

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

티켓투라이드

대륙 횡단 기차 모험 게임!

어느 비바람 치는 가을 저녁 5명의 오랜 친구들은 도시의 가장 오래된 개인 클럽의 뒷방에서 만났습니다. 모두들 세계 각지에서 이 특별한 날에 만나기 위해서 긴 여행을 하였습니다.

1900년 10월 2일 - 런던의 괴팍한 Phileas Fogg가 80일간의 세계 일주를 수락하고, £20,000의 내기에서 이긴 지 28년 되는 날입니다.

Fogg의 성공적인 세계여행이 신문지상을 온통 뒤덮고 있었을 때, 이 5명의 친구들은 대학에 다니고 있었습니다. 그의 충동적인 내기와 술집에서의 맥주 몇 잔으로 고무된 그들은 그의 세계일주여행을 기념하기 위해서 보다 더 현대적이고 더욱 큰 내기의 세계여행을 제안하기로 하였습니다. - 그것은 파리에 있는 *Le Procope* 에 가장 먼저 도착하는 사람에게 최상급의 포도주를 한 병 준다는 것입니다.

매년 계속하여, 그들은 Fogg에게 존경심과 더불어 그날을 기념하기 위하여 만났습니다. 그리고, 매년 그들은 보다 어려운 여행과 더 비싼 내기를 제안했습니다.

이제 새로운 세기를 맞이하여, "불가능한 여행"의 시발점에서 있습니다. 상금: 우승자가 전부 돈을 챙기는 형식의 대회로서 총 상금은 100만 달러입니다. 목적: 북미 대륙에서 단 7일 동안 기차로 누가 가장 많은 곳을 여행할 수 있는가를 겨룹니다. 여행은 이제 시작됩니다...

티켓투라이드(Ticket to Ride) 는 대륙 횡단 기차 모험입니다. 이제 플레이어들은 북미 지도 상에 있는 기차 노선을 점유하고, 각각의 도시를 연결하면서 경쟁합니다.

2명 ~ 5명까지,
만 8세 이상,
30분 - 60분 정도 소요

DAYS OF
WONDER

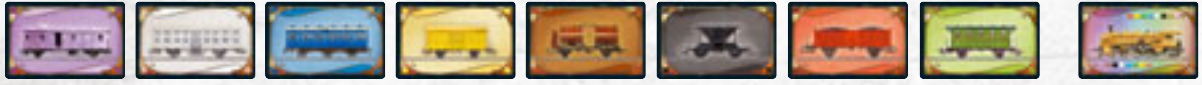


구성물

1 북미의 기차노선이 그려진 보드

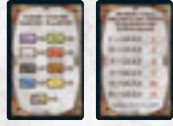
240 색이 입혀진 기차 미니어처(청색, 적색, 녹색, 황색, 흑색 각 45 개씩, 색상별로 여분의 기차 3 개씩)

144 일러스트 카드:



110 기차 카드 (박스, 승객, 탱커, 냉장차, 짐차, 개지식 화물차, 석탄차, 승무원차 각 12 장과

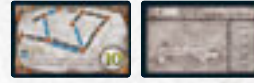
14 장의 기관차 카드)



1 요약 카드



30 목적지 승차권 카드



1 최장 연결 선로 보너스 카드

1 추가 지도를 위한 프로모션 카드

1 Days of Wonder 프로모션 카드

5 목재로 만들어진 점수표기 마커 (플레이어당 1 개 씩 청색, 적색, 녹색, 황색, 흑색)

1 룰 북

1 Days of Wonder 온라인 접속 번호 (룰 북 뒷편에 있음)

게임의 준비

게임 보드를 테이블의 중앙에 둡니다. 각 플레이어는 점수표기 마커와 일치하는 색상의 기차 미니어처 45 개를 받습니다. 각 플레이어는 자신의 점수표기 마커를 지도의 둘레에 있는 점수 트랙의 시작 위치에 둡니다. ① 게임을 하는 동안 플레이어의 점수에 따라서, 점수표기 마커가 이동합니다.

