

TICKET TO RIDE

ERRATA

Caro jogador,

Obrigado por adquirir sua cópia de *Ticket to Ride Legacy: Lendas do Oeste*. Você está prestes a entrar numa grande aventura, cheia de surpresas e diversão.

Apesar de todo o cuidado que colocamos no desenvolvimento desse jogo, certos erros passaram por nós. É um tanto improvável que você se depare com qualquer desses problemas, mas incentivamos que você leia o conteúdo abaixo, de qualquer forma.

Para evitar spoilers, este material está organizado página por página, para que você possa seguir diretamente para a página que corresponde à seção que você já descobriu no jogo.



SUMÁRIO

Ferramentas do Condutor - leia isto APÓS abrir a Caixa de Ferramentas do Condutor	p.2
Baralho de História de 1877 - leia isso APÓS a etapa 3 do Final da Partida de 1877	p.3
Open Range - leia essa página APÓS abrir a Caixa de Fronteira Open Range	p.4
California - leia essa página APÓS abrir a Caixa de Fronteira California	p.5
Cartão postal 123 - APENAS o jogador que comprou o cartão postal 123 deve ler essa página	p.6
Depois da campanha - Depois da campanha leia isso APÓS terminar a campanha	p.7

FERRAMENTAS DO CONDUTOR

Leia isto após abrir a Caixa de Ferramentas do Condutor

([clique aqui para voltar à página inicial](#))

DA PARTIDA

FURE OS BILHETES COMPLETADOS

Cada jogador fura uma vez todos os bilhetes que completaram durante a partida, na fita da cor da sua companhia.



O dono da companhia vermelha fura um desses círculos.

REMOVA BILHETES

Verifique cada um dos seus bilhetes. Se todos os círculos da sua cor estiverem furados, remova-o para o departamento de letra-morta (alguns bilhetes são removidos após um furo).

Alguns bilhetes instruem você a pegar um cartão postal quando são removidos, representando uma promissória, um favor ou um conhecimento por você ter completado esse bilhete.

Ao remover vários bilhetes na mesma partida, você pode escolher apenas um cartão postal (remova os outros bilhetes sem olhar seus cartões postais). Quando você receber um cartão postal, leia a parte da frente em voz alta e o verso para você mesmo até usá-lo.

COMPROVANTE DE DEPÓSITO TOTAL

Jogadores somam tudo e anotam o total em seus comprovantes de depósito. O total em um comprovante de depósito nunca pode ser menor do que \$0. O jogador com mais dólares vence a partida. **Não guarde o jogo ainda.**



Critérios de Desempate

Se dois ou mais jogadores empatarem em primeiro lugar, aquele que tiver completado mais bilhetes vence. Se ainda houver empate, aquele que ficou depois na ordem de turno vence.

VAGÃO DE FRENAGEM

O jogador que ficou por último pega a carta de vagão de frenagem e a guarda em seu escritório.



ALGUÉM NÃO JOGOU UMA PARTIDA?

Ao final da campanha, os jogadores que deixaram de participar de uma partida receberão uma pontuação por cada partida que não participaram (isso é revelado ao final da campanha).

LIVRO DE REGRAS – pág. 12

Após colocar os adesivos X e Y no livro de regras, quando estiver no Final da Partida de qualquer partida, execute a seção REMOVA BILHETES depois da seção VAGÃO DE FRENAGEM.

Dessa forma, se houver empate em qualquer uma das colocações, será possível desempatar pelo número de bilhetes que os jogadores completaram.

Remova e devolva bilhetes após todos os empates serem resolvidos.

BARALHO DE HISTÓRIA 1877

Leia isto após a etapa 3 do Final da Partida de 1877

[\(clique aqui para voltar à página inicial\)](#)

Funcionário FINANCISTA (Carta 1877 - 04 A), considere o seguinte texto:

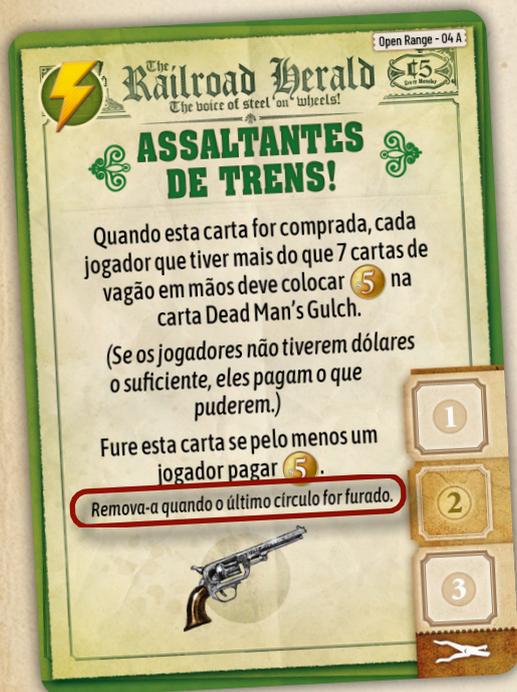
Quando controlar uma rota, você pode jogar até 2 cartas de vagão a menos que o necessário ao pagar 2 por cada carta não jogada.



OPEN RANGE

Leia esta página após abrir a Caixa de Fronteira Open Range

([clique aqui para voltar à página inicial](#))



Evento ASSALTANTES DE TRENS!
(Carta Open Range - 04 A, última frase), considere o seguinte texto:

Remova-a quando o último círculo for furado ou se o assaltante estiver na prisão ou tiver sido removido do jogo.

Carta DEAD MAN'S GULCH (Carta Open Range - 07 A):

1. Considere que existe um 4º furo nessa carta e o cartão postal **405** deve ser lido depois que o 4º furo for feito.
2. Considere o seguinte texto:

Os jogadores que encontrarem a Dead Man's Gulch dividem o dinheiro nesta carta igualmente. (Se não for possível dividir as moedas igualmente, deixe as restantes nesta carta.)

Se ao menos um jogador coletar o dinheiro da Dead Man's Gulch, fure o primeiro círculo disponível nesta carta.

Ao final da partida, devolva as moedas restantes para a reserva e fure esta carta. Quando o último círculo for furado, leia o cartão postal **405**.

Remova esta carta se o assaltante estiver na prisão ou o último círculo tiver sido furado.



CALIFORNIA

Leia esta página após abrir a Caixa de Fronteira California

[\(clique aqui para voltar à página inicial\)](#)

**Evento FERROVIA
TRANSCONTINENTAL!** (Carta
California - 03 A, segundo parágrafo),
considere o seguinte texto:

(Rotas danificadas não podem ser utilizadas a menos que sejam imediatamente consertadas ao descartar uma locomotiva para cada rota.)



CARTÃO POSTAL 123

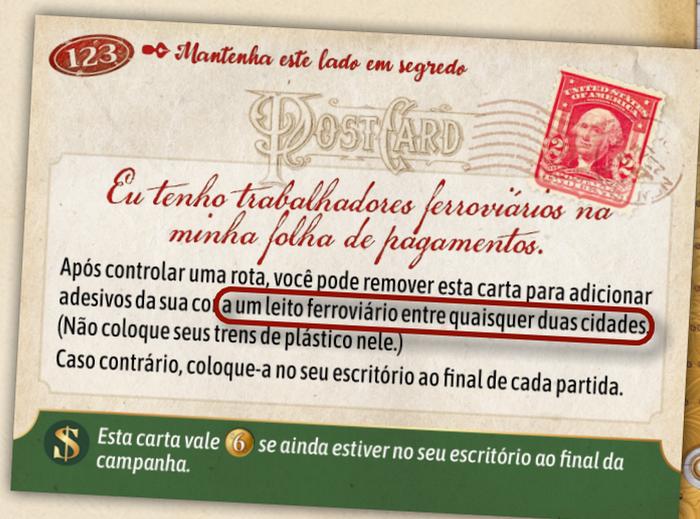
LADO "MANTENHA ESTE LADO EM SEGREDO"

Apenas o jogador que comprou o cartão postal 123 deve ler isto

[\(clique aqui para voltar à página inicial\)](#)

No lado "Mantenha este lado em segredo", considere o seguinte texto:

a um leito ferroviário (mas não um túnel) entre quaisquer duas cidades.



CARTÕES POSTAIS

Coloque estas cartas na agência de correios sem olhar para elas.

DEPOIS DA CAMPANHA

Leia esta página após terminar a campanha

[\(clique aqui para voltar à página inicial\)](#)

Livro de Regras 1901 – pág. 2

No capítulo “Preparação Única”, adicione os seguinte itens à lista de materiais que devem ser retirados:

- Carta Dead Man’s Gulch
- Carta de evento Assaltantes de Trens!



23 cartas de evento
(11 serão removidas,
veja a seguir)



10 cartas de
funcionário
(8 serão removidas,
veja a seguir)



Cidades de companhia
(estas funcionam de
maneira diferente)

GUARDANDO AS CARTAS

As caixas de companhia não estão mais em jogo. Ignore qualquer instrução para colocar uma carta em seu escritório ou cofre.

PREPARAÇÃO ÚNICA

Após você ter finalizado a campanha inteira, prepare o seu jogo para a versão rejogável seguindo as instruções a seguir.

Use os adesivos de trilhos cinza, que estão na folha de adesivos na parte de baixo da caixa, para adesivar todos os espaços de leito ferroviário restantes, incluindo os espaços de leito ferroviário para túneis que ainda não foram completados.

Junte todos os materiais do jogo, incluindo todos os materiais no almoxarifado e no departamento de letra-morta (mesmo que eles tenham sido removidos ou estejam completamente furados).

Então, remova os materiais a seguir permanentemente. Coloque-os no departamento de letra-morta; eles não serão usados novamente.

- ◆ O baralho de história inteiro
- ◆ Todos os cartões postais, incluindo os que nunca foram comprados durante a campanha
- ◆ Cartas de bônus da companhia
- ◆ Folhetos de circo
- ◆ Tabelas de horários
- ◆ Cartas de prerrogativa
- ◆ Cartas de maldição, trem-fantasma e o dado-fantasma
- ◆ Assaltante
- ◆ Cartas de mapa do tesouro e a carta Procurando por Tesouro Perdido
- ◆ Todos os adesivos de cidade grande restantes

- ◆ Todos os adesivos de cidade de companhia restantes
- ◆ Todos os comprovantes de depósito restantes
- ◆ Todos os adesivos de trilhos restantes
- ◆ Estas 11 cartas de evento:
 - Mama O’Connell Expande a Sua Rede
 - Mama O’Connell Lhe Faz um Favor
 - PROCURADO!
 - Euforia Circense
 - Um Bom Lar
 - A Badalada da Meia-Noite
 - Especuladores
 - Mapas do Mercado Clandestino

- Cidade em Desenvolvimento!
- Eu Encontrei a Dead Man’s Gulch
- Greve dos Funcionários
- ◆ Estes 8 funcionários:
 - Promotora
 - Agente Imobiliário
 - Financista
 - Apostadora
 - Chefe da Estação
 - Vice-Presidente
 - Caçadora de Tesouros
 - Mestre de Túneis