

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

AVENTURA CONTINUĂ! EUROPA

De pe coastele stâncoase din Edinburgh până în portul însořit al Constantinopolului, de pe aleile prăfuite din Pamplona până în impunătoarea gară a Berlinului, *Ticket to Ride Europa* te va purta într-o nouă aventură prin marile orașe ale Europei secolului trecut. Te vei aventura într-o călătorie prin întunecatele tunele ale Elveției? Vei avea curajul să te îmbarci la bordul unui feribot pentru a traversa Marea Neagră? Sau vei construi impunătoare gări în marile capitale ale vechilor imperii! Următoarea ta mutare te-ar putea transforma în cel mai mare magnat al căilor ferate din Europa!

Fă-ți bagajele, cheamă hamalul și urcă-te în tren!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



COMPONENTE

- ◆ 1 tablă de joc cu harta Europei
- ◆ 240 vagoane (câte 45 din fiecare culoare: albastru, roșu, verde, galben și negru, plus câteva de rezervă)
- ◆ 15 gări (câte 3 din fiecare culoare: albastru, roșu, verde, galben și negru)
- ◆ 158 cărți de joc ilustrate incluzând:



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

46 Cărți Traseu



40 trasee normale



6 trasee lungi cu fundal albastru

1 Carte bonus Europa Express, pentru cel mai lung traseu continuu



1 Carte Tabel cu Punctarea Rutelor

- ◆ 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 (pe ultima pagină a regulamentului).

NOTĂ IMPORTANTĂ

Jucătorii care sunt familiarizați cu primul joc din această serie, Ticket to Ride™, ar trebui să își îndrepte atenția către noile elemente: feriboturi, tuneluri și gări.

PREȚUTIREA JOCULUI

Se așează tabla de joc în centrul mesei. Fiecare jucător primește 45 de vagoane, 3 gări și pionul de scor corespunzător culorii alese: albastru, roșu, verde, galben sau negru. Jucătorii își plasează pionii pe poziția Start ❶ a traseului de scor aflat pe marginea tablei de joc.

Cărțile Tren se amestecă, apoi se împart câte patru fiecărui jucător ❷.

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 ❸.

Cartea bonus Europa Express și Cartea Tabel cu Punctarea Rutelor se așează lângă tabla de joc ❹.

Din pachetul Cărților Traseu se scot cele cu trasee lungi (cele șase cu fundal albastru), se amestecă, apoi se împarte câte una fiecărui jucător ❺. Cărțile cu trasee lungi rămase se pun înapoi în cutie, fără ca jucătorii să le vadă.

Cărțile cu trasee normale (toate cele cu fundal deschis) se amestecă, apoi se împart câte trei fiecărui jucător ❻, iar pachetul rămas se așează lângă tabla de joc.

Acum puteți începe jocul.

ÎNCEPUTUL JOCULUI

Înainte de prima rundă, jucătorii trebuie să decidă ce Cărți Traseu vor păstra și ce cărți vor înapoia dintre cele patru primite inițial. Fiecare jucător trebuie să păstreze cel puțin două cărți, dar poate păstra și mai multe dacă dorește. Se pot înapoia atât cărți cu trasee normale cât și cărți cu trasee lungi. Acestea se pun înapoi în cutie, fără a fi arătate celorlalți jucători. Jucătorii păstrează cărțile alese până la sfârșitul jocului.

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 (obținând astfel Cartea bonus Europa Express);
- ◆ Fiecare gară ce nu a fost construită până la sfârșitul jocului.

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 vizitat cele mai multe țări europene. Când este rândul său, un jucător trebuie să efectueze una (și numai una) dintre următoarele patru acțiuni:

Să tragă Cărți Tren – Jucătorul trage două cărți, sau una singură dacă cea pe care a ales-o, dintre cele cu fața în sus, este locomotivă (vezi **Locomotivele** pentru reguli speciale);

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;

Să construiască o gară – Jucătorul poate construi o gară în orice oraș care nu are deja una. Pentru a construi prima gară, jucătorul etalează o Carte Tren de orice culoare și așează una din garile sale în orașul ales. Pentru a construi cea de-a doua gară, el trebuie să etaleze două cărți de aceeași culoare, iar pentru cea de-a treia etalează trei cărți de aceeași culoare.

