



DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPA

Il ritmo costante del treno riecheggia nelle imponenti stazioni ferroviarie e nelle distese rurali, catturando il fascino dei viaggi nell'Europa dei primi anni del XX secolo.

Ticket to Ride® Europa è un'avventura in cui si attraversa il Paese in treno. I giocatori competono per collegare varie città contendendosi il controllo dei binari ferroviari su una mappa colorata che attraversa mari e monti.



8+

2-5

30-60'

asmodee®

Contenuto

- ◆ 1 regolamento
- ◆ 1 tabellone (una mappa della rete ferroviaria dell'Europa)
- ◆ Vagoni di plastica in 5 colori (sono inclusi alcuni vagoni di scorta per ogni colore, quindi assicuratevi di iniziare ogni partita con 45 vagoni per giocatore)
- ◆ 15 stazioni ferroviarie di plastica (3 per ogni colore corrispondente a quelli dei treni)
- ◆ 5 segnapunti (1 per ogni colore dei vagoni)
- ◆ 1 carta Bonus per il percorso continuo più lungo

- ◆ 46 Biglietti Destinazione
 - 40 linee regolari (a sfondo blu)
 - 6 linee lunghe (a sfondo verde)

- ◆ 110 carte Treno: 12 per ognuno degli 8 colori delle tratte sul tabellone (viola, rosso, arancione, giallo, verde, blu, bianco, nero) e 14 Locomotive che valgono come jolly



Preparazione del Gioco

- Collocate il tabellone al centro del tavolo.
- Ogni giocatore riceve una serie di 45 vagoni colorati, il relativo set di 3 stazioni ferroviarie e il relativo Segnapunti.
- Ogni giocatore colloca il suo Segnapunti sulla casella di partenza (0) della Tabella Punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore ottiene punti, fa avanzare il suo Segnapunti dell'ammontare appropriato.
- Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di 4 carte a ogni giocatore.
- Posizionate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate a faccia in su 5 carte dalla cima del mazzo e disponetene una accanto all'altra. Se almeno 3 delle 5 carte a faccia in su sono carte Locomotive, scartate immediatamente tutte le 5 carte in una pila a faccia in su e girate a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.
- Collocate la carta Bonus per il percorso continuo più lungo a faccia in su accanto al tabellone.
- Prendete i Biglietti Destinazione e separate le linee lunghe (le sei carte a sfondo verde) dalle linee regolari (a sfondo blu). Mescolate le linee lunghe e distribuitene 1 casuale a ogni giocatore. Collocate le linee lunghe rimanenti nella scatola del gioco, senza guardarle.
- Mescolate le linee regolari e distribuitene 3 a ogni giocatore. Collocate le linee regolari rimanenti in un mazzo di pesca a faccia in giù, accanto al tabellone.
- Ogni giocatore guarda segretamente i suoi 4 Biglietti Destinazione e decide quali desidera tenere. Un giocatore deve tenerne almeno 2, ma può tenerne anche di più, se desidera. Rimettete nella scatola del gioco qualsiasi Biglietto desiderate scartare, senza che nessuno lo veda. I Biglietti scartati possono essere sia linee lunghe, sia linee regolari. I Biglietti conservati rimangono segreti fino alla fine della partita.
- Ora siete pronti per cominciare.

Obiettivo del Gioco

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

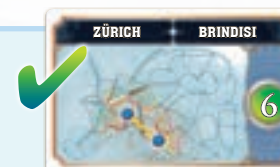
I punti si ottengono:

- ◆ Controllando una Linea tra due città adiacenti sulla mappa
- ◆ Completando con successo i Biglietti Destinazione conservati
- ◆ Completando il percorso continuo più lungo
- ◆ Per ogni stazione ferroviaria inutilizzata alla fine della partita

Attenzione: Perdete punti per ogni Biglietto Destinazione conservato che non siete riusciti a completare.

Completare un Biglietto Destinazione:

Per completare un Biglietto Destinazione, dovete collegare entrambe le città mostrate su quel Biglietto con un percorso continuo di vagoni del vostro colore.



