

Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

TICKET TO RIDE

LEGGENDE DEL VECCHIO WEST



DAYS OF WONDER



È la fine del XIX secolo e l'America è in piena espansione. Nuove compagnie ferroviarie competono per soddisfare le esigenze di una popolazione in crescita. Commercianti, funzionari, scorte alimentari e merci di ogni genere devono viaggiare ogni giorno da un luogo all'altro, e un'intricata rete di linee ferroviarie sta facendo la sua comparsa.



Thaddeus Reeves fu uno dei primi giovani imprenditori a sognare di collegare l'intera nazione, e la sua compagnia ebbe un successo esplosivo. Le ferrovie Reeves Rails costruirono in breve fruttuose linee ferroviarie che andavano dall'Atlantico al Mississippi e il futuro della compagnia sembrava luminoso. Ma gli avidi baroni delle ferrovie, vedendo l'impero di Thaddeus crescere, cercarono un modo per impossessarsene.



Anni dopo, avete fondato la vostra compagnia ferroviaria personale e siete pronti a entrare a far parte di questa fiorente industria. Certo, avete ancora molto da imparare, ma le potenzialità e la fortuna brillano sulla vernice delle locomotive nuove di zecca che avete appena acquistato. La vostra nuova rete ferroviaria dovrebbe fare la differenza tra voi e le altre compagnie appena nate. Soddisfatti, aprite il giornale e leggete i titoli delle ultime notizie in arrivo dall'ovest...

INDICE

Componenti di Partenza	p. 3	Fine della Partita	p. 12
Materiali della Campagna	p. 3	Nota degli Autori	p. 14
La Campagna	p. 4	Riconoscimenti	p. 15
Preparazione di Ogni Partita	p. 6	Consultazione Rapida	p. 16
Obiettivo del Gioco	p. 8		
Il Turno di Gioco	p. 8		
• Pescare Carte Treno	p. 8		
• Controllare una Linea	p. 8		
• Pescare Biglietti	p. 11		

COMPONENTI DI PARTENZA

1 tabellone componibile (5 parti all'inizio del gioco)



280 vagoni colorati
(56 per ogni colore: blu, giallo, verde, nero e rosso)



monete di vario taglio in dollari



136 carte illustrate:

1 mazzo Treno (90 carte: 12 di ogni colore, 12 Locomotive, 6 Giornali)



1 mazzo Biglietto (33 carte)



1 mazzo Evento
(7 carte)



5 carte Bonus della
Compagnia



1 carta Primo
Giocatore

5 box Compagnia (1 per ogni colore dei giocatori)



Cedole Bancarie

1 regolamento

MATERIALI DELLA CAMPAGNA

Non aprire, leggere o esaminare il materiale seguente finché non viene richiesto di farlo.



8 box Frontiera e 1 box Attrezzi del Capotreno



8 plance Frontiera



1 mazzo Storia



77 Cartoline

LA CAMPAGNA

PANORAMICA

Questo **Ticket to Ride** è un gioco in stile legacy: certi aspetti del risultato di una partita avranno conseguenze sulle partite future. Se avete già giocato a un gioco legacy, gran parte di questa sezione vi risulterà familiare. Se non ne avete mai giocato uno, continuate a leggere, poiché questo gioco è diverso dalla maggior parte dei giochi da tavolo che avete giocato.

Nel corso di 12 partite apporterete cambiamenti permanenti alla vostra versione del gioco. Aggiungerete nuove regole, nuovi materiali, nuove parti al tabellone e così via. Molti elementi sono nascosti e inaccessibili all'inizio della partita: non aprite nessun materiale (al di là di quello di partenza) finché non vi viene richiesto di farlo.

Ogni partita avrà un inizio, uno svolgimento e una fine. Dopo avere calcolato i punteggi, applicherete alcuni cambiamenti al gioco in base a quanto accaduto nella partita che avete appena giocato. Fatto questo, le carte e i materiali verranno rimessi nella scatola e il gioco potrà essere riposto come la maggior parte dei giochi.

Tuttavia, quando inizierete la partita successiva, ci saranno alcune parti che riprenderanno da dove avevate interrotto: nuove regole verranno applicate, nuove carte verranno aggiunte. Si aggiungeranno anche nuove parti del tabellone. Non preoccupatevi, vi guideremo nel processo.