TRAGEREA CĂRȚILOR 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 corespunde culorilor diferitelor rute dintre orașe – Mov, Albastru, Portocaliu, Alb, Verde, Galben, Negru și Roșu.

Într-o rundă un jucător poate trage două Cărți Tren. Oricare dintre acestea poate fi trasă fie din cele cinci cu fața în sus, fie din pachet (tragere oarbă). Atunci când jucătorul trage una din cele cinci cărți, trebuie să o înlocuiască imediat cu următoarea carte din pachet.

Dacă jucătorul trage o locomotivă din cele cinci cărți cu fața în sus, nu mai are voie să tragă altă carte în runda respectivă (vezi **Locomotivele**).

În momentul în care trei dintre cele cinci cărți cu fața în sus sunt locomotive, se decartază imediat toate cărțile și se înlocuiesc cu următoarele cinci din pachet.

Jucătorii pot avea oricâte Cărți Tren în mână. Atunci 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, să tragă Cărți Traseu sau să construiască o gară.



LOCOMOTIVELE

Locomotivele sunt multicolore și au rol de jokeri.

Cărțile cu locomotivă pot face parte din orice set de cărți la revendicarea unei rute. De asemenea, acestea sunt necesare pentru revendicarea rutelor feribot (vezi **Rutele feribot**).

Dacă un jucător alege o locomotivă din 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 din cele cinci cărți, nu poate fi niciodată o locomotivă.

Totuși, 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 acea rundă.



TRAGEREA

O rută este un set continuu de spații colorate (în unele cazuri spațiile sunt gri) între două orașe alăturate de pe hartă. Pentru a revendica o rută un jucător trebuie să etaleze un număr de cărți cu vagon, egal și de aceeași culoare cu numărul de spații ce formează ruta.

Majoritatea rutelor necesită un anumit tip de cărți cu vagon pentru a fi revendicate. Cărțile cu locomotivă pot înlocui orice carte cu vagon (vezi Exemplul 1).

Rutele gri pot fi revendicate etalând orice set de cărți cu vagon de aceeași culoare (vezi Exemplul 2).

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. După aceea jucătorul își avansează pionul pe traseul de scor cu un număr de spații corespunzător lungimii rutei revendicate, conform Tabelului cu Punctarea Rutelor de la pagina 7 (acest tabel se regăsește și pe tabla de joc).

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.

O rută trebuie revendicată în totalitate într-o singură rundă. De exemplu, un jucător nu poate pune două vagoane pe o rută de trei spații, după care să aștepte runda următoare pentru a pune și cel de-al treilea vagon.

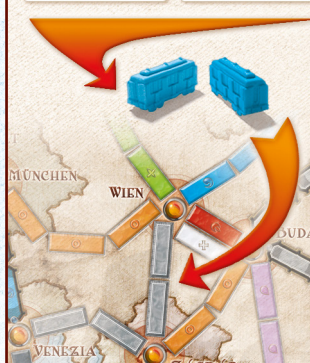
Un jucător nu poate revendica mai mult de o rută într-o rundă de joc.

Exemplul 1



Pentru a revendica o rută galbenă cu o lungime de trei spații, un jucător poate etala oricare din următoarele combinații: trei cărți galbene; două cărți galbene și o locomotivă; o carte galbenă și două locomotive; sau trei locomotive.

Exemplul 2



O rută gri cu o lungime de două spații poate fi revendicată etalând două cărți roșii; o carte galbenă și o locomotivă; sau două locomotive.



RUTELE DUBLE

Unele orașe sunt legate prin rute duble. Acestea sunt rute ale căror spații sunt paralele și egale ca număr de la un oraș la altul. Un jucător nu poate revendica amândouă rutele ce formează o rută dublă.



