

## Benvenuti in Ticket to Ride™ Asia – una nuova e divertente espansione che introduce il gioco di squadra e l'opportunità di aggiungere un 6° giocatore alle vostre partite di Ticket to Ride.

Queste Regole descrivono i cambiamenti specifici per il gioco di squadra sulla mappa Asia, partendo dal presupposto che le regole introdotte nell'originale Ticket to Ride vi siano già familiari.

Ticket to Ride™ Asia è una espansione e richiede l'utilizzo di seguenti componenti di gioco presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- Una riserva di 45 Vagoni per squadra ed i corrispettivi Segnapunti presi da Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa
- 110 Carte Treno prese dai suddetti giochi o dall'espansione USA 1910

Si usano anche i porta carte e vagoni in plastica colorati aggiuntivi inclusi in questa espansione (9 vagoni aggiuntivi per ogni colore e 2 porta carte per ogni squadra).

### GIOCO DI SQUADRA

La mappa Asia è stata ideata specificatamente per il gioco di squadra a 4 o 6 giocatori. I giocatori devono dividersi in squadre da 2 prima dell'inizio della partita e sedersi vicini in modo che i membri della stessa squadra giochino sempre in successione.

Dividete i vagoni di plastica di ognuno dei colori in 2 set di 27 vagoni, uno per ciascuno dei giocatori delle squadre. I giocatori della stessa squadra ottengono punti insieme, usando il segnapunti comune del loro colore corrispondente, ma devono mantenere i propri set di vagoni separati l'uno dall'altro.

I giocatori appartenenti alla stessa squadra condividono anche i 2 porta carte (uno per le carte Treno in comune della squadra, l'altro per i loro Biglietti in comune), posizionandoli di fronte a sé, a portata di entrambi. Durante la partita i compagni di squadra possono chiacchierare ma è vietato scambiarsi informazioni di gioco se non quando specificato dalle regole che indicano l'uso dei porta carte della squadra.

### CARTE TRENO

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 4 carte Treno, come in una regolare partita di Ticket to Ride, e le tiene per sé; il porta carte Treno in comune rimane vuoto.

Durante la partita, quando un giocatore decide di pescare carte Treno, deve conservarne una in mano e mettere le altre nel porta carte di squadra. Quando un giocatore pesca la prima carta deve immediatamente decidere se aggiungerla alla propria mano o condividerla con il suo compagno di squadra, posizionandola sul porta carte comune. La seconda carta che pesca deve poi andare all'altra possibile scelta (mano o porta carte). Se il giocatore sceglie di pescare una singola Locomotiva a faccia in su, deve posizionarla nel porta carte comune.

Per controllare una linea, un giocatore può usare una combinazione qualsiasi di carte Treno dalla propria mano e/o dal porta carte della sua squadra.

### BIGLIETTI DI DESTINAZIONE

Questa espansione include 60 Biglietti di Destinazione. All'inizio della partita, ogni giocatore riceve in segreto rispetto a tutti gli altri giocatori, compreso il suo compagno di squadra, 5 Biglietti di Destinazione. Deve conservare almeno 3 di questi Biglietti. Una volta che entrambi i compagni di squadra hanno scelto i loro Biglietti, devono simultaneamente posizionare 1 di essi nel porta carte dei Biglietti comune della squadra. Ogni squadra ha così 2 Biglietti condivisi all'inizio della partita. Tutti gli altri Biglietti ancora in mano dei giocatori devono rimanere segreti.

Durante la partita, se un giocatore desidera pescare Biglietti di Destinazione aggiuntivi, pesca 4 nuovi Biglietti, dei quali deve conservarne almeno 1. Il giocatore poi posiziona 1 di questi nuovi Biglietti appena ottenuti nel porta carte comune dei Biglietti, mantenendo gli altri segreti al proprio compagno di squadra.

I Biglietti di Destinazione rifiutati, sia all'inizio della partita che a seguito dell'acquisizione di nuovi Biglietti di Destinazione durante la partita, vengono scartati in fondo al mazzo di Biglietti di Destinazione, come nelle regolari partite di Ticket to Ride.



