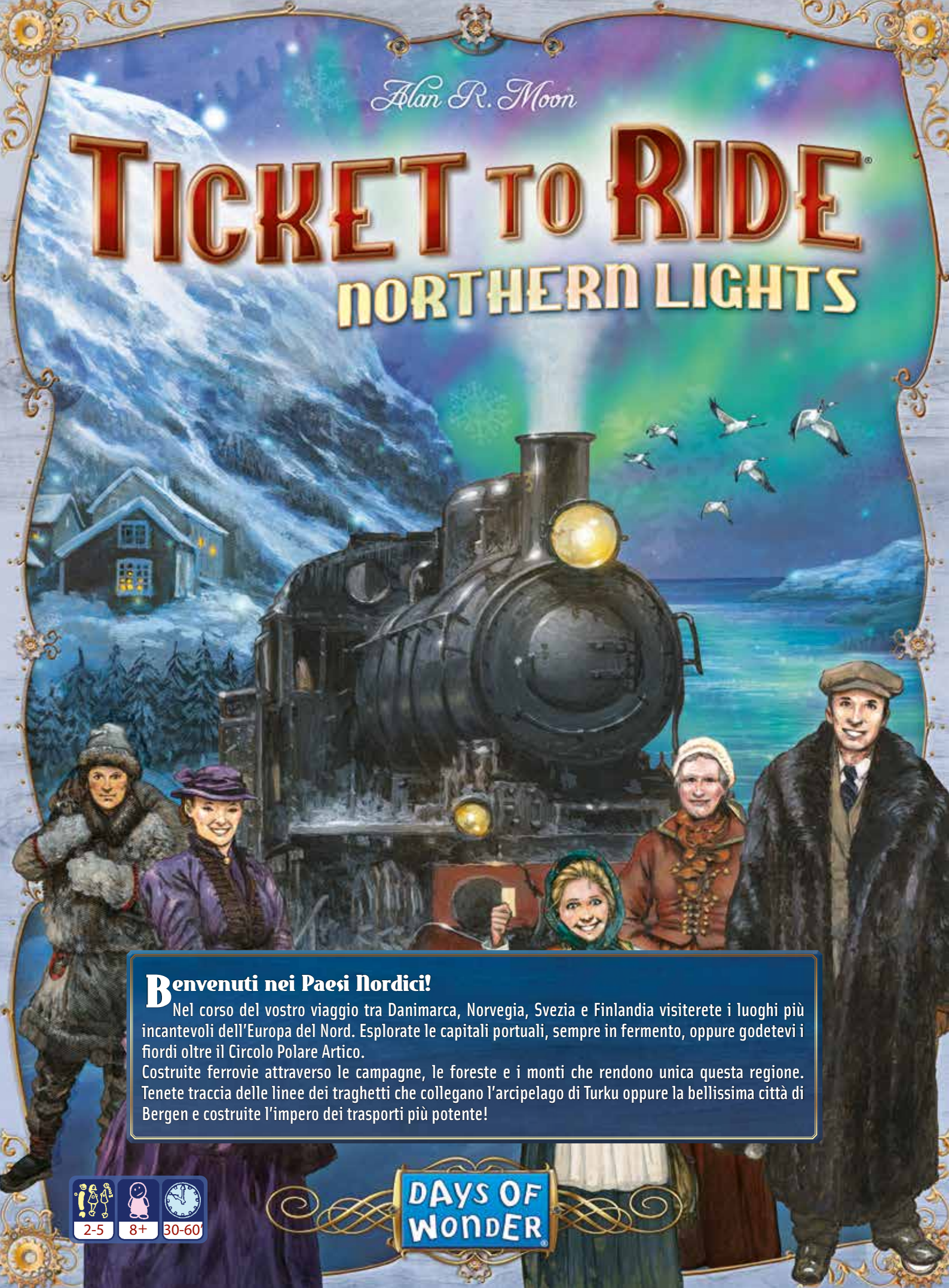


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NORTHERN LIGHTS



Benvenuti nei Paesi Nordici!

Nel corso del vostro viaggio tra Danimarca, Norvegia, Svezia e Finlandia visiterete i luoghi più incantevoli dell'Europa del Nord. Esplorate le capitali portuali, sempre in fermento, oppure godetevi i fiordi oltre il Circolo Polare Artico.

