

*Alan R. Moon*

# TICKET TO RIDE™

## EUROPE

RONGISEIKLUS JÄTKUB

**E**dinburghi kivistelt mäenõlvadelt Konstantinoopoli päikeseliste sadamateni, Pamplona tolmustelt tänavatelt Berliini tuulisesse raudteejaama – Reisipilet Euroopa mängulaiendiga viib sind rongiga sajandivahetuse suurlinnadesse.

Kas sa leiad julguse läbimaks Šveitsi pimedaid tunnelid? Sõitmaks Musta mere praamid? Või püstitamaks kauneid rongijaamu vana impeeriumi hiiglaslikesse pealinnadesse? Järgmine liigutus võib sind teha üheks Euroopa suurimaks raudteemagnaadiks!

Pakkige oma kohver, lehvitage pakikandjale ning ronige peale!



2 - 5 MÄNGIJALE  
VANUSES 8+  
30-60 MINUTIT

DAYS OF  
WONDER



## MÄNGU OSAD

- ◆ 1 Euroopa kaart
- ◆ 240 värvilist vagunit (45 igast värvist: sinine, punane, roheline, kollane ja must, lisaks veel mõned asendusvagunid igast värvist)
- ◆ 15 värvilist rongijaama (kolm vagunit värviga ühtivat)
- ◆ 158 piletkaarti:



110 vagunit: 12 igast värvist, lisaks 14 auruvedurit

46 piletikaarti



6 pikamaa piletikaarti sinise taustaga

40 tavalist piletikaarti



1 viitekaart



1 Euroopa Ekspressi lisakaart  
pikima pideva tee eest

- ◆ 5 puidust punktimärki (üks erinev värv igale mängijale)
- ◆ 1 reegliraamat
- ◆ 1 firma Days of Wonder internetimängu ligipääsukood (asub reeglistiku taga)

**Märkus:** Selle sarja esimese mänguga tutvavad mängijad peaksid keskenduma uutele reeglitele: praamid, tunnelid ja rongijaamad.

## MÄNGU ÜLESSEADMINE

Aseta mängulaud laua keskele. Iga mängija võtab omale valitud värvi 45 vagunit, kolm sama värvi rongijaama ning vastava punktimärgi. Iga mängija asetab punktimärgi laua ümber jooksva punktiraja algusesse **1**. Kui mängija saab mängu käigus punkte, liigutab ta sellele vastavalt ka oma märki.

Sega Vagunikaardid ning jaga igale mängijale alustuseks 4 kaarti **2**. Aseta ülejäänud pakk mängulaua lähedale, pööra pealmised viis kaarti õigetpidi ja lao nad üksteise kõrvale **3**.

Aseta Euroopa Ekspressi lisakaart ja viitekaart mängijatele meeldetuletuseks õigetpidi mängulaua kõrvale **4**.

Võta piletikaardid ning eralda neist pikamaa piletikaardid (kuus sinise taustaga piletikaarti). Sega need kaardid ning jaga igale mängijale üks **5**. Aseta allesjäänud tagasi karpi ilma, et keegi neid näeks.

Nüüd sega tavaliste piletikaartide (lühikesed teed tavalise taustaga) pakk, jaga igale mängijale kolm kaarti ja asetä ülejäänud pakk mängulaua kõrvale **6**.

Nüüd on mäng alustamiseks valmis.





## MÄNGU ALUSTAMINE

Enne esimese käigu tegemist peavad mängijad valima välja piletikaardid, mille nad endale hoiavad. Alles peab jätma vähemalt kaks piletit, kuid võib jätta ka rohkem. Tagasiantavad piletikaardid asetatakse teistele näitamata tagasi karpi. Nende seas võib olla nii tavalisi kui pikamaa piletikaarte. Endalehoitavad piletid jäävad mängu lõpuni mängijate kätte.

## MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärgiks on koguda võimalikult palju punkte. Punkte saab järgmiste tegevuste eest:

- ◆ Kahe kõrvutiasuvate linnadevahelise tee omastamisel;
- ◆ Lõpetades piletikaardil (kaartidel) kirjasolevate kahe linna vahelise(d) pideva(d) tee(d);
- ◆ Lõpetades pikima pideva tee võitmaks Euroopa Ekspressi lisakaardi;
- ◆ Ning iga mängu lõpus kasutamata jäänud rongijaama eest.

