

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.

Se il giocatore non ha abbastanza Autobus di plastica colorati da collocare in ciascuna casella, non può controllare quella linea.

Quando il giocatore prende controllo di una linea, riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo Segnapunti del numero appropriato di caselle lungo il Percorso Punteggio, come indicato dalla Tabella Punteggio stampata sul tabellone.

Per prendere il controllo di una linea Gialla lunga tre caselle, un giocatore può giocare una delle seguenti combinazioni:

A

B

C

D

Pescare Biglietti Destinazione

Ogni Biglietto Destinazione include il nome di due Località sulla mappa e un valore in punti. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo per collegare le due Località, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se invece non è riuscito a completare il percorso continuo tra quelle Località, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto dal suo punteggio totale. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita.



Questa azione permette di usare il turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo il giocatore pesca due nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Il giocatore deve conservarne almeno uno, ma può scegliere di tenerli tutti e due, se desidera. Ogni Biglietto scartato 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.

Se nel mazzo rimane un solo Biglietto Destinazione, il giocatore pesca solo quello rimasto disponibile ed è obbligato a tenerlo.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli occhi degli altri giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita.

Per completare un Distretto, un giocatore deve collegare ogni Località con ogni altra Località in quel Distretto.

Punteggio
2

FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEI PUNTEGGI

Quando la riserva di Autobus di plastica colorati di un giocatore scende a due Autobus di plastica colorati 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:

- 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.
- Successivamente, i giocatori rivelano 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.
- Infine, ogni giocatore conteggia il valore di ogni Distretto che ha completato. Un Distretto è formato dalle Località dello stesso colore e numero. Questo numero è anche il valore in punti del Distretto. Per completare un Distretto, un giocatore deve collegare ogni Località con ogni altra Località in quel Distretto, senza seguire un ordine specifico.



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, i giocatori interessati condividono la vittoria.

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Alan R. Moon
Illustrazioni di Julien Delval
Grafiche di Cyrille Daujean

Distribuito in Italia da: Asmodee Italia s.r.l.
 Via Martiri di Cervarolo 1/B - 42015 Correggio (RE) ITALY
www.asmodee.it

Un ringraziamento speciale da parte di Alan e dalla DoW a tutti coloro che hanno collaborato al playtest del gioco: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo e Ian MacInnes, Michelle e Scott Alden, Adrien Martinot e Lydie Tudal, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, il logo Days of Wonder e Ticket to Ride sono trademark o trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

TICKET TO RIDE

LONDRA

Alan R. Moon

Days of Wonder

Lo scatenato ritmo della musica rock si riversa nelle strade di Londra assieme a giovani vestiti in modo sgargiante e colorato. Il vostro autobus attraversa la città diretto alla prossima destinazione e voi vi domandate se scendere per vivere una nuova avventura. Visitare la città su un autobus a due piani è così divertente!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di Autobus di plastica colorati insieme al Segnapunti corrispondente e posiziona questo Segnapunti sulla casella iniziale **1**.

Mescolate le carte Trasporto e distribuite una mano di partenza di due carte a ogni giocatore **2**. Posizionate il mazzo restante di carte Trasporto accanto al tabellone, dopodiché girate le prime cinque carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **3**. Se tre delle cinque carte Trasporto a faccia in su risultano essere carte Autobus, tutte e cinque le carte vengono immediatamente

scartate e si scoprono a faccia in su cinque nuove carte per sostituirle.

Mescolate i Biglietti Destinazione e distribuitene due a ogni giocatore **4**. Ogni giocatore guarda i suoi Biglietti Destinazione e decide quale o quali desidera tenere. Ogni giocatore deve tenerne almeno uno, ma può anche decidere di conservarli entrambi. Se sceglie di tenerne soltanto uno, il Biglietto Destinazione scartato viene riposto in fondo al mazzo. Poi collocate il mazzo accanto al tabellone **5**. I giocatori devono tenere i loro Biglietti Destinazione segreti fino alla fine della partita.

Ora siete pronti per cominciare.



CONTENUTO

- 1 mappa della rete dei trasporti di Londra
- 68 Autobus di plastica colorati (17 per ogni colore)
- Alcuni Autobus di scorta
- 44 carte Trasporto (8 carte Autobus multicolori e 6 carte per ogni colore: Blu, Verde, Nero, Rosa, Giallo, Arancione)



- 20 Biglietti Destinazione
- 4 Segnapunti
- 1 regolamento



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 Località adiacenti sulla mappa;
- Completando con successo un percorso di linee tra due Località elencate sui propri Biglietti Destinazione;
- Completando i Distretti collegando tutti i Luoghi che li compongono.

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 più giovane comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario e ogni giocatore svolge il suo turno fino alla fine della partita. Al suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti: Pescare carte Trasporto, Controllare una Linea o Pescare Biglietti Destinazione.

Pescare Carte Trasporto

I colori delle carte Trasporto corrispondono ai colori delle varie linee sul tabellone: Blu, Verde, Nero, Rosa, Giallo e Arancione. Fanno eccezione le carte Autobus, carte multicolori che fungono da jolly nel gioco e che possono sostituire qualsiasi colore quando si controlla una linea. Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte Trasporto in qualsiasi momento.



Questa azione permette di pescare due carte Trasporto. Il giocatore 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.

Attenzione: Se un giocatore sceglie una carta Autobus a faccia in su come prima carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Una carta Autobus a faccia in su non può essere scelta come seconda carta.

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

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano le carte scartate e si compone un nuovo mazzo di carte Trasporto.

Controllare una Linea

Una linea è una serie di caselle continue dello stesso colore tra due Località adiacenti sulla mappa.

Alcune Località sono collegate da Doppie Linee (due linee che hanno un pari numero di caselle parallele che collegano le stesse Località). Nessun giocatore può reclamare entrambe le linee tra le stesse Località nel corso della partita.



Nota Importante: Nelle partite a due giocatori è possibile usare solo una delle Doppie Linee. Una volta controllata una delle Doppie Linee l'altra sarà considerata chiusa e inaccessibile ai giocatori per il resto della partita.

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Trasporto corrispondente al numero di caselle della linea scelta e collocare tanti Autobus di plastica colorati quante sono le caselle che compongono quella linea. Numerose linee richiedono una serie specifica di carte colorate per poterne prendere il controllo. Ad esempio, una linea Blu può essere controllata scartando carte Trasporto Blu. Le linee Grigie, invece, possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi.