

TABELLA VALORE LINEA

Ogniquale volta un giocatore controlla una nuova linea, il proprio segnalino si muoverà di un numero di caselle pari al valore della linea calcolato secondo la tabella a fianco

LUNGHEZZA DELLA LINEA	PUNTI
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

PESCARRE CARTE BIGLIETTO

Un giocatore può usare il proprio turno per pescare ulteriori carte Biglietto. Per farlo, ne pesca tre dalla cima del Mazzo Biglietti. Se ci sono meno di tre Biglietti nel mazzo, il giocatore pesca solo le carte disponibili.

Un giocatore che pesca dei Biglietti deve tenerne almeno uno dei pescati, ma può decidere di tenerne due o anche tre. I Biglietti pescati e non scartati immediatamente devono essere tenuti fino alla fine della partita, non possono venir scartati in un turno successivo. Le città indicate su un Biglietto rappresentano gli obiettivi del giocatore, e al termine del gioco daranno o sottrarranno punti. Se, alla fine del gioco, un giocatore ha creato un percorso continuo con i treni del suo colore tra le due città indicate su un Biglietto che possiede, guadagna punti aggiuntivi pari al Valore di punti indicato sul Biglietto. Se non riesce a completare un percorso ininterrotto fra quelle città, sottrae al suo punteggio totale il Valore di quel Biglietto.

I Biglietti vanno tenuti segreti agli altri giocatori fino al calcolo finale del punteggio. Un giocatore può possedere un qualsiasi numero di Biglietti durante il gioco.

FINE DEL GIOCO

Quando la riserva di treni colorati di un giocatore scende a due o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore gioca un turno di gioco, dopo di che la partita termina e i giocatori calcolano il proprio punteggio finale.

CALCOLARE IL PUNTEGGIO

I giocatori dovrebbero aver già tenuto conto dei punti guadagnati completando le varie linee. Per assicurarsi di non aver compiuto alcun errore, potete comunque ricontare i punti attribuiti a ciascun giocatore grazie al possesso di una linea ferroviaria.

I giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti. Il valore dei biglietti completati viene sommato al proprio totale, mentre il valore di quelli non completati viene sottratto dal proprio totale.

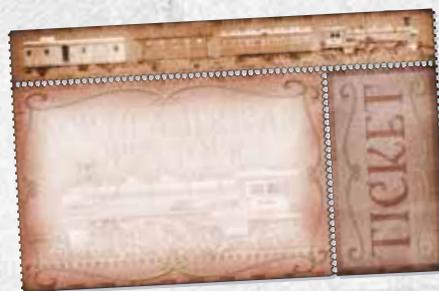
Infine, date la carta Bonus Percorso Più Lungo e 10 punti bonus al giocatore (o ai giocatori in caso di pareggio) che hanno il Percorso Continuo più Lungo sul tabellone. Quando calcolate le lunghezze dei percorsi, considerate solo le linee continue formate da treni dello stesso colore (le biforcazioni non valgono). Un percorso continuo può creare un circuito chiuso e passare più volte per la stessa città, ma un treno non deve essere mai contato due volte nello stesso percorso.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. Se due o più giocatori sono a pari punti, il giocatore che ha completato il maggior numero di carte Biglietto è il vincitore. Nel raro caso in cui vi sia ancora una situazione di parità, il giocatore che possiede la carta Bonus Percorso Più Lungo vince la partita.

GIOCO ONLINE

Questo è il vostro numero di accesso online al sito Days of Wonder:

Per usarlo, visita www.ticket2ridegame.com e clicca sul pulsante "New Player Signup" sulla home page. Segui le istruzioni (in inglese) per entrare nella nostra incredibile comunità online di giocatori e mettere alla prova le tue capacità contro altre persone di tutto il mondo, 24 ore al giorno. Potrai inoltre scoprire molti altri giochi Days of Wonder visitandoci su www.daysof wonder.com. Per scoprire gli altri giochi Days of Wonder visitate: www.daysof wonder.com.



CREDITI

Creato da Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval - Graphic Design di Cyrille Daujean

Copyright © 2004-2007 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder e Ticket to Ride sono marchi registrati dalla Days of Wonder Inc. Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana a cura di Idea Edizioni - www.ideaedizioni.com

Un ringraziamento speciale da parte di Alan e di DoW a tutti coloro che hanno aiutato a testare il gioco :

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

UN BIGLIETTO PER L'AVVENTURA!

