

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Regras do Jogo **Primeira Viagem**



15-30'

COMPONENTES

- ◆ **1 Tabuleiro Mapa** - Coloquem-no no centro da mesa.
- ◆ **80 Trens de Plástico** - (mais alguns reservas, se vocês perderem alguns) - Entreguem 20 trens de uma cor para cada jogador.
- ◆ **72 Cartas de Trem** - Embaralhem as cartas e distribuam 4 cartas aleatórias para cada jogador. Coloquem as cartas que sobrarem viradas para baixo para formar o Baralho de Trens.
- ◆ **32 Cartas de Bilhete** - Embaralhem as cartas e distribuam 2 Cartas de Bilhete aleatórias para cada jogador. Coloquem as cartas que sobrarem viradas para baixo para formar o Baralho de Bilhetes.
Mantenha todas as suas cartas escondidas dos outros jogadores!
- ◆ **4 Cartas de Bilhete Bônus "Leste a Oeste"** - Vocês não vão precisar delas por enquanto. Coloquem-nas ao lado do tabuleiro.
- ◆ **1 Bilhete Dourado** - Você o recebe como recompensa se ganhar o jogo!

O objetivo é ser o primeiro jogador a completar 6 Bilhetes.

TURNO DO JOGO

O jogador mais novo começa o jogo. O jogo então avança no sentido horário ao redor da mesa, e os jogadores jogam um de cada vez até o fim da partida.

O que Fazer no seu turno

No seu turno, você pode fazer **UMA** das ações abaixo:

- **Comprar Cartas de Trem:** Compre duas Cartas de Trem do topo do baralho.

OU

- **Controlar uma Rota:** Jogue Cartas de Trem da sua mão para controlar uma rota e coloque seus trens de plástico nessa rota.

Cartas de Trem

As Cartas de Trem têm seis cores diferentes: Amarelo, Verde, Branco, Preto, Azul e Vermelho. Elas permitem que você controle rotas no tabuleiro. As locomotivas são multicoloridas e podem ser usadas como coringa para controlar uma rota.



Cartas de Trem



Bilhetes



DAYS OF WONDER

Controlando Rotas

Para assumir o controle de uma rota, você deve jogar Cartas de Trem da sua mão da mesma cor e número que os espaços na rota. Então, você coloca seus trens de plástico em cada um dos espaços da rota. Todas as cartas usadas para controlar a rota são descartadas viradas para cima ao lado do Baralho de Trens.

Por exemplo, se você quiser controlar uma rota azul com dois espaços de comprimento, você precisa jogar duas Cartas de Trem azuis.

Você pode assumir o controle de qualquer rota no tabuleiro que ainda não esteja controlada, mesmo se ela não estiver conectada às outras rotas que você controla. Você só pode assumir o controle de uma rota por turno. A cor de uma rota não precisa ser igual à cor dos seus trens de plástico para que você controle essa rota. Lembre-se de que as locomotivas são coringas e podem ser usadas no lugar de uma Carta de Trem de qualquer cor.

Rotas Duplas: Algumas cidades são conectadas por duas rotas paralelas. Você não pode controlar as duas rotas de uma rota dupla. Deixe espaço para os outros!

Completando um Bilhete

Quando você tiver construído uma linha contínua de trens entre as duas cidades mostradas no seu Bilhete, parabéns! Você completou um Bilhete! Avise os outros jogadores e coloque o Bilhete virado para cima na sua frente. Então, compre uma Carta de Bilhete do topo do baralho.



- **Descartar Bilhetes:** Se você souber que não vai conseguir completar seus Bilhetes (porque os outros jogadores bloquearam o caminho, por exemplo), você pode pular um turno para descartar seus **DOIS** Bilhetes em vez de comprar Cartas de Trem ou controlar uma rota. Compre dois Bilhetes novos do topo do baralho para substituí-los.

Bônus "Leste a Oeste"

Se completar uma rota do leste até o oeste (ou vice-versa), você deve anunciar bem alto "Leste a Oeste" e pegar um dos Bilhetes Bônus e colocá-lo na sua frente. Para completar uma rota Leste a Oeste, o jogador deve ter uma rota de uma das cidades do leste (Moscou, Rostov ou Ancara) até uma das cidades do oeste (Dublin, Brest ou Madri).



A Carta de Bilhete Bônus conta como um Bilhete completado.

FIM DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando um jogador terminar seu sexto Bilhete. Esse jogador é o vencedor e fica com o Bilhete Dourado como recompensa!

O jogo também termina se um jogador colocar seu último trem no tabuleiro. Nesse caso, o jogador com mais Bilhetes completados vence. Em caso de empate, todos os jogadores empatados dividem a vitória.

Créditos

Design do jogo: Alan R. Moon

Ilustrações: Djib e Régis Torres

Design Gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Paula Pizauro

Teste de jogo: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot e a equipe da Days of Wonder.

Days of Wonder, o logotipo da Days of Wonder, Ticket to Ride - o jogo de tabuleiro e Ticket to Ride Europa são todos marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2004-2019 da Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.

Controlando Rotas



Completando um Bilhete



DAYS OF
WONDER