Il Turno di Gioco

Determinate il primo giocatore con un metodo a vostra scelta. La partita poi prosegue in senso orario, ogni giocatore svolge **1 turno** alla volta fino alla fine della partita. Nel vostro turno dovete effettuare **1 (e soltanto 1)** delle 4 azioni seguenti:

1. Pescare carte Treno
2. Controllare 1 linea
3. Pescare Biglietti Destinazione
4. Costruire 1 stazione ferroviaria

1. Pescare Carte Treno

Potete sfruttare il vostro turno per pescare carte Treno. Se lo fate, dovete pescare 2 carte Treno. Potete pescare ognuna di queste carte dalle 5 a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca alla cieca). Dopo aver pescato una carta a faccia in su, sostituirla immediatamente con una nuova carta presa dalla cima del mazzo di pesca.

Se in un qualsiasi momento 3 delle 5 carte Treno a faccia in su sono Locomotive, tutte le 5 carte vengono immediatamente scartate e si girano a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Potete tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano gli scarti e si compone un nuovo mazzo di pesca. Si consiglia di mescolare 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, un giocatore non sarà in grado di svolgere l'azione "pescare carte Treno". Dovrà allora svolgere l'azione "controllare 1 linea", "pescare Biglietti Destinazione", oppure "costruire 1 stazione ferroviaria".

Locomotive

Le Locomotive sono carte multicolori e fungono da jolly che possono essere giocati assieme a qualsiasi serie di carte quando si controlla una linea. Le Locomotive sono inoltre necessarie per controllare le linee dei traghetti (vedere Traghetti).

Se volete pescare una Locomotiva a faccia in su, **deve essere la prima** carta Treno che pescate in questo turno e **non potrete poi pescare una seconda** carta.

Nota: Se siete tanto fortunati da pescare una Locomotiva dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella Locomotiva conta comunque come una singola carta, quindi potete ancora pescare un totale di 2 carte in quel turno.

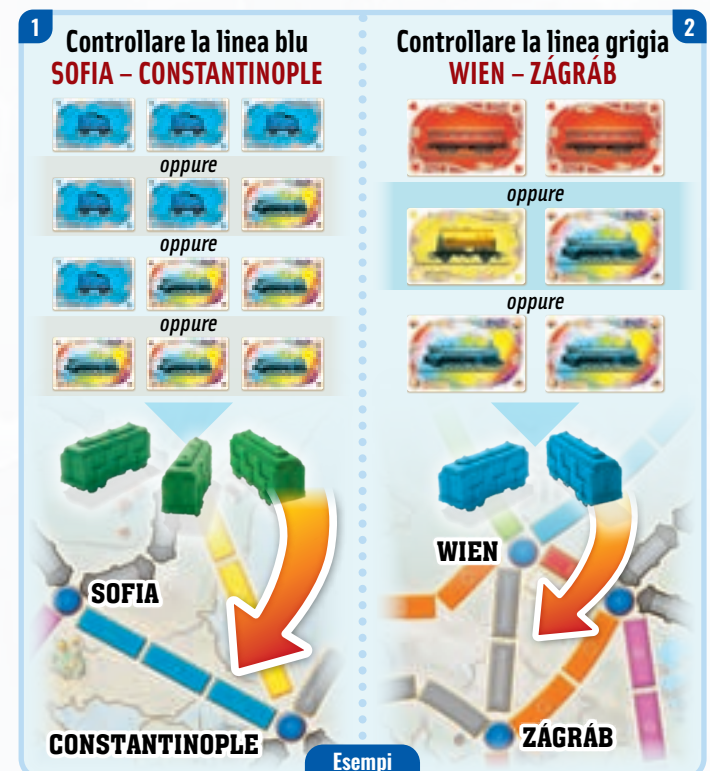
2. Controllare 1 Linea

Potete sfruttare il vostro turno per controllare 1 linea. Una linea è una serie di caselle continue dello stesso colore (in alcuni casi sono caselle grigie) tra 2 città adiacenti sulla mappa.

