

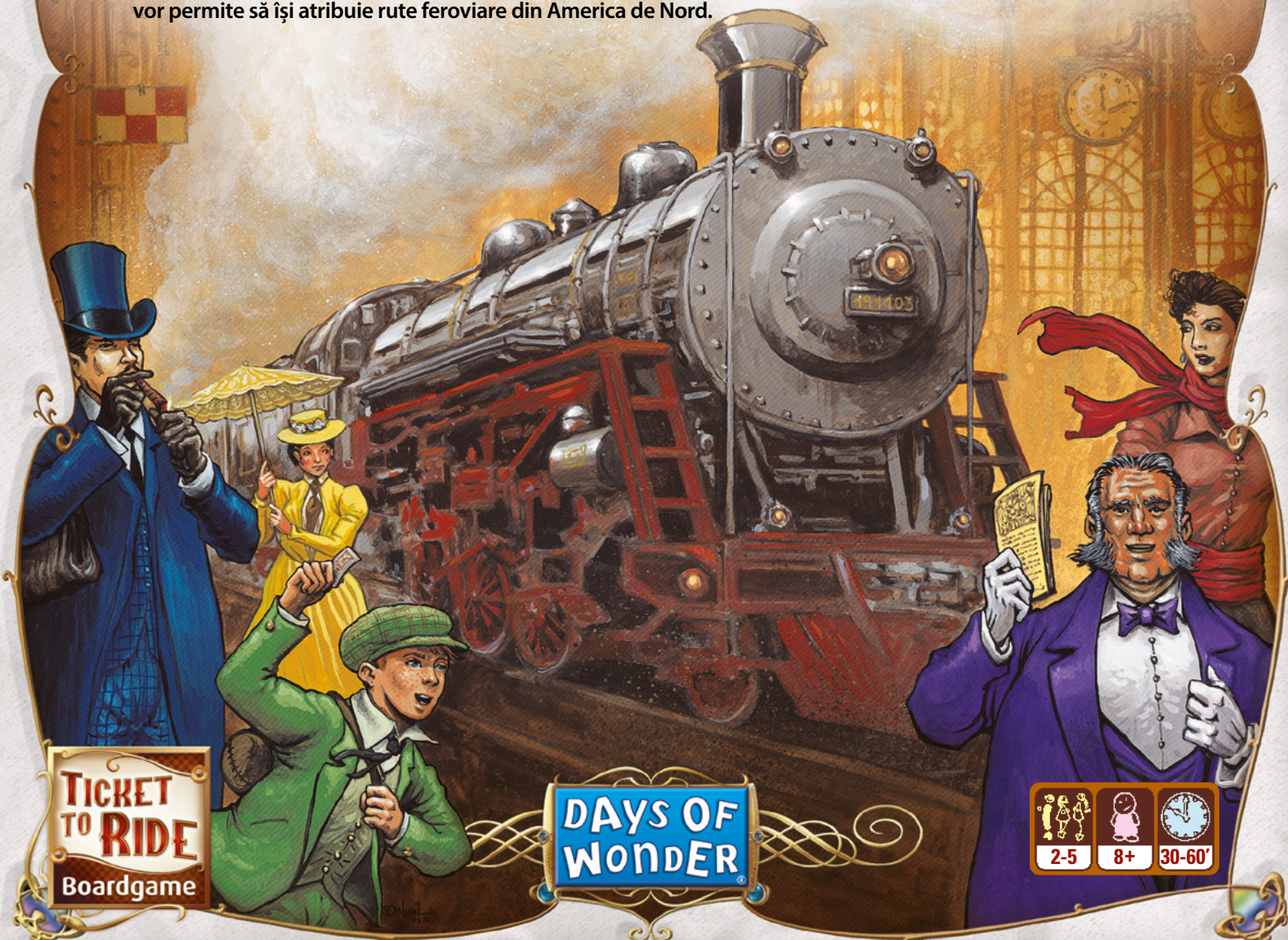
Alan R. Moon



TICKET TO RIDE®

O aventură cu trenul prin America de Nord!

