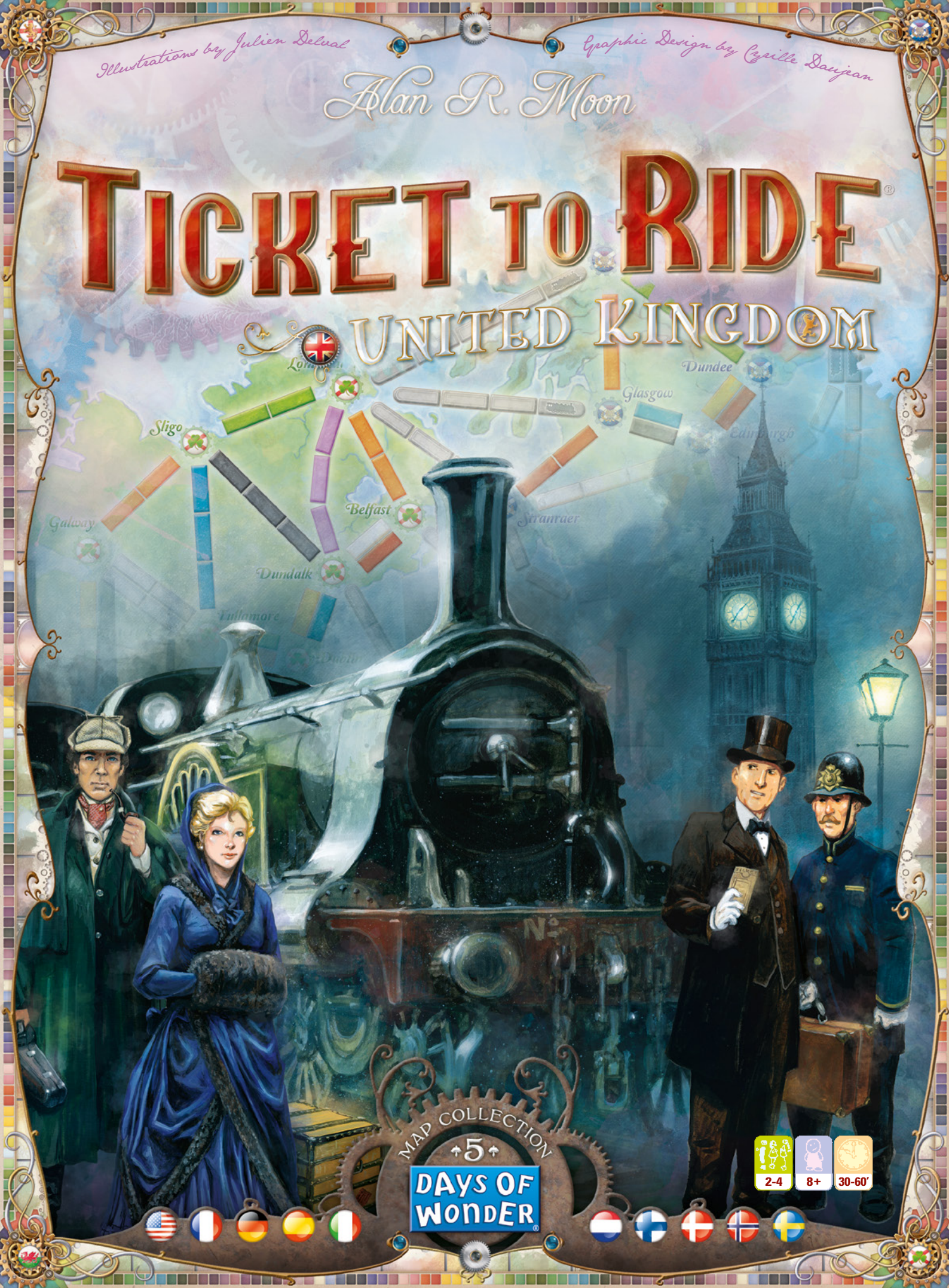
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

UNITED KINGDOM



Benvenuti a Ticket to Ride® Regno Unito - un'espansione di Ticket to Ride che vi permetterà di rivivere gli albori dell'avventura ferroviaria. Tutto ebbe inizio nell'Inghilterra del 19° secolo...

