

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

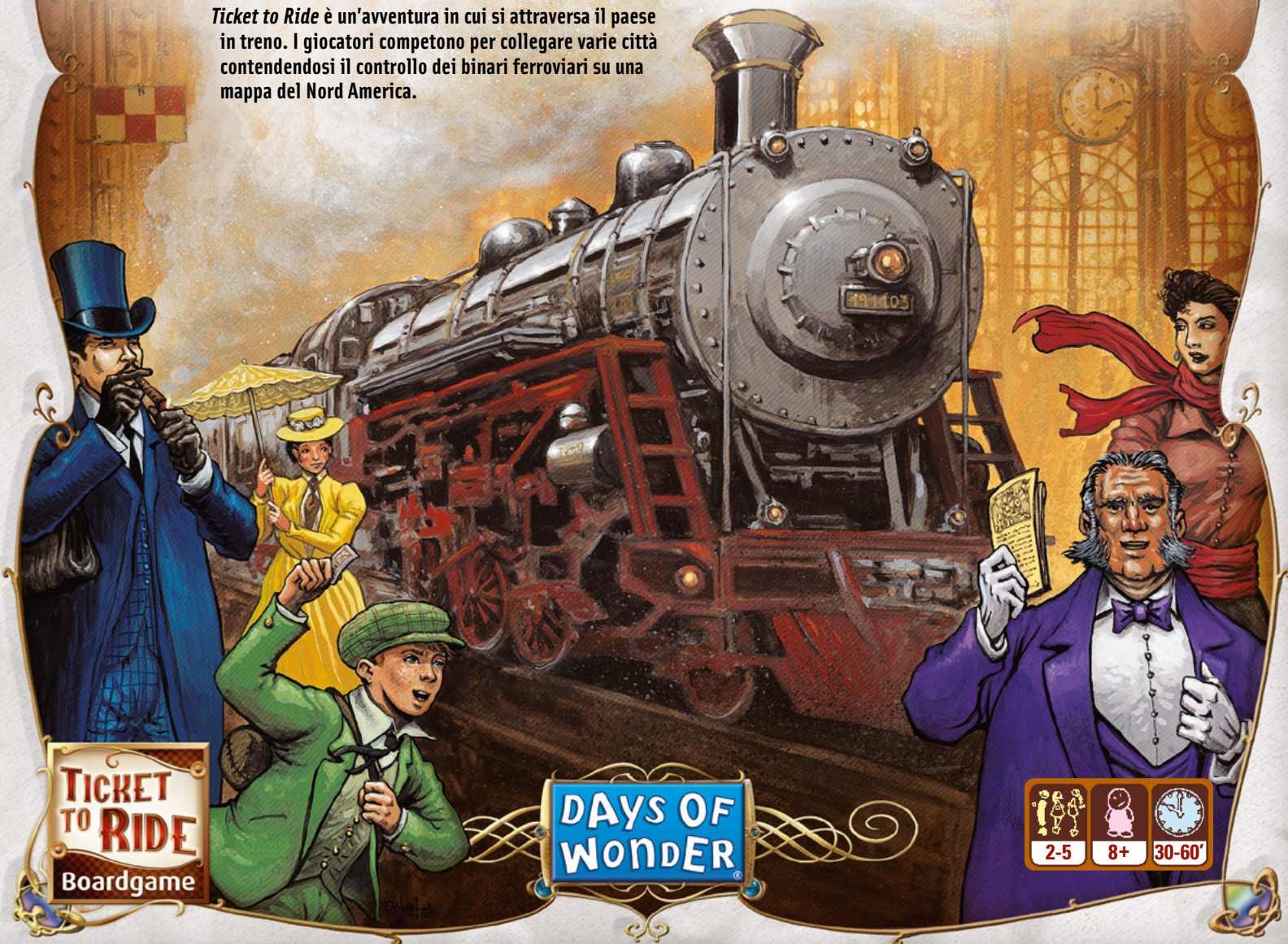
UN GIOCO DI AVVENTURA FERROVIARIA ATTRAVERSO LA NAZIONE!

In una piovosa sera d'autunno, cinque vecchi amici si incontrarono nella sala sul retro di uno dei più vecchi ed esclusivi club cittadini. Ognuno aveva percorso una lunga distanza, da ogni angolo del mondo, per essere presente all'incontro in quel preciso giorno... il 2 ottobre 1900, a 28 anni dal giorno in cui un eccentrico londinese, Phileas Fogg, aveva vinto 20.000 sterline scommettendo che avrebbe fatto il *Giro del Mondo in 80 Giorni*.

