

DAYS OF
WONDER

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® EUROPA

Ritmul liniștitor al trenului te poartă prin gări spectaculoase și peisaje deschise, surprinzând magia călătoriilor prin Europa secolului XX.

Ticket to Ride® Europa este un joc de aventură feroviară în care fiecare traseu spune o poveste. Jucătorii concurează pentru a conecta cât mai multe orașe, revendicând rute spectaculoase ce străbat munți și mări pe harta vibrantă.



asmodee®

Component

- ◆ 1 regulament
- ◆ 1 tablă de joc (o hartă a rutelor feroviare din Europa)
- ◆ Trenuri din plastic în 5 culori (sunt incluse câteva piese de rezervă din fiecare culoare; asigurați-vă că începeți fiecare joc cu 45 de trenuri per jucător)
 
- ◆ 15 gări din plastic (câte 3 din fiecare culoare)
 
- ◆ 5 pioni de scor (câte unul din fiecare culoare)
 
- ◆ 1 carte bonus pentru cel mai lung traseu
 

- ◆ 46 cărți Traseu:
 - 40 trasee normale (fundal albastru)
 - 6 trasee lungi (fundal verde)
- ◆ 110 cărți Tren: câte 12 cărți din fiecare culoare (mov, roșu, portocaliu, galben, verde, albastru, alb, negru) și 14 cărți locomotivă care funcționează ca „joker”



Pregătirea jocului

1. Așezați tabla de joc în centrul mesei.
2. Fiecare jucător ia un set de 45 de trenuri din plastic, împreună cu setul corespunzător de 3 gări și pionul de scor.
3. Fiecare jucător își plasează pionul de scor pe poziția 0 a pistei de scor care înconjoară marginea tablei ①. Pe parcursul jocului, de fiecare dată când un jucător obține puncte, își va avansa pionul.
4. Amestecați cărțile Tren și împărțiți fiecărui jucător 4 cărți ②.
5. Așezați pachetul rămas de cărți Tren lângă tablă și întoarceți cu fața în sus primele 5 cărți. Dacă cel puțin 3 dintre cele 5 cărți întoarse sunt locomotive, toate cele 5 cărți sunt imediat eliminate într-un teanc de cărți eliminate cu fața în sus, iar alte 5 cărți sunt întoarse pentru a le înlocui ③.
6. Așezați cartea bonus pentru cel mai lung traseu cu fața în sus, lângă tablă ④.
7. Luați cărțile Traseu și separați cărțile trasee lungi (cele 6 cărți cu fundal verde) de cele normale (cu fundal albastru). Amestecați cărțile trasee lungi și împărțiți aleatoriu câte 1 fiecăruia jucător ⑤. Cărțile cu trasee lungi rămase se pun înapoi în cutia jocului, fără a fi privite.
8. Amestecați cărțile trasee normale și împărțiți câte 3 fiecăruia jucător ⑥. Restul se așează într-un teanc de tragere, cu fața în jos, lângă tablă.
9. Fiecare jucător își analizează în secret cele 4 cărți Traseu și decide pe care dorește să le păstreze. Trebuie păstrate cel puțin 2 cărți, dar se pot păstra mai multe, dacă se dorește. Cărțile pe care decideți să le eliminați se pun înapoi în cutia jocului, fără ca ceilalți jucători să le vadă. Cărțile Traseu eliminate pot fi fie trasee lungi, fie trasee normale. Cărțile Traseu păstrate rămân secrete până la finalul jocului.
- Acum sunteți gata să începeți jocul.

Scopul jocului

Scopul jocului este de a obține cel mai mare număr de puncte.

Poți câștiga puncte:

- ◆ revendicând o rută între două orașe alăturate de pe hartă
- ◆ realizând cu succes Cărțile Traseu pe care le-ai păstrat
- ◆ realizând cel mai lung traseu continuu de rute
- ◆ pentru fiecare gară nefolosită la finalul jocului

Atenție: Pierzi puncte pentru fiecare carte Traseu pe care nu reușești să o realizezi.

Realizarea unei cărți Traseu

Pentru a realiza o carte Traseu, trebuie să conectezi cele două orașe menționate pe cartea Traseu printr-un traseu continuu de trenuri din plastic, de culoarea ta.