È possibile, se non addirittura probabile, che vi dimentichiate di una nuova regola o che giochiate qualcosa nel modo sbagliato nel corso del gioco. Non è un problema. Se è un errore facile da correggere, correggetelo. Altrimenti, ricordate che si tratta di un gioco, e passate oltre.

Nota importante

La scatola contiene un mazzo di carte Storia. Non leggete queste carte Storia finché non viene richiesto di farlo e non mescolate il mazzo. Se le carte si sono sparpagliate per qualche motivo, chiedete a qualcuno che non sta giocando alla campagna di rimetterle in ordine con il lato A a faccia in su (1865-01A, 1865-02A, ecc.).

CUSTODIRE E RITIRARE LE CARTE

La scatola della campagna è suddivisa in 6 parti grazie a una serie di divisori, al fine di custodire i vari componenti:

- ◆ **Carte Treno:** Dove riporre il mazzo Treno tra una partita e l'altra.
- ◆ **Biglietti:** Dove riporre il mazzo Biglietto tra una partita e l'altra.
- ◆ **Eventi:** Dove riporre il mazzo Evento tra una partita e l'altra.

- ◆ **Deposito:** Dove riporre tutte le altre carte e i componenti usati in ogni partita.
- ◆ **Ufficio Postale:** Dove custodire le cartoline non ancora scoperte. Non guardatele finché non viene richiesto di farlo.
- ◆ **Ufficio Ritiri:** Dove collocare le carte ritirate.

RITIRARE

Nel corso di questo gioco vi verrà richiesto di *ritirare* certi componenti. Questo significa che tali componenti non sono più necessari. Mettete le carte ritirate nell'ufficio ritiri situato nella parte posteriore della scatola della campagna. Rimettete gli altri componenti ritirati nella scatola del gioco. Nella maggior parte dei casi non vi serviranno più, ma alcuni potrebbero essere riutilizzati nel corso del gioco.

CARTOLINE



Alcuni Biglietti mostrano una voce con un numero e richiedono la lettura della rispettiva cartolina. I dettagli su questo aspetto verranno spiegati più avanti.

COMPAGNIE

Ogni giocatore interpreta il ruolo del presidente di una compagnia ferroviaria il cui obiettivo è far crescere l'impresa, partita dopo partita, fino a renderla la compagnia di maggior successo del Nord America. Ogni compagnia possiede un box speciale con due scomparti: l'**ufficio** e il **caveau**. Userete l'ufficio per custodire le carte e i segnalini tra una partita e l'altra. All'inizio di ogni partita, tirate fuori dall'ufficio tutti i materiali e utilizzateli per la preparazione. L'altro scomparto, il caveau, è sigillato e ha una fessura sulla parte superiore. I materiali inseriti nel caveau verranno estratti solo alla fine della campagna (12 partite) e determineranno quale compagnia ha avuto maggior successo nel corso di essa. Più il vostro caveau è pieno, migliore sarà il vostro punteggio finale.

Caveau



Ufficio

MAZZO STORIA

Il mazzo Storia vi guiderà nel corso delle varie partite. All'inizio di ogni partita, durante il passo 7 della preparazione, pescate la carta in cima al mazzo Storia, giratela e leggetela. Continuate a leggere le successive carte del mazzo Storia finché non arrivate a una carta **PAUSA** o **STOP**, che vi informerà che, per il momento, non ci sono più carte da leggere. **Assicuratevi di leggere entrambi i lati di ogni carta.** Dopo aver letto una carta (su entrambi i lati!) potete ritirarla e collocarla nell'ufficio ritiri, a meno che non entri in gioco, come nel caso di una nuova carta Evento (vedere sotto).



EVENTI

Il gioco inizia con 7 carte Evento, che formano un mazzo. Un nuovo evento si attiva quando viene pescato un giornale dal mazzo Treno. Man mano che giocate e scoprite nuove parti del mondo, nuove carte Evento si aggiungeranno al mazzo mentre carte vecchie saranno ritirate. Quando trovate nuove carte Evento, leggetele prima di aggiungerle al mazzo Evento.



DOLLARI

Ogni giocatore controlla una compagnia e ha l'obiettivo di guadagnare più dollari possibile, sia durante ogni partita che nel corso dell'intera campagna. Alla fine di ogni partita, chi possiede più dollari è il vincitore. I giocatori devono tenere le monete dei dollari che possiedono ben visibili nel corso della partita.



