

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## O JOGO DE AVENTURA FERROVIÁRIA PELO PAÍS!

**E**m uma fria e tempestuosa tarde de outono, cinco velhos amigos se reúnem em um quarto secreto de um dos clubes mais antigos e privados da cidade. Cada um fez uma longa viagem - vindo dos quatro cantos do mundo - para que se encontrassem nesse dia específico... Estamos em outubro de 1900 - 28 anos depois que o excêntrico Phileas Fogg aceitou e ganhou uma aposta de £20.000, dizendo que ele poderia dar uma volta ao mundo em 80 dias.

Quando a história da triunfante jornada de Fogg chegou aos jornais daquela época, os cinco estudavam na mesma universidade. Inspirados pela aposta ousada e por algumas canecas de cerveja do pub local, o grupo celebrou o grande feito com uma aposta um pouco mais modesta - uma boa garrafa de vinho para o primeiro que chegasse ao Le Procope em Paris.

Todos os anos eles se reuniam nessa data para celebrar o sucesso de Fogg e, a cada ano, uma nova expedição (cada vez mais difícil) e uma nova aposta (cada vez mais alta) eram feitas. Agora, na alvorada do século, é chegada a hora para uma nova jornada impossível. A aposta: US\$1 Milhão em uma competição onde é tudo ou nada. O objetivo: ver qual deles consegue viajar de trem pelo maior número de cidades nos EUA - em apenas 7 dias. A jornada começa agora...

Ticket to Ride é uma aventura ferroviária pelo país. Os jogadores competem para conectar diferentes cidades conquistando rotas de trem no mapa dos EUA.



TICKET  
TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF  
WONDER

GALÁPAGOS  
JOGOS

 2-5	 Acima de 8 anos	 30-60'
--	---	---

# COMPONENTES

- ◆ 1 Tabuleiro com o mapa das rotas ferroviárias dos EUA
- ◆ 240 Trens coloridos (45 de cada cor: Azul, Vermelho, Verde, Amarelo e Preto, mais alguns trens extras de cada cor para reposição)
- ◆ 142 Cartas ilustradas:



110 Cartas de Vagão (12 de cada um dos vagões: Normal, de Passageiro, Tanque, Refrigerado, de Carga, Hopper, de Carvão, de Frenagem, mais 14 Locomotivas)



30 Cartas de Bilhete de Destino

1 Carta de Ajuda

- ◆ 5 Marcadores de pontos de madeira (1 para cada jogador, Azul, Vermelho, Verde, Amarelo e Preto)
- ◆ 1 Regra do jogo
- ◆ 1 Número de acesso online da Days of Wonder

# PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque o tabuleiro com o mapa no centro da mesa. Cada jogador pega um conjunto com 45 trens e o seu marcador da cor correspondente. Cada jogador coloca o seu marcador de pontos no Início 1 da Trilha de Pontos que contorna o mapa. Durante o jogo, sempre que um jogador pontuar ele avança seu marcador de maneira correspondente.

Embaralhe as Cartas de Vagão e distribua uma mão inicial de 4 cartas para cada jogador 2. Coloque o restante das Cartas de Vagão próximas ao tabuleiro e revele as primeiras cinco cartas 3.

Coloque a carta de Maior Caminho Contínuo virada para cima próxima ao tabuleiro 4.

Embaralhe os Bilhetes de Destino e distribua 3 cartas para cada jogador 5. Cada jogador olha para os seus Bilhetes de Destino e decide com quais deseja ficar. Um jogador deve ficar com pelo menos dois Bilhetes, mas pode também, se preferir, ficar com os três. Os Bilhetes que não ficarem com os jogadores são colocados no final da pilha de Bilhetes de Destino. Essa pilha é colocada próxima ao tabuleiro 6. Os jogadores mantêm em segredo seus Bilhetes de Destino até o final do jogo.

Você está pronto para começar.

# OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é marcar o maior número de pontos. Pontos podem ser ganhos das seguintes maneiras:

- ◆ Conquistando uma rota entre duas cidades adjacentes no mapa;
- ◆ Ligando de maneira contínua as duas cidades listadas em cada Bilhete de Destino;
- ◆ Completando o Maior Caminho Contínuo.

Você perde pontos se não completar as rotas dos Bilhetes de Destino que você possui.

# O TURNO DE JOGO

O viajante mais experiente começa. Cada jogador faz uma ação por rodada, passando sua vez para o próximo jogador no sentido horário, até o final do jogo. Em seu turno, um jogador pode fazer uma (e apenas uma) das seguintes ações:

**Comprar Cartas de Vagão** – O jogador pode comprar 2 Cartas de Vagão. Ele pode pegar uma carta revelada (aberta) ou comprar uma carta fechada (no escuro) do topo da pilha de compras. Se ele comprar uma carta aberta ele deve repor, imediatamente, essa carta por outra carta, virada para cima, do topo da pilha de compras. O jogador compra então sua segunda carta, aberta ou fechada. (Veja Cartas de Vagão para regras especiais das Locomotivas).

**Conquistar uma Rota** – O jogador pode conquistar uma rota no tabuleiro jogando um conjunto de Cartas de Vagão que corresponda ao comprimento e à cor daquela rota, colocando assim suas peças de trem nos espaços conquistados. Ele, então, marca os pontos pela conquista, movendo seu Marcador de Pontos na Trilha de Pontos o número apropriado de espaços (veja a Tabela de Pontuação).

**Comprar Bilhetes de Destino** – O jogador compra 3 Bilhetes de Destino do topo da pilha. Ele deve escolher e ficar com pelo menos um desses Bilhetes, mas se ele quiser, também poderá ficar com dois ou até mesmo três Bilhetes. Todos os Bilhetes que forem retornados voltam para o final da pilha de Bilhetes de Destino.

# CARTAS DE VAGÃO

Existem 8 tipos de Cartas de Vagão, mais as Locomotivas. As diferentes cores de cada tipo das Cartas de Vagão são as mesmas encontradas nas rotas entre as cidades no tabuleiro – Rosa, Azul, Laranja, Branco, Verde, Amarelo, Preto e Vermelho.

Locomotivas são cartas multi-coloridas que funcionam como “curingas” e podem ser utilizadas com qualquer uma das cores para formar o grupo de cartas necessário para conquistar uma rota. Se a Locomotiva for uma das 5 cartas abertas, o jogador que a comprar só poderá comprar uma carta ao invés de duas. Se, após comprar uma carta aberta, a sua substituta for uma Locomotiva, o jogador não poderá comprá-la. Se, a qualquer momento, três das cinco cartas abertas forem Locomotivas, todas as cinco cartas são imediatamente descartadas e novas cartas são reveladas até formarem as novas cinco cartas abertas.

**Observação:** Se um jogador tiver a sorte de comprar uma Locomotiva no escuro (do topo da pilha de compras), ele ainda poderá comprar outra carta para um total de duas cartas nesse turno.

Não há limite de cartas na mão de um jogador.

Quando a pilha de compras acabar, a pilha de descarte é embaralhada e utilizada como nova pilha de compras. As cartas devem ser bem embaralhadas, já que as cartas descartadas estão em grupos da mesma cor.

No caso raro de não haver cartas na pilha de compras e também nenhuma carta no descarte, (devido aos jogadores estarem segurando muitas cartas nas mãos) o jogador não poderá comprar Cartas de Vagão. Ele deverá então escolher outro tipo de ação disponível.

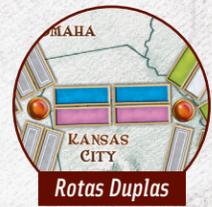
# CONQUISTANDO ROTAS

Para conquistar uma rota, um jogador deve jogar um conjunto de cartas igual ao número de espaços da rota e com a mesma cor correspondente (todas do mesmo tipo). A maioria das rotas precisam de um conjunto específico, por exemplo, uma rota azul deve ser conquistada com apenas Cartas de Vagão de Passageiro (Azuis). Algumas rotas – da cor cinza – podem ser conquistadas com um conjunto de qualquer cor (contanto que todas as cartas do conjunto sejam da mesma cor).

Quando uma rota for conquistada, o jogador coloca um de seus trens de plástico em cada espaço da rota. Todas as cartas utilizadas para conquistar uma rota são descartadas.

Um jogador pode conquistar qualquer rota disponível no tabuleiro. Não é necessário que as rotas conquistadas estejam conectadas a outras rotas dele. O jogador só poderá conquistar, no máximo, uma rota por turno, conectando duas cidades.

