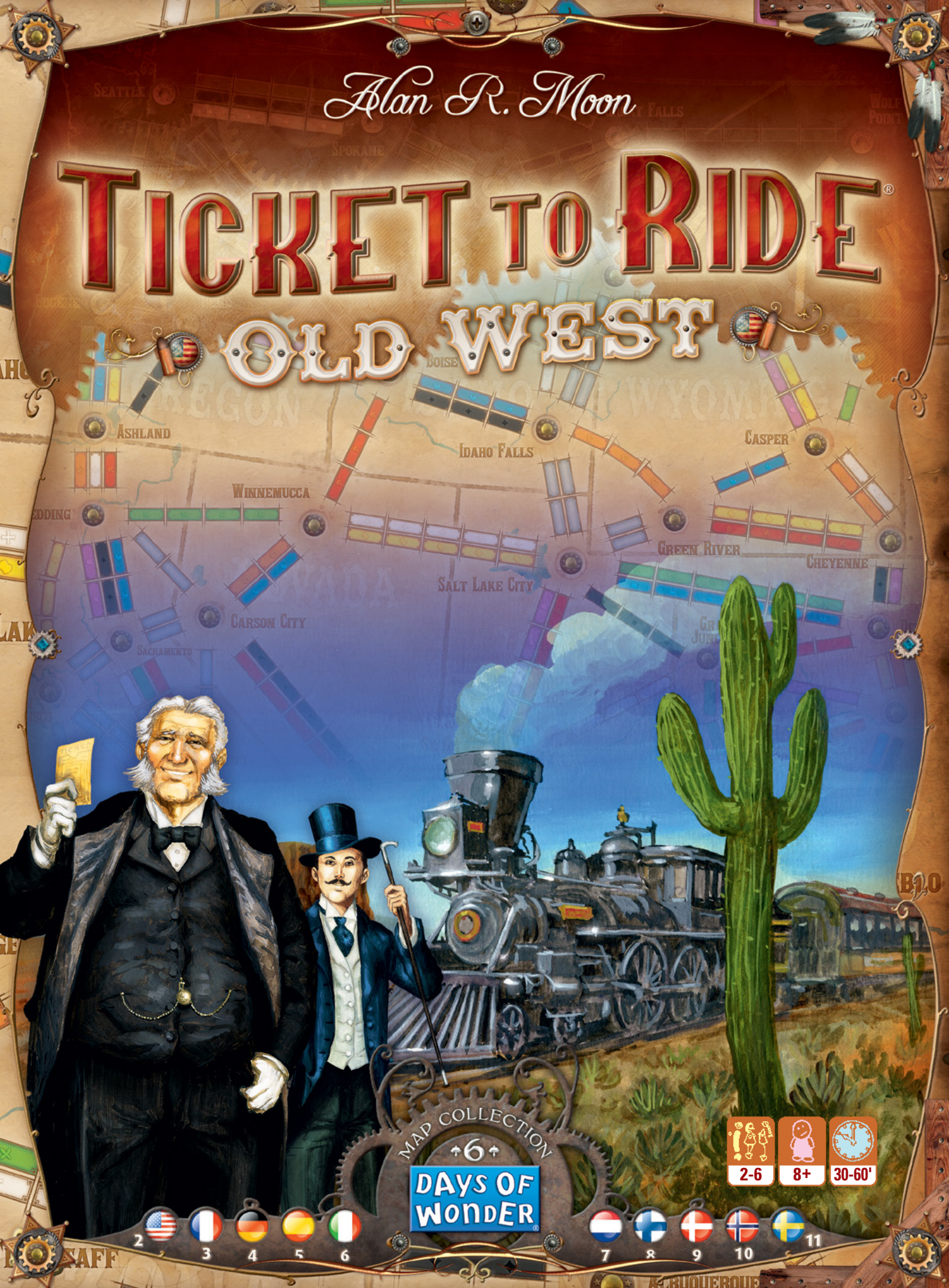


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

OLD WEST



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF
WONDER

2-6

8+

30-60'



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Benvenuti a *Ticket to Ride® Vecchio West*. In questa espansione di *Ticket to Ride* avrete l'opportunità di sviluppare una rete ferroviaria partendo dalla vostra città e di espandere la vostra influenza prendendo il controllo delle città lungo il cammino... e chissà, forse riuscirete anche a fare luce sul mistero di Roswell!

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa del Vecchio West 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 2-6 giocatori.

Nelle partite a 4, 5 e 6 giocatori è possibile usare tutti i binari delle Doppie o Triple Linee (tuttavia lo stesso giocatore può prendere il controllo soltanto di una di quelle linee). Nelle partite a 2 o 3 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie o Triple Linee. Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una prima linea, l'altra o le altre linee che formano la Doppia o la Tripla Linea sono considerate chiuse e inaccessibili agli altri giocatori per il resto della partita. Va ricordato inoltre che questa espansione non è compatibile con l'espansione *Alvin & Dexter*. Ma niente paura, avremo notizie del nostro Alieno preferito molto presto...