Costruite ferrovie attraverso le campagne, le foreste e i monti che rendono unica questa regione. Tenete traccia delle linee dei traghetti che collegano l'arcipelago di Turku oppure la bellissima città di Bergen e costruite l'impero dei trasporti più potente!



DAYS OF
WONDER

CONTENUTO

- Un tabellone dell'Europa del Nord
- 200 vagoni colorati (40 per giocatore, più alcuni di scorta per ogni colore)
- 180 carte illustrate, tra cui:

55 carte Biglietto Destinazione



11 carte Bonus



114 carte Treno (12 di ogni colore, più 18 locomotive)

- 5 segnapunti in legno (1 per ogni colore dei giocatori)
- 1 regolamento

PREPARAZIONE

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di 40 vagoni colorati insieme al segnapunti corrispondente. Ogni giocatore colloca il suo segnapunti sulla casella di partenza accanto al numero 100 **1** del tracciato punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore ottiene punti, fa avanzare il suo segnapunti dell'ammontare relativo.

Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di 4 carte a ogni giocatore **2**. Collocate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate a faccia in su 5 carte dalla cima del mazzo e disponetele una accanto all'altra **3**.

Mescolate le carte Bonus e girate a faccia in su 4 carte dalla cima del mazzo e disponetele accanto al tabellone **4**. Rimettete le carte Bonus rimanenti nella scatola.

Mescolate i Biglietti Destinazione, distribuitene 4 a ogni giocatore **5** e disponete i restanti in un mazzo di pesca a faccia in giù, accanto al tabellone **6**. Ogni giocatore guarda i suoi Biglietti Destinazione e sceglie quali tenere. Ogni giocatore deve tenere almeno 2 biglietti, ma può tenerne di più se vuole. Riponete tutti i Biglietti Destinazione scartati in fondo al mazzo. I giocatori conservano segretamente i propri Biglietti Destinazione fino alla fine della partita.

Ora siete pronti per cominciare.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è ottenere il maggior numero di punti. I punti si ottengono nei modi seguenti:

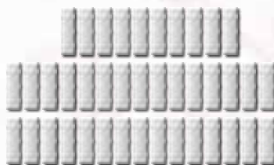
- **Controllando una Linea tra due città adiacenti sulla mappa;**
- **Completando con successo un percorso continuo di linee tra due città elencate sui propri Biglietti Destinazione;**
- **Completando le carte Bonus entro la fine della partita.**

Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che non è riuscito a completare con successo entro la fine della partita.



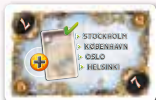


5



2

4

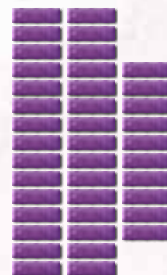


3



1

2



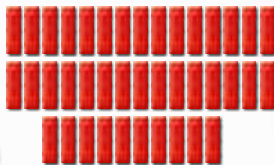
5



6



2



5

TURNO DI GIOCO

Il giocatore che ha visitato il maggior numero di Paesi comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario. Nel suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

Pescare Carte Treno – Il giocatore può pescare fino a 2 carte Treno e le aggiunge alla sua mano.

Controllare una Linea – Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno.

Pescare Biglietti Destinazione – Il giocatore pesca 3 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo dei Biglietti e deve tenerne almeno 1.

PESCARRE CARTE TRENO

Esistono 8 tipi di carte Treno regolari, più le carte Locomotiva. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori delle varie linee tra le città sul tabellone: viola, blu, arancione, bianco, verde, giallo, nero e rosso. Le Locomotive sono carte multicolori e fungono da jolly. Le carte Locomotiva possono essere giocate assieme a qualsiasi serie di carte quando si controlla una linea. Sono anche utili per controllare le linee dei Traghetti (vedere sotto).

Se un giocatore decide di pescare carte Treno, può pescare 2 carte per turno. Può pescare ognuna di queste carte dalle 5 carte a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima del mazzo di pesca.

***Nota:** A differenza della maggior parte delle versioni di Ticket to Ride, non scartate le 5 carte Treno a faccia in su quando 3 o più di esse sono carte Locomotiva.*

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano le carte scartate e si compone un nuovo mazzo di carte Treno. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie. Nell'improbabile eventualità in cui non rimangano più carte nel mazzo e non siano disponibili scarti da mescolare in quanto i giocatori hanno accumulato molte carte in mano, un giocatore non sarà in grado di pescare carte Treno. Dovrà allora Controllare una Linea oppure Pescare Biglietti Destinazione.

