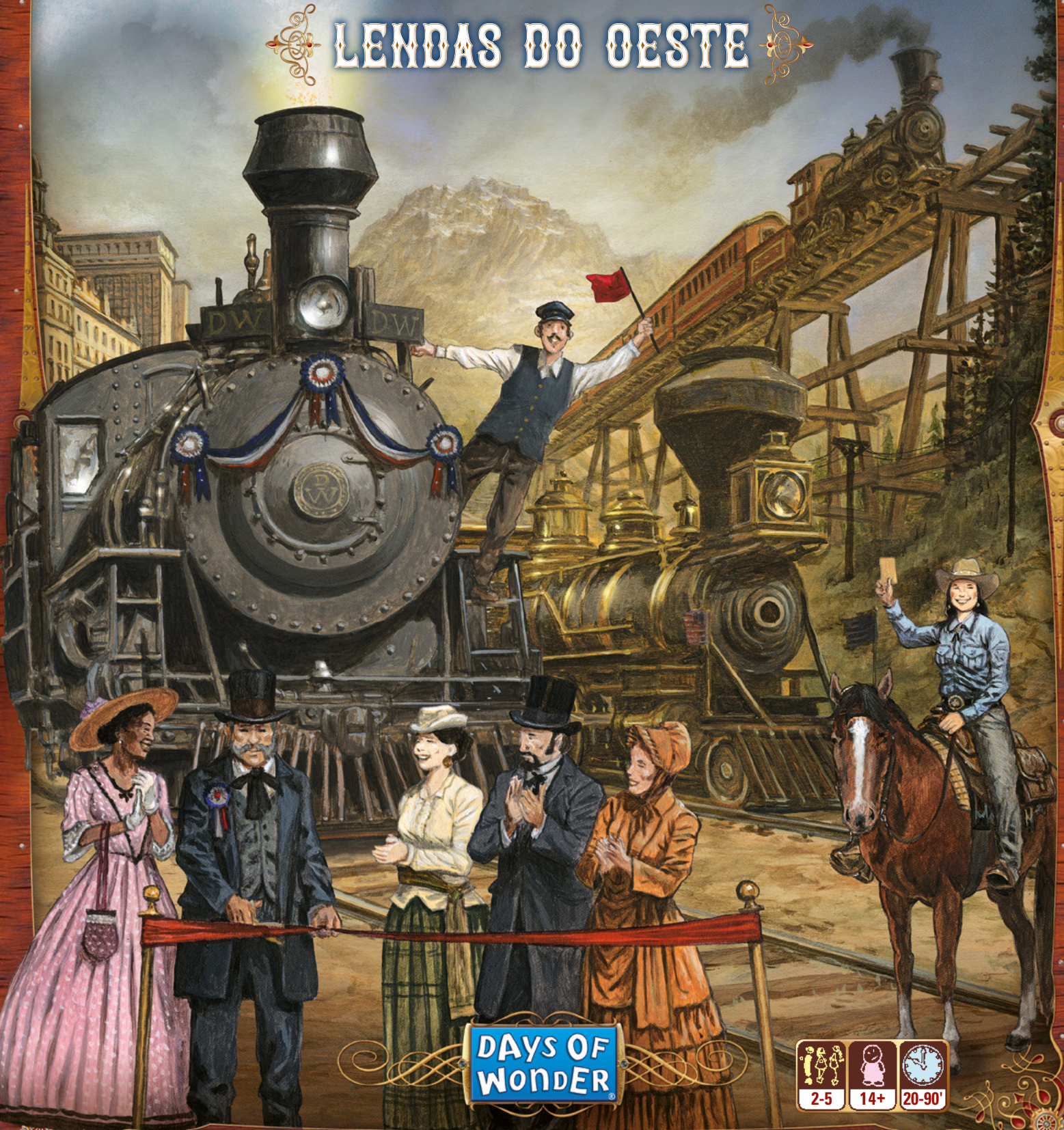


Rob Daviau • Matt Leacock • Alan R. Moon

LEGACY

TICKET TO RIDE

LENDAS DO OESTE



DAYS OF
WONDER



2-5



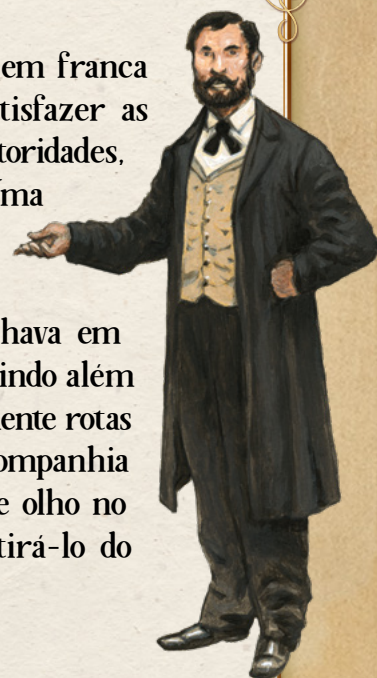
14+



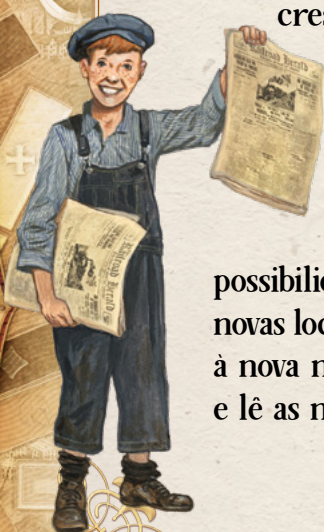
20-90'



É a segunda metade do século XIX e a América do Norte está em franca expansão. Novas companhias ferroviárias competem para satisfazer as necessidades de uma população que só cresce. Comerciantes, autoridades, alimentos e produtos precisam viajar de um lugar para o outro. Uma complexa rede de linhas férreas apareceu.



Thaddeus Reeves era um dos jovens empreendedores que sonhava em conectar a nação inteira e foi bem-sucedido em sua empreitada, indo além do que poderia ter imaginado. A Reeves Rails estabeleceu rapidamente rotas de trens lucrativas do Atlântico ao Mississippi e o futuro da companhia é radiante. No entanto, barões ferroviários gananciosos estão de olho no crescente império ferroviário de Thaddeus e planejando tirá-lo do caminho.



Com o passar dos anos, a Reeves Rails continuou a crescer e prosperar. Sua recém-inaugurada companhia ferroviária está a postos para fazer parte dessa indústria extraordinária. Você vê as possibilidades de encontrar seu destino refletidas na pintura nova de suas novas locomotivas a vapor. Possibilidades que se tornam mais tangíveis graças à nova malha ferroviária que se instala. Com satisfação, você abre o jornal e lê as notícias que vêm do oeste...



SUMÁRIO

Componentes Iniciais	p.3	Final da Partida	p.12
Materiais da Campanha	p.3	Nota dos Criadores	p.14
A Experiência da Campanha	p.4	Créditos	p.15
Preparando Cada Partida	p.6	Referência Rápida	p.16
Objetivo do Jogo	p.8		
O Turno do Jogo	p.8		
• Comprar Cartas de Vagão	p.8		
• Controlar uma Rota	p.8		
• Comprar Bilhetes	p.11		



COMPONENTES INICIAIS

- 1 tabuleiro em formato de quebra-cabeças (5 peças no começo do jogo)



- 136 cartas ilustradas:

1 baralho de cartas de vagão

(90 cartas: 12 vagões de cada cor, 12 locomotivas, 6 jornais)



1 baralho de bilhetes

(33 cartas)



- 280 trens de plástico (56 cada em azul, vermelho, verde, amarelo e preto)



- Moedas de dólar de valores diferentes



1 baralho de eventos

(7 cartas)

5 cartas de bônus da companhia

1 carta de vagão de frenagem

- 5 caixas de companhia (1 em cada cor de jogador)



- comprovantes de depósito

- 1 livro de regras

MATERIAIS DA CAMPANHA

Não abra, leia ou examine nenhum desses materiais até receber instruções para isso.



- 8 caixas de fronteira e uma caixa de ferramentas do condutor



- 8 tabuleiros de fronteira



- 1 baralho de história



- 77 cartões postais

A EXPERIÊNCIA DA CAMPANHA

VISÃO GERAL

Este **Ticket to Ride** é um jogo do tipo legacy, o que significa que alguns dos resultados de uma partida são transportados para futuras partidas. Se você já jogou um jogo legacy antes, muito dessa seção não será novidade. Se você nunca jogou um, continue lendo, pois este jogo é diferente da maioria dos jogos de tabuleiro que você possa ter jogado.