*Mängija kaotab punkte, kui ta ei suuda lõpetada kättejäetud piletikaardil (kaartidel) kirjasolevat teed (teid).*

## KÄIGUKORD

Mängu alustab oma elu jooksul kõige rohkem Euroopa riike külastanud mängija. Seejärel jätkub mäng päripäeva. Oma käigu ajal peab mängija tegema ühe (ja ainult ühe) järgnevast kolmest tegevusest:

**Vagunikaardi tõmbamine** – Mängija võib tõmmata 2 vagunikaarti (või ainult ühe, kui ta võtab õigetpidi olevate kaartide seast veduri. Vaata **Vedurite** erireegleid.)

**Tee omastamine** – Mängija võib omastada mängulaual oleva tee, tuues mängu värvi ja arvu poolest sobiva Vagunikaartide komplekti ning asetades seejärel ühe oma värvilise vaguni igale tee tühimikule. Pärast seda nihutab ta oma punktimärgi vastavalt saadud punktidele punktirajal edasi.

**Piletikaartide tõmbamine** – Mängija tõmbab kaardipaki pealt 3 piletikaarti. Ta peab neist vähemalt ühe alles jätma.

**Rongijaama ehitamine** – Mängija võib ehitada rongijaama ükskõik millisesse linna, kus seda juba ei ole. Esimese rongijaama ehitamiseks paneb mängija mängu ühe ükskõik mis värvi vagunikaardi ja asetab oma rongijaama soovitud linna. Teise jaama ehitamiseks on vaja kaht ning kolmanda ehitamiseks kolme sama värvi kaarti.

## VAGUNIKAARTIDE TÕMBAMINE

Vagunikaarte on kaheksat tüüpi – igat tüüpi 12 ja 14 vedurit. Igale erineva värvusega Vagunikaardile vastab laual mitmeid linnadevahelisi teid – lilla, sinine, oranž, valge, roheline, kollane, must ja punane.

Mängija saab oma käigu ajal võtta soovi korral kaks vagunikaarti. Kumbki neist kaartidest võib olla võetud õigetpidi oleva viie kaardi seast või tõmmatud pimesi pakist. Laualt viie seast valides peab ta koheselt tõmbama pakist sellele asenduse. Kui mängija valib viie kaardi seast veduri, jääb see sellel käigul tema ainukeseks tõmmatavaks kaardiks (vaata **Vedurid**).

Kui viiest kaardist kolm on vedurid, pannakse kõik viis kõrvale ning asendatakse pakist uutega.

Mängija käes olevate kaartide arv ei ole piiratud. Kui kaardipakk saab tühjaks, segatakse kõrvale pandud kaardid uueks pakiks. Kaarte tuleks segada põhjalikult, kuna enamasti pannakse kaardid mängu komplektidena.

Ebatõenäolisel juhul, kui pakk on tühjaks saanud ning kõrvale pandud kaarte ei ole, kuna mängijad on enda kätte liialt palju kaarte kogunud, ei saa mängija vagunikaarti võtta, vaid peab omastama mõne tee, tõmbama piletikaardi või ehitama jaama.



## VEDURID

Vedurid on mitmevärvilised ning käituvad mängus vabalt valitud kaartidena.

Vedurikaardi võib mängu tuua ükskõik mis värvi vagunikomplektiga. Nad on vajalikud ka praamiteede omastamisel (vaata Praamid).



Kui mängija valib viiest õigetpidi olevast kaardist vedurikaardi, on see ainuke kaart, mille ta sellel käigul võtta saab. Kui vedurikaart juhtub asendama just võetud kaarti või kui vedur on juba viie kaardi seas, kuid teda ei võeta esimesena, ei saa seda võtta teise kaardina.

Juhul kui mängijal on piisavalt õnnelik käsi ning ta tõmbab pimesi pakist esimese kaardina veduri, loeb see ikka ühe kaardina ja ta saab võimaluse võtta ka teine kaart.

## TEEDE OMASTAMINE

Tee on pidev rida värvilistest tühimikest (mõnel juhul hallidest tühimikest) kahe naaberlinna vahel. Tee omastamiseks peab mängija tooma mängu komplekti kaarte, mis nii värvilt kui arvult sobivad tühimikega valitud tees.

Enamus teid nõuavad omastamiseks teatud tüüpi kaarte. Vedurid võivad alati asendada ükskõik mis tüüpi vagunit. (vaata Näide 1).

Halli värvi teid võib omastada suvalise sama värvi komplektiga (vaata Näide 2).

Tee omastamise järel asetab mängija igale tee tühimikule ühe oma plastvaguni. Kõik omastamisel kasutatud kaardid pannakse kõrvale. Seejärel liigutab mängija oma punktimärki saadud punktide võrra vastavalt Punktitabelile lk 7.

Mängija võib omastada ükskõik millise vaba tee laual. Ta ei pea ühendama neid varem omastatud teedega.