기차 카드를 잘 섞은 후에 플레이어들에게 4 장씩 나누어 줍니다. ② 나머지 카드들은 보드 옆에 쌓아두고, 위에서 5 장을 뽑아서 앞이 보이도록 펼쳐 놓습니다. ③

최장 연결 선로 보너스 카드는 앞이 보이도록 해서 보드 옆에 둡니다. ④ 목적지 승차권 카드를 잘 섞고, 플레이어들에게 3 장씩 나누어 줍니다. ⑤ 각 플레이어는 자신의 목적지 승차권 카드를 보고, 어떤 것을 가지고 있을지를 결정합니다. 플레이어는 최소한 2 장의 카드를 가지고 있어야 하며, 원한다면 3 장 모두 가지고 있을 수도 있습니다. 반환된 카드들은 목적지 승차권 카드 더미의 가장 밑에 넣습니다. 이 카드 더미는 보드 옆에 둡니다. 플레이어들은 자신의 목적지 승차권 카드를 게임을 하는 도중에 다른 사람에게 보이지 않도록 해야 합니다. ⑥

이제 게임 준비는 모두 끝났습니다.

게임의 목적

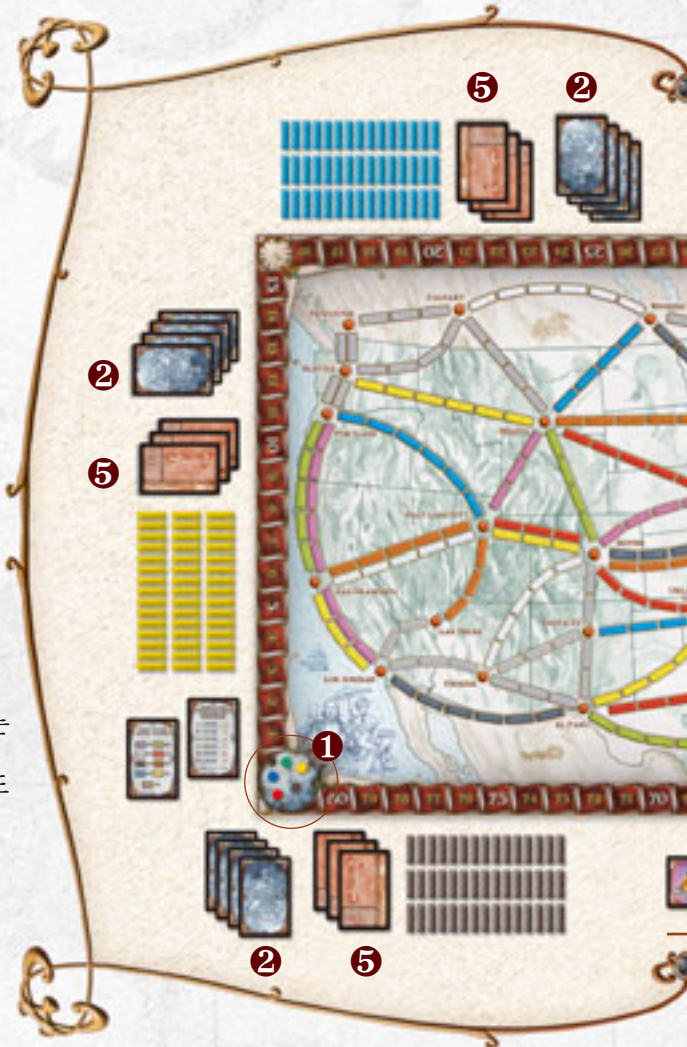
게임의 목적은 가장 많은 점수를 얻는 것 입니다. 점수는 다음과 같은 방법으로 얻을 수 있습니다.

1. 지도 상에 있는 2 개의 도시 사이에 있는 선로를 점유합니다.
2. 당신의 목적지 승차권 상에 기재된 2 개의 도시를 연결하는 선로를 완성합니다.
3. 최장 연결 선로를 완성합니다.

당신이 가지고 있는 목적지 승차권에 기재된 선로를 완성하지 못하면, 점수를 잃게 됩니다.

게임의 진행

가장 여행을 많이 해본 플레이어가 먼저 합니다. 시계방향으로 순서가 돌아가며, 각 플레이어는 게임이 끝날 때까지 한 번 도는 동안 1 번 씩 차례를 갖게 됩니다. 자신의 차례가 되면, 플레이어는 밑에 기술되어 있는 3 가지 액션 중에서 1 가지(오직 1 가지)를 반드시 행해야 합니다.



