

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

TRILHOS & VELAS *Volta ao Mundo*



TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER



2-5



Acima de 10 anos



90'-120'

O mundo está mudando rapidamente. Por todo o globo, as ferrovias conectam países e continentes, e as viagens que antes demoravam semanas agora podem ser feitas em alguns dias. A água também não é mais um obstáculo como antes; enormes navios atravessam os oceanos transportando centenas de passageiros. De Los Angeles a Sidney, de Murmansk a Dar Es Salaam, Ticket to Ride: Trilhos e Velas leva você em uma aventura sobre trilhos por todo o planeta. Todos a bordo e preparados para uma jornada inesquecível!

COMPONENTES

Para jogar o mapa do Mundo, use os seguintes componentes:

◆ 1 tabuleiro de jogo que ilustra o mapa do Mundo

● 140 cartas de viagem:

80 cartas de trem

incluindo 11 de cada cor: roxo, amarelo, verde, vermelho, preto e branco



14 cartas curinga



60 cartas de navio

24 cartas simples de navio (4 de cada cor)



36 cartas duplas de navio (6 de cada cor)



● 65 cartas de bilhete



- ◆ 125 trens coloridos (25 de cada cor: azul, vermelho, verde, amarelo e preto)
- ◆ 250 navios coloridos (50 de cada cor)
- ◆ 15 portos (3 de cada cor)
- ◆ 5 marcadores de pontuação

PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque o tabuleiro do jogo no centro da mesa ❶.

Embaralhe as cartas de trem e de navio separadamente. Dê 3 cartas de trem e 7 cartas de navio para cada jogador como mão inicial ❷. Vire 3 cartas de cada baralho para cima ❸.

Dê 5 bilhetes para cada jogador; cada um deve ficar com pelo menos 3 desses bilhetes ❹. Quaisquer bilhetes não escolhidos são colocados voltados para baixo no final do baralho.

Cada jogador recebe 25 trens e 50 navios da mesma cor. Após escolher com quais bilhetes quer ficar, cada jogador deve montar um conjunto de 60 peças para colocar em sua reserva. Ele pode escolher qualquer combinação de peças que totalizem até 60 (por exemplo, 25 trens e 35 navios). As peças restantes são devolvidas à caixa. Os jogadores escolhem seus conjuntos secretamente e os revelam simultaneamente quando todos tiverem terminado de escolher. Se um ou mais jogadores estiverem jogando este mapa pela primeira vez, recomendamos que todos comecem com um conjunto de 20 trens e 40 navios. Não é permitido ter mais de 25 trens ou mais de 50 navios neste mapa ❺.

Cada jogador também recebe 3 portos ❻.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE

Se você já jogou o mapa dos Grandes Lagos, você pode ler apenas as seções marcadas com o ícone do "Mundo".

Todas as outras regras são as mesmas.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ganhar o máximo de pontos.

Os jogadores ganham pontos ao:

- ◆ Controlar uma rota entre duas cidades adjacentes no mapa;
- ◆ Completar as rotas indicadas em seus bilhetes com sucesso;
- ◆ Construir portos nas cidades indicadas em seus bilhetes.

No final do jogo, os jogadores subtraem pontos do total de cada jogador para cada bilhete que não foi completado com sucesso.

O TURNO DO JOGO

O jogador que mais viajou joga primeiro. O jogo procede em sentido horário. Em seu turno, cada jogador deve realizar uma (e apenas uma) das seguintes cinco ações:

Pegar Cartas de Viagem - o jogador pega duas cartas de viagem (ou apenas uma se a carta que ele escolher for um curinga voltado para cima. Para mais detalhes, veja "Curingas" na página 4);

Controlar uma Rota - o jogador controla uma rota no mapa ao jogar um conjunto de cartas de trem ou de navio da mão da cor e número dos espaços da rota. Ele coloca um de seus trens (ou navios) coloridos em cada espaço da rota e, baseado no comprimento dela, recebe o número de pontos indicado na tabela de pontos da rota;

Comprar Bilhetes - o jogador compra quatro bilhetes do topo de seu baralho de bilhetes e deve ficar com pelo menos um deles;

Construir um Porto - o jogador constrói um porto em uma cidade conectada por uma rota que ele controla;

Trocar Peças - o jogador troca peças de plástico de sua reserva por peças que ele devolveu à caixa.

PEGAR CARTAS DE VIAGEM

As cartas de viagem são divididas em dois tipos de baralho: um de trens e um de navios. Cada carta de viagem é de uma cor, correspondente a diversas rotas no mapa: roxa, amarela, verde, vermelha, preta e branca.

Ao pegar cartas de viagem, o jogador pode adicionar até duas cartas à mão. Qualquer uma dessas duas cartas pode ser escolhida dentre as seis cartas voltadas para cima ao lado do tabuleiro ou do topo dos baralhos (comprar às cegas). Se o jogador pegar uma carta voltada para cima, ele deve substituí-la imediatamente por uma nova carta de um dos baralhos (de sua escolha). Portanto, durante o jogo, as seis cartas voltadas para cima podem ser todas de trem, todas de navio, três de cada, duas de um tipo e quatro do outro, ou uma de um tipo e cinco do outro.