MATERIALI NASCOSTI

Il gioco ha diversi materiali che sono nascosti all'inizio della campagna. Nel corso delle partite verranno introdotti nel gioco e integrati con i materiali già in uso. I materiali nascosti sono:

Plance Frontiera

All'inizio della campagna, giocherete soltanto nella parte orientale del Nord America. Man mano che costruite le vostre compagnie e linee ferroviarie, aggiungerete nuove plance Frontiera al tabellone già esistente. Queste plance diventeranno parte del vostro tabellone per tutte le partite future.



Box Frontiera

Sono presenti 8 box Frontiera e 1 box Attrezzi del Capotreno che contengono diversi oggetti misteriosi. Vi verrà indicato quando aprirli. Quando aprite un box Frontiera, tutti i giocatori possono esaminarne e leggerne tutti i contenuti. Non c'è niente di segreto all'interno (una volta che l'avete aperto).



Cartoline

In determinati momenti vi verrà richiesto di pescare cartoline. Quando pescate una cartolina, leggetene un lato a voce alta (la cartolina vi indicherà quale lato) e tenete l'altro lato segreto finché le sue condizioni non verranno soddisfatte.



Quando riuscite a soddisfare le condizioni di una cartolina, mostratela a tutti i giocatori, poi riscuotete il beneficio di quella cartolina.

Le nuove cartoline pescate alla fine di una partita non possono essere completate fino a una partita successiva. Le cartoline pescate alla fine della dodicesima partita non possono essere completate.

NUOVE REGOLE

Questo regolamento presenta alcuni riquadri vuoti. Nel corso delle partite, quando scoprite nuove regole, aggiungete gli adesivi delle regole ai rispettivi riquadri di questo regolamento. Alcune regole rimarranno in vigore per il resto della campagna, mentre altre rimarranno in vigore solo per poche partite.

MISTERI IN AGGUATO

Su alcune carte Treno sono presenti simboli di picconi e teschi. Su ogni Biglietto ci sono anche fasce colorate (alcuni Biglietti includono anche un testo narrativo). Per il momento potete ignorarli.

Nel corso delle partite troverete alcune cartoline che menzionano regole, carte Evento e luoghi che non avete ancora scoperto. Non vi siete persi niente. Semplicemente, non avete ancora scoperto quella parte di mondo.

PRIMA DELLA VOSTRA PRIMA PARTITA

Leggete tutto il regolamento prima di preparare la prima partita. Anche se siete giocatori esperti di *Ticket to Ride*, alcune regole potrebbero essere diverse rispetto alle altre edizioni.

Separate i giornali dalle altre carte Treno.

Ogni giocatore sceglie una compagnia, con cui giocherà per l'intera campagna. Prendete il box Compagnia del vostro colore e scriveteci sopra il vostro nome.

Prendete tutte le carte Bonus della Compagnia dal deposito e inseritele ognuna nell'ufficio del rispettivo box Compagnia (lo scompartimento frontale del box Compagnia). Prendete la carta Primo Giocatore dal deposito e assegnatela casualmente a uno dei giocatori.

Una volta terminato di leggere tutte le regole, iniziate la preparazione, passando al mazzo Storia quando vi viene richiesto di farlo (durante il passo 7).



PREPARAZIONE DI OGNI PARTITA

1. Assemblate il tabellone sul tavolo. All'inizio della campagna, il tabellone è composto da 5 parti **A**. Man mano che giocate, il tabellone si espande, e il numero di parti che lo compone aumenta.
2. Ogni giocatore prende il proprio box Compagnia e prende i materiali custoditi nello scomparto ufficio (ma non quelli nel caveau!) **B**. All'inizio della prima partita ci sarà solo 1 carta nel vostro ufficio (la carta Bonus della Compagnia **C**).
3. Consegnate \$5 in monete a ogni giocatore **D**.
4. Mescolate i giornali nel mazzo Treno in base al numero dei giocatori:
 - ♥ 2 giocatori: 6 giornali
 - ♥ 3 giocatori: 4 giornali
 - ♥ 4-5 giocatori: 3 giornali
 Mettete nel deposito gli eventuali giornali rimanenti.
5. Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di 4 carte Treno a ogni giocatore **E**. Collocate il mazzo di carte Treno rimanenti accanto al tabellone, poi girate a faccia in su 5 carte dalla cima del mazzo **F**. Le eventuali carte Giornale distribuite ai giocatori o rivelate tra le 5 carte a faccia in su devono essere rimescolate nel mazzo Treno e sostituite con nuove carte. Se 3 delle 5 carte a faccia in su sono Locomotive, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si girano a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.
6. Mescolate e distribuite 4 Biglietti a ogni giocatore **G**. Collocate i Biglietti rimanenti a faccia in giù, nella casella Biglietto sul tabellone **H**, a formare il mazzo Biglietto. Dopo aver guardato i propri Biglietti, ogni giocatore deve conservarne almeno 2, ma può tenerne di più. Collocate le eventuali carte restituite in fondo al mazzo Biglietto.