1 Carta Bônus de Maior Caminho Contínuo



Algumas cidades são conectadas por Rotas Duplas. As duas rotas que ligam as mesmas cidades não podem ser conquistadas pelo mesmo jogador.

**Observação Importante:** Em um jogo de 2 ou 3 jogadores, somente uma rota das Rotas Duplas pode ser utilizada. O jogador pode escolher qual delas ele irá utilizar e então a outra rota é interdita.

**Exemplo 1**

Para conquistar a rota de Montréal a New York, o jogador precisará de três Cartas de Vagão de Passageiro (Azuis).

**Exemplo 2**

Para conquistar a rota de Montréal a Toronto, o jogador pode usar qualquer conjunto de Cartas de Vagão, contanto que sejam do mesmo tipo.

## TABELA DE PONTUAÇÃO

Quando um jogador conquista uma rota, ele deve marcar os pontos conquistados movendo seu Marcador na Trilha de Pontos conforme a tabela ao lado.

## COMPRANDO BILHETES DE DESTINO

Um jogador pode, em seu turno, comprar mais Bilhetes de Destino. Para isso ele deve comprar 3 cartas do topo da pilha de Bilhetes de Destino. O jogador deverá ficar com pelo menos uma dessas cartas (Bilhetes), mas também poderá, se preferir, manter dois ou até os três Bilhetes comprados. Se existirem menos do que 3 Bilhetes de Destino na pilha, o jogador só compra o número de Bilhetes disponíveis. Todos os Bilhetes retornados devem ir para o final da pilha de Bilhetes de Destino.

Cada Bilhete de Destino possui o nome de duas cidades do mapa e um Valor de Pontos. No final da partida, se o jogador tiver conquistado uma série de rotas que conectem, de maneira contínua, essas duas cidades, ele deve adicionar o número de pontos indicados no Bilhete de Destino ao seu total de pontos. Se ele não conseguir ligar essas duas cidades, ele deve reduzir os pontos indicados em seu Bilhete de Destino de seu total de pontos.

Bilhetes de Destino são guardados em segredo até o final do jogo. Não há limites de Bilhetes de Destino que um jogador pode ter durante o jogo.

## FINAL DO JOGO

Quando o estoque de trens de plástico de um jogador chegar a 0, 1 ou 2 trens no final de seu turno, todos os jogadores, incluindo esse jogador, têm mais um último turno. Depois, o jogo acaba e os jogadores calculam sua pontuação final.

## CALCULANDO OS PONTOS

Os jogadores devem sempre marcar os pontos quando conquistam rotas diferentes. No fim da partida, para ter certeza que não houve erros, uma recontagem pode ser feita. Não se preocupe.

Os jogadores devem então revelar seus Bilhetes de Destino e somar (ou subtrair) o valor de cada um deles, de acordo com o sucesso (ou não) da conexão entre as cidades de cada Bilhete.

O jogador que tiver o Maior Caminho Contínuo recebe uma carta especial de bônus que dá mais 10 pontos para ele. Quando comparar e medir o comprimento de cada caminho, leve em consideração apenas os caminhos por trens da mesma cor. Um Caminho Contínuo pode ter voltas e passar pela mesma cidade diversas vezes, mas um trem de plástico não pode ser levado em conta duas vezes dentro de um Caminho Contínuo. Em caso de empate para o maior Caminho Contínuo, ambos os jogadores marcam os 10 pontos adicionais.

O jogador com mais pontos ganha o jogo. Se dois ou mais jogadores empatarem, o jogador que completou o maior número de Bilhetes de Destino ganha. Caso ainda haja um empate, o jogador com a carta de Maior Caminho Contínuo ganha.

COMPRIMENTO DA ROTA	PONTOS
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

## Days of Wonder Online

Registre seu jogo de tabuleiro



Aqui está o seu bilhete de trem para Days of Wonder Online – A comunidade Online de jogos de tabuleiro onde TODOS os seus amigos jogam!

Registre seu jogo em [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com) para descobrir um web site cheio de variantes para jogos, mapas e muito mais.

Simplesmente clique no botão **New Player** e siga as instruções.

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

[www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br)

## CRÉDITOS

Jogo criado por Alan R. Moon

Ilustrado por Julien Delval

Traduzido por: Luiz Eduardo Ricci Coelho

Um agradecimento especial de Alan e DoW para todos que ajudaram a testar o jogo:

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.