Käigu ajal peab mängija omastama tee kogu pikkuses. Näiteks ei saa asetada kolme tühimikuga teele kahte vagunit ning oodata kolmanda panemisega järgmise käiguni.

Ühe käigu ajal saab omastada vaid ühe tee.

**Näide 1**

Kolme tühimiku pikkuse sinise tee omastamiseks võib mängija tuua mängu järgnevad kaardikombinatsioonid: Kolm sinist kaarti; Kaks sinist kaarti ja ühe veduri; Ühe sinise vaguni ja kaks vedurit; Või kolm vedurit.

**Näide 2**

Kahetühimikulist halli teed võib mängija omastada, tuues mängu Kaks punast kaarti; Ühe kollase kaardi ja ühe veduri; Või kaks vedurit.



## KAKSIKTEED

Mõned linnad on ühendatud kaksikteega. Nende teede tühimikud on paralleelsed ning tühimike arv kahe linna vahel on arvuliselt võrdne. Üks mängija ei saa omada mõlemat samade linnade vahel olevat teed.

Teed, mis on osaliselt paralleelsed, kuid suunduvad erinevatesse linnadesse, ei ole kaksikteed.



**Märkus:** Kahe või kolmekesi mängides, saab kasutada vaid üht kaksikteest. Mängija võib omastada ükskõik kumma kahest linnadevahelisest teest, kuid teine tee on sellisel juhul teistele mängijatele keelatud.



## PRAAMID



Praamid on erilised hallid teed, mis ühendavad naaberlinnu veekogu kaudu. Need tunneb lihtsalt ära veduripildi (piltide) järgi vähemalt ühel tee tühimikul.

Praamitee omastamiseks peab mängija tooma mängu ühe vedurikaardi iga veduri pildi kohta tee tühimikul ning lisaks vastava arvu sobivat värvi vagunikaarte.



## TUNNELID



Tunnelid on erilised teed, mille tunneb kergelt ära silmapaistvate tunnelimärkide ning igat tühimikku ümbritseva iseloomuliku joone abil.

Tunnelid teeb eriliseks see, et mängija ei saa kunagi täiesti kindel olla, kui pikka teed ta parasjagu omastama hakkab!

Tunneli omastamise katseks peab mängija panema mängu selleks vastava arvu kaarte. Seejärel pööratakse ümber kolm vagunikaartide paki peal olevat kaarti. Iga ümberkeeratud sama värvi kaardi kohta, mis tunneli omastamiseks kulutati, peab mängija **lisama** komplektile ühe sobiva vagunikaardi (või veduri). Alles siis saab mängija tunneli edukalt omastatud.

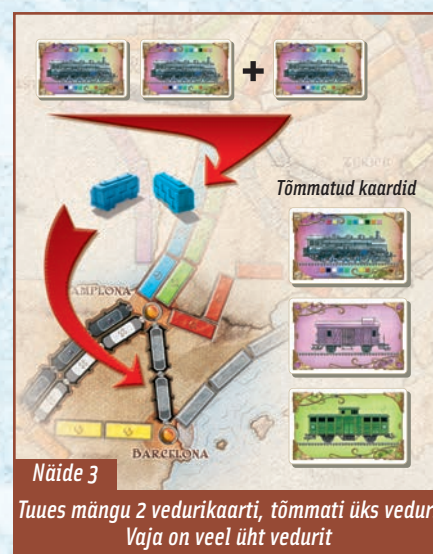
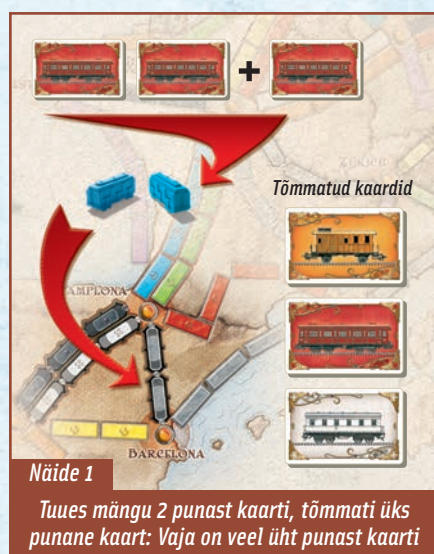
Kui mängijal ei ole sobivat vagunikaarti lisada (või ei soovi ta seda teha), võtab ta kaardid tagasi kätte ning tema käik lõppeb.

Käigu lõpus pannakse kolm tõmmatud kaarti kõrvale.

