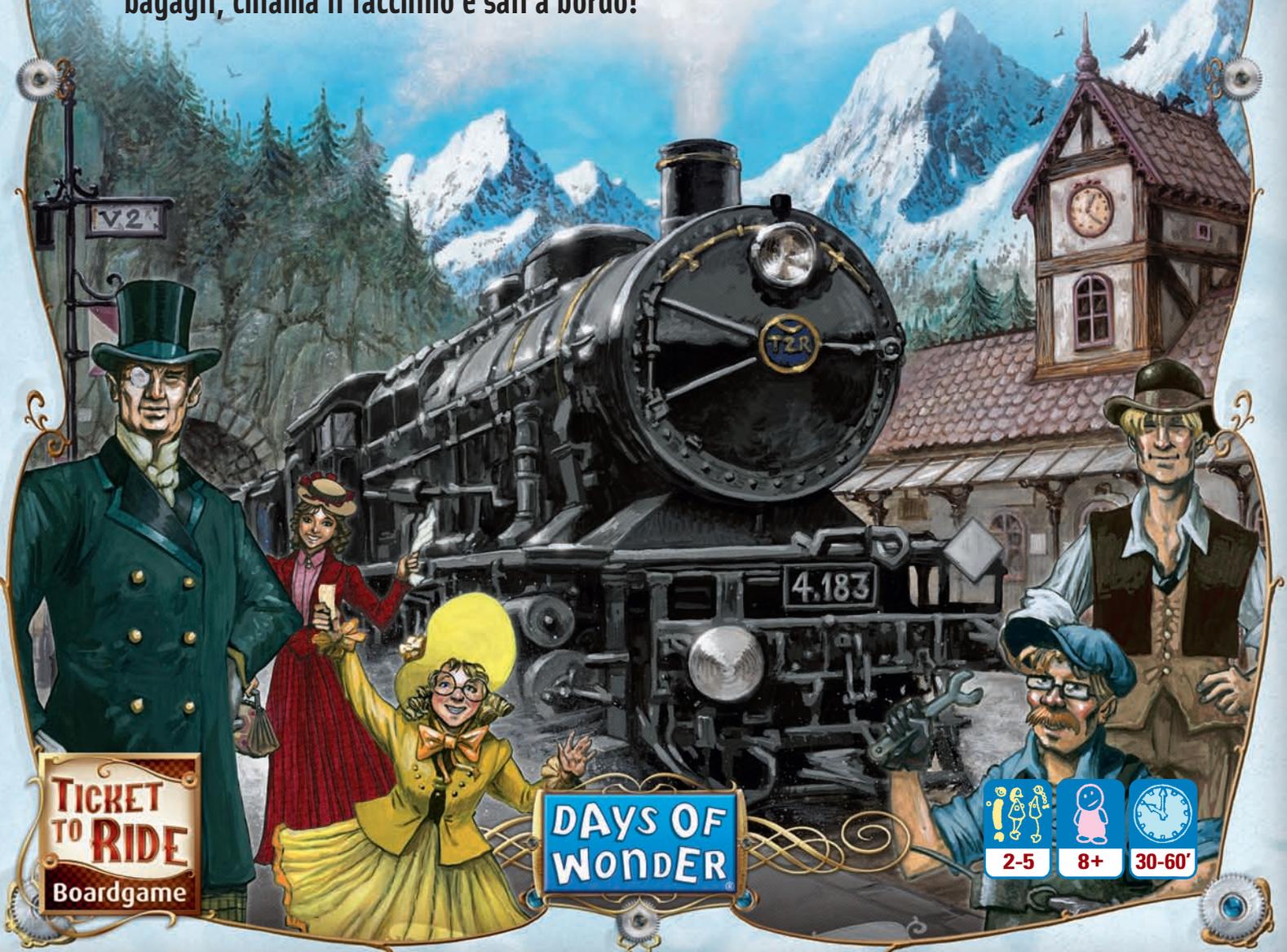


*Alan R. Moon*

# TICKET TO RIDE®

## L'AVVENTURA FERROVIARIA CONTINUA! EUROPA

**D**alle colline scoscese di Edimburgo ai moli soleggiati di Costantinopoli, dai vicoli polverosi di Pamplona a una ventosa stazione di Berlino, Ticket to Ride Europa ti guida in una nuova avventura attraverso le grandi città europee di inizio secolo. Sfiderai le buie gallerie della Svizzera? Ti avventurerai su un traghetto del Mar Nero? O costruirai sfarzose stazioni nelle grandi capitali dei vecchi imperi? La tua prossima mossa potrebbe fare di te il più grande magnate ferroviario d'Europa! Prepara i bagagli, chiama il facchino e sali a bordo!



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



2-5



8+



30-60'

## CONTENUTO

- ◆ 1 mappa dell'Europa
- ◆ 240 Vagoni Colorati (45 per ogni colore: Blu, Rosso, Verde, Giallo e Nero; più alcuni vagoni di scorta per ogni colore)
- ◆ 15 Stazioni Ferroviarie Colorate (tre per ogni colore corrispondente a quelli dei treni)
- ◆ 158 carte illustrate, suddivise in:



110 carte Treno: 12 di ogni colore, più 14 locomotive

46 carte Biglietto Destinazione



6 linee lunghe a sfondo blu

40 linee regolari



1 carta Riassuntiva



1 carta bonus European Express per il Percorso Continuo Più Lungo

- ◆ 5 Segnapunti in legno (1 per ogni colore dei giocatori)
- ◆ 1 Regolamento
- ◆ 1 codice di accesso Days of Wonder Online (stampato sul retro del Regolamento)

**Nota Importante:** Quei giocatori che già conoscono il primo gioco della serie, Ticket to Ride®, dovranno concentrare la loro attenzione sui nuovi elementi introdotti: i Traghetti, le Gallerie e le Stazioni Ferroviarie.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di 45 Vagoni Colorati, le tre corrispondenti Stazioni Ferroviarie Colorate e il relativo Segnapunti. Ogni giocatore colloca il suo Segnapunti sulla casella di partenza **1** della Tabella Punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna dei punti, fa avanzare il suo Segnapunti dell'ammontare appropriato.

Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di quattro carte a ogni giocatore **2**.