Per controllare una linea, giocate un numero di carte Treno pari al numero di caselle che compongono la linea scelta. La serie di carte giocate deve corrispondere al colore della linea (vedere esempio 1). Collocate 1 dei vostri vagoni in plastica su ogni casella che compone la linea, poi scartate le carte usate per prendere il controllo della linea. Dopodiché riscuotete il numero di punti ottenuti muovendo di conseguenza il vostro segnapunti sulla Tabella Punteggio, come indicato dalla Tabella Punteggi sul tabellone e a pagina 6.

Note:

- Le linee grigie possono essere controllate giocando una serie di carte di **1 qualsiasi colore** (vedere esempio 2)
- Potete **controllare solo 1 linea** nel vostro turno
- Potete **controllare una qualsiasi linea libera** sul tabellone; non è obbligatorio che si colleghi a una delle altre linee che avete controllato in precedenza
- Dovete **controllare l'intera linea** nello stesso turno



Esempi

Alcune città sono collegate da doppie linee (2 linee della stessa lunghezza tra le stesse città). Lo stesso giocatore non può reclamare entrambe le linee tra le stesse città.

Nota: Nelle partite con 2 o con 3 giocatori è possibile reclamare solo 1 delle Doppie Linee. Un giocatore può controllare 1 qualsiasi delle 2 linee, dopodiché la seconda linea sarà considerata chiusa; nessun giocatore potrà controllare questa seconda linea.



Traghetti

I traghetti sono linee grigie speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dalle icone locomotiva presenti su almeno 1 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.

Nota: Come per una qualsiasi altra linea, possono essere utilizzate Locomotive aggiuntive per sostituire carte di quel set. L'icona Locomotiva indica semplicemente il numero minimo di Locomotive necessarie.

3

Controllare una linea traghetto

Per controllare la linea traghetto da **ROMA** a **PALERMO** servono 3 carte Treno di uno stesso colore qualsiasi e 1 Locomotiva.



Gallerie

Le gallerie sono linee speciali facilmente identificabili dai simboli speciali delle gallerie e dai bordi evidenziati di ogni loro casella.



Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una linea galleria, deve prima indicare quale linea vuole controllare, poi gioca a faccia in su davanti a sé il numero di carte richieste dalla lunghezza della linea. Dopodiché gira a faccia in su 3 carte dalla cima del mazzo di carte Treno, a prescindere dalla lunghezza della linea. Per ogni carta rivelata il cui colore corrisponde al colore delle carte giocate per prendere il controllo della linea galleria, il giocatore deve giocare dalla propria mano una carta aggiuntiva dello stesso colore (oppure utilizzare una Locomotiva). Solo a quel punto il giocatore riuscirà a prendere il controllo della linea galleria.

Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive dello stesso colore (o non vuole giocare), può riprendere in mano tutte le sue carte, e il suo turno termina.

Alla fine del turno, scarta le 3 carte Treno rivelate per la galleria.

Ricordate che le Locomotive sono carte jolly multicolore.

Di conseguenza, ogni carta Locomotiva pescata dalla cima del mazzo di pesca delle carte Treno nel tentativo di attraversare una galleria corrisponderà automaticamente al colore delle carte Treno giocate per quella linea e costringerà il giocatore a giocare una carta aggiuntiva.

4A

Controllare una linea galleria

Giochi 2 carte verdi.



Carte rivelate



Nessuna delle 3 carte rivelate è una carta verde né una Locomotiva. Non devi giocare carte aggiuntive per prendere il controllo della linea.

4B

Controllare una linea galleria

Giochi 2 carte verdi.



Carte rivelate



1 delle 3 carte rivelate è una Locomotiva, e un'altra è una carta verde. Devi giocare 2 carte aggiuntive per prendere il controllo della linea.

+



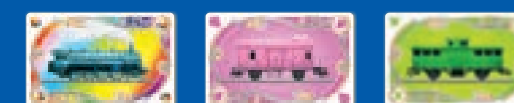
4C

Controllare una linea galleria

Giochi 2 carte Locomotiva.



Carte rivelate



1 delle 3 carte rivelate è una Locomotiva, e un'altra è una carta verde. Devi giocare una Locomotiva aggiuntiva per prendere il controllo della linea.