Tura de joc

Stabiliți primul jucător prin orice metodă doriți. Jocul continuă apoi în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător efectuând pe rând o singură tură, până la încheierea jocului. În tura ta, trebuie să efectuezi una (și doar una) dintre următoarele 4 acțiuni:

1. Trage cărți Tren
2. Revendică o rută
3. Trage cărți Traseu
4. Construiește o gară

1. Tragerea cărților Tren

Îți poți folosi tura pentru a trage cărți Tren. Dacă alegi această acțiune, poți trage 2 cărți. Fiecare dintre ele poate fi luată fie dintre cele 5 cărți cu fața în sus de lângă tabla de joc, fie din vârful pachetului (tragere „oarbă”). După ce tragi o carte cu fața în sus, aceasta este imediat înlocuită cu o carte nouă din vârful pachetului de cărți Tren.

Dacă, în orice moment, 3 dintre cele 5 cărți Tren cu fața în sus sunt locomotive, toate cele 5 cărți sunt imediat eliminate, iar alte 5 cărți noi sunt întoarse cu fața în sus pentru a le înlocui.

Poți avea oricâte cărți în mână în orice moment. Când pachetul de cărți Tren se epuizează, toate cărțile eliminate sunt amestecate din nou pentru a forma un nou pachet. Cărțile trebuie amestecate foarte bine, deoarece majoritatea au fost eliminate în seturi.

În situația în care nu mai există cărți de tras și nici un teanc de cărți eliminate, nu poți alege acțiunea „trage cărți Tren”. În acest caz, poți efectua doar acțiunile „ocupă o rută”, „trage cărți Traseu” sau „construiește o gară”.

Locomotivale



Locomotivale sunt multicolore și funcționează ca joker, putând fi folosite în orice set de culoare atunci când ocupi o rută. Locomotivale sunt, de asemenea, necesare pentru a revendica rutele feribot (vezi Feriboturi).

Dacă dorești să tragi o locomotivă cu fața în sus, **aceasta trebuie să fie prima carte Tren trasă în acea tură**, iar după aceea **nu mai poți trage a doua carte**.

Notă: Dacă ai norocul să tragi o locomotivă din vârful pachetului (tragere oarbă), aceasta este considerată o singură carte și poți trage în continuare în total 2 cărți în acea tură.

2. Revendică 1 rută

Îți poți folosi tura pentru a ocupa o singură rută. O rută reprezintă un set de spații continue, colorate (sau, în unele cazuri, gri), între 2 orașe **alăturate** de pe hartă.

Pentru a ocupa o rută, joacă un număr de cărți Tren egal cu numărul de spații ale rutei. Setul de cărți jucat trebuie să corespundă culorii rutei (vezi Exemplul 1). Așează câte un tren din plastic de culoarea ta pe fiecare dintre aceste spații, apoi elimină cărțile folosite pentru ocuparea rutei. Apoi notează punctele obținute mutând pionul tău pe pista de scor, conform tabelului (de pe tablă și de la pagina 6).

Notă:

- Rutele gri pot fi ocupate folosind un set de cărți de **aceeași culoare** (vezi Exemplul 2)
- Poți ocupa **doar o rută** în tura ta
- Poți ocupa **orice rută liberă** de pe tablă; aceasta nu trebuie neapărat să fie conectată la alte rute deja ocupate de tine
- Trebuie să ocupi **întreaga rută** într-o singură tură

1

Ocuparea rutei albastre
SOFIA – CONSTANTINOPOL


sau

sau

sau



SOFIA
CONSTANTINOPOL

2

Ocuparea rutei gri
WIEN – ZÁGRAB


sau

sau

sau



WIEN
ZÁGRAB

Exemple

3

Unele orașe sunt conectate prin rute duble (două rute de aceeași lungime între aceleași orașe). Același jucător nu poate ocupa ambele rute.

Notă: În jocurile cu 2 sau 3 jucători, doar una dintre rutele duble poate fi ocupată. Un jucător poate alege oricare dintre cele două rute, însă cealaltă rută devine închisă și nu mai poate fi ocupată de niciun jucător.



Feriboturi

Feriboturile sunt rute gri speciale care leagă 2 orașe peste o întindere de apă. Ele pot fi recunoscute ușor prin pictogramele cu locomotivă afișate pe cel puțin unul dintre spațiile rutei.

Pentru a ocupa o rută feribot, trebuie să joci o locomotivă pentru fiecare pictogramă cu locomotivă de pe rută, plus un set obișnuit de cărți de aceeași culoare pentru spațiile rămase ale rutei feribot.

Notă: La fel ca în cazul oricărei rute, pot fi folosite locomotive suplimentare pentru a înlocui cărțile din setul respectiv. Pictograma locomotivă indică doar numărul minim de locomotive necesare.

3

Ocuparea unei rute feribot

Ocuparea rutei feribot **ROMA to PALERMO** necesită 1 locomotivă și 3 cărți Tren de aceeași culoare, la alegere.



