

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

JAPAN



MAP COLLECTION
7

DAYS OF WONDER

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---





Bem-vindos a Ticket to Ride® Japan! Nesta expansão para o clássico Ticket to Ride, você embarca num trem-bala para percorrer o país em alta velocidade. Da imponência tranquila do Monte Fuji à agitação da megalópole de Tóquio, Ticket to Ride® Japan leva você pelos caminhos mais deslumbrantes da terra do Sol nascente.

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

Alguns locais no mapa estão conectados por rotas duplas. As rotas duplas são rotas cujos espaços são paralelos e que têm o mesmo número de espaços, não importa o local onde estejam. Em partidas de 4 e 5 jogadores, os jogadores podem usar todas as trilhas das Rotas duplas, embora o mesmo jogador não possa controlar mais de uma trilha nessas rotas. Em partidas de 2 e 3 jogadores, somente uma rota das rotas duplas pode ser controlada. Quando um jogador controlou uma delas, a outra rota que forma a rota dupla fica bloqueada e indisponível para os outros jogadores.

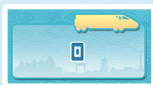
Para jogar com esta expansão, cada jogador precisa de **20 Trens**, dos Marcadores de Pontuação correspondentes e das Cartas de Vagão de Ticket to Ride ou Ticket to Ride Europa (o jogo base), além dos novos componentes descritos a seguir.

NOVOS COMPONENTES

- ◆ 54 Bilhetes de Destino
- ◆ 16 Miniaturas de Trem-Bala Branco
- ◆ 7 Marcadores de Progressão do Trem-Bala

PREPARAÇÃO

- ◆ Coloque as Miniaturas de Trem-Bala próximo ao tabuleiro.
- ◆ Cada jogador coloca o Marcador de Progressão do Trem-Bala da sua cor correspondente no ponto "0" da Trilha do Trem-Bala no tabuleiro.
- ◆ Dê 4 Bilhetes de Destino para cada jogador. Cada jogador deve ficar com, pelo menos, 2, mas pode ficar com 3 ou 4 Bilhetes de Destino, se preferir. Embaralhe os Bilhetes descartados e coloque na parte de baixo do baralho.



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.

Controlar uma Rota

Rotas do Trem-Bala

O mapa apresenta um novo tipo de Rota: a Rota do Trem-Bala. Os jogadores trabalharão juntos para a criação de uma grande rede de Trens-Bala em todo o país. Quando um Trem-Bala for controlado, ele pode ser usado por qualquer jogador para completar seus Bilhetes de Destino. Mas ainda tem competição! No fim da partida, os jogadores que contribuírem mais para o projeto receberão uma recompensa maior...



Para controlar uma Rota do Trem-Bala, o jogador precisa jogar cartas da mesma cor em número igual ao de espaços na Rota (as Cartas de Locomotiva podem ser usadas, como sempre).

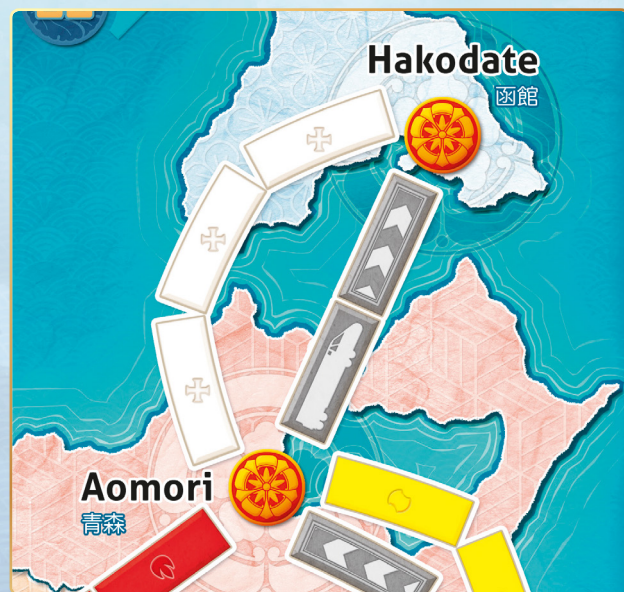
Após fazerem isso, em vez de pontuar a Rota do modo usual, eles avançam seu Marcador de Progressão na Trilha do Trem-Bala por tantos espaços quantos forem o número de cartas que eles acabaram de jogar e colocam um **único** Trem-Bala branco no espaço mostrando um ícone de Trem-Bala naquela Rota em vez dos próprios Vagões.

