

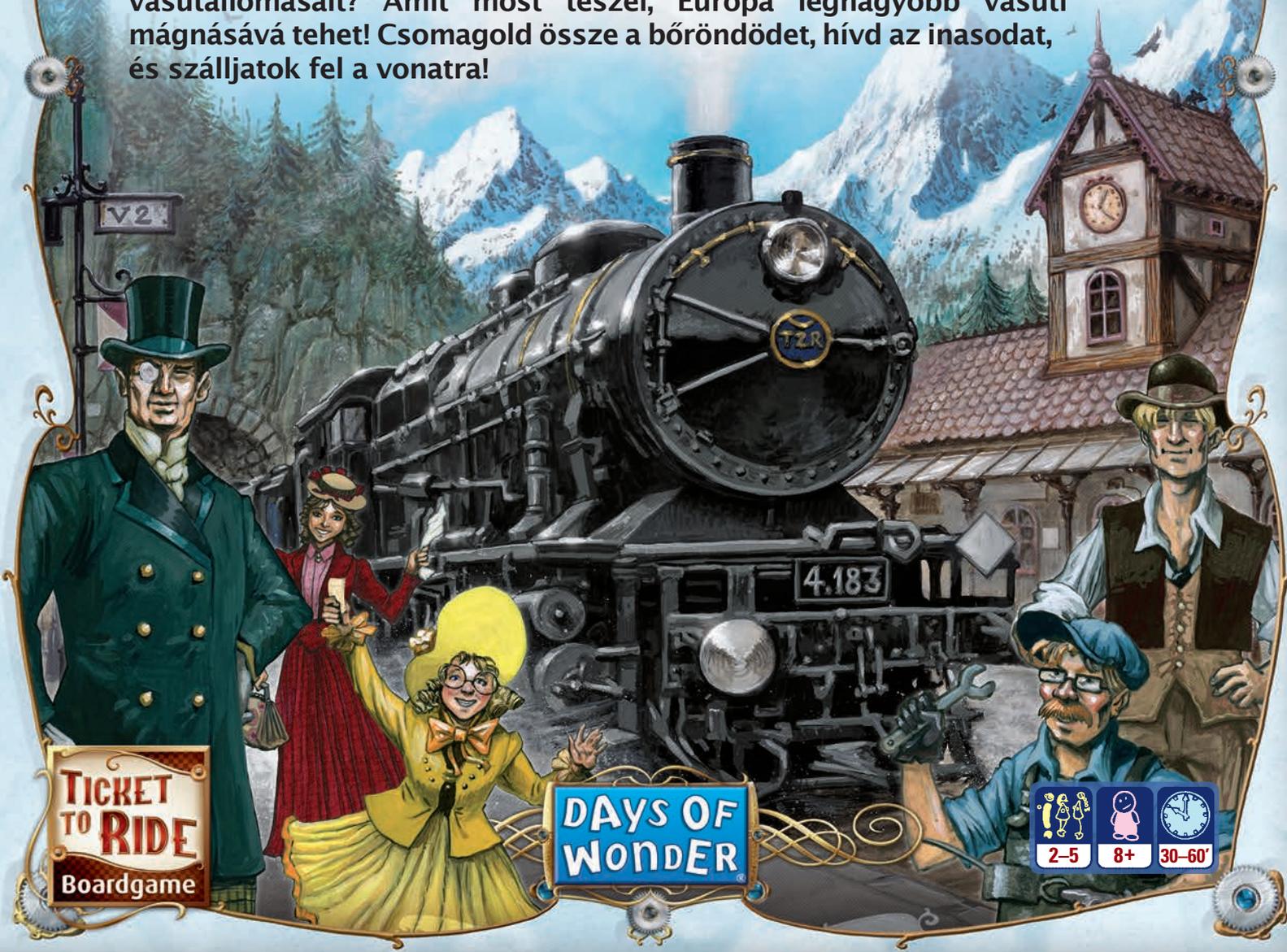
Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## EURÓPA