Într-o seară mohorâtă a toamnei anului 1900, cinci vechi prieteni se întâlneau într-unul dintre cele mai selecte cluburi ale orașului. Fiecare din ei străbătuse un drum lung pentru a se întâlni chiar în acea zi de 2 Octombrie. Se împlineau exact 28 de ani de când excentricul londonez Phileas Fogg câștigase pariul pus pe 20.000 lire că va călători în jurul lumii în 80 de zile. Cei cinci prieteni absolveau Universitatea împreună când vestea despre triumful lui Phileas Fogg a apărut pe primele pagini ale ziarelor. Inspirați de riscul asumat de Fogg, cei cinci au sărbătorit călătoria lui printr-o excursie mult mai modestă, iar pariul l-au pus pe o sticlă de vin roșu pentru cel ce ajungea primul în cafeneaua Le Procope din Paris. Din acea zi, ei s-au întâlnit în fiecare an pentru a sărbători și pentru a plănuși o nouă expediție, din ce în ce mai dificilă, miza pariului crescând de la an la an. Acum, la început de secol 20, era momentul pentru o nouă călătorie imposibilă. Premiul: 1 Milion de dolari pentru cel ce câștiga întrecerea. Obiectivul: să vadă cine călătorește cu trenul prin cele mai multe orașe din America de Nord – în doar 7 zile – iar călătoria trebuia să înceapă imediat! *Ticket to Ride®* este o incitantă călătorie cu trenul, pe continentul nord-american. Jucătorii adună cărți ilustrate cu vagoane care le vor permite să își atribuie rute feroviare din America de Nord.



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



COMPONENTE

- ◆ 1 tablă de joc cu harta Statelor Unite ale Americii
- ◆ 240 vagoane (câte 45 din fiecare culoare: albastru, roșu, verde, galben și negru, plus câteva de rezervă)
- ◆ 142 cărți de joc ilustrate incluzând:



110 Cărți Tren: cărți cu vagon, câte 12 din fiecare culoare, plus 14 cărți cu locomotivă



1 Carte Tabel cu Punctarea Rutelor



30 Cărți Traseu



1 Carte bonus, pentru cel mai lung traseu continuu

- ◆ 5 pionii de scor (câte 1 din fiecare culoare: albastru, roșu, verde, galben și negru)
- ◆ 1 pliant cu regulile de joc
- ◆ 1 cod de acces la Days of Wonder Online

PREGĂTIREA JOCULUI

Se așează tabla de joc în centrul mesei. Fiecare jucător primește 45 de vagoane și pionul de scor corespunzător culorii alese. Jucătorii își plasează pionii pe poziția Start 1 a traseului de scor aflat pe marginea tablei de joc. În timpul jocului, de fiecare dată când un jucător acumulează puncte își avansează pionul pe traseul de scor, conform numărului de puncte câștigate.

Cărțile Tren se amestecă, apoi se împart câte 4 fiecărui jucător 2. Pachetul rămas se așează astfel încât să aibă acces la el toți jucătorii, apoi se întorc primele cinci cărți și se pun una lângă alta cu fața în sus 3.

Cartea bonus, pentru cel mai lung traseu continuu, se așează cu fața în sus lângă tabla de joc 4.

Cărțile Traseu se amestecă, apoi se împart câte 3 fiecărui jucător 5. După analizarea cărților primite, fiecare decide pe care le va păstra. Un jucător trebuie să păstreze cel puțin două Cărți Traseu, dar le poate păstra și pe toate dacă dorește. Cărțile returnate se pun la baza pachetului și se așează lângă tabla de joc 6. Jucătorii nu își dezvăluie Cărțile Traseu decât la sfârșitul jocului.

Acum puteți începe jocul.

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este de a obține cel mai mare număr de puncte. Punctele se pot câștiga prin:

- ◆ Revendicarea unei rute dintre două orașe alăturate de pe hartă;
- ◆ Conectarea celor două orașe înscrise pe oricare dintre Cărțile Traseu păstrate, printr-o succesiune continuă de rute;
- ◆ Realizarea celui mai lung traseu continuu.