Posizionate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate le prime cinque carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **3**.

Collocate la carta bonus European Express e la carta Riassuntiva a faccia in su accanto al tabellone, come promemoria per i giocatori **4**.

Prendete il mazzo dei Biglietti Destinazione e separate le linee lunghe (i sei Biglietti Destinazione a sfondo blu) da quelle regolari; mescolate le linee lunghe e distribuitene una a caso a ogni giocatore **5**. Riponete le eventuali linee lunghe rimanenti nella scatola del gioco senza che nessuno le veda.

Ora mescolate i Biglietti Destinazione regolari (tutte le linee brevi a sfondo normale), distribuitene tre a ogni giocatore **6** e disponete i restanti in un mazzo di pesca a faccia in giù, accanto al tabellone.

Ora siete pronti per cominciare.

## INIZIO DELLA PARTITA

Prima di svolgere il primo turno, i giocatori devono scegliere quali Biglietti Destinazione conservare tra quelli che hanno ricevuto inizialmente. Ogni giocatore deve tenere almeno due biglietti, ma può tenerne di più se vuole. Riponete tutti i Biglietti Destinazione scartati nella scatola del gioco, senza che



nessun altro giocatore possa vederli. I Biglietti messi nella scatola possono essere sia linee lunghe che linee regolari. I Biglietti che avete deciso di tenere vi rimarranno fino alla fine della partita.

## 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 un percorso di linee tra due città elencate sui tuoi Biglietti Destinazione;
- ◆ Completando il Percorso Continuo Più Lungo, per vincere la carta bonus European Express;
- ◆ Conservando il maggior numero di Stazioni Ferroviarie possibile nella propria riserva alla fine della partita.

*Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che non è riuscito a completare con successo alla fine della partita.*

## IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che ha visitato il maggior numero di paesi europei comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario. Al suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle quattro azioni seguenti:

**Pescare Carte Treno** – Il giocatore può pescare due carte Treno (o una sola, se sceglie una Locomotiva a faccia in su. Vedi le regole speciali delle **Locomotive**);

**Controllare una Linea** – Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno dalla sua mano che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Colloca uno dei suoi vagoni colorati 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 tre Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti e deve tenerne almeno uno;

**Costruire una Stazione Ferroviaria** – Il giocatore può costruire una Stazione in una qualsiasi città in cui non ce ne sia ancora una. Per costruire la sua prima Stazione Ferroviaria, il giocatore gioca una carta Treno di qualsiasi colore e colloca una delle sue Stazioni Ferroviarie su quella città. Per costruire la seconda Stazione, un giocatore deve giocare una coppia di carte dello stesso colore, e per costruire la terza deve giocare un tris di tre carte dello stesso colore.

## PESCARRE CARTE TRENO

Esistono otto tipi di carte Treno regolari, suddivise in 12 di ogni tipo più 14 carte Locomotiva. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori delle varie linee tra le città sul tabellone: Viola, Blu, Arancio, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Se un giocatore decide di pescare carte Treno, può pescare due carte per turno. Può pescare ognuna di queste carte dalle cinque 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 del mazzo di pesca. Se un giocatore sceglie una carta Locomotiva a faccia in su, quella sarà l'unica carta che potrà prendere in questo turno (vedi Locomotive).

Se, in un qualsiasi momento, tre delle cinque carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e cinque le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su cinque nuove carte per sostituirlle.

Un giocatore può 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 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 Treno. Dovrà allora Controllare una Linea, Pescare Biglietti Destinazione o Costruire una Stazione.



## LOCOMOTIVE

Le Locomotive sono carte multicolori e fungono da jolly nel gioco.

Le carte Locomotiva possono essere giocate assieme a qualsiasi serie di carte quando si controlla una linea. Sono inoltre fondamentali per controllare le linee dei Traghetti (vedi Traghetti).

Se un giocatore pesca una Locomotiva a faccia in su quando deve pescare una carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Se una Locomotiva viene scoperta in sostituzione di una prima carta pescata in quel turno, o se una Locomotiva 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 Locomotiva dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella Locomotiva conta comunque come una singola carta, quindi il giocatore potrà pescare un totale di due carte in quel turno.



## CONTROLLARE UNA LINEA

Una linea è una serie di caselle continue colorate (o, in certi casi, grigie) tra due città adiacenti sulla mappa. Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno il cui colore e quantità corrispondano al colore e al numero di caselle della linea scelta.

Numerose linee richiedono una serie specifica di carte colorate per poterne prendere il controllo. Le Locomotive possono sempre sostituire qualsiasi colore (vedi esempio 1).

Le linee Grigie possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi (vedi esempio 2).

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca uno dei suoi vagoni 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 a pagina 7.

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.

È obbligatorio prendere il controllo di una linea nella sua interezza durante un singolo turno. Per esempio, non è consentito collocare due vagoni su una linea da tre caselle e attendere il turno successivo per collocare il terzo vagone.

Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.

*oppure*

*oppure*

*oppure*

**Esempio 1**

*Per prendere il controllo di una linea Blu lunga tre caselle, un giocatore può giocare una delle seguenti combinazioni: tre carte Blu, due carte Blu e una Locomotiva, una carta Blu e due Locomotive, oppure tre Locomotive.*

*oppure*

*oppure*

*oppure*

**Esempio 2**

*Per prendere il controllo di una linea Grigia lunga due caselle è possibile giocare due carte Rosse, una carta Gialla e una Locomotiva, oppure due Locomotive.*



**Doppie Linee**

## DOPPIE LINEE

Alcune città sono collegate da Doppie Linee. Queste linee hanno un pari numero di caselle parallele che corrono da una città all'altra. Nessun giocatore può reclamare entrambe le linee tra le stesse città nel corso della partita.

