

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Primo Viaggio

Regolamento



CONTENUTO

- ◆ **1 Mappa** - Da collocare al centro del tavolo.
- ◆ **80 Vagoni di Plastica** - (più alcuni vagoni di scorta, da usare in caso di smarrimento)
- Assegnate a ogni giocatore 20 vagoni dello stesso colore.
- ◆ **72 Carte Treno** - Mescolate le carte e distribuitene 4 casuali a ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno collocate a faccia in giù, a formare il mazzo delle carte Treno.
- ◆ **32 Biglietti** - Mescolate le carte Biglietto e distribuitene 2 casuali a ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno collocate a faccia in giù, a formare il mazzo dei Biglietti. *Gli altri giocatori non devono vedere le vostre carte!*
- ◆ **4 Carte Biglietto Bonus da Est a Ovest** - Queste carte per il momento non vi serviranno. Collocatele accanto al tabellone.
- ◆ **1 Biglietto d'Oro** - Lo otterrete come ricompensa se vincerete la partita!

L'obiettivo del gioco è essere il primo giocatore a completare 6 Biglietti.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore più giovane comincia la partita, dopodiché il gioco procede in senso orario. Ogni giocatore effettua un turno alla volta finché la partita non termina.

Cosa Fare nel proprio turno

Durante il proprio turno, un giocatore può effettuare **UNA** di queste due azioni:

- **Pescare Carte Treno:** Il giocatore pesca due carte Treno dalla cima del mazzo.

OPPURE

- **Controllare una Linea:** Il giocatore gioca delle carte Treno dalla sua mano per prendere il controllo di una linea, collocando i suoi vagoni di plastica su quella linea.

Carte Treno

Esistono carte Treno di sei colori diversi: Giallo, Verde, Bianco, Nero, Blu e Rosso. Le carte Treno consentono ai giocatori di prendere il controllo delle linee sul tabellone. Le Locomotive sono multicolore e possono essere usate come jolly quando si prende il controllo di una linea.

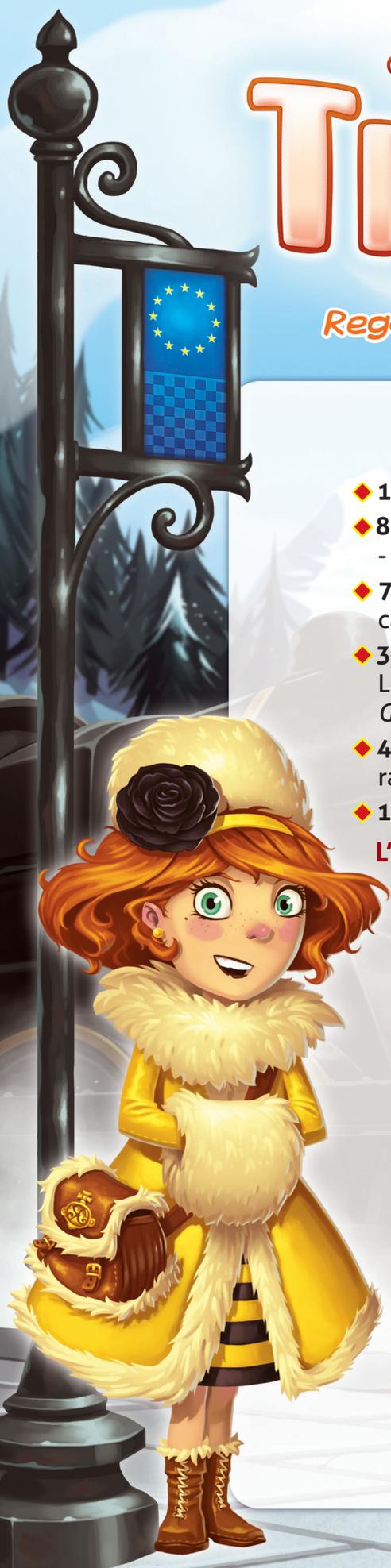
Carte Treno



Biglietti



**DAYS OF
WONDER**



Controllare una Linea

Per prendere il controllo di una linea, un giocatore deve giocare dalla sua mano una serie di carte Treno che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Deve collocare uno dei suoi vagoni di plastica su ogni casella della linea. Tutte le carte usate per prendere il controllo della linea vanno scartate a faccia in su accanto al mazzo delle carte Treno.

Per esempio, se un giocatore vuole prendere il controllo di una linea blu lunga due caselle, deve giocare due carte Treno blu.

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea sul tabellone che non sia ancora stata controllata, anche se non è collegata a nessun'altra sua linea controllata. Un giocatore può prendere il controllo di una sola linea per turno. Il colore di una linea e il colore dei vagoni di plastica del giocatore sono due cose diverse, e non hanno alcun legame quando si prende il controllo di una linea. È importante ricordare che le Locomotive sono dei jolly e possono essere usate al posto di qualsiasi carta Treno colorata.

Doppie Linee: Alcune città sono collegate da due linee parallele. Un giocatore non può prendere il controllo di entrambe le linee di una doppia linea: lasciate un po' di spazio anche agli altri!

Completare un Biglietto

Quando un giocatore ha composto un percorso continuo di vagoni tra le due città mostrate sul suo Biglietto, ha completato quel Biglietto: congratulazioni! Il giocatore lo annuncia agli altri giocatori e gira il Biglietto a faccia in su davanti a sé. Dopodiché pesca una carta Biglietto dalla cima del mazzo.

- **Scartare Biglietti:** Se un giocatore crede che non riuscirà a completare i suoi Biglietti (per esempio se gli altri giocatori hanno bloccato il suo percorso), può saltare un turno e scartare **ENTRAMBI** i suoi Biglietti anziché pescare carte Treno o controllare una linea. In quel caso pesca due nuovi Biglietti dalla cima del mazzo per sostituirli.

Bonus da Est a Ovest

Se un giocatore completa una linea da est a ovest (o viceversa), deve subito annunciare a voce alta "Da Est a Ovest!", prendere uno dei Biglietti Bonus e collocarlo davanti a sé. Per completare una linea da Est a Ovest, un giocatore deve controllare una linea che vada da una delle città dell'est (Mosca, Rostov o Ankara) a una delle città dell'ovest (Dublino, Brest o Madrid).

La carta Biglietto Bonus conta come un Biglietto completato.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando un giocatore completa il suo sesto Biglietto. Quel giocatore è il vincitore e prende il Biglietto d'Oro come ricompensa!

La partita termina anche se un giocatore colloca il suo ultimo vagone sul tabellone. In questo caso il vincitore è il giocatore che ha completato più Biglietti. In caso di parità, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

Autore del Gioco: Alan R. Moon

Illustrazioni: Djib & Régis Torres

Grafica: Cyrille Daujean

Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi / Revisione: Diana Buraschi

Playtester: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Janet Moon, Adrien Martinot e la squadra Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Controllare una Linea



Completare un Biglietto



DAYS OF WONDER