1. 기차 카드를 가져온다 - 플레이어는 2 장의 기차 카드를 가져옵니다. 앞이 보이도록 놓여진 카드나 더미에서 가장 위에 있는 카드를 보지 않고 가져옵니다. 만약 앞이 보이도록 놓여진 카드를 가져오면, 즉시 더미에서 카드를 가져와서, 카드를 가져온 빈 자리에 앞이 보이도록 놓습니다. 2 번 째 카드도 같은 방법으로 가져옵니다. (기관차 카드에 대한 특별 규칙이 있는 기차 카드 부분을 참고하세요)
2. 선로를 점유한다 - 플레이어는 선로의 색상과 일치하는 기차 카드 묶음을 사용하여, 해당 선로를 점유하고, 선로 칸 위에 자신의 기차들을 둡니다. 선로 칸 수만큼 점수 트랙 위에 있는 자신의 점수표시 마커를 전진시킵니다. (선로점수표 참고).
3. 목적지 승차권 카드를 가져온다 - 목적지 승차권 카드 더미에서 카드 3 장을 가져 옵니다. 이 것들 중에서도 최소한 1 장은 가지고 있어야 하며, 2 장 혹은 3 장을 가지고 있어도 무방합니다. 남은 카드는 더미의 가장 밑에 둡니다.

기차 카드

기차 카드는 8 종류의 표준 기차 카드와 기관차 카드로 되어 있습니다. 각 표준 기차 카드의 색상 - 자주, 청색, 갈색, 백색, 녹색, 황색, 흑색, 적색 - 은 도시 사이에 있는 선로의 색상과 일치합니다.

기관차는 어떤 색상으로도 사용될 수 있으며, 선로를 점유할 때, 어떤 카드 묶음이나 일부분이 될 수 있는 와일드 카드입니다. 만약 5 장의 앞이 보이는 카드에 기관차 카드가 포함되어 있다면, 그 카드를 가져가는 플레이어는 2 장을 가져가는 대신에 1 장만 가져갈 수 있습니다. 만약, 1 장 가져온 다음에 보충해 놓은 카드가 기관차 카드라면, 플레이어는 그것을 가져올 수 없습니다. 만약 5 장의 앞이 보이는 카드 중에서 3 장이 기관차 카드라면, 5 장의 카드들은 즉시 버려지고, 5 장의 새로운 카드들을 뽑아야 합니다.

플레이어는 자신의 손에 몇 장이든 카드를 가지고 있을 수 있습니다.

더미에 카드가 떨어지면, 버려진 카드들을 잘 섞어서, 새로운 카드 더미를 만듭니다. 카드가 버려질 때, 묶음으로 버려지기 때문에 철저히 잘 섞어야 합니다.

극히 드물지만, 버려진 카드도 없고 더미에 카드도 남지 않았을 경우(플레이어들이 많은 카드를 손에 들고 있기 때문)에 플레이어는 기차 카드를 가져올 수 없습니다. 대신에 선로를 점유하거나 목적지 승차권 카드를 가져와야 합니다.

선로의 점유

선로를 점유하기 위해서, 플레이어는 선로의 칸과 동일한 개수의 카드 묶음을 사용해야 합니다. 카드의 청색 선로는 청색의 객차 카드로 점유되어야 합니다. 어떤 선로는 - 회색 선로 같은 - 어떤 색상의 카드 묶음을 사용해도 무방합니다.

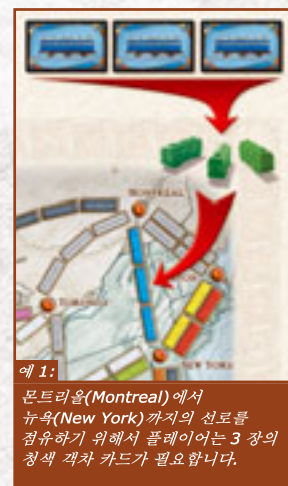


선로가 점유되면, 플레이어는 자신의 플라스틱 기차 미니어처를 선로의 빈칸에 놓습니다. 그리고, 선로를 점유하는데 사용된 모든 카드는 버려집니다.

플레이어는 전에 연결했던, 선로가 어디이건 상관없이 보드상의 어떠한 선로라도 점유할 수 있습니다.

어떤 도시는 2 차선으로 연결될 수도 있으며, 이 경우 한 명의 플레이어가 같은 도시 사이에 2 개의 선로를 점유할 수는 없습니다.

