

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®] EUROPA

Desde as colinas escarpadas de Edimburgo até às docas iluminadas pelo sol de Constantinopla, desde os becos poeirentos de Pamplona até uma estação varrida pelo vento de Berlim, "Ticket to Ride – Europa" leva-o numa nova aventura ferroviária pelas grandes cidades da Europa do virar do séc. XIX.

Arrisca uma viagem através dos túneis sombrios da Suíça? Aventura-se a subir a bordo de um "ferry" no Mar Negro? Ou a construir Estações de Comboios sumptuosas nas grandes capitais dos Impérios de antigamente? A sua próxima jogada pode simplesmente torná-lo no maior magnata de comboios da Europa!

Arrume a sua bagagem, chame o bagageiro e suba a bordo!



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER[®]



CONTEÚDO

- ◆ 1 Mapa da Europa
- ◆ 240 Carruagens Coloridas (45 de cada em Azul, Vermelho, Verde, Amarelo e Preto, e algumas carruagens de substituição extra em cada uma das cores)
- ◆ 15 Estações de Comboios Coloridas (três de cada, correspondentes às cores das carruagens)
- ◆ 158 Cartas Ilustradas, que incluem:



110 Cartas de Carruagem (12 de cada, mais 14 Locomotivas)

46 Cartas de Bilhetes de Destino



40 Rotas Normais

6 Rotas Longas com fundo a Azul



1 Carta de Sumário



1 Bônus de Expresso Europeu para o Caminho Contínuo mais Longo

- ◆ 5 Marcadores de Pontos em madeira (1 de cada, correspondentes às cores dos jogadores)
- ◆ 1 Livro de Regras

NOTA IMPORTANTE

Os jogadores já familiarizados com o primeiro jogo desta série, Ticket to Ride®, devem prestar atenção aos seguintes novos componentes: "Ferries", Túneis e Estações de Comboios.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador recebe um conjunto de 45 Carruagens Coloridas, um conjunto de três Estações de Comboios Coloridas da mesma cor e o Marcador de Pontos correspondente. Cada jogador coloca o seu Marcador de Pontos no Início 1 da "Linha" de Pontuação presente ao longo do rebordo do mapa. No decorrer do jogo, cada vez que um jogador marca pontos, avança o seu marcador consoante o número de pontos que recebe.

Baralhe as Cartas de Carruagem e distribua uma mão inicial de quatro cartas a cada jogador 2. Coloque o baralho restante perto do tabuleiro, e depois vire as cinco primeiras cartas do topo do baralho de face para cima, posicionando-as umas ao lado das outras 3.

Coloque o Bônus de Expresso Europeu e a Carta de Sumário de face voltada para cima, ao lado do tabuleiro, para servir de referência aos jogadores 4.

Pegue no baralho de Bilhetes de Destino e separe as rotas longas (as seis Cartas de Bilhete de Destino com o fundo a azul) das rotas normais; baralhe as rotas longas e distribua ao acaso uma a cada jogador 5. Ponha as rotas longas que sobram de volta na caixa do jogo, sem que ninguém as tenha conseguido ver.

Agora baralhe os Bilhetes de Destino normais (todas as rotas curtas com o fundo em branco), entregue três a cada jogador 6, e coloque o que sobrar numa pilha junto do tabuleiro, com a face voltada para baixo.

Está agora pronto para começar o jogo!

INÍCIO DO JOGO

Antes da sua primeira jogada, os jogadores têm de escolher quais os Bilhetes de Destino que querem manter de entre aqueles que receberam inicialmente.

Cada jogador tem de ficar com um mínimo de dois Bilhetes, embora possa ficar com mais. Volte a colocar os Bilhetes de Destino que queira descartar na caixa do jogo sem que nenhum dos outros jogadores os tenha conseguido ver. Entre os Bilhetes postos de parte podem estar quer rotas longas, quer rotas curtas. Os Bilhetes com que decidir ficar têm de ser conservados até ao final do jogo.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é marcar o maior número total de pontos. Os pontos podem ser marcados por:

- ◆ Construir uma Rota entre duas cidades no mapa;
- ◆ Completar com sucesso um caminho contínuo de rotas entre duas cidades indicadas no/s seu/s Bilhete/s de Destino;
- ◆ Completar o Caminho Contínuo mais Longo de rotas para ganhar a Carta Bônus de Expresso Europeu;
- ◆ Cada Estação de Comboios mantida em reserva, no final do jogo.

