




Alan R. Moon

TICKET TO RIDE



DAYS OF
WONDER

THE DICE EXPANSION



5x



2x

Enkele Route
Tavallinen reitti
Enkeltspor
Enkellinje
Enkelrutt



Station
Asema
Togstation
Stasjon
Station



2x

Dubbele Route
Kaksoisreitti
Dobbeltspor
Dobbellinje
Dubbelrutt



Joker
Jokeri
Lokomotiv
Joker
Joker

3x



Tunnel
Tunnelit
Tunneller
Tunneler
Tunnlar

Jeton Enkele Route
Tavallinen reittimerkki
Enkeltspors-brik
Enkellinje brikke
Enkelrutt



15x

Jeton Dubbele Route
Kaksoisreittimerkki
Dobbeltspors-brik
Dobbellinje brikke
Dubbelrutt



15x



4



6



8



10



12



14



16



18



20



22



Välkommen till Alan R. Moon's *Ticket to Ride – The Dice Expansion*™. Denna underhållande expansion låter såväl nybörjare som veteraner tävla på lika villkor och hitta nya spår till vinst på valfri Ticket to Ride karta.

Som vanligt gäller reglerna från sällskapsspelet, med dessa undantag:

1. Ändrad uppsättning av spelet

Tågvagnskorten används inte och läggs åt sidan; allt annat, inklusive destinationsbiljetter, används. Rutternas färg på spelplanen spelar ingen roll längre utan bara om de är enkla eller dubbelrutter. Varje spelare börjar med samma antal plasttåg som står i reglerna för grundspelet. Lägg enkel och dubbelruttmarkörerna vid sidan av spelplanen.

2. Ändrad spelrunda

I sin tur så kastar spelaren alla fem tågtärningarna. Spelaren får kasta om valfritt antal tärningar en gång. Det nya resultatet gäller.

Möjliga Tågtärningsresultat



Enkelrutt • Räknas som ett steg när man mutar in en enkelrutt på spelplanen.



Dubbelrutt • Räknas som ett steg när man mutar in en dubbelrutt på spelplanen.



Station • Tillåter spelaren att dra en destinationsbiljett, som antingen kan behållas eller slängas.



Joker • Kan användas som vilket resultat som helst ovan.

Oavsett om spelaren använder alla tärningsresultat eller bara delar av dem så får spelaren direkt utföra en av följande handlingar: Muta in en enkelrutt, Muta in en dubbelrutt eller dra destinationsbiljetter.





Spelarens vars tur det är kan även byta ut två av sina oanvända tärningsresultat för att ta upp en ruttmarkör (en ruttmarkör per utbytt par tärningar). Dessa markörer räknas som ett steg när spelaren mutar in en rutt av samma typ (enkel eller dubbel). Markörerna får användas med en gång (om spelaren mutar in en sträcka) eller senare, men en spelare får inte ha fler än **TRE** markörer totalt på en gång. Om en spelare startar sin runda med tre markörer så kan han inte få fler den rundan, detta gäller även om spelaren använder sina markörer den rundan. En spelare kan slänga sina markörer i slutet av sin runda för att få möjlighet att






dra nya nästa runda.

Example:   

Med detta tärningsresultatet kan spelaren: (spelaren hade 2 dubbelrutter sparade sen föregående runda och slog desutom om tärningarna en gång för att få detta resultat.)


- Muta in en 3 rutor lång enkel sträcka (Dessa används  ) och ta en valfri markör genom att använda ( och );

- Eller muta in en 4 rutor lång dubbelrutt (Dessa används   och de 2 dubbelruttsmarkörerna) och ta en valfri markör genom att använda de kvarvarande tärningsresultaten;

- Eller dra 2st destinationsbiljetter (Dessa används  och ) och ta en markör genom att använda två oanvända tärningsresultat.

3. Andra specialregler (Avancerade spelare):

FÄRJOR (T2R Europe, Nordic Countries)

En spelare som vill muta in en färjerutt måste använda en  tärning per lokomotivikon som visas på den färjerutten.





TUNNLAR (T2R Europe, Switzerland, Nordic Countries)

Spelare som vill försöka muta in en tunnelrutt gör


på följande sätt: Kasta först de vanliga tärningarna som vanligt och ta sedan fram tunneltärningarna och kasta dom. För varje tunnelsymbol som visas måste spelaren använda en extra enkel- eller dubbelrutts-tärning (eller markör om man har sparat sen tidigare) än normalt för att muta in tunnelrutten. Om spelaren misslyckas med att muta in tunnelrutten går turen omedelbart över till nästa spelare.

Observera: Man får inte kasta om sina tågtärningar efter att ha kastat tunneltärningarna.

TÅGSTATIONER (T2R Europe)

En spelare som vill bygga en måste använda först EN, sen TVÅ och slutligen TRE  (eller !) för att bygga sin första, andra och tredje station. Spelaren kan inte göra något annat den rundan (vill man bygga en tågstation så är det också det enda man kan göra under sin runda).

PASSAGERARE (T2R Märklin)

En spelare kan flytta sin passagerare längs en motståndares rutt igenom att använda en . Spelaren får inte göra något annat den rundan (dvs spelaren kan inte också muta in en sträcka eller dra destinationsbiljetter).

