

## Benvenuti a Ticket to Ride® Asia – una divertente nuova espansione che introduce la modalità a squadre e l'opportunità di includere un 6° giocatore nelle vostre partite di Ticket to Ride.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco, oltre che l'introduzione della modalità a squadre, per la Mappa dell'Asia e presume che tu conosca già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di Ticket to Ride.

Questo gioco è un'espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- Una riserva di 45 vagoni per squadra ed i corrispettivi Segnapunti prelevati da Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa
- 110 Carte Treno prelevate dalle stesse o dall'espansione USA 1910

È necessario usare anche i portacarte e i vagoni di plastica aggiuntivi inclusi in questa espansione (9 vagoni di plastica aggiuntivi di ogni colore corrispondente e 2 portacarte in legno per ogni squadra).

### MODALITÀ A SQUADRE

La Mappa dell'Asia è concepita specificamente per le partite a squadre per un totale di 4 o 6 giocatori. I giocatori dovranno formare delle squadre da 2 prima di iniziare la partita e sedersi a fianco del proprio compagno di squadra, in modo che i membri della stessa squadra giochino sempre consecutivamente.

Si suddividono i vagoni di plastica per colore in base al colore della squadra, formando 2 parti da 27 vagoni e assegnando una parte a ogni membro della squadra. I giocatori della stessa squadra calcolano il punteggio assieme, usando il Segnapunti comune del colore corrispondente, ma dovranno tenere le loro serie di vagoni separate l'una dall'altra.

I membri della stessa squadra condividono anche 2 portacarte (uno per le carte Treno comuni, l'altro per i Biglietti Destinazione comuni della loro squadra) e li collocano davanti a loro, a portata di mano di entrambi. Durante la partita i compagni di squadra possono consultarsi tra loro a livello generale, ma non possono scambiarsi informazioni di gioco, tranne quando consentito dalle regole che definiscono l'uso dei portacarte della loro squadra.

### CARTE TRENO

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 4 carte Treno, come in una normale partita di Ticket to Ride, e le tiene per sé: il portacarte delle carte Treno comuni rimane vuoto.

Durante la partita, quando un giocatore sceglie di pescare carte Treno, deve tenerne una nella sua mano e mettere l'altra nel portacarte della sua squadra. Quando un giocatore pesca la prima carta, deve immediatamente decidere se aggiungerla alla sua mano o condividerla con il suo compagno di squadra mettendola nel portacarte comune. La seconda carta pescata finirà nell'altra destinazione (che si tratti della mano o del portacarte). Se il giocatore sceglie di pescare una singola Locomotiva a faccia in su, deve metterla nel portacarte comune.

Per prendere il controllo di una linea, un giocatore può usare una qualsiasi combinazione di carte Treno dalla sua mano e/o dal portacarte della sua squadra.

### BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione include 60 Biglietti Destinazione. All'inizio della partita, ogni giocatore riceve, in segreto da tutti gli altri giocatori (incluso il suo compagno di squadra), 5 Biglietti Destinazione e deve tenerne almeno 3. Una volta che entrambi i compagni di squadra hanno scelto i loro Biglietti Destinazione, devono simultaneamente collocarne 1 nel portacarte dei Biglietti Destinazione, comuni della squadra. Quindi ogni squadra condivide 2 Biglietti Destinazione, all'inizio della partita. Tutti gli altri Biglietti rimasti nelle mani dei giocatori devono rimanere segreti.

Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 4 e deve tenerne almeno 1. Il giocatore colloca poi 1 di questi Biglietti appena presi nel portacarte dei biglietti comuni della squadra, tenendo gli altri segreti al suo compagno di squadra.

I Biglietti Destinazione che non tiene, sia quelli all'inizio partita che quelli ottenuti pescando nuovi Biglietti Destinazione durante la partita, vengono collocati in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione, come in una regolare partita di Ticket to Ride.