NOTĂ IMPORTANTĂ

În cazul jocurilor cu doi sau trei jucători, se va folosi doar una dintre cele două rute ce formează ruta dublă. Un jucător poate revendica pe oricare din cele două rute, cealaltă nemaiputând fi revendicată până la sfârșitul jocului.

RUTELE FERIBOT

Rutele feribot sunt rute speciale, de culoare gri, ce leagă peste apă două orașe. Sunt ușor de identificat prin locomotivele ilustrate pe cel puțin unul din spațiile ce alcătuiesc ruta.

Pentru a revendica o rută feribot, un jucător trebuie să etaleze câte o carte cu locomotivă pentru fiecare locomotivă ilustrată pe ruta respectivă, împreună cu setul de cărți uzual pentru restul spațiilor.



RUTELE TUNEL



Rutele tunel sunt ușor de identificat prin semnele de tunel și conturul din jurul fiecărui spațiu al rutei.

Rutele tunel sunt speciale prin faptul că un jucător nu poate ști dinainte lungimea rutei pe care dorește să o revendice!

Când încearcă să revendice o rută tunel, jucătorul mai întâi etalează un număr de cărți egal cu numărul de spații ce alcătuiesc ruta respectivă. După aceea, din pachetul de Cărți Tren se întorc primele trei cărți. Pentru fiecare carte întoarsă din pachet, de aceeași culoare cu cele etalate la revendicarea rutei, jucătorul trebuie să etaleze încă o carte de aceeași culoare, sau o locomotivă. Numai atunci jucătorul va reuși să revendice ruta tunel.

Dacă jucătorul nu are suficiente cărți cu vagon de aceeași culoare (sau dacă nu vrea să le joace), el își poate lua înapoi cărțile etalate pentru revendicarea rutei tunel, iar rându-l său se încheie.

La sfârșitul rându-lui său, cele trei Cărți Tren care au fost întoarse pentru ruta tunel vor fi decartate.

Nu uitați că locomotivele sunt multicolore și au rol de joker. Astfel, orice locomotivă trasă din pachet în timpul încercării de revendicare a unei rute tunel, va avea automat aceeași culoare cu cea a cărților etalate pentru revendicarea rutei respective, iar jucătorul va trebui să joace încă o carte.

Dacă un jucător încearcă să revendice o rută tunel folosind doar locomotive, el trebuie să etaleze cărți suplimentare (în acest caz cărți cu locomotivă) numai dacă printre cele trei cărți care se întorc din pachet sunt locomotive.

În cazul foarte rar în care nu se pot întoarce toate cele trei cărți, pentru că nu sunt suficiente cărți în pachet și nici cărți decartate pentru a forma unul nou, se vor întoarce doar cele disponibile. Dacă nu se poate întoarce nici o carte, atunci tunelul se poate revendica fără a mai etala alte cărți.



Exemplul 1



Exemplul 2



Exemplul 3



TRAGEREA CĂRȚILOR TRASEU

Când este rândul său, un jucător poate trage trei Cărți Traseu din pachet. Când au rămas mai puțin de trei cărți în pachet, jucătorul le trage doar pe cele rămase.

Jucătorul trebuie să păstreze minimum o carte, dar poate păstra și două sau trei dacă dorește. Cărțile pe care jucătorul nu dorește să le păstreze se așează înapoi în pachet, la baza lui. Cărțile Traseu care nu au fost înapoiate imediat trebuie păstrate de jucător până la sfârșitul jocului. Acestea nu pot fi înapoiate în următoarele runde în care se trag Cărți Traseu.

O Carte Traseu poate aduce fie un bonus, fie o penalitate; obiectivul unui jucător reprezintă unirea celor două orașe de pe acea carte. 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.

CONSTRUIREA GĂRILOR

O gară îi permite celui care a construit-o să folosească una și doar una din rutele ce aparțin altui jucător, rută care pornește sau sosește în acel oraș, ajutându-l astfel să unească orașele de pe cărțile sale cu trasee.

Gările pot fi construite în orice oraș în care nu a fost construită deja una, chiar dacă rutele ce pleacă sau sosesc în orașul respectiv nu sunt încă revendicate. Nu se pot construi două gări în același oraș.