São subtraídos pontos à pontuação total dos jogadores por cada um dos seus Bilhetes de Destino que não são completados com sucesso até ao final do jogo.

OS TURNOS DO JOGO

O jogador que visitou o maior número de países Europeus durante a sua vida começa o jogo, que depois progride no sentido dos ponteiros do relógio. No seu turno o jogador tem de realizar uma, e apenas uma, das seguintes quatro ações:

Biscar/ Pegar Cartas de Carruagem do baralho – O jogador pode biscar duas Cartas de Carruagem (ou apenas uma, se a carta que escolheu é uma locomotiva com a face virada para cima. Ver **Locomotivas** para as regras especiais);

Construir uma Rota – O jogador constrói uma rota no tabuleiro jogando um conjunto especial de Cartas de Carruagem da sua mão que correspondem em cor e quantidade aos espaços que compõem essa rota. O jogador coloca uma das suas carruagens coloridas em cada um dos espaços, e ganha o número de pontos indicados na Tabela de Pontos de Rota pelo comprimento dessa rota;

Biscar/ Pegar Bilhetes de Destino do baralho – O jogador bisca três cartas de Bilhete de Destino do topo do baralho dos Bilhetes, e tem de ficar com pelo menos uma delas;

Construir uma Estação de Comboios – O jogador pode construir uma Estação em qualquer uma das cidades que ainda não possui uma Estação. Para construir a sua primeira Estação de Comboios, o jogador joga uma Carta de Carruagem de qualquer cor e coloca uma das Estações de Comboios nessa cidade. Para construir uma segunda Estação, o jogador tem de jogar um conjunto de duas cartas da mesma cor, e para construir a sua terceira Estação, um conjunto de três cartas da mesma cor.

BISCAR/ PEGAR CARTAS DE CARRUAGEM

Há oito tipos de Cartas de Carruagem normais, em quantidades de 12 por cada tipo, e 14 Cartas de Locomotiva. As cores de cada tipo de Carta de Carruagem correspondem às cores das várias rotas entre as cidades do tabuleiro: Roxo, Azul, Laranja, Branco, Verde, Amarelo, Preto e Vermelho.

Se o jogador escolher biscar Cartas de Carruagem, pode biscar duas cartas por turno. Qualquer uma destas cartas pode ser biscada de entre as cinco cartas de face voltada para cima postas anteriormente junto do tabuleiro, ou do topo do baralho (bisca às cegas).

Se biscou uma carta de face voltada para cima, o jogador tem de substituí-la imediatamente com uma nova carta biscada do topo do baralho. Se o jogador seleccionar uma Carta de Locomotiva de face voltada para cima, é a única carta que pode escolher nesse turno (ver **Locomotivas**).

Se a qualquer altura três das cinco Cartas de Carruagem com a face voltada para cima forem Locomotivas, todas as cinco cartas são descartadas imediatamente, e são postas novas cinco cartas de face voltada para cima para substituí-las.

O jogador pode ter qualquer número de cartas na sua mão em qualquer altura. Quando a pilha se esgota, as cartas descartadas são baralhadas de novo e alinhadas num novo baralho. As cartas têm de ser baralhadas cuidadosamente, pois normalmente foram descartadas em conjuntos.

Na hipótese remota de não haver mais cartas no baralho, e não haver descartes para baralhar de novo como resultado dos jogadores acumularem cartas na sua mão, o jogador não pode biscar Cartas de Carruagem. Tem de construir uma rota, biscar Bilhetes de Destino, ou construir uma Estação.



LOCOMOTIVAS

As Locomotivas são multicolors, e funcionam como jôquer neste jogo.

As Cartas de Locomotiva podem ser jogadas com qualquer conjunto de cartas quando se constrói uma rota. São também vitais para construir rotas de "Ferries" (ver **Ferries**).

Se for buscada uma Carta de Locomotiva de face voltada para cima, tem de ser a única carta que é buscada nesse turno.

Se uma Locomotiva é virada para cima como substituição de uma outra primeira carta buscada durante o turno, ou se uma Locomotiva está disponível de face voltada para cima mas não é escolhida como primeira (e única) carta, não pode ser selecionada como segunda carta.

Contudo, se o jogador tiver a sorte de buscar uma Locomotiva do topo do baralho às cegas, esta ainda conta como uma única carta e ele ainda pode buscar um total de duas cartas nesse turno.



