

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

FRANCE



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF WONDER®



2-5



8+



60-90'

2



4



6



8



10



12



14



16



18



20



DOW



Benvenuti a *Ticket to Ride® Francia* - un'espansione di *Ticket to Ride* che sfiderà le vostre abitudini: per anni avete potuto prendere il controllo delle linee direttamente; ora dovrete prima costruire i binari!

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Francia e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di *Ticket to Ride*. Questa espansione è concepita per 2-5 giocatori.

Nelle partite a 4 e 5 giocatori è possibile usare tutti i binari delle Doppie o Triple Linee (tuttavia lo stesso giocatore può prendere il controllo soltanto di una di quelle linee). Nelle partite a 2 o 3 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie o Triple Linee. Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una prima linea, l'altra o le altre linee che formano la Doppia o la Tripla Linea sono considerate chiuse e inaccessibili agli altri giocatori per il resto della partita.

Per giocare con questa espansione sono necessari **40 vagoni** (invece dei consueti 45) per giocatore, i Segnapunti corrispondenti e le carte Treno di *Ticket to Ride* o *Ticket to Ride Europa* assieme ai nuovi contenuti elencati di seguito.

CONTENUTO

- ◆ 58 Biglietti Destinazione
- ◆ 2 Carte Bonus
- ◆ 64 Binari



PREPARAZIONE

- ◆ Suddividete i Binari e metteteli da parte, accanto al tabellone.
- ◆ Ogni giocatore riceve 8 carte Treno.
- ◆ Distribuite 5 Biglietti Destinazione a ogni giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno 3. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.

RETE FERROVIARIA

Su questa Mappa, la maggior parte delle linee è costituita da una Rete Ferroviaria che non può essere controllata dall'inizio della partita: è necessario prima costruire le linee.



PAESI CONFINANTI E CORSICA

Alcuni Biglietti Destinazione mostrano il nome di una zona (potrebbe trattarsi di un paese confinante con la Francia o della Corsica) al posto di una città (o di entrambe le città). Ogni linea che conduce a una di queste zone è un vicolo cieco e deve essere considerata separata dalle altre: le varie linee che conducono fino a una stessa zona non sono considerate collegate tra loro.

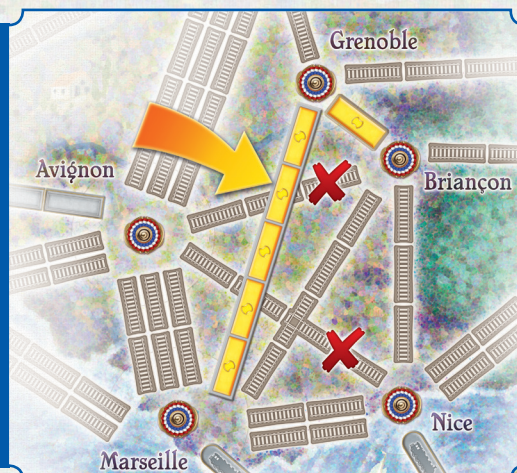
REGOLE SPECIALI

Nel suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

1. Pescare Carte Treno e Costruire una Linea

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base, ma quando un giocatore sceglie questa azione deve anche costruire una linea sulla Rete Ferroviaria dopo avere pescato, scegliendo un qualsiasi Binario disponibile e collocandolo su una qualsiasi linea della Rete Ferroviaria della stessa lunghezza sul tabellone. Questo Binario determina il colore definitivo della linea appena costruita.

Il giocatore blu ha appena pescato due carte. Ora sceglie il Binario giallo da 5 caselle e lo colloca sulla linea Marsiglia-Grenoble. Così facendo, le linee Avignone-Briançon e Avignone-Nizza sono definitivamente bloccate e nessuno potrà costruirle nel corso di questa partita.



Nota:

- Esistono numerosi punti del tabellone in cui due o più linee si incrociano. Una volta costruita una delle linee che si incrociano, l'altra o le altre linee diventeranno impossibili da costruire: non è consentito collocare un Binario sopra una linea che è stata costruita o controllata (e nemmeno sotto).
- In una partita a 2 o 3 giocatori è consentito costruire soltanto una delle Doppie o Triple Linee. In una partita a 4 o 5 giocatori, quando un giocatore costruisce un Binario su una Doppia o Tripla Linea, lo costruisce soltanto su una delle linee, e non su tutte. Le altre linee devono essere costruite separatamente. Per esempio, serviranno tre turni per costruire le tre linee da Parigi a Digione. Un giocatore può costruire tutte queste linee in tre turni diversi, oppure tre giocatori potrebbero costruirne una a testa, o una qualsiasi altra combinazione delle due cose.