Ao longo de 12 partidas, você fará mudanças permanentes na sua versão do jogo. Você adicionará novas regras, novos materiais, novas peças ao tabuleiro e assim por diante. Muitas das coisas que você irá encontrar estão escondidas no começo da campanha — não abra nenhum outro material (além dos materiais iniciais) até que receba uma instrução para isso.

Cada partida terá um começo, um meio e um fim. Após contabilizar as pontuações, você fará mudanças no seu jogo com base no que aconteceu na partida que acabou de jogar. Depois disso, as peças e cartas voltarão para a caixa e o jogo será guardado como a maioria dos outros jogos.

No entanto, quando você começar a próxima partida, haverá partes que continuam de onde você parou — novas regras permanecem em jogo, novas cartas serão adicionadas. O tabuleiro do jogo será expandido.

Não se preocupe, nós te guiaremos pelo processo.

É possível, até provável, que você se esqueça de uma regra nova ou jogue algo de forma errada neste jogo. Está tudo bem. Se for fácil de corrigir, corrija. Se não for, lembre-se, isso é um jogo e siga adiante.

Observação importante

A caixa contém um baralho de cartas de história. Não leia essas cartas de história até que receba uma instrução para isso e não embaralhe o baralho. Se, por qualquer motivo, essas cartas forem espalhadas ou embaralhadas, peça a alguém que não esteja jogando a campanha para colocá-las em ordem, o lado A virado para cima (1865-01A, 1865-02A ...).

GUARDANDO E REMOVENDO CARTAS

A caixa de campanha é dividida em seis partes usando divisórias para guardar os diferentes componentes:

- ◆ **Cartas de Vagão** onde o baralho de cartas de Vagão é guardado entre as partidas.
- ◆ **Bilhetes** onde o baralho de Bilhetes é guardado entre as partidas.
- ◆ **Eventos** onde o baralho de Eventos é guardado entre as partidas.
- ◆ **Almoxarifado** onde todas as outras cartas e componentes usados em todas as partidas são guardados.

◆ **Agência de Correios** onde os cartões postais não descobertos são guardados. Não olhe-os até receber a instrução.

◆ **O Departamento de Letra-morta** onde as cartas removidas são colocadas.

REMOÇÃO

Você será instruído a remover componentes deste jogo durante a partida. Isso significa que esses componentes não são mais necessários. Coloque as cartas removidas no departamento de letra-morta no fundo da caixa de campanha. Devolva os outros componentes removidos para a caixa. Na maior parte do tempo você não precisará deles novamente, mas alguns podem ser trazidos de volta conforme você joga.

CARTÕES POSTAIS



Alguns bilhetes têm um número de registro neles, orientando você a ler um cartão postal. O momento exato será explicado depois.

COMPANHIAS

Cada jogador representa a chefia de uma companhia ferroviária e o seu objetivo é fazer a sua companhia crescer, partida após partida, até que você tenha a companhia de maior sucesso da América do Norte. Cada companhia tem uma caixa especial com dois compartimentos: o escritório e o cofre. O escritório é onde você guarda cartas e fichas entre as partidas. No começo de cada partida, tire todos os materiais do escritório e use-os como parte da sua preparação. O outro compartimento, o cofre, é lacrado, e tem com uma fenda na parte superior. Materiais colocados no cofre ficam lá até o final da campanha (12 partidas) e são eles que determinam qual companhia foi melhor durante a campanha. Quanto mais você tiver no seu cofre, melhor será a sua pontuação no final.

Cofre



Escritório

O BARALHO DE HISTÓRIA

O baralho de história te guiará por todas as partidas. No começo de cada partida, durante a etapa 7 da preparação, compre a carta no topo do baralho de história, vire-a e leia. Continue lendo o baralho de história até chegar em uma carta com **PAUSA** ou **PARE**, o que significa que não há mais cartas a serem lidas no momento. **Certifique-se de ler os dois lados de cada carta.** Após ler uma carta (os dois lados!), você pode removê-la para o departamento de letra-morta, a menos que ela entre em jogo, como uma nova carta de evento (veja a seguir).



EVENTOS

O jogo começa com 7 cartas de evento, que formam um baralho. Um novo evento é ativado quando um jornal é comprado do baralho de cartas de vagão. Conforme você joga e descobre mais do mundo, novos eventos serão adicionados ao baralho enquanto antigos serão removidos. Quando você encontrar novos eventos, leia-os antes de adicioná-los ao baralho de eventos.

