

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

THE TRAIN ADVENTURE CONTINUES! EUROPE

Od stjenovitih padina Edinburgha do osunčanih plaža Istanbula, od prašnjavih ulica Pamplone do vjetrovite stanice u Berlinu, Ticket to Ride Europe vodi te u novu vlakovnu avanturu kroz velike gradove Europe na prijelazu stoljeća.

Hoćeš li riskirati putovanje kroz tamne tunele Švicarske? Ili se upustiti u pothvat ukrcajši se na trajekt na Crnom moru? Ili možda podići raskošne kolodvore u glavnim gradovima starog kontinenta? Tvoj te slijedeći potez može napraviti najvećim europskim željezničkim magnatom!

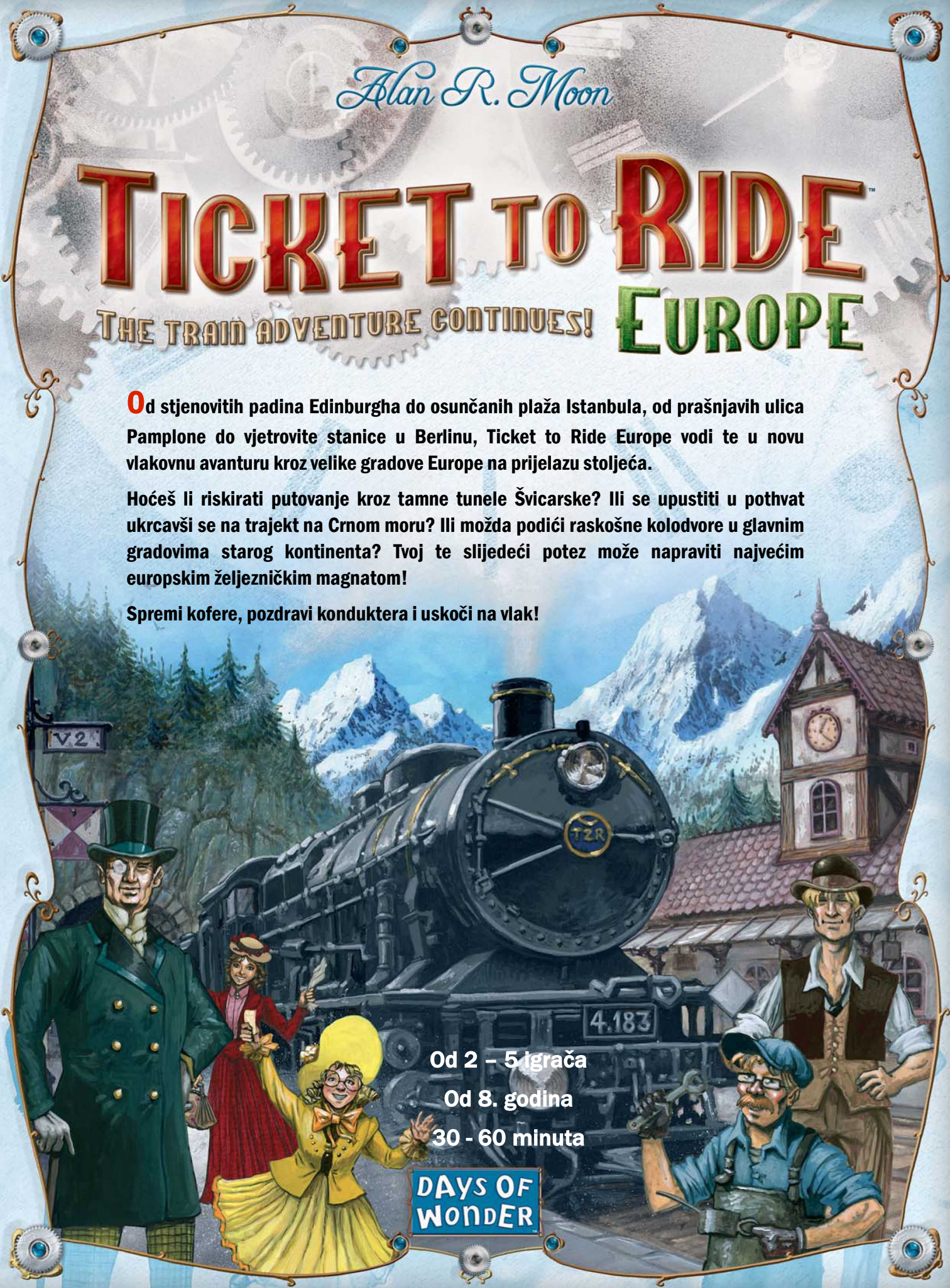
Spremi kofere, pozdravi konduktera i uskoči na vlak!