Tuleb mees pidada, et vedurid on mitmevärvilised vabalt valitud kaardid. Seega sobib iga tunneli omastamise tõttu tõmmatud vedurikaart automaatselt väljakäidud kaardikomplektiga, mistõttu peab mängija lisama komplektile ühe kaardi.

Kui mängija üritab omastada tunnelit ainult vedurikaartidega, peab ta lisama kaardi (mis sellisel juhul peab olema vedur) vaid juhul, kui kolme tõmmatud kaardi seas juhtub olema vedurikaart.

Haruldasel juhul, kui tunneli omastamisel on nii pakis kui ka kõrvalepandud kaartide seas vähem kui kolm kaarti, võetakse vaid olemasolevad kaardid. Kui kaarte koguvate mängijate tõttu ei ole vaba ükski kaart, saab tunneli omastada riskimata uute kaartide lisamisega.





## PILETIKAARTIDE TÕMBAMINE

Mängija võib kulutada oma käigu piletikaartide tõmbamiseks. Selleks tõmbab ta piletikaartide pakist pimesi kolm uut kaarti. Kui kaarte on jäänud pakki vähem kui kolm, võtab mängija vaid saadavalolevad kaardid.

Mängija peab enda kätte jätma vähemalt ühe kaardi, kuid võib endale hoida kaks või kõik kolm. Tagasipandavad kaardid asetatakse kaardipaki alla. Alleshoitud piletikaardid jäävad mängu lõpuni mängija kätte. Hilisematel piletikaartide tõmbamisel ei ole võimalik neid ära anda.

Piletikaardil nimetatud linnad esindavad mängijate reisisihte. Need kaardid võivad lõpuks osutada nii punktisadeks kui ka –trahvideks. Kui mängija on mängu lõpuks tekitanud enda plastvagunitest kaardil märgitud linnade vahele pideva tee, liituvad ta punktisummale kaardil märgitud punktid. Kui ta ei ole mängu lõpuks linnu ühendanud, kaardil olevad punktid lahutatakse.

Piletikaardid hoitakse mängu lõpuni saladuses. Mängija käes olevate piletikaartide arv ei ole piiratud.



## RONGIJAAMADE EHTAMINE

Rongijaam lubab omanikul kasutada ühte ning ainult ühte teisele mängijale kuuluvat teed, mis tuleb linna või viib sellest välja, et aidata tal ühendada piletikaartidel olevaid linnu.

Jaamu saab ehitada ükskõik millisesse vabasse linna isegi juhul, kui selle ümbruses ei ole ühtki omastamata teed. Kaks mängijat ei saa kunagi mõlemad ühte linna jaama ehitada.

Mängija saab käigu jooksul ehitada maksimaalselt ühe ning mängu jooksul kokku kolm jaama.

Esimese jaama ehitamiseks paneb mängija mängu ühe suvalise vagunikaardi ning asetab rongijaama soovitud linna peale. Teise jaama ehitamiseks paneb mängija mängu kaks sama värvi vagunikaarti ning kolmanda ehitamiseks komplekti kolmest ükskõik millisest samast värvist vagunist. Nagu tavaliselt, saab ka jaama ehitusel asendada vagunikaarte veduritega.

Kui mängija kasutab üht jaama ühendamaks mitut piletikaartidel olevat linna, peab ta kõigi kaartide jaoks kasutama sama teed. Rongijaama omanik peab alles mängu lõpus otsustama, millist teed ta kasutada tahab.

Mängija ei ole kohustatud jaamu ehitama. Iga kasutamata jäänud jaama eest saab ta mängu lõpus neli lisapunkti.

| JAAM       | HIND                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1          |  =                                                                                                                                                                                  |
| 2          |  =                                                                                         |
| 3          |  =    |
| Jaama hind |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |





## MÄNGU LÕPP

Kui ühe mängija värviliste vagunitest arv jõuab kahe või vähemani, saab iga mängija, nimetatud mängija kaasa arvatud, teha ühe viimase käigu. Seejärel mäng lõppeb ning kõik mängijad arvestavad kokku oma punktid.



2 või vähem plastvagunit  
mängija varudes on  
märguanne mängu  
viimaseks käiguringsiks.

## PUNKTIDE ARVUTAMINE

Mängijad peaksid olema ära märkinud juba omastatud teede eest saadud punktid. Et vigade puudumises kindel olla, võib iga mängija teede eest saadud punktid uuesti kokku lugeda.

Seejärel avavad mängijad kõik oma piletikaardid ning lisavad piletikaartidest saadavad punktid oma kogusummale. Kõik lõpetamata teedega piletikaartidest saadavad punktid lahutatakse mängija lõppsummast.