DÓLARES

Você controla uma companhia e o seu objetivo é conquistar a maior quantidade possível de dinheiro (dólares), tanto em cada partida como ao longo de toda a campanha. Ao final de cada partida, aquele que tiver mais dinheiro vence. Os jogadores devem manter as moedas de dólar que possuem visíveis durante a partida.



OS MATERIAIS OCULTOS

O jogo possui diferentes materiais que estão escondidos no começo da campanha. Eles entram em jogo durante a partida, sendo integrados aos materiais que você está usando. Os materiais ocultos são:

Tabuleiros de Fronteira

No começo da campanha você jogará apenas na parte leste da América do Norte. Conforme você constrói sua companhia e rede ferroviária, você adicionará novos tabuleiros de fronteira ao tabuleiro existente. Esses tabuleiros tornam-se parte do seu tabuleiro de jogo para todas as partidas futuras.



Caixas de Fronteira

Há 8 caixas de fronteira e uma caixa de ferramentas do condutor que contém itens misteriosos. Você receberá a instrução para abrir cada uma. Quando você abrir uma caixa de fronteira, todos os jogadores podem



examinar e ler tudo que houver lá. Não há nenhum segredo nela (depois de ser aberta).

Cartões postais

Você será instruído a comprar cartões postais em vários momentos. Quando você comprar um cartão postal, leia um lado em voz alta (o cartão postal te indica qual lado) e mantenha o outro em segredo até que suas condições sejam atendidas.



Quando você atender as condições de um cartão postal, mostre a todos os jogadores essa condição e depois colete o benefício do cartão postal.

Novos cartões postais comprados ao final de uma partida não podem ser completados até uma partida posterior. Cartões postais comprados ao final da 12ª partida não podem ser completados.

NOVAS REGRAS

Há espaços vazios nesse livro de regras. Conforme você joga, ao descobrir novas regras, cole os adesivos de regras nos espaços correspondentes desse livro. Algumas regras permanecerão vigentes pelo resto da campanha enquanto outras podem estar em vigor por poucas partidas.

MISTÉRIOS AGUARDAM

Há símbolos de picaretas e de caveiras em algumas cartas de vagão. Há também fitas coloridas em cada bilhete (e textos narrativos em alguns deles). Você pode ignorá-los por enquanto.

Conforme joga, você encontrará cartões postais que mencionam regras, cartas de eventos e locais que você ainda não encontrou. Não se preocupe, você não perdeu nada. Você apenas não descobriu essa parte do mundo ainda.

ANTES DA SUA PRIMEIRA PARTIDA

Leia todo o livro de regras antes de preparar a sua primeira partida. Mesmo que você seja um jogador de **Ticket to Ride** experiente, algumas regras podem ter mudado de outras edições.

Separe os jornais das outras cartas de vagão.

Cada jogador escolhe uma companhia para usar por toda a campanha. Pegue a caixa de companhia da sua cor e escreva o seu nome nela.

Coloque cada carta de bônus da companhia do almoxarifado no escritório de sua caixa de companhia correspondente (a parte da frente da caixa de companhia). Pegue a carta de vagão de frenagem do almoxarifado e a entregue aleatoriamente para um dos jogadores.

Assim que você terminar de ler todas as regras comece a preparação, indo para o baralho de história quando requisitado (durante a etapa 7).



PREPARANDO CADA PARTIDA

1. Monte o tabuleiro na mesa. No começo da campanha, o tabuleiro é composto de 5 peças **A**. Conforme você joga e expande o tabuleiro, a quantidade de peças aumentará.
2. Cada jogador pega a sua caixa de companhia e esvazia o escritório (mas não o seu cofre!) **B**. No começo da primeira partida, haverá uma carta no seu escritório (a carta de bônus da companhia) **C**.
3. Dê a cada jogador \$5 em moedas **D**.
4. Embaralhe os jornais no baralho de cartas de vagão dependendo da quantidade de jogadores:
 - 2 jogadores: 6 jornais
 - 3 jogadores: 4 jornais
 - 4-5 jogadores: 3 jornais
 Coloque os jornais restantes no almoxarifado.
5. Embaralhe as cartas de vagão e distribua uma mão inicial de 4 cartas de vagão para cada jogador **E**. Coloque o restante do baralho de cartas de vagão ao lado do tabuleiro, depois, vire para cima as cinco primeiras cartas do baralho **F**. Reembaralhe todos os jornais que forem virados para cima dessa maneira ou entregue aos jogadores na mão inicial de volta no baralho e troque-os por novas cartas. Se três das cinco cartas viradas para cima forem locomotivas, todas as cinco cartas são imediatamente descartadas e cinco novas cartas são viradas para substituí-las.
6. Embaralhe os bilhetes e distribua 4 bilhetes para cada jogador **G**. Coloque o restante em um baralho virado para baixo, no espaço do tabuleiro reservado para os bilhetes **H**. Cada jogador deve manter no mínimo 2 bilhetes, embora possa manter mais. Coloque as cartas devolvidas na base do baralho de bilhetes.

