

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

IBÉRIA



Boas-vindas a Ticket to Ride® Ibéria. Nesta expansão você poderá planejar suas viagens para vários festivais que acontecem na península. Visite quantos puder!

Este livreto de regras descreve as mudanças de jogabilidade específicas para o Mapa da Ibéria, e considera que você está familiarizado com as regras previamente introduzidas no Ticket to Ride original. Esta expansão foi desenvolvida para 2-5 jogadores.

Alguns locais no mapa são conectados por Rotas Duplas. Estas são Rotas cujos espaços são paralelos e na mesma quantidade de um local para o outro. Em partidas para 4 e 5 jogadores, os jogadores podem usar todas as Rotas das Rotas Duplas, entretanto, o mesmo jogador não pode controlar mais do que uma dessas Rotas. Em partidas para 2 e 3 jogadores, apenas uma Rota das Rotas Duplas pode ser controlada. Uma vez que um jogador controlar uma dessas, a outra Rota que forma a Rota Dupla é interdita e fica indisponível aos outros jogadores.

Um dos locais no mapa representa a França. Ao contrário de outras expansões de Ticket to Ride, esse local não segue regras especiais. Considere-o apenas como uma cidade para todos os fins do jogo.

Para jogar esta expansão, você precisa de **35 Trems** por jogador e os Marcadores de Pontos correspondentes de alguma edição de Ticket to Ride ou Ticket to Ride Europa (o jogo base), junto com os novos componentes descritos a seguir.

PREPARAÇÃO

- ◆ Embaralhe as 110 Cartas de Vagão e distribua 4 delas para cada jogador. Forme as 5 cartas abertas usuais. As cartas abertas são

descartadas se contiverem 3 cartas de Locomotivas.

- ◆ Agora, separe a carta de Seleção de Bilhetes e embaralhe as 54 cartas de Festival no baralho de cartas de Vagão para obter um baralho grande de cartas viradas para baixo.
- ◆ Insira a carta de Seleção de Bilhetes virada para baixo dentro do baralho que acabou de criar de acordo com a quantidade de jogadores: Em uma partida para 2 jogadores, coloque a carta mais ou menos no meio do baralho. Em uma partida para 3 jogadores, coloque-a mais ou menos na terceira parte de baixo do baralho. Em uma partida para 4 ou 5 jogadores, coloque-a na quarta parte de baixo do baralho.
- ◆ A distribuição inicial de Bilhetes de Destino é feita em um modelo de seleção de cartas em vez do método habitual. Embaralhe os Bilhetes de Destino e distribua 6 para cada jogador. Cada jogador escolhe uma carta e passa as outras 5 **para a esquerda**. Em seguida, cada jogador escolhe uma carta dessas 5 e passa as outras 4 para a esquerda, e assim por diante. Após uma carta ser escolhida durante este processo, ela não poderá ser trocada posteriormente. Continue escolhendo e passando cartas até que cada jogador pegue a 6ª carta dele. Em seguida, cada jogador escolhe **exatamente** 4 dessas cartas para manter. Eles não podem manter nem mais, nem menos do que 4. As 2 cartas restantes de cada jogador são combinadas às cartas não distribuídas, o baralho de cartas de Bilhetes de Destino é embaralhado novamente, e posicionado próximo ao tabuleiro.

NOVOS COMPONENTES

- ◆ 110 Cartas de Vagão



- ◆ 54 Cartas de Festival ◆ 1 Carta de Seleção de Bilhetes

- ◆ 50 Cartas de Bilhete de Destino



DAYS OF
WONDER

BALSAS

As Balsas são Rotas especiais que ligam duas cidades adjacentes através de um corpo d'água. É fácil identificá-las pelo(s) ícone(s) de Locomotiva em pelo menos um dos últimos espaços que compõem a Rota. Para controlar uma Rota de Balsa, o jogador deve jogar uma carta de Locomotiva para cada símbolo de Locomotiva na Rota, além do conjunto normal de cartas da cor apropriada para os espaços restantes dessa Rota de Balsa.

MUDANÇAS NAS REGRAS

No seu turno, você pode realizar uma (e apenas uma) das três ações habituais (comprar cartas de Vagão, controlar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino). Essas ações são modificadas conforme o seguinte.

