



Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EURÓPA



2-5



8+



30'-60'



A Ticket to Ride Európa a századforduló utáni Európa legnagyobb városait bejáró vasúti kalandra hív mindenkit a londoni Big Ben árnyékától a római Colosseum lenyűgöző boltíveiig, a moszkvai hagymakupoláktól a párizsi Eiffel-toronyig. Vállalod a kockázatot, hogy átutazz az Alpok sötét alagútjain? Kellőképpen kalandvágyó vagy egy 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 a hordárt, és szállj fel a vonatra!

DAYS OF
WONDER

Ünnepeljétek velünk a Ticket to Ride Európa 15 éves jubileumát!

A Ticket to Ride Európa vasúti kalandjaival immár másfél évtizede szerez örömteli órákat családok és baráti társaságok millióinak világszerte. A játékelmény fokozása érdekében most nagy mügonddal, aprólékosan kidolgozott vasúti kocsikat és lenyügózően szép, új illusztrációkat találsz ebben a deluxe kiadásban – valamint az összes, eddig megjelent menetjegykártyát, az Európából és a Ticket to Ride Europe 1912-ből egyaránt. Ezzel az ünnepi kiadással szeretnénk megköszönni a társasjáték-rajongók rendíthetetlen lelkesedését a Ticket to Ride Európa iránt!

Mindenkinek jó játékot kívánunk!

Alan R. Moon és a Days of Wonder csapata

A DOBOZ TARTALMA

- ◆ 1 Európa-térkép
- ◆ 240 színes műanyag vonatkocsi (45-45 barna, piros, lila, szürke és kék színben, plusz pár további darab minden színben az esetlegesen eltűnő vonatkocsik pótlására)



- ◆ 15 színes vasútállomás (3 minden vonat színében)
- ◆ 5 pontjelölő (1-1 mind az 5 vonat színében)



- ◆ 1 Európa Expressz bónuszkártya



- ◆ 1 Európa nagyvárosai összefoglaló kártya



- ◆ 110 vonatkocsi-kártya

- ◆ 1 játékszabály
- ◆ 1 Days of Wonder Online belépési kód (a játékszabály hátoldalán)

- ◆ 108 menetjegykártya (lásd a dobozbelsőn)



46 menetjegy az alapjátékhoz



55 menetjegy az Európa 1912-höz



6 menetjegy az Orient expresszhez



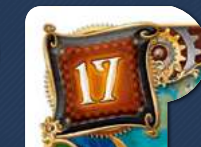
1 Ticket to Ride with Max menetjegy



A kártya bal felső sarkában található pontérték ikonok színe segítségével meg tudod különböztetni a hosszú útvonalakat a sima útvonalaktól:



Sima útvonal



Hosszú útvonal

A sima útvonalat tartalmazó menetjegykártyák némelyikén megtalálható az Európa nagyvárosai logó (Big Cities). Ezek a kártyák az egyik vagy mindkét város az európai nagyvárosok közé tartozik: London, Berlin, Moskva, Paris, Wien, Madrid, Roma, Athína és Angora.



ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbiakban az alapjáték előkészületeit ismertetjük. A füzet végére lapozva megtalálod a szabályváltozásokat az Európa 1912, a Mega-Európa és az Európa nagyvárosai játékváltozatokhoz, illetve az Orient expressz mini kiegészítőhöz és a Ticket to Ride with Max promokártyához.

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Minden játékos kap 45 vonatkocsit egy színben, továbbá három vasútállomást és egy pontjelölőt ugyanebben a színben. Minden játékos tegye a pontjelölőjét a térkép körül futó pontozósáv Start 1 mezőjére. A játék során valahányszor pontot kap egy játékos, a pontjelölőjét ennek megfelelően lépteti majd előre.

Keverjétek meg a vonatkocsi-kártyákat, és minden játékosnak osszatok négy lapot a pakliból 2.

A maradék vonatkocsi-kártyákat tegyétek egy képpel lefelé fordított pakliba a tábla mellé, majd a pakli legfelső 5 lapját képpel felfelé fordítva tegyétek le egy sorba egymás mellé 3. Ha a felfordított 5 lap között 3 vagy több mozdonykártya lenne, dobjátok el mind az 5 megfordított lapot, és húzzatok a helyükre újakat.

Az Európa Expressz bónuszkártyát képpel felfelé tegyétek a tábla mellé, emlékeztetőül a játékosoknak 4.