Se um jogador escolher um curinga voltado para cima, esta será a única carta de viagem que ele pegará neste turno (veja "Curinga" abaixo). Se, a qualquer momento, três das seis cartas de viagem voltadas para cima forem curingas, todas as seis cartas são imediatamente descartadas em suas respectivas pilhas de descarte, e seis novas cartas são viradas para cima para substituí-las (três de cada baralho).

Um jogador pode ter qualquer número de cartas em sua mão a qualquer momento. Quando um baralho de viagem acabar, embaralhe as cartas da pilha de descarte e reposicione-as voltadas para baixo para criar um novo baralho. Certifique-se de embaralhar bem as cartas, já que elas são descartadas em conjuntos.

Nos raros casos em que não houver mais cartas nos baralhos nem nas pilhas de descarte para embaralhar e criar um novo baralho (como resultado dos jogadores terem acumulado cartas na mão), um jogador não poderá comprar cartas de viagem. Neste caso, ele deverá escolher uma das outras ações.

CURINGA

Os curingas são um tipo específico de carta de trem. Elas podem ser jogadas junto de qualquer conjunto de cartas de viagem (incluindo cartas de navio) ao controlar uma rota.

Se um jogador pegar um curinga voltado para cima ao pegar cartas de viagem, essa é a única carta que ele pega nesse turno. Se um curinga for virado para cima como substituto da primeira carta que foi pega durante o turno, ou se um curinga voltado para cima estiver disponível mas não foi selecionado como a primeira (e única) carta, ele não pode ser escolhido como a segunda carta do turno. Entretanto, se um jogador for sortudo o suficiente de pegar uma carta curinga do topo do baralho em uma compra às cegas, ela ainda conta como uma só carta e ele ainda pode pegar um total de duas cartas no turno.

Observação: Os curingas também podem ser usados para construir portos (veja "Portos" na página 6).

CONTROLANDO ROTAS

As rotas de espaços retangulares são rotas de trem e podem conter apenas peças de trem, não de navio. As rotas de espaços ovais são rotas de navio e podem conter apenas peças de navio, não de trem. Cada rota pode conter apenas um tipo de peça de plástico.

Para controlar uma rota, um jogador deve jogar um número de cartas da mão igual ao número de espaços da rota. As cartas devem ser todas da mesma cor e tipo, e devem corresponder ao tipo de transporte da rota (trem ou navio). A maioria das rotas são de uma cor específica; por exemplo, uma rota de trem verde deve ser controlada usando cartas de trem verdes. As rotas cinzas podem ser controladas usando cartas de qualquer uma cor do tipo exigido.

Observação: Muitas cartas de navio são duplas. Ao controlar uma rota com essas cartas, você pode colocar até dois navios por carta dupla de navio. Por exemplo, para controlar uma rota de navio de cinco espaços, você pode usar duas cartas duplas e uma carta simples, ou três cartas duplas (entretanto, neste caso você posiciona apenas cinco peças de plástico).



Carta de Trem



Carta de Navio



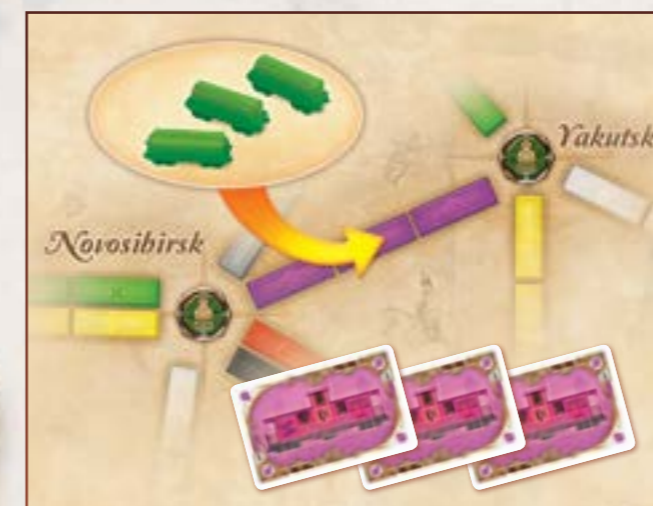
Rota de Trem



Rota de Navio



Quando uma rota é controlada, o jogador coloca um de seus trens (ou navios) em cada um dos espaços da rota. Em seguida, todas as cartas jogadas para controlar a rota são descartadas, e o jogador atualiza imediatamente sua pontuação movendo seu marcador de pontos um número de espaços conforme o indicado pela tabela de pontuação da rota impressa no tabuleiro.



Para controlar uma rota de trem roxa de 3 espaços, Pedro joga três cartas roxas de trem. Qualquer uma delas poderia ter sido substituída por um curinga.



