

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Treno Fantasma



2-4



15-30'

CONTENUTO E PREPARAZIONE

- ◆ **1 Mappa** - Da collocare al centro del tavolo.
- ◆ **80 Vagoni Stregati di plastica** - (più alcuni vagoni di scorta, da usare in caso di smarrimento) - Assegnate a ogni giocatore 20 vagoni dello stesso colore.
- ◆ **72 Carte Carro da Parata (indicate come carte Carro)** - Mescolate le carte e distribuitene 4 casuali a ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno collocate a faccia in giù, a formare il mazzo delle carte Carro.
- ◆ **33 Biglietti** - Mescolate le carte Biglietto e distribuitene 2 casuali a ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno collocate a faccia in giù, a formare il mazzo dei Biglietti.
Gli altri giocatori non devono vedere le vostre carte!
- ◆ **4 Carte Bonus Dolcetto o Scherzetto** - Queste carte per il momento non vi serviranno. Collocatele accanto alla mappa.
- ◆ **1 Biglietto Jackpot** - Lo otterrete come ricompensa se vincerete la partita!

L'obiettivo del gioco è essere il primo giocatore a completare 6 Biglietti.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore più giovane comincia la partita, dopodiché il gioco procede in senso orario. Ogni giocatore effettua un turno alla volta finché la partita non termina.

Cosa Fare nel proprio turno

Durante il proprio turno, un giocatore può effettuare **UNA** di queste due azioni:

- **Pescare Carte Carro:** Il giocatore pesca 2 carte Carro dalla cima del mazzo.

OPPURE

- **Controllare una Linea:** Il giocatore gioca delle carte Carro dalla sua mano per prendere il controllo di una linea, collocando i suoi vagoni stregati su quella linea.

Carte Carro

Esistono carte Carro di sei colori diversi: giallo, verde, arancione, nero, blu e rosso. Le carte Carro consentono ai giocatori di prendere il controllo delle linee sul tabellone. Le locomotive sono multicolori e possono essere usate come jolly quando si prende il controllo di una linea.



Carte Carro



Biglietti



DAYS OF
WONDER

Controllare una Linea

Per prendere il controllo di una linea, un giocatore deve giocare dalla sua mano una serie di carte Carro che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Deve collocare 1 dei suoi vagoni stregati su ogni casella della linea. Tutte le carte usate per prendere il controllo della linea vanno scartate a faccia in su accanto al mazzo delle carte Carro.

Per esempio, se un giocatore vuole prendere il controllo di una linea blu lunga 2 caselle, deve giocare 2 carte Carro blu, oppure 1 carta Carro blu e 1 locomotiva (le locomotive funzionano come jolly e possono essere usate per sostituire carte Carro di un qualsiasi colore).

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea sul tabellone che non sia ancora stata controllata, anche se non è collegata a nessun'altra sua linea controllata. Un giocatore può prendere il controllo di 1 sola linea per turno. Il colore della linea non deve corrispondere necessariamente al colore dei vagoni stregati quando si prende il controllo di una linea.

Doppie Linee: Alcuni luoghi sono collegati da due linee parallele. Un giocatore non può controllare entrambe le linee di una Doppia Linea: lasciate un po' di spazio anche agli altri!

Completare un Biglietto

Quando un giocatore ha composto un percorso continuo di vagoni stregati tra i due luoghi mostrati sul suo Biglietto, ha completato quel Biglietto: congratulazioni! Il giocatore lo annuncia agli altri giocatori e gira il Biglietto a faccia in su davanti a sé. Dopodiché pesca 1 carta Biglietto dalla cima del mazzo.



● **Scartare Biglietti:** Se un giocatore crede che non riuscirà a completare i suoi Biglietti (per esempio se gli altri giocatori hanno bloccato il suo percorso), può saltare un turno e scartare **ENTRAMBI** i suoi Biglietti anziché pescare carte Carro o controllare una linea. In quel caso pesca 2 nuovi Biglietti dalla cima del mazzo per sostituirli.

Bonus Dolcetto o Scherzetto

La prima volta che ciascun giocatore completa una linea che collega un luogo nella regione Foresta Oscura (nell'angolo in alto a sinistra della mappa) a un luogo nella regione Costa (nell'angolo in basso a destra della mappa), deve subito annunciare a voce alta "Dolcetto o Scherzetto!", prendere 1 dei Biglietti Bonus e collocarlo davanti a sé.

I luoghi della regione Foresta Oscura sono: Casa di Pan di Zenzero, Radura Torbida e Albero Stregato. I luoghi della regione Costa sono: Palude, Faro Solitario e Molo Remoto.

La carta Bonus Dolcetto o Scherzetto conta come un Biglietto completato.

Bonus Municipio

La prima volta che ciascun giocatore collega il Municipio alla Cripta con i propri vagoni stregati, pesca 2 carte Carro aggiuntive.

La prima volta che ciascun giocatore collega il Municipio alla Casa Infestata con i propri vagoni stregati, pesca 2 carte Carro aggiuntive.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando un giocatore completa il suo sesto Biglietto. Quel giocatore è il vincitore e prende il Biglietto Jackpot come ricompensa!

La partita termina anche se un giocatore colloca il suo ultimo vagone stregato sulla mappa. In questo caso il vincitore è il giocatore che ha completato più Biglietti. In caso di parità, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

Autore del Gioco: Alan R. Moon

Illustrazioni: Régis Torres

Grafica: Cyrille Daujean

Versione Italiana: Aurora Casaro, Sara Conato

Playtester: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Janet Moon, Adrien Martinot e la squadra Days of Wonder.

Days of Wonder, il logo Days of Wonder, Ticket to Ride – il Gioco da Tavolo
e Ticket to Ride: Treno Fantasma sono trademark o trademark registrati
di Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2004-2022 Days of Wonder, Inc.
Tutti i Diritti Riservati.

Controllare una Linea



Completare un Biglietto



**DAYS OF
WONDER**