

车票

Alan R. Moon

之旅

TICKET TO RIDE™

NORDIC COUNTRIES

北欧国家

车票之旅 北欧国家 带给你一次遍历丹麦、芬兰、挪威和瑞典的北欧冒险之旅，游览伟大的北方城市——哥本哈根、奥斯陆、赫尔辛基和斯德哥尔摩。拜访挪威的美丽峡湾和劳马铁路的美丽山区景色。呼吸波罗的海上繁忙的瑞典港口充满咸味的海风。穿越维京人曾经走过的丹麦乡村。跳上芬兰铁路，穿过北极圈到达夜半太阳的土地。



作者

游戏设计 Alan R. Moon

插图 Julien Delval

DAYS OF
WONDER

2-3位玩家

8岁及以上

30-60分钟

翻译与制作：Welkin
请勿用于商业用途

配件

- ◆ 1块斯堪的纳维亚火车线路地图版
- ◆ 120个彩色火车车厢（3种不同颜色各40个；另加一些备用）
- ◆ 157张绘有图片的卡牌：



1张用于完成最多车票的周游世界旅行家奖励牌



46张目的地车票牌



110张火车车厢牌：每种颜色各12张，加上14张火车头

- ◆ 3个木制记分标记（每位玩家匹配的火车颜色各1个）
- ◆ 1份规则书
- ◆ 1个Days of Wonder在线访问编号（位于规则背面）

游戏设置

将游戏版图放在桌子中间。每位玩家获得一套40个彩色火车车厢和对应的记分标记。每位玩家将他的记分标记放在地图版周围的记分条上100数字旁边的起始位置①。在游戏中，每次玩家获得分数，他将他的标记向前相应移动。

洗混车厢牌，并发给每位玩家4张作为起始手牌②。将剩余的车厢牌叠放在版图旁边，然后从牌叠中面朝上翻开顶部的五张牌③。

将周游世界旅行家奖励牌面朝上放在版图旁边④。

洗混目的地车票牌，并发给每位玩家5张⑤。然后目的地车票牌叠被放在版图旁边⑥。每位玩家查看他们的目的地车票决定希望保留的牌。一位玩家必须至少保留两张，但可以选择保留全部五张牌。退回的牌从游戏中移除，并放入盒中。玩家保留他们的目的地车票直到游戏结束。

现在准备开始游戏。

游戏的目标

游戏的目标是获得最高的总分。分数能通过以下手段获得：

- ◆ 声明一条地图上两个相邻城市间的线路；
- ◆ 成功完成一条你的目的地车票上列出的两个城市之间的连续路径线路；
- ◆ 完成最多的目的地车票。

如果你没有成功完成保留的目的地车票上的线路，将会扣分。

游戏回合

最有经验的旅行者首先开始游戏。然后沿桌子按顺时针，每位玩家执行一个回合直到游戏结束。在玩家的回合中，他必须执行以下三个行动中的一个（且只有一个）：

摸火车车厢牌 —— 玩家可以摸两张火车车厢牌。他可以获得面朝上的牌，也可以从牌叠顶摸牌（这是盲抽）。如果玩家摸一张面朝上的牌，他立即从牌叠面朝上翻开一张替代牌。然后他摸他的第二张牌，同样可以来自面朝上的牌或牌叠顶。

注意：与大多数车票之旅游戏不同，每回合玩家摸取火车头牌的数量没有限制。

声明一条线路 —— 玩家可以声明版图上的一个线路，从手上打出一套与该线路的颜色和长度相应的火车车厢牌，然后在该线路的每格上放置一个他自己颜色的火车。然后，他在版图上沿着记分条移动自己的记分标记相应格数（参见以下的线路计分表）记录自己的分数。



摸目的地车票 —— 玩家可以从目的地车票牌叠摸3张目的地车票。他必须保留其中的至少一张，但可以选择保留两张或全部三张。退回的牌从游戏中移除，并放入盒中，不再回到游戏中。

火车车厢牌

共有8种类型的常规火车车厢牌，加上火车头牌。每种火车车厢牌的颜色与版图上的城市间不同线路的颜色匹配——紫色、蓝色、橙色、白色、绿色、黄色、黑色和红色。

火车头是彩色的，当声明隧道或轮渡线路时作为一张百搭牌能够组成套牌的一部分（参见隧道和轮渡）。火车头牌能够在声明一条隧道或轮渡线路时补充或代替需要的普通车厢牌，但不能在声明一条常规线路时使用。

在任何时候，玩家可以拥有任意数量的手牌。

当牌叠被用完时，将弃牌洗混组成一个新的摸牌叠。这些牌必须被彻底洗乱，因为它们通常都是按套丢弃的。万一在牌叠中没有剩余的牌，并且弃牌也没有（因为玩家在手上保留了大量的牌），玩家不能再摸火车车厢牌。作为替代，他只能声明一条线路或摸目的地车票牌。



声明线路

为了声明一条线路，玩家必须打出一套与线路格子的数量相等的牌。这套牌必须是相同颜色的。大多数线路需要一种特定类型的套牌。例如，一条蓝色线路必须使用蓝色火车车厢牌声明。一些线路——那些是灰色的——能够使用任意一种颜色的一套牌声明。