Nel raro caso in cui non ci siano abbastanza Biglietti per distribuirne 4 a ogni giocatore, distribuitene abbastanza in modo che ogni giocatore abbia lo stesso numero di Biglietti (2 o 3). In questo caso, tutti i giocatori devono conservare almeno 1 Biglietto.
7. Leggete a voce alta le carte del mazzo Storia finché non arrivate a una carta **PAUSA**. Assicuratevi di leggere entrambi i lati delle carte.
8. Mescolate le carte Evento e collocatele a faccia in giù sulla rispettiva casella del tabellone **I**, a formare il mazzo Evento. Non girate nessuna carta Evento nella pila degli scarti (la partita inizia senza un evento attuale) **J**.
9. Consultate il retro del vostro box Compagnia per sapere quanti vagoni del vostro colore utilizzare per la partita **K**. Nella prima partita vi serviranno 20 vagoni, ma nel corso delle partite successive il numero aumenterà. Rimettete tutti i vagoni inutilizzati nel vostro box (non verranno utilizzati in questa partita).





A

F



B



G



L

REGOLA
A

REGOLA
B

REGOLA
C

REGOLA
D

14. Il giocatore con la carta Primo Giocatore **L** inizia per primo. Se quel giocatore non partecipa alla partita, prendete la carta Primo Giocatore dal suo ufficio, scegliete un giocatore casuale che inizi e consegnategli la carta.

REGOLA
E

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è avere il maggior numero di dollari.

I dollari si ottengono nei modi seguenti:

- Completando con successo un percorso continuo di linee tra 2 città elencate sui Biglietti conservati
- Controllando linee del vostro colore
- Effettuando determinate azioni evento

• Usando tutti i vostri vagoni

Un giocatore perde dollari per ogni suo Biglietto che non è riuscito a completare con successo alla fine della partita.

Man mano che il gioco prosegue, troverete nuovi modi di ottenere e perdere dollari.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore con la carta Primo Giocatore inizia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario e ogni giocatore effettua un turno, fino alla fine della partita. Nel proprio turno, il giocatore deve eseguire 1 (e soltanto 1) delle 3 azioni seguenti:

- **Pescare carte Treno**
- **Controllare una linea**
(Nota: A differenza degli altri Ticket to Ride, non si ottengono punti quando si prende il controllo di una linea.)
- **Pescare Biglietti**

PESCARRE CARTE TRENO

Il mazzo Treno è composto da carte Treno di 6 colori diversi, Locomotive che fungono da jolly (vedere sotto) e giornali. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori delle varie linee tra le città rappresentate sul tabellone: nero, blu, bianco, verde, giallo e rosso.



Se un giocatore decide di pescare carte Treno, può pescare 2 carte. Può 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, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima del mazzo Treno.

Se, in un qualsiasi momento, 3 delle 5 carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si rivelano a faccia in su 5 nuove carte per sostituirlle.

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento. Quando il mazzo Treno si esaurisce, mescolare la pila degli scarti per comporre un nuovo mazzo Treno. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie.

Nota: Nell'improbabile caso in cui rimangano solo 8 o meno carte in totale nel mazzo e nella pila degli scarti (in quanto i giocatori hanno accumulato molte carte in mano) un giocatore non può scegliere di pescare carte Treno. Per quel turno potrà solo controllare una linea o pescare Biglietti.

Pescare Locomotive

Se un giocatore vuole pescare una Locomotiva a faccia in su, deve essere la prima carta Treno che pesca in quel turno e non potrà pescarne una seconda.



Nota: Se un giocatore è tanto fortunato da pescare una Locomotiva dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella Locomotiva conta come una singola carta, e il giocatore potrà ancora pescare una seconda carta in quel turno.

Usare le Locomotive

Le Locomotive sono carte multicolori che fungono da jolly e possono essere utilizzate in qualsiasi serie di carte giocate per controllare una linea.

A volte un giocatore può anche scartare una Locomotiva aggiuntiva per soddisfare determinati eventi, cartoline o condizioni. Se un giocatore desidera soddisfare più condizioni, deve scartare 1 Locomotiva per ognuna di esse.

Per esempio, se un giocatore ha una cartolina che recita: **“Quando prendi il controllo di una linea, puoi scartare 1 Locomotiva aggiuntiva per riscuotere \$5”** e una che recita **“Quando prendi il controllo di una linea, puoi scartare 1 Locomotiva aggiuntiva per pescare 2 carte Treno”**, quel giocatore deve scartare 2 Locomotive aggiuntive se vuole sia pescare 2 carte Treno che riscuotere \$5.

Giornali

Ogni volta che un giocatore pesca un giornale dal mazzo (sia che peschi alla cieca, sia che si tratti di una sostituzione):

- Gira a faccia in su la carta in cima al mazzo Evento e la colloca sulla pila degli scarti Evento, affinché diventi immediatamente l'evento attuale.
- Scarta il giornale collocandolo nella pila degli scarti Treno e pesca 1 carta Treno sostitutiva.

Molti eventi sono continuativi. Finché l'evento attuale (la carta in cima alla pila degli scarti Evento) rimane in gioco, il suo effetto resta attivo. Gli eventi contrassegnati da un fulmine hanno effetto immediatamente e non hanno ulteriori effetti (restano in cima alla pila degli scarti e non vengono sostituiti).

In alcuni casi, l'evento attuale verrà ritirato. Quando questo accade, pescare immediatamente un evento sostitutivo.

CONTROLLARE UNA LINEA

Una linea è una serie di caselle continue colorate (o, in certi casi, grigie) tra 2 città adiacenti sulla mappa.

Per prendere il controllo di una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno la cui quantità corrisponda al numero di caselle



della linea scelta. La serie di carte dev'essere dello stesso colore della linea (vedere esempio 1). Le linee grigie possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi (vedere esempio 2). Ricordate che le Locomotive fungono da jolly e possono fare parte di una serie di carte Treno di un qualsiasi colore.

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca 1 dei suoi vagoni su ogni casella che compone quella linea, poi scarta le carte usate per prendere il controllo di quella linea.

Un giocatore può prendere il controllo di una linea solo se c'è una città a entrambe le estremità della linea (le linee che vanno oltre il bordo del tabellone non possono essere controllate).

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 1 linea nello stesso turno. È obbligatorio prendere il controllo di una linea nella sua interezza durante un singolo turno. Per esempio, non è consentito collocare 2 vagoni su una linea da 3 caselle e attendere il turno successivo per collocare il terzo vagone.

Doppie e Triple Linee

Alcune città sono collegate da Doppia Linea o Tripla Linea (2 o 3 linee con un pari numero di caselle che collegano le stesse città).



Un singolo giocatore non può prendere il controllo di più di 1 linea di una Doppia Linea o di una Tripla Linea.

Nota importante

Nelle partite a 2 o a 3 giocatori, è possibile controllare solo 1 delle linee della Doppia Linea che collega 2 città. Una volta che un giocatore controlla 1 qualsiasi delle 2 linee, l'altra linea viene considerata chiusa e inaccessibile agli altri giocatori. Le 3 linee di una Tripla Linea sono sempre disponibili, a prescindere dal numero di giocatori.

Esempio 1

Per prendere il controllo di una linea da Montréal a Buffalo, un giocatore ha bisogno di una serie di 2 carte Treno rosse o di 2 carte Treno blu.



Esempio 2

Per prendere il controllo di una linea da Buffalo a New York, un giocatore può usare una qualsiasi serie di 3 carte Treno, purché siano tutte dello stesso colore.



Regole Aggiuntive per Controllare le Linee

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, potrebbe dover seguire altre regole aggiuntive. All'inizio della campagna, ce ne sono due (elencate di seguito). Nel corso del gioco saranno introdotte nuove regole per controllare una linea.

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, deve seguire queste regole, in ordine, saltando le eventuali regole per cui non ha i requisiti (o che non sono ancora state trovate!).

