

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Ritmul sacadat al trenului promite o adevărată aventură pe măsură ce pe lângă noi se derulează peisaje din America de Nord de la începutul secolului al XX-lea.

Ticket to Ride® este un joc de aventură cu trenuri care parcurg țara. Jucătorii concurează pentru a face legătura între diverse orașe prin preluarea rutelor feroviare de pe harta colorată.



8+
ANI

2-5
JUCĂTORI

30-60
DE MINUTE

**DAYS OF
WONDER®**

Componente

- ◆ 1 pliant cu regulile jocului
- ◆ 1 tablă de joc (o hartă a rutelor feroviare din America de Nord)
- ◆ Trenuri din plastic în 5 culori (sunt incluse câteva în plus din fiecare culoare, astfel încât să vă asigurați că începeți fiecare joc cu 45 de trenuri per jucător)
- ◆ 5 jetoane de punctare (1 din fiecare culoare a trenului)
- ◆ 1 card bonus pentru cel mai lung traseu

◆ 33 de bilete



- ◆ 110 cărți cu trenuri: 12 în fiecare din cele 8 culori ale rutelor de pe tablă (violet, roșu, portocaliu, galben, verde, albastru, alb, negru) și 14 locomotive care sunt cărți joker.



Pregătirea jocului

1. Se așază tabla de joc în centrul mesei.
 2. Fiecare jucător ia un set de 45 de trenuri din plastic, împreună cu jetonul de punctare corespunzător.
 3. Fiecare jucător își plasează jetonul de punctare pe poziția 0 al pistei de scor din jurul tablei ①. Pe parcursul jocului, de fiecare dată când un jucător va obține puncte, își va muta pionul în mod corespunzător.
 4. Amestecați cărțile cu trenuri și împărțiți pentru început câte 4 cărți fiecărui jucător ②.
 5. Așezați cărțile rămase lângă tablă și întoarceți primele 5 cărți din pachet cu fața în sus. Dacă cel puțin 3 dintre cele 5 cărți cu fața în sus sunt cărți cu locomotivă, toate cele 5 cărți sunt puse deoparte într-un teanc cu fața în sus și alte 5 cărți sunt întoarse pentru a le înlocui ③.
 6. Așezați cartea bonus cu traseul cel mai lung cu fața în sus lângă tablă ④.
 7. Amestecați biletele și împărțiți 4 cărți fiecărui jucător ⑤. Fiecare jucător se uită în secret la biletele sale și decide pe care dintre acestea dorește să le păstreze. Un jucător trebuie să păstreze cel puțin 2, dar poate păstra mai multe dacă dorește. Toate cărțile returnate sunt amestecate și puse la baza pachetului de bilete, care este apoi plasat lângă tablă ⑥.
- Acum puteți începe jocul.

Obiectivul jocului

Scopul jocului este de a înscrie cel mai mare număr de puncte posibil.

Po i câ tiga puncte dac :

- ◆ Preiei o rută între 2 orașe adiacente pe hartă
- ◆ Finalizezi cu succes a traseele aferente biletelor pe care le-ai păstrat
- ◆ Creezi cel mai lung parcurs format din rute

Aten ie: Pierzi puncte dacă nu finalizezi cursele înscrise pe biletele pe care le-ai păstrat.

Parcursirea traseului de pe un bilet:

Pentru a completa un bilet, trebuie să conectezi ambele orașe menționate pe bilet printr-o traiectorie continuă de trenuri din plastic în culoarea aleasă de tine.



Runda de joc

Stabiliți cine este primul jucător printr-o metodă aleasă de voi. Jocul se desfășoară în jurul mesei în sensul acelor de ceasornic, fiecare participant jucând câte o tură până la sfârșitul jocului. La rândul tău, trebuie să efectuezi 1 (și numai 1) din următoarele 3 acțiuni:

1. Extrage i c r i cu trenuri
2. Preluarea unei rute
3. Extragere de bilete

1. Extrageți cărți cu trenuri

Poți profita de tura ta pentru a extrage cărți cu trenuri. Dacă o faci, poți extrage 2. Oricare dintre aceste cărți poate fi extrasă din cele 5 cărți cu fața în sus de lângă tablă sau din partea de sus a pachetului (extragere oarbă). După ce extragi o carte cu fața în sus, înlocuiește-o imediat cu o nouă carte luată din partea de sus a pachetului de trenuri.

Dacă, în orice moment, 3 dintre cele 5 cărți de tren cu fața în sus sunt locomotive, toate cele 5 cărți sunt imediat eliminate, iar alte 5 cărți sunt întoarse cu fața în sus pentru a le înlocui.

Poți avea oricât de multe cărți în mână în orice moment. Atunci când pachetul de trenuri este epuizat, toate cărțile cu trenuri eliminate sunt amestecate într-un pachet nou. Cărțile trebuie amestecate bine, deoarece majoritatea vor fi eliminate în seturi.