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa del Regno Unito e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di Ticket to Ride. Questa espansione è concepita per 2-4 giocatori. Nelle partite a 3 e 4 giocatori, i giocatori possono usare entrambe le Doppie Linee. Nelle partite a 2 giocatori, una volta che è stato preso il controllo di una delle due linee, l'altra non sarà più disponibile.

Per giocare con questa espansione servono solo **35 Vagoni** (anziché i consueti 45) e i corrispettivi Segnapunti prelevati da Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa. Non vanno usate le carte Treno del gioco originale, in quanto questa espansione contiene un mazzo di carte Treno specifico per il Regno Unito che include 6 carte Locomotiva extra.

Locomotive

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve una Locomotiva in aggiunta alle sue 4 carte Treno.

Inoltre, in questa espansione:

- 4 carte qualsiasi possono essere giocate come una Locomotiva;
- Quando 3 o più Locomotive compaiono tra le carte disponibili a faccia in su, NON vanno scartate.

Biglietti Destinazione

Questa espansione include 57 Biglietti Destinazione.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione, di cui deve tenerne almeno 3. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 3 e deve tenerne almeno 1. I Biglietti Destinazione che non tiene, sia all'inizio della partita che a seguito di una nuova pesca durante la partita, vengono scartati in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione, come nelle regolari partite di Ticket to Ride.

Traghetti

I traghetti sono linee speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dall'icona o dalle icone Locomotiva presenti su almeno una delle caselle che compongono la linea. Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, un giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella Linea Traghetto.

Carte Tecnologia

Questa espansione introduce nel gioco le carte Tecnologia. I giocatori iniziano la partita privi di Tecnologie. Possono prendere il controllo solo delle linee lunghe 1 o 2 caselle e solo di quelle che si trovano in Inghilterra. Non possono prendere il controllo delle Linee Traghetto.

Eccezione: La linea Southampton - New York è una linea speciale di cui è possibile prendere il controllo in qualsiasi momento e senza bisogno di nessuna Tecnologia.

All'inizio del suo turno, prima di effettuare la sua azione regolare, un giocatore può scartare un certo numero di Locomotive per acquistare UNA carta Tecnologia. Occorre ricordare che è possibile usare 4 carte qualsiasi al posto di una Locomotiva (o 3 carte qualsiasi se si possiede la Tecnologia Potenziatore), anche in questa occasione.

Tecnologie Disponibili

Concessione del Galles x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee collegate alle 5 città del Galles.

Concessione di Irlanda/Francia x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee collegate alle 10 città dell'Irlanda e della Francia.

Concessione della Scozia x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee collegate alle 10 città della Scozia.

Alimentatore Meccanico x4

Costo: 1 Locomotiva

Ti consente di prendere il controllo delle linee lunghe 3 caselle.

Caldaia a Vapore Surriscaldata x4

Costo: 2 Locomotive

Ti consente di prendere il controllo delle linee lunghe 4, 5 e 6 caselle.

È comunque necessario avere l'Alimentatore Meccanico per prendere il controllo delle linee lunghe 3 caselle.

Propellente x4

Costo: 2 Locomotive

Ti consente di prendere il controllo delle Linee Traghetto.

Potenziatore x4

Costo: 2 Locomotive

Ora puoi usare 3 carte qualsiasi al posto di una Locomotiva (anziché le 4 normali).

Caldaia Termoisolata x4

Costo: 2 Locomotive

Guadagni 1 punto extra per ogni linea di cui prendi il controllo.

Turbine a Vapore x4

Costo: 2 Locomotive

Guadagni 2 punti extra per ogni Linea Traghetto di cui prendi il controllo.

In combinazione con la Caldaia Termoisolata, guadagni 3 punti extra per ogni Linea Traghetto di cui prendi il controllo.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Testata Rinforzata x4

Costo: 4 Locomotive

Alla fine della partita, guadagni 2 punti per ogni Biglietto Destinazione che hai completato.

