

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

AVENTURAS INCRÍVEIS NUMA VIAGEM DE COMBOIO!

Numa fria e tempestuosa tarde Outono, cinco amigos reúnem-se numa sala secreta de um dos clubes mais antigos e restritos da cidade. Vindos dos quatro cantos do mundo, cada um fez uma longa viagem para que se encontrassem nesse dia específico: 2 de Outubro de 1900 – 28 anos depois do dia em que o milionário Phileas Fogg aceitou uma aposta de £20.000 para dar a volta ao mundo em 80 dias. Nessa época, quando a história da triunfante jornada de Fogg chegou aos jornais, os cinco amigos estudavam na mesma universidade. Inspirados pela ousadia da aposta (e por algumas canecas de cerveja no pub local), celebraram o grande feito com uma aposta um pouco mais modesta: uma garrafa de vinho para o primeiro a chegar ao Le Procope em Paris.

A partir dessa altura, os cinco amigos passaram a reunir-se todos os anos nessa data para celebrar o sucesso de Fogg. A cada ano, se planeava uma nova expedição (cada vez mais difícil) e se acordava uma nova aposta (cada vez mais alta). Agora, na alvorada do século, chegou a hora de uma nova aventura incrível: 1 milhão de dólares numa aposta de tudo ou nada. O objectivo: ver quem consegue viajar de comboio pelo maior número de cidades nos EUA, em apenas 7 dias. A aventura vai começar...

Ticket to Ride® é uma aventura de comboio na qual os jogadores competem para conquistar rotas ferroviárias entre várias cidades no mapa dos Estados Unidos da América.



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



2-5

8+

30-60'

CONTEÚDO DA CAIXA

- ◆ 1 Tabuleiro com o mapa dos caminhos-de-ferro dos EUA
- ◆ 240 Comboios coloridos (45 de cada cor: Azul, Vermelho, Verde, Amarelo e Preto, mais alguns comboios extra de cada cor para reposição)
- ◆ 144 Cartas Ilustradas:



110 Cartas Carruagem (12 de cada uma das carruagens: Normal, de Passageiros, Tanque, Refrigerada, Vagão, Hopper, de Carvão, Vagão de Frenagem e 14 Locomotivas)



30 Bilhetes de Viagem



1 Carta de Ajuda



1 Carta de Bónus por Maior Rota Contínua

- ◆ 5 Marcadores de Pontos em madeira (1 para cada jogador: Azul, Vermelho, Verde, Amarelo e Preto)
- ◆ 1 Livro de Regras
- ◆ 1 Número de acesso online da Days of Wonder

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Coloca-se o tabuleiro com o mapa no centro da mesa. Cada jogador recebe um conjunto com 45 Comboios de uma cor e o seu Marcador de Pontos correspondente, que coloca no início 1 da Pista de Contagem de Pontos que contorna o mapa. Durante a partida, sempre que um jogador pontuar, avançará o seu Marcador de maneira correspondente.

Baralham-se as Cartas Carruagem e distribuem-se 4 a cada jogador 2. Colocam-se as restantes Cartas Carruagem junto ao tabuleiro, num monte de face para baixo, e revelam-se as primeiras cinco cartas 3.

Coloca-se a Carta de Bónus por Maior Rota Contínua junto ao tabuleiro, de face para cima, bem como a Carta Ajuda para servir de referência aos jogadores 4.

Baralham-se os Bilhetes de Viagem e distribuem-se 3 a cada jogador 5. Cada jogador consulta os seus Bilhetes de Viagem e decide quais deseja guardar. Um jogador deve guardar pelo menos dois Bilhetes, mas pode também guardar os três. Os Bilhetes que os jogadores não decidirem guardar são colocados na parte de baixo do monte de Bilhetes de Viagem. Esse monte é colocado junto ao tabuleiro 6, de face para baixo. Os jogadores mantêm em segredo os seus Bilhetes de Viagem até ao final da partida.

Todos a bordo! A partida pode começar.

OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo do jogo é marcar o maior número de pontos. Os pontos podem ser ganhos da seguinte maneira:

- ◆ Conquistando uma rota entre duas cidades adjacentes no mapa
- ◆ Ligando de forma contínua as duas cidades que constam de cada Bilhete de Viagem
- ◆ Completando a Maior Rota Contínua

Um jogador perde pontos se não completar as rotas dos Bilhetes de Viagem que guardou.