HÁLÓZD BE A KONTINENST! - KALANDOK EURÓPAI SÍNEKEN

**A** Ticket to Ride Európa a századforduló utáni Európa legnagyobb városait bejáró vasúti kalandra hív mindenkit Edinburgh sziklájától Konstantinápoly napsütötte kikötőjéig, Pamplona poros, szűk utcáitól az immár huszonnégy éve felépült, bravúros szerkezetű budapesti Nyugati pályaudvarig. Vállalod a kockázatot, hogy átutazz Svájc sötét alagútjain? Kellőképpen kalandvágyó vagy egy fekete-tengeri kompra szálláshoz? Vagy felépíted a régi birodalmak nagyszerű fővárosainak kápráztató vasútállomásait? Amit most teszel, Európa legnagyobb vasúti mágnásává tehet! Csomagold össze a bőröndödet, hívd az inasodat, és szálljatok fel a vonatra!



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



# A doboz tartalma

- ◆ 1 Európa-térkép
- ◆ 240 színes műanyag vonatkocsi (45–45 kék, piros, zöld, sárga és fekete színben, plusz pár további darab minden színben az esetlegesen eltűnő vonatkocsik pótlására)
- ◆ 15 színes vasútállomás (3 minden vonat színében)
- ◆ 158 illusztrált kártya az alábbiak szerint:



110 vonatkocsi-kártya: 12–12 darab 8 színben, plusz 14 mozdony

46 menetjegykártya



6 hosszú útvonal  
kék háttérrel

40 sima útvonal



1 összefoglaló  
kártya



1 Európa  
Expressz  
bónuszkártya  
a leghosszabb  
folytonos útért

- ◆ 5 fa pontjelölő (1–1 mind az 5 játékos színében)
- ◆ 1 játékszabály
- ◆ 1 Days of Wonder Online belépési kód (a játékszabály hátoldalán)

## FONTOS MEGJEGYZÉS:

Azok a játékosok, akik ismerik a Ticket to Ride™ első, amerikai változatát, az alábbi újdonságokra figyeljenek különösen: **kompok, alagutak és vasútállomások.**

## Előkészületek

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Minden játékos kap 45 vagon egy színben, továbbá három vasútállomást és egy pontjelzőt ugyanebben a színben. Minden játékos tegye a pontjelzőjét a térkép körül futó pontjelző sáv Start **1** mezőjére. A játék során valahányszor pontot kap egy játékos, a pontjelzőjét ennek megfelelően lépteti majd előre.

Keverjétek meg a vonatkocsi-kártyákat, és minden játékosnak ossz szatok négy lapot a pakliból képpel lefelé fordítva **2**.

A maradék vonatkocsi-kártyákat tegyétek egy lefelé fordított pakliba a tábla mellé, majd a pakli legfelső 5 lapját képpel felfelé fordítva tegyétek le egy sorba egymás mellé **3**.

Az Európa Expressz bónuszkártyát és az összefoglaló kártyát képpel felfelé tegyétek a tábla mellé, emlékeztetőül a játékosoknak **4**.

A menetjegypakliból vegyétek ki a hosszú útvonalakat (kék háttérű menetjegyek). Keverjétek meg a hosszú útvonalak pakliját képpel lefelé fordítva, és véletlenszerűen ossz szatok egyet minden játékosnak **5**. A megmaradó hosszú útvonalakat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy bárki is megnézné azokat.

Ezt követően keverjétek meg a sima menetjegyeket — a rövidebb útvonalakat sima háttérrel —, ossz szatok hármat minden játékosnak **6**, és a maradékból képezetek képpel lefelé fordított húzópaklit a tábla mellett.

Kezdődhet a játék!