Diritto di Transito x1

Costo: 4 Locomotive

Puoi giocare questa carta per prendere il controllo di una linea di cui un altro giocatore ha già preso il controllo. Quando giochi questa carta devi comunque giocare il numero richiesto di carte per prendere il controllo di quella linea. Non devi fare altro che collocare i tuoi vagoni accanto ai vagoni dell'altro giocatore. Devi immediatamente prendere il controllo della linea quando prendi questa carta, e dopo che hai preso il controllo della linea devi rimettere la carta nella riserva delle Tecnologie, affinché possa essere presa da un altro giocatore.

***Nota Importante:* In molte occasioni un giocatore avrà bisogno di varie carte Tecnologia per prendere il controllo di una linea. Vedi gli esempi sottostanti.**

Se un giocatore vuole prendere il controllo della linea da Stranraer a Londonderry, avrà bisogno della carta Concessione della Scozia, della carta Concessione di Irlanda/Francia, della carta Alimentatore Meccanico e della carta Propellente.

Se un giocatore vuole prendere il controllo della linea da Newcastle a Edimburgo, avrà bisogno della carta Concessione della Scozia e della carta Alimentatore Meccanico.

***Promemoria:* La linea Southampton - New York è una linea speciale di cui è possibile prendere il controllo in qualsiasi momento e senza il bisogno di nessuna Tecnologia.**

Variante: Tecnologie Avanzate

È possibile aggiungere alla partita le Tecnologie Avanzate per un'esperienza di gioco più competitiva. Ricorda che il numero delle Tecnologie Avanzate è limitato.

Tecnologie Avanzate

Termocompressori x1

Costo: 1 Locomotiva

Prendi il controllo di 2 linee in questo turno, poi rimetti questa carta nella riserva delle Tecnologie.

Cisterne d'Acqua x2

Costo: 2 Locomotive

Quando peschi carte Treno, puoi decidere di pescare 3 carte alla cieca anziché le 2 regolari.

Contratti Rischiosi x1

Costo: 2 Locomotive

Alla fine della partita, guadagni 20 punti se possiedi il maggior numero di Biglietti completati. Altrimenti perdi 20 punti.

Questa carta deve essere acquistata prima che le carte Treno siano rimescolate. Fatto questo, questa carta non può essere acquistata e deve essere rimessa nella scatola.

Traversine Equalizzanti x1

Costo: 2 Locomotive

Alla fine della partita guadagni 15 punti se possiedi il Percorso Continuo Più Lungo. Altrimenti perdi 15 punti.

Questa carta deve essere acquistata prima che le Carte Treno siano rimescolate. Fatto questo, questa carta non può essere acquistata e deve essere rimessa nella scatola.

Alimentazione Diesel x1

Costo: 3 Locomotive

Quando prendi il controllo di una linea, puoi giocare 1 carta in meno di quanto richiesto. Devi comunque giocare almeno 1 carta e non puoi ignorare un'icona Locomotiva su una Linea Traghetto.

Calcolare il Punteggio

- Non sono previsti bonus Globetrotter o per il Percorso Continuo Più Lungo in questa espansione.
- Ad alcuni giocatori piace sommare i punti delle linee di cui prendono il controllo direttamente alla fine della partita, anziché farlo man mano che ne assumono il controllo. Dal momento che il punteggio di alcune linee può essere influenzato da tecnologie come Caldaia Termoisolata o Turbine a Vapore, attendere la fine della partita per calcolare i punti delle linee non funziona in questa espansione. Se rischi di dimenticare di calcolare immediatamente il punteggio delle linee quando ne prendi il controllo, ti consigliamo di scegliere un giocatore che svolga il ruolo di segnapunti: sarà lui a muovere tutti i Segnapunti nel corso della partita, o quantomeno a incoraggiare gli altri giocatori a farlo quando se ne dimenticano.

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Credits

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play testing

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride United Kingdom are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.