PESCARRE CARTE LOCOMOTIVA

Se un giocatore pesca una Locomotiva a faccia in su quando deve pescare una carta, quella carta deve essere la prima carta Treno che pesca in quel turno, e non potrà pescare una seconda carta.

***Nota:** Tuttavia, se un giocatore è tanto fortunato da pescare una Locomotiva dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella Locomotiva conta comunque come una singola carta, quindi il giocatore potrà pescare un totale di 2 carte in quel turno.*

CONTROLLARE UNA LINEA

Una linea è una serie di caselle continue dello stesso colore (in certi casi sono caselle grigie) tra due città adiacenti sulla mappa.

Per Controllare una Linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno il cui colore e numero corrispondano al colore e al numero di caselle della linea scelta. Le Locomotive possono sempre sostituire qualsiasi colore (vedi esempio 1). Le linee Grigie sono linee Traghetto che possono essere controllate utilizzando una serie di carte di un colore qualsiasi (vedi Traghetti a destra).

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca uno dei suoi vagoni di plastica su ogni casella che compone quella linea. Tutte le carte della serie usata per prendere il controllo della linea devono essere scartate in una pila degli scarti accanto al mazzo di pesca. Dopodiché il giocatore riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo segnapunti del numero appropriato di caselle (vedi sotto) lungo il tracciato punteggio.

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligatorio che sia collegata a una delle linee che ha controllato in precedenza. Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.

Alcune città sono collegate da Doppie o Triple Linee. Un singolo giocatore non può controllare più di una linea che fa parte di una Doppia o Tripla linea.



Esempio 1:

Per controllare la linea gialla, un giocatore può giocare una delle seguenti combinazioni: 2 carte gialle; 1 carta gialla e 1 Locomotiva; oppure 2 Locomotive.



Esempio 2:

Per controllare questa linea Traghetto, un giocatore può giocare una coppia di carte di un qualsiasi colore, in aggiunta a 1 Locomotiva, oppure 2 coppie di carte Treno dello stesso colore.



Nota importante:

- Nelle partite con 2 o con 3 giocatori è possibile utilizzare solo una delle Doppie Linee. Un giocatore può controllare una qualsiasi delle due linee che collegano le stesse città, dopodiché l'altra linea sarà considerata chiusa e inaccessibile ai giocatori per il resto della partita.
- Nelle partite con 2 giocatori, può essere utilizzata solo una delle Triple Linee; nelle partite con 3 giocatori, possono essere utilizzate solo due delle Triple Linee. Le tre linee di una Tripla Linea possono essere utilizzate solo nelle partite con 4 e con 5 giocatori.

TRAGHETTI

I Traghetto sono linee speciali che collegano due città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dal loro colore grigio e dall'icona o dalle icone Locomotiva presenti su almeno una delle caselle che compongono la linea.

Per prendere il controllo di una Linea Traghetto, un giocatore deve giocare:

- 1 carta Locomotiva

OPPURE

- una coppia di carte Treno dello stesso colore

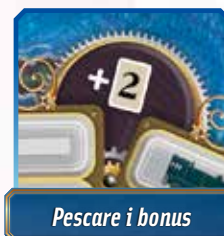
per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea, e la consueta serie di carte Treno del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella Linea Traghetto.

PESCARRE I BONUS

Alcune linee hanno un'icona bonus "+ X". Dopo aver preso il controllo di una di queste linee, un giocatore pesca un numero di carte Treno dalla cima del mazzo pari al numero elencato. Nessuna carta Treno a faccia in su può essere pescata con questo bonus.

Esempio 3:

Per controllare la linea Traghetto tra Mo I Rana e Narvik, un giocatore può giocare 1 carta Locomotiva più una coppia di carte Treno dello stesso colore per le due icone Locomotiva, insieme ad altre 2 carte Treno dello stesso colore per il resto della linea.



Pescare i bonus

TABELLA PUNTEGGI DELLE LINEE

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo segnapunti del numero appropriato di caselle lungo il tracciato punteggio. Vedi la *Tabella Punteggi delle Linee* di seguito.