Per giocare con questa espansione sono necessari **40 vagoni** (invece dei consueti 45) per giocatore, i Segnapunti corrispondenti e le carte Treno di *Ticket to Ride* o *Ticket to Ride Europa* assieme ai nuovi contenuti elencati di seguito.

CONTENUTO

- ◆ 50 Biglietti Destinazione
- ◆ 2 Carte Bonus
- ◆ 40 Vagoni Bianchi (dovreste avere alcuni vagoni in eccesso, quindi assicuratevi di rimuoverli prima della vostra prima partita)
- ◆ 18 Segnalini Città (3 per giocatore)
- ◆ Il Segnalino Alvin l'Alieno (oppure potete usare la Miniatura di Alvin se possedete l'Espansione *Alvin & Dexter*)

PREPARAZIONE

- ◆ All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti Destinazione e deve tenerne almeno 3. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.
- ◆ Ogni giocatore riceve i 3 Segnalini Città del suo colore.
- ◆ Dopo avere scelto i Biglietti Destinazione, a partire dal giocatore che agirà per ultimo e procedendo in senso antiorario attorno al tavolo, ogni giocatore sceglie la sua città di partenza collocando uno dei suoi Segnalini Città. Scegliete la vostra città di partenza attentamente, perché potrete espandere la vostra rete ferroviaria soltanto partendo da questa città.

REGOLE SPECIALI

Al suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

1. Pescare Carte Treno

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base.

2. Controllare una Linea

La prima linea di cui un giocatore prende il controllo deve essere una linea della sua città di partenza. Ogni linea successiva di cui un giocatore prende il controllo deve essere collegata alla sua città di partenza o a una città a cui egli si è già collegato. Nessun giocatore può costruire una linea che non sia collegata alla sua rete.

Esempio: *Un giocatore ha scelto Salt Lake City come città di partenza. La prima linea di cui ha preso il controllo va da Salt Lake City a Green River. La prossima linea di cui prenderà il controllo dovrà collegarsi a Salt Lake City o Green River. Il giocatore decide di prendere il controllo della linea Green River-Cheyenne. La prossima linea di cui prenderà il controllo dovrà quindi essere collegata a Salt Lake City, Green River o Cheyenne, e così via.*

Dopo che un giocatore ha preso il controllo di una linea, può collocare uno dei suoi Segnalini Città su una qualsiasi città lungo la linea giocando una coppia di carte dello stesso colore (le Locomotive possono essere usate al posto di una o di entrambe le carte). Ogni città può ospitare solo un Segnalino Città, quindi due giocatori non possono controllare la stessa città.

Un giocatore può controllare un massimo di 3 città sul tabellone, dal momento che possiede solo 3 Segnalini Città. Una volta che un Segnalino Città è stato collocato, non può essere rimosso.

Come di consueto, le linee controllate forniscono punti al giocatore che le controlla, a meno che almeno una delle città collegate non sia controllata da un altro giocatore. In questo caso è il proprietario del Segnalino Città a guadagnare i punti, e non il giocatore che ha preso il controllo della linea. Naturalmente, se un giocatore prende il controllo di una linea collegata a un suo Segnalino Città, guadagna i punti di quella linea.

Esempio: *Un giocatore ha collocato un Segnalino Città a Salt Lake City. Un avversario prende il controllo della linea da St. George a Salt Lake City. Il primo giocatore riceve 7 punti e l'avversario non ne riceve alcuno.*

Se entrambe le città sono controllate, entrambi i giocatori che le controllano guadagnano i punti relativi a quella linea. Se lo stesso giocatore controlla entrambe le città, guadagna i punti due volte.

Esempio: *Un giocatore ha collocato i suoi Segnalini Città a St. George e Salt Lake City. Un avversario prende il controllo della linea tra quelle due città. Il primo giocatore riceve 14 punti e l'avversario non ne riceve alcuno.*

Traghetti

I traghetti sono linee speciali Grigie che uniscono due città adiacenti attraverso uno specchio d'acqua. Sono facilmente identificabili dall'icona Locomotiva all'interno di almeno uno degli spazi 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 normale quantità di carte del colore appropriato per gli spazi rimanenti di quella Linea Traghetto.

3. Pescare Biglietti Destinazione

Un giocatore pesca 4 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo di cui deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2, 3 o anche tutti e 4, se preferisce. Ogni Biglietto Destinazione pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo.

BONUS DI FINE PARTITA

Il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione riceve il bonus Globetrotter e aggiunge 15 punti al suo punteggio. In caso di parità al momento di attribuire questi bonus, tutti i giocatori in parità li riscuotono.