REGOLA
F

REGOLA
G

REGOLA
H

REGOLA
L

REGOLA
I

REGOLA
M

REGOLA
J

REGOLA
N

**LINEE DELLA
COMPAGNIA**

Se un giocatore prende il controllo di una linea (di qualsiasi lunghezza) che corrisponde al colore della sua compagnia, ottiene immediatamente il bonus mostrato sulla sua carta Bonus della Compagnia.



REGOLA
O

REGOLA
K

REGOLA
P

REGOLA
Q

REGOLA
R

REGOLA
S

REGOLA
T

REGOLA
U

REGOLA
V

CONTROLLARE UNA LINEA CHE SI COLLEGA A UNA GRANDE CITTÀ



Quando un giocatore prende il controllo di una linea che si collega ad almeno una grande città, pesca la carta in cima al mazzo Treno e la aggiunge alla propria mano. Se collega 2 grandi città, riceve comunque 1 sola carta. Se si collega alla stessa città in turni diversi, riceve 1 carta per ogni turno in cui si collega a essa.

PESCARRE BIGLIETTI



Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti aggiuntivi. Per farlo, pesca 3 Biglietti dalla cima del mazzo Biglietto. Se ci sono meno di 3 Biglietti nel mazzo, il giocatore pesca solo i Biglietti disponibili.

Il giocatore deve conservare almeno 1 dei Biglietti pescati, ma può anche tenerne 2 o tutti e 3, se lo desidera. Ogni Biglietto restituito va collocato in fondo al mazzo Biglietto. I Biglietti pescati che non vengono immediatamente scartati devono essere tenuti fino alla fine della partita. Non possono essere scartati durante un'azione Pescare Biglietti successiva.

Le città elencate su un Biglietto rappresentano gli obiettivi di viaggio. Se, alla fine della partita, un giocatore ha creato un percorso continuo con i suoi vagoni colorati tra le 2 città indicate su un Biglietto in suo possesso, ottiene i dollari indicati. Se non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle città, perde i dollari indicati. Alcuni Biglietti contengono anche un testo narrativo. Questo testo può essere ignorato all'inizio della prima partita (sarà spiegato nel corso del gioco).

Tranne dove specificato diversamente, i Biglietti devono essere tenuti segreti agli occhi degli altri giocatori fino alla fine della partita. Un giocatore può possedere un qualsiasi numero di Biglietti durante la partita.



FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di un giocatore scende a 0, 1 o 2 vagoni alla fine del suo turno, ogni giocatore, **incluso quello stesso giocatore**, ha diritto a 1 turno finale. Dopodiché la partita termina.



1. Determinare il Vincitore

Ogni giocatore prende 1 cedola bancaria, annota l'anno della partita e compila le righe seguenti:

• Monete possedute

Ogni giocatore annota il valore delle monete nella propria mano sulla relativa riga nella cedola bancaria.

• Bonus per i vagoni rimanenti

Ogni giocatore conta il numero di vagoni rimanenti nella propria riserva personale e annota i dollari bonus che riceve, come segue:

Vagoni rimanenti	Dollari ottenuti
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Valore totale dei Biglietti

I giocatori rivelano i propri Biglietti e controllano se sono riusciti o meno a collegare tra loro le città elencate. Annotano il valore totale dei loro Biglietti (positivo o negativo che sia) sulla cedola bancaria.



TOTALE DELLE CEDOLE BANCARIE



I giocatori sommano tutto e annotano il totale sulle loro cedole bancarie. Il totale su una cedola bancaria non può mai essere inferiore a \$0.

Il giocatore con più dollari vince la partita. **Non riordinare ancora il gioco.**

Regole in Caso di Parità

Se 2 o più giocatori sono in parità per un qualsiasi posto in classifica, il giocatore che ha completato più Biglietti è in vantaggio. Se la parità permane, il giocatore che ha giocato per ultimo nell'ordine di turno è in vantaggio.

PRIMO GIOCATORE

Il giocatore che si è classificato ultimo prende la carta Primo Giocatore e la custodisce nel suo ufficio.



QUALCUNO HA SALTATO UNA PARTITA?

Alla fine della campagna, i giocatori che hanno saltato una partita otterranno un punteggio per ogni partita che hanno saltato (questo punteggio sarà rivelato alla fine della campagna).

