

**B**envenuti a *Ticket to Ride® Polonia!* Dal Mar Baltico ai monti Tatra, la Polonia offre vasti panorami che aspettano solo di essere scoperti. Inspirate a fondo la brezza marina della baia di Danzica, oppure incamminatevi lungo gli affascinanti percorsi di montagna attorno a Zakopane! *Ticket to Ride: Polonia* vi porta in un viaggio unico, in un ricco passato mentre interpretate il ruolo di un magnate ferroviario degli anni '50. Contribuite allo sviluppo della rete ferroviaria, non solo in Polonia, ma anche nelle nazioni confinanti.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa della Polonia e presume che conosciate già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di *Ticket to Ride*. Questa espansione è concepita per 2-4 giocatori.

Per giocare sono necessari **35 Vagoni** (invece dei consueti 45), i Segnapunti corrispondenti e le carte Treno di *Ticket to Ride* o *Ticket to Ride Europa*, assieme alle **20 carte Nazione** e ai nuovi **35 Biglietti Destinazione** specifici per questa Mappa.

## PREPARAZIONE

- ◆ Dividete le carte Nazione per nazione e posizionatele a faccia in su vicino al tabellone, accanto alla nazione corrispondente. Assicuratevi che le carte siano messe in ordine, con la carta di valore maggiore in cima.
- ◆ Distribuite 4 Biglietti Destinazione a ogni giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno 2. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.

## REGOLE SPECIALI

Nel proprio turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

### 1. Pescare Carte Treno

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base.

### 2. Controllare una Linea

Le Doppie Linee seguono le normali regole: nelle partite a 2 o 3 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola linea di ogni Doppia Linea. Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una di queste linee, l'altra sarà considerata chiusa e inaccessibile agli altri giocatori. Nelle partite a 4 giocatori è possibile usare entrambe le linee della Doppia Linea, tuttavia nessun giocatore può controllarle entrambe.

In questa Mappa ci sono delle nuove Linee Speciali che collegano la Polonia alle nazioni confinanti. Tutte queste linee possono essere controllate a prescindere dal numero di giocatori. Tuttavia, lo stesso giocatore può prendere il controllo soltanto di una di quelle linee.

Dopo aver preso il controllo di una linea, ottenete punti come di consueto. Se avete raggiunto una nazione confinante, dovete controllare se potete ottenere un bonus. In quel momento, se la rete ferroviaria che avete costruito include la nazione che avete appena raggiunto e almeno un'altra nazione, prendete la carta in cima alla pila di ogni nazione (se disponibile) che fa parte **della rete ferroviaria appena formata** e collocatela a faccia in su davanti a voi. Potreste trovarvi ad avere più di una carta della stessa nazione. Se la pila di una data nazione si esaurisce, per quella nazione non ottenete nulla.

Vi consigliamo di annunciare ad alta voce quali carte Nazione state prendendo in modo tale che gli altri giocatori possano verificare che quel bonus vi spetti realmente e si rendano conto che le pile si stanno esaurendo.

### 3. Pescare Biglietti Destinazione

Il giocatore pesca 3 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti. Deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2 o anche tutti e 3. Ogni Biglietto pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo.



### Esempio 1



Se siete il primo giocatore a collegare la Russia alla Germania, potete prendere la carta da 7 punti di entrambe le nazioni.



Successivamente, un altro giocatore collega la Germania alla Repubblica Ceca e prende la carta da 4 punti dalla Germania e la carta da 10 punti dalla Repubblica Ceca.



Infine, potete espandere la vostra rete ferroviaria alla Bielorussia, collegando questa nazione alla Russia e alla Germania. Prendete la carta da 3 punti dalla Germania, la carta da 4 punti dalla Russia e la carta da 6 punti dalla Bielorussia.

4 Se un terzo giocatore raggiunge la Germania, non ottiene alcuna carta bonus per quella nazione visto che la pila è esaurita.

### Esempio 2

A un certo punto della partita, collegate la Russia alla Bielorussia e l'Ucraina alla Slovacchia con due reti ferroviarie separate, ottenendo quindi una carta per ognuna di queste 4 nazioni.

Quando prendete il controllo di linee che collegano queste due reti ferroviarie insieme, non ottenete alcuna carta Nazione (non c'è alcuna nuova nazione nella rete ferroviaria complessiva).

Tuttavia, se successivamente espandete questa rete ferroviaria alla Repubblica Ceca e ci sono ancora delle carte disponibili nelle pile, potete prendere la carta in cima alle pile di tutte le 5 nazioni! Bella mossa!

## BONUS DI FINE PARTITA

Alla fine della partita i giocatori sommano tutte le carte Nazione che hanno ottenuto e aggiungono il totale al loro punteggio.

Non sono previsti bonus Globetrotter o per il Percorso Continuo Più Lungo in questa espansione.

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 ottenuto il maggior numero di punti dai Biglietti Destinazione completati. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, i giocatori condividono la vittoria.

Un vero esperto di treni noterà che il design di *Ticket to Ride: Polonia* fa riferimento agli anni '50, ma il tabellone mostra i confini contemporanei della Polonia e delle nazioni confinanti. Abbiamo optato per questa combinazione per immergere i giocatori nel clima delle ferrovie del secolo scorso e al tempo stesso mantenere attuale la mappa. Grazie a ciò, il gioco non perde valore educativo e può diventare un'interessante lezione di geografia!