

con quel simbolo. Se ci sono segnalini Turista in entrambe le località collegate, il giocatore deve scegliere quale segnalino Turista prendere seguendo la stessa restrizione. I segnalini Turista vengono tenuti davanti a sé, visibili a tutti i giocatori.

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo Segnapunti del numero appropriato di caselle lungo la Tabella Punteggio, come indicato dalla Tabella Punteggi stampata sul tabellone. I segnalini Turista faranno ottenere punti alla fine della partita.

Per prendere il controllo di una linea nera lunga 3 caselle, un giocatore può scartare una delle seguenti combinazioni di carte:

A

B

C

D

Se non possedete già il segnalino Turista con questo simbolo, prendetelo e mettetelo davanti a voi.

South Beach

Lo Pan

Mission

Potrero Hill

Linee Doppie

Alcune località sono collegate da Doppia Linea (2 linee con un pari numero di caselle che collegano le stesse località). Nessun giocatore può controllare entrambe le linee di una Doppia Linea.

Nota: Nelle partite a 2 giocatori, una volta che 1 delle linee della Doppia Linea è stata controllata, l'altra linea viene considerata chiusa e inaccessibile all'altro giocatore per il resto della partita.



Traghetti

I Traghetti sono linee speciali che collegano 2 località adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dall'icona Traghetto presente su 1 delle caselle che compongono la linea. Per prendere il controllo di una linea Traghetto, un giocatore deve giocare 1 carta Traghetto per ogni simbolo Traghetto presente sulla linea (su questa mappa, D) e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella linea Traghetto.



Pescare Biglietti Destinazione

Ogni Biglietto Destinazione include il nome di 2 località e un valore in punti. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo di linee per collegare le 2 località, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se invece non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle località, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto Destinazione dal suo punteggio totale. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita. Questa azione permette di usare il turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo il giocatore pesca 2 nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Il giocatore deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerli tutti e 2, se lo desidera. Ogni Biglietto Destinazione scartato va collocato in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione. I Biglietti Destinazione pescati che non vengono immediatamente scartati devono essere tenuti fino alla fine della partita.

Se nel mazzo rimane 1 solo Biglietto Destinazione, il giocatore pesca solo quello rimasto disponibile ed è obbligato a tenerlo.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli occhi degli altri giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita.



Fine della Partita e Calcolo dei Punteggi

Quando la riserva di Tram di un giocatore scende a 2 Tram o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a 1 turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale:

➔ I giocatori dovrebbero avere già conteggiato i punti guadagnati man mano che completavano le varie linee. Per assicurarsi di non avere fatto alcun errore, ogni giocatore può ricalcolare i punti delle sue linee ora.

➔ Successivamente, i giocatori rivelano tutti i loro Biglietti Destinazione. Il valore dei Biglietti Destinazione completati con successo si aggiunge al loro punteggio totale. Quello degli eventuali Biglietti Destinazione incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale.

➔ Infine, ogni giocatore ottiene punti per i segnalini Turista unici che ha raccolto in base alla tabella seguente:

Segnalini	0-1	2	3	4	5	6	7
Punti	0	1	2	4	6	9	12

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita.

Se 2 o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Se la parità permane, i giocatori interessati condividono la vittoria.

Riconoscimenti

Un gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Grafiche di Cyrille Daujean

