

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

GIAPPONE



Benvenuti a Ticket to Ride® Giappone. Saltate su un Treno Proiettile per sfrecciare attraverso il paese e ammirare il Monte Fuji avvolto nella nebbia, oppure fermatevi a guardare le scimmie della neve nelle loro fonti termali. Siete anche appena in tempo per vedere sbocciare i fiori di ciliegio vicino a questi antichi castelli. Se invece preferite le trafficate megalopoli, allora forse la metropolitana di Tokyo fa più per voi. A prescindere da come decidiate di viaggiare per il Giappone, godetevi la corsa e raggiungete le vostre destinazioni prima dei vostri avversari.

Questo regolamento descrive i cambiamenti specifici al sistema di gioco per la Mappa del Giappone e presume che conosciate già le regole presentate per la prima volta nella versione originale di Ticket to Ride. Questa espansione è concepita per 2-5 giocatori.

Alcune città sono collegate da Doppie Linee. Queste sono linee le cui caselle sono parallele e della stessa lunghezza da una città all'altra. Nelle partite a 4 e 5 giocatori è possibile usare tutti i binari delle Doppie Linee (tuttavia, lo stesso giocatore può prendere il controllo soltanto di una di quelle linee). Nelle partite a 2 o 3 giocatori è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie Linee. Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una prima linea, l'altra linea che forma la Doppia Linea è considerata chiusa e inaccessibile agli altri giocatori per il resto della partita.

Per giocare con questa espansione sono necessari **20 vagoni** per giocatore, i Segnapunti corrispondenti e le carte Treno di Ticket to Ride o Ticket to Ride Europa assieme ai nuovi componenti elencati di seguito.

CONTENUTO

- ◆ 54 Biglietti Destinazione
- ◆ 16 vagoni bianchi Treno Proiettile
- ◆ 7 Segnapunti Progresso del Treno Proiettile

PREPARAZIONE

- ◆ Collocate i vagoni del Treno Proiettile accanto al tabellone.
- ◆ Ogni giocatore colloca il Segnapunti Progresso del Treno Proiettile del proprio colore sulla casella "0" del Tracciato Segnapunti Treno Proiettile.
- ◆ Distribuite 4 Biglietti Destinazione a ogni giocatore. Ogni giocatore deve tenerne almeno 2 ma può scegliere di tenerne 3 o anche tutti e 4, se preferisce. Mescolate assieme i Biglietti Destinazione scartati e rimetteteli in fondo al mazzo.



REGOLE SPECIALI

Durante il proprio turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

Pescare Carte Treno

La pesca delle carte funziona esattamente come descritto dalle regole del gioco base.

Controllare una Linea

Linee Treno Proiettile



Questa Mappa introduce un nuovo tipo di linea: la Linea Treno Proiettile. I giocatori lavoreranno insieme allo sviluppo di una grande rete ferroviaria del Treno Proiettile attraverso il paese. Una volta preso il controllo di una Linea Treno Proiettile, questa può essere usata da qualsiasi giocatore per completare i propri Biglietti Destinazione. Ovviamente ci sarà comunque della competizione, perché alla fine della partita i giocatori che avranno contribuito maggiormente a questo progetto otterranno una ricompensa più alta.

Per prendere il controllo di una Linea Treno Proiettile, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno il cui colore e quantità corrispondano al colore e al numero di caselle della linea scelta (le carte Locomotiva possono essere usate, come di norma).

Una volta fatto questo, invece di riscuotere immediatamente il numero corrispondente di punti come al solito, fa avanzare il suo Segnapunti Progresso del Treno Proiettile del numero appropriato di caselle lungo il Tracciato Segnapunti Treno Proiettile e colloca un **singolo** vagone bianco Treno Proiettile sulla linea al posto dei propri vagoni.

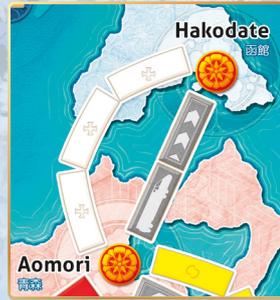
Se esaurite i vagoni Treno Proiettile, tutte le Linee Treno Proiettile di cui non è stato preso il controllo diventano delle normali Linee Grigie. I giocatori possono ora prenderne il controllo con i propri vagoni (collocando un vagone per casella sulla linea) seguendo le regole del gioco base, senza più avanzare lungo il Tracciato Segnapunti Treno Proiettile.

DAYS OF
WONDER

Il caso della Linea Aomori-Hakodate

Ci sono due linee tra Aomori e Hakodate ma non sono composte dallo stesso numero di caselle.

Questo significa che non sono Linee Doppie e che quindi seguono le regole normali.