Iga jaam lubab omanikul kasutada üht (ja ainult üht) teisele mängijale kuuluvat teed selle linna teedevõrgustikus, et lõpetada piletikaardil kirjasolev tee. Kui mängija kasutab sama jaama mitme piletikaardi jaoks, peab ta kõikide kaartide jaoks kasutama sama teed.

Iga kasutamata jaam mängija varudes lisab talle neli punkti.

Viimaks saab mängija (või mängijad), kellel on laual pikim pidev tee, 10 punkti Euroopa Ekspressi eest. Teepikkusi hinnates ja võrreldes võtta arvesse vaid sama värvi plastvagunitest pidevad teed. Pidev tee võib teha ringe ning läbida korduvalt ühte linna, kuid sama teed ei saa sama pikima tee arvestamisel korduvalt kasutada. Ka jaamad ning läbi selle kaasmängija teed võivad võimaldada läbipääsu, kuid nende teede vagunid ei lähe pikima tee arvestamisel arvesse. Kui mitmel mängijal on sama pikk tee, saab igaüks neist 10 punkti Euroopa Ekspressi kaardilt.

Mängija, kellel on kõige rohkem punkte, võidab mängu. Kui kahe mängija punktid on võrdsed, võidab mängija, kellel on rohkem lõpule viidud piletikaarte. Ikka veel püsiva viigi korral võidab mängija, kes kasutas mängu jooksul vähem jaamu. Kui isegi siis on mängijad veel viigis, võidab mängija, kellele kuulub Euroopa Ekspressi kaart.

| TEE PIKKUS | PUNKTID |
|------------|---------|
| 1          | 1       |
| 2          | 2       |
| 3          | 4       |
| 4          | 7       |
| 6          | 15      |
| 8          | 21      |

Kui mängija omastab tee, saab ta kohepunkt tabelis näidatud arvu punkte lähtudes tee pikkusest.

|                          |                            |                                      |                               |   |              |
|--------------------------|----------------------------|--------------------------------------|-------------------------------|---|--------------|
| Algpunktid               | Piletikaartide lisapunktid | +4 punkti iga allesjäänud jaama eest | Euroopa Ekspressi lisapunktid | = | LÕPP-PUNKTID |
|                          |                            | IGA JAAM 4 PUNKTI                    |                               |   |              |
| Lõpp-punktide arvutamine |                            |                                      |                               |   |              |



# VÕRGUMÄNG

Siin on sinu Days of Wonder kodulehe ligipääsukood:

Selle kasutamiseks külasta lihtsalt kodulehte: [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) ja vajuta nuppu „New Player Signup.“ Seejärel järgi juhendeid ühine-  
maks meie suurepärase mängijate sõpruskonnaga, kus sa saad kontrollida oma oskusi kaasmängijate vastu üle kogu maailma 24 tundi päevas.

Sa võid avastada ka firma „Days of Wonder“ palju teisi mänge, külastades meid meie kodulehel: [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## SISUKORD

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| Mängu osad .....                 | p.2 |
| Mängu ülesseadmine .....         | p.2 |
| Mängu eesmärk .....              | p.3 |
| Käigukord .....                  | p.3 |
| – Vagunikaartide tõmbamine ..... | p.3 |
| • Vedurid .....                  | p.4 |
| – Teede omastamine .....         | p.4 |
| • Kaksikteed .....               | p.4 |
| • Praamid .....                  | p.5 |
| • Tunnelid .....                 | p.5 |
| – Piletikaartide tõmbamine ..... | p.6 |
| – Rongijaama ehitamine .....     | p.6 |
| Mängu lõpp .....                 | p.7 |
| Punktide arvutamine .....        | p.7 |
| Võrgumäng .....                  | p.8 |

## TEGIJAD

Mängu kujundus Alan R. Moon

Illustratsioonid Julien Delval

Autoriõigused © 2004–2008 Days of Wonder, Inc. 334 State Street, Suite 203, Los Altos, CA 94022, USA  
Days of Wonder ja Ticket to Ride (Reisipilet) on firma Days of Wonder, Inc kaubamärgid. Kõik õigused kaitstud.

Geograafiline märg: Me üritasime täpselt esitada Euroopa poliitilisi piire aastal 1901 ning kaardile kanda linnade nimed tolle aja kohalikus keeles.  
Me olime sunnitud siiski linnade asukohti mängumehhaanika tõttu natukene muutma.

**Soovime tänada järgnevaid proovimängijaid nende toetuse eest:**

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave ja Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan,  
Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth,  
Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist ning kõiki firmast Days of Wonder.  
Tõlge eesti keelde Ove Hillep