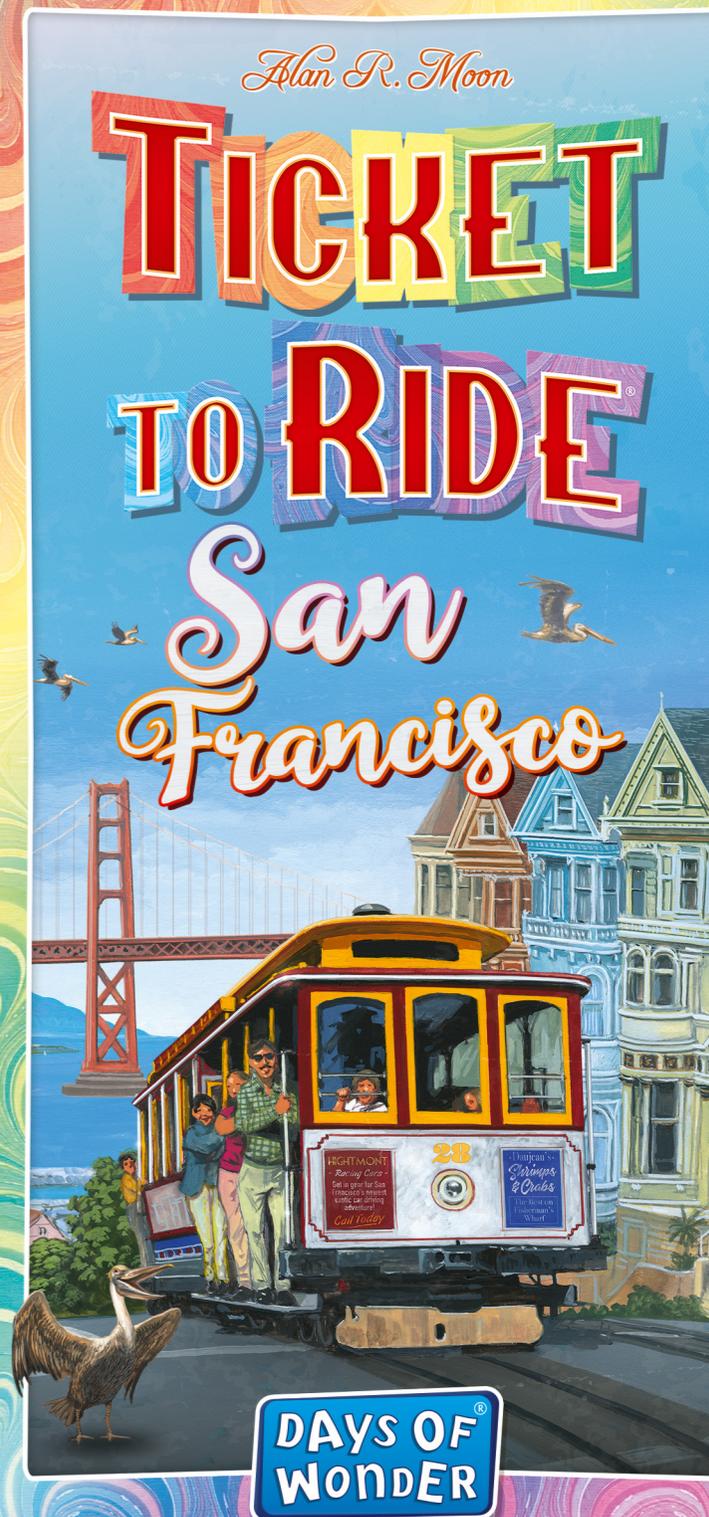
Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza 58, 42018San Martino in Rio (RE) • ITALIA

www.asmodee.it

Un ringraziamento speciale da parte di Alan e DoW a tutti coloro che hanno collaborato al playtest del gioco: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda e Keith Ward, Bobby West.

© 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, il logo Days of Wonder e Ticket to Ride sono trademark o trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.



souvenir pesano nelle vostre borse mentre vi sporgete dal tram. Il sole brilla nonostante la foschia che nasconde alla vista Alcatraz e il Golden Gate Bridge. San Francisco è davvero la Città Dorata!

Preparazione

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di Tram colorati insieme al Segnapunti corrispondente e posiziona questo Segnapunti sulla casella di partenza **1**.

Formate delle pile di segnalini Turista in base al loro simbolo e collocate una pila in ognuna delle seguenti 5 località sulla mappa: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset e Potrero Hill (identificate da icone rosse **S**). Mettete da parte le 2 pile rimanenti per ora **2**. Il numero di segnalini Turista usati in ogni pila dipende dal numero di giocatori in gioco:

- ◆ 3 segnalini Turista nelle partite a 4 giocatori;
- ◆ 2 segnalini Turista nelle partite a 2 e 3 giocatori.

