

Boas-vindas a *Ticket to Ride*® Polônia! Do Mar Báltico às Montanhas Tatra, a Polônia oferece paisagens panorâmicas esperando para serem descobertas. Inspire a fresca brisa marinha da Baía de Gdansk, ou, se preferir, passeie pelas charmosas trilhas montanhosas de Zakopane! *Ticket to Ride: Polônia* te leva em uma jornada única a um passado interessante, enquanto você desempenha o papel de um magnata ferroviário dos anos 1950. Contribua para o desenvolvimento da rede ferroviária não apenas na Polônia, mas também em seus países vizinhos.

Este folheto de regras descreve as mudanças de jogo específicas para o Mapa da Polônia e presume que você esteja familiarizado com as regras introduzidas primeiramente pelo *Ticket to Ride* original. Esta expansão foi projetada para 2-4 jogadores.

Para jogar esta expansão, você precisa de **35 Trens** (em vez dos tradicionais 45) por jogador, os Marcadores de Pontos correspondentes e as Cartas de Vagão do *Ticket to Ride* original ou do *Ticket to Ride Europa*, além das **20 Cartas de País** e dos **35 Bilhetes de Destino** que são novos para esse mapa.

PREPARAÇÃO

- ◆ Separe as Cartas de País por país e empilhe-as viradas para cima próximas ao tabuleiro, ao lado da localização dos países correspondentes no mapa. Certifique-se de que essas cartas estejam organizadas em ordem, com a carta de maior valor no topo.
- ◆ Distribua 4 Bilhetes de Destino para cada jogador. Cada jogador deve manter pelo menos 2. Embaralhe entre si os Bilhetes de Destino descartados e coloque-os no fundo da pilha.

REGRAS ESPECIAIS

No seu turno, você deve fazer uma (e apenas uma) das três ações seguintes:

1. Comprar Cartas de Vagão

A ação de compra de cartas segue exatamente as mesmas regras do jogo base.

2. Controlar uma Rota

As Rotas Duplas seguem as mesmas regras habituais: em partidas para dois ou três jogadores, apenas uma rota dessas Rotas Duplas pode ser utilizada. Assim que um jogador controlar uma dessas rotas, a outra está fechada e indisponível para os outros jogadores. Em partidas para quatro jogadores, ambas as rotas estão disponíveis, mas um mesmo jogador não pode controlar ambas.

Nesse mapa, existem novas Rotas Especiais que conectam a Polônia aos países vizinhos. Todas as rotas das Rotas Especiais estão disponíveis para serem controladas, não importando a quantidade de jogadores. No entanto, um mesmo jogador não pode controlar mais de uma rota por Rota Especial.

Após controlar uma Rota, você registra os pontos, conforme o habitual. Ao alcançar um país vizinho, você deve checar se está qualificado para receber um bônus. Nesse momento, se a rede ferroviária que você expandiu incluir o país que você acabou de alcançar e pelo menos um outro país, pegue a carta de cima de cada um desses países (se disponíveis), que agora são parte da **recém-formada ferrovia transnacional**, e posicione-as viradas para cima à sua frente. Você pode, eventualmente, terminar com mais de uma carta de um mesmo país. Se a pilha de um determinado país acabar, você não recebe nada por esse país.



3. Comprar Bilhetes de Destino

O jogador compra 3 Bilhetes de Destino do topo da pilha. Ele deve manter pelo menos um deles, mas pode manter dois ou todos os três se quiser. Todos os bilhetes devolvidos são colocados no fundo da pilha.

Exemplo 1



Se você for o primeiro jogador a conectar a Rússia à Alemanha, você pode pegar as cartas de 7 pontos de ambos os países.

2



Mais tarde, outro jogador conecta a Alemanha à República Tcheca e pega as cartas de 4 pontos da Alemanha e de 10 pontos da República Tcheca.

3



Finalmente, você consegue expandir sua ferrovia até Belarus, conectando então esse país à Rússia e à Alemanha. Você pega a carta de 3 pontos da Alemanha, a carta de 4 pontos da Rússia e a carta de 6 pontos de Belarus.

4

Se um terceiro jogador finalmente alcançar a Alemanha, ele não recebe nenhuma carta bônus por esse país, já que a pilha de cartas acabou.

Exemplo 2

Em um determinado ponto da partida, você conectou a Rússia à Belarus e a Ucrânia à Eslováquia com duas ferrovias separadas, portanto, recebendo uma carta por cada um desses 4 países.

Quando você controlar uma Rota que conecta essas duas ferrovias, você não recebe nenhuma Carta de País (não há nenhum país novo na ferrovia expandida).

Mas, se num momento posterior você expandir essa ferrovia até a República Tcheca e ainda houver cartas disponíveis nas pilhas, você pode pegar as cartas no topo das pilhas de todos os 5 países! Bela jogada!

Nós recomendamos que você anuncie em voz alta que Cartas de País está pegando para que os outros jogadores possam checar se você realmente pode pegá-las e também para que vejam que as pilhas estão diminuindo.

BÔNUS DE FIM DE PARTIDA

Cada jogador conta as Cartas de País que conseguiu e soma o valor de cada uma à sua pontuação. Não há pontuação bônus por Maior Caminho Contínuo nem a Carta Bônus Cidadão do Mundo nesta versão.

O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado que completou mais Bilhetes de Destino vence. Se ainda houver um empate, o jogador que fez mais pontos pelos Bilhetes de Destino completados vence. Os jogadores que ainda estiverem empatados depois dessas checagens alegremente compartilham a vitória.

Um verdadeiro mestre ferroviário vai perceber que o design de *Ticket to Ride: Polônia* se refere aos anos 1950, mas que o tabuleiro mostra as fronteiras contemporâneas da Polônia e de seus países vizinhos. Nós decidimos por essa combinação para colocar os jogadores no clima das ferrovias do século passado e ao mesmo tempo manter o mapa atual. Graças a isso, o jogo não perde em valor educacional e pode ser uma lição de geografia extremamente interessante!