Használjátok az összes Europe logót tartalmazó menetjegykártyát. A menetjegypaklit válogassátok szét a 6 hosszú és 40 sima (lásd menetjegyeknél) útvonal paklijára. Keverjétek meg a hosszú útvonalak pakliját képpel lefelé fordítva, és véletlenszerűen osszatok egyet minden játékosnak. A megmaradó hosszú útvonalakat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy bárki is megnézné.

Ezt követően keverjétek meg a sima menetjegyeket, osszatok háromat minden játékosnak 5, és a maradékból képezzetek képpel lefelé fordított húzópaklit a tábla mellett 6.

Mielőtt az első cselekedeteiket végrehajtanák, a játékosoknak ki kell választaniuk, a nekik kiosztottak közül melyik menetjegyeket tartsák 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 elrakott jegyek lehetnek hosszú vagy sima útvonalak is. A megtartott jegyeket tartsátok titokban a játék végéig.

Kezdődhet a játék!



A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja az, hogy a lehető legtöbb pontot szerezd. A következőkért jár pont:

- A térképen két szomszédos város között megszerzett útvonalszakaszért;
- A menetjegye(i)den jelzett városok közötti egybefüggő útvonal sikeres teljesítéséért;
- A leghosszabb folytonos út teljesítéséért, 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 járásának sorrendjében 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 vonatocsiját, és a pontozótáblán jelzett számú pontot megkapja a megépített útvonalszakasz hosszának megfelelően;
- ◆ **Menetjegykártyák húzása** – a játékos három menetjegykártyát húz (négyet, ha az Európa nagyvárosai változatot játsszátok) a menetjegypakli tetejéről, és legalább egyet meg is kell tartania;
- ◆ **Vasútállomás építése** – a játékos építhet egy vasútállomást bármely olyan városban, amelyikben 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, narancs, 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 legalább 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 újrakeverve hozzatok létre új húzópaklit. A lapokat alaposan keverjétek meg, hiszen általában számos egyforma lap van közöttük egymás mellett.

Abban a valószínűtlen esetben, ha már nem maradtak lapok a pakliban és újrakeverhető 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 dzsókerként használjátok ezeket önmagukban, vagy vonatkocsi-kártyákkal együtt, amikor útvonalszakaszt akartok megszerezni, vagy amikor vasútállomást építetek. A komp útvonalszakaszok megszerzéséhez is mindenképp szükségesek (lásd **Kompok**).



Ha valaki egy képpel felfelé fordított mozdonykártyát választ kártyahúzáskor, akkor ebben a körében csak ezt az egy kártyát húzhatja fel. Ha egy mozdonyt fordított fel a felhúzott kártya helyére, vagy ha egy mozdony eleve látható, de nem húzzátok fel első (és egyetlen) kártyaként, másodikként már nem húzható fel. Ha bármikor előfordul, hogy az öt képpel felfordított vonatkocsi-kártya közül legalább három mozdonyt mutat, mind az öt kártyát azonnal el kell dobni, és a helyükre öt új lapot kirakni.

Megjegyzés: 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 mezők a választott útvonalszakaszon láthatók. Az útvonalszakaszok többségéhez egy meghatározott színben kellenek vonatkocsi-kártyák (lásd az 1. példát). A mozdonyokat mindig használhatjátok bármelyik más szín helyett.

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

Amikor megszerez egy útvonalszakaszt, a játékos az útvonal minden mezőjére leteszi egy-egy műanyag vonatocsiját. Az útvonalszakasz megszerzéséhez felhasznált kártyákat ezt követően el kell dobni. A játékos ezután azonnal lelépi az útvonalszakasz megszerzéséért járó pontjait a pontozósávon a játéktáblán látható pontozótáblának megfelelően.

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

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

Egy játékos egy körében nem szerezhet meg egynél több útvonalszakaszt.



ÚTVONALSZAKASZ MECSZERZÉSE

1. PÉLDA:

Egy három sárga mezőből álló útvonalszakasz megszerzéséhez a játékos bármelyik alábbi kártyakombinációt kijátszhatja:

- 3 sárga kártya;
- 2 sárga kártya és 1 mozdony;
- 1 sárga kártya és 2 mozdony;
- vagy 3 mozdony.