Mescolate le carte Trasporto e distribuite una mano di partenza di 2 carte a ogni giocatore **3**. Collocate il mazzo restante di carte Trasporto accanto al tabellone, dopodiché girate le prime 5 carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **4**. Se 3 delle 5 carte Trasporto a faccia in su risultano essere carte Traghetto, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Mescolate i Biglietti Destinazione e distribuitene 2 a ogni giocatore **5**. Ogni giocatore guarda i suoi Biglietti Destinazione e decide quale o quali desidera tenere. Ogni giocatore deve tenerne almeno 1, ma può anche decidere di conservarli entrambi. Se sceglie di tenerne soltanto 1, il Biglietto Destinazione scartato viene riposto in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione. Poi collocate il mazzo accanto al tabellone **6**. I giocatori devono tenere i propri Biglietti Destinazione segreti fino alla fine della partita.

Scegliete casualmente il primo giocatore nel modo che preferite. La partita prosegue quindi in senso orario a partire da quel giocatore. Prima che inizi il gioco, in una partita a 3 o 4 giocatori, l'ultimo giocatore prende 1 delle 2 pile rimanenti di segnalini Turista messe da parte e la colloca su una qualsiasi località che non abbia già una pila su di essa. Poi il penultimo giocatore fa lo stesso con l'ultima pila rimasta.

In una partita a 2 giocatori, il giocatore che giocherà per secondo colloca le 2 pile composte da 1 solo segnalino su 2 qualsiasi località che non abbiano già una pila su di esse. In questo modo sul tabellone ci saranno 5 pile da 2 segnalini e 2 pile da 1 segnalino.

Ora siete pronti per cominciare.



❖ 1 mappa della rete dei trasporti di San Francisco

❖ 80 Tram (20 per ogni colore)

❖ Alcuni Tram di scorta

❖ 21 segnalini Turista (3 segnalini per ogni simbolo)

❖ 4 Segnapunti

❖ 44 carte Trasporto (8 carte Traghetto multicolori e 6 carte per ogni colore: blu, verde, nero, rosa, rosso, arancione)

❖ 24 Biglietti Destinazione

❖ 1 regolamento

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero di punti.

I punti si guadagnano nei modi seguenti:

- ➡ Controllando una linea tra 2 località adiacenti sulla mappa;
- ➡ Completando con successo un percorso continuo di linee tra 2 località elencate sui propri Biglietti Destinazione;
- ➡ Raccogliendo segnalini Turista unici.

Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che non è riuscito a completare con successo alla fine della partita.

Il Turno di Gioco

Il primo giocatore comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario e ogni giocatore svolge il suo turno fino alla fine della partita. Nel suo turno, un giocatore deve eseguire 1 (e soltanto 1) delle 3 azioni seguenti: pescare carte Trasporto, controllare una linea o pescare Biglietti Destinazione.

Pescare Carte Trasporto

I colori delle carte Trasporto corrispondono ai colori delle varie linee sul tabellone: blu, verde, nero, rosa, rosso e arancione. Fanno eccezione le carte Traghetto, carte multicolori che fungono da jolly e possono

sostituire qualsiasi colore quando si controlla una linea. Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte Trasporto in qualsiasi momento.

Questa azione permette di pescare 2 carte Trasporto. Il giocatore può pescare ognuna di queste carte dalle 5 a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima del mazzo di pesca.

Attenzione: Se un giocatore sceglie una carta Traghetto a faccia in su come prima carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Una carta Traghetto a faccia in su non può essere scelta come seconda carta.

Se, in un qualsiasi momento, 3 delle 5 carte Trasporto a faccia in su risultano essere carte Traghetto, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano le carte scartate e si compone un nuovo mazzo di carte Trasporto.

Controllare una Linea

Una linea è una serie di caselle continue dello stesso colore che collega 2 località adiacenti sulla mappa.

Per controllare una linea, un giocatore deve scartare una serie di carte Trasporto corrispondente al numero di caselle della linea scelta e collocare 1 dei suoi Tram su ogni casella che compone quella linea. La maggior parte delle linee richiede una serie di carte di un colore specifico per poter essere controllata. Ad esempio, una linea blu può essere controllata scartando carte Trasporto blu. Le linee grigie, invece, possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi.

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligatorio che sia collegata a una delle linee che ha giocato in precedenza. **Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.**

Se il giocatore non ha abbastanza Tram da collocare in ciascuna casella, non può controllare quella linea.

Se c'è almeno 1 segnalino Turista in una delle località appena collegate, il giocatore prende 1 segnalino, a patto che non ne possieda già uno

