

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

O ritmo constante do trem oferece uma promessa de aventura enquanto transcorrem as paisagens do início do século XX da América do Norte.

Ticket to Ride® é um jogo de aventura ferroviária pelo país. Os jogadores competem para conectar diferentes cidades ao controlar rotas ferroviárias em um mapa colorido.



8+
ANOS

2-5
JOGADORES

30-60
MINUTOS

DAYS OF
WONDER®

Componentes

- ◆ 1 Livroto de Regras
- ◆ 1 Tabuleiro de jogo (um mapa com rotas ferroviárias dos EUA)
- ◆ Trens de plástico em 5 cores (a caixa contém alguns trens extras, então separe 45 trens para cada jogador no começo de cada partida)
 
- ◆ 5 Marcadores de Pontos (1 para cada cor de vagão)
 
- ◆ 1 Carta de Bônus de Maior Caminho Contínuo
 

- ◆ 33 Bilhetes



- ◆ 110 Cartas de Vagão: 12 de cada uma das 8 cores das rotas no tabuleiro (roxo, vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, branco, preto) e 14 Locomotivas que são curingas.



Preparação do Jogo

1. Posicione o tabuleiro no centro da mesa.
 2. Cada jogador pega um conjunto com 45 trens e o seu Marcador de Pontos da cor correspondente.
 3. Cada jogador coloca o próprio Marcador de Pontos no 0 da Trilha de Pontos que contorna o mapa ①. Durante o jogo, sempre que um jogador pontuar ele avança o marcador dele de maneira correspondente.
 4. Embaralhe as Cartas de Vagão e distribua uma mão inicial de 4 cartas para cada jogador ②.
 5. Coloque o restante das Cartas de Vagão em uma pilha ao lado do tabuleiro e revele as cinco cartas do topo. Se pelo menos 3 das 5 cartas viradas para cima forem Cartas de Locomotiva, todas as 5 cartas são imediatamente descartadas viradas para cima em uma pilha e 5 novas cartas são viradas para cima para substituí-las ③.
 6. Coloque a Carta de Bônus de Maior Caminho Contínuo virada para cima próxima ao tabuleiro ④.
 7. Embaralhe os Bilhetes e distribua 4 para cada jogador ⑤. Cada jogador olha secretamente para seus Bilhetes e escolhe com quais deseja ficar. Cada jogador deve manter pelo menos dois Bilhetes, mas pode manter mais se quiser. Os Bilhetes que retornarem são embaralhados entre si e colocados no fundo da pilha de Bilhetes. Essa pilha é então colocada próxima ao tabuleiro ⑥.
- Você está pronto para começar.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é marcar o maior número de pontos.

Você recebe pontos por:

- ◆ Controlar uma rota entre duas cidades adjacentes no mapa;
- ◆ Conseguir completar os Bilhetes que mantiver;
- ◆ Criar o Maior Caminho Contínuo de rotas.

Atenção: você perde pontos se não completar os Bilhetes que mantiver.

Completar um Bilhete:

Para completar um Bilhete, você deve ligar ambas as cidades indicadas nele com um caminho contínuo de trens da sua cor.



0 Turno de Jogo

Escolha uma forma de determinar quem será o primeiro jogador. Então, a partida segue em sentido horário, com cada jogador realizando **1 turno** por vez até que a partida acabe. Em seu turno, você deve executar **uma (e apenas uma)** das 3 ações a seguir:

1. Comprar Cartas de Vagão

2. Controlar 1 Rota

3. Comprar Bilhetes

1. Comprar Cartas de Vagão

Você pode usar seu turno para comprar Cartas de Vagão. Se o fizer, você pode comprar 2 dessas cartas. Qualquer uma dessas cartas pode ser comprada dentre as 5 cartas viradas para cima próximas ao tabuleiro ou do topo da pilha (uma compra fechada). Após comprar uma carta virada para cima, substitua-a imediatamente por uma nova carta tirada do topo da pilha de Cartas de Vagão.

Se, a qualquer momento, pelo menos 3 das 5 Cartas de Vagão viradas para cima forem Cartas de Locomotiva, todas as 5 cartas são imediatamente descartadas e 5 novas cartas são viradas para cima para substituí-las.

Você pode ter qualquer quantidade de cartas na sua mão a qualquer momento. Quando a pilha de Cartas de Vagão acabar, todas as Cartas de Vagão descartadas são reembalhadas e formam uma nova pilha de compras. As cartas devem ser bem embaralhadas, já que a maioria delas foi descartada como um conjunto.

No caso raro de não haver mais cartas para serem compradas e não existir pilha de descarte, os jogadores não podem realizar a ação "Comprar Cartas de Vagão". Em vez disso, eles só podem realizar as ações "Controlar 1 Rota" ou "Comprar Bilhetes".

Locomotivas

Locomotivas são cartas multicoloridas que funcionam como "curingas", que podem compor qualquer conjunto de cores ao Controlar uma Rota.



Se você quiser comprar uma Locomotiva virada para cima, ela deve ser a primeira Carta de Vagão que você compra no turno e você não pode comprar uma segunda carta.

Observação: se você for sortudo o suficiente para conseguir uma Locomotiva no topo do baralho em uma compra fechada, ela conta como uma única carta e você ainda pode comprar um total de 2 cartas naquele turno.

2. Controlar uma Rota

Você pode usar seu turno para Controlar 1 Rota. Uma rota é um conjunto de espaços coloridos (em alguns casos, espaços cinza) contínuos entre 2 cidades adjacentes no mapa.

Para Controlar uma Rota, jogue uma quantidade de Cartas de Vagão igual ao número de espaços na rota. O conjunto de cartas jogadas deve ser de cor correspondente à rota (veja Exemplo 1). Coloque 1 de seus trens de plástico em cada um desses espaços, então descarte as cartas que você usou para controlar a rota.

1 Para controlar a rota azul
MONTRÉAL – NEW YORK

2 Para controlar a rota cinza
TORONTO – PITTSBURGH

MONTRÉAL **TORONTO**
NEW YORK **PITTSBURGH**
exemplos

Observações:

- Rotas cinza podem ser controladas ao jogar um conjunto de cartas de **qualquer 1 cor** (veja Exemplo 2)
- Você só pode **controlar 1 rota** em seu turno
- Você pode controlar **qualquer rota disponível** no tabuleiro, não é necessário que ela esteja conectada a qualquer uma de suas rotas já controladas
- Você deve ser capaz de controlar **a rota inteira** em um único turno

Algumas cidades são conectadas por Rotas Duplas (2 rotas de mesma distância entre as mesmas cidades). O mesmo jogador não pode controlar ambas as rotas.

Observação: em partidas para 2 ou 3 jogadores, somente uma rota das Rotas Duplas pode ser controlada. Um jogador pode controlar qualquer uma das 2 rotas, mas, depois disso, a segunda rota é fechada e nenhum outro jogador pode controlar essa segunda rota.

Ao controlar uma rota, marque imediatamente os pontos que recebeu, movendo seu Marcador de Pontos na Trilha de Pontos de acordo com a tabela a seguir:

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

3. Comprar Bilhetes

Você pode usar seu turno para comprar mais Bilhetes. Para isso, compre 3 cartas do topo da pilha de Bilhetes. Se houver menos do que 3 Bilhetes na pilha, compre apenas os que estiverem disponíveis.

Você deve ficar com pelo menos um dos Bilhetes que comprou. Os Bilhetes que você devolver devem ser colocados no fundo da pilha de Bilhetes na ordem que preferir.

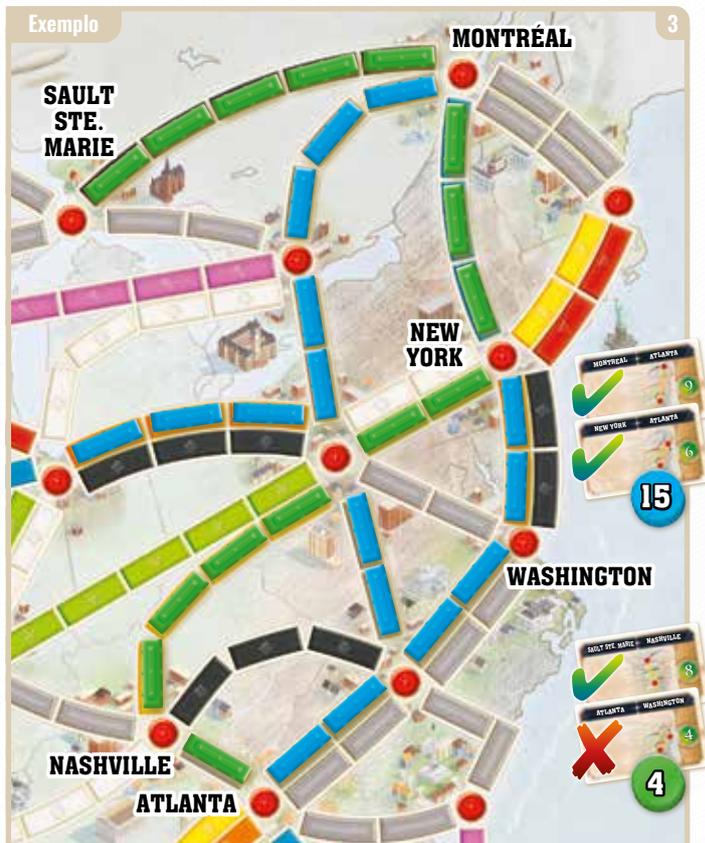
Observação: você só pode descartar Bilhetes que acabou de comprar, e não os que já estavam em sua mão.

Bilhetes são mantidos em segredo dos outros jogadores até o fim da partida. Você pode ter qualquer quantidade de Bilhetes durante a partida.

Final do Jogo

Quando o estoque de trens de plástico de um jogador chegar a 0, 1 ou 2 trens no fim do turno dele, cada jogador, **incluindo esse jogador**, tem um turno final. Em seguida, a partida termina e os jogadores calculam sua pontuação final de acordo com essa sequência:

- Os jogadores já devem ter contabilizado os pontos recebidos ao completar diferentes rotas. Para garantir que erros não foram cometidos, você pode recontar os pontos pelas rotas de cada jogador.
- Os jogadores revelam todos os Bilhetes que mantiveram. O valor de Bilhetes completados com sucesso é adicionado à sua pontuação total. O valor de qualquer Bilhete incompleto é reduzido de sua pontuação final (veja Exemplo 3).



PONTUAR BILHETES

O jogador azul conseguiu completar tanto os Bilhetes "Montréal - Atlanta" e "New York - Atlanta", adicionando 15 pontos ao seu total.

Por outro lado, o jogador verde completou "Sault Ste. Marie - Nashville", mas não conseguiu completar "Atlanta - Washington", resultando em um total de apenas 4 pontos.

3. O jogador que possui o caminho contínuo de trens de plástico mais longo recebe a Carta de Bônus de Maior Caminho Contínuo e adiciona 10 pontos ao seu total. No caso de um empate pelo Maior Caminho Contínuo, todos os jogadores empatados marcam os 10 pontos bônus.

- Quando verificar e comparar o comprimento de cada caminho, leve em consideração apenas linhas contínuas de trens de plástico da mesma cor.
- Um caminho contínuo pode incluir voltas e passar pela mesma cidade diversas vezes, mas um único trem de plástico nunca pode ser contado duas vezes no mesmo caminho contínuo.

O jogador com mais pontos vence a partida. Caso dois ou mais jogadores empatem na quantidade de pontos, o vencedor será o que completou mais Bilhetes entre eles. No improvável evento de ainda permanecerem empatados, o jogador entre eles com a Carta de Bônus de Maior Caminho Contínuo (se houver) vence. Caso contrário, esses jogadores compartilham a vitória.

Design do jogo por Alan R. Moon

Ilustrações por Fajareka Setiawan e Régis Torres
Design Gráfico por Cyrille Daujean

Galápagos

Tradução: Luiz Eduardo Ricci Coelho e Mateus Ornellas

Revisão: Camila Loricchio e Felipe Ramos

Gestão de Projeto: Carmen Manfrinatti

Agradecimento especial de Alan e da Days of Wonder a todos 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.