Attenzione alle linee che corrono in parallelo solo per un tratto, ma che collegano città diverse: quelle non sono considerate Doppie Linee.



**Linee parallele**

**Nota Importante:** 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.



## TRAGHETTI

I Traghetti sono linee Grigie speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dall'icona o dalle icone 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.



*Per prendere il controllo della Linea Traghetto da Smirna a Palermo servono quattro carte Treno di uno stesso colore qualsiasi e due Locomotive.*



## GALLERIE

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

Ciò che rende una Galleria speciale è il fatto che un giocatore non può mai sapere con sicurezza quanto sarà lunga la linea di cui cerca di prendere il controllo!

Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una Linea Galleria, deve prima giocare il numero di carte richiesto dalla lunghezza della linea. Dopodiché scopre a faccia in su le prime tre carte del mazzo di pesca delle carte Treno. Per ogni carta scoperta in questo modo il cui colore corrisponda al colore delle carte giocate per controllare la Galleria, il giocatore deve giocare dalla sua mano una carta aggiuntiva dello stesso colore (o una Locomotiva). Solo allora il giocatore riuscirà a prendere il controllo della Linea Galleria.



*Due gallerie parallele - una Nera e una Bianca - collegano Madrid a Pamplona.*

Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore corrispondente (o non desidera giocarle), può riprendere in mano tutte le sue carte e il suo turno termina.

Alla fine del turno, le tre carte Treno scoperte per la Galleria vengono scartate.

Occorre ricordare 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.

Se un giocatore tenta di attraversare una Galleria usando esclusivamente delle 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.

Nel raro caso in cui non ci siano abbastanza carte nei mazzi di pesca e degli scarti per scoprire 3 carte e determinare l'effetto della Galleria su un giocatore, si scoprono solo le carte rimaste disponibili. Se i giocatori accumulano carte al punto che non ne resta alcuna da scoprire, è possibile prendere il controllo di una Galleria senza rischiare carte aggiuntive.

**Esempio 1**  
Giocate 2 carte Rosse, si scopre 1 carta Rossa: serve 1 carta Rossa in più

**Esempio 2**  
Giocate 2 carte Verdi, si scopre 1 carta Locomotiva: serve 1 carta Verde in più

**Esempio 3**  
Giocate 2 carte Locomotiva, si scopre 1 carta Locomotiva: serve 1 carta Locomotiva in più

## PESCARRE BIGLIETTI DESTINAZIONE

Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo pesca tre nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Se nel mazzo rimangono meno di tre 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 o anche tutti e tre. 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 vagoni 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 UNA STAZIONE FERROVIARIA

Una Stazione Ferroviaria consente al suo proprietario di usare una, e soltanto una, 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.

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

Ogni giocatore può costruire un massimo di una Stazione per turno e di tre Stazioni nel corso di tutta la partita.

Per costruire la sua prima Stazione, un giocatore gioca e scarta una carta Treno dalla sua mano e colloca una delle sue Stazioni Ferroviarie colorate sulla città scelta. Per costruire una seconda Stazione, 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.

Se un giocatore usa la stessa Stazione per aiutarli a collegare le città su vari Biglietti diversi, deve usare la stessa linea della città su cui ha collocato la Stazione per tutti quei Biglietti. Il proprietario della Stazione Ferroviaria non è obbligato a decidere quale linea userà fino alla fine della partita.

Un giocatore non è mai obbligato a costruire le Stazioni. Per ogni Stazione rimasta inutilizzata, un giocatore aggiunge quattro punti al suo punteggio alla fine della partita.

STAZIONE	COSTO
1°	 = 
2°	 =  
3°	 =   

*Costo delle Stazioni*



## FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di plastica colorati di un giocatore scende a due vagoni o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a un turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.



