

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

Regras do jogo **Trem Fantasma**



2-4



15-30'

## COMPONENTES E PREPARAÇÃO

- ◆ 1 Tabuleiro de Jogo - Coloque-o no centro da mesa.
- ◆ 80 Vagões Assombrados de Plástico - (além de algumas peças de reposição, caso você perca algumas) - Distribua 20 Vagões Assombrados de uma mesma cor para cada jogador.
- ◆ 72 Cartas de Carro Alegórico de Desfile (chamadas de Cartas de Carro Alegórico) - Embaralhe-as e distribua 4 cartas aleatórias para cada um dos jogadores. Coloque as cartas restantes viradas para baixo para formar o baralho de Carro Alegórico.
- ◆ 33 Cartas De Bilhete - Embaralhe-as e distribua 2 cartas aleatórias para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo para formar o baralho de Bilhete.  
*Mantenha todas as suas cartas em segredo dos outros jogadores!*
- ◆ 4 Cartas Bônus de Doces ou Travessuras - Você não precisa delas por enquanto. Coloque-as próximas ao tabuleiro.
- ◆ 1 Carta The Jackpot - Você a recebe como recompensa se ganhar o jogo!

O objetivo do jogo é ser o primeiro jogador a completar 6 Bilhetes.

## TURNO DE JOGO

O jogador mais novo começa. O jogo prossegue no sentido horário ao redor da mesa, com cada jogador jogando seu turno um por vez até o final do jogo.

### O que fazer no seu turno

Em seu turno, você pode fazer UMA de duas coisas:

- **Comprar Cartas de Carro Alegórico:** Compre duas Cartas de Carro Alegórico do topo do baralho.  
OU
- **Controlar uma Rota:** Jogue as Cartas de Carro Alegórico da sua mão para controlar uma rota e coloque seus Vagões Assombrados nela.

### Cartas de Carro Alegórico

Existem Cartas de Carro Alegórico em seis cores diferentes: Amarelo, Verde, Laranja, Preto, Azul e Vermelho. Elas permitem que você controle rotas no tabuleiro. Locomotivas multicoloridas podem ser usadas como um curinga ao controlar uma rota.



Cartas de Carro Alegórico



Bilhetes



DAYS OF WONDER



## Controlando Rotas

Para controlar uma rota, você deve jogar Cartas de Carro Alegórico da sua mão que correspondam à cor e ao número de espaços da rota. Depois, você coloca um dos seus Vagões Assombrados em cada espaço da rota. Todas as cartas usadas para controlar uma rota são descartadas e colocadas viradas para cima ao lado do baralho de Carro Alegórico.

Por exemplo, se você deseja controlar uma rota azul com dois espaços de comprimento, você pode jogar duas Cartas de Carro Alegórico azuis ou uma Carta de Carro Alegórico azul e uma locomotiva multicolorida (lembre-se de que as locomotivas são curingas e podem ser usadas no lugar de uma Carta de Carro Alegórico de qualquer cor).

Você pode controlar qualquer rota no tabuleiro que ainda não tenha sido controlada, mesmo se ela não estiver conectada a nenhuma de suas outras rotas já controladas. Você pode tomar o controle de apenas uma rota por turno. A cor de uma rota não precisa corresponder à cor dos seus Vagões Assombrados para que você controle essa rota.

**Rotas Duplas:** alguns locais são conectados por duas rotas paralelas. Você não pode controlar as duas rotas de uma rota dupla; deixe espaço para os outros!

## Completando um Bilhete

Quando você tiver construído uma fileira contínua de Vagões entre dois locais marcados no seu Bilhete, parabéns — você completou um Bilhete! Diga isso aos outros jogadores e deixe-o virado para cima na sua frente. Em seguida, compre uma nova Carta de Bilhete do topo do baralho.

- **Descartar Bilhetes:** Se você sabe que não será capaz de completar seus Bilhetes (porque os outros jogadores bloquearam seu caminho, por exemplo), você pode usar um turno para descartar AMBOS os seus Bilhetes em vez de comprar Cartas de Carro Alegórico ou de controlar uma rota. Compre dois novos Bilhetes do topo do baralho para substituí-los.



## Bônus de Doces ou Travessuras

Na primeira vez que você conectar um local na região da Floresta Escura (no canto superior esquerdo do tabuleiro) a um local na região do Litoral (no canto inferior direito do tabuleiro), você deve falar em voz alta "Doces ou Travessuras?" e, então, pegar um dos Bilhetes Bônus e colocá-lo na sua frente.

Os locais da Floresta Escura são: a Casa de Biscoito de Gengibre, a Clareira Tenebrosa e a Árvore Oca. Os locais do Litoral são: o Pântano, o Farol Nebuloso e o Cais de Pesca.

A Carta Bônus Doces ou Travessuras conta como um Bilhete completado.

## Bônus da Prefeitura

Na primeira vez que você conectar a Prefeitura à Cripta com seus Vagões Assombrados, compre duas Cartas de Carro Alegórico extras.

Na primeira vez que você conectar a Prefeitura à Mansão Assombrada com seus Vagões Assombrados, compre duas Cartas de Carro Alegórico extras.

## FIM DO JOGO

O jogo acaba assim que um jogador completar o seu sexto Bilhete. O jogador é o vencedor e recebe a carta The Jackpot como recompensa!

O jogo também acaba se um jogador colocar o seu último Vagão Assombrado no tabuleiro. Nesse caso, o jogador que tiver o maior número de Bilhetes completados vence. Se houver um empate, todos os jogadores empatados ganham juntos.

Créditos

Design do jogo: Alan R. Moon

Ilustrações: Régis Torres

Design Gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Eduardo Bicalho / Revisão: Camila Loricchio

Playtesters: Janet Moon, Bobby West, Keith Ward, Adrien Martinot e o Time da Days of Wonder.

Days of Wonder, o logotipo Days of Wonder, Ticket to Ride - the boardgame e Ticket to Ride: Ghost Train são todas marcas comerciais ou marcas registradas da Days of Wonder, Inc. e direitos autorais © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. Todos Os Direitos Reservados.

## Controlando Rotas



## Completando um Bilhete



DAYS OF WONDER