2. Controllare una Linea

Ad eccezione delle linee composte da una casella e delle Linee Grigie che sono già state costruite e possono essere controllate immediatamente, un giocatore può prendere il controllo soltanto di una linea già costruita. Una volta che la linea è stata costruita, il Binario che si trovava su di essa (se ce n'era uno) torna nella riserva e può essere scelto di nuovo.

Alcune Linee Grigie sono linee speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua (Traghetti). Sono facilmente riconoscibili dalle icone Locomotiva presenti su almeno una delle caselle che compongono la linea. Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, un giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella Linea Traghetto.

Il giocatore rosso ha 5 carte gialle in mano.



Prende il controllo della linea Marsiglia-Grenoble rimuovendo il Binario (che torna ad essere disponibile) e collocando i suoi vagoni sul tabellone, con grande disperazione del giocatore blu!

Ora, entrambe le linee che si incrociano restano bloccate.



3. Pescare Biglietti Destinazione

Un giocatore pesca 4 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo. Deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2, 3 o anche tutti e 4, se preferisce. Ogni Biglietto Destinazione pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo.

BONUS DI FINE PARTITA

Alla fine della partita vanno assegnati due bonus:

- ◆ Il giocatore con il Percorso Continuo Più Lungo riceve la speciale carta bonus e aggiunge 10 punti al suo punteggio.
- ◆ Il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione riceve il bonus Globetrotter e aggiunge 15 punti al suo punteggio.

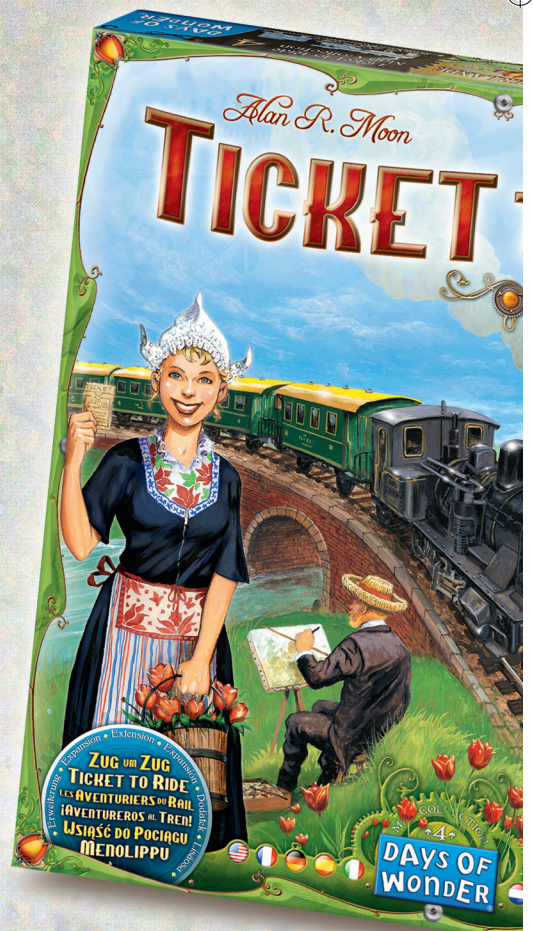
In caso di parità al momento di attribuire questi bonus, tutti i giocatori in parità li riscuotono.