Od 2 – 5 igrača

Od 8. godina

30 - 60 minuta

DAYS OF
WONDER



PRIBOR IGRE

- 1 mapa Europe
- 240 Željezničkih vagona u boji
- 15 Kolodvora u boji (tri od svake boje vagona)
- 158 Ilustriranih karata uključujući:



110 karata vlakova: po 12 istih plus 14 lokomotiva

46 Odredišnih karata



6 dugih ruta sa plavom pozadinom

40 uobičajenih ruta



1 Sumarna karta



1 European Express bonus za najdulju neprekinutu rutu

- 5 Drvenih oznaka za bodovanje (po 1 za svaku boju igrača)
- 1 Pravila igre
- 1 Days of Wonder Online pristupni broj (smješten na pozadini Pravila)

Važno: Igrači koji su upoznati sa prvom igrom iz ove serije, Ticket to Ride trebaju fokusirati svoju pažnju na slijedeće novine u igri: trajekte, tunele i kolodvore

POSTAVKA IGRE

Postavite ploču u sredinu stola. Svaki igrač uzima komplet od 45 vagona u boji, komplet od tri kolodvora u istoj boji i pripadajuću Oznaku za bodovanje.

Svi igrači postavljaju Oznaku za bodovanje na Start **1** na Traci za bodovanje koja prolazi po rubu igračke ploče. Za vrijeme igre, svaki puta kada igrač osvoji bodove, pomiče ovu Oznaku po traci.

Promiješajte Karte vlakova i podijelite po četiri karte svakom igraču **2**. Ostatak karata postavite na dostupno mjesto uz ploču i okrenite pet najgornjih karata licem nagore i postavite ih jednu do druge **3**.

Postavite European Express bonus kartu i Sumarnu kartu licem nagore uz ploču, kao podsjetnik igračima **4**.

Uzmite kup Odredišnih karata i odvojite dugačke rute (šest Odredišnih karata sa plavom pozadinom) od uobičajenih; Promiješajte dugačke rute i nasumce podijelite svakome po jednu **5**. Ostale karte dugih ruta vratite natrag u kutiju od igre bez gledanja.

Promiješajte Odredišne karte uobičajenih ruta - sve kratke rute sa običnom pozadinom -, podijelite po tri svakom igraču **6**, a ostatak postavite kao kup licem nadolje uz ploču za igranje.

Sada je sve spremno za početak igre.



POČETAK IGRE

Prije prvog poteza, igrači se moraju odlučiti koje će od podijeljenih Odredišnih karata zadržati. Svaki igrač mora zadržati najmanje dvije karte, s time da ih može zadržati i više. Vratite sve Odredišne karte koje želite odbaciti natrag u kutiju bez da ostali igrači mogu vidjeti koje su to bile. Odbaciti se mogu karte dugih i uobičajenih ruta. Karte koje ste odlučili zadržati ostaju u igri do kraja.

CILJ IGRE

Cilj igre je imati najveći broj bodova, a bodovi se mogu dobiti na slijedeći način:

- Postavljanjem rute između dva susjedna grada na ploči
- Uspješnim postavljanjem neprekinutog niza ruta između dva grada prikazana na nekoj vašoj Odredišnoj karti
- Postavljanjem najduljeg neprekinutog niza ruta radi osvajanja European Express bonus karte
- Za svaki kolodvor koji vam je ostao u rezervi na kraju igre

Bodovi se odbijaju od igračeve ukupne sume bodova za svaku njegovu Odredišnu kartu koju nije uspješno kompletirao na kraju igre.

