sem þeir hafa á hendi.

Spilið heldur svo áfram eins og áður, sá hefur leik sem situr til vinstri við þann sem gerði síðast, þar til lestarvagnastokkurinn klárast aftur. Takið saman stigin fyrir nýju lestormiðana og bætið þeim við fyrri stig leikmanna.

## LEIKSLOK OG STIGATALNING

Leikmenn sem eiga ókláraða lestormiða á hendi þurfa að draga þau stig frá þeim sem þeir voru búnir að fá.

Leikmaðurinn sem klárar flesta lestormiðana til hverrar stórborgar (Seattle, Los Angeles, Chicago, Dallas, New York og Miami) fær bónusspilið fyrir viðkomandi borg og stigafjöldinn á því spili bætist þá við stigafjöldann leikmannsins. Ef tveir leikmenn eða fleiri hafa lokið

jafnmörgum leiðum til þessara borga fá þeir allir bónusstig. Nái leikmaður að ljúka lestamiða á milli tveggja stórborga telur miðinn fyrir báðar borgirnar.

Sá leikmaður sem fær flest stig vinnur spilið. Ef tveir eða fleiri leikmenn eru með jafnmörg stig vinnur sá sem lauk flestum lestarmiðunum. Ef svo ólíklega vill til að þeir hafa einnig lokið jafnmörgum lestarmiðum vinnur sá sem er með fleiri bónusspil.

#### SPILAÐ Á NETINU

Kynntu þér nánar Ticket to Ride spilastokkinn og önnur Ticket to Ride spil á vefnum:

[www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com)

Þú getur líka skoðað fleiri spil sem Days of Wonder hefur gefið út á vefnum:

[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

Höfundur er Alan R. Moon.

Julian Dalval myndskreytti.

Höfundaréttur®: Days of Wonder, Inc.