

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

LIIPRID JA PURJED

Maailm



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

2-5

10+

90'

Maailm muutub kiirelt. Kogu üle ilma ühendavad raudteed riike ning mandreid, vahemaad, mille läbimine võttis nädalaid, võtavad nüüd vaid päevi. Ookeanid ei ole takistuseks – tohutud aurulaevad kannavad sadu reisijaid üle vete. Los Angelesest Sydneyni ja Murmanskist Dar Es Salaamini – Ticket to Ride: Liiprid ja Purjed viivad sind seiklustele üle kogu maakera. Kõik pardale ning olge valmis unustamatuks reisiks.

Mängu osad

Mänguga on kaasas järgnevad komponendid:

- ◆ 1 mängulaud
- ◆ 15 sadamat (3 igast värvist)
- ◆ 140 kaarti:

80 rongikaarti, sealhulgas

11 igast värvist: lilla, kollane, roheline, punane, must ja valge



14 vedurikaarti



60 laevakaarti, sealhulgas

24 ühe laevaga kaarti (4 igast värvist)



36 kahe laevaga duubelkaarti (6 igast värvist)



- ◆ 65 piletikaarti



- ◆ 125 värvilist vagunit (25 sinist, punast, rohelist, kollast ja musta)
- ◆ 250 värvilist laeva (50 igast värvist)
- ◆ 5 punktimarkerit

Mängu ülesseadmine

Aseta mängulaud keset lauda ❶.

Sega rongi- ja laevakaardid eraldi pakkideks. Anna igale mängijale alustuseks **3 rongi-** ning **7 laevakaarti** ❷. Pööra kummastki pakist ümber 3 kaarti ning aseta need lauale ❸.

Iga mängija saab mängu alguses 5 piletikaarti ning peab endale jätma vähemalt 3 ❹. Äraantud piletikaardid pannakse piletikaartide paki alla.

Iga mängija saab sama värvusega **25 vagunit** ning **50 laeva**. Pärast piletite väljavalmimist peab iga mängija otsustama, milliseid 60 nuppu ta mängu jooksul kasutab. Mängija võib valida ükskõik millise kombinatsiooni vagunitest ja laevadest, mille summa on 60 (näiteks 25 vagunit ja 35 laeva). Kõik ülejäänud vagunid ja laevad pannakse tagasi karpi. Kõik mängijad valivad kasutatavad nupud salaja ning avaldavad need alles siis, kui kõik on oma valiku teinud. **Kui üks või rohkem mängijaid mängivad mängu esimest korda, on soovituslik, et kõik mängijad alustavad mängu 20 vaguni ja 40 laevaga.** Mitte mingil juhul ei saa mängijal olla rohkem kui 25 vagunit või 50 laeva ❺.

Iga mängija saab ka 3 sadamat ❻.

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on saada kõige rohkem punkte.

Punkte saab:

- ♦ Kahe linna vahelise tee omastamise eest;
- ♦ Piletikaardi eduka täitmise eest;
- ♦ Piletikaartidel märgitud linnadesse sadamate ehitamise eest.

Punkte võib kaotada, kui mängija ei suuda lõpetada käesolevale piletikaardile märgitud teed.

Mängu käik

Kõige kogenuim rändur alustab mängu. Mäng jätkub päripäeva. Oma käigul peab mängija teostama ühe (ja ainult ühe) järgmistest tegevustest:

Transpordikaartide tõmbamine – Mängija võib võtta kaks transpordikaarti (või ühe, kui valitud kaart on vedur. Vaata vedurite erireeglit);

Tee omastamine – mängija omastab ühe mängulaual oleva tee, mängides välja tee pikkuse ja värviga sobiva komplekti rongi- või laevakaarte. Seejärel asetab ta igale teetühimikule enda vaguni- või laevanupu ning liigutab oma punktmarkerit vastavalt punkt tabelile edasi.

Piletikaartide tõmbamine – mängija tõmbab piletikaartide pakist neli piletit ning peab neist endale jätma vähemalt ühe.