CONSTRUIR ROTAS

Uma rota é um conjunto de espaços coloridos e contínuos (em alguns casos, espaços cinzentos) entre duas cidades no mapa. Para construir uma rota, o jogador tem de jogar um conjunto de Cartas de Carruagem cuja cor e quantidade correspondam à cor e número de espaços da rota escolhida.

A maior parte das rotas requer um conjunto específico de cartas coloridas para a sua construção. As Locomotivas podem sempre substituir qualquer cor (ver Exemplo 1).

As rotas que são cinzentas podem ser construídas usando um conjunto de cartas de qualquer cor (ver Exemplo 2).

Quando uma rota é construída, o jogador coloca uma das suas carruagens de plástico em cada um dos espaços da rota. Todas as cartas do conjunto usadas para fazer uma rota são descartadas. Então, o jogador imediatamente regista a sua pontuação movendo o seu Marcador de Pontos o número apropriado de espaços ao longo da "Linha" de Pontuação, mediante a Tabela de Pontuação de Rota na pág. 7.

O jogador pode construir qualquer rota em aberto no tabuleiro. Não é obrigatório ligá-la a qualquer uma das suas outras rotas previamente jogadas.

Uma rota tem de ser construída na sua totalidade durante um único turno. Por exemplo, não se pode colocar duas carruagens numa rota de três espaços e esperar pelo próximo turno para colocar a terceira carruagem.

Não pode ser construída mais do que uma rota por turno por jogador.

Exemplo 1

Ou

Ou

Ou

Ou

Para construir uma Rota Amarela que tem o comprimento de três espaços, o jogador pode jogar qualquer uma das seguintes combinações: três cartas Amarelas; duas cartas Amarelas e uma Locomotiva; uma carta Amarela e duas Locomotivas; ou três Locomotivas.

Exemplo 2

Ou

Ou

Ou

Ou

Uma rota cinzenta que tem dois espaços de comprimento pode ser construída jogando duas cartas Vermelhas; uma carta Amarela e uma Locomotiva; ou duas Locomotivas.



ROTAS DUPLAS

Algumas cidades estão ligadas por rotas duplas. Os espaços dessas rotas são paralelos e em igual número de uma cidade para a outra. O jogador nunca pode construir ambas as rotas entre as mesmas cidades no decorrer de um jogo.

Tome atenção às rotas que são parcialmente paralelas uma à outra, mas que estão ligadas a diferentes cidades. Estas não são rotas duplas.



NOTA IMPORTANTE

Em jogos com dois ou três jogadores, só uma das Rotas Duplas pode ser usada. O jogador pode construir qualquer uma das rotas entre cidades, mas a outra rota fica então fechada para os outros jogadores para o resto do jogo.

"FERRIES"

Os "Ferries" são linhas Cinzentas especiais que ligam duas cidades através de uma linha de água. São facilmente identificáveis pelo(s) símbolo(s) de Locomotiva representado(s) em pelo menos um dos espaços que compõem a rota.

Para construir uma rota de "Ferry" o jogador tem de jogar uma Carta de Locomotiva por cada símbolo de Locomotiva na rota, e o habitual de conjunto de cartas da cor correcta para os espaços restantes dessa rota de "Ferry".



TÚNEIS

Os Túneis são rotas especiais facilmente identificáveis pelas marcas especiais de túnel e contornos que rodeiam cada um dos seus espaços. O que torna os túneis especiais é que o jogador nunca tem completamente a noção do comprimento que terá a rota em construção!

Ao tentar construir uma rota de Túnel, o jogador primeiro coloca o número de cartas que o comprimento da rota requer, e depois as três cartas do topo do baralho de Carruagem são viradas de face voltada para cima. Por cada carta revelada cuja cor corresponde à cor das cartas jogadas para construir o Túnel, tem de ser então jogada uma carta adicional da mesma cor (ou uma Locomotiva) da mão do jogador. Só aí o jogador pode construir com sucesso a rota de Túnel.

Se o jogador não tem cartas adicionais suficientes de Carruagem da cor correspondente, ou não deseja jogá-las, pode devolver todas as cartas jogadas à sua mão, e o seu turno acaba.

No fim do turno, as três cartas de Carruagem reveladas para o Túnel são descartadas.

Não esqueça que as Locomotivas são cartas multicolors que funcionam como jôquer. Como tal, qualquer Locomotiva buscada do topo da pilha de Carruagem durante uma tentativa de construção de um túnel corresponde automaticamente à cor das cartas de Carruagem jogadas na rota, forçando o jogador a jogar uma carta adicional!

