
Alan R. Moon
TICKET TO RIDE®
VAGONI & VELIERI
GRANDI LAGHI
TICKET TO RIDE
Boardgame
DAYS OF WONDER
2-5
10+
90'

Con una superficie di quasi 100.000 miglia quadrate, i cinque Grandi Laghi costituiscono uno dei territori più caratteristici del Nord America. I battelli a vapore di numerose compagnie offrono i loro servizi a chiunque debba attraversare i Laghi Superiore, Michigan, Huron, Erie e Ontario, attraccando nei numerosi porti della regione. Godetevi un tramonto sul Lago Michigan dal porto di Chicago, scoprite la gelida bellezza del Lago Superiore e seguite i sentieri segreti dei Wyandot per raggiungere la vittoria...

Contenuto

Per giocare con la mappa dei Grandi Laghi, si usano i contenuti seguenti:

- 1 Tabellone con la Mappa dei Grandi Laghi
- 140 carte Trasporto:

80 carte Treno

suddivise in 11 di ogni colore: viola, giallo, verde, rosso, nero e bianco



14 carte Jolly



60 carte Nave

24 carte Nave Singola (4 di ogni colore)



36 carte Nave Doppia (6 di ogni colore)





- 55 carte Biglietto Destinazione



- 165 Vagoni Colorati (33 per ogni colore: blu, rosso, verde, giallo e nero)
- 160 Navi Colorate (32 per ogni colore)
- 15 Porti (3 per ogni colore)
- 5 Segnapunti

Preparazione del gioco

Nota Importante

Se avete già giocato con la Mappa del Mondo, è sufficiente leggere i paragrafi contrassegnati con l'icona "Grandi Laghi". Tutte le altre regole rimangono invariate.

Collocate il tabellone al centro del tavolo ❶.

Mescolate le carte Treno e le carte Nave separatamente. Distribuite a ogni giocatore 2 carte dal mazzo delle carte Treno e 2 carte dal mazzo delle carte Nave per formare la mano di partenza ❷. Girate a faccia in su 3 carte di ogni mazzo per mettere in mostra le carte disponibili ❸.

Ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione all'inizio della partita e deve tenerne almeno 3 ❹. I Biglietti scartati devono essere messi in fondo al mazzo.

Ogni giocatore riceve 33 Vagoni e 32 Navi dello stesso colore. Dopo che ha scelto i suoi Biglietti Destinazione, un giocatore deve decidere quale assortimento di 50 pezzi userà nel corso della partita. Un giocatore può scegliere qualsiasi combinazione che dia come totale 50 (per esempio 22 Vagoni e 28 Navi). Tutti i Vagoni e le Navi extra vanno rimesse nella scatola. Ogni giocatore sceglie il suo assortimento in segreto e lo rivela simultaneamente agli altri quando tutti hanno preso la loro decisione definitiva. **Se uno o più giocatori giocano per la prima volta, si consiglia a tutti i giocatori di partire con 27 Vagoni e 23 Navi**. In nessuna occasione un giocatore può avere più di 33 Vagoni o 32 Navi su questa mappa ❺.



Ogni giocatore riceve anche 3 Porti ❻.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero di punti.

I punti si guadagnano nei modi seguenti:

- **Controllando una Linea tra due città adiacenti sulla mappa;**
- **Completando con successo i propri Biglietti Destinazione;**
- **Costruendo dei Porti che colleghino le città elencate sui propri Biglietti Destinazione.**

Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che ha tenuto e che non è riuscito a completare.

Il turno di gioco

Il giocatore che è il viaggiatore più esperto comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario.

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

Pescare Carte Trasporto – Il giocatore può pescare due carte Trasporto (o una sola, se sceglie una carta Jolly a faccia in su. Vedi Carte Jolly a pagina 4 per le regole speciali);

Controllare una Linea – Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno o carte Nave dalla sua mano che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Colloca uno dei suoi Vagoni o Navi colorate su ogni casella e ottiene il numero di punti indicato sulla Tabella Punteggi delle Linee relativa alla lunghezza di quella linea;

Pescare Biglietti Destinazione – Il giocatore pesca quattro Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti e deve tenerne almeno uno;

Costruire un Porto – Il giocatore costruisce un Porto in una città (purché controlli già una linea che conduce a quella città);

Scambiare Pezzi – Il giocatore può scambiare alcuni pezzi di plastica della sua riserva con quelli nella scatola.

Pescare Carte Trasporto



Carta Treno



Carta Nave

Le carte Trasporto sono divise in due mazzi separati: le carte Treno e le carte Nave. I colori di ogni tipo di carta Trasporto corrispondono alle varie linee tra le città sul tabellone: Viola, Giallo, Verde, Rosso, Nero e Bianco.

Se un giocatore decide di pescare carte Trasporto, può pescare due carte per turno. Può pescare ognuna di queste carte dalle sei a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima di uno qualsiasi dei due mazzi. Quindi, durante la partita, le sei carte a faccia in su potrebbero essere tutte carte Treno, tutte carte Nave, tre di ogni tipo, due di un tipo e quattro dell'altro o una di un tipo e cinque dell'altro.

