

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Stay at Home

Üdvözlünk a Ticket to Ride – Maradj otthon! verziójában! Ebben a nyomtatható kiegészítőben 2-4 családtag versenyez annak érdekében, hogy teljesítse a menetjegyeit a házuk szobáiban.

Ezek a szabályok leírják a Maradj otthon! térképére jellemző módosításokat és feltételezik, hogy tisztában van az eredeti Ticket to Ride szabályokkal.

Hozzávalók

Ez a játék egy kiegészítő, amelyhez szükségesek az alábbi játék alkatrészek valamelyik korábbi Ticket to Ride-ből:

- 32 darab vonat játékosonként (a megszokott 45 helyett) és a pontszámjelölők valamelyik alábbi játékokból: Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / Ticket to Ride Germany
- Vonatkocsi kártyák az alábbi játékokból: Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / Ticket to Ride Germany / USA 1910 kiegészítő

A jegyet és a táblát ki kell nyomtatni, vágni és összeragasztani az alábbi weblap címről:

<https://www.daysofwonder.com/ticketto-ride/stay-at-home/>

Előkészületek

Helyezze a táblát az asztal közepére.

- Keverje meg a Vonatkocsi kártyapaklit és osszon minden

játékosnak 4 kártyát belőle. Helyezze a paklit a tábla mellé és fordítson fel egy sorba 5 kártyát (mint az eredeti játékszabályban, ha a sorba legalább 3 Mozdony kártya kerül)

- Minden egyes játékos válasszon egy szint, és vegye magához a színhez tartozó 32 vonatot és jelölő bábút.
- Ezután minden játékos vállalja az Apa, Anya, Nővér, Öcs szerepét (vagy dönthetnek véletlenszerűen is, ha szeretnének) és véletlenszerűen kiosztja a 2 Családi jegyet azok közül a 4 közül, amely a szerepüket ábrázolja. A maradék 2 jegyet és a fennmaradó családi jegyeket (ha kevesebb, mint 4 játékos játszik) el kell távolítani a játékból.
- Keverje össze a normál jegyeket (amelyeket Rouky, a macska szerepel) és osszon belőle 2-2-t minden játékosnak.
- Minden játékosnak meg kell tartania legalább 2 jegyet, de megtarthat 3 vagy 4 darabot is. A megtartott jegyek bármilyen kombinációban szerepelhetnek a Családi és a normál jegyek közül. A ki nem választott jegyeket el kell dobni.
- Az a játékos kezdi a játékot, aki legkorábban kelt fel ma. A következő játékos pedig az óramutató járásának megfelelően következik.

Speciális szabályok

A körben az alábbi három akció közül kell egyet (és csak egyet) választani:

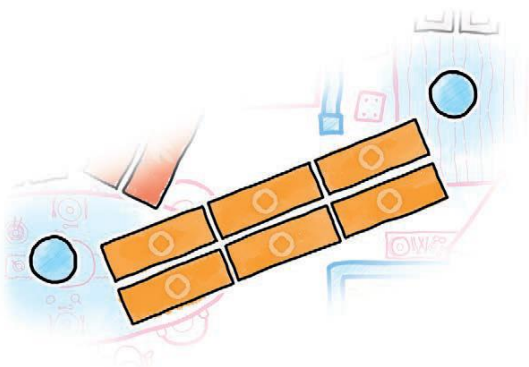
Vonatkocsi-kártyák húzása

A kártyahúzás szabályai ugyanazok, mint az alapjátékban.

Útvonalszakasz megszerzése

Dupla útvonalak

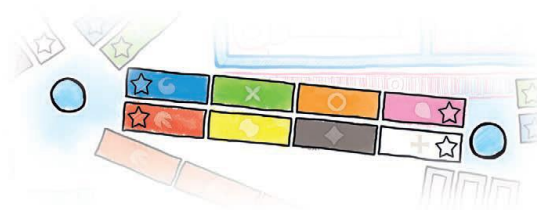
Bizonyos pontok között dupla vagy tripla útvonalszakaszok. Egyazon játékos sosem szerezheti meg mindkettő vagy mindhárom útvonalszakaszt két pont között egy játék során.



- A két tripla útvonal bármely számú játékos esetén használható.
- Kétszemélyes játék esetén minden dupla útvonalszakasznak csak az egyik fele használható. A játékos bármelyiket választhatja, de a másik útvonalszaka a játék hátralévő részében már nem megszerezhető.

Családi útvonalak

Ez a térkép bemutatja az útvonalak egy új fajtáját: a Családi útvonalakat.



A Családi útvonalra egy körben csak egy vonatkocsit szabad letenni. A játék során viszont tetszőleges számú vonatkocsi lehelyezhető az ilyen útvonalakra. (a több útvonal korlátozásai továbbra is érvényesek, tehát a játékos csak az egyik útvonalszakaszra építhet. Minden egyes vonatkocsi lehelyezéséért 1 pontot kap a játékos, függetlenül attól, hogy korábban hány vonatkocsit helyezett le.

A játék végén, ha a családi útvonal teljes (az összes hely elfoglalva), akkor minden egyes játékos, aki legalább egy vonatkocsit elhelyezett a szakaszon, használhatja az útvonaljegyek teljesítéséhez.

Megjegyzés: Kétszemélyes játék esetén a játékos egy vagy akár két vonatkocsit is lehelyezhet a családi útvonalra a saját körében. Két vonatkocsi lehelyezése esetén két pontot kap.

Menetjegykártyák húzása

Húzzon 3 menetjegykártyát a pakli tetejéről. A játékosnak legalább egyet meg kell tartania, de megtarthat akár 2 vagy 3 kártyát is.

A nem megtartott menetjegykártyákat a pakli aljára kell visszahelyezni.

A játék vége

Ebben a játékverzióban nincs játék végi bónusz.

A legtöbb pontot elérő játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az a játékos nyer, aki több menetjegyet teljesített.