## A játék kezdete

Mielőtt az első cselekedeteiket végrehajtanák, a játékosoknak ki kell választaniuk, a nekik kiosztottak közül melyik menetjegyet tartás meg. Minden játékosnak meg kell tartania legalább kettő jegyet, de megtarthat többet is. Amelyik jegyeket el akarja dobni egy játékos, azokat visszarakja a játék dobozába anélkül, hogy a többi játékos megnézhetné ezeket. Az eldobott jegyek lehetnek hosszú vagy sima útvonalak is. A megtartott jegyeket kézben és titokban tartjuk a játék végéig.



# A játék célja

A játék célja az, hogy mi szerezzük a legtöbb pontot. A következőkért jár pont:

- ◆ A térképen két szomszédos város között megszerzett útvonalszakaszért;
- ◆ A menetjegye(i)den jelzett városok közötti egybefüggő útvonal sikeres megépítéséért;
- ◆ A leghosszabb folytonos út megépítéséért, amellyel megnyerheted az Európa Expressz bónuszkártyát;
- ◆ És minden olyan vasútállomásért, ami a játék végéig a készletedben marad.

Pontlevonás jár a játékosok összesített pontszámából minden olyan menetjegyért, amelyet nem sikerül a játék végéig teljesíteni.

## Ha egy játékos sorra kerül

Az a játékos kezd, aki az életében a legtöbb európai országban járt, majd a többi játékos az óramutató járása szerinti sorrendben követi őt. Amikor egy játékos sorra kerül, a következő négyféle cselekvés közül kell egyet (és csak egyet) kiválasztania:

**Vonatkocsi-kártyák húzása** – A játékos húzhat 2 vonatkocsi-kártyát (vagy csak egyet, ha a kiválasztott kártya egy képpel felfelé kirakott mozdony: ld. Mozdonyok a külön szabályért);

**Útvonalszakasz megszerzése** – A játékos kijátszik a kezéből annyi és olyan színű kártyát, amennyi és amilyen színű mezőből a táblán egy útvonalszakasz (két szomszédos város közötti legrövidebb út) áll, ezzel megszerzi magának az adott útvonalszakaszt. Annak minden mezőjére lerakja egy vonatkocsiját, és a pontozótáblán jelzett számú pontot megkapja a megépített útvonalszakasz hosszának megfelelően;

**Menetjegykártyák húzása** – A játékos három menetjegykártyát húz a menetjegypakli tetejéről, és legalább egyet meg is kell tartania;

**Vasútállomás építése** – A játékos építhet egy állomást minden olyan városban, amelyekben még nincs ilyen. Az első vasútállomása megépítéséhez kijátszik egy bármilyen színű kártyát a kezéből, és lerakja az állomását egy városra. A második vasútállomása megépítéséhez két egyforma színű kártyát kell kijátszania, a harmadik állomásához pedig már három egyforma színű kártyát.

## Vonatkocsi-kártyák húzása

A nyolcféle „sima” vonatkocsi-kártyából 12–12 darab található a pakliban, mozdonykártyából pedig 14. Minden vonatkocsi-kártya színe (lila, kék, narancssárga, fehér, zöld, sárga, fekete és piros) megfeleltethető a táblán lévő különféle útvonalszakaszok színének.

Ha a játékos vonatkocsi-kártyák húzását választja, minden ilyen alkalommal kettő kártyát húzhat. A kártyákat felveheti a tábla mellett képpel felfelé fordítva látható kártyák közül vagy a pakli tetejéről (vakon), esetleg egyet az egyik, egyet a másik helyről. Amikor a képpel felfelé fordított kártyák közül választ, azonnal pótolnia kell ezt a lapot a húzópakli tetejéről.

Ha a játékos egy képpel felfelé fordított mozdonykártyát választ, akkor csak ezt a kártyát húzhatja fel ebben a

körben (lásd Mozdonyok).

Ha bármikor előfordul, hogy az öt képpel felfordított vonatkocsi-kártya közül három mozdonyt mutat, mind az öt kártyát azonnal el kell dobni, és a helyükre öt új lapot kirakni.