O TURNO DE JOGO

Começa o viajante mais experiente e seguem-se os restantes jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador pode fazer uma (e apenas uma) das seguintes acções:

Biscar Cartas Carruagem – O jogador pode biscar duas Cartas Carruagem. Pode escolher uma carta revelada (aberta) ou uma carta do topo do monte de bisca (fechada). Se escolher uma carta aberta, deve repor de imediato essa carta, por outra carta tirada do monte de bisca. Depois, bisca a sua segunda carta, aberta ou fechada. Ver Cartas Carruagem para regras especiais para as locomotivas.

Conquistar uma Rota – O jogador pode conquistar uma rota no tabuleiro usando um conjunto de Cartas Carruagem que corresponde ao comprimento e à cor daquela rota, colocando assim os seus comboios nos espaços conquistados. Nessa altura, o jogador marca os pontos referentes a essa conquista, movendo o seu Marcador na Pista de Pontos (ver Tabela de Pontuação).

Biscar Bilhetes de Viagem – O jogador bisca três Bilhetes de Viagem do topo do monte. Deve escolher e guardar pelo menos um desses Bilhetes, mas se quiser pode guardar dois ou mesmo os três Bilhetes. Todos os Bilhetes que forem devolvidos voltam para baixo do monte de Bilhetes de Viagem.

CARTAS CARRUAGEM

Existem 8 tipos de Cartas Carruagem, a que acrescem as Locomotivas. As diferentes cores de cada tipo das Cartas Carruagem são as mesmas que se encontram entre as cidades no tabuleiro – Roxo, Azul, Laranja, Branco, Verde, Amarelo, Preto e Vermelho.

As Locomotivas são cartas de várias cores que funcionam como jokers e podem ser utilizadas com qualquer uma das cores para formar o conjunto de cartas necessário para conquistar uma rota. Se a Locomotiva for uma das 5 cartas abertas, o jogador que a bisca só poderá biscar uma carta em vez de duas. Se, depois de biscar uma carta aberta, a carta de substituição for uma Locomotiva, o jogador não a poderá biscar. Se a qualquer momento, três das cinco cartas abertas forem Locomotivas, todas as cinco cartas são imediatamente descartadas e novas cartas são reveladas até haver de novo cinco cartas abertas.

Observação: se um jogador bisca uma carta fechada e tiver a sorte de se tratar de uma Locomotiva, poderá ainda biscar outra carta para um total de duas cartas nesse turno.

Não há limite para as cartas na mão de um jogador.

Quando o monte de bisca de Cartas Carruagem acabar, baralham-se as Cartas Carruagem descartadas, para formar novo monte de bisca. As cartas devem ser bem baralhadas, uma vez que as cartas descartadas estão em grupos da mesma cor.

No caso raro de não haver cartas no monte de bisca e também não haver cartas descartadas (devido aos jogadores terem muitas cartas na mão), o jogador não poderá biscar Cartas Carruagem; deverá escolher outro tipo de acção disponível.

CONQUISTAR ROTAS

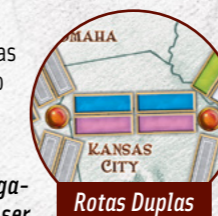
Para conquistar uma rota, um jogador deve usar um conjunto de cartas da cor da rota (todas do mesmo tipo), com tantas cartas quantos os espaços na rota. A maioria das rotas requer um conjunto específico de cartas. Por exemplo, uma rota azul tem de ser conquistada apenas com Cartas Carruagem de Passageiros (Azuis). Algumas rotas – cinzentas – podem ser conquistadas com um conjunto de qualquer cor, desde que todas as cartas do conjunto sejam da mesma cor.

Quando uma rota for conquistada, o jogador coloca um dos seus comboios de plástico em cada espaço dessa rota. Todas as cartas utilizadas para conquistar uma rota são descartadas.

Um jogador pode conquistar qualquer rota disponível no tabuleiro. Não é necessário que as rotas conquistadas estejam ligadas a outras rotas do mesmo jogador. Em cada turno, o jogador só poderá conquistar no máximo uma rota ligando duas cidades. Uma rota tem de ser construída na sua totalidade durante um único turno. Por exemplo, numa rota de três carruagens, não se podem colocar duas carruagens num turno e outra no turno seguinte.



