

La maggior parte delle linee richiede una serie di carte di un colore specifico per poter essere controllata. Ad esempio, una linea rosa può essere controllata scartando carte Trasporto rosa. Le linee grigie, invece, possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi. 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.

Per controllare una linea verde lunga 3 caselle, un giocatore può scartare una delle seguenti combinazioni di carte:



Se il giocatore non ha abbastanza Carretti di plastica da collocare in ciascuna casella, non può controllare quella linea.

Quando il giocatore prende il controllo di una linea, riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo Segnapunti del numero appropriato di caselle lungo il Tracciato Punteggio, come indicato dalla Tabella Punteggi stampata sul tabellone.

Se la linea controllata contiene dei simboli carretto, il giocatore pesca anche 1 carta Bonus Merce dal mazzo corrispondente. Queste carte Bonus Merce devono essere collocate a faccia in su di fronte al loro proprietario, in modo che tutti i giocatori sappiano quante ne possiedono gli avversari.

Nota: Un giocatore raccoglie sempre 1 sola carta Bonus Merce per una linea, a prescindere da quanto sia lunga la linea con il simbolo carretto.

Pescare Carte Contratto

Ogni carta Contratto include il nome di 2 località e un valore in punti. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo di linee per collegare le 2 località, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sulla carta Contratto. Se invece non è riuscito a completare un percorso continuo di linee tra quelle località, sottrae il valore di punti indicato sulla carta Contratto dal suo punteggio totale. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di carte Contratto durante la partita.

Questa azione permette di usare il turno per pescare Carte Contratto aggiuntive. Per farlo il giocatore pesca 2 nuove carte dalla cima del mazzo Contratto. Il giocatore deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerle tutte e 2, se lo desidera. Ogni carta Contratto scartata va collocata in fondo al mazzo Contratto. Le carte Contratto pescate che non vengono immediatamente scartate devono essere tenute fino alla fine della partita.

Se nel mazzo rimane 1 sola carta Contratto, il giocatore pesca solo quella rimasta disponibile ed è obbligato a tenerla.

Le carte Contratto devono essere tenute segrete agli occhi degli altri giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita.



Fine della Partita e Calcolo dei Punteggi

Quando la riserva di Carretti di plastica di un giocatore scende a 2 Carretti di plastica o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a 1 turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale:

- 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.
- Successivamente, i giocatori rivelano tutte le loro carte Contratto. Il valore delle carte Contratto completate con successo si aggiunge al loro punteggio totale. Quello delle eventuali carte Contratto incomplete viene sottratto dal loro punteggio totale.
- Infine, i giocatori conteggiano i punti delle carte Bonus Merce. Ogni giocatore conta il numero delle carte Bonus Merce che ha raccolto durante la partita, controlla la sua relativa posizione secondo la tabella seguente e ottiene i punti bonus indicati:

	4 giocatori	3 giocatori	2 giocatori
1°	+8	+8	+8
2°	+6	+5	+4
3°	+4	+2	
4°	+2		

Un giocatore che non possiede carte Bonus Merce non può reclamare punti bonus.

In caso di parità, tutti i giocatori in parità conteggiano i punti per la propria posizione e si ignora la posizione immediatamente successiva.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita.

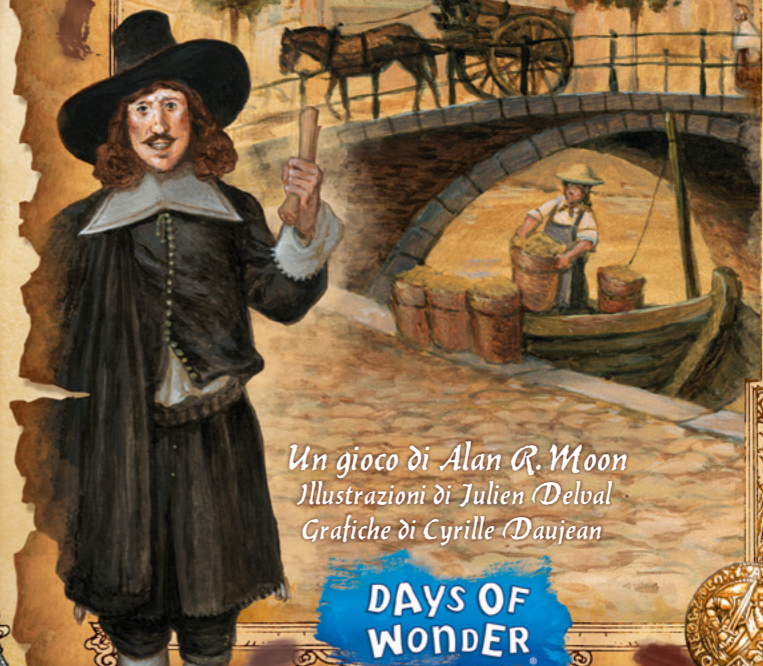
Se 2 o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più carte Contratto. Se la parità permane, i giocatori interessati condividono la vittoria.