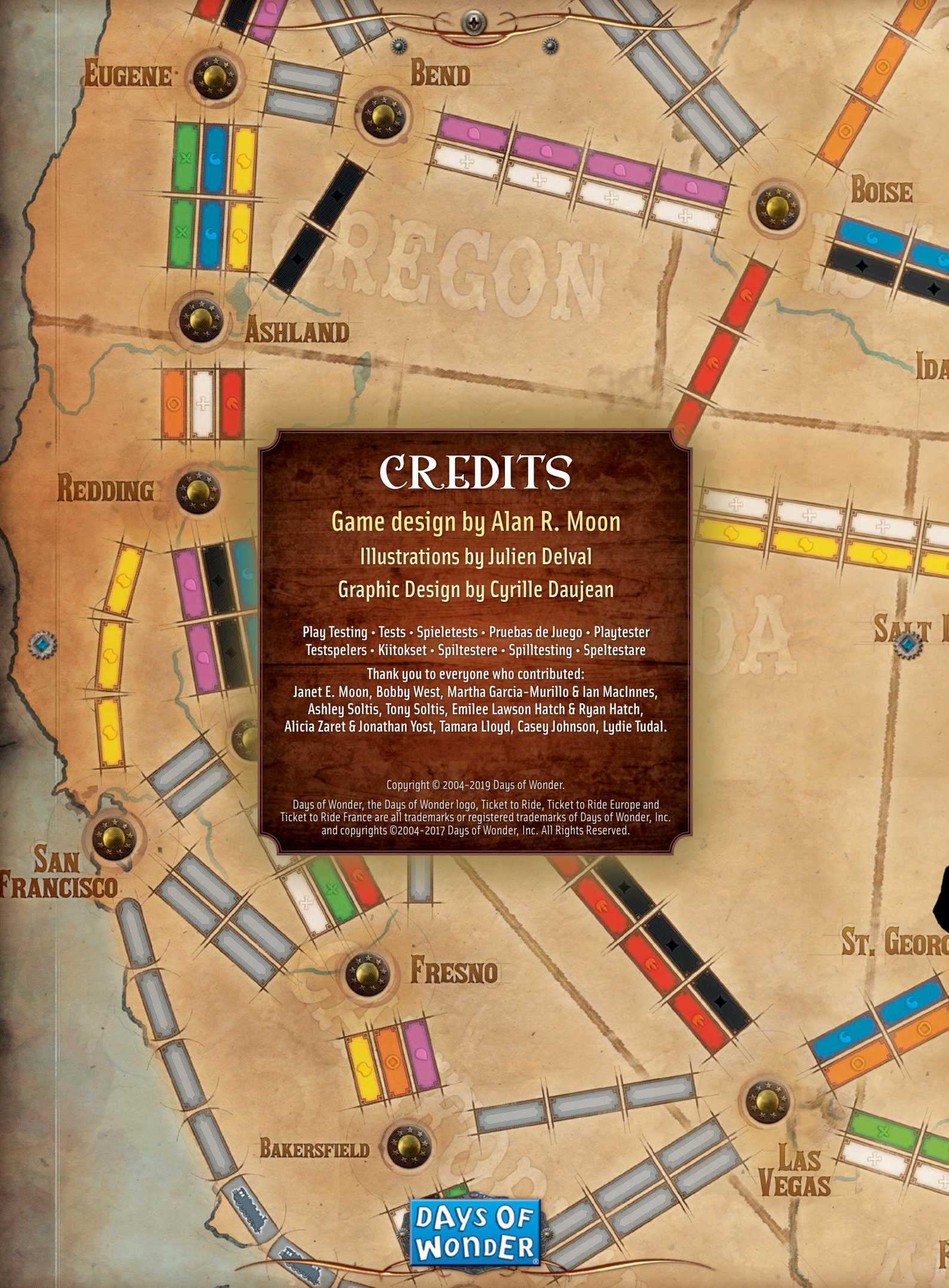
VARIANTE: ALVIN L'ALIENO

Alvin parte a Roswell.

Nessun giocatore può partire da Roswell all'inizio della partita e nessun giocatore può collocare un Segnalino Città a Roswell durante la partita.

Il primo giocatore a prendere il controllo di una linea fino a Roswell cattura Alvin e riceve immediatamente 10 punti. Poi deve spostare Alvin su una qualsiasi città che controlla (inclusa la sua città di partenza).

Quando un altro giocatore prende il controllo di una linea nella città in cui si trova Alvin, lo cattura. Riceve a sua volta 10 punti e deve poi spostare Alvin su una qualsiasi città che controlla. Si prosegue così per il resto della partita. Il giocatore che controlla Alvin alla fine della partita riceve un bonus aggiuntivo di 10 punti.



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, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

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

**DAYS OF
WONDER**