PRIKAZ KRUGA IGRE

Igrač koji je u životu bio u najviše europskih gradova počinje prvi, a igra se dalje nastavlja u smjeru kazaljke na satu. Kada je na redu, igrač mora izvršiti jednu (i samo jednu) od slijedeće četiri akcije:

Povući Karte vlakova - Igrač može povući dvije Karte vlakova (ili samo jednu, ako je odabrana karta licem nagore - lokomotiva. Pogledaj **Lokomotive** za posebna pravila);

Postaviti rutu - Igrač postavlja rutu na ploči odigravajući niz Karata vlakova iz svoje ruke koje odgovaraju po boji i broju mjesta na ucrtanoj ruti. Postavlja svoje obojane vagone na svako mjesto i zbraja bodove prema Tabeli vrednovanja ruta za tu duljinu rute.

Povući Odredišne karte - Igrač povlači tri Odredišne karte s vrha kupa i mora zadržati barem jednu.

Izgraditi kolodvor - Igrač može izgraditi kolodvor u bilo kojem gradu koji ga još nema. Za izgradnju svog prvog kolodvora igrač odigrava jednu Kartu vlakova bilo koje boje i postavlja kolodvor na taj grad. Za izgradnju drugog kolodvora igrač mora odigrati niz od dvije Karte vlakova u istoj boji, a za treći mora odigrati niz od tri Karte vlakova u istoj boji.

POVLAČENJE KARATA VLAKOVA

Postoji osam tipova Karata vlakova u količini od po 12 svakih i 14 karata lokomotiva. Boja svake pojedine Karte vlakova podudara se sa bojama raznih ruta između gradova na ploči: ljubičasta, plava, narančasta, bijela, zelena, žuta, crna i crvena.

Ako igrač želi povući Kartu vlakova, onda može povući najviše dvije karte po krugu. Obje ove karte mogu biti povučene iz niza od pet karata licem nagore ili s vrha kupa (ne vidi što povlači). Ako uzima kartu okrenutu licem nagore, mora je odmah nadopuniti s novom kartom uzetom iz kupa. Ako igrač odabere lokomotivu iz karata okrenutih licem nagore, to je ujedno i jedina karta koju smije uzeti u ovom krugu (pogledaj **Lokomotive**). Ako su u bilo kojem trenutku tri od pet karata okrenutih licem nagore lokomotive, svih se pet karata odmah odbacuje i postavlja se pet novih karata okrenutih licem nagore.

Igrač može imati bilo koji broj karata u ruci cijelo vrijeme igre. Kada se kup za povlačenje potroši, promiješaju se odbačene karte u novi kup. Karte se moraju dobro promiješati, jer su odbacivane u nizovima.

U rijetkom slučaju kada nema više karata u kupu i nema dostupnih odbačenih karata jer su sve u rukama igrača, igrač neće biti u mogućnosti povući Kartu vlakova. Tada mora postaviti rutu, povući Odredišnu kartu ili izgraditi kolodvor.

LOKOMOTIVE

Lokomotive su višebojne i predstavljaju Jocker karte u igri.

Karte lokomotiva mogu se odigrati u bilo kojem nizu karata kada se postavlja ruta. Također, one su od vitalne važnosti pri postavljanju Trajektnih ruta (pogledaj **Trajekti**)

Ako igrač uzima lokomotivu iz niza od 5 karata okrenutih licem nagore, onda ona mora biti i jedina karta koju je igrač uzeo. Ako je lokomotiva okrenuta kao dopuna za prvu kartu povučenu u krugu ili ako je lokomotiva dostupna kao jedna od karata licem nagore ali nije uzeta kao prva (i jedina) karta, onda ona ne može biti odabrana kao druga karta.

Također, ako je igrač sretne ruke i pokupi lokomotivu s vrha kupa naslijepo, ona se i dalje računa kao jedna karta i igrač može povući i drugu.

POSTAVLJANJE RUTA

Ruta je niz neprekinutih obojanih mjesta (u nekim slučajevima, sivih mjesta) između dva susjedna grada na mapi. Za postavljanje rute igrač mora odigrati niz Karata vlakova čije se boje i količina moraju poklapati sa bojom i brojem mjesta odabrane rute.

Većina ruta traži određeni niz karata u boji kako bi se uspostavila. Lokomotive uvijek mogu zamijeniti bilo koju boju (vidi Primjer 1).

Rute koje su sive mogu biti uspostavljene koristeći niz od istovjetnih karata bilo koje boje (vidi Primjer 2)

Kada je ruta uspostavljena, igrač postavlja po jedan plastični vagon na svako mjesto na ruti. Sve karte iz iskorištenog niza kojim je ruta postavljena se odbacuju. Igrač odmah bilježi bodove pomičući Oznaku za bodovanje za određen broj mjesta po Bodovnoj traci, a prema Tabeli vrednovanja ruta na strani 7.

Igrač može postaviti bilo koju slobodnu rutu na ploči. Nije potrebno nastavljati se na neku prethodno postavljenu rutu.

Ruta mora u cijelosti biti postavljena u jednom krugu. Na primjer, ne mogu se postaviti dva plastična vagona na rutu od tri mjesta i čekati idući krug da se postavi zadnji vagon.

U jednom krugu može se postaviti samo jedna ruta.



ili

ili

ili

ili

ili

ili



Duple rute

DUPLA RUTA

Neki gradovi su povezani s duplim rutama. To su paralelne rute koje imaju isti broj mjesta između gradova koje povezuju. Jedan igrač nikada ne smije postaviti obje rute između istih gradova tijekom jedne igre.

Pazite na rute koje su djelomično paralelne, ali povezuju različite gradove. To nisu Duple rute.



Paralelne rute

Važno: U igri s dva ili tri igrača, samo se jedna od Duplih ruta smije koristiti. Igrač smije postaviti bilo koju od tih dviju ruta između gradova, ali druga ruta je zatvorena za ostale igrače do kraja igre.

TRAJEKTI

Trajekti su posebne sive rute koje povezuju dva susjedna grada preko vodene površine. Lako su uočljivi pomoću ikone(a) lokomotive istaknutih na bar jednom mjestu same rute.

Za postavljanje Trajektne rute, igrač mora odigrati Kartu lokomotive za svaki simbol lokomotive na ruti i uobičajeni niz Karata vlakova u nekoj istovjetnoj boji za preostala mjesta na ruti.



TUNELI

Tuneli su posebne rute lako uočljive po posebnim tunelskim oznakama i rubovima koji okružuju svako mjesto na ruti.

Ono što čini tunnel posebnim jest to što igrač ne može biti potpuno siguran koliko će ruta biti dugačka prilikom njezinog postavljanja!

Kada pristupa postavljanju Tunelske rute, igrač prvo stavlja ispred sebe broj Karata vlakova potrebnih za duljinu rute. Nakon toga, otkriva tri najgornje karte s kupa Karata vlakova i okreće ih licem nagore. Po svakoj otkrivenoj karti koja odgovara boji karata potrebnih za postavljanje rute tunela, igrač mora odigrati dodatnu kartu u istoj boji (ili lokomotivu) iz ruke. Samo tada igrač može uspješno postaviti Tunelsku rutu.

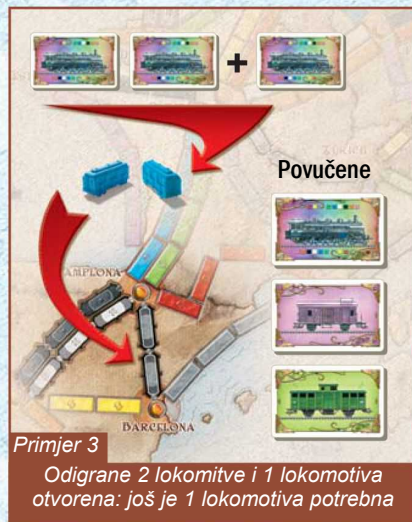
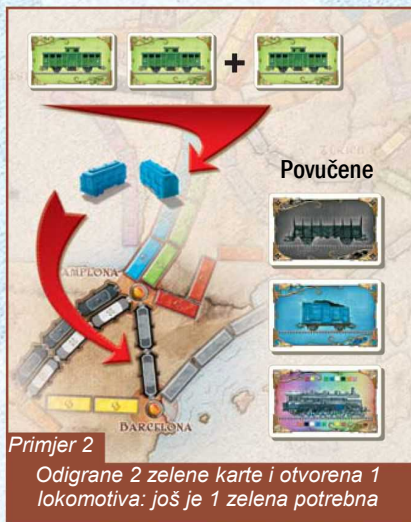
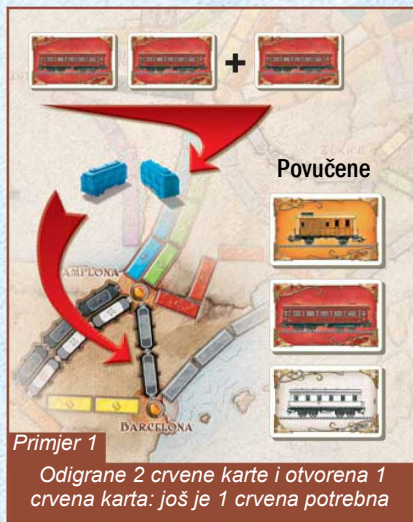
Ako igrač nema dovoljno dodatnih Karata vlakova u potrebnoj boji (ili ih ne želi odigrati), može sve svoje karte vratiti u ruku i krug igre ovdje završava.

Na kraju kruga, tri otkrivene Karte vlakova se odbacuju.

Upamtite kako su lokomotive višebojne jocker karte, pa kao takve i povučene s kupa prilikom pokušaja prolaska kroz tunnel automatski odgovaraju boji Karata vlakova odigranih na ruti i prisiljavaju igrača da odigra dodatnu kartu.

Ako igrač pristupi prolasku kroz tunnel koristeći isključivo karte lokomotiva, on će morati odigrati dodatne karte (koje u ovom slučaju moraju biti lokomotive) samo ako se pokažu lokomotive prilikom otvaranja tri karte s kupa.

U rijetkom slučaju kada nema dovoljno karata u kupu, niti odbačenih karata, a da bi igrač mogao povući i otvoriti tri karte kako bi ustanovio kakav će biti prolaz kroz tunnel, povlače se samo one karte koje su dostupne. Ako nema niti jedne karte koja se može otvoriti, igrač tada prolazi tunnel bez rizika od dodatnih karata.



POVLAČENJE ODREDIŠNIH KARATA

Igrač može iskoristiti krug za uzimanje Odredišnih karata. Da bi to učinio, vuče tri nove karte sa vrha kupa Odredišnih karata. Ako ih je u kupu manje od tri, tada vuče samo preostale.

Igrač mora od te tri karte bar jednu zadržati u ruci, ali se može odlučiti zadržati dvije, pa čak i sve tri. Sve Odredišne karte koje nisu zadržane u ruci odbacuju se na dno kupa Odredišnih karata. Sve karte koje nisu odmah odbačene moraju se zadržati u ruci do kraja igre. One ne mogu biti odbačene u kasnijim uzimanjima Odredišnih karata.

Gradovi prikazani na Odredišnim kartama predstavljaju ciljna putovanja za igrača i mogu rezultirati nagradom ili kaznom. Ako igrač do kraja igre uspije stvoriti neprekinuti niz sa svojim plastičnim vlakovima između dva grada prikazana na Odredišnoj karti, dobiva dodatne bodove iskazane kao Bodovna vrijednost na samoj karti. Ako ne uspije spojiti dva grada neprekinutim nizom ruta, onda oduzima Bodovnu vrijednost sa karte od svojeg ukupnog zbroja bodova.

Odredišne karte potrebno je držati u tajnosti od ostalih igrača sve do posljednjeg zbrajanja bodova na kraju igre. Igrač može imati bilo koji broj Odredišnih karata u igri.

IZGRADNJA KOLODVORA

Kolodvor omogućuje njegovom vlasniku korištenje jedne i samo jedne rute koja pripada nekom drugom igraču, a koja dolazi u (i iz) tog grada kako bi mu to pomoglo u povezivanju gradova s njegove Odredišne karte.

Kolodvori mogu biti izgrađeni na bilo kojem slobodnom gradu, čak i ako trenutno nema postavljenih ruta kroz njega. Dva igrača ne mogu nikada izgraditi kolodvor u istom gradu.

Svaki igrač može izgraditi najviše jedan kolodvor po krugu igre i tri kolodvora kroz cijeli tijek igre.

Za izgradnju prvog kolodvora igrač odigrava i odbacuje jednu Kartu vlakova iz ruke i postavlja jedan svoj kolodvor u boji na odabrani grad.

Za izgradnju prvog kolodvora igrač odigrava i odbacuje jednu Kartu vlakova iz ruke i postavlja jedan svoj kolodvor u boji na odabrani grad. Za izgradnju drugog kolodvora, on mora odigrati i odbaciti dvije karte neke istovjetne boje, a za treći treba odigrati niz od tri karte u istoj boji. I ovdje se može odigrati bilo koji broj karata s lokomotivama.

Ako igrač koristi isti kolodvor kao pomoć pri povezivanju gradova sa raznih Odredišnih karata, on mora koristiti istu rutu kroz grad sa kolodvorom za sva svoja odredišta. Vlasnik kolodvora ne treba odlučiti koju će rutu koristiti sve do kraja igre.

Igrač ne mora izgraditi niti jedan kolodvor. Za svaki kolodvor koji nije koristio dobiva po četiri boda na ukupni zbroj bodova na kraju igre.



Kolodvor		Cijena	
1.		=	
2.		=	 
3.		=	  
Cijena kolodvora			



KRAJ IGRE

Kada se u zalihama bilo kojeg igrača na kraju kruga broj plastičnih vagona spusti na dva ili manje, svi igrači, uključujući i trenutnog odigraju još jedan, posljednji krug. Igra tada završava i igrači pristupaju zbrajanju bodova.

IZRAČUN BODOVA

Igrači su već zbrojili svoje bodove koje su dobili tijekom kompletiranja pojedinih ruta. Da budete sigurni kako nije došlo do greške u zbrajanju možda će te htjeti prekontrolirati bodove koje su igrači skupili.

Igrači moraju pokazati sve svoje Odredišne karte. Vrijednost uspješno kompletiranih odredišta dodaje se njihovom zbroju bodova, a vrijednosti svih nezavršenih odredišta oduzimaju se od njihovog zbroja bodova.

Zapamtite da svaki odigrani kolodvor omogućuje vlasniku korištenje jedne (i samo jedne) rute koja pripada nekom drugom igraču koja prolazi kroz grad u svrhu kompletiranja Odredišne karte. Ako igrač koristi isti kolodvor kao pomoć u spajanju gradova na putanjama nekoliko različitih Odredišnih karata, on mora koristiti istu rutu prema i od grada s kolodvorom za sva svoja odredišta.

Dodajte na zbroj svakog igrača po četiri boda za svaki neiskorišteni kolodvor koji mu je ostao u rezervi.

Konačno, dajte bonus od 10 bodova u vidu European Expressa igraču(ima) koji ima najdulji neprekinuti niz ruta na ploči. Kada mjerite i uspoređujete duljine putanja, uzmite u obzir samo neprekinute linije u istoj boji. Neprekinute putanje mogu uključivati petlje i višestruke prolaze kroz neki grad, ali plastični vagoni ne mogu se brojati dvaput unutar iste neprekinute putanje. Kolodvori i protivničke rute koje mogu pružiti pristup, ne mogu se brojati u svrhu određivanja najdulje putanje. Ako više igrača ima jednake najdulje putanje, tada svaki prima po 10 bodova bonusa sa European Express karte.

Igrač s najviše bodova pobjeđuje u igri. Ako je dvoje ili više igrača izjednačeno u bodovima, onda je pobjednik igrač koji je kompletirao najviše Odredišnih karata. Ako je još uvijek izjednačeno, onda je pobjednik igrač koji je koristio manje kolodvora. Ako je, uz iznimno malu vjerojatnost još uvijek izjednačeno, onda pobjeđuje igrač koji je osvojio European Express kartu.



2 ili manje plastičnih vlakova kod igrača označava zadnji krug u igri

Duljina rute	Osvojenih bodova
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

Kada igrač postavi rutu, odmah pribraja bodove prikazane na Tabli vrednovanja ruta prema duljini rute koju je upravo postavio.

Trenutni bodovi Bonus/Malus Odredišnih karata +4 boda/zadržanom kolodvoru European Express bonus



+



+



4 boda
svaki

+



KONAČNI
REZULTAT

Izračun konačnog rezultata bodova

PRIJEVOD I OBRADA:

<http://igranje.org>

IGRANJE.ORG