2. PÉLDA:

Egy kettő szürke mezőből álló útvonalszakasz megszerzéséhez a játékos kijátszhatja: 2 piros kártyát; 1 sárga kártyát és 1 mozdonyt; 2 mozdonyt.



Fontos megjegyzés: Kettő- és háromszemélyes játékokban minden dupla útvonalszakasznak 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 kötnek 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 mezőért pedig a szokásos módon a megfelelő számú egyszínű kártyát.



KOMP ÚTVONALSZAKASZ MECSZERZÉSE

A Smyrnából Palermóba vezető komp útvonalszakasz megszerzéséhez négy bármilyen egyszínű kártyára és kettő mozdonyra van szükség.



Alagutak

Az alagutak olyan különleges útvonalszakaszok, amelyek könnyen felismerhetők a mezők 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 megszerezni kívánt útvonalszakasz!

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

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 dobjátok el.

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 játszanunk egy-egy további lapot a megfelelő színben.



Dupla útvonalszakaszok

Bizonyos városok között dupla útvonalszakaszok vannak (azonos városokat összekötő, egyforma hosszúságú két útvonalszakasz). Egyazon játékos sosem szerezheti meg mindkettő útvonalszakaszt két város között a játék során.



Dupla
útvonalszakasz



Nem dupla
útvonalszakasz

ALACÚT MECSZERZÉSE

1. PÉLDA



2. PÉLDA



3. PÉLDA



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 felhúzzható 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 kockáztatása nélkül meg lehet építeni.

Menetjegykártyák húzása

A játékos, amikor sorra kerül, azt is választhatja, hogy további menetjegyeket szerez. Ehhez három új kártyát húz a menetjegykártya-pakliból (négyet, ha az Európa nagyvárosai változatot játsszátok). 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 mindet megtartja. A nem megtartott jegyeket vissza kell tenni a menetjegykártya-pakli aljára. A húzott, és nem eldobott lapokat a játék végéig meg kell tartani, későbbi jegyhúzás során sem lehet eldobni ezeket.

A menetjegyeken jelzett városok utazási célokat jelentenek a játékos számára: bónuszt vagy büntetést eredményezhetnek a játék végén. Ha a játék végére a játékos létrehozott a saját műanyag vonatocsijaival egy folyamatos útvonalat a kezében tartott menetjegyen látható városok között, annyi pontot kap érte, amilyen szám a menetjegyen 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 tartani 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 vonatocsi-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, és a harmadik építéséhez három egyszínű kártyát. Természetesen bármennyi kártyát helyettesíthetik mozdonyok.

Ha egy játékos egyazon állomást több különböző menetjegyen 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 4 pontot kap a játék végén.**



ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG



A JÁTÉK VÉGE

Amikor bármelyik játékosnak a műanyag vonatkocsi-készlete 2 vagy kevesebb kocsi csökken a köré 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. 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 jegyéhez ugyanarra az útvonalszakaszra használhatja az állomást (ezt azzal is jelezheti, hogy az állomást az adott szakaszon álló első vonatkocsira ráteszi).

Megjegyzés: Az állomással üres útvonalszakaszt nem lehet használni, csak olyat, amelyet egy másik játékos már megszerzett.

A játékosok a sikeresen teljesített jegyek értékét hozzáadják a pontszámukhoz. A nem befejezett jegyek pontértékét levonják a pontszámukból.

Minden állomásért, ami a játékosok készletében maradt, 4 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 kereshetülmeget egy városban többször is, de egyazon vonatkocsit nem használható 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.

ÚTVONALSZAKASZ HOSSZA

PONT

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

A legtöbb pontot elérő játékos győz.

Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos győz, 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 győztes személye, közülük az Európa Expressz kártya tulajdonosa nyeri meg a játékot.

A VÉGEREDMÉNY KISZÁMÍTÁSA

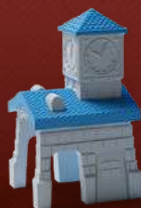
Aktuális pontszám



Menetjegyekért járó plusz-/mínuszpont



4 pont / megtartott állomás



Európa Expressz bónusz



VÉGEREDMÉNY

JÁTEKVÁLTOZATOK

Bár a rengeteg jegynek köszönhetően az alapjáték is igen változatos, az alábbiakban ismertetjük 3 kedvenc játékváltozatunkat.