Tuneluri

Tunelurile sunt rute speciale, ușor de recunoscut datorită marcajelor și contururilor specifice care înconjoară fiecare spațiu al rutei.



Atunci când încerci să ocupi o rută tunel, anunță mai întâi ce rută dorești să ocupi și așează cu fața în sus, în fața ta, numărul de cărți necesar în funcție de lungimea rutei. Apoi întoarce primele 3 cărți din pachetul de cărți Tren cu fața în sus, indiferent de lungimea rutei tunel. Pentru fiecare carte întoarsă a cărei culoare se potrivește cu culoarea cărților jucate pentru ocuparea tunelului, trebuie să joci o carte suplimentară de aceeași culoare din mână (sau o locomotivă). Abia atunci poți ocupa cu succes ruta tunel.

Dacă nu ai suficiente cărți Tren suplimentare de culoarea potrivită (sau nu dorești să le joci), îți poți lua toate cărțile înapoi în mână, iar tura ta se încheie.

La finalul turei, elimină cele 3 cărți Tren întoarse pentru tunel.

Reține că locomotivele sunt joker. Astfel, orice locomotivă extrasă din vârful pachetului în timpul unei încercări de ocupare a unui tunel se potrivește automat cu culoarea cărților de tren jucate pentru rută și te obligă să joci o carte suplimentară.

Dacă încerci să ocupi o rută tunel folosind exclusiv locomotive, va trebui să joci cărți suplimentare (care trebuie să fie tot locomotive) doar dacă apar locomotive printre cele 3 cărți trase pentru tunel.

4A

Ocuparea unei rute tunel

Joci 2 cărți verzi.



Cărți întoarse

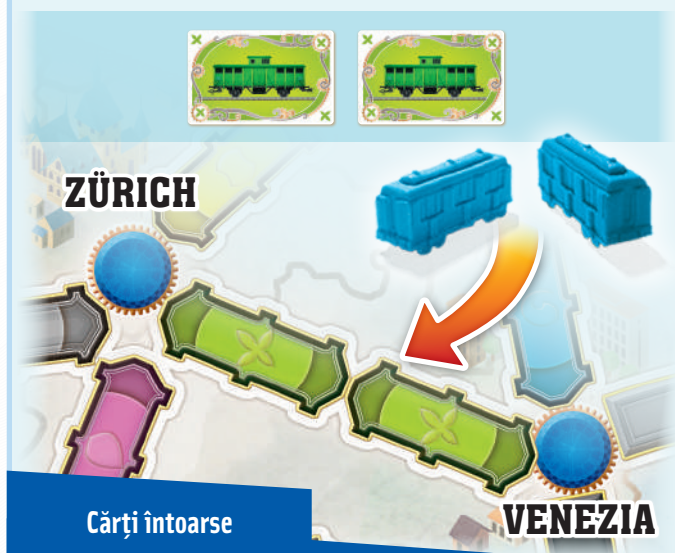


Niciuna dintre cele 3 cărți întoarse nu este verde și nici locomotivă. Nu este nevoie să joci cărți suplimentare pentru a ocupa ruta.

4B

Ocuparea unei rute tunel

Joci 2 cărți verzi.



Cărți întoarse

Una dintre cele 3 cărți întoarse este o locomotivă, iar alta este verde. Trebuie să joci 2 cărți suplimentare pentru a ocupa ruta.

+



4C

Ocuparea unei rute tunel

Joci 2 cărți locomotivă.



Cărți întoarse

1 dintre cele 3 cărți întoarse este o locomotivă, iar alta este verde. Trebuie să joci o locomotivă suplimentară pentru a ocupa ruta.

+



Dacă nu există suficiente cărți disponibile în pachet și în teancul de eliminare pentru a întoarce 3 cărți și a determina efectul tunelului, se întorc doar cărțile disponibile. Dacă nu există nicio carte de întors, tunelul poate fi ocupat fără riscul de a juca cărți suplimentare.

3. Tragerea cărților Traseu

Îți poți folosi tura pentru a trage cărți Traseu suplimentare. Pentru a face acest lucru, trage 3 cărți Traseu din vârful pachetului de cărți Traseu. Dacă în pachet au mai rămas mai puțin de 3 cărți Traseu, trage doar cărțile disponibile.

Trebuie să păstrezi cel puțin 1 dintre cărțile Traseu tocmai trase. Cărțile Traseu returnate se așează la baza pachetului de cărți Traseu, în orice ordine dorești.

Notă: Poți renunța doar la cărțile Traseu pe care tocmai le-ai tras, nu și la cărțile Traseu pe care le aveai deja în mână.