Se o jogador tentar construir um túnel usando apenas cartas de Locomotiva, só vai ter de jogar cartas adicionais (que neste caso têm de ser Locomotivas adicionais), no caso de aparecerem Locomotivas entre as três cartas buscadas para o túnel.

Na rara eventualidade de não haver cartas disponíveis suficientes na pilha normal e de descarte para que possam ser reveladas 3 cartas e determinar o efeito de um túnel num jogador, então só são reveladas essas cartas que estão disponíveis. Se, como resultado do facto de os jogadores acumularem cartas na sua mão, não existirem cartas nenhuma para serem reveladas, pode ser construído um túnel sem o risco de jogar cartas adicionais.



Exemplo 1

Carta buscada

Jogando 2 cartas vermelhas, 1 carta vermelha é revelada: é preciso mais 1 vermelha.

Exemplo 2

Carta buscada

Jogando 2 cartas verdes, 1 locomotiva é revelada: é preciso mais 1 verde.

Exemplo 3

Carta buscada

Jogando 2 locomotivas, 1 locomotiva é revelada: é preciso mais 1 locomotiva.

BISCAR/ PEGAR BILHETES DE DESTINO

O jogador pode usar o seu turno para biscar cartas de Bilhete de Destino adicionais. Para tal, bisca três novas cartas do topo do baralho de Bilhetes de Destino. Se há menos de três Bilhetes de Destino no baralho, o jogador só pode biscar as cartas disponíveis.

O jogador que decide biscar Bilhetes tem de conservar pelo menos um deles, mas pode optar por ficar com dois, ou todos os três. Qualquer Bilhete biscado que não é mantido na mão é colocado no fundo do baralho de Bilhetes de Destino. Os Bilhetes biscados e que não são imediatamente descartados têm de ser mantidos até ao final do jogo. Não podem ser descartados numa bisca de carta de Bilhete mais tarde.

As cidades listadas num Bilhete de Destino representam objetivos de viagem para o jogador; podem resultar num bónus ou numa penalização. Se, no final do jogo, o jogador criou um caminho contínuo com as suas carruagens de plástico entre duas cidades que aparecem no Bilhete de Destino que tem, marca pontos adicionais indicados no Valor dos Pontos no Bilhete. Se não conseguiu fazer uma rota contínua entre essas duas cidades, subtrai o Valor dos Pontos no Bilhete à sua pontuação final.

Os Bilhetes de Destino são mantidos em segredo para os outros jogadores até à atribuição da pontuação final do jogo. O jogador pode ter qualquer número de Bilhetes de Destino durante o jogo.



CONSTRUIR UMA ESTAÇÃO DE COMBOIOS

Uma Estação de Comboios permite ao seu dono usar uma, e apenas uma, das rotas que pertencem a outro jogador, em direcção a (ou para fora de) essa cidade, para o ajudar a unir as cidades nos seus Bilhetes de Destino.

As Estações podem ser construídas em qualquer cidade desocupada, mesmo se nessa altura não houver rotas construídas que passem por ela. Dois jogadores nunca podem construir uma Estação na mesma cidade.

Cada jogador pode construir no máximo uma Estação por turno, e três Estações no decorrer do jogo.

Para construir a sua primeira Estação, o jogador coloca em jogo e descarta uma carta de Estação da sua mão, e depois coloca uma das suas Estações de Comboios coloridas na cidade escolhida. Para construir uma segunda Estação, o jogador tem de jogar e descartar um conjunto de duas cartas de Carruagem de qualquer cor; para construir a terceira, um conjunto de três cartas de Carruagem de qualquer cor. Como normalmente, pode substituir qualquer número de cartas por Locomotivas.

Se o jogador usar a mesma Estação para o ajudar a ligar cidades em vários Bilhetes diferentes, tem de usar a mesma rota em direcção à cidade que tem a Estação que serve para todos esses Bilhetes. O dono da Estação não tem de decidir que rota vai usar até ao final do jogo.

O jogador não é obrigado a construir Estações. Por cada Estação que o jogador não usou, são somados quatro pontos à sua pontuação no final do jogo.



FINAL DO JOGO

Quando, no fim do seu turno, um dos jogadores tiver 2 ou menos Carruagens de plástico coloridas, cada jogador, incluindo esse jogador, tem direito a um turno final. O jogo acaba no fim desse turno e os jogadores calculam então a sua pontuação final.