Se un giocatore sceglie una carta Jolly a faccia in su, quella sarà l'unica carta che potrà prendere in questo turno (vedi carte Jolly, sotto).

Se, in un qualsiasi momento, tre delle sei carte Trasporto a faccia in su risultano essere carte Jolly, tutte e sei le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su sei nuove carte per sostituirle (tre da ogni mazzo).

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento. Quando un mazzo si esaurisce, si mescolano gli scarti e si compone un nuovo mazzo di pesca. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie.

Nell'improbabile evento che non rimangano più carte nel mazzo e non siano disponibili scarti da mescolare in quanto i giocatori hanno accumulato molte carte in mano, un giocatore non sarà in grado di pescare carte Trasporto. Dovrà allora Controllare una Linea, Pescare Biglietti Destinazione, Costruire un Porto o Scambiare Pezzi.

Carte Jolly



Le carte Jolly sono un tipo specifico di carte Treno. Possono essere giocate all'interno di qualsiasi serie di carte Trasporto (incluse le carte Nave) al fine di controllare una linea.

Se un giocatore pesca una carta Jolly a faccia in su quando deve pescare una carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Se una carta Jolly viene scoperta in sostituzione di una prima carta pescata in quel turno, o se una carta Jolly è già disponibile a faccia in su ma non è stata scelta come prima (e unica) carta, non può essere scelta come seconda carta. Tuttavia, se un giocatore è tanto fortunato da pescare una carta Jolly dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella carta Jolly conta comunque come una singola carta, quindi il giocatore potrà pescare un totale di due carte in quel turno.

Nota: Le carte Jolly possono essere usate anche per i Porti (vedi Costruire un Porto a pagina 6).

Controllare una Linea



Linea Ferroviaria



Linea Marittima

Le linee composte dalle caselle rettangolari sono Linee Ferroviarie e devono essere sempre riempite con i Vagoni, non con le Navi. Le linee composte dalle caselle ovali sono Linee Marittime e devono essere sempre riempite con le Navi, non con i Vagoni. Ogni linea può contenere solamente un tipo di pezzi di plastica.

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte del tipo appropriato la cui quantità corrisponda al numero di caselle della linea scelta. La serie di carte deve essere dello stesso colore e dello stesso tipo, e deve corrispondere al tipo di linea di trasporto (ferroviaria o marittima). La maggior parte delle linee richiedono una serie specifica di carte per poterne prendere il controllo. Per esempio, per prendere il controllo di una Linea Ferroviaria blu è necessario usare le carte Treno di colore blu. Alcune linee (quelle di colore grigio) possono essere controllate usando una serie di carte di **un** colore qualsiasi.



Nota: Molte carte Nave sono carte Nave Doppia. Quando un giocatore prende il controllo di una linea con queste carte, può collocare fino a due Navi per ogni carta Nave Doppia. Per esempio, per controllare una Linea Marittima da 5 caselle è possibile usare due carte Nave Doppia e una carta Nave Singola, oppure tre carte Nave Doppia (in questo il giocatore colloca solo 5 Navi di plastica sul tabellone).

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca uno dei suoi Vagoni (o Navi) di plastica su ogni casella che compone quella linea. Tutte le carte della serie usata per prendere il controllo della linea devono essere scartate. Dopodiché il giocatore riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo Segnapunti del numero appropriato di caselle lungo la Tabella Punteggio, come indicato dalla Tabella Punteggi delle Linee stampata sul tabellone.



Per prendere il controllo di una Linea Ferroviaria viola lunga tre caselle, Mario gioca tre carte Treno viola. Un qualsiasi numero di queste carte può essere sostituito da carte Jolly.



Per prendere il controllo di una Linea Marittima bianca lunga 4 caselle, Angela gioca 2 carte Nave Doppia bianche. Avrebbe potuto giocare quattro carte Nave Singola bianche, o due carte Nave Singola bianche e una carta Nave Doppia bianca, o qualsiasi altra combinazione che corrispondesse a questo colore e questa quantità, includendo carte Jolly.

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligatorio che sia collegata a una delle linee che ha giocato in precedenza. Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.

Doppie Linee

Alcune città sono collegate da Doppie Linee. Nessun giocatore può reclamare entrambe le linee tra le stesse città.


Doppia Linea

***Nota:** Nelle partite a due o a tre giocatori è possibile usare solo una delle Doppie Linee. Un giocatore può controllare una qualsiasi delle due linee che collegano le stesse città, dopodiché l'altra linea sarà considerata chiusa e inaccessibile ai giocatori per il resto della partita.*

Alcune città hanno sia una Linea Ferroviaria che una Linea Marittima che le collegano (Duluth-Thunder Bay e Muskegon-Traverse City). Queste **NON** sono considerate Doppie Linee.

Pescare Biglietti Destinazione

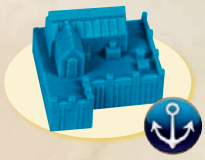
Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo pesca quattro nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Se nel mazzo rimangono meno di quattro Biglietti Destinazione, il giocatore pesca solo quelli rimasti disponibili.