În cazul puțin probabil în care nu mai există cărți de extras și nu există o grămadă de cărți eliminate, niciun jucător nu poate efectua acțiunea „extrage cărți cu trenuri”. În schimb, se pot efectua doar acțiunile „preia 1 rută” sau „extrage bilete”.

Locomotive

Locomotivele sunt multicolore și sunt cărți joker care pot face parte din orice set de culori atunci când se preia o rută.



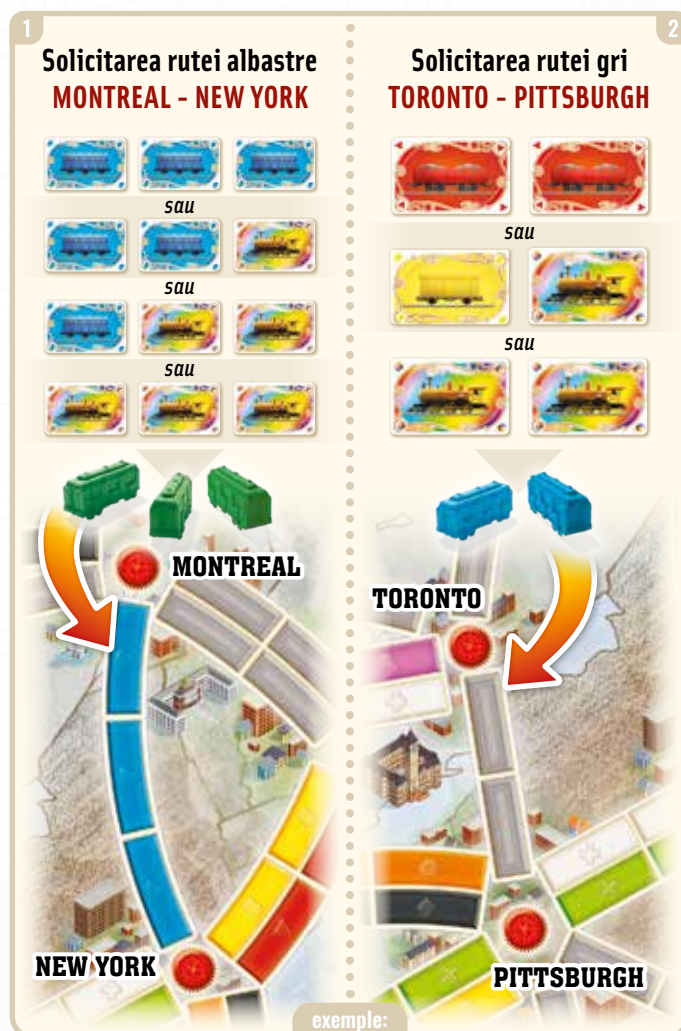
Dacă dorești să extragi o locomotivă cu fața în sus, aceasta trebuie să fie prima carte cu tren pe care o extragi în această tură și nu mai poți extrage o a doua carte.

Observație: Dacă ești suficient de norocos să obții o locomotivă din partea de sus a pachetului într-o extragere oarbă, aceasta se consideră o singură carte și mai poți extrage un total de 2 cărți în acea rundă.

2. Preluarea unei rute

Îți poți folosi rândul pentru a prelua 1 rută. O rută este un set de spații colorate continue (în unele cazuri, spații gri) între două orașe adiacente de pe hartă.

Pentru a prelua o rută, se joacă tot atâtea cărți cu trenuri cât numărul de spații din rută. Setul de cărți jucat trebuie să corespundă culorii rutei (vezi exemplul 1). Pune unul dintre trenurile tale de plastic pe fiecare dintre aceste spații, apoi elimină cărțile pe care le-ai folosit pentru a prelua ruta.



Note:

- Rutele gri pot fi preluate jucând un set de cărți de orice culoare (vezi exemplul 2)
- Poți prelua doar 1 rută când e rândul tău
- Puteți prelua orice rută deschisă de pe tablă; aceasta nu trebuie să fie conectată la niciuna dintre celelalte rute preluate
- Trebuie să preiei întreaga rută într-o singură tură

Unele orașe sunt conectate prin rute duble (2 rute de aceeași lungime între aceleași orașe). Un jucător nu poate prelua ambele rute.

Observație: În jocurile cu 2 sau 3 jucători, doar una din rutele duble poate fi preluată. Un jucător poate prelua oricare dintre cele 2 rute, dar a doua rută este apoi închisă; niciun jucător nu poate prelua această a doua rută.

Atunci când preiei o rută, înregistrează punctele obținute prin mutarea jetonului de punctare pe pista de scor conform acestui tabel:

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15

3. Extragerea de bilete

Poți profita de tura ta pentru a extrage mai multe bilete. Pentru a face acest lucru, extrage 3 bilete din partea de sus a pachetului de bilete. Dacă în pachet au mai rămas mai puțin de 3 bilete, extrage-le doar pe cele care sunt disponibile.