Pescare Biglietti Destinazione



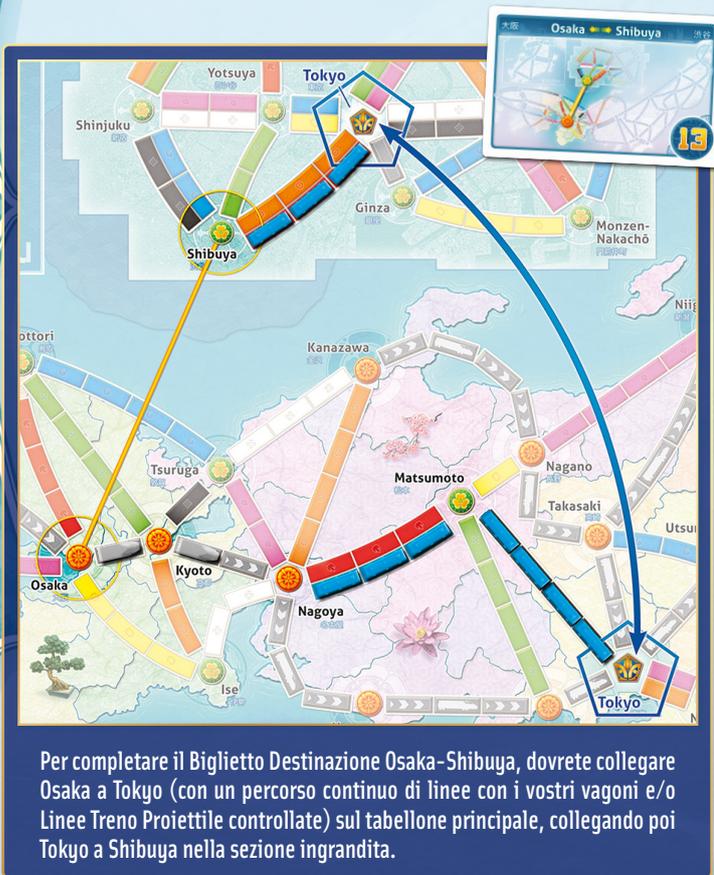
Un giocatore pesca 3 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo. Deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne 2 o anche tutti e 3, se preferisce. Ogni Biglietto Destinazione pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo.

Per completare i propri Biglietti Destinazione i giocatori possono usare una qualsiasi combinazione di linee di vagoni del proprio colore o Linee Treno Proiettile controllate, sia che ne abbiano preso loro il controllo o meno.

Isola di Kyushu e metropolitana di Tokyo

Queste 2 regioni appaiono sul tabellone come sezioni ingrandite della Mappa. Per prendere il controllo delle linee in queste aree si seguono le regole normali.

Per completare i Biglietti Destinazione all'interno e all'esterno di queste regioni, si deve considerare che una linea che porta a Tokyo o a Kokura sulla Mappa principale è collegata a tutte le linee che sono collegate alla stessa città sulla sezione ingrandita del tabellone. Quindi entrambi i luoghi di Tokyo (sulla Mappa principale e sulla sezione ingrandita) sono lo stesso luogo ed entrambi i luoghi di Kokura sono lo stesso luogo.



Per completare il Biglietto Destinazione Osaka-Shibuya, dovrete collegare Osaka a Tokyo (con un percorso continuo di linee con i vostri vagoni e/o Linee Treno Proiettile controllate) sul tabellone principale, collegando poi Tokyo a Shibuya nella sezione ingrandita.

FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di plastica colorati di un giocatore scende a due vagoni o meno alla fine del proprio turno e ci sono due vagoni Treno Proiettile o meno nella riserva, ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a un turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale aggiungendo i punti dei propri Biglietti Destinazione e il Bonus Treno Proiettile descritto di seguito.

A seconda del punteggio dei giocatori e delle loro relative posizioni sul Tracciato Segnapunti Treno Proiettile, i giocatori vincono o perdono dei punti bonus secondo questa tabella:

	5 giocatori	4 giocatori	3 giocatori	2 giocatori
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
X	-20	-20	-20	-20

In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità aggiungono i punti in base alla loro posizione e il giocatore successivo ottiene i punti in base alla sua posizione come se non ci fosse un pareggio.

Per esempio, in una partita a 5 giocatori se due giocatori sono in parità per il secondo posto e un giocatore non ha giocato una singola Linea Treno Proiettile, i bonus verranno ottenuti come segue:

- ◆ 25 punti per il primo giocatore
- ◆ 15 punti per i giocatori in parità
- ◆ -5 punti per il giocatore dietro di loro
- ◆ -20 punti per il giocatore che non ha partecipato.

Non sono previsti bonus Globetrotter o per il Percorso Continuo Più Lungo in questa espansione.

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Alan R. Moon
Illustrazioni di Julien Delval
Design grafico di Cyrille Daujean

Desideriamo ringraziare i seguenti playtester per il loro contributo: Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo e Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal, Julie McLaughlin e Colin Haigney.

Distribuito in Italia da:
ASMODEE ITALIA SRL

Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY
www.asmodee.it

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder, Inc.

Days of Wonder, il logo Days of Wonder, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europa e Ticket to Ride Giappone sono trademark o trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

DOW