

TICKET TO RIDE

NORÐURLÖND

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, Osló, Helsinki og Stokkhólm. Njóttu fegurðar fjardanna og mikilfennglegra fjallgarðanna í Noregi. Finndu ferska angan Eystrasaltsins í sænsku hafnarborgunum. Heimsæktu dönsku sveitirnar þar sem víkingarnir marseruðu um á sinum tíma. Stökktu um bord í finnsku lestirnar, farðu yfir heimskautsbauginn og upplifðu miðnætursólina í allri síni dýrð.

INNIHALD

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



110 lestarvagnaspil: 12 af hverri gerð auk 14 dráttarvagna



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

MARKMIÐ LEIKSINS

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

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

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

UMFERDIR

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

Draga lestarvagnaspil – Spilari getur dregið tvö lestarvagnaspil. Hann getur valið á milli þess að taka eitt þeirra sem snúa upp eða efst úr bunkanum (blindur dráttur). Ef spilari 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 – Spilari 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 færa spilapæðið sitt jafnmarga reiti fram á við (útskýrt í Stigataflu) eftir stigareitunum.

Draga lestarliða – Spilari má draga 3 lestarliða 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.

LESTARVAGNASPIL

Það eru 8 gerðir af lestarvagnaspilum, auk dráttarvagnaspila. Litur hverrar gerðar lestarvagnaspils samsvarar mismunandi leiðum milli borga á spilaborðinu – fjólublátt, blátt, appelsínugult, hvítt, grænt, gult, svart og rautt.

Dráttarvagnaspil eru marglit og geta komið til viðbótar eða í stað annarra lestarvagnaspila þegar spilari 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 spilinn vel þar sem þau hafa verið lögð til hliðar í samstæðu. 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 lestarliða.

EIGNA SÉR LEIÐ

Til að eigna sér leið verður spilari að hafa spilasamstæðu sem samsvarar fjölda 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 spilari notað hvaða fjögur spil sem er (líka dráttarvagna) í staðinn fyrir eitt spil í öðrum lit. Dæmi: Spilari getur eignað sér leiðina með því að leggja fram 7 græn spil og einhver önnur 8 spil.

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

Spilari 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 spilari eingöngu eigna sér eina leið, sem tengir tvær samliggjandi borgir, þegar hann á leik. Sumar borgir eru tengdar með tvöföldum leiðum. Einn spilari getur aldrei eignað sér

háðar leiðir sem liggja á milli tveggja borga. Mikilvæg athugasemd: Þegar tveir leikmenn spila má aðeins nota aðra af tvöfaldrí 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 sithvoru megin við vatn eða haf. Þær eru auðkenndar með dráttarvagnatákni/táknum á að minnsta kosti einum reit leiðarinnar.

Til viðbótar:

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



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

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 spilinn úr lestarvagnabunkanum og leggur niður þannig að þau snúi upp. Fyrir hvert það spil sem spilarinn dregur sem er í sama lit og spilinn 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 nógu mörg lestarvagnaspil 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 lestarvagnaspil sem voru dregin vegna ganganna eru lögð til hliðar.

Hafið eftirfarandi í huga þegar þið farið í gegnum göng:

- ◆ Dráttarvagnar eru marglitir 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.



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



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



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

STIGATAFLA

Þegar spilari hefur eignað sér leið skráir hann stigin sem hann fær með því að færa spilapæðið á stigareitnum. Sjá töflu.

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

DRÁTTUR LESTARMIÐA

Spilari getur notað sína umferð til að draga fleiri lestarliða. Það gerir hann með því að draga 3 nýja miða efst úr lestarliðabunkanum. Hann verður að halda í það minnsta einum, en getur haldið tveimur eða þremur. Ef færri en þrjú lestarliðar eru eftir í stokkunum 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.

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

Lestarliðar eru ekki sýndir öðrum spilurum fyrr en stigin eru tekin saman í lok leiksins. Engin takmörk eru á hvað marga lestarliða 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 tákna upphaf síðustu umferðarinnar

ÞERT KLÁRT FYRIR LEIK

Spilaborðið er breytt út. Hver spilari tekur sér 40 litaða lestarvagna, auk eins spilapæðs í sama lit. Hver poki inniheldur 45 lestrir: þessar 5 aukar eru varalestir. Hver spilari staðsetur spilapæðið sitt á upphafsreit stigareitanna næst tölunni 100 1 á jafri spilaborðsins. Þegar spilari vinnur sér inn stig færir hann spilapæðið sitt fram um jafn marga reiti.

Stokkið lestarvagnaspilinn og gefið hverjum spilara fjögur. 2

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

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

Stokkið lestarliðana og gefið 5 á hvern spilara 5. Bunkinn með lestarliðunum er því næst settur hjá spilaborðinu 6. Spilarar skoða lestarliðana 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 sýna ekki lestarliðana sína fyrir en í lok leiks.

Nú er hægt að hefja leikinn.



Netspilun

Til að nota það ferðu á www.ticket2ridegame.com og smellið á hnappinn New Player Signup á heimasíðunni. Síðan fylgriðu leiðbeiningunum um hvernig á að finna aðrar útgáfur leiksins, aukakort, spjallsvæði og netútgáfur leikja frá Days of Wonder. Ef þú ert nú þegar DOW meðlimur, mundu þá að bæta við þessu netaðgangsnúmeri á svæðinu þínu. Einnig geturðu fengið upplýsingar um aðra leiki frá Days of Wonder með því að heimsækja

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Hönnun leiks: Alan R Moon
Teikningar eftir: Julien Delval
Þýðingu gerði Hugufrún Ösp Reynisdóttir

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

NORÐURLÖND



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, Ósló, Helsinki og Stokkhólm. Þjóttu feðurðar fjardanna og mikilfenflegra fjallgarðanna í Noregi. Finndu ferska angan Eystrasaltsins í sænsku hafnarborgunum. Heimsæktu dönsku sveitirnar þar sem víkingarnir marseruðu um á sínum tíma. Stökktu um borð í finnsku lestirnar, fardðu yfir heimskauntsbauginn og upplifðu miðnætursólina í allri síni dýrð.

Ticket to Ride Norðurlönd™ er nýjasta viðbótin í þessum metsölu lestarævintýraspilum. Spilarar safna mismunandi lestarvagnaspilum sem gera þeim kleift að eigna sér leiðir og komast í gegnum göng og í ferjur, á sama tíma og þeir tengja saman borgir á Norðurlöndunum. *Ticket to Ride Norðurlönd™* er sérstaklega hannað fyrir 2 eða 3 leikmenn. Líkt og fyrri útgáfur er þetta glæsilegt spil sem hægt er að læra á fimm mínútum. Skemmtilegt fjölskylduspil sem höfðar einnig til reyndra spilara. Stökktu um borð!

0-3
Varúð: Inniheldur smáhluti. Ekki ætlað börnum yngri en 3 ára.



INNIHALD

- ♦ 1 kort af Skandinavíu
- ♦ 120 lítaðir lestarvagnar
- ♦ 110 lestarvagnaspil
- ♦ 46 lestartíðar
- ♦ 1 bónusspil fyrir flesta kláruðu lestartíðana
- ♦ 3 spilapæð
- ♦ 1 bæklingur með spilareglum
- ♦ 1 Days of Wonder aðgangsorð fyrir netspilun



CE
NORDIC GAMES

WWW.TICKET2RIDEGAME.COM

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Days of Wonder Europe
60 rue Saint Lazare 75009
Paris FRANCE

Days of Wonder
334 State Street, Suite 203,
Los Altos, CA 94022 USA

Made in Germany



DAYS OF WONDER

721008



© 2008 Days of Wonder, Inc. — All Rights Reserved