Egy játékosnak egyszerre bármennyi kártya lehet a kezében. Amikor elfogyott a húzópakli, az eldobott lapokat újrateverve hozunk létre új húzópaklit. A lapokat alaposan keverjük meg, hiszen általában számos egyforma lap van közöttük egymás mellett.

Abban a valószínűtlen esetben, ha már nem maradtak lapok a pakliban és újrateverhető eldobott lapok sincsenek, a játékos már nem húzhat vonatkocsi-kártyákat. Ilyenkor útvonalszakaszt kell szereznie, menetjegykártyát húznia vagy vasútállomást építenie.



## Mozdonyok

A mozdonyokon minden szín megtalálható, és a játékban dzsókerként használjuk ezeket.

A mozdonyokat használhatjuk bármilyen színű kártyákkal együtt, amikor útvonalszakaszt akarunk megszerezni. A komp útvonalszakaszok megszerzéséhez is mindenképp szükségesek (lásd Kompok).

Ha egy képpel felfelé fordított Mozdonykártyát választunk kártyahúzáskor, ebben a körében a játékos csak ezt az egy kártyát húzhatja fel. Ha egy mozdonyt fordítunk fel a felhúzott kártya helyére, vagy ha egy mozdony eleve látható, de nem húzzuk fel első (és egyetlen) kártyaként, másodikként már nem húzhatja fel.

Am ha egy játékos szerencsés, és a pakli tetejéről vakon húzott első kártyája mozdony, ez sima lapnak számít, és húzhat még egy lapot (nem képpel felfordított mozdonyt!) a körében.

## Útvonalszakasz megszerzése

Az útvonalszakasz egyszínű (bizonyos esetekben szürke) mezők két szomszédos város közötti folyamatos sora. Egy útvonalszakasz megszerzéséhez a játékosnak ki kell játszania annyi és olyan színű vonatkocsi-kártyát a kezéből, amennyi és amilyen mező a választott útvonalszakaszon látható.

Az útvonalszakaszok többségéhez egy meghatározott színben kellene vonatkocsi-kártyák. A mozdonyokat mindig használhatjuk bármelyik más szín helyett (lásd az 1. példát).

A szürke útvonalszakaszokat egy bármilyen egyszínű kártyakészlettel megszerezhetjük (lásd a 2. példát).

Amikor egy útvonalszakaszt megszerzünk, a játékos a szakasz minden mezőjére leteszi egy-egy műanyag vonatkocsiját. Az útvonalszakasz megszerzéséhez felhasznált kártyákat ezt követően el kell dobni. A játékos ez után azonnal lelépi az útvonalszakasz megszerzéséért járó pontjait a pontozósávon a 7. oldalon látható Útvonalszakasz-pontozótáblának megfelelően.

Egy játékos megszerezheti bármelyik üres útvonalszakaszt a táblán. Soha nem kötelező a korábban megszerzett útvonalszakaszokhoz kapcsolódnia.

Az útvonalszakaszt teljes egészében egyetlen körben kell megszereznie. Például nem rakhat le kettő vonatkocsit egy három mezőből álló útvonalszakaszra, hogy aztán egy későbbi körig várjon a harmadik kocsi lerakásával.

Egy játékos egy körében egynél több útvonalszakaszt nem szerezhethet meg.



1. példa

Egy három sárga mezőből álló útvonalszakasz megszerzéséhez a játékos bármelyik alábbi kártyakombinációt kijátszhatja: három sárga kártyát; kettő sárga kártyát és egy mozdonyt; egy sárga kártyát és kettő mozdonyt; vagy három mozdonyt.

2. példa

Egy kettő szürke mezőből álló útvonalszakasz megszerzéséhez a játékos kijátszhat például kettő piros kártyát; egy sárga és egy mozdonykártyát; vagy kettő mozdonyt.