No raro caso de não haver bilhetes o suficiente para distribuir 4 para cada jogador, distribua o possível para que cada um tenha a mesma quantidade (2 ou 3). Nesse caso, todos os jogadores devem manter pelo menos 1 bilhete.
7. Leia o baralho de história em voz alta até chegar em uma carta de PAUSA. Certifique-se de ler os dois lados das cartas.
8. Embaralhe as cartas de evento e coloque-as em um baralho virado para baixo no espaço reservado para elas no tabuleiro **I**. O espaço de descarte de eventos **J** começa vazio (a partida começa sem um evento em andamento).
9. Olhe no verso da sua caixa de companhia para verificar quantos trens de plástico da sua cor usar nessa partida **K**. Na primeira partida serão 20 trens, mas conforme você joga, esse número aumentará. Devolva todos os trens de plástico não usados para a caixa (eles não serão usados nessa partida).





F



B



G

L



REGRA
A

REGRA
B

REGRA
C

REGRA
D

14. O jogador com a carta de vagão de frenagem **L** é o primeiro. Se este jogador não estiver na partida, pegue a carta de vagão de frenagem do escritório dele, escolha um novo jogador inicial aleatoriamente e entregue a carta para ele.

REGRA
E

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ter a maior quantidade de dinheiro.

Dinheiro é recebido ao:

- Completar com sucesso um caminho contínuo de rotas entre duas cidades listadas nos bilhetes que você tiver mantido
- Controlar rotas da sua cor

• Realizar certas ações de evento

• Usar todos os seus trens de plástico

Os jogadores perdem dinheiro por cada um dos seus bilhetes não completados com sucesso ao final da partida.

Conforme você joga, encontrará mais formas de ganhar e perder dinheiro.

O TURNO DE JOGO

O jogador com a carta de vagão de frenagem é o primeiro. O jogo prossegue em sentido horário ao redor da mesa, um turno por jogador até o fim da partida. No seu turno, você deve realizar uma (e apenas uma) das três ações a seguir:

• **Comprar cartas de vagão**

• **Controlar uma rota**

(*Note: diferentemente de outros jogos Ticket to Ride, você não marca pontos ao controlar uma rota.*)

• **Comprar bilhetes**

COMPRAR CARTAS DE VAGÃO

Há cartas de vagão de 6 cores, locomotivas que servem como curingas (*veja a seguir*) e jornais no baralho de cartas de vagão. As cores de cada tipo de carta de vagão correspondem às várias rotas entre cidades no tabuleiro: preto, azul, branco, verde, amarelo e vermelho.



Se você escolher comprar cartas de vagão, você pode comprar duas cartas. Cada uma dessas cartas pode ser comprada dentre as cinco cartas viradas para cima (compra aberta) ao lado do tabuleiro ou do topo do baralho (compra fechada). Após comprar uma carta virada para cima, o jogador deve repor essa carta imediatamente por uma nova carta retirada do topo do baralho de cartas de vagão.

Se, a qualquer momento, três das cinco cartas de vagão viradas para cima forem locomotivas, todas as cinco cartas são imediatamente descartadas e cinco novas cartas são viradas para substituí-las, uma de cada vez.

Não há limites para o número de cartas que você pode ter na mão a qualquer momento do jogo. Quando o baralho de cartas de vagão acabar, todas as cartas descartadas (inclusive os jornais) são reembalhadas para formar um novo baralho. As cartas devem ser embaralhadas cuidadosamente, pois a maior parte delas foi descartada em conjuntos.

Nota: No improvável caso de haver 8 cartas ou menos no baralho e na pilha de descarte somadas (porque os jogadores estão juntando muitas cartas em suas mãos), você não poderá escolher comprar cartas de vagão. Em vez disso, você poderá apenas controlar uma rota ou comprar bilhetes naquele turno.

Comprando Locomotivas

Se você quiser comprar uma locomotiva virada para cima, ela deve ser a primeira carta de vagão que você



compra neste turno e você não pode comprar uma segunda carta.