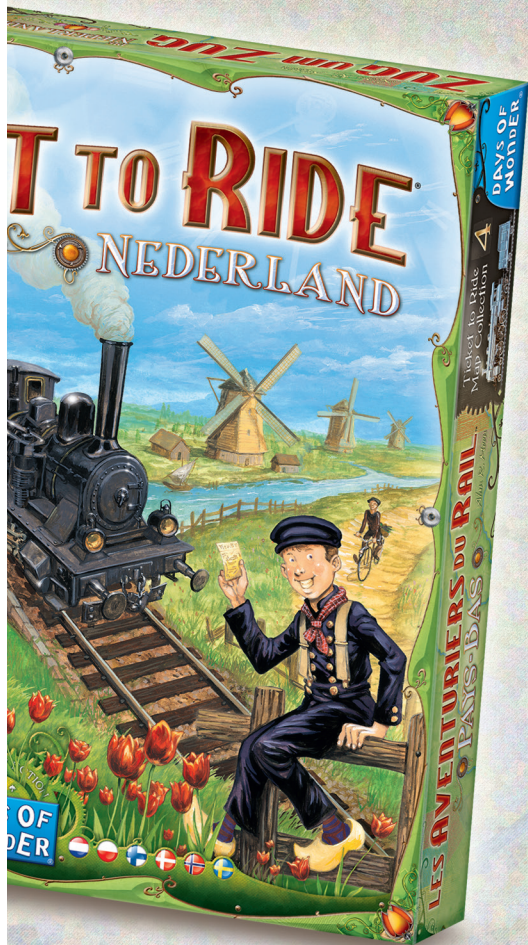
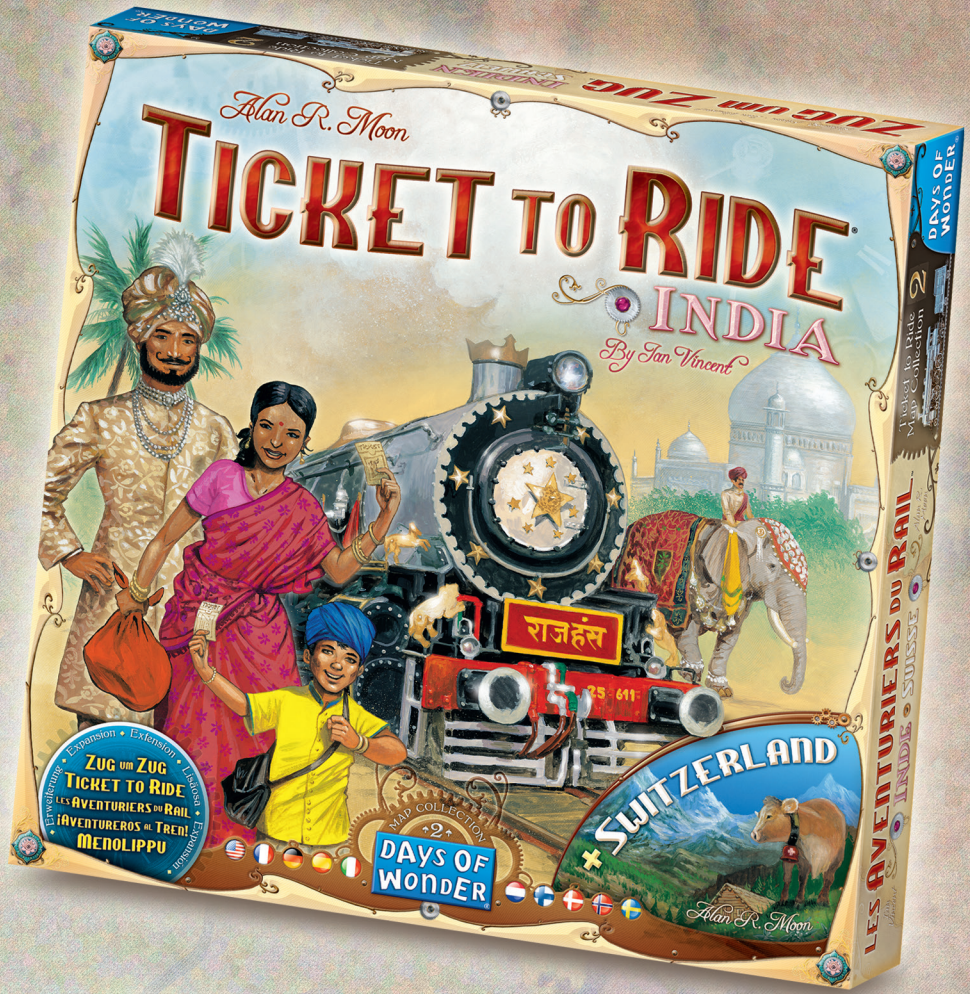
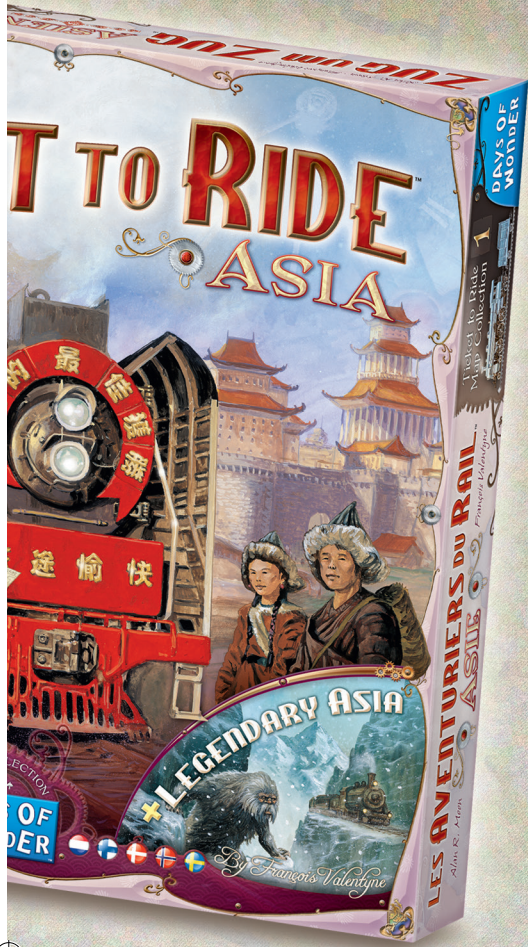
Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

Map Collection

Expansions







CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester
Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder.

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