Dupla útvonalszakaszok

## Dupla útvonalszakaszok

Bizonyos városok között dupla útvonalszakaszok vannak. Ezek azok az útvonalszakaszok, amelyeknek a mezői egymással párhuzamosan haladnak, és az egyik várost a másikkal ugyanannyi mező köti össze. Egyazon játékos sosem szerezhethet meg mindkettő útvonalszakaszt két város között egy játék során.

Vigyázat! Bizonyos útvonalszakaszok részben egymással párhuzamosan futnak, de különböző városokhoz kapcsolódnak. Ezek nem dupla útvonalszakaszok.



Párhuzamos útvonalszakaszok

### FONTOS MEGJEGYZÉS

Kettő- és háromszemélyes játékokban minden dupla útvonalszakasz csak az egyik fele használható. A játékos bármelyiket választhatja, de a másik útvonalszakasz a játék hátralévő részében már nem megszerezhető.

# Kompok

A kompok olyan különleges szürke útvonalszakaszok, amelyek két szomszédos várost vízen keresztül kötnék össze. Könnyen felismerhetők a mozdonyikonokról, amelyek az útvonalszakasz legalább egy mezőjén láthatók.

Egy komp útvonalszakasz megszerzéséhez a játékosnak az útvonalszakaszon látható minden mozdonyért egy mozdonykártyát kell kijátszania, a többi azért pedig a szokásos módon a megfelelő számú egyszínű kártyakészletet.



# Alagutak

Az alagutak olyan különleges útvonalszakaszok, amelyek könnyen felismerhetők a mezők különleges mintájáról és a minden mező körül látható különleges keretről.

Az alagutat az teszi különlegessé, hogy a játékos sosem lehet biztos benne, hogy milyen hosszú lesz a megszerzeni kívánt útvonalszakasz!

Amikor egy játékos megpróbál megszerezni egy alagutat, először is kiterít maga elé annyi (és olyan) kártyát, amennyire az útvonalszakasz hossza alapján szükség van. Ezt követően a vonatkocsi-húzópakli legfelső három lapját felfordítjuk. Minden olyan kártyáért, amelynek a színe megegyezik az alagút megszerzéséhez kijátszott lapok színével, egy további kártyát (vagy mozdonyt) kell kijátszania a kezéből. Csak ha ez sikerült, akkor szerezheti meg az alagutat.

Ha egy játékosnak nincs megfelelő számú további vonatkocsi-kártyája a megfelelő színben (vagy nem akarja kijátszani azokat), visszaveheti a kártyáit a kezébe, és a köre véget ér.

A játékos körének befejeztével az alagút kedvéért felcsapott három lapot eldobjuk.

Itt is fontos, hogy a mozdonyok dzsókerkártyák. Ennek megfelelően a húzópakli tetejéről felcsapott mozdonykártyák automatikusan olyan színűnek számítanak, amilyenekkel a játékos az alagutat szeretné megszerezni, vagyis ezekért is ki kell játszaniuk egy-egy további lapot a megfelelő színben.

Ha egy játékos kizárólag mozdonykártyákkal szeretne megszerezni egy alagutat, csak akkor kell további lapokat (ez esetben mozdonyokat) kijátszania, ha a három felcsapott kártya között mozdonyok is vannak.

Abban a ritka esetben, ha nincs 3 felfordítható kártya a húzó- és dobópaklikban, csak annyi lapot kell felcsapni, amennyit lehetséges. Ha a kezükben rengeteg lapot tartogató játékosoknak köszönhetően egyetlen felcsapható kártya sem maradt, az alagutat további lapok kockázata nélkül meg lehet építeni.



