

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

משחק הרפתקאות חוצה ארצות!

בערב סגרירי וסוער נפגשו חמישה חברים וותיקים בחדרו האחורי של אחד מהמועדונים הישנים והפרטיים ביותר בעיר. כל אחד מהם עבר דרך ארוכה - מכל קצוות העולם - בכדי להפגש ביום הספציפי הזה... השני לאוקטובר 1900, - 28 שנה ליום שבו הלונדוני יוצא הדופן פיליפ פוג התערב ואף זכה בהתערבות על סך 20,000 פאונד שהוא יצליח לנסוע סביב העולם ב80 יום.

כשהסיפור על המסע המוצלח של פוג מילא את כל דפי העיתונים של היום, למדו חמישתם יחד באוניברסיטה. בהשראה מההימור הפזיז, בנוסף לכמה כוסות שיכר מהבר המקומי, החליטה הקבוצה להנציח את מסעו סביב העולם בעזרת התערבות ונסיעה קצת יותר צנועה - בקבוק קלארט משובח לראשון שמגיע ל - "לה פרוקופ" בפריז.

בכל שנה לאחר מכן, הם נפגשו לחגוג את יום השנה ולחלוק כבוד לפוג. ובכל שנה הוצע מסע חדש (תמיד יותר קשה) והתערבות חדשה (תמיד על יותר כסף). ועכשיו בתחילתה של המאה החדשה הגיע הזמן למסע הבילתי אפשרי. על השולחן: 1\$ מיליון דולר בתחרות שבו זוכה אחד יקח את כל הקופה. המטרה: לראות מי מביניהם יוכל לנסוע באמצעות רכבות ליותר ערים ברחבי צפון אמריקה - ב-7 ימים בלבד. המסע יתחיל מייד...

Ticket to Ride - הינו הרפתקאת רכבות חוצה ארצות. השחקנים מתחרים על היכולת לחבר בין ערים שונות בעזרת מסילות הרכבת על מפה של אמריקה הצפונית.



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



www.hakubia.com



2-5



8+



30-60'

רכיבי המשחק

- ♦ לוח ועליו מפה של נתיבי הרכבות של אמריקה הצפונית
- ♦ 240 קרונות רכבת בצבעים השונים (45 מכל אחד מהצבעים - כחול, אדום, ירוק, צהוב, שחור, ועוד כמה חלקים נוספים להחלפה)
- ♦ 142 קלפים מאויירים:



110 קלפי קרונות רכבת (12 קרונות מכל סוג - ארגוני, נוסעים, מכלית, קרור, מטען, תפוזות, פחם, מאסף ובנוסף עוד 14 קטרים)



30 קלפי "כרטיסי יעד"



1 קלף "הנתיב הרצוף הארוך ביותר"



1 קלף סיכום

- ♦ 5 סמני ניקוד מעץ (1 לכל שחקן בצבעים כחול, אדום, ירוק, צהוב ושחור)
- ♦ 1 ספרון חוקים
- ♦ 1 מספר גישה ל Days of Wonder Online

סידור ראשוני למשחק

הניחו את הלוח במרכז השולחן. כל שחקן מקבל סט של 45 רכבות צבעוניות יחד עם סמני הניקוד התואמים להם. כל שחקן מניח את סמן הניקוד שלו על נקודת ההתחלה 1 שבמסלול הניקוד הרץ לאורך גבולות המפה. לאורך המשחק, בכל פעם ששחקן זוכה בנקודות, הוא יקדם את סמן הניקוד שלו באופן מתאים.

ערבבו את קלפי קרונות הרכבת וחלקו לכל שחקן 4 קלפים מתוכם 2. הניחו את חבילת קלפי קרונות הרכבת שנותרו על יד הלוח והפכו את חמשת הקלפים העליונים כשפניהם גלויים 3.

הניחו את קלף הבנוס "הנתיב הרצוף הארוך ביותר" על יד הלוח 4.

ערבבו את חבילת הקלפים של כרטיסי היעד וחלקו 3 מהם לכל שחקן 5. כל השחקנים צריכים להסתכל על כרטיסי היעד שברשותם ולבחור אילו מהם הם רוצים לשמור. כל שחקן חייב לשמור לפחות שניים מהקלפים, אך אם ירצה הוא יכול לשמור את שלושתם. את כל הקלפים שהוחזרו שמים בתחתית החבילה של יעדי הנסיעה. כעת שמים את חבילת יעדי הנסיעה על יד הלוח 6.

עכשיו אתם מוכנים להתחיל.

מטרת המשחק

מטרת המשחק היא לצבור את מספר הנקודות הסופי הגבוה ביותר. נקודות ניתנות לצבירה על ידי:

- ♦ השתלטות על מסלול המחבר בין שתי ערים סמוכות על המפה;
- ♦ סיום בהצלחה של נתיב רצוף של מסלולים בין שתי ערים הרשומות בקלף(י) כרטיסי היעד;
- ♦ השלמת הנתיב הרצוף הארוך ביותר של מסלולים;

תאבדו נקודות אם לא תצליחו להשלים את המסלולים המצויינים על קלפי "כרטיסי היעד" ששמרתם.

תור במשחק

השחקן בעל הניסיון הרב ביותר בנסיעות ברחבי העולם יתחיל ראשון. לאחר מכן התור יעבור לשחקן הבא בכיוון השעון, אחד אחרי השני סביב השולחן עד שיגמר המשחק. בתורו, שחקן חייב לבצע אחת (ורק אחת) משלושת הפעולות הבאות:

שולף קלפי קרונות רכבת - השחקן רשאי לשלוף 2 קלפי קרונות רכבת. הוא רשאי לקחת כל אחד מקלפי הקרונות הגלויים, או שהוא יכול לשלוף את הקלף העליון מחבילת הקרונות (זוהי שליפה עיוורת). אם השחקן לקח קלף מהקלפים הגלויים, הוא מייד הופך קלף מהחבילה ושם אותו במקומו.

עכשיו השחקן רשאי לקחת את הקלף השני שלו, או מהקלפים הגלויים או את הקלף העליון מחבילת קלפי הקרונות. (ראה "קלפי קרונות רכבת" לחוקים מיוחדים)

השתלט על מסלול - שחקן רשאי להשתלט על מסלול על גבי הלוח על ידי שימוש בסט של קלפי קרונות רכבת התואמים לאורך ולצבע מסלול והנחת רכבת אחת בצבע שלו על כל מרווח במסלול זה. השחקן מתעד את הניקוד שלו במספר המרווחים המתאים (ראה "טבלת ניקוד מסלולים") לאורך מסלול הניקוד סביב הלוח.

שולף כרטיסי יעד - השחקן שולף 3 כרטיסי יעד מראש החבילה. הוא חייב לשמור לפחות אחד מהם, אך הוא רשאי לשמור שניים או אפילו את שלשתם אם ירצה. קלפים שמוחזרים מונחים בתחתית החבילה.

קלפי קרונות רכבת

ישנם 8 סוגים רגילים של קלפי קרונות רכבת, ובנוסף קלפי קטרים. הצבעים מכל סוג של קרון רכבת תואם למספר מסלולים בין הערים שעל הלוח - סגול, כחול, כתום, לבן, ירוק, צהוב, שחור, ואדום.

קטרים הינם מרובי-צבעים ומתפקדים כקלף ג'וקר שיכול להוות חלק מכל סט קלפים כשמשלטים על מסלול. אם קלף הקטר נמצא כאחד מחמשת הקלפים הגלויים, השחקן שיקח אותו רשאי לקחת רק קלף אחד בתורו ולא שניים. אם אחרי לקיחת קלף אחד גלוי הקלף שמחליף אותו הוא קטר, השחקן אינו רשאי לקחת אותו. אם או כאשר, ישנם שלושה קטרים מתוך חמשת הקלפים הגלויים, כל חמשת הקלפים נזרקים ושמים חמישה קלפים חדשים גלויים במקומם.

הערה: אם לשחקן היה את המזל והוא קיבל קטר מראש החבילה בשליפה עיוורת, זה עדיין נחשב קלף יחיד והוא עדיין רשאי לשלוף שני קלפים במהלך התור.

אין מגבלה על מספר הקלפים ששחקן רשאי להחזיק בידו בכל זמן.

כשהחבילה נגמרת, הקלפים שנזרקו מעורבבים שוב והופכים לחבילה החדשה שממנה נשולף קלפים. את הקלפים יש לערבב טוב מכיוון שכל הקלפים שנזרקו נמצאים בסטים.

