

TICKET TO RIDE NORDURLÖND

Alan R. Moon



Fyrir 2-3 spilara

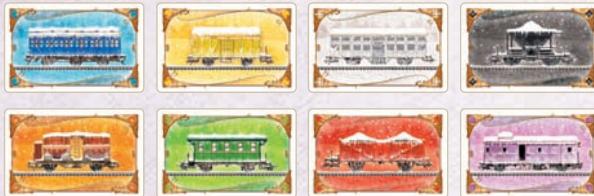
Á aldrinum
8 ára og eldri
30-60 mínútur

Days of Wonder™

Ticket to Ride Norðurlönd fer með þér í ævintýraferð til Danmerkur, Finnlands, Noregs og Svíþjóðar og þú færð tækifæri til að heimsækja höfuðborgirnar fjórar Kaupmannahöfn, Oslo, Helsinki og Stokkhólm. Þjóttu fegurðar fjardanna og mikilfenglegra fjallgarðanna í Noregi. Finndu ferska angan Eystrasaltsins í sánsku hafnarborðunum. Heimsæktu dönsku sveitirnar þar sem víkinçarnir marsruðu um á sinum tíma. Stökktu um bord í finnsku lestirnar, farðu yfir heimskautsbauðinn og upplifðu miðnætursólina í allri sini dýrð.

INNHALD

- 1 kort af Skandinavíu
- 135 litaðir lestarvagnar (45 af hverjum lit)
- 157 myndskreytt spil:



110 lestarvagnaspil: 12 af hverri gerð auk 14 dráttarvagna



- 3 spilapeð (1 fyrir hvern spilara, í sömu litum og lestarvagnarnir)
- 1 bæklingur með spilareglum
- 1 Days of Wonder aðgangsorð fyrir netið (á baksíu bæklingsins)

GERT KLÁRT FYRIR LEIK

Spilaborðið er breytt út. Hver spilar tekur sér 40 litaða lestarvagna, auk eins spilapeðs í sama lit. Hver poki inniheldur 45 lestir: þessar 5 auka eru varalestir. Hver spilar staðsetur spilapeð sitt á upphafsstigareitanna næst tölunni 100 1 á jaðri spilaborðsins. Þegar spilar vinnur sér inn stig færir hann spilapeðið sitt fram um jafn marga reiti.

Stokkið lestarvagnaspilin og gefið hverjum spilara fjögur. 2

Leggið afganginn af lestarvagnaspilum á hvolf nálægt spilaborðinu, en efstu fimm spilin eru lögð niður og látin snúa upp.

3 Leggið bónusspilið á borðið þannig að það snúi upp 4.

Stokkið lestarmiðana og gefið 5 á hvern spilara 5. Bunkinn með lestarmiðunum er því næst settur hjá spilaborðinu 6. Spilarar skoða lestarmiðana sína og ákveða hvaða miðum þeir ætla að halda. Þeir verða að halda að minnsta kosti tveimur miðum, en geta haldið öllum fimm. Þeim miðum sem er skilað eru settir í spilakassann og verða ekki notaðir meira í leiknum. Spilarar síyna ekki lestarmiðana sína fyrr en í lok leiks.

Nú er hægt að hefja leikinn.

MARKMIÐ LEIKSINS

Markmið leiksins er að safna eins mörgum stigum og mögulegt er. Hægt er að fá stig með því að:

- Eigna sér lestarlínus milli tveggja samliggjandi borga á kortinu;
- Klára leið á milli borga sem gefin er upp á lestarmiða spilara;
- Ljúka flestum lestarferðunum.

Stig eru dregin frá ef spilara tekst ekki að klára þá leið sem gefin er upp á lestarmiða hans.

UMFERÐIR

Sá spilar sem hefur mesta reynslu af ferðalögum hefur leik. Umferðir ganga síðan rétsælis frá honum og hver spilar gerir einu sinni í hvert skipi þar til leiknum er lokið. Þegar spilar á leik má hann gera aðeins eitt af eftirfarandi:

Draga lestarvagnaspil – Spilar getur dregið tvö lestarvagnaspil. Hann getur valið á milli þess að taka eitt þeirra sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef spilar dregur eitt þeirra spila sem snúa upp verður hann a taka annað úr bunkanum og setja það niður í staðinn. Því næst dregur hann annað spil, annað hvort af borðinu eða efst úr bunkanum.

Athugið: Ólíkt öðrum Ticket to Ride spilum eru ekki reglur um hversu marga dráttarvagna má draga í hverri umferð.

Eigna sér leið – Spilar eignar sér leið á spilaborðinu með því að spila út lestarvagnaspilum sem samsvara lit og lengd leiðarinnar. Hann leggur svo einn lestarvagn frá sér á hvern reit leiðarinnar. Spilarinn skráir því næst stigin sem hann fékk með því að fáða spilapeðið sitt jafnmarga reiti fram á við (útskýrt í Stigatöflu) eftir stigareitunum.

