

Você pode controlar esta Rota Branca de dois espaços ao descartar qualquer um dos seguintes conjuntos de cartas (lembre-se de manter uma carta branca à sua frente para montar a Bandeira Francesa):

A



B



C



## Montar Bandeiras Francesas

Celebre o Dia da Bastilha montando Bandeiras Francesas durante a partida. Ao controlar uma rota azul, branca ou vermelha, você pode manter uma das cartas de Transporte que você jogou virada para cima à sua frente, desde que:

- ela não seja uma carta de Ônibus multicolorida;
- não haja uma outra carta da mesma cor à sua frente;

Descarte as outras cartas normalmente.

Se, ao final do seu turno, você tiver uma carta azul, uma branca e uma vermelha viradas para cima à sua frente, você formou uma Bandeira Francesa: feliz Dia da Bastilha! Marque 4 pontos e descarte as três cartas. Você pode começar outra bandeira em um turno posterior.



## Rotas Duplas

Alguns Locais são conectados por Rotas Duplas (duas Faixas com o mesmo comprimento conectando os mesmos Locais). Um único jogador não pode controlar as duas Faixas de uma Rota Dupla.

Observação: Em partidas para dois jogadores, quando uma Faixa de uma Rota Dupla for controlada, a outra não pode mais ser controlada pelo outro jogador.

## Comprar Bilhetes de Destino



Cada Bilhete de Destino indica dois Locais e um valor em pontos. Ao final da partida, você recebe o valor em pontos de cada Bilhete de Destino completado ou perde o valor em pontos dos bilhetes não completados. Para completar um Bilhete de Destino, você deve conectar os dois locais indicados na carta criando um caminho contínuo de Rotas que você controle. Você pode ter qualquer quantidade de Bilhetes de Destino.

Esta ação permite que você compre mais Bilhetes de Destino. Para isso, compre duas cartas do topo da pilha de Bilhetes de Destino. Você deve ficar com pelo menos uma dessas cartas, mas pode manter as duas se quiser. As cartas devolvidas são colocadas na base da pilha de Bilhetes de Destino. Você não pode descartar um Bilhete de Destino após ter decidido ficar com ele.

Se houver apenas um Bilhete de Destino restante na pilha, você ainda pode realizar esta ação, mas deve ficar com a carta.

Os Bilhetes de Destino e a realização deles devem ser mantidos em segredo até o final da partida.

## Final do Jogo e Pontuação Final

Quando um jogador tiver dois ou menos Ônibus de plástico restantes na reserva dele, cada jogador, incluindo este, realiza um último turno. Em seguida a partida termina e os jogadores calculam sua pontuação final:

- Os jogadores já contabilizaram os pontos que receberam durante a partida conforme controlaram Rotas e montaram Bandeiras Francesas.
- Então, cada jogador revela todos os seus Bilhetes de Destino, soma o valor de cada carta que completou à sua pontuação e subtrai o valor de quaisquer cartas que não conseguiu completar.

O jogador com mais pontos vence a partida.

Em caso de empate, o jogador empatado que completou mais Bilhetes de Destino vence. Se permanecer o empate, a vitória é alegremente dividida.

*Gostou de explorar Paris?*

Construa o seu império de Edimburgo à Constantinopla e assegure a sua posição como o Magnata Ferroviário de toda a Europa com:  
**TICKET TO RIDE EUROPA**  
[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)