### CONDIVIDERE BIGLIETTI AGGIUNTIVI

Durante la partita, un giocatore può usare il suo intero turno per spostare un massimo di 2 Biglietti di Destinazione dalla propria mano al porta carte dei Biglietti, per condividere informazioni con il suo compagno di squadra. Il giocatore non può fare nient'altro per quel turno.

### DOPPIE E TRIPLE LINEE

Unicamente nelle partite a 4 Giocatori, una volta che una linea facente parte di una linea doppia viene controllata, l'altra linea non è più disponibile per gli altri giocatori. Unica eccezione: entrambe le linee della linea doppia che collega Hong Kong a Canton rimangono aperte anche quando ci sono solo 4 giocatori.

La mappa Asia contiene anche alcune linee triple. Nelle partite a 4 Giocatori, solo 2 di queste 3 linee possono essere controllate. I due giocatori di una stessa squadra possono decidere di reclamare una linea ciascuno, bloccando effettivamente l'altra squadra.

### LINEE GALLERIA

In Asia le gallerie funzionano più o meno come in Ticket to Ride Europa, dove sono state introdotte per la prima volta. L'unica differenza è che sull'Himalaya il numero di carte Treno pescate dalla cima del mazzo è più alto e varia tra 4 e 6.

Le gallerie sono linee identificate da speciali contorni Galleria neri che circondano ciascuno dei loro spazi lungo la linea. Quando un giocatore tenta di controllare una linea Galleria, per prima cosa gioca il numero di carte richiesto. Poi pesca e gira le prime 4 o 6 carte (a seconda di quanto indicato da quella particolare linea Galleria) del mazzo Treno. Per ogni carta così rivelata il cui colore corrisponde al colore usato per reclamare la Galleria (includere le locomotive) il giocatore deve giocare una carta *aggiuntiva* dello stesso colore (o una locomotiva) dalla mano o dalle carte condivise con il compagno di squadra al fine di controllare con successo la Galleria. Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore richiesto (oppure non desidera giocare), può riprendere in mano tutte le sue carte, ponendo fine al proprio turno. Le tre carte Treno rivelate per la Galleria vengono scartate.

#### Riguardo alle Gallerie, non bisogna dimenticare che:

- ◆ Le Locomotive sono carte jolly multicolore. Di conseguenza, qualsiasi carta Locomotiva pescata costringe il giocatore ad aggiungere una carta Treno (del colore corrispondente) o una Locomotiva.
- ◆ Se un giocatore gioca esclusivamente carte Locomotiva per controllare una linea Galleria, verranno considerate del colore corrispondente solo le carte Locomotiva aggiuntive pescate dal mazzo. Ciò significa che il giocatore non dovrà preoccuparsi dell'eventualità di pescare carte dello stesso colore della Galleria! Se vengono rivelate carte Locomotiva tra le 3 pescate per la Galleria, si attiva una corrispondenza che può essere risolta unicamente giocando ulteriori carte Locomotiva dalla mano.
- ◆ Nel raro caso in cui nel mazzo e tra le carte scartate non ce ne siano abbastanza disponibili per rivelare nuove carte e determinare l'effetto della galleria su un giocatore, vengono rivelate solo le carte disponibili. Se i giocatori stanno tenendo in mano molte carte e non ne rimangono da rivelare, la galleria può essere controllata senza rischi aggiuntivi.

### FINE DELLA PARTITA

Quando la quantità combinata di vagoni di plastica colorati di una squadra scende a 4 vagoni o meno alla fine del turno di un giocatore, ogni giocatore, incluso quello che sta concludendo il turno, gioca un ultimo turno. Poi la partita finisce e le squadre calcolano i punteggi finali.

Un bonus di 10 punti Asian Express viene guadagnato dalla squadra con il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone. Un bonus di 10 punti Giramondo viene guadagnato dalla squadra che ha completato più Biglietti di Destinazione. Se 2 squadre si trovano in situazione di parità per un bonus, lo ottengono entrambi.

La squadra con il punteggio finale più elevato vince.

*Se le squadre sono in parità, la squadra che ha completato più Biglietti di Destinazione vince. Se c'è ulteriore parità, vince la squadra con il percorso continuo più lungo.*