

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## ITALY



MAP COLLECTION  
7

DAYS OF  
WONDER



2-5



8+



30-60'





**B**em-vindos a Ticket to Ride® Italy. Desfrute das belezas do interior do país e seus majestosos picos que enfeitam o nascer e o pôr do sol nas paisagens toscanas vistas através das janelas do trem durante a sua jornada. Você também pode embarcar em uma viagem para Sicília ou países vizinhos... Mas não se esqueça do real motivo de sua viagem pela Itália: você é capaz de construir a mais impressionante rede ferroviária para conectar todo o país?

Este livreto de regras descreve as mudanças no jogo específicas para o mapa da Itália. Você já deve estar familiarizado com as regras do Ticket to Ride original. Esta expansão é para 2-5 jogadores.

Algumas cidades são conectadas por rotas duplas ou triplas. As rotas duplas ou triplas são rotas cujos espaços são paralelos e que têm o mesmo número de espaços de uma cidade para outra. Em partidas de 4 e 5 participantes, os jogadores podem usar todas as trilhas das rotas duplas ou triplas, embora o mesmo jogador não possa controlar mais de uma trilha nessas rotas. Em partidas de 2 e 3 participantes, somente uma rota das rotas duplas ou triplas pode ser controlada. Quando um jogador assume o controle de uma delas, as demais rotas que formam a rota dupla ou tripla ficam bloqueadas e indisponíveis para os outros jogadores.

Para jogar com esta expansão, cada jogador precisa de 45 trens, dos marcadores de pontuação correspondentes e das cartas de vagão de Ticket to Ride ou Ticket to Ride Europa, além dos novos componentes descritos a seguir.

## NOVOS COMPONENTES

- ◆ 56 Bilhetes de Destino
- ◆ 10 Cartas de Balsa

## PREPARAÇÃO

- ◆ Forme uma pilha com as cartas de balsa e a coloque próximo ao baralho de cartas de vagão.
- ◆ Dê 5 bilhetes de destino para cada jogador. Cada um deve ficar com, pelo menos, 3. Embaralhe os bilhetes descartados e os coloque na parte de baixo do baralho.

## PAÍSES VIZINHOS E MONACO

Alguns bilhetes de destino incluem o nome de uma zona (seja um país vizinho da Itália ou Monaco) em vez de uma (ou duas) cidades. Cada rota levando a uma dessas regiões é um impasse e difere das outras: Rotas diferentes levando à mesma região não são consideradas conectadas.

## REGRAS ESPECIAIS

No seu turno, você deve realizar uma (e apenas uma) das seguintes ações:

### Comprar Cartas de Vagão

A ação de comprar uma carta segue as mesmas regras do jogo base.

### Comprar 1 carta de Balsa

Você não pode ter mais de 2 cartas de balsa em sua mão. Portanto, se você já tem 2 cartas de balsa, você não pode executar esta ação.



### Controlar uma Rota

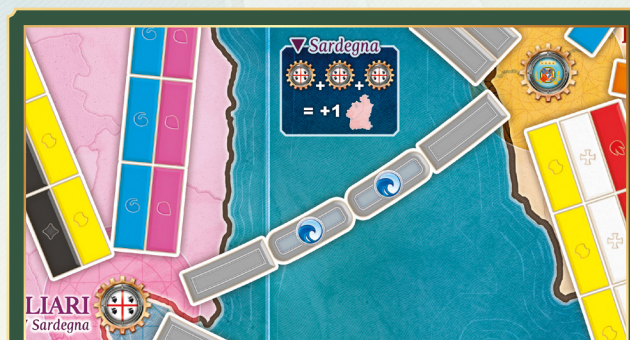
Neste mapa, todas as rotas cinzas são rotas de balsa.

Nestas rotas, os espaços com um símbolo de onda requerem cartas ou de locomotiva ou de balsa. Espaços sem o símbolo da onda seguem as mesmas regras das rotas cinzas (misto de cartas de vagão da mesma cor e cartas de locomotiva).