Se as miniaturas de Trem-Bala acabarem, todas as Rotas de Trem-Bala que não foram controladas se tornam Rotas cinza padrão. Agora os jogadores podem controlar com os próprios Vagões (devem colocar um Vagão por espaço na rota) seguindo as regras do jogo base sem mais progressão na Trilha do Trem-Bala.

O Caso da Rota Aomori-Hakodate

Entre Aomori e Hakodate, existem duas Rotas, mas elas não têm o mesmo número de espaços.

Isso significa que elas não formam uma Rota Dupla e que as Rotas seguem as regras costumeiras.





Para completar o Bilhete de Destino de Osaka a Shibuya, você precisa conectar Osaka a Tokyo (por meio de uma cadeia contínua de Rotas com seus trens e/ou Rotas de Trem-Bala controladas) no tabuleiro principal e de Tokyo a Shibuya no mapa aumentado.

Ilha de Kyushu e metrô de Tokyo

Essas 2 regiões aparecem no tabuleiro como partes aumentadas no mapa. Rotas nessas áreas são controladas de acordo com as regras costumeiras.

Para completar os bilhetes de destino dentro e fora dessas regiões, considere que uma rota que leva a Tokyo ou Kokura no tabuleiro principal está conectada a todas as rotas que estão conectadas à mesma cidade na parte aumentada do tabuleiro. Com efeito, os dois locais "Tokyo" (no mapa principal e na parte aumentada) são o mesmo local e ambos os locais "Kokura" são o mesmo local.

Comprar Bilhetes de Destino

Um jogador compra 3 bilhetes de destino do topo do baralho. Ele deve ficar com, pelo menos, 1 deles, mas pode ficar com 2 ou com todos os 3 bilhetes, se preferir. As cartas devolvidas são colocadas na parte de baixo do baralho.



Para completar os bilhetes de destino, os jogadores podem usar qualquer combinação de rotas com vagões da mesma cor ou rotas de trem-bala controladas, não importa se foram ou não controladas por eles.

FIM DA PARTIDA E BÔNUS DO TREM-BALA

Quando o estoque de trens de plástico coloridos de um jogador cai para 0, 1 ou 2 trens no fim do seu turno e sobram 0, 1 ou 2 trens-bala no suprimento, cada jogador, incluindo o jogador da vez, ganha um turno final. A partida termina e os jogadores calculam sua pontuação

final somando pontos pelos bilhetes de destino e o bônus do trem-bala descrito abaixo.

Dependendo da contagem do jogador e das posições relativas na Trilha do Trem-Bala, os jogadores perdem ou ganham pontos de bônus, de acordo com esta tabela:

	1 jogador	2 jogadores	3 jogadores	4 jogadores
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

Em caso de empate, todos os jogadores empatados marcam os pontos para suas posições e o jogador seguinte fica com os pontos da posição, como se não houvesse empate.

Por exemplo, em uma partida com 5 jogadores, se dois jogadores estiverem empatados em segundo lugar e um jogador não jogar uma Rota do Trem-Bala, os bônus serão oferecidos como segue:

- ◆ 25 pontos para o primeiro jogador,
- ◆ 15 pontos para os dois jogadores empatados
- ◆ -5 pontos para o jogador atrás deles
- ◆ -20 pontos para o jogador que não participou.

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

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

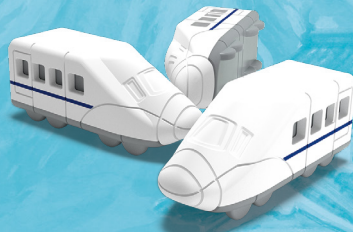
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

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,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

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 Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

DAYS OF
WONDER®