Lunghezza della Linea		Punti Ottenuti
1	1	1
2	2	2
3	3	4
4	4	7
5	5	10

PESCARRE BIGLIETTI DESTINAZIONE

Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo pesca 3 nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Se nel mazzo rimangono meno di 3 Biglietti Destinazione, il giocatore pesca solo quelli rimasti disponibili.

Quando un giocatore pesca dei Biglietti deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2 o anche tutti e 3. Ogni Biglietto pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione. I Biglietti pescati che non vengono immediatamente scartati devono essere tenuti fino alla fine della partita. Non possono essere scartati durante una pesca successiva dei Biglietti.

Le città elencate su un Biglietto Destinazione rappresentano gli obiettivi di viaggio del giocatore. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo con i suoi vagoni colorati tra le due città indicate su un Biglietto Destinazione in suo possesso, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle città, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto dal suo punteggio totale.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli altri giocatori fino al calcolo del punteggio a fine partita. Un giocatore può tenere un qualsiasi numero di Biglietti Destinazione durante la partita.



FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni colorati di un giocatore scende a 0, 1 o 2 vagoni alla fine del suo turno, ogni giocatore, **incluso quello stesso giocatore**, ha diritto a un turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.

CALCOLO DEI PUNTEGGI

- I giocatori dovrebbero avere già conteggiato i punti ottenuti man mano che completavano le varie linee. Per assicurarsi di non avere fatto alcun errore, ogni giocatore può ricalcolare i punti delle sue linee ora.
- Dopodiché i giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti Destinazione. Il valore dei biglietti completati con successo si aggiunge al loro punteggio totale. Quello degli eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale.
- Infine, i giocatori conteggiano le 4 carte Bonus (ogni carta Bonus viene descritta nel dettaglio di seguito). In caso di parità tra due o più giocatori per una carta, tutti i giocatori in parità conteggiano i punti bonus.
- Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, vince il giocatore che ha totalizzato più carte Bonus. Se la parità persiste, vincono tutti i giocatori in parità.

CARTE BONUS



A Richiamo della natura
Il giocatore con il maggior numero di Locomotive in mano vince questo bonus.
Nota: Ogni coppia di carte Treno dello stesso colore viene considerata una Locomotiva quando si deve determinare chi vince questa carta Bonus.



B Investimento di capitale
Il giocatore con il maggior numero di Biglietti Destinazione completati per Stoccolma, Copenaghen, Oslo e Helsinki vince questo bonus.



C Efficienza dei costi
Il giocatore con il maggior numero di vagoni rimasti vince questo bonus.



D Stratega di piccoli passi
Il giocatore che controlla il maggior numero di linee da 1 casella vince questo bonus.



E Nordic Express
Il giocatore con il percorso continuo più lungo vince questo bonus. Un percorso continuo può essere collegato in circolo e passare attraverso la stessa città più di una volta, ma ogni singola linea non può mai essere utilizzata due volte all'interno dello stesso percorso continuo.



F Rete locale
Il giocatore con il maggior numero di Biglietti Destinazione con linee brevi (con un valore pari o inferiore a 5 punti) vince questo bonus.



G Magnate internazionale
Il giocatore con il maggior numero di nazioni diverse collegate dalle proprie linee vince questo bonus. Sul tabellone sono presenti 9 diverse nazioni in totale, identificate dalla rispettiva bandiera.



H Polar Express
Il giocatore con il maggior numero di Biglietti Destinazione completati che collegano almeno una città posizionata all'interno del Circolo Polare Artico vince questo bonus.



I Premio spazzaneve
Il giocatore con il maggior numero di linee che collegano almeno una città posizionata all'interno del Circolo Polare Artico vince questo bonus.



J Traghettoni mastro
Il giocatore con il maggior numero di linee Traghetto controllate vince questo bonus.



K Il selvaggio West
Il giocatore con il maggior numero di linee che collegano almeno una città norvegese vince questo bonus.





RICONOSCIMENTI

Un gioco di :
Alan R. Moon

Illustrazioni: **Julien Delval**
Grafiche di: **Cyrille Daujean**

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Playtester: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sébaghi e Sébastien Rio.

Days of Wonder e il logo Days of Wonder sono marchi registrati di Asmodee North America e Days of Wonder.

© 2025 Days of Wonder - Tutti i Diritti Riservati.