

Um jogador pode cobrir qualquer Percurso aberto no tabuleiro, mesmo se não estiver conectado a outro dos Percursos anteriormente cobertos pelo jogador. Não se pode cobrir mais do que um Percurso por turno.

Se um jogador não tiver Autocarros de plástico suficientes para cobrir um Percurso, não o pode cobrir.

Depois de cobrir um Percurso, cada jogador anota imediatamente os pontos obtidos (segundo a Tabela de pontuação por Percurso impressa no tabuleiro) e move o seu marcador de pontuação ao longo do trilho de pontuação.

Podes cobrir um Percurso amarelo de três espaços de comprimento descartando qualquer um destes grupos de cartas:



Tirar cartas de Bilhetes de Destino

Cada carta de Bilhetes de Destino contém duas Localizações e um valor de pontos. No fim do jogo, cada jogador obtém um número de pontos igual à soma dos valores de pontos de todos os Bilhetes de Destino que completou; se não conseguiu completar um Bilhete de Destino, o jogador perderá o valor de pontos do Bilhete. Para completar um Bilhete de Destino, o jogador deverá conectar as duas Localizações indicadas na carta criando uma rota contínua de Percursos cobertos. Um jogador pode ter qualquer número de cartas de Bilhetes de Destino na mão.

Esta ação permite ao jogador tirar mais cartas de Bilhetes de Destino. O jogador deverá tirar 2 cartas da parte superior do baralho de cartas de Bilhetes de Destino, ficar pelo menos com uma dessas cartas e devolver a outra, se quiser, à parte inferior do baralho de cartas de Bilhetes de Destino. Um jogador não pode descartar uma carta de Bilhetes de Destino depois de decidir ficar com ela.

Se houver apenas 1 carta de Bilhetes de Destino no baralho, o jogador pode realizar a ação, mas deverá ficar com a carta.

Até ao fim do jogo, os jogadores não devem revelar quais são as suas cartas de Bilhetes de Destino nem quantas completaram.



Para completar um Bairro, um jogador deve conectar cada Localização com as outras Localizações do Bairro.



FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

Quando um jogador tiver 2 ou menos Autocarros de plástico da sua cor, cada jogador (incluído esse jogador) joga um último turno. Depois, o jogo finaliza e os jogadores calculam a sua pontuação final:

- Os jogadores já deveriam ter somado os pontos obtidos ao cobrir os diferentes Percursos. Para verificar que não houve erros, pode contar-se novamente a pontuação dos Percursos de cada jogador.
- Depois, cada jogador revela todas as suas cartas de Bilhetes de Destino, soma todos os pontos das cartas que completou e subtrai o valor das cartas que não conseguiu completar.
- Finalmente, cada jogador obtém o valor de pontos de cada Bairro completado. Um Bairro é composto por várias Localizações com a mesma cor e número. Este número equivale ao valor de pontos do Bairro. Para completar um Bairro, o jogador deve conectar cada Localização com as outras Localizações do Bairro. **5**

O jogador com mais pontos é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador que completou mais Bilhetes de Destino (entre os jogadores empatados) é o vencedor. Se mesmo assim ainda houver um empate, os jogadores empatados partilham a vitória.

CRÉDITOS

Design de jogo por Alan R. Moon

Ilustrações de Julien Delval

Design gráfico de Cyrille Daujean

Tradução de Carlos Loscertales

Um agradecimento especial a Alan e DoW e a todos aqueles que nos ajudaram a testar o jogo: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo e Ian MacInnes, Michelle e Scott Alden, Adrien Martinot e Lydie Tudal, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, o logo de Days of Wonder, e Ticket to Ride são marcas registadas de Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.



O ritmo hipnótico da música rock enche as ruas londrinas, atochadas de gente jovem vestida à última moda. O teu autocarro percorre a cidade rumo ao teu seguinte destino, mas ainda não sabes se vais descer; visitar a cidade num autocarro de dois andares é tótil baril, topas?

PREPARAÇÃO

Colocar o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador escolhe um conjunto de Autocarros de plástico de uma mesma cor e o marcador de pontuação respetivo, e coloca o marcador no Início **1**.

Baralhar as cartas de Transporte e entregar uma mão inicial de 2 cartas a cada jogador **2**. Colocar o resto do baralho de cartas de Transporte ao lado do tabuleiro e virar para cima as primeiras 5 cartas do baralho **3**. Se 3 das 5 cartas viradas forem cartas de Autocarro, descartar imediatamente as 5 cartas e virar outras 5 cartas para as substituir.