+



Se un giocatore tenta di attraversare una galleria utilizzando esclusivamente carte Locomotiva, dovrà giocare carte aggiuntive (che in questo caso saranno Locomotive) solo se compaiono delle Locomotive tra le tre carte pescate per la galleria. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo e nella pila degli scarti per rivelare 3 carte e determinare l'effetto di una galleria, allora vengono rivelate solo le carte rimaste disponibili. Se non c'è neanche una carta da rivelare, allora è possibile prendere il controllo di una galleria senza rischiare carte aggiuntive.

3. Pescare Biglietti Destinazione

Potete sfruttare il vostro turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo, pescate 3 nuove carte dalla cima del mazzo Biglietti Destinazione. Se ci sono meno di 3 Biglietti Destinazione rimasti nel mazzo, pescate solo quelli disponibili.

Dovete tenere almeno 1 dei Biglietti Destinazione che avete appena pescato. Gli eventuali Biglietti Destinazione restituiti vengono collocati in fondo al mazzo Biglietti Destinazione nell'ordine che preferite.

Nota: Potete scartare solo i Biglietti Destinazione che avete appena pescato, non quelli che avevate già in mano.

Tenete i vostri Biglietti Destinazione segreti agli altri giocatori fino alla fine della partita. Potete avere un qualsiasi numero di Biglietti Destinazione nel corso della partita.

4. Costruire 1 Stazione Ferroviaria

Una stazione ferroviaria consente al suo proprietario di utilizzare 1, e soltanto 1, delle linee di proprietà di un altro giocatore che arriva (o che parte) dalla città per aiutarli a collegare le città dei suoi Biglietti Destinazione. Non è necessario decidere quale linea utilizzare fino alla fine della partita.

È possibile costruire le stazioni ferroviarie su una qualsiasi città non occupata, anche se attualmente tale città non dispone di linee controllate. Due giocatori non possono mai costruire una stazione ferroviaria nella stessa città.

Ogni giocatore può costruire un massimo di 1 stazione ferroviaria per turno e di 3 stazioni ferroviarie nel corso di tutta la partita.

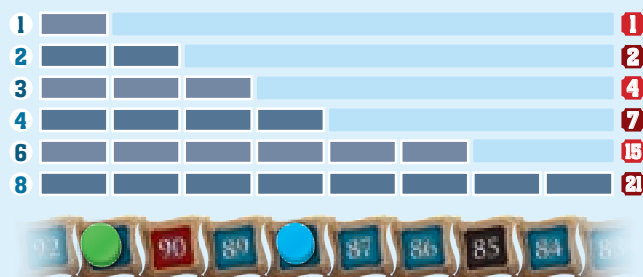
Per costruire la sua prima stazione ferroviaria, un giocatore gioca e scarta 1 carta Treno dalla sua mano e colloca una delle sue stazioni ferroviarie colorate sulla città scelta. Per costruire una seconda stazione ferroviaria, il giocatore deve giocare e scartare una coppia di carte dello stesso colore, e per costruire la terza deve scartare un tris di carte Treno dello stesso colore. Come sempre, è possibile sostituire un qualsiasi numero di carte con le Locomotive.



fine della Partita

Quando la riserva di vagoni di plastica di un giocatore scende a 0, 1 o 2 vagoni alla fine del suo turno, ogni giocatore, **incluso quel giocatore**, ha diritto a 1 turno finale. Dopodiché la partita termina e i giocatori calcolano i loro punteggi finali seguendo questa sequenza:

- I** I giocatori dovrebbero avere già conteggiato i punti ottenuti man mano che completavano le varie linee. Per assicurarvi di non aver fatto alcun errore, potete ricalcolare i punti delle linee di ogni giocatore ora.



2. I giocatori rivelano tutti i Biglietti Destinazione che hanno conservato. A questo punto, ogni giocatore sceglie le linee da utilizzare per le proprie stazioni ferroviarie costruite. Ogni stazione ferroviaria giocata consente al suo proprietario di utilizzare 1 (e solo 1) linea di **proprietà di un altro giocatore** collegata a quella città **al fine di completare Biglietti Destinazione**. Occorre ricordare che una stazione ferroviaria non sarà di nessun aiuto su una linea che non è stata controllata da nessun avversario.