1. példa

Felcsapott kártyák

2 piros kártya kiterítése után 1 piros kártyát csaptunk fel: még 1 piros lapra van szükség

2. példa

Felcsapott kártyák

2 zöld kártya kiterítése után 1 mozdonyt csaptunk fel: még 1 zöld lapra van szükség

3. példa

Felcsapott kártyák

2 mozdonykártya kiterítése után 1 mozdonyt csaptunk fel: még 1 mozdonykártyára van szükség

## Menetjegykártyák húzása

A játékos, amikor sorra kerül, azt is választhatja, hogy további menetjegyeket szerez. Ehhez három új kártyát húz a menetjegykártya-pakliból. Ha már csak háromnál kevesebb menetjegy maradt a pakliban, akkor a játékos annyit húz, amennyi maradt.

A jegyeket húzó játékosnak legalább egyet meg kell tartania ezek közül, de dönthet úgy, hogy kettőt vagy akár mind a hármat megtartja. A nem megtartott jegyeket a menetjegykártya-pakli aljára tesszük. A húzott, és nem eldobott lapokat a játék végéig meg kell tartanunk. Nem lehet eldobni ezeket későbbi jegyhúzás során sem.

A menetjegyeken jelzett városok utazási célokat jelentenek a játékos számára: bónusz vagy büntetést eredményezhetnek a játék végén. Ha a játék végére a játékos létrehozott a saját műanyag vonatkocsijaival egy folyamatos útvonalat a kezében tartott menetjegyben látható városok között, annyi pontot kap érte, amilyen szám a menetjegyben látható. Ha nem sikerül ezt a folytonos útvonalat megépítenie ezek között a városok között, a jegyen látható pontot le kell vonnia a pontszámából.

A menetjegyeket a végső pontozásig titokban kell tartanunk a többi játékos előtt. Egy játékosnak bármennyi menetjegye lehet játék közben.



## Vasútállomás építése

A vasútállomás lehetővé teszi a tulajdonosának, hogy használhasson egy másik játékoshoz tartozó egy (és csak egy) olyan útvonalszakaszt, amely az adott városba (vagy városból) vezet, hogy ezzel összeköthesse a menetjegyein szereplő városokat.

Állomás üres városban építhető (olyanban, ahol még nincs másik állomás), akkor is, ha még megszerzett útvonalszakasz nem vezet oda. Két játékos soha nem építhet állomást ugyanabba a városba.

Minden játékos legfeljebb egy állomást építhet egy körben (vagyis amikor sorra kerül), és a játék során összesen legfeljebb három állomást.

Az első állomása megépítéséhez a játékos eldob egy vonatkocsi-kártyát a kezéből, és lerakja az egyik saját állomását a választott városba. A második állomás építéséhez a játékosnak ki kell játszania és eldobnia kettő egyszínű kártyát, a harmadik építéséhez pedig három egyszínű kártyát. Természetesen bármennyi vonatkocsit helyettesíthetnek itt is mozdonyok.

Ha egy játékos egyazon állomást több különböző menetjegyben látható város összekötésére is használ, az állomást ugyanarra az útvonalszakaszra kell használnia minden ilyen jegy kapcsán. Az állomás tulajdonosának elég csak a játék végén eldöntenie, hogy melyik útvonalszakaszt fogja használni.

A játékosnak nem kötelező állomást építenie. Minden fel nem használt állomásáért négy pontot kap a játék végén.

## A játék vége

Amikor bármelyik játékosnak a műanyag vonatkocsi-készlete 2 vagy kevesebb kocsi csökken a köre végére, minden játékosnak – beleértve ezt a játékost is – már csak egyetlen, utolsó köre maradt. Más szóval minden játékos sorra kerül még egyszer, és ez a játékos kerül sorra utoljára. Ekkor véget ér a játék, és a játékosok összeadják a pontjaikat.

## A pontok kiszámítása

A játékosok ekkorra már lelépték a pontozósávon a különféle útvonalszakaszok megszerzésért járó pontokat. Ha nem vagytok biztosak abban, hogy végig leléptetek minden ilyen pontot, újrászámolhatjátok az útvonalszakaszokért járó pontokat.