Jucătorii care, până la sfârșitul jocului, nu au reușit să realizeze traseele înscrise pe Cărțile Traseu păstrate, vor fi penalizați cu numărul de puncte înscrise pe cărțile respective.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic, primul jucător fiind cel care a călătorit cel mai mult. Când este rândul său, un jucător trebuie să efectueze una (și numai una) dintre următoarele trei acțiuni:

Să tragă Cărți Tren – Jucătorul poate trage două Cărți Tren. El poate lua oricare dintre cărțile cu fața în sus sau poate trage prima carte din pachet (tragere oarbă). Dacă trage o carte dintre cele cu fața în sus, o va înlocui imediat cu următoarea carte din pachet. Apoi trage a doua carte, fie dintre cele cu fața în sus fie prima din pachet. (Vezi Cărțile Tren pentru regulile speciale în cazul Locomotivelor).

Să revendice o rută – Jucătorul revendică o rută prin etalarea unui număr de Cărți Tren egal, și de aceeași culoare, cu numărul de spații colorate ce alcătuiesc ruta respectivă. După ce își așează câte un vagon pe fiecare spațiu al rutei, își avansează pionul pe traseul de scor cu numărul de puncte indicat în Tabelul cu Punctarea Rutelor, corespunzător lungimii rutei revendicate;

Să tragă Cărți Traseu – Jucătorul trage primele trei Cărți Traseu din pachet și păstrează cel puțin una dintre ele, dar poate păstra și două sau pe toate trei dacă dorește. Orice carte returnată se așează înapoi la baza pachetului.

CĂRȚILE TREN

Cărțile Tren sunt fie cărți cu vagon, fie cărți cu locomotivă. Sunt opt tipuri de cărți cu vagon, câte 12 din fiecare și 14 cărți cu locomotivă. Culoarea cărților cu vagon corespund culorilor diferitelor rute dintre orașe – Mov, Albastru, Portocaliu, Alb, Verde, Galben, Negru și Roșu.

Locomotivele sunt cărți multicolore și au rol de jokeri, putând face parte din orice set de cărți la revendicarea unei rute. Dacă un jucător alege o locomotivă dintre cele cinci cărți cu fața în sus, nu mai poate trage altă carte în runda respectivă. Cea de-a doua carte pe care o trage un jucător dintre cele cinci cărți, nu poate fi niciodată o locomotivă. În momentul în care trei dintre cele cinci cărți cu fața în sus sunt locomotive, se decartează imediat toate cărțile și se înlocuiesc cu următoarele cinci din pachet.

Notă: Dacă un jucător este suficient de norocos și trage o carte cu locomotivă din pachetul de cărți (tragere oarbă), aceasta se consideră o singură carte și mai are de tras încă o carte în aceea rundă.

Jucătorii pot avea oricâte Cărți Tren în mână.

Când pachetul de cărți se termină, se amestecă foarte bine toate cărțile decartate, formându-se astfel un nou pachet.