### CONDIVIDERE PIÙ BIGLIETTI

Durante una partita, un giocatore può usare il suo intero turno per mettere fino a 2 Biglietti Destinazione dalla sua mano nel portacarte dei biglietti comuni, per condividere informazioni con il suo compagno di squadra. Il giocatore non potrà fare altro in quel turno.

### DOPPIE E TRIPLE LINEE

Nelle partite a 4 giocatori, una volta che un giocatore ha preso il controllo di una delle Doppie Linee, l'altra linea non è più disponibile per alcun giocatore. Esiste una sola eccezione: **Entrambe le linee della Doppia Linea da Hong Kong a Canton restano aperte** anche quando ci sono solo 4 giocatori.

La Mappa dell'Asia contiene anche Triple Linee. Nelle partite a 4 giocatori è possibile prendere il controllo soltanto di 2 delle 3 linee, ma entrambi i giocatori di una stessa squadra possono decidere di prendere il controllo di una linea a testa, estromettendo a tutti gli effetti l'altra squadra.

### GALLERIE

In Asia le Gallerie funzionano proprio come in Ticket to Ride Europa, dove sono state presentate per la prima volta. L'unica differenza consiste nel fatto che sull'Himalaya si pesca dalla cima del mazzo un numero maggiore di carte Treno, che può variare da 4 a 6.

Le Gallerie sono linee speciali facilmente identificabili dai simboli speciali delle Gallerie e dai bordi evidenziati di ogni loro casella. Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una Linea Galleria, deve prima giocare il numero di carte richiesto dalla lunghezza della linea. Dopodiché scopre a faccia in su le prime carte da 4 a 6 (come indicato dal numero di quella particolare Linea Galleria) del mazzo di pesca delle carte Treno. Per ogni carta scoperta in questo modo il cui colore corrisponda al colore delle carte giocate per controllare la Galleria (incluse le Locomotive) il giocatore deve giocare dalla sua mano o dalle carte condivise della sua squadra una carta aggiuntiva dello stesso colore (o una Locomotiva). Solo allora il giocatore riuscirà a prendere il controllo della Linea Galleria. Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore corrispondente (o non desidera giocarle), può riprendere in mano tutte le sue carte e il suo turno termina. Le carte Treno scoperte per la Galleria vengono scartate.

#### Riguardo alle Gallerie, occorre ricordare che:

- ◆ Le Locomotive sono carte jolly multicolore. Di conseguenza, ogni carta Locomotiva pescata obbliga il giocatore ad aggiungere una carta Treno (del colore corrispondente) o una Locomotiva.
- ◆ Se un giocatore tenta di attraversare una Galleria usando esclusivamente delle carte Locomotiva, dovrà giocare carte aggiuntive (che in questo caso saranno Locomotive) solo se compagno delle Locomotive tra le carte pescate per la Galleria.
- ◆ Nel raro caso in cui non ci siano abbastanza carte nei mazzi di pesca e degli scarti per scoprire nuove carte e determinare l'effetto della Galleria su un giocatore, si scoprono solo le carte rimaste disponibili. Se i giocatori accumulano carte a tal punto che non ne resta alcuna da scoprire, è possibile prendere il controllo di una Galleria senza rischiare carte aggiuntive.

### FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di plastica di una squadra scende a 4 o meno vagoni alla fine del turno di un giocatore, ogni giocatore, incluso quel giocatore, ha diritto a un ultimo turno. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.

Un bonus Asian Express da 10 punti viene assegnato alla squadra con il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone. Un bonus Globetrotter da 10 punti viene assegnato alla squadra che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione alla fine della partita. Se più squadre sono in parità, ognuna di esse riceve il bonus.

La squadra con il punteggio finale più alto vince la partita.

*Se più di una squadra è in parità per il maggior numero di punti, vince la squadra che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione. Se la parità persiste, vince la squadra che ha il Percorso Continuo Più Lungo.*