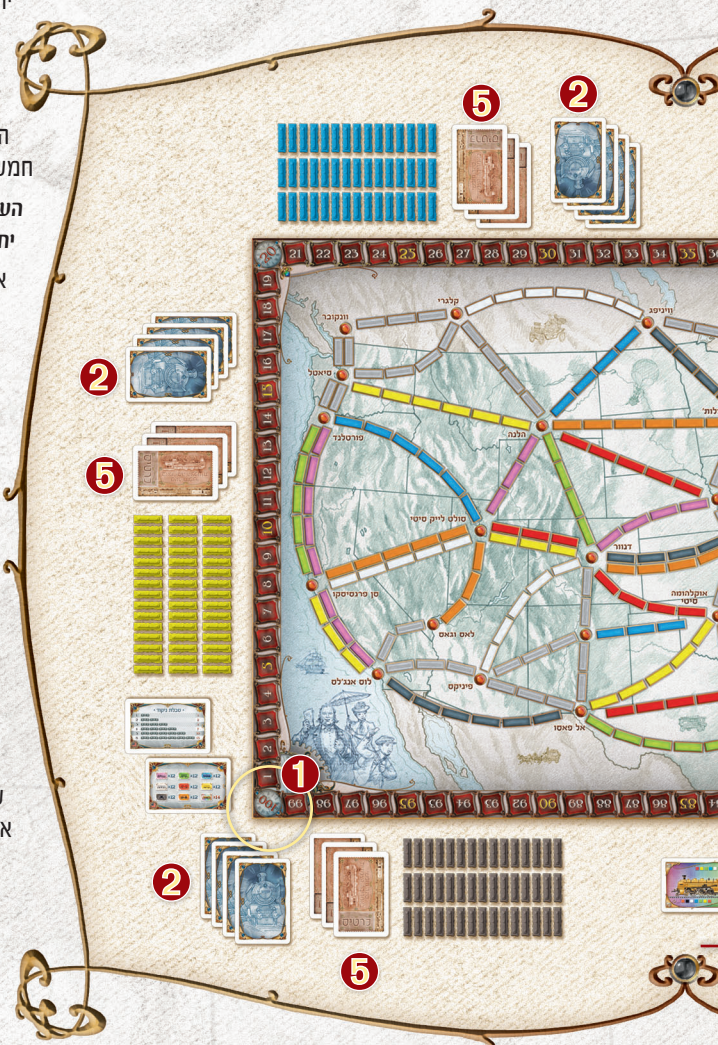
במקרה הפחות סביר שבו אין קלפים בחבילה ואין קלפים שנזרקו (מכיוון ששחקנים אוגרים קלפים ביד שלהם), שחקן אינו יכול לשלוף קלפי קרונות רכבת. במקום זה הוא רשאי להשתלט על מסלולים או לשלוף קלפי כרטיסי יעד.

השתלטות על מסלולים

על מנת להשתלט על מסלול, שחקן צריך לשחק סט קלפים התואם למספר המרווחים במסלול. סט קלפים חייב להיות מאותו סוג. רוב המסלולים דורשים סט ספציפי. למשל, מסלול כחול ניתן להשתלטות על ידי שימוש בקלפי הנוסעים הכחולים. חלק מהמסלולים - אלו שצבועים באפור - ניתנים להשתלטות בעזרת כל סט קלפים מצבע אחר.

כאשר שחקן משתלט על מסלול, הוא יניח רכבת פלסטיק אחת בכל אחד מהמרווחים לאורך המסלול. לאחר מכן כל קלף שהשתמשו בו בשביל ההשתלטות נזרק.

שחקן רשאי להשתלט על כל מסלול פתוח על גבי הלוח. אין צורך לשחקן להתחבר למסלולים קודמים אותם הניח. שחקן רשאי להשתלט על מסלול אחד בלבד, ולחבר רק בין שתי ערים סמוכות במהלך התור.



לחלק מהערים **מסלול כפול**. שחקן אינו רשאי להשתלט על שני המסלולים לאותם ערים.

הערה חשובה: במשחק של 2 או 3 שחקנים, רק אחד מהנתיבים הכפולים ניתנים לשימוש. שחקן רשאי להשתלט אחד מתוך שני המסלולים בין הערים, אך המסלול השני יהיה סגור לשימוש מפני השחקנים האחרים.

דוגמא 1

על מנת להשתלט על המסלול ממונטריאול לניו-יורק, שחקן יצטרך סט של שלושה קלפי קרון נוסעים כחולים.

דוגמא 2

על מנת להשתלט על המסלול ממונטריאול לטורונטו, שחקן יכול להשתמש בסט של קרונות מכל צבע, כל עוד הם באותו הצבע.