Trebuie să păstrezi cel puțin 1 dintre biletele pe care tocmai le-ai extras. Orice bilet returnat este plasat în partea de jos a pachetului de bilete, în orice ordine dorești.

Observație: Poți elimina doar biletele pe care tocmai le-ai extras, nu și biletele pe care le aveai deja în mână.

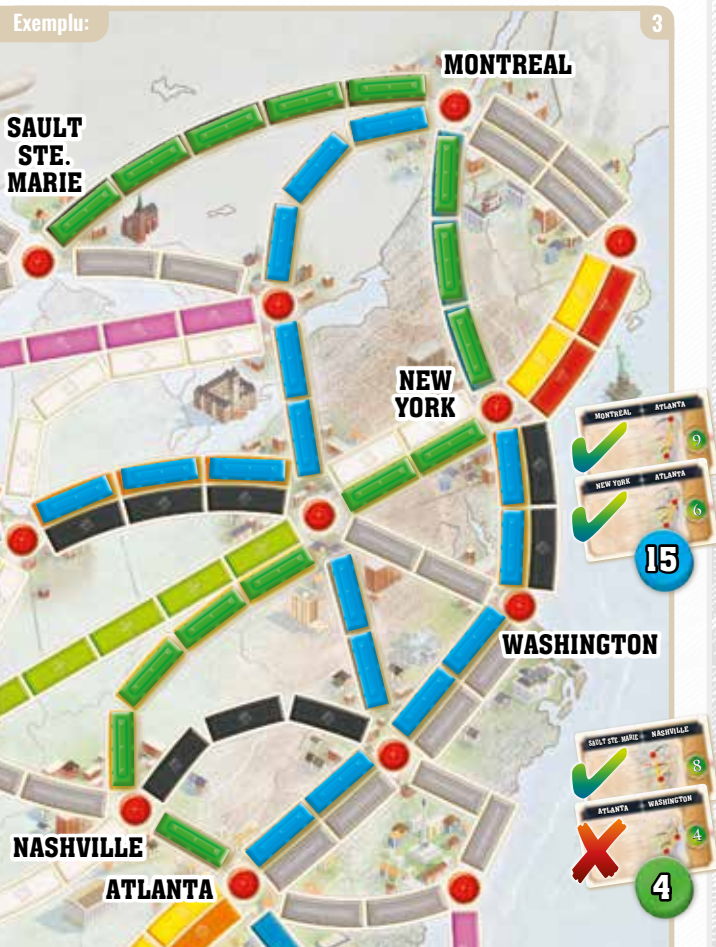
Păstrează-ți biletele secrete față de ceilalți jucători până la sfârșitul jocului. Poți avea orice număr de bilete în timpul jocului.

Sfârșitul jocului

Atunci când stocul de trenuri de plastic al unui jucător scade la 0, 1 sau 2 trenuri rămase la sfârșitul turei, fiecărui jucător, inclusiv aceluia jucător, i se oferă o ultimă tură. Jocul se încheie apoi, iar jucătorii își calculează scorurile finale după cum urmează:

1. Jucătorii ar trebui să fi calculat deja punctele câștigate pe măsură ce au parcurs diferite rute. Pentru a vă asigura că nu au fost făcute greșeli, poate doriți să numărați din nou punctele aferente rutelor fiecărui jucător.

2. Jucătorii dezvăluie toate biletele pe care le-au păstrat. Valoarea biletelor consumate cu succes se adaugă la scorul total al jucătorului. Valoarea oricărui bilet incomplet este dedusă din punctajul total (a se vedea exemplul 3).



PUNCTAREA BILETELOR

Blue a reușit să epuizeze atât biletele „Montreal - Atlanta”, cât și „New York - Atlanta”, adăugând 15 puncte la scorul ei.

Pe de altă parte, Green a finalizat „Sault Ste. Marie - Nashville”, dar nu a reușit să finalizeze „Atlanta - Washington”, rezultând un câștig net de numai 4 puncte.

3. Jucătorul care are cel mai lung traseu continuu de trenuri de plastic primește cartea bonus și obține 10 puncte la scorul său. În caz de egalitate pentru cel mai lung traseu, toți jucătorii aflați la egalitate primesc 10 puncte bonus.

- Atunci când evaluați și comparați lungimile traseelor, luați în considerare numai liniile continue de trenuri din plastic de aceeași culoare.

- Un traseu continuu poate include bucle și poate trece prin același oraș de mai multe ori, dar un anumit tren de plastic nu poate fi luat în calcul de două ori pe același traseu continuu.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.

Dacă 2 sau mai mulți jucători sunt la egalitate cu cele mai multe puncte, câștigă jucătorul care a finalizat cele mai multe bilete. În cazul puțin probabil în care sunt tot la egalitate, câștigă jucătorul (dacă este cazul) care are cartea cu cel mai lung traseu. În caz contrar, jucătorii împart victoria.