Un ringraziamento speciale da parte di Alan e dalla DoW a tutti coloro che hanno collaborato al playtest del gioco: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo e Ian MacInnes, Michelle e Scott Alden, Ewan Martinot-Tudal, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch.

© 2004-2020 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, il logo Days of Wonder e Ticket to Ride sono trademark o trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58, 42018 San Martino in Rio (RE) - Italia
www.asmodee.it

Alan R. Moon TICKET TO RIDE Amsterdam



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

DAYS OF
WONDER

Benvenuti nel XVII secolo. Costruite la vostra rete commerciale nel vero cuore pulsante del commercio globale. Se siete in cerca di fortuna, Amsterdam vi attende!

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di Carretti di plastica colorati insieme al Segnapunti corrispondente e posiziona questo Segnapunti sulla casella di partenza **1**. Collocate le 16 carte Bonus Merce in un mazzo accanto al tabellone **2**.

Mescolate le carte Trasporto e distribuite una mano di partenza di 2 carte a ogni giocatore **3**. Collocate il mazzo restante di carte Trasporto accanto al tabellone, dopodiché girate le prime 5 carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **4**. Se 3 delle 5 carte Trasporto a faccia in su risultano essere carte Jolly multicolore, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono

Preparazione del Gioco

a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Mescolate le carte Contratto e distribuite 2 a ogni giocatore **5**. Ogni giocatore guarda le sue carte Contratto e decide quale o quali desidera tenere. Ogni giocatore deve tenerne almeno 1, ma può anche decidere di conservarle entrambe. Se sceglie di tenerne soltanto 1, la carta Contratto scartata viene riposta in fondo al mazzo Contratto. Poi collocate il mazzo accanto al tabellone **6**. I giocatori devono tenere le proprie carte Contratto segrete fino alla fine della partita.

e decide quale o quali desidera tenere. Ogni giocatore deve tenerne almeno 1, ma può anche decidere di conservarle entrambe. Se sceglie di tenerne soltanto 1, la carta Contratto scartata viene riposta in fondo al mazzo Contratto. Poi collocate il mazzo accanto al tabellone **6**. I giocatori devono tenere le proprie carte Contratto segrete fino alla fine della partita.

Ora siete pronti per cominciare.



Contenuto

- 1 mappa della rete commerciale di Amsterdam
- 64 Carretti di plastica colorati (16 per ogni colore)
- Alcuni Carretti di scorta
- 44 carte Trasporto (8 carte Jolly multicolori e 6 carte per ogni colore: rosa, blu, verde, nero, rosso, arancione)



- 24 carte Contratto
- 16 carte Bonus Merce
- 4 Segnapunti
- 1 regolamento



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 2 località adiacenti sulla mappa;
- Completando con successo un percorso continuo di linee tra 2 località elencate sulle proprie carte Contratto;
- Raccogliendo carte Bonus Merce controllando le linee con il simbolo carretto.

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

Il Turno di Gioco

Il giocatore più giovane comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario e ogni giocatore svolge il suo turno fino alla fine della partita. Nel suo turno, un giocatore deve eseguire 1 (e soltanto 1) delle 3 azioni seguenti: pescare carte Trasporto, controllare una linea o pescare carte Contratto.

Pescare Carte Trasporto



I colori delle carte Trasporto corrispondono ai colori delle varie linee sul tabellone: rosa, blu, verde, nero, rosso e arancione. Fanno eccezione le carte Jolly, carte multicolori che possono sostituire qualsiasi colore quando si controlla una linea. Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte Trasporto in qualsiasi momento. Questa azione permette di pescare 2 carte Trasporto. Il giocatore può pescare ognuna di queste carte dalle 5 a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca 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.

Attenzione: Se un giocatore pesca una carta Jolly a faccia in su come prima carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Una carta Jolly a faccia in su non può essere scelta come seconda carta.

Se, in un qualsiasi momento, 3 delle 5 carte Trasporto a faccia in su risultano essere carte Jolly, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano le carte scartate e si compone un nuovo mazzo di carte Trasporto.

Controllare una Linea

Una linea è una serie di caselle continue dello stesso colore che collega 2 località adiacenti sulla mappa.

Alcune località sono collegate da Doppia Linea (2 linee con un pari numero di caselle che collegano le stesse località). Nessun giocatore può controllare entrambe le linee di una Doppia Linea.

Nota: Nelle partite a 2 giocatori, una volta che 1 delle linee della Doppia Linea è stata controllata, l'altra linea viene considerata chiusa e inaccessibile all'altro giocatore per il resto della partita.

Per controllare una linea, un giocatore deve scartare una serie di carte Trasporto corrispondente al numero di caselle della linea scelta e collocare 1 dei suoi Carretti di plastica su ogni casella che compone quella linea.