Păstrează cărțile Traseu secrete față de ceilalți jucători până la finalul jocului. Poți avea oricâte cărțile Traseu pe parcursul jocului.

Construiește 1 gară

O stație de culoarea ta îți permite să folosești una și numai una dintre rutele **aparținând unui alt jucător**, care intră în (sau iese din) acel oraș, pentru a te ajuta să conectezi orașele de pe cărțile tale Traseu. Nu este necesar să decizi ce rută vei folosi până la finalul jocului.

Gările pot fi construite în orice oraș neocupat, chiar dacă în acel moment nu există rute ocupate care să ducă spre el. Nu pot fi construite două gări în același oraș.

Poți construi doar o gară pe tură și maxim 3 gări pe parcursul întregului joc.

Pentru a construi prima gară, elimină 1 carte Tren din mână și plasează o gară de culoarea ta în orașul ales.

Pentru a construi a doua gară, elimină un set de 2 cărți Tren de aceeași culoare.

Pentru a construi a treia gară, elimină un set de 3 cărți Tren de aceeași culoare.

Ca de obicei, orice număr de cărți poate fi înlocuit cu locomotive.



Finalul jocului

Atunci când rezerva de trenuri din plastic a oricărui jucător ajunge la 0, 1 sau 2 trenuri rămase la finalul turei sale, fiecare jucător, inclusiv acel jucător, mai primește o ultimă tură. După aceea, jocul se încheie, iar jucătorii își calculează scorul final, urmând această ordine:

1. Jucătorii ar trebui să fi calculat deja punctele obținute pe parcursul jocului, pe măsură ce au ocupat diferite rute. Pentru a vă asigura că nu au fost făcute greșeli, puteți recalcula punctele aferente rutelor fiecărui jucător.



2. Jucătorii dezvăluie toate cărțile Traseu pe care le-au păstrat. În acest moment, fiecare jucător alege rutele pe care le va folosi pentru gările construite. Fiecare gară permite jucătorului să folosească o singură rută **aparținând unui adversar**, care intră în acel oraș, în **scopul îndeplinirii cărților Traseu**. Rețineți că o gară nu vă ajută pe o rută care nu a fost ocupată de niciun adversar.

Notă: O gară poate ajuta la îndeplinirea mai multor cărți Traseu, dacă ruta aleasă este folosită pentru toate acestea.

Valoarea cărților Traseu îndeplinite cu succes se adaugă la scorul total, iar valoarea cărților Traseu neîndeplinite se scade din scorul total (vezi Exemplul 5).



3. Fiecare jucător adaugă 4 puncte la scor pentru fiecare gară nefolosită.



4. Jucătorul care are cel mai lung traseu continuu de trenuri din plastic primește cartea bonus și adaugă 10 puncte la scor. În cazul unei egalități pentru cel mai lung traseu, toți jucătorii la egalitate primesc cele 10 puncte bonus.

- La evaluarea și compararea lungimii traseelor, se iau în considerare doar liniile continue de trenuri din plastic de aceeași culoare.
- Un traseu continuu poate include bucle și poate trece de mai multe ori prin același oraș, însă același tren din plastic nu poate fi numărat de două ori în cadrul aceluiași traseu continuu.
- Rutele adversarilor folosite prin intermediul stațiilor nu se iau în calcul la determinarea celui mai lung traseu



Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul.

Dacă doi sau mai mulți jucători sunt la egalitate de puncte, câștigă jucătorul care a îndeplinit cele mai multe cărți Traseu. Dacă, în situația puțin probabilă, egalitatea persistă, câștigă jucătorul dintre aceștia (dacă există) care deține cartea pentru cel mai lung traseu. În caz contrar, jucătorii respectivi împart victoria.







Un joc de Alan R. Moon
Dezvoltat de Adrien Martinot
Ilustrații de Fajareka Setiawan
Design grafic de Cyrille Daujean

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.

Notă Geografică: Am încercat să reprezentăm cât mai fidel granițele politice ale Europei de la începutul secolului XX și să păstrăm denumirile uzuale ale orașelor în limba lor locală din acea perioadă. Totuși, pentru buna desfășurare a jocului, am fost nevoiți să ajustăm ușor poziția anumitor orașe pe hartă.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) sub licență acordată de asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic®, asmodee® sunt mărci înregistrate deținute de entitățile asmodee. Toate drepturile rezervate.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – Franța
www.daysof wonder.com



**Bun venit în extraordinara
Lume a Jucătorilor**

Înscrie-te și bucură-te
de beneficii exclusive

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**