## CRÉDITOS

Design do jogo por Alan R. Moon

Ilustrado por Julien Delval

Design Gráfico por Cyrille Daujean

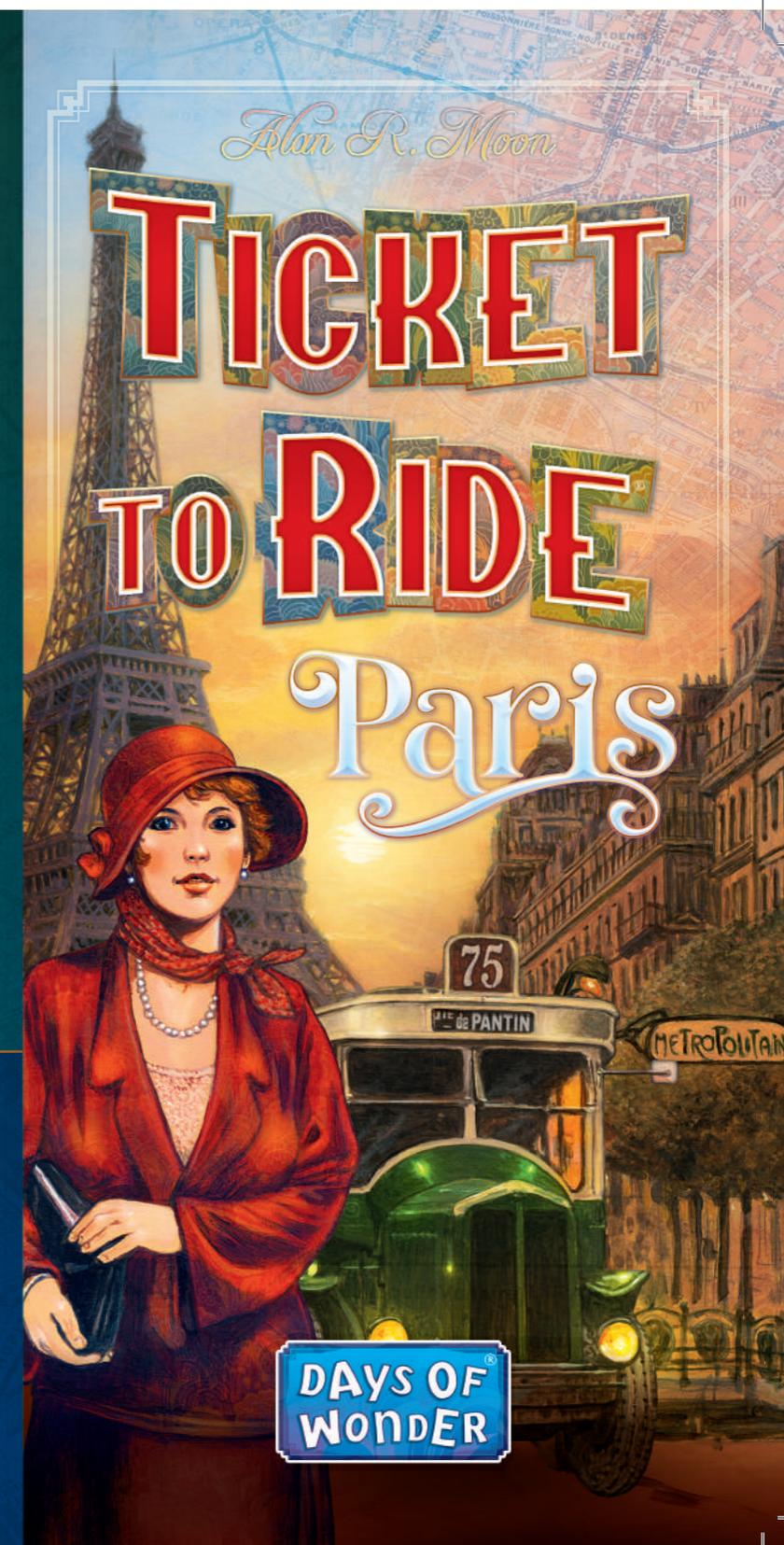
Design de Produção e Modelagem por Adrien Martinot

Galápagos - Tradução: Eduardo Bicalho / Revisão: Camila Loricchio e Gabriel Novaes / Gestão de Produto: Matheus Passeri

Agradecimento especial de Alan e da Days of Wonder a todos que ajudaram a testar o jogo: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann e Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch e Ryan Hatch.

© 2004-2024 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, o logo de Days of Wonder e Ticket to Ride são marcas ou marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos os Direitos Reservados.



DAYS OF WONDER

*Seja transportado para a glamorosa Paris dos fascinantes anos 1920. Embarque em um Ônibus de dois andares, passeie pela Avenida Champs-Élysées, admire a Torre Eiffel e termine o seu dia desfrutando um belo pôr do sol de uma charmosa varanda em Montmartre.*

## PREPARAÇÃO

1. Posicione o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador pega um conjunto de Ônibus de plástico coloridos e o Marcador de Pontos correspondente, colocando-o no espaço 0 da Trilha de Pontos 1.

2. Embaralhe as cartas de Transporte e distribua uma mão inicial de duas cartas para cada jogador 2. Coloque o restante das cartas de Transporte em uma pilha virada para baixo ao lado do tabuleiro e revele as primeiro cinco cartas 3. Ao fazer isso, se três das cinco cartas reveladas forem cartas de Ônibus multicoloridas, descarte imediatamente todas as cinco cartas e revele mais cinco cartas para substituí-las.