Sadama ehitamine – mängija võib ehitada ühte linna sadama (eeldusel, et ta on omastanud vähemalt ühe sellega ühendatud tee)

Nuppude vahetamine – mängija võib vahetada vaguneid laevade vastu või vastupidi.

Kui sa oled juba mänginud Suure järvistu mängulauda, loe vaid lõikusid, mis on tähistatud „Maailma“ sümboliga. Kõik ülejäänud reeglid jäävad samaks.



Transpordikaardid

Transpordikaardid on jagatud kahte eraldi pakki: rongikaardid ning laevakaardid. Transpordikaartide erinevad värvid langevad kokku linnadevaheliste teede värvusega - lilla, kollane, roheline, punane, must ja valge.

Kui mängija otsustab tõmmata transpordikaarte, võib ta oma käigul võtta kaks kaarti. Need kaardid võib mängija võtta nii laualt kuue ümberpööratud kaardi seast kui pimesi pakist. Võttes mõne ümberpööratud kaardi laualt, asendab ta kohe võetud kaardi uuega ühest pakist. Seega võib mängu käigus ümberpööratud rongi- ja laevakaartide suhe muutuda (laual võivad ümberpööratuna olla ka ainult rongi- või laevakaardid).

Kui mängija valib ümberpööratud kaartide seast veduri, on see ainuke kaart, mille ta sel käigul võtta võib (vt. vedurikaardid).

Kui mingil hetkel mängu jooksul on kõik ümberpööratud kaardid vedurid, pannakse kõik nad kõrvale ning tõmmatakse pakkidest (kummastki kolm) uued kaardid.

Ebatõenäolisel juhul, kui transpordikaartide pakid on tühjaks saanud ning kõrvale pandud kaarte ei ole, kuna mängijad on enda kätte liialt palju kaarte kogunud, ei saa mängija transpordikaarti võtta, vaid peab omastama mõne tee, tõmbama piletikaarte, ehitama sadama või vahetama nuppe.

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.



Rongikaardid



Laevakaardid

Vedurikaardid

Vedurikaardid on erilist tüüpi transpordikaardid, mida saab tee omastamisel mängiga koos **ükskõik millise** komplekti transpordikaartidega (kaasa arvatud laevakaartidega).

Kui mängija valib viiest õigetpidi olevast kaardist vedurikaardi, on see ainuke kaart, mille ta sellel käigul võtta saab. Kui vedurikaart juhtub asendada 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 teise kaardi.



Märkus: Vedurikaarte võib kasutada ka sadamate ehitamisel (vt. Sadamad).

Tee omastamine

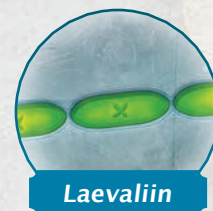
Ristkülikukujulistele raudteeliini tühimikele tuleb tee omastamise käigus panna vaguninupud. Ovaalse kujuga laevaliinide tühimikud tuleb tee omastamise käigus panna laevanupud. Samal teel ei saa kunagi kasutada nii laeva- kui vaguninuppe ega kasutada tee omastamisel valesid nuppe (näiteks laevanuppe raudteeliini omastamisel).

Tee omastamiseks peab mängija käima käest sobiva hulga tee värvusega sobivaid kaarte. Väljamängitav kaardikomplekt peab olema samast värvist ning tüübist. Enamus teid nõuab teatud sama värvi kaarte. Näiteks sinine raudteeliin tuleb omastada sinist värvi rongikaartidega. Halli värvi teid võib omastada suvalise sama värvi komplektiga

Märkus: Paljud laevakaardid on duubelkaardid. Selliste kaartidega tee omastamisel läheb üks kaart arvesse kahe laevaliini tühimiku eest. Näiteks 5-tühimikulise laevaliini omastamisel võib mängija kasutada kaht duubelkaarti ning üht ühe laevaga kaarti või siis kolme duubelkaarti (kaarte tagasi ei vahetata – sellisel juhul läheb üks lisaks välja mängitud laev raisku, kuna tee koosneb vaid 5-st tühimikust).



