

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®



SWITZERLAND



Ilustrații de
Julien Delval

Concepție grafică
de Cyrille Daujean

MAP COLLECTION
+2+

DAYS OF
WONDER®



Bun venit la harta Elveția pentru jocul *Ticket to Ride*® al lui Alan R. Moon - o nouă și amuzantă completare la setul de jocuri premiat *Ticket to Ride*.

Această fișă cu reguli descrie schimbările de gameplay specifice extensiei cu harta Elveția și consideră că sunteți familiarizat cu regulile prezentate în jocul original *Ticket to Ride*.

Acest joc este o extensie și necesită utilizarea următoarelor

- **O rezervă de 40 de trenuri pentru fiecare jucător (în loc de cele 45 normale) și marcatorii de puncte corespunzători luați dintr-unul din următoarele jocuri:**

- *Ticket to Ride*
- *Ticket to Ride Europa*

- **110 cărți cu vagoane, preluate din:**

- *Ticket to Ride*
- *Ticket to Ride Europa*
- *Extensia USA 1910*

INTRODUCERE

Harta Elveția este special concepută pentru jocuri cu 2 sau 3 jucători. La jocurile cu 3 jucători, jucătorii pot folosi ambele părți ale rutelor duble. La jocurile cu 2 jucători, după preluarea uneia dintre părțile unei rute duble, cealaltă nu mai este disponibilă.

TABLA DE JOC

Pe tabla de joc cu harta Elveția, unele rute nu mai fac legături între orașe, ci între orașe și țările învecinate ale Elveției. Astfel, 3 rute leagă Elveția de Austria, 4 de Franța, 5 de Italia și 5 de Germania. Ca în jocul original *Ticket to Ride*, jucătorul cu cea mai lungă cale continuă de rute la sfârșitul jocului primește un bonus de 10 puncte.

BILETE DE DESTINAȚIE

Această extensie include 46 de bilete de destinație.

34 de bilete de destinație conectează diferite orașe și se joacă la fel ca în versiunile precedente ale jocului.

12 bilete de destinație leagă un oraș de o țară sau două țări. Pentru a completa un bilet care leagă un oraș de o țară, trebuie să conectați orașul cu numele de pe bilet de una dintre țările indicate pe bilet. Pentru a completa un bilet care leagă o țară de alta, trebuie să conectați țara primară de pe bilet cu una din celelalte țări. Punctele acumulate la sfârșitul jocului sunt cele ale conexiunii cu cel mai mare punctaj dintre posibilele țări de destinație marcate pe bilet, efectiv realizată. Dacă nu s-a realizat niciuna dintre posibilele conexiuni, punctele pierdute sunt cele care corespund celei mai joase valori de pe tichet.



La începutul jocului, fiecare jucător primește 5 bilete de destinație, din care trebuie să păstreze cel puțin 2. În timpul jocului, dacă un jucător dorește să tragă alte bilete de destinație, trage 3 bilete noi, din care trebuie să păstreze cel puțin 1. Biletele de destinație

respinse, fie la începutul jocului, fie după o tragere de noi bilete de destinație în timpul jocului, nu sunt eliminate ca într-un joc *Ticket to Ride* normal. În schimb, sunt extrase imediat din teancul cu cărți de tras pentru tot restul jocului. Ca atare, este posibil ca biletele de destinație să dispară complet din joc!

CĂRȚI LOCOMOTIVĂ

Cele 14 cărți substitut Locomotivă tradiționale se joacă într-un mod diferit.

Spre deosebire de cărțile Locomotivă standard din celelalte versiuni ale jocului *Ticket to Ride*, cărțile Locomotivă pot fi selectate exact ca și cărțile Vagon standard. Astfel, un jucător poate alege 2 cărți Locomotivă atunci când îi vine rândul. Dacă 3 din cele 5 cărți cu fața în sus sunt Locomotivă, toate cele 5 cărți cu fața în sus sunt imediat eliminate și înlocuite de cărți noi.

Cărțile Locomotivă pot fi jucate numai pe rutele Tunel (vezi secțiunea Tuneluri de mai jos). Cărțile Locomotivă completează sau înlocuiesc cărțile colorate necesare pentru a revendica o rută Tunel, dar nu pot fi niciodată folosite pentru a revendica o rută obișnuită (non-tunel)!

RUTE CU TUNELURI

În extensia Harta Elveția, tunelurile sunt jucate ca în jocul *Ticket to Ride* Europa, unde au fost introduse pentru prima dată. Tunelurile sunt rute speciale, identificate prin marcajele tunel speciale, de culoare neagră, care delimitează fiecare spațiu aferent acestora de pe rută.

Când încercă să revendice o rută de tip Tunel, un jucător așază jos mai întâi numărul de cărți necesar. Apoi, primele 3 cărți de sus 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), trebuie jucată o carte suplimentară de aceeași culoare (sau o locomotivă) pentru a revendica tunelul cu succes. Dacă jucătorul nu are suficiente cărți Vagon suplimentare de culoarea corespunzătoare (sau nu dorește să le joace), își poate lua toate cărțile înapoi în mână, iar rândul său se încheie. Cele trei cărți Vagon întoarse pentru tunel sunt aruncate.



De reținut cu privire la tuneluri:

- ♦ Locomotivele sunt cărți substitut multicolore. Ca atare, orice carte Locomotivă trasă forțează jucătorul să joace o carte vagon (de culoare corespunzătoare) sau o locomotivă atunci când revendică un tunel.
- ♦ 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! Totuși, în cazul în care cărțile de tip locomotivă apar în cele 3 cărți trase pentru tunel, determinând o potrivire, aceasta poate fi obținută numai jucând cărți Locomotivă suplimentare din mână.