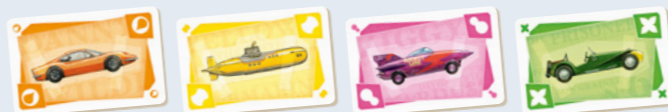
Baralhar as cartas de Bilhetes de Destino e entregar 2 a cada jogador **4**. Cada jogador olha para os seus Bilhetes de Destino e decide quais quer manter. Cada jogador deve manter pelo menos uma destas cartas. Se decidir manter apenas uma, o jogador deixa a carta descartada na parte inferior do baralho de Bilhetes de Destino. Depois, colocar este baralho ao lado do tabuleiro **5**. Os jogadores não devem revelar os seus Bilhetes de Destino até o fim do jogo.

Agora já estão preparados para começar.



CONTEÚDO

- 1 tabuleiro da rede de transporte público de Londres
- 68 Autocarros de plástico (17 de cada cor)
- Vários Autocarros de plástico sobresselentes
- 44 cartas de Transporte (8 cartas de Autocarro multicolor e 6 cartas de cada uma das seguintes cores: azul, verde, preto, cor-de-rosa, amarelo, laranja)



- 20 cartas de Bilhetes de Destino
- 4 marcadores de pontuação
- este livro de regras



OBJETIVO DO JOGO

No fim do jogo, o jogador que tiver mais pontos é o vencedor. Os pontos podem obter-se das seguintes formas:

- Cobrimo um Percurso entre duas Localizações adjacentes no tabuleiro
- Completando uma Rota Contínua de Percursos entre as duas Localizações do/s teu/s Bilhete/s de Destino
- Completando Bairros ao conectar todas as Localizações que os compõem.

Perdem-se pontos se os Percursos indicados nos Bilhetes de Destino não são completados no fim do jogo.

TURNO DO JOGO

O jogador mais jovem joga o primeiro turno; o turno avança no sentido dos ponteiros do relógio até o jogo acabar. No seu turno, cada jogador pode realizar uma (e só uma) das seguintes três ações: tirar cartas de Transporte, cobrir um Percurso ou tirar Bilhetes de Destino.

Tirar cartas de Transporte

As cartas de Transporte coincidem com os Percursos de cor do tabuleiro (verde, preto, laranja, cor-de-rosa, amarelo e azul), à exceção das cartas de Autocarro, que são multicolor e funcionam como jôquer (podem substituir qualquer cor ao cobrir um Percurso). Os jogadores podem ter qualquer número de cartas de Transporte na mão, em qualquer momento.



Esta ação permite ao jogador tirar 2 cartas de Transporte. O jogador pode tirar a carta superior do baralho (sem a olhar primeiro) ou tirar uma das 5 cartas viradas para cima. Neste último caso, essa carta repõe-se imediatamente com uma carta da parte superior do baralho.

Como exceção, se o jogador tirar uma carta de Autocarro virada para cima, não poderá tirar mais nenhuma carta nesse turno. O jogador também não pode tirar uma carta de Autocarro virada para cima como segunda carta.

Em qualquer momento, se 3 das 5 cartas viradas para cima forem cartas de Autocarro, descartam-se imediatamente as 5 cartas e viram-se outras 5 para as substituir.

Se o baralho estiver vazio, baralha-se a pilha de descartes para criar um novo baralho de cartas de Transporte.

Cobrir um Percurso

Um Percurso é um conjunto de espaços da mesma cor no tabuleiro, que une duas Localizações adjacentes.

Algumas Localizações estão conectadas por Percursos Duplos (dois Percursos do mesmo comprimento que unem as mesmas Localizações). O mesmo jogador não pode cobrir ambos os Percursos de um Percurso Duplo.



Importante: Em jogos de dois jogadores, quando algum dos Percursos de um Percurso Duplo estiver coberto, o Percurso restante não pode ser coberto pelo outro jogador.

Para cobrir um Percurso, o jogador deve descartar um número de cartas da sua mão equivalente ao número de espaços do Percurso, e colocar um dos seus Autocarros de plástico em cada um destes espaços. A maior parte dos Percursos requerem um tipo específico de cartas. Por exemplo, um Percurso azul cobre-se obrigatoriamente descartando cartas de Transporte azuis. Os Percursos cinzentos podem ser cobertos descartando cartas de qualquer cor, mas todas as cartas descartadas devem ter a mesma cor.