Raudteeliin



Laevaliin



Pärast tee omastamist asetab mängija igale tee tühimikule ühe oma vaguni- või laevanupu (olenevalt teest). Kõik tee omastamiseks kasutataud kaardid pannakse kõrvale. Mängija liigutab oma punktimarkerit edasi vastavalt mängulauale trükitud puntitabelis näidatule.



Omastamaks lilla 3-tühimikulist raudteeliini, peab mängija tooma välja kolm lilla rongikaarti. Iga väljakäidud kaardi võib asendada vajadusel ka vedurikaardiga.



Omastamaks valget 4-tühimikulist laevaliini, käib mängija välja 2 valge duubelkaarti. Ta võiks mängida ka neli valget ühelaevalist kaarti, kaks valget ühelaevalist ning ühe duubelkaardi või siis ükskõik millise värvilt sobiva kombinatsiooni laeva- ning vedurikaartidest.

Mängija võib omastada ükskõik millise tee mängulaualt. Ta ei pea ühtegi oma teed ühendama oma teiste eelnevalt omastatud raudtee- või laevaliinidega. Mängija võib oma käigul omastada vaid ühe raudtee- või laevaliini.



Mägiraudteed



Mägiraudteed

Osad raudteeliinid on tähistatud erilise „paaris“ sümboliga, mis tähistavad väga keerulist maastikku. Vaguni asetamiseks „paaris“ sümboliga märgistatud teelõigule peab mängija käima välja ühe asemel kaks samast värvusest kaarti (mängija võib kasutada ükskõik mis värvusest paari ning erinevate tühimike täitmiseks kasutatavad paarid võivad värvuse poolest erineda). Vajadusel võib kasutada ka vedurikaarte.



Kaksikteed

Mõned linnad on omavahel ühendatud kaksikteedega. Üks mängija ei saa omada mõlemat kahe linna vahelist liini.

Märkus: kahe või kolme mängijaga mängides saab kasutada vaid üht kaksikteepoolt. Mängija võib omastada ükskõik kumma kaksikteeliini, kuid teise liini omastamine on teistele mängijatele ülejäänud mängu jooksul keelatud.



Dvigubi maršrutai

Piletikaartide tõmbamine

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

Mängija peab enda kätte jätma vähemalt ühe kaardi, kuid võib endale hoida kaks, kolm või kõik neli. 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 osutuda 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 linna ühendanud, kaardil olevad punktid lahutatakse.

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

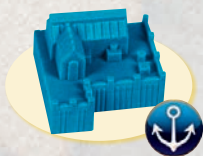
Tähtis: Maailma kaardi lääne- ja idapoolne serv on omavahel ühenduses. Teede ühildumist märgivad väikesed nooled teede kõrval.

Turneepiletid

Mängus on 8 turneepiletit. Need piletid on äratuntavad selle järgi, et neile on kantud rohkem kui kaks linna. Kui mängija suudab piletikaardi täita täpselt sellel märgitud järjekorras, saab ta kõige vasakpoolsema kaardile kantud hulga punkte (suurim väärtus). Kui mängija suudab küll piletikaardi täita, kuid mitte etteantud järjekorras, saab ka keskmise kaardile kantud hulga punkte. Kui aga mängija ei suuda kaardil märgitud linnasid ühendada, kaotab ta punkte vastavalt kõige parempoolsele numbrile.



Sadamad



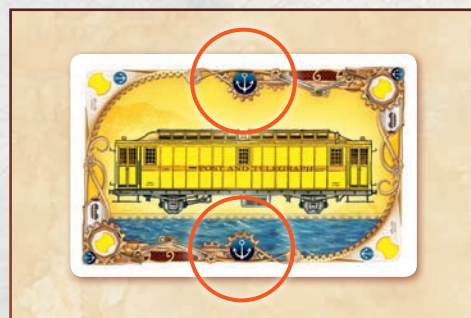
Sadamaid saab ehitada vaid **sinistesse** linnadesse. Igas linnas võib olla vaid üks sadam. **Mängija peab omama vähemalt üht teed, mis on antud linnaga ühendatud, et sinna sadamat ehitada (linnaga ühendatud mängija tee võib olla nii raudtee- kui laevaliin).**

Sadama ehitamiseks peab mängija käima välja samast värvusest kaks rongikaarti JA kaks laevakaarti, millel peavad olema sadamamärgid. Kasutatavaid kaarte võib asendada ka vedurikaartidega.