Uma carta de balsa pode ser usada para até 2 espaços com símbolo de onda enquanto uma carta de locomotiva equivale a um único espaço.

Cartas de balsa não podem ser utilizadas em rotas normais ou em espaços de rota de balsa sem o símbolo de onda.



Todas as combinações a seguir são válidas para controlar essa rota de balsa:



OU



OU



OU



OU





## Comprar Bilhetes de Destino

Um jogador compra 4 bilhetes de destino do topo do baralho. Ele deve ficar com, pelo menos, 1 deles, mas pode ficar com 2 ou com todos os 4 bilhetes, se preferir. As cartas devolvidas são colocadas na parte de baixo do baralho.



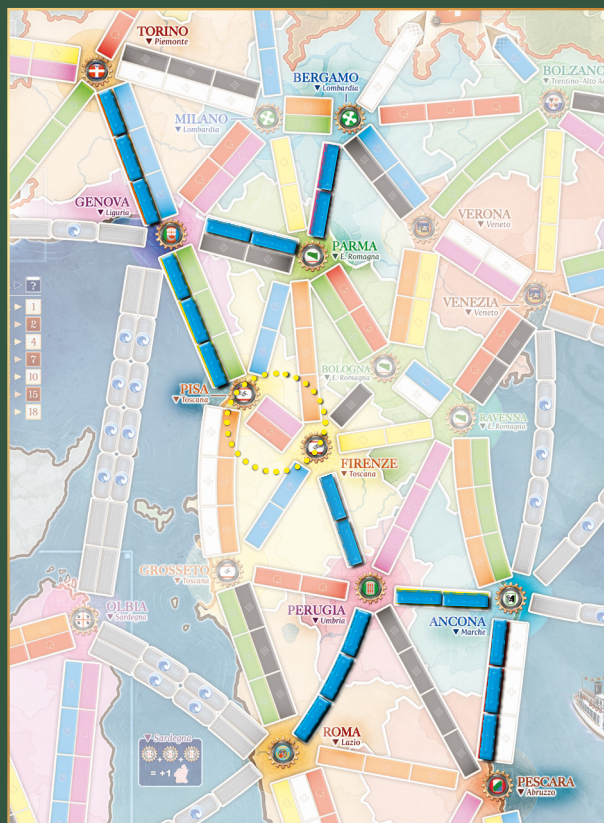
## FIM DA PARTIDA E BÔNUS DAS REGIÕES

Existem 17 regiões nomeadas no mapa. Todas as cidades são parte de uma delas (assim como identificado por um brasão de armas único no ponto que indica cada cidade, a cor do texto e o pequeno texto abaixo dos nomes).

Ao final da partida, cada jogador conta o número de regiões que ele conectou e pontua de acordo com a tabela abaixo:

Regiões	Pontos
x ?	?
5	1
6	2
7	4
8	7
9	11
10	16
11	22
12	29
13	37
14	46
15+	56

Na situação abaixo, a jogadora azul faria 2 pontos por conta das regiões dela no final do jogo (5 regiões no circuito ao norte e 5 regiões ao sul).



Ao controlar a rota de Firenze a Pisa, ela consegue conectar todas as regiões e faz 11 pontos (agora são 9 regiões no circuito, não 10, já que Firenze e Pisa estão na mesma. Ainda assim, boa jogada!)

x 9 → 11



Se um jogador tem dois (ou mais) circuitos distintos, eles devem ser contabilizados separadamente.

Existem 3 regiões especiais nomeadas no mapa: Sardegnia, Sicília e Puglia.

Ao calcular o bônus, cada uma dessas regiões conta como duas regiões em vez de uma se todas as cidades delas estiverem conectadas no mesmo circuito.

Nesta versão, não há o bônus do *Andarilho* ou do *Caminho Contínuo*.



# CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター  
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting  
• Speltestare • Kiitokset

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 © 2004-2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe  
and Ticket to Ride Italy are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.  
and copyrights ©2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



	2		8		16
	4		10		18
	6		12		20
			14		22



DAYS OF  
WONDER

DOW