2 ou menos carruagens de plástico na posse de um jogador assinalam a ronda final dos turnos dos jogadores.

CÁLCULO DA PONTUAÇÃO

Os jogadores, por esta altura, já devem ter tido em consideração todos os pontos que ganharam ao completar as várias rotas. Para se ter a certeza que não houve erros, pode recontar-se os pontos para as rotas de cada um dos jogadores.

Os jogadores têm então de revelar todos os seus Bilhetes de Destino. O valor dos Bilhetes completados com sucesso é somado à sua pontuação total. O valor de cada Bilhete por completar é subtraído à pontuação final.

Recorde-se de que cada Estação jogada permite ao seu dono usar uma (e apenas uma) rota que passe por aquela Cidade que pertence a outro jogador, com a intenção de completar um Bilhete de Destino. Se o jogador usar a mesma Estação para o ajudar a ligar cidades nos caminhos de vários Bilhetes de Destino, tem de usar a mesma rota para dentro ou para fora da Cidade com a Estação para todos os Bilhetes.

Soma-se à pontuação de cada jogador quatro pontos por cada Estação não jogada que tiver em reserva.

Por fim, atribui-se os 10 pontos de bónus pelo Expresso Europeu ao/s jogador/es que tem o Caminho Contínuo mais longo no tabuleiro. Ao avaliar e comparar os comprimentos das rotas, tenha apenas em consideração as linhas contínuas com carruagens de plástico da mesma cor. Um caminho contínuo pode incluir voltas, e passar várias vezes pela mesma cidade, mas uma determinada carruagem de plástico nunca pode ser usada duas vezes no mesmo caminho contínuo. Estações, e as rotas de acesso dos adversários a quem elas possam ter dado acesso, não contam para efeitos de cálculo de caminhos e verificar o maior deles. Se vários jogadores estão empatados pelo caminho mais longo, cada um deles recebe os 10 pontos de bónus pela carta de Expresso Europeu.

O jogador com maior número de pontos ganha o jogo. Se dois ou mais jogadores empatam com o mesmo número de pontos, o jogador que completou mais Bilhetes de Destino ganha. Se ainda assim continuarem empatados, o jogador que usou o menor número de Estações é considerado o vencedor. Na hipótese remota de os jogadores continuarem empatados, o jogador com a carta de bónus Expresso Europeu ganha.

COMPRIMENTO DA ROTA PONTOS MARCADOS

Comprimento da Rota	Pontos Marcados
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Quando o jogador constrói uma rota, imediatamente marca o número de pontos indicados na Tabela de Pontuação de Rotas pelo comprimento da rota que acabou de construir.



CÁLCULO DA PONTUAÇÃO FINAL



Pontuação atual



Bônus/ Ônus Bilhetes de Destino



+4 Pontos/ Estação não jogada



Bônus Expresso Europeu



PONTUAÇÃO FINAL



ÍNDICE

Conteúdo.....	p.2	– Biscar/ Pegar bilhetes de destino	p.6
Início do jogo	p.2	– Construir uma estação de comboios.....	p.6
Objetivo do jogo	p.3	Final do jogo	p.7
Os turnos do jogo	p.3	Cálculo da pontuação	p.7
– Biscar/ Pegar cartas de carruagem.....	p.3	Days of Wonder Online.....	p.8
• Locomotivas.....	p.4		
– Construir rotas	p.4		
• Rotas Duplas	p.4		
• "Ferries"	p.5		
• Túneis	p.5		

UNBOX NOW  **ABRE MAIS DO QUE JOGOS.**

Bem-vindo ao mundo do *Ticket to Ride*.
Descobre mais jogos incríveis, assim como o teu **presente exclusivo** com o teu **código pessoal!**
Para **desbloquear o teu presente**, digitaliza o código QR ou visita
gift.unboxnow.com/tickettorideeurope



CRÉDITOS

Design de jogo por Alan R. Moon

Ilustrações de Julien Deval

Design Gráfico de Cyrille Daujean

Revisão do texto em português: MEBO Games

Nota Geográfica: Procurámos representar com exatidão as fronteiras políticas da Europa em 1901 e preservar o nome corrente das cidades na sua linguagem local da época.

Porém, para fins de jogabilidade, fomos forçados a ajustar ligeiramente a posição de certas cidades no mapa.

Um agradecimento especial aos seguintes play-testers pela sua contribuição: 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 Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist e toda a gente da Days of Wonder.