摩尔曼斯克——列克萨线路是一个特例。在这条线路上，玩家能够使用任意四张牌（包括火车头）替代任意一种颜色的一张牌。示例：玩家能够打出7张绿牌和任意8张其他的牌声明这条线路。

当一条线路被声明时，玩家在该线路的每个格子上放置一个他的塑料火车。用于声明这条线路的套牌全部被丢弃，并放在牌叠旁的弃牌堆中。

玩家可以声明版图上任意一条开放的线路。他无需连接之前他已经声明的任意线路。一位玩家在他的回合中只能声明最多一条线路，以此连接两个相邻城市，不能声明更多。

一些城市由双线线路连接。一位玩家不能声明两条连接相同城市的线路。

重要注意事项：在2人游戏中，双线线路中只有一条能被使用。玩家能够声明城市间两条线路中的一条，但另一条线路对其他玩家关闭。

轮渡

轮渡是连接跨越水体的两个相邻城市的特殊线路。它们是很容易识别的，因为线路的格子上至少有一个火车头图标。

声明一条轮渡线路，玩家必须为线路上的每个火车头标志打出一张火车头牌，并且为轮渡线路的剩余格子打出合适颜色的普通套牌。

此外：

- ◆ 玩家能够打出额外的火车头牌替代一张普通车厢牌
- ◆ 任意三张牌能够用于替代一张火车头牌

隧道

隧道是很容易识别的特殊线路，因为在线路每个格子周围有特殊的隧道标志和轮廓。

隧道的特殊在于玩家并不知道隧道确定的长度，只知道他尝试声明的长度！



当尝试声明一条隧道线路时，玩家首先将需要数量的牌放下。然后从火车车厢牌叠面朝上翻开顶部的三张牌。对于翻开的每张与打出声明隧道的牌颜色相同的牌(包括火车头)，必须再打出一张额外的相同颜色的牌(或者一张火车头)。参见示例1和2。如果玩家没有足够的匹配颜色的额外火车车厢牌(或不希望打出它们)，他可以收回他的所有牌到手上，然后他的回合结束。三张为隧道翻开的火车牌被丢弃。

请注意关于隧道的内容：

- ◆ 火车头是彩色的百搭牌。因此，当火车头牌被翻开，强制玩家从手上打出一张额外的(对应颜色的)火车车厢牌或一张火车头。
- ◆ 如果玩家声明一条隧道线路只打出火车头牌，从牌叠摸出的牌只有火车头牌被认为是匹配的。这意味着你不必担心与一张隧道颜色的彩色牌触发匹配！如果火车头牌出现在为隧道翻开的3张牌中，触发匹配，这时你只有从手中打出额外的火车头牌才能满足要求。参见示例3。








线路计分表

当玩家声明一条线路，他在记分条上移动他的记分标志来记录分数。参见以下的线路表。

摸目的地车票

一位玩家能够使用他的回合摸更多的目的地车票牌。他从目的地车票牌叠顶摸三张新的牌。他必须保留其中至少一张，但也可以选择保留两张或所有三张。如果牌叠的目的地车票牌少于三张，玩家只能摸那些可供使用的牌。退回的牌从游戏中移除并放回盒中。

每张目的地车票包含地图上两个城市的名字和一个分数值。如果玩家成功完成连接这两个城市的一系列线路，在游戏结束时，将目的地车票上注明分数加

线路长度	分数
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
9 	27

翻译与制作：Welkin
请勿用于商业用途



入总分。如果没有成功连接这两个城市，扣除注明分数。

目的地车票对其他玩家保密直到游戏最终计分。在游戏中，玩家可以累积任意数量的目的地车票牌。

游戏结束

当一位玩家的回合结束，他的彩色火车剩余只有两个或以下时，每位玩家，包括那位玩家，还有最后一回合。然后游戏结束，玩家计算他们的最终得分。

计算分数

玩家应该已经计算了他们完成的不同线路的分数。为了确信没有错误发生，你可以要求重新计算每位玩家的线路分数。

然后玩家应该翻开他们所有的目的地车票，并基于是否成功连接那些城市，增加(或扣除)他们手上的目的地车票分数。

完成最多目的地车票的玩家获得周游世界旅行家奖励牌，并增加10分。如果平局，所有平局的玩家获得10分奖励。

拥有最多分数的玩家赢得游戏。如果两人或更多玩家拥有相同的最高分数，完成最多目的地车票的玩家获得胜利。万一仍然平局，拥有最长线路的玩家获得胜利。

在线访问



这是你的 Days of Wonder
在线访问号码：

访问 www.ticket2ridegame.com

在首页点击新玩家注册按钮，并按指示探索变体、附加地图、论坛和我们游戏的在线版本。如果你已经是一个DOW会员，确保增加这个号码到你的现有帐户中。

你也可以在 www.daysof wonder.com

了解其他的 Days of Wonder 游戏。

www.daysof wonder.com

"Days of Wonder", "Ticket to Ride" 和 "Ticket to Ride Nordic Countries" 是 Days of Wonder 公司的商标。保留所有权利。

版权所有 © 2008 Days of Wonder, Inc.