Alan R. Moon

Ticket to Ride®

Old West

Üdvözlünk a Ticket to Ride® Vadnyugaton. Ez egy Ticket to ride kiegészítő, amiben a kezdővárosodtól fejleszted a vasúti hálózatodat, és a városok vezetésének meg szerzésével növeled a befolyásodat az útvonalad mentén. S ki tudja, talán még a roswelli titkot is megoldod.

Ez a szabályfüzet a Vadnyugat térkép speciális szabályait, szabályváltozásait írja le, és feltételezi, hogy a játékosok ismerik az eredeti Ticket to Ride szabályait. Ez a kiegészítő 2-6 játékos részére lett tervezve.

4, 5 és 6 játékos esetén a dupla és tripla útvonalak minden útvonalát lehet használni, természetesen egy játékos nem szerezhet meg több útvonalat is egy dupla vagy tripla útvonalból. 2 és 3 játékos esetén csak egy útvonalat lehet megszerezni a dupla vagy tripla útvonalakból. Amint egy játékos megszerezte az egyiket belőlük, a dupla és tripla útvonalak többi útvonala zárt lesz, és más játékos már nem szerezheti meg az(oka)t.

Ez a kiegészítő nem kompatibilis az *Alvin &Dexter* kiegészítővel. De ne aggódjatok, hamarosan hallotok a kedvenc Idegenünkről...

Ezzel a kiegészítővel való játékhoz **40 vagonra** (a szokásos 45 helyett) van szükség játékosonként, a megfelelő pontjelzőkre és a vagonkártyákra, amiket a *Ticket to Ride* vagy a *Ticket to Ride Europe* játékból vegyetek ki, és az alábbi új játékelemekkel együtt kerülnek használatra.

Új Játékelemek

- 50 menetjegykártya
- 2 bónuszkártya
- 40 fehér vagon (lehet benne pár plusz tartalékvagon, szóval az első játék előtt vegyétek ki ezeket)
- 18 városjelző (3 játékosonként)
- Alvin Az idegen jelző (vagy használhatjátok az Alvin figurát, ha megvan nektek az Alvin & Dexter kiegészítő)

Előkészületek

- Osszatok 5 menetjegyet minden játékosnak. Minden játékosnak legalább 3 jegyet meg kell tartania. Keverjétek meg a dobott jegyeket, és tegyétek a pakli aljára.
- Minden játékos megkapja a színének megfelelő 3 városjelzőt.
- A jegyválasztás után, azzal a játékossal kezdve, aki utolsóként kerülne sorra, majd az óramutató járásával ellenkező irányba haladva, minden játákos választ egy kezdővárost, amire leteszi az egyik városjelzőjét. A kezdővárost körültekintően válasszátok meg, mert csak ebből a városból terjeszkedhet tovább a vasúti hálózatotok.

Speciális Szabályok

A körében a játékosnak az alábbi lehetőségekből egyet -és csak egyet- végre kell hajtania:

1. Vagonkátyák húzása

A kártyahúzás teljesen megegyezik az alapjátékban megismerttel.

2. Egy útvonal megszerzése

A játékos által elsőként megszerzett útvonalnak a kezdővárosából kell indulnia. Minden további megszerzett útvonalnak vagy a játékos kezdővárosához kell csatlakoznia, vagy egy olyan városhoz, ami már csatlakozott a kezdővárosához. A játékos sosem szerezhet meg olyan útvonalat, ami nem csatlakozik a vasúti hálózatához.

Példa: A játékos Salt Lake City-t választotta kezdővárosának. Az első útvonal, amit megszerzett, Salt Lake City-ből Green Riverhez vezetett. A következő megszerzendő útvonalának vagy Salt Lake City-hez vagy Green Riverhez kell csatlakoznia. Úgy dönt, hogy a Green River-Cheyenne útvonalat szerzi meg. A következő útvonalának vagy Salt Lake Cityhez, vagy Green Riverhez, vagy Cheyennehez kell kacsolódnia stb.