Comprar Cartas de Vagão

Quando uma carta de Festival é comprada do baralho de cartas de Vagão (seja numa compra às escuras ou para substituir uma das cartas viradas para cima), revele-a e coloque-a ao lado do tabuleiro, o mais próximo possível da cidade indicada na carta. Se houver várias cartas em jogo para a mesma Cidade de Festival, coloque-as de um jeito que todos os jogadores possam ver facilmente quantas cartas estão disponíveis.

Continue comprando cartas até finalmente pegar uma carta de Vagão (em outras palavras, cartas de Festival não contam).

Quando a carta de Seleção de Bilhetes for comprada do baralho de cartas de Vagão (seja numa compra às escuras ou para substituir uma das cartas viradas para cima), separe-a. Se isso acontecer no meio do turno de um jogador, esse jogador termina o turno dele.

Em seguida, pause o jogo por um momento e faça uma segunda rodada de seleção de Bilhetes de Destino, como foi feita no começo da partida, **mas na outra direção**: distribua 6 Bilhetes de Destino, escolha uma e passe as cartas restantes **para a direita** até que cada jogador tenha 6 cartas escolhidas. Em seguida, cada jogador escolhe **exatamente** 4 dessas cartas para manter. Eles não podem manter nem mais, nem menos do que 4. As 2 cartas restantes de cada jogador são embaralhadas juntas e colocadas no fundo do baralho de Bilhetes de Destino.

Os jogadores não podem se aproveitar da segunda seleção para descartar os Bilhetes de Destino que escolheram na primeira: separe os Bilhetes de Destino da primeira rodada de seleção até que a segunda tenha terminado.

Se o baralho de cartas de Vagão acabar, embaralhe a pilha de descarte, forme um novo baralho e continue a jogar normalmente. Haverá apenas cartas de Vagão no baralho agora.

Neste mapa, a regra habitual de descartar as cartas reveladas quando 3 locomotivas estiverem viradas para cima ainda se aplica.



Controlar uma Rota

Quando um jogador controlar uma Rota que inclui uma Cidade de Festival, ele pode pegar todas as cartas de Festival disponíveis para essa cidade e colocá-las viradas para baixo em uma pilha à frente dele. Os jogadores mantêm todas as cartas de Festival deles em uma única pilha e podem olhar as próprias cartas, mas nunca as de seus oponentes.

Se a Rota controlada conectar 2 Cidades de Festival, o jogador deve escolher de qual cidade pegar as cartas, se houver cartas de Festival disponíveis para ambas as cidades. Ele não pode pegar cartas de Festival das duas cidades.

Observação: Porto e Coimbra compartilham as mesmas cartas de Festival. Você pode pegar essas cartas se controlar uma Rota para qualquer uma dessas cidades.



Comprar Bilhetes de Destino

Esta ação não está disponível no começo da partida!

Os jogadores não podem usar os turnos deles para comprar Bilhetes de Destino até que a segunda rodada de seleção de Bilhetes de Destino tenha sido completada.

Após isso, o jogador que escolher realizar essa ação compra 3 Bilhetes de Destino do topo do baralho. Ele deve manter pelo menos um deles, mas pode manter dois ou todos os três se quiser. As cartas devolvidas são colocadas no fundo do baralho.



PONTUAÇÃO

No final da partida, verifique a pontuação pelas Rotas controladas e pontue os Bilhetes de Destino como o habitual.

Cada conjunto de cartas de Cidade de Festival fornece pontos de acordo com a tabela nas cartas.

Por exemplo, um jogador que tenha 3 cartas de Sevilla receberia 6 pontos adicionais, e um jogador que tenha 7 cartas de Valencia receberia 22 pontos adicionais.



Não há bônus de *Cidadão do Mundo* e de *Maior Caminho Contínuo* nesta versão.

O jogador com mais pontos vence a partida. Caso dois ou mais jogadores empatem na quantidade de pontos, o vencedor será o que completou mais Bilhetes de Destino entre eles. Se ainda houver empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

CRÉDITOS

Jogo criado por Alan R. Moon
Ilustrações por Julien Delval
Design Gráfico por Cyrille Daujean

Teste de Jogo

Obrigado a todos que contribuíram: Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo e Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal, Julie McLaughlin e Colin Haigney, Marie e Antoine Martinot.

Copyright © 2004-2024 Days of Wonder.

Days of Wonder, o logo de Days of Wonder, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europa e Ticket to Ride Iberia são marcas ou marcas registradas de Days of Wonder, Inc. e copyrights ©2004-2024 Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.