2. Ritirare un Evento

Il giocatore che possiede la carta Primo Giocatore sceglie 1 evento dalla **pila degli scarti Evento** e la ritira pubblicamente. Quell'evento non comparirà più nelle partite future. Nel raro caso in cui la pila degli scarti sia vuota, nessun evento viene ritirato.

3. Controllare la Carta Pausa

I giocatori controllano il mazzo Storia per sapere se ci sono materiali nuovi o regole nuove da aggiungere al gioco.

REGOLA
Z

REGOLA
AA

REGOLA
BB

6. Materiali del Caveau

Ogni giocatore mette la propria cedola bancaria nel suo caveau.

REGOLA
CC

REGOLA
DD

8. Riordinare o Giocare di Nuovo!

I giocatori rimettono tutti gli altri componenti (Biglietti, carte Treno, monete, ecc.) nella scatola, oppure giocano un'altra partita!



NOTA DEGLI AUTORI

La storia delle ferrovie americane evoca immagini che sono diventate concetti classici: l'espansionismo, il selvaggio West, le grandi pianure. Questo gioco si ispira a quelle immagini per raccontare la storia di un mondo ispirato al nostro. L'espansione americana, però, arrivò a un caro prezzo.

Le tribù dei nativi americani furono cacciate dalla loro terra e sterminate. I lavoratori delle ferrovie furono sfruttati, maltrattati e feriti. Nella creazione di questa esperienza di gioco non abbiamo trovato modo di includere questi elementi nelle atmosfere più leggere del gioco.

Queste omissioni non intendono nascondere questi eventi o sorvolare su di essi, e vi incoraggiamo a esplorare più a fondo la reale storia dell'espansione ferroviaria americana.

LEGACY TICKET TO RIDE®

LEGGENDE DEL VECCHIO WEST

Design del Gioco e Sviluppo

Rob Daviau, Matt Leacock e Alan R. Moon

Produzione
Adrien Martinot

Illustrazioni
Julien Delval

Direzione Artistica
Cyrille Daujean

Sviluppo Aggiuntivo
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Revisione
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Progetto Grafico
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing e Comunicazione
Alexiane Achard

Traduzione
Fiorenzo Delle Rupi

Revisione
Aurora Casaro
Vittoria Vincenzi

Responsabile Editoriale
Massimo Bianchini

Un ringraziamento speciale dagli autori e da Days of Wonder a tutti coloro che hanno contribuito al playtesting del gioco:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwssen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost e Michelle Zentis.

Questo gioco è dedicato a Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérard, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christjine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline e Sébastien.

OGNI TURNO

Svolgere 1 delle azioni seguenti:

Pescare Carte Treno

Pescare 2 carte Treno, a faccia in su o dal mazzo pescando alla cieca. Oppure, pescare 1 carta Locomotiva a faccia in su. Se si pesca un giornale, girare il primo evento del mazzo e collocarlo sulla pila degli scarti Evento, poi pescare 1 carta Treno sostitutiva.

Controllare una linea

(Seguire le istruzioni sottostanti.)

Pescare Biglietti

Pescare 3 Biglietti dalla cima del mazzo Biglietto. Conservarne almeno 1. Rimettere gli altri in fondo al mazzo Biglietto.

FINE DELLA PARTITA

Calcolare il totale di:

- 👉 Monete possedute
- 👉 Bonus per i vagoni rimanenti
- 👉 Valore totale dei Biglietti

Annotare il totale sulla propria cedola bancaria. Poi seguire le regole rimanenti per la fine della partita.

Bonus per i vagoni rimanenti

Vagoni rimanenti	Dollari ottenuti
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

CONTROLLARE UNA LINEA

Giocare una serie di carte Treno corrispondenti al colore di una linea per prenderne il controllo, poi svolgere i passi seguenti in ordine. Saltare i passi senza un adesivo.

(I nuovi adesivi saranno aggiunti nel corso delle partite. Non verranno scoperti in ordine.)

Adesivo
1

Adesivo
2

3. LINEE DELLA COMPAGNIA



Se la linea corrisponde al colore della propria compagnia, riscuotere il bonus indicato sulla propria carta Bonus della Compagnia.

Adesivo
4

Adesivo
5

Adesivo
6

Adesivo
7

Adesivo
8

Adesivo
9

Adesivo
10

Adesivo
11

12. GRANDI CITTÀ

Se un giocatore prende il controllo di una linea che si collega ad almeno 1 grande città, pesca la carta in cima al mazzo Treno.