Draga lestarmiða – Spilar má draga 3 lestarmiða efst úr bunkanum. Hann verður að halda a.m.k. einum þeirra, en má halda þeim öllum ef hann vill. Þeim miðum sem er skilað eru settir í spilakassann og verða ekki notaðir meira í leiknum.

LESTARVAGNAСПIL

Það eru 8 gerðir af lestarvagnaspilum, auk dráttarvagnaspila. Litar hvorrar gerðar lestarvagnaspils samsvarar mismunandi leiðum milli borga á spilaborðinu – fjólbúllatt, blátt, appelsínugult, hvít, grænt, gult, svart og rauft.



Dráttarvagnaspil eru marglit og geta komið til viðbótar eða í stað annarra lestarvagnaspila þegar spilar eignar sér gangna- eða ferjuleið (sjá Göng og Ferja hér að neðan). Ekki er hægt að nota dráttarvagnaspil í öðrum leiðum.

Spilarar geta haft ótakmarkaðan fjölda spila á hendi.

Þegar bunkinn er búinn eru þau spil sem lögð hafa verið til hliðar stokkuð og notuð til að draga úr. Stokkið spilin vel þar sem þau hafa verið lögð til hliðar í samstæðum. Ef svo ólíklega vill til a engin spil eru eftir til að draga og engin spil hafa verið lögð til hliðar (vegna þess að spilarar hafa hamstrað þau) er ekki hægt að draga lestarvagnaspil. Þess í stað er einungis hægt að eigna sér leið eða draga lestarmiða.

EIGNA SÉR LEIÐ

Til að eigna sér leið verður spilar að hafa spilasamstæðu sem samsvarar fjöldu reita á leið. Samstæðan verður að vera af sama lit. Flestar leiðir þurfa sérstaka gerð samstæðu. Þannig verður að nota bláa farþegavegna til að gera tilkall til blárrar leiðar. Hægt er að eigna sér sumar leiðir – þær gráu – með því að nota spil sem eru öll eins á litin.



Murmansk-Lieka leiðin er undantekning. Á þessari leið getur spilar notað hvaða fjögur spil sem er (líka dráttarvagna) í staðinn fyrir eitt spil í öðrum lit. Dæmi: Spilar getur eignað sér leiðina með því að leggja fram 7 græn spil og einhver önnur 8 spil.

Dæmi 1

Til að slá eign sinni á gula leið, sem er tvær reitir að lengd, verður spilar að leggja fram tvö gul lestarvagnaspil.

Þegar spilar eignar sér leið leggur hann einn plastlestavaragn á hvern reit leiðarinnar. Öll spil sem notuð eru til að slá eign á leiðina eru lögð til hliðar.



Dæmi 2

Til að slá eign sinni á græna leið, sem er þrír reitir að lengd, getur spilar lagt fram hvaða samsstæðu sem er af þremur lestarvagnaspilum, svo lengi sem þau eru í sama lit.

Spilar getur eignað sér hvaða lausu leið sem er á spilaborðinu. Hann þarf ekki að tengja hana við aðrar leiðir sem hann hefur eignað sér. Þá má spilar eingöngu eigna sér eina leið, sem tengir tvær samliggjandi borgir, þegar hann á leik.

Sumar borgir eru tengdar með tvöföldum leiðum. Einn spilar getur aldrei eignað sér



báðar leiðir sem liggja á milli tveggja borga. Mikilvæg athugasemdir:

Þegar tveir leikmenn spila má aðeins nota aðra af tvöfaldri leið. Spilari getur slegið eign sinni á aðra hvora leiðina á milli tveggja borga en við það lokast hin leiðin það sem eftir er leiksins.

FERJUR



Ferjur eru sérstakar leiðir sem tengja saman tvær samliggjandi borgir sem liggja sítt voru megin við vatn eða haf. Þær eru auðkenndar með dráttarvagnatákni/táknunum á að minnsta kosti einum reit leiðarinnar.

Til viðbótar:

- Spilari getur notað auka dráttarvagnaspil í staðinn fyrir eitt litlað spil
- Hægt er að nota hvaða þrjú spil sem er í staðinn fyrir eitt dráttarvagnaspil



Dæmi 1
2 grænum spilum spilað, 1 grænt dregið:
Spila þarf 1 grænu í viðbót.



Dæmi 2
2 grænum spilum spilað, 1 dráttarvagn dregið:
Spila þarf 1 grænu í viðbót.



Dæmi 3
2 dráttarvögnum spilað, 1 dráttarvagn dregið:
Spila þarf 1 dráttarvagni í viðbót.

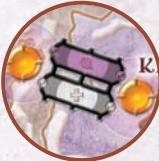
STIGATAFLA



Til að slá eign á ferjuleiðina frá Stavanger til Kristiansand verður spilari að leggja fram a.m.k. eitt dráttarvagnaspil ásamt appelsinugulum lestavagnaspilum.