In una ventosa serata autunnale, cinque amici di lunga data si riunirono nel retro di uno dei club più esclusivi e antichi della città. Tutti avevano viaggiato a lungo dai luoghi più lontani per ritrovarsi in quel preciso giorno...

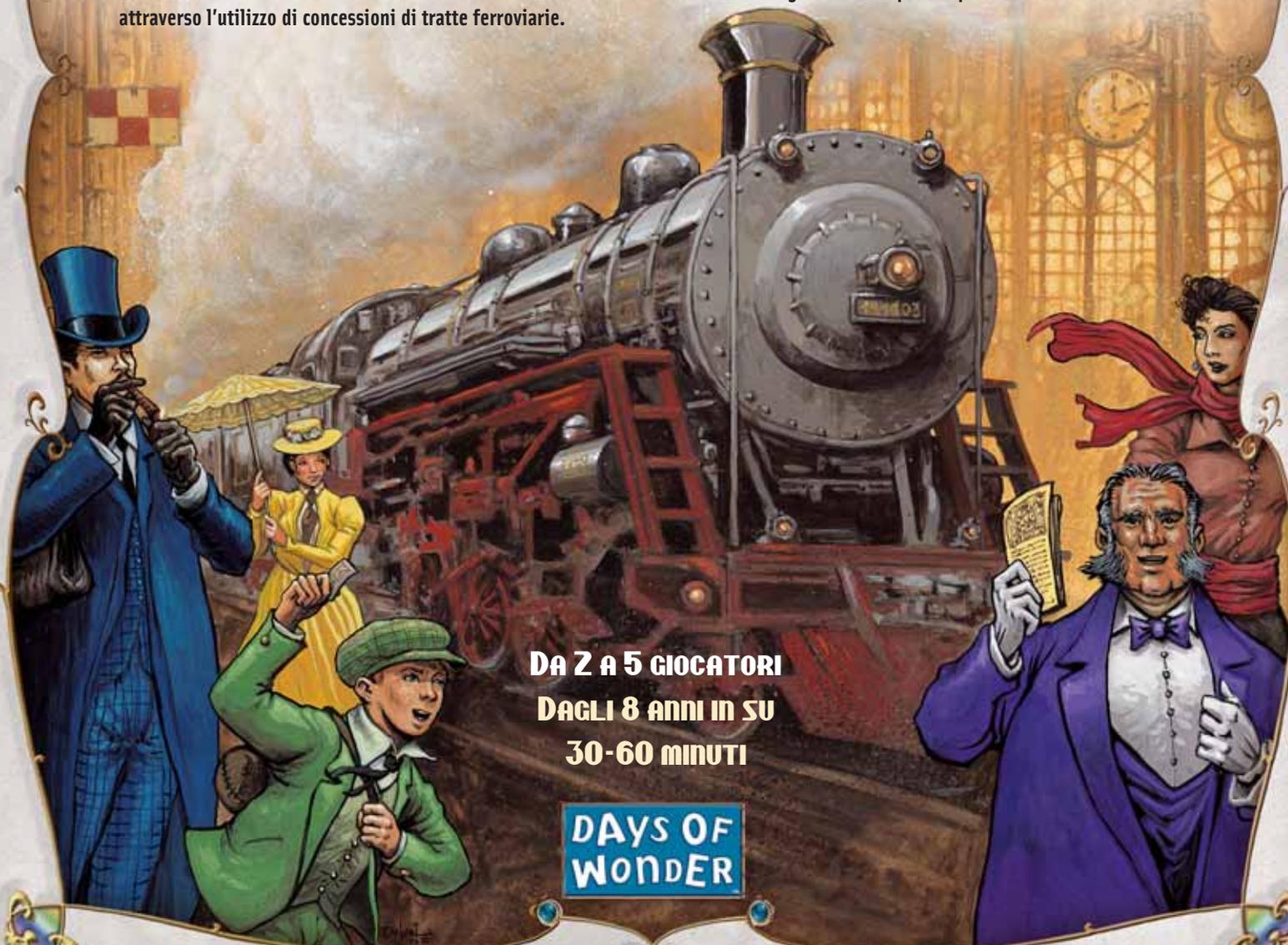
Era il 2 Ottobre del 1900, esattamente 28 anni dopo che l'eccentrico viaggiatore londinese Phileas Fogg accettò e vinse una scommessa del valore di 20.000 sterline, in cui dichiarò di poter fare "il giro del mondo in 80 giorni". A quei tempi, quando la storia del trionfo di Fogg riempì i giornali di tutto il globo, i cinque amici frequentavano l'università. Ispirati dall'audace scommessa del viaggiatore inglese e soprattutto da diversi boccali di birra, decisero di celebrare quella gloriosa impresa con un'escursione e una posta in palio ben più modesta: il primo che avesse raggiunto la Procope a Parigi avrebbe vinto un'ottima bottiglia di vino. Da quel momento, ogni anno i cinque amici si rincontravano e intraprendevano un nuovo viaggio sempre più ambizioso e allo stesso tempo aumentando il valore della scommessa.