Quando un giocatore pesca dei Biglietti deve conservarne almeno uno, ma può scegliere di tenerne due, tre o anche tutti e quattro. Ogni Biglietto pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione. I Biglietti pescati che non vengono immediatamente scartati devono essere tenuti fino alla fine della partita. Non possono essere scartati durante una pesca successiva dei Biglietti.

Le città elencate su un Biglietto Destinazione rappresentano gli obiettivi di viaggio del giocatore; possono fornire un bonus o una penalità. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo con i suoi pezzi di plastica colorati tra le due città indicate su un Biglietto Destinazione in suo possesso, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle città, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto dal suo punteggio totale.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli occhi dei giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita.

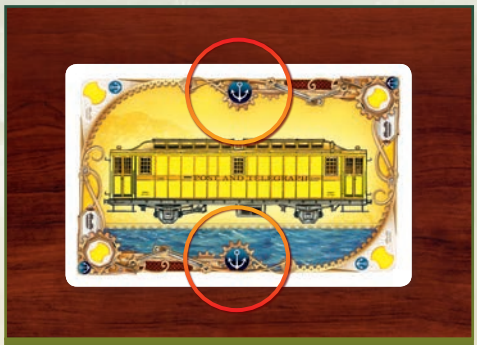
Costruire un Porto



I Porti possono essere costruiti solo sulle città portuali, che sono di colore blu con il simbolo di un'ancora. Su una città portuale è possibile costruire un solo Porto. **Un giocatore non può costruire un Porto in una città portuale a meno che non controlli almeno una linea (di qualsiasi tipo) che conduca a quella città.**

Per costruire un Porto, un giocatore deve spendere due carte Treno E due carte Nave. Tutte e quattro le carte devono essere dello stesso colore e possedere il simbolo Porto. È possibile usare le carte Jolly al posto di una o più di queste carte.

Ogni colore ha 4 carte Treno e 4 carte Nave con il simbolo Porto (tutte carte Nave Singola).



Ogni colore ha 4 carte Treno e 4 carte Nave con il simbolo Porto (tutte carte Nave Singola).

Alla fine della partita, ogni giocatore ottiene punti per ciascuno dei suoi Porti come segue:

- **10 punti** se ha **un** Biglietto completato che conduce fino a esso;
- **20 punti** se ha **due** Biglietti completati che conducono fino a esso;
- **30 punti** se ha **tre o più** Biglietti completati che conducono fino a esso.

Se un giocatore ha due o più Porti inclusi sullo stesso Biglietto, quel Biglietto conta ai fini di determinare i punti bonus per ciascun Porto.

Un giocatore non è mai obbligato a costruire i Porti, ma per ogni Porto rimasto inutilizzato, un giocatore deve sottrarre quattro punti al suo punteggio alla fine della partita.



Edoardo usa una carta Jolly e una carta Nave gialla più due carte Treno gialle per costruire un Porto a Perry Sound.



Serena ha costruito un Porto a Chicago e un altro a Montreal.



Ha completato i Biglietti seguenti: da Chicago a Timmins, da Chicago a Montreal, da Montreal a New York.

Serena ottiene 20 punti per il Porto di Chicago, dal momento che due Biglietti con Chicago sono stati completati.

Per lo stesso motivo, Serena ottiene 20 punti anche per il Porto di Montreal.

Scambiare Pezzi

Un giocatore può usare il suo intero turno per scambiare pezzi. Può scambiare un qualsiasi numero di pezzi di plastica nella sua riserva con lo stesso numero di pezzi del suo colore nella scatola (un pezzo per un pezzo). Prende i nuovi pezzi dalla scatola e mette quelli che non desidera più tenere nella scatola. Il giocatore perde 1 punto per ogni pezzo scambiato. Un giocatore può scambiare pezzi tutte le volte che vuole nel corso della partita, ma ovviamente può effettuare gli scambi solo fintanto che nella scatola rimangono dei pezzi disponibili del tipo desiderato.



Nicolas decide di scambiare 2 Navi per 2 Vagoni. Perde 2 punti nel farlo e il suo turno finisce.

Fine della Partita

Quando la riserva di pezzi di plastica colorati di un giocatore scende a sei o meno (a prescindere dal tipo), ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a due ulteriori turni. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.

Lunghezza della linea	Punti ottenuti
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21
9	27

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, segna i punti che riceve facendo avanzare il suo Segnapunti lungo la Tabella Punteggio.

A differenza degli altri giochi della serie Ticket to Ride, non è previsto alcun bonus per il Percorso Più Lungo o per il Maggior Numero di Biglietti Completati.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita.

Calcolo del Punteggio Finale



Ticket to Ride



Riconoscimenti

Autore: Alan R. Moon

Illustrazioni: Julien Delval

Progetto grafico: Cyrille Daujean

Playtester: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

Days of Wonder, il logo Days of Wonder, Ticket to Ride - il gioco da tavolo e Ticket to Ride Europa sono tutti ™ o marchi registrati di proprietà di Days of Wonder, Inc. e copyright © 2004-2016 Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti riservati.

Distribuito in Italia da: Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) ITALY
www.asterionpress.com