Nota: Se você tiver a sorte de conseguir uma locomotiva do topo do baralho em uma compra fechada, ela ainda conta como uma carta única e você ainda pode comprar um total de duas cartas naquele turno.

Usando Locomotivas

Locomotivas são multicoloridas e servem como um curinga que pode ser parte de qualquer conjunto de cartas ao controlar uma rota.

Algumas vezes você também pode descartar uma locomotiva extra para satisfazer alguns cartões postais, eventos e condições. Se você quiser satisfazer várias condições, você deve descartar uma locomotiva para cada uma delas.

Por exemplo, se você tiver um cartão postal que diz “Ao controlar uma rota, você pode descartar 1 locomotiva a mais para coletar 5” e um que diz “Ao controlar uma rota, você pode descartar 1 locomotiva a mais para comprar 2 cartas de vagão,” então você precisa descartar duas locomotivas a mais para comprar 2 cartas de vagão e coletar \$5.

Jornais

Sempre que você comprar um jornal do baralho (seja por uma compra fechada ou para uma substituição):

• Vire a próxima carta do baralho de eventos para cima, colocando-a no topo da pilha de descarte de eventos para imediatamente se tornar o evento atual.

• Descarte o jornal e compre uma carta de vagão substituta.

Muitos eventos são contínuos. Seus efeitos estão em vigor contanto que eles sejam o evento atual (a carta no topo da pilha de descarte de eventos). Eventos marcados com um raio têm efeito imediato e não possuem mais efeitos (eles permanecem no topo da pilha de descarte e não são substituídos).

Em alguns casos, o evento atual será removido. Quando isso acontecer, compre imediatamente um evento substituto.



CONTROLAR UMA ROTA

Uma rota é um conjunto de espaços coloridos contínuos (em alguns casos os espaços são cinza) entre duas cidades adjacentes no mapa.

Para controlar uma rota, jogue um conjunto de cartas de vagão igual ao número de espaços na rota. O conjunto de cartas jogado deve ser da mesma cor que a rota (*veja o Exemplo 1*). Rotas cinza podem ser controladas usando um conjunto de cartas de qualquer

cor (contanto que todas as cartas do conjunto tenham a mesma cor, veja também o Exemplo 2).

Lembre-se que locomotivas servem como curingas e podem fazer parte de um conjunto de cartas de vagão de qualquer cor.

Quando você controlar uma rota, coloque um dos seus trens de plástico em cada espaço da rota, depois descarte as cartas usadas para controlar a rota.

Você só pode controlar uma rota se houver uma cidade nas duas extremidades da rota (rotas que vão para a borda do tabuleiro não podem ser controladas).

Você pode controlar qualquer rota aberta no tabuleiro. Você não precisa se conectar a nenhuma das suas rotas controladas anteriormente. Você só pode controlar uma rota no seu turno. A rota

deve ser controlada em sua totalidade durante um único turno. Por exemplo, você não pode colocar dois trens de plástico em uma rota com três espaços e esperar o próximo turno para colocar o terceiro trem de plástico.

Rotas Duplas e Rotas Triplas

Algumas cidades são conectadas por rotas duplas ou triplas (duas ou três rotas com o mesmo comprimento conectando as mesmas cidades).



O mesmo jogador não pode controlar mais do que uma rota de uma rota dupla ou tripla.

Nota importante

Em uma partida para 2-3 jogadores, apenas uma rota da rota dupla entre duas cidades está disponível para uso: uma vez que um jogador tenha controlado uma delas, a outra rota formando a rota dupla está fechada e indisponível para os outros jogadores. As três rotas de uma rota tripla estão sempre disponíveis independentemente da quantidade de jogadores.

Regras Adicionais para Controlar Rotas:

Quando uma rota é controlada, você pode ter outras regras para seguir. No começo da campanha há duas (indicadas abaixo). Conforme você joga, descobrirá novas regras para controlar uma rota.

Ao controlar uma rota, siga essas regras, em ordem, ignorando as regras para as quais você não se qualifica (ou que ainda não foram descobertas!).

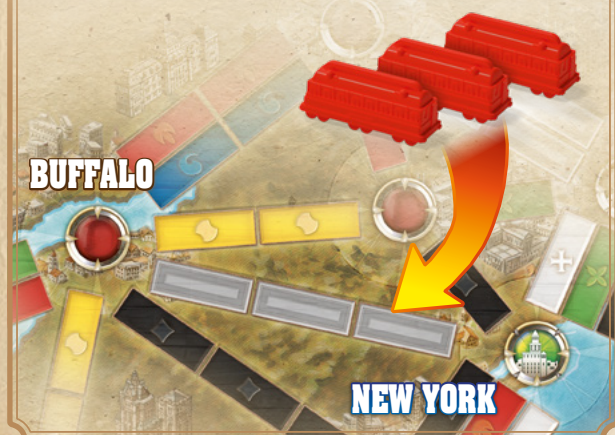
Exemplo 1

Para controlar uma rota de Montréal para Buffalo, você precisa de um conjunto de 2 cartas de vagão vermelhas ou 2 cartas de vagão azuis.



Exemplo 2

Para controlar a rota de Buffalo para New York, você poderia usar qualquer conjunto de 3 cartas de vagão, contanto que elas sejam da mesma cor.



REGRA
F

REGRA
G

REGRA
H

REGRA
I

REGRA
J

REGRA
L

REGRA
M

REGRA
N

ROTAS DA COMPANHIA

Se você controlar uma rota (de qualquer comprimento) que corresponda à cor da sua companhia, pegue imediatamente o bônus indicado na sua carta de bônus da companhia.



REGRA
O

REGRA
K

REGRA
P

REGRA
Q

REGRA
R

REGRA
S

REGRA
T

REGRA
U

REGRA
V

CONTROLANDO UMA ROTA PARA UMA CIDADE GRANDE



Quando você controlar uma rota que se conecta a pelo menos uma cidade grande, compre a carta no topo do baralho de cartas de vagão e adicione-a a sua mão. Se você conectar duas cidades grandes, você continua recebendo apenas uma carta. Se você se conectar à mesma cidade em turnos diferentes, você recebe uma carta a cada turno que se conectar a essa cidade.

COMPRAR BILHETES



Você pode usar o seu turno para comprar mais bilhetes. Para fazê-lo, compre 3 bilhetes do topo do baralho de bilhetes. Se houver menos do que 3 bilhetes restantes no baralho, compre apenas os que estiverem disponíveis.

Você deve manter pelo menos um dos bilhetes comprados, mas pode manter dois ou até mesmo todos os três se quiser. Os bilhetes devolvidos são colocados na base do baralho de bilhetes. Bilhetes comprados e não descartados imediatamente devem ser mantidos até o final da partida. Eles não podem ser descartados durante uma próxima compra de bilhetes.

As cidades indicadas em um bilhete representam destinos de viagem. Se, ao final da partida, você tiver criado um caminho contínuo de trens de plástico da sua cor entre as duas cidades indicadas no bilhete que você possui, você recebe os dólares indicados. Se você não conseguir completar um caminho contínuo entre essas cidades, você perde os dólares indicados. Alguns bilhetes também possuem textos narrativos neles. Você pode ignorar esse texto no começo da partida 1 (isso será explicado conforme você joga).

A menos que seja dito o contrário, mantenha os seus bilhetes em segredo dos outros jogadores até o final da partida. Os jogadores podem ter qualquer quantidade de bilhetes durante a partida.



FINAL DA PARTIDA

Quando o estoque de trens de plástico de um jogador for reduzido a apenas 0, 1 ou 2 ao final do turno dele, cada jogador, **incluindo esse jogador**, recebe um último turno. O jogo, então, acaba.



1. Determine o Vencedor

Cada jogador pega um comprovante de depósito, anota o ano da partida e preenche as seguintes linhas:

• Moedas em mãos

Cada jogador anota o valor das moedas que tiver na linha indicada no comprovante de depósito.

• Bônus por trens restantes

Cada jogador conta a quantidade de trens de plástico restantes no seu estoque pessoal e anota o bônus em dólares da seguinte forma:

Trens restantes	Dólares recebidos
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Valor total de bilhetes

Os jogadores revelam seus bilhetes e verificam se conseguiram (ou não) conectar as cidades indicadas. Eles anotam o valor total de seus bilhetes (positivo ou negativo) no comprovante de depósito.



COMPROVANTE DE DEPÓSITO TOTAL



Jogadores somam tudo e anotam o total em seus comprovantes de depósito. O total em um comprovante de depósito nunca pode ser menor do que \$0.

O jogador com mais dólares vence a partida. **Não guarde o jogo ainda.**

Critérios de Desempate

Se dois ou mais jogadores empatarem em primeiro lugar, aquele que tiver completado mais bilhetes vence. Se ainda houver empate, aquele que ficou depois na ordem de turno vence.