Quando la storia del trionfale viaggio di Fogg era comparsa su tutti i quotidiani, i cinque frequentavano l'università assieme. Ispirati da quell'impetuosa scommessa e da qualche pinta di troppo bevuta al pub locale, il gruppo decise di commemorare quella circumnavigazione con un'escursione e una scommessa più modesta: una bottiglia di buon chiacchietto al primo che sarebbe riuscito ad arrivare a *Le Procope* a Parigi.

A ogni anno successivo si incontrarono per celebrare l'anniversario e rendere omaggio a Fogg. E ogni anno proposero una nuova spedizione (sempre più difficile) e una nuova scommessa (sempre più costosa). Poi, all'alba del nuovo secolo, giunse il momento di compiere un nuovo viaggio impossibile. La posta: 1 milione di dollari che sarebbero andati a un unico vincitore. L'obiettivo: scoprire chi di loro sarebbe riuscito a visitare il maggior numero di città del Nord America viaggiando in treno... in soli 7 giorni. Il viaggio sarebbe cominciato immediatamente...

Ticket to Ride è un'avventura in cui si attraversa il paese in treno. I giocatori competono per collegare varie città contendendosi il controllo dei binari ferroviari su una mappa del Nord America.



TICKET
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF
WONDER



CONTENUTO

- ◆ 1 mappa della rete ferroviaria del Nord America
- ◆ 240 Vagoni Colorati (45 per ogni colore: Blu, Rosso, Verde, Giallo e Nero, più alcuni vagoni di scorta per ogni colore)
- ◆ 142 carte illustrate, suddivise in:



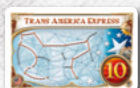
110 carte Treno: 12 di ogni colore: Viola, Bianco, Blu, Giallo, Arancio, Nero, Rosso e Verde, più 14 Locomotive



30 carte Biglietto Destinazione



1 carta Riassuntiva



1 carta bonus per il Percorso Continuo Più Lungo

- ◆ 5 Segnapunti in legno (1 per ogni colore dei giocatori: Blu, Rosso, Verde, Giallo e Nero)
- ◆ 1 Regolamento

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di 45 Vagoni Colorati e il relativo Segnapunti. Ogni giocatore colloca il suo Segnapunti sulla casella di partenza **1** della Tabella Punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna dei punti, fa avanzare il suo Segnapunti dell'ammontare appropriato.

Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di 4 carte a ogni giocatore **2**.

Posizionate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate le prime cinque carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **3**.

Collocate la carta bonus per il Percorso Continuo Più Lungo a faccia in su accanto al tabellone **4**.

Mescolate i Biglietti Destinazione e distribuitene tre a ogni giocatore **5**. Ogni giocatore guarda i suoi Biglietti Destinazione e decide quali desidera tenere. Un giocatore deve tenerne almeno due, ma può tenerli anche tutti e tre, se desidera. Tutte le carte restituite vengono collocate sul fondo del mazzo dei Biglietti Destinazione. Questo mazzo viene poi collocato a faccia in giù accanto al tabellone **6**. I giocatori devono tenere i loro Biglietti Destinazione segreti fino alla fine della partita.

Ora siete pronti per cominciare.

OBIETTIVO DEL GIOCO

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

- ◆ Controllando una Linea tra due città adiacenti sulla mappa;
- ◆ Completando con successo un percorso di linee tra due città elencate sui propri Biglietti Destinazione;
- ◆ Completando il Percorso Continuo Più Lungo.

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

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che è il viaggiatore più esperto comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario. Al suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

Pescare Carte Treno - Il giocatore può pescare due carte Treno. Può pescare ognuna di queste carte dalle cinque a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pescata 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. Poi pesca la sua seconda carta, sempre scegliendo tra le carte a faccia in su o quella in cima al mazzo. (Vedi Pescare Carte Treno per le regole speciali relative alle Locomotive).

Controllare una Linea - Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Colloca uno dei suoi vagoni colorati su ogni casella e ottiene il numero di punti indicato sulla Tabella Punteggi delle Linee relativo alla lunghezza di quella linea.

Pescare Biglietti Destinazione - Il giocatore pesca tre Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo. Deve tenerne almeno uno, ma può tenerne due o anche tutti e tre, se preferisce. Tutte le carte restituite vengono collocate in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione.

PESCARRE CARTE TRENO

Esistono otto tipi di carte Treno regolari, suddivise in 12 di ogni tipo più 14 carte Locomotiva. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori delle varie linee tra le città sul tabellone: Viola, Blu, Arancio, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Le Locomotive sono carte multicolori e fungono da jolly che possono essere giocati assieme a qualsiasi serie di carte quando si controlla una linea. È possibile giocare solamente carte Locomotiva per prendere il controllo di una linea. Se una delle cinque carte a faccia in su è una Locomotiva, il giocatore che la pesca deve

pescare solo una carta, anziché due. Se, dopo avere pescato una carta, la carta sostitutiva è una Locomotiva, il giocatore non può prenderla. Se in un qualsiasi momento tre delle cinque carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e cinque le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su cinque nuove carte per sostituirla.