Algumas cidades são ligadas por rotas duplas. As duas rotas que ligam as mesmas cidades não podem ser conquistadas pelo mesmo jogador.



Rotas Duplas

Nota Importante: num jogo de 2 ou 3 jogadores, apenas uma das rotas duplas pode ser utilizada. O jogador pode escolher qual das rotas irá conquistar; a outra rota é interdita.

Exemplo 1

Para conquistar a rota de Montréal a New York, o jogador precisa de três Cartas Carruagem de Passageiros (Azuis).

Exemplo 2

Para conquistar a rota de Montréal a Toronto, o jogador pode usar qualquer conjunto de Cartas Carruagem, desde que sejam todas do mesmo tipo.

TABELA DE PONTUAÇÃO

Quando um jogador conquista uma rota, deve marcar os pontos correspondentes avançando com o seu Marcador na Pista de Pontos, conforme a tabela ao lado.

COMPRIMENTO DA ROTA	PONTOS
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

BISCAR BILHETES DE VIAGEM

Na sua vez, um jogador pode comprar mais Bilhetes de Viagem. Para isso, deve biscar três cartas do topo do monte de Bilhetes de Viagem. Deve guardar pelo menos uma dessas cartas (Bilhetes), mas se quiser poder guardar dois ou até os três Bilhetes biscados. Os Bilhetes guardados devem ser mantidos até ao final da partida; não podem ser descartados numa busca de Bilhetes posterior. Se existirem menos do que 3 Bilhetes de Viagem no monte, o jogador busca apenas o número de Bilhetes disponíveis. Todos os Bilhetes devolvidos devem ir para o fim do monte de Bilhetes de Viagem.

Cada Bilhete de Viagem contém o nome de duas cidades no mapa e um valor de pontos. No final da partida, se o jogador tiver conquistado uma série de rotas que liguem, de forma contínua, essas duas cidades, deve somar o número de pontos indicados no Bilhete ao seu total de pontos. Se não conseguir ligar essas duas cidades, deve subtrair ao seu total de pontos o número de pontos indicados no Bilhete.

Os Bilhetes de Viagem são guardados em segredo até ao final do jogo. Não há limite de Bilhetes de Viagem que um jogador pode ter durante a partida.

FINAL DA PARTIDA

Quando a reserva de comboios de plástico de um jogador chegar a 0, 1 ou 2 comboios no final do seu turno, todos os jogadores – incluindo esse jogador – têm direito a mais um último turno. Depois, a partida termina e os jogadores calculam a sua pontuação final.

CÁLCULO DE PONTOS

Os jogadores devem sempre marcar pontos à medida que conquistam rotas. De qualquer forma, no final da partida, para ter a certeza de que não houve erros, pode fazer-se uma recontagem de pontos.

Os jogadores devem depois revelar os seus Bilhetes de Viagem e somar (ou subtrair) o valor de cada um deles, de acordo com o sucesso (ou não) da ligação entre as cidades que constam em cada Bilhete.

O jogador que tiver a Maior Rota Contínua recebe uma carta especial de bônus que lhe dá mais 10 pontos. Para comparar e medir o comprimento de cada rota, devem considerar-se apenas os comboios da mesma cor. Uma rota contínua pode ter voltas e passar várias vezes pela mesma cidade, mas um comboio de plástico não pode ser contado duas vezes na mesma rota contínua. Em caso de empate na maior rota contínua, ambos os jogadores marcam os 10 pontos adicionais.

O jogador com mais pontos ganha o jogo. Se dois ou mais jogadores empatarem, o jogador que completou o maior número de Bilhetes de Viagem ganha. Caso ainda subsista um empate, o jogador com a carta de Maior Rota Contínua ganha.

Days of Wonder Online

Registe o seu jogo de tabuleiro



Este é o seu bilhete de comboio para a Days of Wonder Online, a comunidade online de jogos de tabuleiro onde todos os seus amigos jogam!

Registe o seu jogo em www.daysofwonder.com para receber descontos online e descobrir um website cheio de variantes para jogos, mapas e muito mais.

Clique no botão **New Player** e siga as instruções.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

CRÉDITOS

Jogo concebido por by Alan R. Moon

Ilustrações de Julien Delval

Trabalho Gráfico de Cyrille Daujean

Um obrigado especial do Alan e da DoW para todos os que ajudaram a testar o jogo:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Traduzido por Morapiaf (www.morapiaf.com)