L'alba del nuovo secolo era il momento perfetto per un nuovo "viaggio impossibile". La posta in palio? Un milione di dollari. L'obiettivo? Scoprire chi fra loro sarebbe riuscito a toccare più città statunitensi in una settimana. L'avventura era pronta ad iniziare...

Ticket to Ride è un'avventura ferroviaria che si snoda attraverso il Nord America. I giocatori competono per unire varie città fra loro attraverso l'utilizzo di concessioni di tratte ferroviarie.

DA 2 A 5 GIOCATORI
DAGLI 8 ANNI IN SU
30-60 MINUTI

**DAYS OF
 WONDER**



CONTENUTO

- ◆ 1 mappa del Nord America
- ◆ 240 vagoni colorati (45 per colore più tre vagoni aggiuntivi sostitutivi per ogni colore)
- ◆ 144 carte illustrate:



110 carte Treno (12 per colore: Bianco, Blu, Giallo, Verde, Rosso, Viola, Nero, Marrone più 14 locomotive)



1 carta riassuntiva



30 carte Biglietto



1 carta Bonus Percorso Più Lungo

- 1 carta promozionale per Ticket to Ride Europa
- 1 carta promozionale Days of Wonder

- ◆ 5 segnalini in legno (1 per ciascun giocatore in blu, rosso, verde, giallo e nero)
- ◆ 1 manuale delle regole
- ◆ 1 codice di accesso online al sito www.daysof wonder.com

PREPARAZIONE

Disponi la mappa al centro del tavolo. Ogni giocatore dispone di un set di 45 vagoni colorati e di un segnalino dello stesso colore. Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino nella casella iniziale della Tabella Punteggio che corre intorno alla mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna un punto, fa avanzare il proprio segnalino di una casella **1**.

Mescola le carte Treno e distribuisce quattro a ciascun giocatore **2**. Metti il resto del mazzo di carte Treno vicino al tabellone, e rivela le prime 5 carte del mazzo, disponendole una a fianco dell'altra **3**.

Disponi la carta Bonus Percorso Più Lungo a fianco della plancia **4**.

Mescola le carte Biglietto e distribuisce 3 a ciascun giocatore **5**. Ogni giocatore deve tenerne almeno due, può tenerle tutte qualora lo desideri. Tutte le carte scartate sono messe in fondo al mazzo delle carte Biglietto che è disposto a fianco della plancia. I giocatori tengono segrete le loro carte Biglietto fino al termine del gioco **6**.

Ora siete pronti ad iniziare !

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero di punti. I punti si possono guadagnare nei seguenti modi:

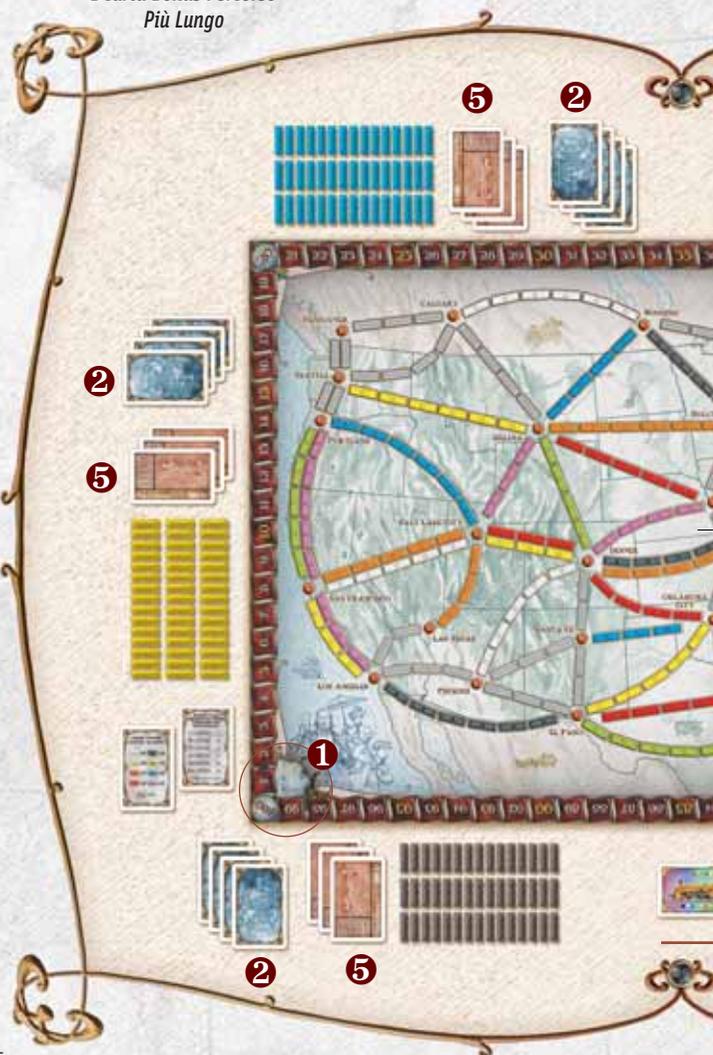
- ◆ Controllando una linea tra due città adiacenti sulla mappa ;
- ◆ Completando una serie di linee che collegano ininterrottamente le due città indicate su una carta Biglietto ;
- ◆ Completando la serie di linee continue più lunga per vincere la carta Bonus Percorso Più Lungo.

I punti vengono invece sottratti al punteggio totale del giocatore per ogni carta Biglietto non completata alla fine della partita.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che ha viaggiato più a lungo inizierà per primo. Il turno passa poi in senso orario. Durante il proprio turno un giocatore deve compiere una (e solo una) tra queste tre azioni :

Pescare Carte Treno – Il giocatore può pescare due carte Treno. Può sceglierne una qualsiasi fra quelle disposte a faccia in su, o può pescarne una dalla cima del mazzo (senza guardarla prima). Nel caso in cui ne scelga una a faccia in su, quest'ultima deve essere rimpiazzata immediatamente da una carta pescata dal mazzo. A questo punto il giocatore pesca la sua seconda carta e nuovamente ha la possibilità di scelta fra le carte a faccia in su o fra quelle del mazzo. (Vedi la sezione "Carte Treno" per le regole speciali sulle carte Locomotiva) ;



Controllare una Linea – Il giocatore controlla una linea giocando dalla sua mano un set di carte Treno dello stesso colore e dello stesso numero degli spazi di cui è formata la linea. Metti uno dei tuoi vagoni colorati su ogni spazio e segna il numero di punti indicato sulla Tabella Valore Linea per una linea di quella lunghezza ;

Pescare carte Biglietto – Il giocatore pesca 3 carte Biglietto dalla cima del mazzo. Deve tenerne in mano almeno una, ma può tenerne anche 2 o 3 nel caso lo desideri. Tutte le carte scartate sono disposte in fondo al mazzo.

CARTE TRENO

Ci sono 8 tipi di carte Treno normali, 12 per tipo, e 14 carte Locomotiva. I colori su ogni tipo di carta Treno sono gli stessi delle varie linee tra le città sulla mappa (Viola, Blu, Arancione, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso).

Se un giocatore decide di pescare carte Treno, può pescarne due per turno. Ognuna di queste due può essere pescata indifferentemente tra le cinque carte a faccia in su di fianco al tabellone o dalla cima del mazzo (alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore la deve immediatamente rimpiazzare con una nuova carta presa dalla cima del mazzo. Se il giocatore sceglie una carta Locomotiva a faccia in su, quella è l'unica carta che può pescare nel turno (vedi Locomotive).