Mängu lõpus annab sadam punkte vastavalt mängija piletikaartidele:

- ♦ **+20** punkti, kui mängijal on üks sellega seotud piletikaart;
- ♦ **+30** punkti, kui mängijal on kaks sellega seotud piletikaarti;
- ♦ **+40** punkti, kui mängijal on kolm (või rohkem) sellega seotud piletikaarti.

Kui mängijal on kaks või rohkem sadamat, mis on ära toodud samal piletikaardil, annab pilet lisapunkte kõikidele sadamatele.



Igast värvusest on sadamamärgiga märgitud 4 rongikaarti ja neli laevakaarti (kõik üksikud laevakaardid).



Allan kasutab Limasse sadama ehitamiseks üht vedurit, üht kollast laeva ja kaht kollast vagunit.



Punane mängija ehitab sadama Buenos Airesesse ning teise Dar Es Salaami.



Ta suudab lõpetada järgmised piletikaardid: Buenos Airesest Tokyosse, Buenos Airesest Dar Es Salaami, Dar Es Salaamist Bombaysse.

Buenos Airese sadam on väärt 30 punkti, kuna on lõpetatud kaks sellega seotud piletikaarti.

Dar Es Salaami sadam on samal põhjusl väärt samuti 30 punkti.

Sadama ehitamine ei ole kohustuslik, kuid iga ehitamata jäädud sadama eest lahutatakse mängu lõpus mängija punktisummast 4 punkti.

Nuppude vahetamine

Mängija võib oma käigu kulutada nuppude vahetamiseks. Ta võib vahetada ronginuppe laevanuppude vastu või vastupidi. Selleks võtab ta karbist nupud, mida tal vaja läheb ning paneb karpi tagasi sama hulga nuppe, mida ta enam ei vaja. Mängija kaotab 1 punkti iga vahetatud nupu eest. Mängija võib nuppe vahetada nii mitu korda, kui soovib, kuid vajaminevad nupud peavad karbis olemas olema.



Mängu lõpp

Kui ühe mängija käesolevate nuppude (sõltumata tüübist) hulk on kuus või vähem, saab iga mängija (kaasa arvatud antud mängija) sooritada veel **KAKS** käiku. Seejärel mäng lõppeb ning mängijad arvutavad välja oma lõpliku punktisumma.

Tee pikkus	Punktid
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21

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

Pikima tee või kõige rohkemate piletikaartide täitmise eest lisapunkte ei saa.

Lõpp-punktide arvutamine

Algpunktid

Piletikaartide lisapunktid

Sadamad

-4 punkti iga ehitamata sadama eest

LÕPPUNKTID

=



Tegijad

Mängu autor: Alan R. Moon

Illustratsioonid: Julien Delval

Graafiline kujundus: Cyrille Daujean

Testmängijad: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay

Days of Wonder, Days of Wonder logo, lauamäng Ticket to Ride ja Ticket to Ride Europe on kõik ettevõttele Days of Wonder Inc. kuuluvad autoriõigustega © 2004–2016 registreeritud kaubamärgid. Kõik õigused kaitstud.

Days of Wonder Online

Registreeri oma lauamäng



Siin on sinu rongipilet Days of Wonder kodulehele – võrgupõhiste lauamängude seltskond, kus mängivad KÕIK sinu sõbrad! Registreeri oma mäng aadressil www.daysofwonder.com ning saa allahindlust.

Samuti leiad sealt reeglivariante, lisakaarte ja palju muud. Lihtsalt vajuta nupul “**Uus mängija**” ning järgi juhiseid.

WWW.DAYSOFWONDER.COM