Ezt követően a játékosoknak fel kell fedniük a menetjegyeiket. A sikeresen teljesített jegyek értékét hozzáadják a pontszámukhoz. A nem befejezett jegyek pontértékét levonják a pontszámukból.



2 vagy kevesebb vonatkocsi a játékos készletében: mindenki már csak egyszer kerül sorra a játékban.

Emlékeztetőül: minden állomás lehetővé teszi a birtokosa számára, hogy egy másik játékoshoz tartozó, egy (és csak egy) ebbe a városba vezető útvonalszakaszt használhasson egy vagy több menetjegy teljesítéséhez. Ha ugyanazt az állomást több menetjegy teljesítéséhez is felhasználja, minden jegyhez ugyanarra az útvonalszakaszra használhatja az állomást (ezt azzal is jelezheti, hogy az állomást az adott szakaszon álló első vonatkocsira ráteszi).

Minden állomásért, ami a játékosok készletében maradt, négy pont jár.

Végül 10 bónuszpont jár az Európa Expresszért – annak a játékosnak, aki létrehozta a leghosszabb folytonos utat a táblán. Az utak hosszának számításakor és összehasonlításakor csak az egyazon színű vonatkocsikból összeálló folytonos vonalakat vegyék figyelembe (elágazások nélkül). Egy folytonos útvonalban lehetnek hurkok, és keresztülmehet egy városon többször is, de egyazon vonatkocsit nem használhatunk kétszer ugyanazon a folytonos úton. Az állomások és az ellenfelek ezek által használatba vett útvonalszakaszai nem számíthatók bele a leghosszabb útba. Ha több játékos között döntetlen áll fent a leghosszabb útért, mindegyikük megkapja az Európa Expressz kártyán látható 10 bónuszpontot.

A legtöbb pontot elérő játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos nyer, aki több menetjegyet teljesített. Ha még mindig döntetlen áll fent, a kevesebb állomást felhasználó játékos a győztes. És abban a valószínűtlen esetben, ha még mindig nem dőlt el a nyertes személye, közülük az Európa Expressz kártya tulajdonosa nyeri meg a játékot.

Útvonalszakasz hossza	Érte járó pontok
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

*Amikor egy játékos megszerez egy útvonalat, azonnal megkapja érte a fenti Útvonalszakasz-pontozótáblán szereplő pontot az éppen megszerzett útvonal hosszának megfelelően.*



### A végeredmény kiszámítása



# Tartalomjegyzék

A doboz tartalma .....	2	• Kompok .....	5
Előkészületek .....	2	• Alagutak .....	5
A játék célja .....	3	Menetjegykártyák húzása .....	6
Ha a játékos sorra kerül .....	3	Vasútállomás építése .....	6
Vonatkocsi-kártyák húzása.....	3	A játék vége .....	6
• Mozdonyok .....	4	A pontok kiszámítása .....	6
Útvonalszakasz megszerzése.....	4	Days of Wonder Online .....	8
• Dupla útvonalszakaszok .....	4		

## Days of Wonder Online

### Regisztráld a játékodat!



Ez itt a menetjegyed a Days of Wonder Online-hoz, az online társasjátékos közösséghez, ahol MINDEN barátod játszik! Regisztráld a játékodat a [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) oldalon, hogy online kedvezményeket kaphass, felfedezhess játékváltozatokat, további térképeket és még sok mindent! Csak kattints a **New Player** gombra, és kövesd az angol nyelvű utasításokat.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## Készítők

**Tervező: Alan R. Moon**

**Illusztrációk: Julien Delval**

**Grafikai tervezés: Cyrille Daujean**

Köszönet illeti az alábbi játékesztelőket a segítségükért:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Földrajzi megjegyzés: Törekedtünk arra, hogy az 1901-es Európa politikai határait pontosan jelenítsük meg a térképen, és megtartsuk a városok akkoriban közösen használt nevét az ország nyelvén. A játék célja érdekében azonban a térképen bizonyos városok helyzetén kisebb változtatásokra volt szükség.