중요: 2 명 혹은 3 명이 게임을 할 때에 한해서, 다 한 번 2 차선을 사용할 수 있습니다. 이 경우 도시 사이의 두 개의 선로 중에서 하나를 확보할 수 있으며, 다른 하나의 선로는 다른 플레이어에게 폐쇄됩니다.









예 1: 몬트리올(Montreal)에서 뉴욕(New York)까지의 선로를 점유하기 위해서 플레이어는 3 장의 청색 객차 카드가 필요합니다.



예 2: 몬트리올(Montréal)에서 토론토(Toronto)까지의 선로를 점유하기 위해서 플레이어는 어떤 종류의 기차 카드이건 한 가지 종류만 갖추면 됩니다.

선로 점수표

플레이어가 선로를 점유할 때, 점수 트랙의 점수계산 마커를 이동시켜서, 받는 점수를 기록합니다.

선로의 길이	획득 점수
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

목적지 승차권 카드 가져오기

플레이어는 자신의 차례에 더 많은 목적지 승차권 카드를 가져올 수 있습니다. 이를 위해서, 목적지 승차권 카드 더미에서 가장 위에 있는 3 장의 카드를 가져옵니다. 최소한 1 장의 카드는 가져야 하며, 원한다면, 2 장 혹은 3 장을 가지고 있어도 무방합니다. 만약 목적지 승차권 카드가 3 장 미만으로 남아 있다면, 플레이어는 남아 있는 카드만 가져올 수 있습니다. 반환된 카드는 목적지 승차권 카드 더미의 가장 밑에 듭니다.

목적지 승차권 카드는 지도 상에 있는 두 도시의 이름과 점수가 적혀 있습니다. 만약 플레이어가 두 도시를 연결하는 선로의 연속을 성공적으로 완성했다면, 게임이 종료된 후에 카드에 적혀있는 추가 점수를 얻게 됩니다. 만약 연결에 실패하면, 적혀있는 점수만큼 감점을 받게 됩니다.

목적지 승차권은 게임이 끝나고, 마지막 점수계산을 할 때까지 다른 플레이어가 볼 수 없도록 해야 합니다. 한 명의 플레이어는 게임을 진행하는 동안 목적지 승차권 카드를 장수에 제한 없이 가지고 있을 수 있습니다.

게임의 종료

1명의 플레이어가 자신의 차례를 끝냈을 때 기차가 1개 혹은 2개만 남았다면, 그 플레이어를 포함한 각 플레이어들은 마지막 차례를 갖습니다. 차례가 모두 끝나면, 마지막으로 점수를 계산합니다.

점수 계산

플레이어들은 이미 완성된 선로에 대한 점수들을 모두 계산해 놓았습니다. 그러나, 혹시 실수를 하지 않았는지, 원한다면 다시 점수를 계산할 수 있습니다.

플레이어들은 자신의 목적지 승차권 카드를 공개하고, 자신의 손에 있는 카드에 쓰여진 도시들이 연결되어 있는 지를 확인하고, 점수를 빼거나 더합니다.

최장 연결 선로의 주인은 특별 보너스 카드와 추가적으로 10점을 얻습니다. 최장 선로가 동점일 경우 동점자 모두 10점을 얻습니다.

가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승자가 됩니다. 만약 2명 혹은 더 많은 플레이어가 동점이라면, 목적지 승차권에 적힌 노선을 더 많이 완성시킨 플레이어가 승자가 됩니다. 드물지만, 이 때도 동점이라면, 최장 선로 카드를 가진 사람이 승자가 됩니다.

온라인 플레이

Days of Wonder 온라인 접속 번호입니다. :

www.ticket2ridegame.com을 방문하여, New Player Sign up 버튼을 클릭하면 간단하게 사용할 수 있습니다. 그 후에 우리 게임의 온라인 버전을 즐기거나 의견 포럼, 추가 지도, 확장 룰 등에 대해서 안내를 받을 수 있습니다.

우리 사이트를 방문하면 또 다른 Days of Wonder의 게임에 대한 것을 알 수 있습니다. :

www.daysofwonder.com

CREDITS

게임 디자인 Alan R. Moon

일러스트 Julien Delval 그래픽 디자인 Cyrille Daujean
한글 번역 Divedice Co. (www.divedice.com)

Copyright © 2004 Days of Wonder, Inc. 5052 Woodbrae Ct. Saratoga, CA 95070

Ticket to Ride는 Days of Wonder의 등록 상표이며, 모든 권리는 보호됩니다.