Nota: Una stazione ferroviaria può aiutare a completare più di un Biglietto se la linea scelta viene utilizzata per tutti quei Biglietti.

Il valore dei Biglietti completati con successo viene sommato al loro punteggio totale. Il valore degli eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale (*vedere esempio 5*).



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

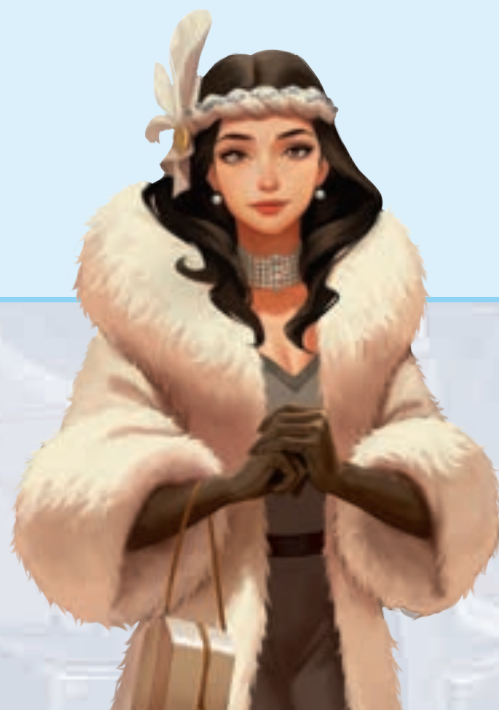
Se 2 o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, vince il giocatore che tra loro (se c'è) ha realizzato il percorso continuo più lungo. Altrimenti, i giocatori condividono la vittoria.

3. Ogni giocatore aggiunge 4 punti al suo punteggio per ogni stazione inutilizzata.

+4/

4. Il giocatore che ha il percorso continuo più lungo di linee riceve la carta Bonus e aggiunge 10 punti al suo punteggio. In caso di parità per il percorso continuo più lungo, ogni giocatore in parità aggiunge i 10 punti bonus.

- Quando valutate e confrontate la lunghezza delle linee, prendete in considerazione solo le linee formate da vagoni di plastica dello stesso colore.
- Un percorso continuo può essere collegato in circolo e passare attraverso la stessa città più volte, ma ogni singolo vagone non può mai essere contato due volte all'interno dello stesso percorso continuo.
- Le linee con stazioni ferroviarie appartenenti agli avversari non devono essere contate quando si calcola il percorso continuo più lungo.



5

Ottenere punti per i Biglietti Destinazione



Giallo è riuscito a completare sia il Biglietto Destinazione **MADRID – DIEPPE** sia quello **BARCELONA – BRUXELLES** grazie alle sue stazioni ferroviarie a Parigi, quindi somma 16 punti al proprio punteggio.

Verde ha completato il Biglietto Destinazione **MARSEILLE – ESSEN** ma non è riuscito a completare quello **AMSTERDAM – PAMPLONA** perché nessuno ha preso il controllo della linea tra Essen e Amsterdam, che gli ha impedito di utilizzare la sua stazione ferroviaria a Essen. Per questo ottiene 1 punto netto.



Design del gioco: Alan R. Moon

Sviluppo: Adrien Martinot

Illustrazioni: Fajareka Setiawan

Progetto grafico: Cyrille Daujean

Traduzione: Vittoria Vincenzi

Revisione: Chiara Turchi

Direzione editoriale: Massimo Bianchini

Un ringraziamento speciale da parte di Alan e DoW a tutti coloro che hanno collaborato al playtest del gioco:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave e 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.

Nota Geografica: Abbiamo cercato di rappresentare accuratamente i confini politici dell'Europa di inizio XX secolo e di mantenere il nome comune delle città nel linguaggio locale dell'epoca. Ai fini delle meccaniche di gioco, tuttavia, siamo stati costretti a modificare leggermente la posizione di certe città sulla mappa.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) su licenza di asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic® e asmodee® sono marchi registrati di proprietà delle entità asmodee. Tutti i diritti riservati.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Francia
www.daysof wonder.com



**Entra nello straordinario
mondo dei giocatori!**

Iscriviti e approfitta
di vantaggi esclusivi

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER**