

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE

## PAESI NORDICI

**T**icket to Ride Paesi Nordici ti condurrà all'avventura nel bel mezzo del gelido Nord attraversando Danimarca, Finlandia, Norvegia e Svezia, e raggiungendo grandi città nordiche come Copenaghen, Oslo, Helsinki e Stoccolma. Visitando i meravigliosi fiordi della Norvegia godrai dei panorami delle imponenti montagne sulla linea ferroviaria Rauma. Respirerai l'aria salmastra degli industriosi porti svedesi sul Mar Baltico e viaggerai per le campagne danesi dove un tempo camminarono persino i Vichinghi. Salirai a bordo delle ferrovie finlandesi e, attraversando il circolo polare artico, ti dirigerai verso la terra del sole di mezzanotte.

### RICONOSCIMENTI

Un gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Grafiche di Cyrille Daujean

TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER



# CONTENUTO

- ◆ 1 mappa delle linee ferroviarie Scandinave
- ◆ 120 Vagoni Colorati (40 per ogni colore, più alcuni vagoni di scorta per ogni colore)
- ◆ 157 carte illustrate, suddivise in:



110 carte Treno: 12 di ogni colore, più 14 Locomotive

- ◆ 3 Segnapunti in legno (1 per ogni colore dei giocatori)
- ◆ 1 Regolamento



1 carta Bonus Globetrotter per il maggior numero di biglietti completati



46 Biglietti Destinazione

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate il tabellone al centro del tavolo.

Ogni giocatore riceve una serie di 40 Vagoni Colorati e il relativo Segnapunti. Ogni giocatore colloca il suo Segnapunti sulla casella 100 **1** della Tabella Punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna dei punti, fa avanzare il suo Segnapunti dell'ammontare appropriato.

Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di quattro carte a ogni giocatore **2**. Posizionate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate le prime cinque carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **3**.

Collocate la carta bonus Globetrotter a faccia in su accanto al tabellone **4**.

Mescolate i Biglietti Destinazione e distribuitene cinque a ogni giocatore **5**. Questo mazzo viene poi collocato a faccia in giù, accanto al tabellone **6**. Ogni giocatore guarda i suoi Biglietti Destinazione e decide quali desidera tenere. Un giocatore deve tenerne almeno due, ma può tenerli anche tutti e cinque, se desidera. Tutte le carte restituite vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola. I giocatori devono tenere i loro Biglietti Destinazione segreti fino alla fine della partita.

Ora siete pronti per cominciare.

# OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero di punti. I punti si guadagnano nei modi seguenti:

- ◆ Controllando una Linea tra due città adiacenti sulla mappa;
- ◆ Completando con successo un percorso di linee tra due città elencate sui propri Biglietti Destinazione;
- ◆ Completando il maggior numero di Biglietti Destinazione.

*Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che non è riuscito a completare con successo alla fine della partita.*

# IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che è il viaggiatore più esperto comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario e ogni giocatore svolge il suo turno fino alla fine della partita. Al suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

**Pescare Carte Treno** - Il giocatore può pescare due carte Treno. Può pescare ognuna di queste carte dalle cinque a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pescata alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima del mazzo di pesca. Poi pesca la sua seconda carta, sempre scegliendo tra le carte a faccia in su o quella in cima al mazzo.

*Nota: A differenza della maggior parte delle versioni di Ticket to Ride non vi è restrizione riguardo al numero di Locomotive che il giocatore può pescare per turno.*

**Controllare una Linea** - Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno dalla sua mano che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Colloca uno dei suoi vagoni colorati su ogni casella di quella linea e ottiene immediatamente il numero di punti indicato sulla Tabella Punteggi delle Linee (vedi la "Tabella Punteggi delle Linee") relativo alla lunghezza di quella linea.



**Pescare Biglietti Destinazione** – Il giocatore pesca tre Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti e deve tenerne almeno uno, ma può tenerne due o anche tutti e tre, se preferisce. Tutte le carte restituite vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola.

## PESCARRE CARTE TRENO

Esistono otto tipi di carte Treno regolari, suddivise in 12 di ogni tipo più 14 carte Locomotiva. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori delle varie linee tra le città sul tabellone: Viola, Blu, Arancio, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Le Locomotive sono carte multicolori e fungono da jolly nel gioco. Le carte Locomotiva possono essere giocate assieme a qualsiasi serie di carte solo quando si controllano linee di Gallerie o Traghetti (vedi "Gallerie" e "Traghetti").

Le Locomotive possono completare o sostituire le carte colorate richieste per poter controllare le linee di Gallerie o Traghetti, ma non possono mai essere usate al fine di controllare una linea regolare.

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano gli scarti e si compone un nuovo mazzo di pesca. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie. Nell'improbabile evento che non rimangano più carte nel mazzo e non siano disponibili scarti da mescolare in quanto i giocatori hanno accumulato molte carte in mano, un giocatore non sarà in grado di pescare carte Treno nel suo turno. Dovrà allora Controllare una Linea o Pescare Biglietti Destinazione.



## CONTROLLARE UNA LINEA

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno il cui colore e quantità corrispondano al colore e al numero di caselle della linea scelta. Numerose linee richiedono una serie specifica di carte colorate per poterne prendere il controllo. Per esempio, per prendere il controllo di una linea Blu bisogna usare carte Treno di colore blu. Le linee Grigie possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi.

La linea Murmansk-Lieksa rappresenta un'eccezione. Su questa linea, un giocatore può usare quattro carte qualsiasi (incluse le Locomotive) in sostituzione di una carta di un qualsiasi colore. Esempio: Un giocatore potrebbe rivendicare la linea giocando sette carte Verdi e altre otto carte qualsiasi.

