



## Välkommen till Ticket to Ride® Asia – ett nytt roligt tillägg som introducerar lagspel och möjligheten att lägga till en 6:e spelare till dina Ticket to Ride spel.



Detta regelhäfte tar endast upp regelförändringarna för lagspel på Asienkartan och förutsätter att du är bekant med reglerna från Ticket to Ride originalspelet.

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar från något av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

- En uppsättning av 45 tåg per spelare och poängmarkörer från Ticket to Ride eller Ticket to Ride Europe
- 110 Tågbort från samma spel eller från expansionen USA 1910.

Du ska också använda korthållarna och de extra färgade plasttågen som inkluderas i denna expansion (ytterligare 9 tåg i matchande färger och 2 korthållare i trä för varje lag).

### LAGSPEL

Asienkartan är specifikt konstruerad för lagspel med 4 eller 6 spelare. Innan spelet startar ska spelarna dela upp sig i lag om 2 personer och sätta sig bredvid varandra. Detta så att spelarna i samma lag gör sina drag i följd.

Dela upp plasttågen från de färgerna i vardera 2 högar om 27 tåg, en hög för varje spelare i laget. Spelarna i samma lag använder samma poängmarkör i lagets färg och får gemensamma poäng, men måste hålla sina högar med tåg åtskilda.

Spelarna i samma lag delar också de två korthållarna (en för lagets gemensamma tågbort och en för de gemensamma biljetterna). Dessa placeras framför spelarna så att båda lätt når dem. Under spelets gång kan spelarna småprata med varandra, men får inte utbyta information om spelet, utom vad som tillåts i reglerna angående användandet av lagets korthållare.

### TÅGKORT

I början av spelet delas 4 tågbort ut till varje spelare, precis som i ett vanligt Ticket to Ride spel. Varje spelare behåller själv dessa medan korthållaren för gemensamma tågbort förblir tom.

När spelaren under spelets gång väljer att dra tågbort *måste* han ta ett till sin hand och lägga ett i sitt lags gemensamma korthållare för tågbort. När spelaren drar sitt första kort måste han genast bestämma om det ska till hans hand eller delas med sin lagkamrat genom att lägga det i den gemensamma korthållaren. Det andra kortet han drar måste då gå till den andra platsen (handen eller korthållaren). Om spelaren väljer att dra ett ensamt uppvänt lokomotivkort *måste* han placera detta i den gemensamma korthållaren.

När en sträcka mutas in får spelaren använda tågbort från sin hand och/eller de från lagets korthållare i vilken kombination som helst.

### BILJETTKORT

Denna expansion innehåller 60 biljettkort. Vid spelets början delas 5 biljettkort ut till varje spelare som måste hålla dem hemliga, även för sin lagkamrat. Av dessa måste han behålla minst 3 biljetter. När båda lagmedlemmarna valt sina biljetter måste de samtidigt placera 1 i lagets gemensamma korthållare för biljetter. När spelet börjar har laget sålunda 2 gemensamma biljetter. Alla andra biljetter hos spelarna måste hållas hemliga.

En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 4 biljetter varav minst 1 måste behållas. Spelaren placerar sedan 1 av de nya behållna biljetterna i lagets gemensamma korthållare för biljetter och håller de övriga hemliga för sin lagkamrat.

De biljettkort som väljs bort, antingen i början av spelet eller vid biljettkortsdragning under spelets gång, läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.



### DELA YTTERLIGARE BILJETTER

Under spelets gång kan en spelare använda hela sin runda till att placera upp till 2 biljettkort från sin hand till den gemensamma korthållaren för biljetter för att dela information med sin lagkamrat. Spelaren kan inte göra något annat denna runda.

### DUBBLA OCH TRIPPLA STRÄCKOR

I ett 4 personers spel blir det andra spåret av en dubbelsträcka otillgänglig för alla spelare så fort ett av spåren är inmutat. Med ett undantag: Båda spåren på dubbelsträckan mellan **Hong-Kong och Canton** förblir tillgängliga även på 4 spelare.

Asienkartan innehåller också några trippelsträckor. I ett 4 personers spel får bara 2 av dessa 3 spår mutas in, men båda spelarna i samma lag kan besluta sig för att muta in en sträcka var och därmed effektivt blockera det andra laget.

### TUNNELSTRÄCKOR

Tunnlar på Asienkartan fungerar precis som i Ticket to Ride Europe där de först introducerades. Den enda skillnaden är att i Himalaya är antalet kort du måste dra från toppen av tågbortshögen något högre; mellan 4 och 6.

Tunnlar är speciella sträckor som identifieras av de svarta kanterna som omger tunnelsträckan. När ett försök att muta in en tunnelsträcka sker lägger spelaren först ner de kort som krävs för att bygga sträckan. Sedan vänder spelaren upp 4 till 6 kort (det antal som anges av numret på just den tunnelsträckan) ur tågbortshögen. För varje kort av dem som matchar färgen som används för inmutningen (inklusive lokomotiv) måste spelaren spela ett kort *extra* i samma färg (eller ett lokomotiv) antingen från sin hand eller från sitt lags gemensamma kort. Först då kan en tunnelsträcka framgångsrikt mutas in. Om spelaren inte har tillräckligt med kort i samma färg (eller väljer att inte spela dem), får spelaren tillbaka alla sina kort till sin hand, varpå spelarens tur tar slut. De korten som blev uppvända från tågbortshögen slängs i slänghögen.

#### Att tänka på angående tunnlar:

- ◆ Lokomotivkort är flerfärgade jokrar. När spelaren vänder upp ett lokomotivkort måste spelaren betala ett extra tågbort i samma färg eller ett lokomotiv.
- ◆ Om en spelare endast spelar lokomotivkort när spelaren mutar in en tunnelsträcka räknas bara lokomotivkort som vänds upp från tågbortshögen. Detta betyder att spelaren inte behöver räkna in ett färgat tågbort i tunnelns färg. Men skulle lokomotivkort dyka upp bland de kort som dras till tunneln måste spelaren spela 1 extra för varje lokomotivkort som dras. Dessa kan bara spelas med lokomotivkort från handen.
- ◆ I det sällsynta fall att det inte finns tillräckligt med kort i tågbortshögen och slänghögen för att avgöra effekten av tunneln för en spelare används bara så många som finns tillgängliga. Om spelarna hamstrar så många kort att inga finns kvar blir effekten att tunnlar mutas in utan risk för att betala extra kort.

### SPELETS SLUT

När den kombinerade högen av tåg i ett lag är nere i 4 eller färre i slutet på en spelares tur får alla spelare, inklusive den aktuella spelaren, en sista tur. Därefter slutar spelet och lagen räknar ut sin slutgiltiga poäng.

Asian Express är ett 10 poängs bonuskort som tilldelas det lag som byggt den längsta sammanhängande sträckan på brädet. Bonuskortet Globetrotter ger 10 poäng till det lag som fullföljt flest biljettkort. Om 2 lag ligger lika för att få en bonus får båda lagen bonusen.

Laget med mest poäng i slutet vinner.

*Om flera lag har lika mycket poäng vinner det lag som har fullföljt flest biljettkort. Om det också är lika vinner laget med längsta sammanhängande sträcka.*