

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

Il ritmo costante del treno offre una promessa d'avventura mentre sullo sfondo scorrono i paesaggi del Nord America dei primi del Novecento.

Ticket to Ride® 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.



8+
ETÀ

2-5
GIOCATORI

30-60
MINUTI

**DAYS OF
WONDER**

Contenuto

- ◆ 1 regolamento
- ◆ 1 tabellone (una mappa della rete ferroviaria del Nord America)
- ◆ 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)
 -
- ◆ 5 segnapunti (1 per ogni colore dei vagoni)
 -
- ◆ 1 carta Bonus per il percorso continuo più lungo
 -

◆ 33 Biglietti Destinazione



- ◆ 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 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 ①. 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 ②.
 - Posizionate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate a faccia in su 5 carte dalla cima del mazzo e disponetele una accanto all'altra. Se almeno 3 delle 5 carte a faccia in su sono carte Locomotiva, scartate immediatamente tutte le 5 carte in una pila a faccia in su e girate a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle ③.
 - Collocate la carta Bonus per il percorso continuo più lungo a faccia in su accanto al tabellone ④.
 - Mescolate i Biglietti Destinazione e distribuitene 4 a ogni giocatore ⑤. Ogni giocatore guarda segretamente i suoi Biglietti Destinazione e decide quali desidera tenere. Un giocatore deve tenerne almeno 2, ma può tenerne anche di più, se desidera. Le eventuali carte restituite vengono mescolate insieme e collocate sul fondo del mazzo dei Biglietti Destinazione. Questo mazzo viene poi collocato a faccia in giù accanto al tabellone ⑥.
- 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

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 3 azioni seguenti:

1. Pescare carte Treno
2. Controllare 1 linea
3. Pescare Biglietti Destinazione

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" oppure l'azione "pescare Biglietti Destinazione".

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.



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.

1

Controllare la linea blu
MONTREAL – NEW YORK

oppure

oppure

oppure

oppure

2

Controllare la linea grigia
TORONTO – PITTSBURGH

oppure

oppure

oppure

Esempi

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

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.

Quando controllate una linea, segnate i punti che ottenete facendo avanzare il vostro segnapunti lungo il tracciato punteggiato in base a questa tabella:

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15

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.

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:

1. 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. Il valore dei Biglietti completati con successo viene



OTTENERE PUNTI PER I BIGLIETTI DESTINAZIONE

Blu è riuscito a completare sia il Biglietto Destinazione "Montréal - Atlanta" sia quello "New York - Atlanta", quindi somma 15 punti al proprio punteggio.

Verde ha invece completato il Biglietto Destinazione "Sault Ste. Marie - Nashville" ma non è riuscito a completare quello "Atlanta - Washington", quindi somma solo 4 punti al proprio punteggio.

sommato al loro punteggio totale. Il valore degli eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale (vedere esempio 3).

3. 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.

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.