

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE[®]

ASIA



Bun venit la *Ticket to Ride[®] Asia* - o nouă extensie distractivă, care introduce jocul în echipă și oportunitatea de a adăuga al 6-lea jucător la jocurile dvs. *Ticket to Ride*.

Această broșură cu reguli descrie schimbările de gameplay specifice jocului în echipă pe harta Asiei și consideră că sunteți familiarizat cu regulile prezentate în jocul original *Ticket to Ride*.

Acest joc este o extensie și necesită utilizarea următoarelor componente ale jocului de la o versiune anterioară a jocului *Ticket to Ride*:

- O rezervă de 45 de trenuri pentru fiecare echipă și marcatorii de puncte corespunzători luați din jocul *Ticket to Ride* sau *Ticket to Ride Europa*
- 110 cărți cu vagoane, preluate din aceleași jocuri sau din extensia *USA 1910*

Se vor mai utiliza și suporturile de cărți și trenurile de plastic colorate suplimentare incluse în această extensie (9 trenuri suplimentare din fiecare culoare corespondentă și 2 suporturi de cărți din lemn pentru fiecare echipă).

JOCUL ÎN ECHIPĂ

Harta Asiei este special concepută pentru jocuri în echipă, cu 4 sau 6 jucători. Jucătorii trebuie să se asocieze în echipe de câte 2 înainte de începutul jocului și să se așeze unul lângă altul, pentru ca jucătorii din aceeași echipă să joace întotdeauna unul după altul.

Împărțiți trenurile de plastic de culoarea fiecărei echipe în 2 seturi de 27 de trenuri, câte un set pentru fiecare jucător din echipă. Jucătorii din aceeași echipă își adună punctele, folosind marcatorul de scor comun, de culoarea corespunzătoare, dar trebuie să își păstreze seturile de trenuri separate.

Colegii de echipă folosesc în comun 2 suporturi de cărți (unul pentru cărțile Tren comune ale

echipei și unul pentru biletele comune), așezându-le în fața lor, la distanță ușor accesibilă. În timpul jocului, colegii de echipă pot purta discuții, dar nu pot face schimb de informații de joc, decât cu excepțiile specificate în regulile care controlează utilizarea suporturilor de cărți ale echipei.

CĂRȚI TREN

La începutul jocului, fiecare jucător primește 4 cărți Tren, ca într-un joc normal *Ticket to Ride*, și le păstrează pentru sine; suportul comun de cărți Tren rămânând gol.



În timpul jocului, când un jucător alege să tragă cărți Tren, trebuie să ia o carte în mână și să o așeze pe cealaltă în suportul de cărți al echipei sale. Când un jucător trage prima carte, trebuie să decidă imediat dacă să o adauge la mână sau să o partajeze cu colegul de echipă, așezând-o în suportul de cărți comun. A doua carte trasă trebuie să ajungă în a doua locație (în mână sau pe suport). Dacă jucătorul alege să tragă o singură carte Locomotivă așezată cu fața în sus, trebuie să o așeze în suportul de cărți comun.

Pentru a revendica o rută, un jucător trebuie să folosească orice combinație de cărți Tren din mână și/sau din suportul de cărți al echipei.

BILETE DE DESTINAȚIE

Această extensie include 60 de bilete de destinație. La începutul jocului, fiecare jucător primește 5 bilete de destinație, secrete față de toți ceilalți jucători, inclusiv față de colegul de echipă. El trebuie să păstreze 3 dintre aceste bilete. După ce ambii colegi de echipă și-au selectat biletele, trebuie să așeze simultan câte 1 bilet în suportul de cărți Bilete comun

DAYS OF
WONDER[®]

al echipei. Astfel, fiecare echipă are 2 bilete partajate la începutul jocului. Toate celelalte bilete aflate în mâinile jucătorilor trebuie să rămână secrete.

În timpul jocului, dacă un jucător dorește să tragă alte bilete de destinație, trage 4 bilete noi, din care trebuie să păstreze cel puțin 1. Apoi jucătorul așază 1 dintre biletele nou păstrate în suportul de cărți Bilete comun al echipei, păstrând celelalte bilete secrete față de colegul de echipă.

Biletele de destinație respinse, fie la începutul jocului, fie după o tragere de noi bilete de destinație în timpul jocului, se așază la baza pachetului cu bilete de destinație, ca într-un joc Ticket to Ride normal.

PARTAJAREA BILETELOR SUPLEMENTARE

În timpul jocului, un jucător își poate folosi rândul pentru a așeza cel mult 2 bilete de destinație din mână în suportul comun de bilete, pentru a partaja informații cu colegul de echipă. Alte operații nu mai sunt permise în această tură.

RUTE DUBLE ȘI TRIPLE

Numai la jocurile cu 4 jucători, după revendicarea uneia dintre părțile unei rute duble, cealaltă rută devine indisponibilă pentru toți jucătorii, cu o excepție. Ambele părți ale rutei duble de la Hong Kong la Canton rămân deschise, chiar și atunci când nu sunt decât 4 jucători.

Harta Asiei conține câteva rute triple. La jocurile cu 4 jucători, se pot revendica numai 2 din aceste 3 părți, deși ambii jucători din aceeași echipă pot decide să revendice fiecare câte o parte, blocând efectiv cealaltă echipă.

RUTE CU TUNELURI

În Asia, tunelurile sunt jucate ca în jocul Ticket to Ride Europa, unde au fost introduse pentru prima dată. Singura diferență este că, în munții Himalaya, numărul de cărți Tren trase din partea de sus a pachetului este mai mare, variind între 4 și 6.

Tunelurile sunt rute speciale, identificate prin marcajele tunel speciale, de culoare neagră, care delimitează fiecare spațiu aferent acestora de pe rută. Când încearcă să revendice o rută de tip Tunel, un jucător așază jos mai întâi numărul de cărți necesar. Apoi, primele 4 - 6 cărți de sus (conform numărului de pe ruta Tunel respectivă) din pachetul cu cărți cu vagoane sunt întoarse cu fața în sus. Pentru fiecare carte întoarsă a cărei culoare corespunde culorii folosite pentru revendicarea tunelului (inclusiv locomotive), o carte suplimentară de aceeași culoare (sau o locomotivă) trebuie

jucată din mână sau din cărțile comune ale echipei pentru a revendica tunelul cu succes. Dacă jucătorul nu are suficiente cărți Vagon suplimentare de culoarea corespondentă (sau nu dorește să le joace), își poate lua toate cărțile înapoi în mână, iar rândul său se încheie. Cărțile Vagon întoarse pentru tunel sunt aruncate.

De reținut cu privire la tuneluri:

- ◆ Locomotivele sunt cărți substituit multicolore. Ca atare, orice carte Locomotivă trasă forțează jucătorul să adauge o carte vagon (de culoare corespondentă) sau o locomotivă.
- ◆ Dacă un jucător joacă numai cărți Locomotivă pentru a revendica o rută Tunel, numai cărțile Locomotivă suplimentare trase din pachet vor fi considerate potriviri. Aceasta înseamnă că nu trebuie să vă îngrijorați că o carte colorată de culoarea tunelului determină o potrivire! În cazul în care cărțile de tip locomotivă apar în cărțile trase pentru tunel, determinând o potrivire, aceasta poate fi obținută numai jucând cărți Locomotivă suplimentare din mână.
- ◆ În situația rară în care nu sunt cărți suficiente în pachetele de cărți de tras, respectiv aruncate, pentru a întoarce cărți noi și pentru a determina efectul tunelului asupra unui jucător, vor fi întoarse numai cărțile disponibile. Dacă, în situația în care jucătorii colectează cărțile, nu mai sunt cărți de întors, puteți să revendicați un tunel fără să riscați cărți suplimentare.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Când stocul combinat de trenuri de plastic colorate al oricărei echipe se reduce la 4 trenuri sau mai puțin la sfârșitul rândului unui jucător, fiecare jucător, inclusiv jucătorul respectiv, are dreptul la un rând final. Apoi, jocul se încheie și echipele își calculează scorurile finale.

Echipele cu cea mai lungă cale continuă de pe tablă primesc un bonus Asian Express de 10 puncte. La sfârșitul jocului se acordă un bonus Globetrotter de 10 puncte echipei care a completat cele mai multe bilete de destinație. Dacă 2 echipe sunt la egalitate pentru un bonus, ambele echipe vor primi bonusul.

Câștigă echipa cu cel mai mare scor final.

Dacă echipele sunt la egalitate de puncte, câștigă echipa care a completat cele mai multe bilete de destinație. Dacă egalitatea persistă, echipa cu cea mai lungă cale continuă câștigă jocul.