



Verið velkomin til Ticket to Ride™ Holland – viðbót í þessu flata landi með endalausum skurðum og ám... og álíka mörgum brúm.

Þessi bæklingur útskýrir breytingar á leiknum sem eiga sérstaklega við kortið af Hollandi og reiknað er með að þið þekkið reglurnar sem kynntar eru með upprunalega Ticket to Ride spilin.

Þetta spil er viðbót og til að geta spilað hana þarf eftirfarandi spilaíhluta úr öðrum Ticket to Ride spilum:

◆ **40 lestarvagna fyrir hvern spilara (í stað 45 eins og í hefðbundnu spili) og samsvarandi spilapeð úr öðru hvoru spilinu:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Evrópa

◆ **110 lestarvagnaspil frá:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Evrópa
- USA 1910 viðbótinni

Kynning

Í hollenska kortinu kostar það meira en í öðrum viðbættum að fresta hlutunum – leggja þarf leiðir eins snemma að auðið er! Passið upp á lestormiðana – sex þeirra er 29 til 34 stiga virði og sautján þeirra 17 til 26 stiga virði – en oft þarf 100+ stig til að vera á réttri leið... eða vera með í topp baráttunni!

LESTARMÍÐAR OG BRÚARTOLLASKÍFUR

Þessi viðbót inniheldur 44 lestormiða. Í byrjun leiksins fær hver spilara fimm lestormiða, af þeim verður spilara að halda minnst þremur. Eftir að leikurinn hefst getur spilara dregið auka lestormiða efst úr lestormiðabankanum. Hann skal draga fjóra nýja miða og halda minnst einum þeirra.

Lestarmiðum sem er skilað, hvort sem það er í upphafi eða í miðju spilinu, er komið fyrir með framhliðina upp í kastbunka við hlið lestormiðabankans, í stað þess að setja spilin neðst í lestormiðabunkann. Ef lestormiðabunkinn klárast er kastbunkinn stokkaður og nýr lestormiðabunki myndaður.

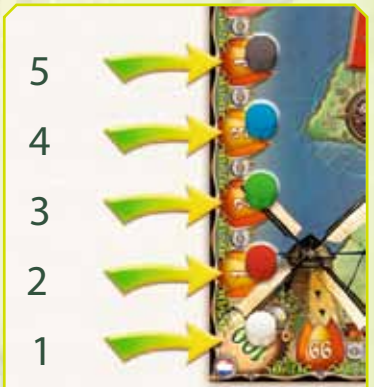
Athugið: Þið skulið hunsu nöfn borga sem eru skráðar neðst á sumu lestormiðana nema þegar tveir spila með hlutlausum spilara.

Holland er flatt land með mikið af flæðilandi, kynstur af ám og síkjum með brúm og þið þurfið að borga brúartolla til að fá að fara yfir þær. Spilarar hefja spilið með jafn mikið af brúartollaskífum (2 x "4", 6 x "2" og 10 x "1", samtals 30 skífur).



Brúartollaskífur, sem ekki eru í notkun, eru settar í bunka (bankann) við hliðina á spilaborðinu. Spilarar geta fengið skiptimynt í bankanum (og af öðrum spilurum ef þess þarf) hvenær sem er í spilinu. Spilarar halda virði skífanna leyndu fyrir hvor öðrum út spilið.

Til að koma móts við kostina við það að byrja eru spila-peðin röðuð á stigareitina í byrjun leiksins, sjá mynd.



Byrjunarreitur spilara

TVÖFALDAR LEIÐIR, TOLLAR OG LÁN

Flestar leiðanna, á þessu korti, eru tvöfaldar og þær eru allar notaðar óháð fjölda spilara (eru líka notaðar í 2 og 3 manna spili).

Allar leiðirnar kosta og greiða spilarar fyrir þær með brúartollaskífum. Þegar eign er slegið á fyrri af tvöfaldri leið fær bankinn greiðsluna en þegar síðari leiðin er keypt fær spilarinn, sem á fyrri leiðina, skífurnar í staðinn.



1
Kirsten slær eign sína á fyrstu leiðina frá Breda til Rotterdam, borgar skífur fyrir 4 stig í brúartoll til bankans.



2
Henni til happs kaupir Jasper, tveimur umferðum síðar, seinni leiðinni og borgar henni stigin 4 með sínum tollaskífum.

Ef spilara á ekki nægar brúartollaskífur til að kaupa leið, verður leikmaður að taka eitt lánsspil úr bankanum við það að kaupa leiðina. Spilara leggur lánsspilið með framhliðina upp fyrir framan sig og heldur því út leikinn. Spilara borgar engar skífur (jafnvel þó hann hefði geta greitt hluta af skífunum) og borgar aldrei lánið aftur til baka. Ef leiðin, sem taka þarf lán fyrir, er sú seinni af tvöfaldri leið, fær eigandi fyrri leiðarinnar kaupverðið greitt beint frá bankanum en ekki frá spilaranum sem neyddist til að taka lánið.





Jasper á eingöngu eftir tollaskífur að virði 2 stiga og neyðist því til að taka lánsspil en heldur eftir skífunum sínum.

Kirsten, sem hafði eignast fyrri leiðina, fær skífur að virði 4 stiga beint frá bankanum.

STIGAGJÖF

Þegar leiknum er lokið geta spilarar fengið bónusstig metið eftir virði tollaskífunna, sem þeir eiga enn eftir, í hlutfalli við hina spilarana.

Spilarar fá bónusstig metið eftir heildarvirði tollaskífunna sem þeir eiga við leikslok. Magn bónusstiganna er breytilegt og fer eftir töflunni hér að neðan.



	5	4	3	2
1 st	55	55	55	35
2 nd	35	35	35	0
3 rd	20	20	0	
4 th	10	0		
5 th	0			

Mikilvægt: Ef spilari tekur lán í spilin getur hann ekki fengið neitt af bónusspöldunum við leikslok.

Ef tveir eða fleiri spilarar eiga eftir jafnmörg stig í tollaskífum, fá allir sama bónusinn.

Fyrir utan bónusstigin hafa brúartollaskífur, sem eru eftir í leikslok, ekkert gildi. Þær hafa engin bein áhrif á stigagjöfina.

Spilarar fá (eða tapa) stig fyrir lestarmiða sem hafa verið kláraðir (eða ókláraðir), eins og venjulega, og tapa einnig 5 stigum fyrir hvert lánsspil sem þeir neyddust til að taka í spilin.

Það er enginn bónus gefinn fyrir lengstu leiðina eða fyrir að klára flestu lestarmiðana.

Kirsten=55

Julia~~x~~

Jasper=55

Niels =20

Kirsten og Jasper en enda leikinn með 9 stig í brúartollaskífum og fá því bæði 55 bónusstig. Júlía, þrátt fyrir að vera með 3 stig í brúartollaskífum, fær engan bónus því hún neyddist til að taka lán fyrr í spilin. Auk þess færir hún spilapeðið sitt aftur um 5 stigareiti – vegna lánsins. Niels nær þriðja bónussætinu með sinni einu tollaskífu í afgang og fær 20 bónusstig!

ADRAR LEIÐIR TIL AÐ SPILA

ENGAR BRÚARTOLLASKÍFUR

Hægt er að spila þessa kortaviðbót án brúartollaskífunna. Þegar 2 eða 3 spila, og engar tollaskífur með í leiknum, er aðeins önnur af tvöfaldri leið notuð eins og í hefðbundnu Ticket to Ride spili.

HLUTLAUSI SPILARINN (2 MANNA LEIKUR)

Þegar tveir spilarar spila, og kjósa að nota brúartollaskífur, er mælt með að nota hlutlausan spilara, sem mun leika í hlutlausan spilafasanum, en spilararnir tveir (raunverulegu) skiptast á stýra þeim fasa. Spilið verður mun vægðarlausara í þessari útgáfu.

Veljið lit fyrir hlutlausan spilarann og setjið lestirnar hans 40 til hliðar við spilaborðið. Spilari númer 2 fær eina auka lesta í þessum lit til sín. Sú lesta er leiðarmerki hlutlausan spilarans en það heldur utan um hvor spilarinn á að spila út fyrir þann hlutlausan hverju sinni.

Í fyrstu fimm umferðunum er hlutlausan spilarinn ekki með í spilin. Einfaldlega notið spilapeðið hans eða ein af lestunum hans til að fylgjast með fjölda umferðanna.

Frá og með sjöttu umferð, eftir að báðir „raunverulegu“ spilararnir hafa lokið við að gera, er komið að hlutlausan spilafasanum.

Meðan á þeim fasa stendur flettir spilarinn, með leiðarmerki hlutlausan spilarans, efsta spilin úr lestarmiðabankanum þannig að framhliðin sjást.

Ef það eru engar borgir skráðar neðst á lestarmiðann gerist ekkert, spilin er hent og næsti á leik.

Ef það eru tvær borgir skráðar neðst á lestarmiðann verður spilarinn, með leiðarmerkið, að gera tilkall til leiðar milli þessa tveggja borga, fyrir hönd hlutlausan spilarans, með því að setja niður lestir í hlutlausan litnum.

Ef báðar leiðirnar eru fríar getur spilarinn valið á milli þeirra. Að lokum hendir hann lestarmiðanum og mótspilarann fær leiðarmerkið.

Ef önnur af tvöfaldri leið er þegar í eign spilara (þar á meðal þeim sem stjórnar hlutlausan spilaranum) verður hlutlausan spilarinn að greiða samsvarandi brúartollaskífur í kostnað úr bankanum til viðkomandi spilara. Hvernig sem er, þar ekki var um annað að velja, heldur spilarinn leiðarmerki hlutlausan spilarans og hendir miðanum.

Leiðirnar Amsterdam-Rotterdam og Rotterdam-Antwerp koma báðar fyrir neðst á tveimur miðum. Ef hlutlausan spilarinn er búinn að byggja á þessari leið þegar seinni miðinn, með þessum leiðum neðst á þeim, kemur upp skal meðhöndla þann miða eins og engar borgir séu skráðar á hann (auður).

Þegar það eru ekki nægilega margar hlutlausar lestir eftir til að gera tilkall til leiðar hefur hlutlausan spilarinn lokið leik sínum. Leiðarmerkið er tekið til hliðar og hlutlausan spilarinn er ekki lengur með í leiknum.

Að sama skapi ef lestarmiðabankinn er búinn er leiðarmerki hlutlausan spilarans lagt til hliðar og hætt er að spila hlutlausan spilafasann. Stokkið síðan alla lestarmiðana í kastbankanum og myndið nýjan bunka.