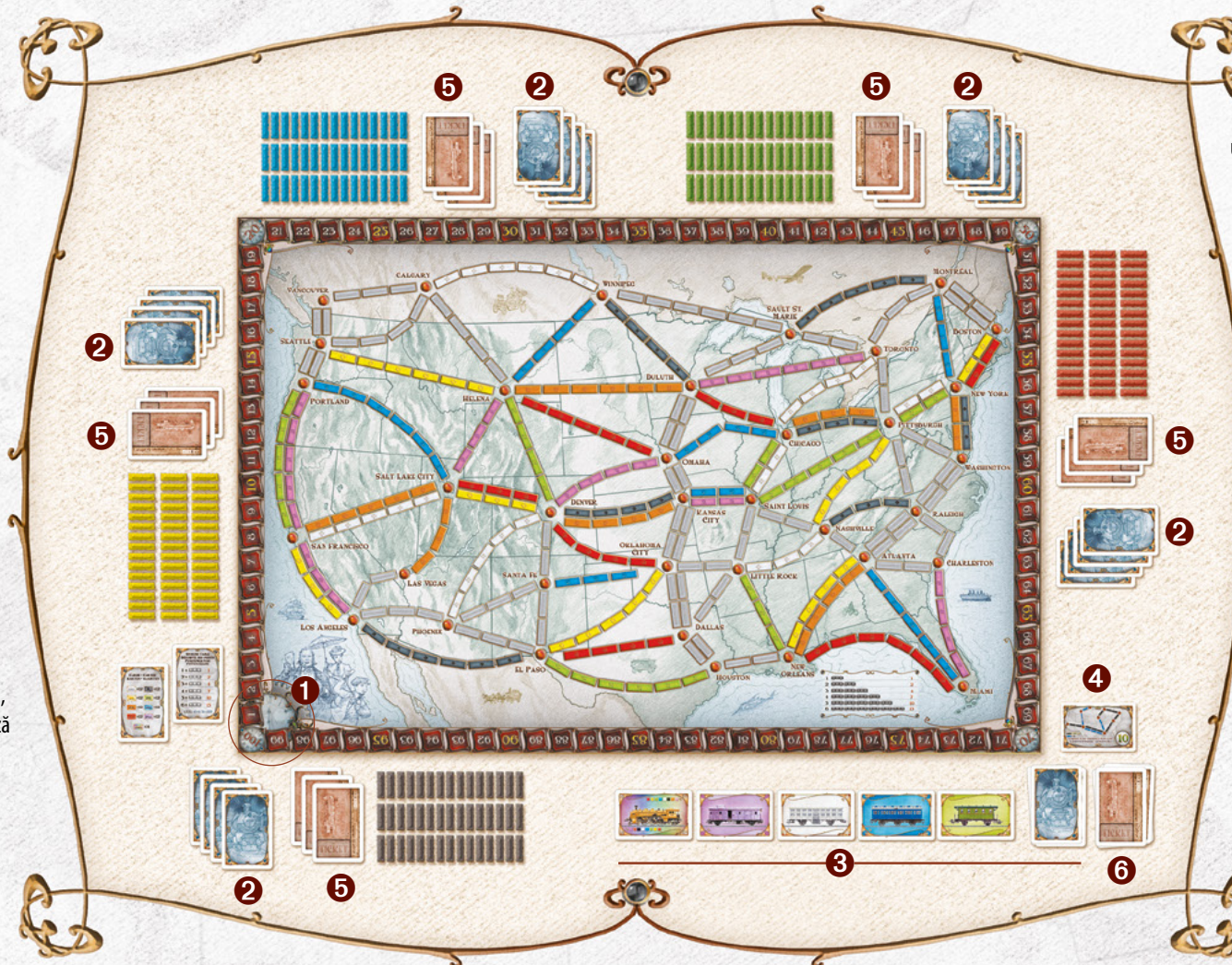
În cazul în care nu mai sunt cărți în pachet și nici cărți decartate pentru a forma un nou pachet, deoarece jucătorii păstrează multe cărți în mână, jucătorul al cărui rând este nu va putea trage Cărți Tren. Atunci el trebuie să revendice o rută ori să tragă Cărți Traseu.

REVENDICAREA RUTELOR

Pentru a revendica o rută, un jucător trebuie să etaleze un număr de cărți egal cu numărul de spații ce formează ruta. Setul este format din cărți de același fel. Majoritatea rutelor necesită un anumit tip de cărți cu vagoane pentru a fi revendicate. De exemplu o rută albastră poate fi revendicată etalând cărți cu vagoane de culoare albastră – vagoane de pasageri. Rutele gri se pot revendica etalând orice set de cărți cu vagoane de aceeași culoare.

Când un jucător revendică o rută, își așează câte un vagon pe fiecare spațiu al rutei respective. Cărțile etalate pentru revendicarea rutei sunt apoi decartate.

Un jucător poate revendica orice rută liberă de pe tabla de joc. El nu este obligat să lege ruta revendicată de altă rută ocupată de el anterior. Un jucător nu poate revendica mai mult de o rută într-o rundă de joc.



Unele orașe sunt legate prin rute duble. Un jucător nu poate revendica amândouă rutele ce formează o rută dublă.