4. Embaralhe os Bilhetes de Destino e distribua dois para cada jogador 4. Cada jogador olha para os próprios Bilhetes de Destino e decide com qual (ou quais) deseja ficar. Cada jogador deve manter uma carta, mas eles podem ficar com as duas. Se escolher ficar com apenas uma, a carta devolvida é colocada na base da pilha de Bilhetes de Destino. Em seguida, coloque a pilha ao lado do tabuleiro 5. Os jogadores devem manter os próprios Bilhetes de Destino em segredo até o fim da partida.

5. Escolha o primeiro jogador aleatoriamente. Os turnos são realizados em sentido horário começando por esse jogador.

6. Você está pronto para começar.



## NA CAIXA

- ◆ 1 tabuleiro com o mapa da rede de transportes de Paris
- ◆ 60 Ônibus de plástico (15 de cada cor)
- ◆ Alguns Ônibus de plástico extras
- ◆ 4 Marcadores de Pontos
- ◆ 46 Cartas de Transporte (8 cartas de Ônibus multicoloridas, 8 cartas brancas e 6 cartas de cada uma das seguintes cores: azul, vermelho, amarelo, verde e roxo)



- ◆ 20 Bilhetes de Destino
- ◆ Este livreto de regras

## Objetivo do Jogo

Ao final da partida, o jogador que tiver marcado mais pontos vence. Você recebe pontos por:

- ◆ Controlar uma Rota entre dois Locais adjacentes no tabuleiro;
- ◆ Completar com sucesso um Caminho de Rotas Contínuo entre os dois Locais indicados nos seus Bilhetes de Destino;
- ◆ Coletar e descartar cartas que formam uma Bandeira Francesa

Você também perde pontos por cada um de seus Bilhetes de Destino não completados ao final da partida.

## O Turno de Jogo

Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores se alternam até que a partida termine. No seu turno, você deve realizar uma (e somente uma) das três ações seguintes: comprar cartas de Transporte, controlar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino.

## Comprar cartas de Transporte

Cartas de Transporte correspondem às cores das Rotas no tabuleiro (azul, vermelho, branco, amarelo, roxo e verde), exceto as cartas de Ônibus que são multicoloridas e funcionam como cartas curingas (elas representam qualquer cor ao controlar uma Rota). Você pode ter qualquer quantidade de cartas de Transporte na sua mão a qualquer momento.



Esta ação permite que você compre duas cartas de Transporte. Você pode pegar a carta no topo da pilha (uma compra no escuro) ou pegar qualquer uma das cinco cartas reveladas. Neste caso, reponha-a imediatamente pela carta no topo da pilha.

Excepcionalmente, se você pegar uma carta de Ônibus virada para cima como a sua primeira carta, você não pode pegar outra carta neste turno. Você também não pode pegar uma carta de Ônibus virada para cima como a sua segunda carta.

Se, a qualquer momento, três das cinco cartas de Transporte reveladas forem cartas de Ônibus, descarte imediatamente todas as cinco cartas e revele cinco novas cartas da pilha para substituí-las.

Quando a pilha acabar, embaralhe as cartas descartadas para criar uma nova pilha de cartas de Transporte.

## Controlar uma Rota

Uma Rota é um conjunto de espaços coloridos contínuos entre dois Locais adjacentes no mapa.



Para controlar uma Rota você deve descartar uma quantidade de cartas da sua mão igual à quantidade de espaços na Rota e colocar um Ônibus de plástico em cada um desses espaços. Todas as Rotas exigem um conjunto específico de cartas. Por exemplo, uma Rota Amarela deve ser controlada descartando cartas de Transporte Amarelas.

Você pode controlar qualquer Rota disponível no tabuleiro, mesmo que ela não esteja conectada a uma Rota que você já controle. Você não pode controlar mais do que uma Rota por turno.

Se você não tiver Ônibus de plástico o suficiente para colocar um em cada espaço de uma determinada Rota, você não pode controlar essa Rota.

Ao controlar uma Rota, você marca imediatamente os pontos que recebeu, de acordo com a Tabela de Pontuação por Rotas indicada no tabuleiro, e move o seu Marcador de Pontos na Trilha de Pontos na mesma quantidade.