Egy útvonal megszerzése után, a játékos leteheti az egyik városjelzőjét az útvonal városainak egyikére, ha kijátszik egy azonos színű lapokból álló kártyapárt (mozdonyt lehet használni egyik vagy mindkét lap helyettesítésére). Minden városon csak egy városjelző lehet, így két játékos sosem kerülhet azonos városra.

Egy játékos legfeljebb 3 várost vezethet a játéktáblán, mivel csak 3 városjelzője van. A táblára került városjelzőt többet nem lehet mozgatni, áttenni. A szokásos módon egy útvonal megszerzése az azt megszerző játékosnak ad pontot, kivéve, ha legalább az egyik összekötött várost másik játékos vezeti. Ebben az esetben a városjelző tulajdonosa kapja pontot, nem az útvonalat megszerző játékos. Persze ha a játékos által megszerzett útvonal az ő egyik városjelzőjéhez kapcsolódik, akkor megkapja a pontot.

Példa: A játékosnak Salt Lake City-n van egy városjelzője. Egyik ellenfele a St. George - Salt Lake City útvonalat szerzi meg. A játékos kap 7 pontot, az ellenfele pedig semmit sem.

Ha az útvonal mindkét városát vezeti valaki, akkor mindketten megkapják az útvonalért járó pontot. Ha ugyanaz a játékos vezeti mindkét várost, akkor kétszer kapja meg a pontot.

Példa: A játékosnak St. George-on és Salt Lake City-n van városjelzője. Egy ellenfele e két város közti útvonalat szerzi meg. A játékos 14 pontot kap, az ellenfele semmit.

Kompok

A kompok olyan speciális szürke útvonalak, amik két szomszédos várost a vízen keresztül kötnek össze. Könnyen felismerhetőek a mozdonyjelről, ami az útvonal legalább egyik mezőjén látható. Egy kompútvonal megszerzéséhez a játékosnak minden mozdonyjelhez egy mozdonykártyát kell kijátszania, és mint rendesen, annyi azonos színű lapból álló szettet, amennyi mező van még ezen kívül a kompútvonalon.

3. Új menetjegyek húzása

A játékos 4 menetjegyet húz a pakli tetejéről. Legalább egyet meg kell tartania belőlük, de kettőt, hármat vagy akár mindet is megtarthatja. A visszadott kártyákat a pakli aljára kell tenni.

Játék végi Bónusz

A legtöbb menetjegyet teljesítő játékos megkapja a Világjáró bónuszkártyát, és 15 pontot kap érte. Holtverseny esetén a holtversenyben résztvevők mindegyike megkapja a bónuszpontokat.

Variáció: Alvin az Idegen

Alvin Roswellben kezd.

Játékos nem kezdhet Roswellben. Játékos nem tehet városjelzőt Roswellre a játék során.

Az első játékos, aki egy Roswellbe vezető útvonalat szerez meg, elfogja Alvint. Azonnal kap érte 10 pontot. Ezt követően Alvint át kell tennie valamelyik vezetése alatt álló városba (a kezdővárosát is beleértve).

Ha egy másik játékos abba a városba köt be egy útvonalat, ahol Alvin van, akkor ő ejti foglyul. Ő kap 10 pontot, és neki kell valamelyik vezetése alatt álló városába tenni Alvint. És ez így folytatódik a játék hátra lévő részében.

A játék végén amelyik játékos fogságában van Alvin, az megkapja az Alvin bónuszkártyát, és 10 pontot.

STÁBLISTA

Játéktervező: Alan R. Moon

Illusztrátor: Julien Delval

Grafikai kinézet: Cyrille Daujean

Fordítás: Dunda

Play Testing • Játéktesztelők• Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Köszönet mindenkinek a hozzájárulásért:
Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder.

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