Nota: 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 può ancora pescare un totale di due carte in quel turno.

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano gli scarti e si compone un nuovo mazzo di pesca. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie.

Nell'improbabile evento che 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 o Pescare Biglietti Destinazione.

CONTROLLARE UNA LINEA

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte pari al numero di caselle della linea scelta. Le carte della serie devono essere dello stesso tipo. Numerose linee richiedono una serie specifica di carte colorate per poterne prendere il controllo. Per esempio, per prendere il controllo di una linea Blu bisogna usare le carte Treno di colore Blu. Alcune linee (quelle di colore Grigio) possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi.

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.

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



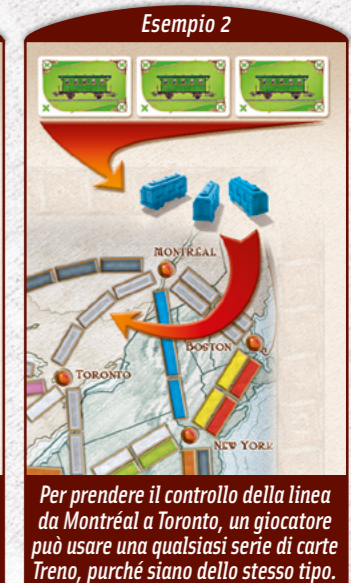
Doppie Linee

Alcune città sono collegate da Doppie Linee. Nessun giocatore può reclamare entrambe le linee tra le stesse città nel corso della partita.

Nota Importante: Nelle partite a due o a tre giocatori è possibile usare 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.



Per prendere il controllo della linea da Montréal a New York, un giocatore ha bisogno di giocare una serie di tre carte Treno Blu.



Per prendere il controllo della linea da Montréal a Toronto, un giocatore può usare una qualsiasi serie di carte Treno, purché siano dello stesso tipo.

TABELLA DEI PUNTEGGI DELLE LINEE

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, segna i punti che riceve facendo avanzare il suo Segnapunti lungo la Tabella Punteggio.

PESCARRE BIGLIETTI DESTINAZIONE

Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo pesca tre nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Deve tenerne almeno una, ma può tenerne due o anche tutte e tre, se desidera. Se nel mazzo rimangono meno di tre Biglietti Destinazione, il giocatore pesca solo quelli rimasti disponibili. Tutte le carte restituite vengono collocate in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione.

Ogni Biglietto Destinazione include il nome di due città sulla mappa e un valore in punti. Se un giocatore riesce a completare una serie di linee per collegare le due città, *aggiunge* l'ammontare di punti indicati sul Biglietto Destinazione al suo totale in punti alla fine della partita. 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 occhi dei giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita.

FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di plastica colorati di un giocatore scende a due vagoni o meno 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 guadagnati 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 al loro punteggio totale.

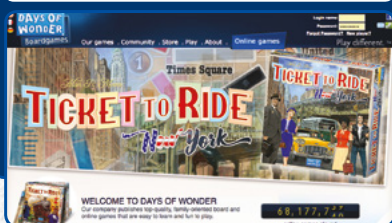
Il giocatore che ha il Percorso Continuo Più Lungo di linee riceve la speciale carta bonus e aggiunge 10 punti al suo punteggio. Una linea continua può essere collegata in circolo e passare attraverso la stessa città più di una volta, ma ogni singolo vagone di plastica non può mai essere usato due volte all'interno della stessa linea. Se più giocatori sono in parità per il percorso più lungo, ognuno riceve i 10 punti bonus.

Il giocatore che ha accumulato 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 tra i due ha realizzato il Percorso Continuo Più Lungo.

LUNGHEZZA DELLA LINEA	PUNTI OTTENUTI
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

Days of Wonder Online

Registra il tuo gioco da tavolo



Ecco il tuo biglietto del treno per Days of Wonder Online - La comunità dei giochi da tavolo online dove giocano TUTTI i tuoi amici!

Registra il tuo gioco su www.daysof wonder.com per scoprire varianti di gioco, mappe aggiuntive e altro ancora.

È sufficiente cliccare sul bottone **New Player** e seguire le istruzioni.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Un ringraziamento speciale da parte di Alan e DoW a tutti coloro che hanno collaborato al playtest del gioco:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave e 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.

Distribuito in Italia da:
ASMODEE ITALIA SRL
Via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) - ITALY
www.asmodee.it