

## Boas-vindas ao Ticket to Ride® Legendary Asia - uma expansão divertida e emocionante de Ticket to Ride que se passa nas terras proibidas do Oriente, na aurora do século XX

Este folheto de regras descreve as mudanças no jogo específicas para o mapa da Legendary Asia (Ásia Lendária). Você já deve estar familiarizado com as regras do Ticket to Ride original.

### BILHETES DE DESTINO

Esta expansão inclui 36 Bilhetes de Destino – 30 regulares, e 6 Bilhetes para Rotas Longas, identificados pelo fundo roxo.

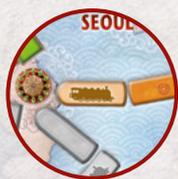
No início da partida, cada jogador recebe 1 Bilhete de Rota Longa e 3 Bilhetes de Destino regulares. Ele deve ficar com, pelo menos, 2 Bilhetes de Destino. Guarde de volta na caixa os Bilhetes de Destino que não foram distribuídos no início da partida, junto com todos os Bilhetes que os jogadores não usarem, sem olhar para eles.

Durante a partida, se um jogador quiser comprar mais Bilhetes de Destino, pode pegar 3 Bilhetes novos e deve ficar com, pelo menos, 1 deles. Os Bilhetes de Destino que não forem escolhidos devem ser descartados e colocados de volta embaixo do baralho, como em uma partida normal de Ticket to Ride.



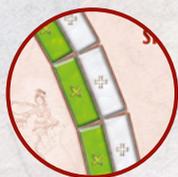
Para jogar esta expansão, você precisa de alguns itens de algumas das versões anteriores de Ticket to Ride:

- Uma reserva de 45 Trens por jogador e Marcadores de Pontos correspondentes, retirados de:
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europa
- 110 Cartas de Vagão, retiradas de:
  - Ticket to Ride
  - Ticket to Ride Europa
  - Expansão USA 1910



### BALSAS

Balsas são rotas especiais que conectam duas cidades adjacentes através de um trecho de água. Eles são identificados facilmente pelo símbolo de Locomotiva em, pelo menos, um dos espaços que marcam a rota. Para controlar uma Rota de Balsa, o jogador deve jogar uma Carta de Locomotiva para cada símbolo de Locomotiva na rota, e o conjunto de cartas comuns na cor correspondente para os espaços restantes da Rota de Balsa.



### ROTAS DUPLAS

O mapa de Legendary Asia é indicado para 2 a 5 jogadores. Em partidas de 4 ou 5 jogadores, ambas as Rotas Duplas podem ser controladas, mas não pelo mesmo jogador. Em partidas de 2 e 3 jogadores, assim que uma das trilhas de Rotas Duplas for controlada, a outra não estará mais disponível para nenhum dos jogadores.

Neste mapa, algumas Rotas Duplas têm uma rota cinza ao lado da rota colorida. Para controlar a rota cinza, o jogador pode usar qualquer conjunto de cartas de uma cor, mesmo que a cor que ele use seja a cor da rota paralela.



### ROTAS MONTANHOSAS

Rotas Montanhosas causam danos e desgaste nos trens que passam por elas. As Rotas Montanhosas são identificadas por um X em, pelo menos, um de seus espaços.

Para controlar uma Rota Montanhosa, o jogador deve jogar o conjunto de cartas comuns na cor e quantidade correspondentes, e colocar o número necessário de Trens na rota. Os Trens colocados na rota marcam os pontos indicados na Tabela de Pontos da Rota normalmente.

Além disso, o jogador deve descartar um Trem para cada X na rota. O Trem é retirado do suprimento do jogador e colocado na área de Travessia da Montanha ilustrada no mapa. Cada Trem descartado soma imediatamente 2 pontos à pontuação do jogador.

Se um jogador não tem Trens suficientes para colocar no tabuleiro e descartar para cada X marcado na rota, ele não pode controlar a Rota Montanhosa.

Algumas Rotas Duplas têm uma Rota Montanhosa colorida e uma rota cinza paralela, regular. A rota cinza não cruza as montanhas e não é necessário descartar um Trem como na Rota Montanhosa.



### BÔNUS DE FINAL DE JOGO

O jogador que conectar o maior número de cidades em um caminho contínuo de rotas com os trens de sua cor recebem um bônus de 10 pontos de Explorador da Ásia. Esta rede pode incluir vários ramos conectados entre si, além de retornos, mas cada cidade na rede só pode ser contada uma vez.

O jogador com mais pontos vence a partida.

Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com mais pontos, vence o jogador que tiver completado mais Bilhetes de Destino. Se o empate persistir, o jogador que viajou em mais Rotas Montanhosas é declarado vencedor.

CREDITS

Game design by Alan R. Moon  
Map design by François Valentyne  
Illustrations by Julien Delval  
Graphic Design by Cyrille Daujean

#### Play Testing

Thank you to everyone who contributed:  
Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo  
& Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee  
Lawson Hatch & Ryan Hatch, Alicia Zaret & Jonathan  
Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004–2020 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2020 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.