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca uno dei suoi vagoni di plastica su ogni casella che compone quella linea. Tutte le carte della serie usata per prendere il controllo della linea devono essere scartate nella pila degli scarti accanto al mazzo di pesca.

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligatorio che sia collegata a una delle linee che ha giocato in precedenza. Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.

Alcune città sono collegate da Doppie Linee. Nessun giocatore può reclamare entrambe le linee tra le stesse città nel corso della partita.

*Nota Importante: Nelle partite a due giocatori è possibile usare solo una delle Doppie Linee. Un giocatore può controllare una qualsiasi delle due linee che collegano le stesse città, dopodiché l'altra linea sarà considerata chiusa e inaccessibile all'altro giocatore per il resto della partita.*

## TRAGHETTI

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

In aggiunta:

- ◆ Un giocatore può giocare Locomotive in sostituzione di carte colorate;
- ◆ Tre carte qualsiasi possono essere giocate in sostituzione di una carta Locomotiva.



## GALLERIE

Le Gallerie sono linee speciali facilmente identificabili dai simboli speciali delle gallerie e dai bordi evidenziati di ogni loro casella. Ciò che rende una Galleria speciale è il fatto che un giocatore non può mai sapere con sicurezza quanto sarà lunga la linea di cui cerca di prendere il controllo!

Per prendere il controllo della linea da Stavanger a Kristiansand, il giocatore deve usare almeno 1 carta Locomotiva insieme alle sue carte Treno Arancio.

Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una Linea Galleria, deve prima giocare il numero di carte richiesto dalla lunghezza della linea. Dopodiché scopre a faccia in su le prime tre carte del mazzo di pesca delle carte Treno. Per ogni carta scoperta in questo modo il cui colore corrisponda al colore delle carte giocate per controllare la Galleria (incluse le Locomotive), il giocatore deve giocare dalla sua mano una carta aggiuntiva dello stesso colore (o una Locomotiva). Solo allora il giocatore riuscirà a prendere il controllo della Linea Galleria. *Vedi Esempio 1 e 2.*

Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore corrispondente (o non desidera giocare), può riprendere in mano tutte le sue carte e il suo turno termina.

Alla fine del turno, le tre carte Treno scoperte per la Galleria vengono scartate.

Riguardo alle Gallerie, occorre ricordare che:

- ◆ Le Locomotive sono carte jolly multicolore. Di conseguenza, qualsiasi carta Locomotiva rivelata costringe il giocatore ad aggiungere una carta Treno (del colore corrispondente) o una Locomotiva dalla propria mano;
- ◆ Se un giocatore gioca esclusivamente carte Locomotiva per controllare una linea Galleria, verranno considerate del colore corrispondente solo le carte Locomotiva aggiuntive pescate dal mazzo. Ciò significa che il giocatore non dovrà preoccuparsi dell'eventualità di pescare carte dello stesso colore della Galleria! Se vengono rivelate carte Locomotiva tra le tre pescate per la Galleria, si attiva una corrispondenza che può essere risolta unicamente giocando ulteriori carte Locomotiva dalla mano. *Vedi Esempio 3.*

## TABELLA DEI PUNTEGGI DELLE LINEE

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, segna i punti che riceve facendo avanzare il suo Segnapunti lungo la Tabella Punteggi. *Vedi la Tabella Punteggi delle Linee di seguito.*

## PESCARRE BIGLIETTI DESTINAZIONE

Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo pesca tre nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Quando un giocatore pesca dei Biglietti deve conservarne



almeno uno, ma può scegliere di tenerne due o anche tutti e tre. Se nel mazzo rimangono meno di tre Biglietti Destinazione, il giocatore pesca solo quelli rimasti disponibili. Ogni Biglietto pescato che non venga tenuto in mano va rimosso dal gioco e riposto nella scatola.

Ogni Biglietto Destinazione include il nome di due città sulla mappa e un valore in punti. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo con i suoi vagoni di plastica colorati tra le due città indicate su un Biglietto Destinazione in suo possesso, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle città, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto dal suo punteggio totale.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli occhi dei giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita.

## FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di plastica colorati di un giocatore scende a due vagoni o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a un turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.

## CALCOLO DEI PUNTEGGI

I giocatori dovrebbero avere già conteggiati i punti guadagnati man mano che completavano le varie linee. Per assicurarsi di non avere fatto alcun errore, ogni giocatore può ricalcolare i punti delle sue linee ora.

Dopodiché i giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti Destinazione. Il valore dei biglietti completati con successo si aggiunge al loro punteggio totale. Quello degli eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale.

Il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione riceve la carta Bonus Globetrotter e aggiunge 10 punti al suo punteggio. In caso di parità per il maggior numero di biglietti completati, tutti i giocatori in parità ricevono i 10 punti bonus.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, vince il giocatore che tra i due ha realizzato il percorso continuo più lungo.



**Esempio 1**  
Giocate 2 carte Verdi, si scopre 1 carta Verde: serve 1 carta Verde in più.



**Esempio 2**  
Giocate 2 carte Verdi, si scopre 1 Locomotiva: serve 1 carta Verde in più.



**Esempio 3**  
Giocate 2 carte Locomotiva e viene rivelata 1 Locomotiva: serve 1 carta Locomotiva in più.

LUNGHEZZA DELLA LINEA	PUNTI OTTENUTI
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

## Days of Wonder Online

Registra il tuo gioco da tavolo

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Ecco il tuo biglietto del treno per Days of Wonder Online - La comunità dei giochi da tavolo online dove giocano TUTTI i tuoi amici! Registra il tuo gioco su [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com) per ottenere sconti online, scoprire varianti di gioco, mappe aggiuntive e altro ancora. È sufficiente cliccare sul bottone **New Player** e seguire le istruzioni.