Se, in qualsiasi momento, tre delle cinque carte Treno a faccia in su sono Locomotive, tutte le cinque carte vengono immediatamente scartate e rimpiazzate dalle prime cinque carte del mazzo, sempre a faccia in su. Non c'è limite al numero di carte che ogni giocatore può tenere in mano. Quando finisce il mazzo, gli scarti vengono rimescolati per creare il nuovo mazzo. Le carte vanno mescolate molto bene, visto che vengono solitamente scartate in set dello stesso colore. Nell'improbabile evento che non ci siano più carte nel mazzo e non ci siano scarti da rimescolare, il giocatore non può decidere di pescare carte Treno, ma deve scegliere una delle altre azioni.

Le Locomotive sono carte multicolore e valgono come jolly durante la partita.

Le carte Locomotiva possono essere giocate insieme a qualsiasi set di carte quando si prende il controllo di una linea. Se scegliete di pescare una carta Locomotiva a faccia in su, deve essere l'unica carta pescata in questo turno. Se una Locomotiva viene girata a faccia in su come rimpiazzo della prima carta pescata nel turno, o se una Locomotiva è disponibile a faccia in su ma non è stata pescata come prima (e unica) carta del turno, non può essere scelta come seconda carta.

Tuttavia se il giocatore è talmente fortunato da pescare una Locomotiva dal mazzo, conta come una singola carta e può pescare un totale di due carte quel turno.

CONTROLLARE UNA LINEA

Una linea è una serie di spazi colorati (in alcuni casi sono grigi) continui tra due città adiacenti sulla mappa. Per controllare una linea, un giocatore deve giocare un set di carte Treno dello stesso colore e nello stesso numero degli spazi della linea scelta.

La maggior parte delle linee richiedono un set di un colore specifico. Le Locomotive possono sempre sostituire una carta di qualsiasi altro colore. Le Linee Grigie possono essere controllate con un set di carte di qualsiasi colore (vedi esempio 2). Quando un giocatore controlla una linea, mette uno dei suoi vagoni di plastica su ogni spazio della linea. Tutte le carte usate per prendere il controllo vengono scartate. Il giocatore segna immediatamente i punti muovendo il Segnapunti del numero appropriato di spazi, seguendo la Tabella Valore Linea.

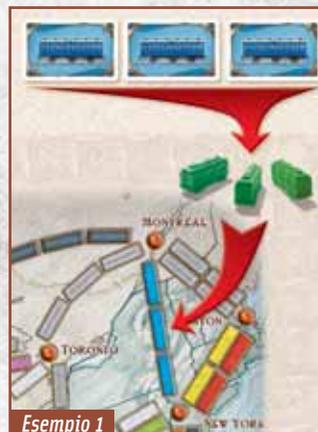
Un giocatore può scegliere di controllare una qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligato a collegarsi a una sua linea precedente. Una linea deve essere controllata completamente in un singolo turno. Per esempio, non puoi mettere due treni su una linea di tre e aspettare il turno succes-

sivo per mettere il terzo. Un giocatore può prendere il controllo di una sola linea per turno.

DOPPIE LINEE

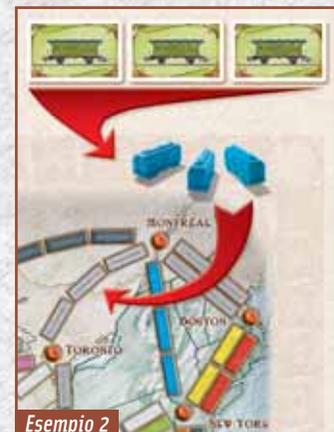
Alcune città sono collegate da Doppie Linee, linee speciali parallele della stessa lunghezza tra due città. Un giocatore non può mai controllare entrambe le linee tra due città durante il corso della partita. Non confondete le doppie linee con le linee parzialmente parallele ma che collegano città diverse: non vanno considerate come doppie linee.

Importante: Nelle partite a due o tre giocatori, va usata solo una delle due Doppie Linee. Un giocatore può controllare una delle due linee, ma in quel caso l'altra non può essere controllata da nessun giocatore fino alla fine del gioco.



Esempio 1

Per controllare la linea tra Montreal e New York, un giocatore deve avere un set di tre carte Treno Blu.



Esempio 2

Per controllare la linea tra Montreal e Toronto, un giocatore può usare qualsiasi set di carte Treno, basta che siano dello stesso tipo.