LENGD LEIÐAR	STIGASKOR
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

GÖNG



Göng eru sérstakar leiðir sem auðvelt er að þekkja af sérstökum gangamerkjum og útlínum sem umlykja reiti leiðanna.

Það sem gerir göng sérstök er að spilarar geta aldrei verið vissir um hvað leiðin sem þeir eru að slá eign sinni á er nákvæmlega löng.

Þegar spilari reynir að eigna sér gangaleið verður hann fyrst að spila þeim fjölda spila sem samsvarar lengd leiðarinnar. Því næst dregur hann þrjú efstu spilin úr lestavagnabunkanum og leggur niður þannig að þau snúi upp. Fyrir hvert það spil sem spilarinn dregur sem er í sama lit og spilin sem hann notaði til að slá eign sinni á göngin verður spilarinn nú að spila öðru spili af sama lit (eða dráttarvagni) af hendi. Fyrst þá hefur spilaranum tekist að slá eign sinni á gangaleiðina. Sjá dæmi 1 og 2. Ef spilarinn er ekki með nógum mörg lestavagnaspil í samsvarandi lit (eða hann vill ekki spila þeim) má hann taka aftur þau spil sem hann spilaði út upphaflega og næsti spilari á leik. Þau þrjú lestavagnaspil sem voru dregin vegna ganganna eru lögð til hliðar.

Hafið eftirfarandi í huga þegar þið farið í gegnum göng:

- Dráttarvagnar eru marglit jókerar. Þar af leiðandi samsvarar hvert dráttarvagnaspil sem dregið er úr bunkanum sjálfkrafa lit þeirra spila sem spilað er á leiðina. Spilari verður því að spila öðru spili í sama lit eða dráttarvagni.
- Ef spilari reynir að fara í gegnum göng með dráttarvagnaspilum eingöngu verður hann bara að spila aukaspilum (dráttarvagnaspilum) ef dráttarvagnar koma upp í þeim þremur spilum sem eru dregin. Sjá dæmi 3.

DRÁTTUR LESTARMÍÐA

Spilari getur notað sína umferð til að draga fleiri lestarmiða. Það gerir hann með því að draga 3 nýja miða efst úr lestarmiðabunkanum. Hann verður að halda í það minnsta einum, en getur haldið tveimur eða þremur. Ef færri en þrír lestarmiðar eru eftir í stokknum getur spilari aðeins dregið þá sem eru eftir. Þeir miðar sem spilarar skila eru settir í kassann utan af spilinu og verða ekki notaðir meira í þessum leik.

Að hverjum lestarmiðar eru nöfn tveggja borga sem segja til um leiðina sem spilari verður að fara og hversu mórg stig miðinn gefur. Ef spilari hefur náð að tengja borgirnar tvær á lestarmiðanum sínum með plastlestunum sínum í lok leiks fær hann aukastig samkvæmt því sem tekið er fram á lestarmiðanum. Ef honum mistekst að tengja borgirnar tvær eru stigin sem gefin eru upp á lestarmiðanum dregin frá heildarstigafjölda hans.

Lestarmiðar eru ekki sýndir öðrum spilurum fyrr en stigin eru tekin saman í lok leiksins. Engin takmörk eru á hvað marga lestarmiða getur haft á hendi meðan á leiknum stendur.

LEIKSLOK

Þegar einn spilari á einungis eftir 0, 1 eða 2 plastlestarvagna þegar hann lýkur við að gera fær hver spilari, að honum meðtöldum, að gera einu sinni í viðbót. Eftir það er leiknum lokið og stigin eru tekin saman.



Tveir lestarvagnar eða færri hjá einum spilara táknað upphaf síðustu umferdarinnar

STIGAÚTRÉIKNINGUR

Spilarar ættu þegar að hafa gefið upp þau stig sem þeir fengu fyrir að klára leiðirnar sínar. Til að tryggja að engin mistök hafa verið gerð getur verið gott að endurtelja leiðarstig hvers spilara.

Því næst sýna spilarar lestarmiðana sína og leggja saman eða draga frá stigafjölda þeirra, allt eftir því hvort þeim tókst að tengja saman borgirnar eða ekki.

Sá spilari sem hefur lokið flestum lestarmiðunum fær bónusspilið og við það fær hann 10 stig. Ef fleiri en einn hefur lokið jafnmögum lestarmiðum fá þeir spilarar 10 stig.

Sá spilari sem hefur flest stigin vinnur leikinn. Ef tveir eða fleiri spilarar eru með jafnmög stig vinnur sá sem kláraði flesta lestarmiðana. Ef svo ólíklega vill til að enn er jafnt vinnur sá sem er með lengstu lestarleiðina.

<div style