Notă Importantă: În cazul jocurilor cu 2 sau 3 jucători, se va folosi doar una dintre cele două rute ce formează ruta dublă. Un jucător poate revendica oricare dintre cele două rute, cealaltă nemaiputând fi revendicată până la sfârșitul jocului.



Exemplul 1

Pentru a revendica ruta dintre Montréal și New York, jucătorul are nevoie de trei cărți cu vagoane albastre.



Exemplul 2

Pentru a revendica ruta dintre Montréal și Toronto, jucătorul poate folosi orice set de cărți cu vagoane de aceeași culoare.

PUNCTAREA RUTELOR

Când un jucător revendică o rută, câștigă imediat punctele indicate în Tabelul cu Punctarea Rutelor, aferent lungimii rutei revendicate:

CĂRȚILE TRASEU

Când este rândul său, un jucător poate trage trei Cărți Traseu din pachet. El va păstra minimum o carte dintre acestea, dar poate păstra și două sau trei dacă dorește. Dacă sunt mai puțin de trei Cărți Traseu în pachet, jucătorul le trage pe toate. Orice carte returnată se așează la baza pachetului Cărților Traseu.

Fiecare Carte Traseu include o valoare și numele a două orașe de pe hartă. Dacă un jucător reușește să conecteze printr-o succesiune continuă de rute cele două orașe de pe o Carte Traseu, punctele indicate pe carte se vor adăuga la scorul final. În schimb, dacă nu reușește să unească cele două orașe, punctele respective se vor scădea.

Cărțile Traseu nu se dezvăluie celorlalți jucători decât în momentul calculării scorului final de la sfârșitul jocului. Un jucător poate avea oricâte Cărți Traseu pe parcursul jocului.

FINALUL JOCULUI

Când un jucător a rămas cu două sau mai puține vagoane la sfârșitul rândului său, fiecare jucător, inclusiv el, mai joacă o rundă finală. După aceea, jocul se încheie iar jucătorii își vor calcula scorul final.







CALCULAREA SCORULUI

Pe măsură ce au revendicat diverse rute, jucătorii și-au mutat pionii pe traseul de scor. Însă, pentru a se asigura că nu au fost făcute greșeli, aceștia își pot recalcula scorul pentru fiecare rută în parte.

Fiecare jucător își dezvăluie apoi Cărțile Traseu. Valoarea traseelor finalizate se va adăuga la scorul total, iar cea a traseelor nerealizate se va scădea din scorul total.

Jucătorul care a realizat cel mai lung traseu continuu va primi Cartea Bonus și cele 10 puncte aferente. La evaluarea și compararea lungimilor traseelor, se vor lua în considerare doar rutele continue realizate din vagoane de aceeași culoare. O rută continuă poate să conțină bucle și poate să treacă de mai multe ori prin același oraș, dar un vagon nu poate fi numărat de două ori în aceeași rută continuă. În cazul în care sunt mai mulți jucători cu același număr de vagoane ce compun cel mai lung traseu continuu, fiecare dintre ei va primi cele 10 puncte bonus.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul. Dacă este egalitate la puncte între doi sau mai mulți jucători, câștigă jucătorul care are cele mai multe Cărți Traseu realizate. În cazul în care este tot egalitate, câștigă jucătorul cu cel mai lung traseu continuu.

LUNGIMEA RUTEI	PUNCTE CÂȘTIGATE
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

Days of Wonder Online

ÎNREGISTREAZĂ-ȚI JOCUL!

Acesta este biletul tău de tren către Days of Wonder Online – Comunitatea online unde se joacă TOȚI prietenii tăi!

Înregistrează-ți jocul pe www.daysof Wonder.com pentru a primi reduceri online și a descoperi variante de joc, hărți adiționale și multe altele. Apasă butonul **New Player** și urmărește instrucțiunile.

WWW.DAYSOFWONDER.COM



CREDITS

Un joc de Alan R. Moon

Ilustrații de Julien Delval

Tradus de Dan Loghin

Multe mulțumiri din partea lui Alan și DoW tuturor celor care au ajutat la testarea jocului: 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.

Ediția în limba Română oferită de Games Unplugged
www.gamesunplugged.ro