VAGÃO DE FRENAGEM

O jogador que ficou por último pega a carta de vagão de frenagem e a guarda em seu escritório.



ALGUÉM NÃO JOGOU UMA PARTIDA?

Ao final da campanha, os jogadores que deixaram de participar de uma partida receberão uma pontuação por cada partida que não participaram (isso é revelado ao final da campanha).

2. Remova um Evento

O jogador que tiver a carta de vagão de frenagem escolhe um evento na **pilha de descarte** de eventos e publicamente o remove. Ele não aparecerá mais em partidas futuras. No raro caso da pilha de descarte estar vazia, nenhum evento é removido.

3. Verifique a Carta de Pausa

Verifique o baralho de história para ver se algum novo material ou regra precisa ser adicionado ao jogo.



6. Materiais no Cofre

Os jogadores colocam seus comprovantes de depósito em seus respectivos cofres.



8. Guarde tudo ou Jogue novamente!

Os jogadores colocam todos os outros componentes (bilhetes, carta de vagão, moedas, etc.) de volta na caixa ou jogam novamente!



NOTA DOS CRIADORES

A história da ferrovia norte-americana evoca antigos clichês: expansionismo, o velho oeste, as belas paisagens. Este jogo potencializa isso para contar uma história de um mundo inspirado no nosso.

Mas o expansionismo norte-americano veio com um custo. Povos indígenas americanos foram despojados de suas terras e mortos. Os trabalhadores ferroviários foram explorados, maltratados e feridos.

Enquanto criávamos esta experiência, não encontramos uma forma de incorporar esses elementos ao tema leve do jogo. Essas omissões não aconteceram para esconder ou disfarçar esses eventos e nós incentivamos que você leia mais sobre a história real do expansionismo ferroviário norte-americano.



LEGACY

TICKET TO RIDE

LENDAS DO OESTE

Desenvolvimento do Jogo

Rob Daviau, Matt Leacock e Alan R. Moon

Produção
Adrien Martinot

Arte
Julien Delval

Direção de Arte
Cyrille Daujean

Desenvolvimento Adicional
Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot

Edição
Franck Lefebvre
Sébastien Rio

Design Gráfico
Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi

Marketing e Comunicação
Alexiane Achard

Tradução e Revisão
Eduardo Bicalho
Camila Loricchio
Catharine Affiune
Felipe Godinho

Um agradecimento especial dos criadores e da Days of Wonder aos playtesters:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwssen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost, e Michelle Zentis.

Este jogo é dedicado a Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline e Sébastien.

REFERÊNCIA RÁPIDA

CADA TURNO

Faça um dos seguintes:

Comprar Cartas de Vagão

Compre 2 cartas de vagão, ou viradas para cima ou do baralho como uma compra fechada. Ou então compre 1 carta de locomotiva virada para cima.

Se você comprar um jornal, vire o próximo evento para a pilha de descarte de evento, depois compre uma carta de vagão substituta.

Controlar uma Rota

(Siga as instruções a seguir.)

Comprar Bilhetes

Compre 3 bilhetes do baralho de bilhetes. Mantenha pelo menos 1.

Devolva os outros para a base do baralho de bilhetes.

FINAL DA PARTIDA

Some o valor total de:

- 👉 Dinheiro em mãos
- 👉 Bônus por trens de plástico restantes
- 👉 Valor total de bilhetes

Registre o total no seu comprovante de depósito.

Depois, siga as regras restantes para o final da partida.

Bônus por trens de plástico restantes

Trens restantes	Dólares recebidos
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

CONTROLAR UMA ROTA

Jogue cartas de vagão que correspondam à cor de uma rota para controlá-la, depois siga as etapas a seguir em ordem. Ignore etapas sem um adesivo.

(Você adicionará novos adesivos e novas etapas conforme joga. Eles não virão na ordem.)

Adesivo
1

Adesivo
5

Adesivo
9

Adesivo
6

Adesivo
10

Adesivo
2

Adesivo
7

Adesivo
11

3. ROTAS DA COMPANHIA



Se a rota corresponder à cor da sua companhia, colete o bônus indicado na sua carta de bônus da companhia.

Adesivo
4

Adesivo
8

12. CIDADES GRANDES

Se você se conectou a pelo menos 1 cidade grande, compre a carta no topo do baralho de cartas de vagão.

