

A szürke útvonalak bármilyen – azonos – színű kártyával megépíthetők.

A tábla bármelyik útvonalát megépítheted, nem kell, hogy csatlakozz egy már korábban megépített útvonaladhoz. **Egy körben csak egy útvonalat építhetsz meg.**

Ha nincs annyi taxid, hogy az útvonal minden mezőjére tehess egyet, akkor nem építheted meg az útvonalat.

**Egy 3 mezőből álló kék útvonalat az alábbi 4 lehetséges kártyakombinációval építhetsz meg:**

A



B



C



D



## CÉLKÁRTYÁK HÚZÁSA

Minden célkártyán két megálló és egy pontszám látható. Ha a játék végére sikerült a saját taxijaiddal egy folytonos útvonalat építened a két megálló között, megkapod a célkártyán feltüntetett számú győzelmi pontot. Ha nem sikerül összekötnöd a célkártyádon látható két megállót, ugyanennyi pontot veszítesz. Tetszőleges számú célkártyát tarthatsz a kezvedben.

Ezzel az akcióval újabb célkártyákhoz juthatsz: húzz fel 2 célkártyát a pakliból, és nézd meg őket. Legalább az egyik felhúzott kártyát meg kell tartanod, de dönthetsz úgy, hogy megtartod mindkettőt. Ha csak az egyik kártyát tartod meg, a másikat tedd vissza a célkártyák paklijának aljára. A megtartott célkártyáidat már nem dobhatod el a játék során.

Ha már csak egyetlen célkártya maradt a húzópakliban, húzd fel ezt az egyet, amit mindenképp meg kell tartanod.

A célkártyáidat tartsd titokban a játék végéig, akkor is, ha összekötötted a rajtuk szereplő megállókat.

## A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Amikor valamelyik játékosnak a köre végén már csak 2 vagy kevesebb taxija maradt, minden játékos – őt is beleértve – lejátszhat még egy utolsó kört. A játék ezután véget ér, és a pontozás következik, amihez használjátok a pontozótömböt:

- ▶ Először jegyezzétek fel a játékosok megépített útvonalaiért járó pontokat – ehhez használjátok a tábla bal alsó sarkában lévő táblázatot.
- ▶ Ezután mindenki megmutatja célkártyáit, és megkapja a pontokat minden teljesített célkártyájáért, és levonja a pontokat minden teljesítetlenért.
- ▶ Végül mindenki 1 pontot kap minden turistalátványosságért, amelyet elért bármelyik saját útvonalával. **1**

**A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte.**

Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki több célkártyát teljesített. Ha még így is döntetlen, akkor a játéknak több győztese is van.



*Tetszett a Nagy  
Almában tett látogatás?*

**M**ennyire ismered a vén kontinenst? Utazz vissza az időben, és építs hatalmas vasúthálózatot Edinburghtól akár Konstantinápolyig!

## TICKET TO RIDE EURÓPA

A Ticket to Ride Európa XX. század eleji, Európát ábrázoló, hatalmas táblát tartalmaz, és tökéletes szórakozást nyújt 2–5 játékos részére.



[WWW.TICKET2RIDEGAME.COM](http://WWW.TICKET2RIDEGAME.COM)

## Köszönetnyilvánítás

**Tervező: Alan R. Moon**

**Illusztráció: Julien Delval**

**Grafika: Cyrille Daujean**

Alan és a DoW külön köszönetet mondanak mindenkinek, aki segítette a játékesztésben: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo és Ian MacInnes, Michelle és Scott Alden, Adrien Martinot és Lydie Tudal, Alicia Zaret és Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Hatch és Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder Logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

*Alan R. Moon*

**BEMUTATJUK A HÍRES EREDETIT**

**New  
York  
City**

**ÜDVÖZLÉGY A NAGY ALMÁBAN!**

**DAYS OF  
WONDER**



Fedezd fel New York leghíresebb látnivalóit a Central Parktól az Empire State Buildingig, a Times Square-től Brooklynig!