נקודות נצברות	אורך המסלול
1	1
2	2
4	3
7	4
10	5
15	6

טבלת ניקוד מסלולים

כאשר שחקן משתלט על מסלול, הוא מתעד את הניקוד שלו על ידי הזזת סמן הניקוד שלו לאורך מסלול הניקוד סביב הלוח:

שליפה של קלפי כרטיס יעד

שחקן רשאי להשתמש בתור שלו לשלוף עוד קלפי כרטיס יעד. על מנת לעשות זאת, הוא שולף 3 קלפים חדשים מראש חבילת כרטיסי היעד. הוא חייב לשמור לפחות אחד מהם, אך הוא רשאי לשמור שניים או אפילו את שלשתם אם ירצה. אם פחות משלושה קלפי כרטיס יעד נשארו בחבילה, השחקן ישלוף רק את הקלפים שנשארו. קלפים שמוחזרים מונחים בתחתית חבילת כרטיסי היעד.

כל כרטיס יעד כולל את השמות של שתי ערים על המפה וערך של נקודות. אם שחקן השלים בהצלחה סדרה של מסלולים שמחברים בין שתי הערים, תתווסף כמות הנקודות המצוינת על כרטיס היעד למספר הנקודות הסופי בסוף המשחק. אם הוא לא הצליח לחבר בין שתי הערים, הנקודות המצוינות ינוכו בסוף המשחק. אם הם לא הצליחו לחבר בין שתי הערים, הנקודות המצוינות ינוכו בסוף המשחק.

קלפי כרטיס יעד נשמרים בסוד מפני השחקנים האחרים עד לרגע ספירת הנקודות הסופי של המשחק. שחקן רשאי להחזיק כמה קלפי כרטיס יעד שירצה במהלך המשחק.

סוף המשחק

כאשר אצל אחד מהשחקנים יורד מלאי הרכבות הצבעוניות ל-0, או 2 רכבות בסוף התור, כל שחקן כולל אותו שחקן, מקבל תור נוסף אחרון. אז נגמר המשחק והשחקנים מחשבים את התוצאות הסופיות.

חישוב הנקודות

שחקנים היו צריכים לתעד את הנקודות שהם הרוויחו כבר כשהם השלימו מסלולים שונים. כדי לוודא שלא נעשו טעויות, ניתן לספור מחדש את הנקודות עבור המסלולים של כל שחקן.

בזמן זה צריכים השחקנים לגלות את כל קלפי כרטיסי היעד שעדיין אצלם ואז להוסיף (או לנכות) את ערכם בהתאם לעובדה אם הם הצליחו (או לא) לחבר בין שתי הערים. השחקן שלו הנתיב הרצוף של מסלולים הארוך ביותר יקבל את קלף הבונוס ויתווספו לו 10 נקודות לתוצאה הסופית. כאשר מעריכים ומשווים את אורכי הנתיבים, יש לקחת בחשבון רק קווים רצופים של רכבות באותו הצבע. נתיב רצוף יכול להכיל לולאות, ולעבור דרך אותה עיר מספר פעמים, אך אם זאת לא נשתמש באותה רכבת פלסטיק פעמיים באותו נתיב רצוף. במקרה של תיקון לנתיב הארוך ביותר, כל השחקנים בתיקו יקבלו 10 נקודות.

השחקן עם מירב הנקודות מנצח את המשחק. אם שניים או יותר שחקנים נמצאים בתיקו עבור מספר הנקודות הרב ביותר, השחקן שהשלים יותר כרטיסי יעד מנצח. במקרה הפחות סביר שבו גם במקרה כזה יהיה תיקו, השחקן עם הקלף של הנתיב הרצוף הארוך ביותר מנצח.

חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם:
Facebook.com/hakubia
Instagram.com/hakubia_games

כל הזכויות שמורות © 2017

המשחק משווק בישראל
על ידי הקוביה משחקים בע"מ, ח.פ. 51-3146696
טל: 03-9702192
ת.ד. 15 בית נחמיה 73140
www.hakubia.com
Service@hakubia.com

קרדיט

עיצוב משחק על ידי אלן ר. מון
איור על ידי ג'וליאן דלואל
עיצוב גרפי על ידי סיריל דאג'ין
תרגום לעברית: אפרים היומן

A special thanks from Alan and DoW to all those who helped play test the game:

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.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004–2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Days of Wonder Online

הנה כרטיס הרכבת שלכם ל Days of Wonder Online! -קהילת משחק הלוח המקוון שבו כל החברים שלכם משחקים!

הירשמו עם המשחק שלכם ב www.daysof Wonder.com על מנת לקבל הנחות אונליין ולגלות אתר מלא בגיוני משחק שונים, מפות ועוד.

פשוט לחצו על הכפתור "New Player" ועקבו אחר ההוראות.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

הרשמו עם המשחק שלכם