Fiecare jucător poate construi o singură gară pe rundă și maximum trei gări pe toată durata jocului.

Pentru a construi prima gară, un jucător etalează o carte cu vagon apoi își așează una din gările sale în orașul ales. Pentru a construi cea de-a doua gară, el trebuie să etaleze două cărți cu vagon de aceeași culoare; iar pentru cea de-a treia etalează trei cărți de aceeași culoare. Ca și până acum, orice carte cu vagon poate fi înlocuită cu o carte cu locomotivă.

Dacă un jucător folosește aceeași gară pentru a uni orașe ce formează trasee de pe mai multe din Cărțile sale Traseu, el trebuie să folosească, pentru aceste trasee, aceeași rută ce pleacă sau sosește în orașul cu gara sa. El nu trebuie să se hotărască decât la sfârșitul jocului ce rută adversă va folosi.

Jucătorii construiesc gări numai dacă doresc. Pentru fiecare gară neconstruită, un jucător câștigă câte patru puncte la sfârșitul 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 realizate se va adăuga la scorul total, iar cea a traseelor nerealizate se va scădea din scorul total.

Nu uitați că fiecare gară îi permite celui care a construit-o să folosească o singură rută (doar una!) care aparține unui alt jucător, rută care pleacă sau sosește în acel oraș, cu scopul de a-și completa un traseu de la un oraș la altul de pe cărțile sale cu trasee. Dacă un jucător folosește aceeași gară pentru a uni orașe ce formează trasee de pe mai multe din Cărțile sale Traseu, el trebuie să folosească, pentru aceste trasee, aceeași rută ce pleacă sau sosește în orașul cu gara sa.



Jucătorilor li se adaugă câte 4 puncte pentru fiecare gară pe care nu au construit-o.

Jucătorul care a realizat cel mai lung traseu continuu va primi Cartea Europa Express și cele 10 puncte bonus. 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. Rutele adversarilor pe care le poate folosi un jucător cu ajutorul gărilor, nu se socotesc atunci când se calculează cea mai lungă 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 cele mai puține gări construite. Dacă în continuare este egalitate, câștigă jucătorul cu cel mai lung traseu continuu.



LUNGIMEA RUTEI	PUNCTE CÂȘTIGATE
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

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

CALCULAREA SCORULUI FINAL

+

+

+

=

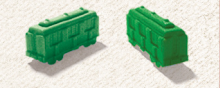
SCOR FINAL

Scorul actual

Bonus/Penalizare pentru Cărțile Traseu

+4 puncte /gară neconstruită

bonus Europa Express



Jucătorul cu 2 sau mai puține vagoane la sfârșitul rândului său semnalează runda finală a jocului.



CUPRINS

Componente	p.2	• Rutele feribot	p.5
Pregătirea jocului	p.2	• Rutele tunel	p.5
Scopul jocului	p.3	— Tragerea Cărților Traseu	p.6
Runda de joc.....	p.3	— Construirea gărilor	p.6
— Tragerea Cărților Tren	p.3	Finalul jocului.....	p.7
• Locomotive.....	p.4	Calcularea scorului.....	p.7
— Revendicarea rutelor.....	p.4	Days of Wonder Online	p.8
• Rutele duble.....	p.4		

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](http://www.daysof wonder.com) pentru a descoperi variante de joc, hărți adiționale și multe altele.

Apasă butonul **New Player** și urmărește instrucțiunile.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

REALIZARE

Un joc de Alan R. Moon

Ilustrații de Julien Delval

Design grafic de Cyrille Daujean

Dorim să mulțumim următorilor pentru contribuția adusă:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquist și echipei Days of Wonder.

Notă Geografică: Ne-am străduit să reprezentăm cu acuratețe granițele politice ale Europei în 1901 și să păstrăm numele orașelor în limba locală. Totuși, pentru buna desfășurare a jocului, am fost nevoiți să modificăm ușor poziția anumitor orașe pe hartă.