A bónusz menetjegykártyák használata

Ha szeretnétek, használhatjátok a 7 bónusz menetjegykártyát (az Orient expressz mini kiegészítő 6 lapját és a Ticket to Ride with Max kártyát) bármelyik játékváltozathoz. A lapokon lévő logók segítségével válogassátok ki a lapokat, és kövessétek a választott játékváltozat utasításait.

ALAPJÁTÉK

46



- ◆ Használjátok minden Europe logós menetjegykártyát.
- ◆ Kezdeskor: osszatok minden játékosnak 1 hosszú és 3 sima menetjegyet (a megmaradó hosszú útvonalakat képpel lefordítva tegyék vissza a dobozba).
- ◆ Minden játékosnak meg kell tartania legalább 2 menetjegyet (hosszút és/vagy simát tetszőleges kombinációban). Az eldobott jegyeket képpel lefordítva tegyék vissza a dobozba.
- ◆ A játék során: húzz 3-at, és tarts meg legalább 1-et.

MEGA-EURÓPA

46



Ebben a változatban használjátok az összes Europe és 1912 logós menetjegykártyát (12 hosszú és 89 sima útvonal).

- ◆ Használjátok minden Europe és 1912 logós menetjegykártyát.
- ◆ Kezdeskor: osszatok minden játékosnak 2 hosszú menetjegyet. 0 vagy 1 tartható meg, 2 nem. A megmaradó hosszú útvonalakat képpel lefordítva tegyék vissza a dobozba.

ezután

- ◆ Osszatok minden játékosnak 5 sima menetjegyet. Aki megtartott 1 hosszú menetjegyet, annak most legalább 2 simát kell megtartania, annak, aki nem tartott meg hosszú menetjegyet, legalább 3 simát kell megtartania.
- ◆ Az eldobott sima menetjegyeket keverjétek meg, majd tegyék a húzópakli aljára.
- ◆ A játék során: húzz 3-at, és tarts meg legalább 1-et.

A többi szabály változatlan marad.

Regisztráld a játékodat



Látogasd meg a Days of Wonder Online-t, a társasjátékos közösséget, ahol minden barátod online játszik. Regisztráld a játékodat a www.daysof wonder.com (angol nyelvű) oldalon, hogy online felfedezhess játékváltozatokat, további térképeket és még sok mindent! Csak kattints a New Player gombra, és kövesd az utasításokat.

www.daysof wonder.com

© 2004–2021 Days of Wonder, Inc.

Minden változatban érvényes:

- ◆ Kezdlapok a kézben: 4 vonatkocsi-kártya
- ◆ Játékvégi bónusz: Európa Expressz

EURÓPA 1912

55



Ebben a változatban az egyetlen változás a menetjegykártyákat érinti: egyszerűen helyettesítsétek az alapjáték Europe logós menetjegy kártyáit a 1912 logósokkal (6 hosszú és 49 sima menetjegy).

- ◆ Használjátok minden 1912 logós menetjegykártyát.
- ◆ Kezdeskor: osszatok minden játékosnak 1 hosszú és 3 sima menetjegyet (a megmaradó hosszú útvonalakat képpel lefordítva tegyék vissza a dobozba).
- ◆ Minden játékosnak meg kell tartania legalább 2 jegyet (hosszút és/vagy simát tetszőleges kombinációban). Az eldobott jegyeket képpel lefordítva tegyék vissza a dobozba.
- ◆ A játék során: húzz 3-at, és tarts meg legalább 1-et.

A többi szabály változatlan marad.

EURÓPA NAGYVÁROSAI

45



Ebben a változatban használjátok a 45 Big Cities logós menetjegykártyát (a Europe és az 1912 kártyáit egyaránt). A hosszú menetjegyeket tegyék vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

- ◆ Tegyék az Európa nagyvárosai összefoglaló kártyát a tábla közelébe.
- ◆ Használjátok az összes Big Cities logós menetjegykártyát.
- ◆ Kezdeskor: osszatok minden játékosnak 5 menetjegyet.
- ◆ Mindenki megtart legalább 2 menetjegykártyát.
- ◆ Az eldobott menetjegykártyákat keverjétek meg, majd tegyék a húzópakli aljára.
- ◆ A játék során: húzz 4-et, és tarts meg legalább 1-et.

A többi szabály változatlan marad.

Készítők

Játéktervező:
Alan R. Moon

Illusztráció: Julien Delval
Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

Alan és a Days of Wonder csapata köszönetet mond a játéktesztelőknek 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.

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.