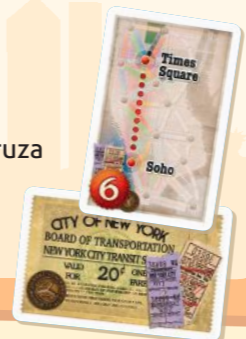
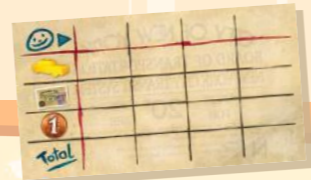


- 1 játéktábla New York térképével
- 60 műanyag taxi (15 minden színből)
- néhány tartalék taxi minden színből
- 44 járműkártya (8 színes taxi, és 6-6 lap a következő



színekben: kék, zöld, fekete, rózsaszín, piros és narancssárga)

- 18 célkártya
- ez a játékszabály
- 1 pontozótömb
- 1 ceruza



TARTALOM

## Előkészületek

☞ Tegyétek a táblát az asztal közepére. Mindenki vegye magához az összes taxit egy választott színből.

☞ Keverjétek meg a járműkártyák pakliját, és osszatok minden játékosnak két lapot 1. Tegyétek a paklit képpel lefelé a tábla mellé, fordítsatok fel 5 lapot, és tegyétek őket sorban a pakli mellé 2. Ha a felfordított 5 lap között legalább 3 taxi lenne, dobjátok el mind az 5 lapot, és húzzatok helyettük újabb 5-öt.

☞ Keverjétek meg a célkártyákat, és osszatok kettőt minden játékosnak 3. Mindenki megnézi a kapott célkártyáit, és választ közülük. Minden játékosnak meg kell tartania legalább az egyik lapját, de ha akarja, mindkettőt megtarthatja. A meg nem tartott kártyákat a célkártyák paklijának aljára kell visszatenni. Tegyétek a célkártyák pakliját a tábla mellé 4. A célkártyáitokat mindig tartsátok titokban a többiek előtt.

☞ Kezdődhet is a játék!

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a legtöbb győzelmi pont megszerzése. A következő módokon szerezhetsz pontokat:

- ➡ két szomszédos megálló közötti út megépítésével;
- ➡ a célkártyádon lévő két megálló közötti folytonos út megépítésével;
- ➡ turisztárványosságok összekötésével.

A játék végéig nem teljesített célkártyáidért viszont győzelmi pontokat veszítesz.

## A JÁTÉK EGY KÖRE

A legfiatalabb játékos kezd, majd a többiek az óramutató járásában irányában kerülnek sorra egészen addig, míg a játék véget ér. Amikor sorra kerülsz, az alábbi 3 akció közül pontosan egyet kell végrehajtani: járműkártyák húzása, útvonal megépítése, célkártyák húzása.

## JÁRMŰKÁRTYÁK HÚZÁSA

A járműkártyák színei megegyeznek a táblán lévő útvonalak mezőinek színével: kék, zöld, fekete, rózsaszín, piros és narancssárga. A taxikártyák dzsókernek minősülnek (bármilyen színű járműkártyát helyettesíthetnek egy útvonal megszerzésekor). Tetszőleges számú járműkártyát tarthatsz a kezvedben.

Ezzel az akcióval két járműkártyát húzhatsz. Felhúzhatod a húzópakli felső lapját vagy a felfordított 5 lap bármelyikét. Ha felfordított lapot húzol, azonnal húzz a helyére egy új lapot a húzópakliról.

Különleges eset: amennyiben a felfordított lapok közül taxit húzol, nem húzhatsz második lapot az akciód során. Ha pedig már húztál egy lapot, másodikkal már nem húzhatsz felfordított taxikártyát.

Bármikor, ha a felfordított 5 lap között legalább 3 taxi lenne, dobjátok el mind az 5 lapot, és húzzatok helyettük újabb 5-öt.

Ha a húzópakli elfogy, keverjétek meg a dobott lapokat, és ez lesz az új húzópakli.

## ÚTVONAL MEGÉPÍTÉSE

Útvonalnak nevezzük a két megállót összekötő azonos színű, összefüggő mezők sorát. Bizonyos megállók között dupla útvonalak találhatóak, amelyek ugyanazt a két megállót kötik össze, párhuzamosak és egyenlő hosszúak. Egy játékos bármely dupla útvonalnak csak az egyikét építheti meg.

**Megjegyzés:** 2 játékos esetén a dupla útvonalaknak csak az egyik fele építhető meg, tehát ha valaki megépítette egy dupla egyik felét, a másik már nem építhető meg.

Egy útvonal megépítéséhez játssz ki annyi megfelelő színű járműkártyát a kezvedből, ahány mezőből áll az útvonal, majd tegyél az útvonal minden mezőjére I-I taxit a saját színedből. A legtöbb útvonal csak egy meghatározott színű kártyával építhető meg: például egy kék útvonal megépítéséhez kék járműkártyákra van szükség.