2 vagoni di plastica o meno nella riserva di un giocatore danno il via al round finale di turni della partita.

## CALCOLO DEI PUNTEGGI

I giocatori dovrebbero avere già conteggiato i punti guadagnati man mano che completavano le varie linee. Per assicurarsi di non avere fatto alcun errore, ogni giocatore può ricalcolare i punti delle sue linee ora.

Dopodiché i giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti Destinazione. Il valore dei biglietti completati con successo si aggiunge al loro punteggio totale. Quello degli eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale.

Occorre ricordare che ogni Stazione giocata consente al suo proprietario di usare una (e solo una) linea di proprietà di un altro giocatore collegata a quella città al fine di completare un Biglietto Destinazione. Se un giocatore usa la stessa Stazione per aiutarsi a collegare le città su vari Biglietti diversi, deve usare la stessa linea della città su cui ha collocato la Stazione per tutti quei biglietti.

Ogni giocatore riceve inoltre quattro punti per ogni Stazione che non ha messo in gioco e che è rimasta nella sua riserva.

Infine, i 10 punti bonus dell'European Express vanno assegnati al giocatore o ai giocatori che hanno il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone. Al momento di valutare e confrontare le lunghezze dei percorsi si calcolano solo le linee continue di vagoni di plastica dello stesso colore. Una linea continua può essere collegata in circolo e passare attraverso la stessa città più di una volta, ma ogni singolo vagone di plastica non può mai essere usato due volte all'interno della stessa linea. Le Stazioni e le linee avversarie a cui esse potrebbero consentire l'accesso non devono essere considerate ai fini di calcolare i percorsi e controllare quello più lungo. Se più giocatori sono in parità per il percorso più lungo, ognuno riceve i 10 punti bonus della carta European Express.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Se la parità permane, vince il giocatore che ha usato il minor numero di Stazioni. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, vince il giocatore che detiene la carta bonus European Express.

LUNGHEZZA DELLA LINEA	PUNTI OTTENUTI
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, ottiene immediatamente il numero di punti indicato sulla Tabella Punteggi delle Linee relativo alla lunghezza della linea appena controllata.

Punteggio Attuale	Bonus/Penalità del Biglietto Destinazione	+4 punti per ogni Stazione inutilizzata	Bonus European Express	= PUNTEGGIO FINALE
				<b>PUNTEGGIO FINALE</b>

Calcolo del Punteggio Finale



## INDICE

Contenuto	p.2	• Traghetti	p.5
Preparazione del gioco	p.2	• Gallerie	p.5
Obiettivo del gioco	p.3	– Pescare Biglietti Destinazione	p.6
Il turno di gioco	p.3	– Costruire una Stazione Ferroviaria	p.6
– Pescare Carte Treno	p.3	Fine della partita	p.7
• Locomotive	p.4	Calcolo dei Punteggi	p.7
– Controllare una Linea	p.4	Days of Wonder Online	p.8
• Doppie Linee	p.4		

## Days of Wonder Online

### Registra il tuo gioco da tavolo



Ecco il tuo biglietto del treno per Days of Wonder Online - La comunità dei giochi da tavolo online dove giocano TUTTI i tuoi amici!

Registra il tuo gioco su [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) per ottenere sconti online, scoprire varianti di gioco, mappe aggiuntive e altro ancora.

È sufficiente cliccare sul bottone **New Player** e seguire le istruzioni.



[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## RICONOSCIMENTI

Un gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Copyright © 2004-2011 Days of Wonder, Inc. 334 State Street, Suite 203 Los Altos, CA 94022 USA

Days of Wonder e Ticket to Ride sono trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

Nota Geografica: Abbiamo cercato di rappresentare accuratamente i confini politici dell'Europa nel 1901 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.

Desideriamo ringraziare i seguenti playtester per il loro contributo:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist e tutto lo staff Days of Wonder.

Fabbricato in Germania

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

