

Alan R. Moon

# Ticket to Ride

*Vasúti kalandok Amerikán át*

Egy szikrázó, 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, amikor 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 olyan nagy hatással volt rájuk, hogy ők is megkötötték jóval szerényebb fogadásukat - egy üveg jófajta vörösbort kap az, aki legelőször ér a párizsi *Le Procope* szállodába.

Attól fogva minden évben találkoztak, hogy megünnepeljék Fogg utazásának évfordulóját. És minden évben egy újabb (egyre drágább) fogadást kötöttek egy újabb (egyre nehezebb) expedícióra. 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. Az utazás azonnal elkezdődött...

A Ticket to Ride egy 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  
Játékidő 30-60 perc

## ÖSSZETEVŐK

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



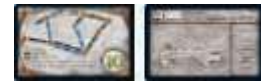
110 vagonkártya (12-12 zárt tehervagon, személyvagon, tartálykocsi, hűtőkocsi, tehervagon, gabona-, szén- és fékezőkocsi; plusz 14 mozdony)



1 összefoglaló kártya



30 menetjegykártya

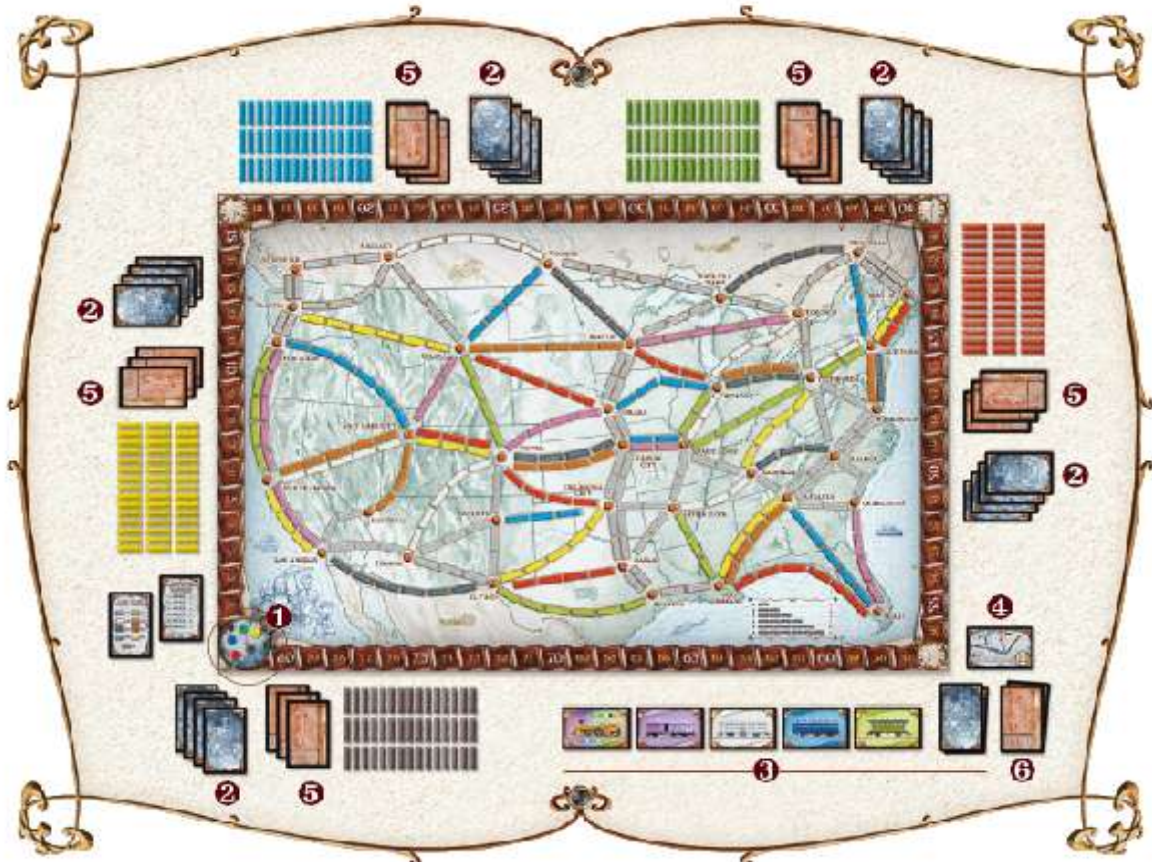


1 leghosszabb összefüggő útvonal bónuszkártya

- 2 reklámkártya
- 5 fabábu a pontok számolásához
- 1 szabálykönyv
- 1 Days of Wonder on-line access number (a szabálykönyv hátulján)

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyük a táblát az asztal közepére! Minden játékos választ egy színt, és megkapja a színhez tartozó 45 vasúti kocsit, és az eredményjelző bábút. Az bábuját mindenki a tábla szélén körbefutó eredményjelző sáv startmezőjére (1) helyezi. Amikor valaki a játék során pontokat kap, a bábujával a pontoknak megfelelő számú mezőt lép előre.



A vagonkártyákat megkeverjük, és mindenkinek kiosztunk 4-et (2). A megmaradó 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 menetjegykártyapakli aljára 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!

## A JÁTÉK CÉLJA

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 utazott. 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:

**Vagonkártyák húzása** - A játékos 2 vagonkártyát húzhat. Felveheti akármelyik képpel felfelé lévő kártyát, vagy húzhat a vagonkártyapakli tetejéről (ekkor nem tuja előre, milyen lapot húz). Ha képpel felfelé lévő lapot vesz fel, akkor a felvett lap helyére azonnal húznia kell egy másik lapot a pakli tetejéről, amit szintén képpel felfelé kell letenni. Ezután felveheti a második lapját, ismét akár a felfordított lapok közül, akár a pakli tetejéről. (A mozdony lapokra vonatkozó speciális szabályok a Vagonkártyák részben található)

**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 bábujaival az eredményjelző sávon.

**Menetjegykártyák húzása** - A játékos 3 menetjegykártyát húz a menetjegykártyapakli 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 fog ki, ha már tényleg nincs több menetjegykártya.)

## VAGONKÁRTYÁK

A játékban 8-féle vagonkártya található, plusz a mozdony lapok. A vagonkártyák színe megegyezik a városokat összekötő útvonalak színeivel - lila, kék, barna, fehér, zöld, sárga, fekete és piros.

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

A játékosok bármennyi vagonkártya-lapot a kezükben tarthatnak.

Ha a pakli elfogy, 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 nem tud vagonkártya-lapot lapot húzni. Ilyenkor csak az útvonal lefoglalása, és a menetjegykártyák húzása akciók közül választhat.

## ÚTVONALAK LEFOGLALÁSA

Egy útvonal lefoglalásához a játékosnak az útvonal hosszával megegyező számú vagonkártya-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 lehet lefoglalni. A sötétkék színű útvonalakat bármilyen lapokkal le lehet foglalni (persze azonos színűekkel).

Az útvonal lefoglalásakor a játékosnak az útvonal minden mezőjére raknia kell egy vasúti kocsit. Ezután a lefoglaláshoz használt vagonkártya-lapokat el kell dobni.

A játékos bármelyik még le nem foglalt útvonalat lefoglalhatja. Az útvonalnak nem kell a játékos már lefoglalt útvonalaihoz kapcsolódnia. Egy játékos egy körben 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 személyvagon kártyára van szükség.



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

## ÚTVONALAK PONTÉRTÉKEI

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

Útvonal hossza	Kapott pontok száma
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

## **MENETJEGYKÁRTYÁK HÚZÁSA**

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

Minden menetjegy lapon két város neve szerepel, és egy pontérték. Ha egy játékosnak sikerül általa lefoglalt útvonalakkal összekötnie a két várost, a játék végén annyi pontot KAP, amennyi a kártyán szerepel. Ha nem sikerül a két várost összekötni, a pontjaiból LE KELL VONNI annyit, amennyi a lapon szerepel.

A menetjegykártyákat a többi játékos elől elrejtve kell tartani a játék végéig. Egy játékosnál bármennyi menetjegykártya lehet.

## **A JÁTÉK VÉGE**

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

## **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 vagy kivonják a pontszámukhoz, attól függően, hogy sikerült-e összekötni a kártyán szereplő városokat.

Az a játékos, akinek sikerült a leghosszabb összefüggő útvonalat létrehoznia, megkapja a bónusz kártyát, és kap 10 pontot. Ha több játékos döntetlent ér el (a leghosszabb összefüggő útvonal tekintetében), mindnyájan 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 kártya van.

## **ON-LINE JÁTÉK**

A szabálykönyv hátulján található az on-line access number. A használatához csak el kell menni a [www.ticket2ride.com](http://www.ticket2ride.com) oldalra, és a New Player Signup gombra kattintatni. Ezután csak követni kell az instrukciókat, és szabály változatokat, térképeket és fórumokat érhetünk el, és a játék on-line változatát.

A Days of Wonder honlapja: [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

Készítők

A játékot tervezte	Alan R. Moon
Illusztrációk	Julien Deval
Grafikai tervezés	Cyrille Daujean
Ez a fordítás itten	thilian ( <a href="mailto:thilian@freemail.hu">thilian@freemail.hu</a> )