Para controlar uma rota de navio branca de 4 espaços, Eduardo joga duas cartas brancas duplas de navio. Ele poderia ter jogado quatro cartas brancas simples, duas cartas brancas simples e uma carta branca dupla, ou qualquer outra combinação correspondente a esta cor e número, incluindo curingas.

Um jogador pode controlar qualquer rota aberta do tabuleiro. Ele não precisa conectar suas novas rotas às rotas que já controla. Um jogador pode tomar o controle de no máximo uma rota por turno.

ROTAS DIFÍCEIS



Rota Difícil

Algumas rotas de trem exibem um símbolo especial, indicando que passam por terrenos muito difíceis. Para colocar um trem em um espaço "difícil", você precisa de duas cartas de trem da mesma cor em vez de uma (você pode usar qualquer cor, e não precisa usar a mesma cor para todos os espaços da rota). Os curingas podem ser usados como uma das cartas.

ROTAS DUPLAS

Algumas cidades são conectadas por duas rotas paralelas. Cada jogador não pode controlar mais de uma rota em uma rota dupla.

Observação: Em partidas de dois ou três jogadores, apenas uma das duas rotas de uma rota dupla pode ser controlada. Após uma das duas rotas ser controlada, a outra rota fica indisponível pelo resto da partida.



Rota Dupla

COMPRANDO BILHETES

Um jogador pode usar seu turno para comprar cartas de bilhete adicionais. Para fazer isso, ele pega quatro cartas do topo do baralho de bilhetes. Se houver menos de quatro bilhetes no baralho, o jogador compra as cartas restantes.

Um jogador comprando bilhetes deve ficar com pelo menos um deles, mas pode ficar com dois, três ou os quatro. Quaisquer bilhetes não escolhidos são devolvidos voltados para baixo no final do baralho de bilhetes. Os bilhetes que um jogador compra e não descarta imediatamente devem ser mantidos até o final do jogo e não podem ser descartados durante uma compra de bilhetes posterior.

As cidades listadas em um bilhete representam objetivos de viagem, e o jogador ganha ou perde pontos dependendo se seu bilhete foi completado ou não. No final do jogo, se um jogador tiver conectado as cidades indicadas em um de seus bilhetes com um caminho contínuo de peças de plástico de sua cor, ele ganha pontos igual ao valor em pontos do bilhete. Se ele não conectar essas cidades, ele perde pontos igual ao valor de pontos do bilhete.

Os bilhetes são mantidos voltados para baixo e ocultos dos outros jogadores durante a partida, e são revelados apenas no final do jogo durante a contagem de pontos. Não há limite do número de bilhetes que um jogador pode ter durante o jogo.

Importante: No mapa do mundo, a borda oeste do mapa se conecta à borda leste. As setas apontando para os lados indicam quais rotas se conectam a quais cidades.

BILHETES DE TOUR

Há oito bilhetes de tour, cada um exibindo mais de duas cidades. Se um jogador completar o bilhete com a rota correta na ordem certa, ele ganha pontos igual ao maior valor exibido no canto inferior esquerdo da carta. Se um jogador completar o bilhete, mas não conseguir traçar uma rota exatamente igual à exibida na carta, ele ganha pontos igual ao menor valor exibido no canto inferior esquerdo da carta. Se o jogador falhar em completar o bilhete, ele perde pontos igual ao valor exibido no canto inferior direito da carta.



PORTOS

Os portos podem ser construídos apenas em cidades portuárias, que são azuis e exibem um símbolo de âncora. Cada cidade portuária pode conter apenas um porto. Um jogador não pode construir um porto em uma cidade portuária, a menos que ele controle pelo menos uma rota (de qualquer tipo) que se conecta a essa cidade.

Para construir um porto, um jogador deve jogar duas cartas de trem E duas cartas de navio. As quatro cartas devem ser da mesma cor e exibir um símbolo de porto. Curingas podem ser usados para substituir quaisquer dessas cartas.

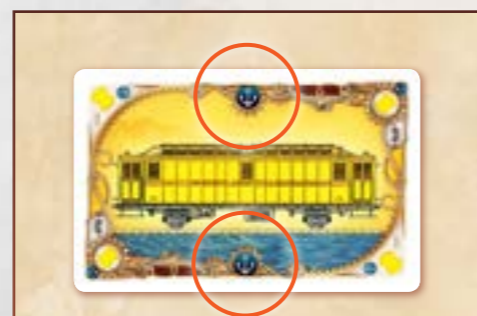
Cada cor tem quatro cartas de trem e quatro cartas de navio com um símbolo de porto (todas as cartas simples de navio).

No final do jogo, um jogador ganha pontos para cada um de seus portos da seguinte forma:

- ♦ 20 pontos se tiver um bilhete completo conectado ao porto;
- ♦ 30 pontos se tiver dois bilhetes completos conectados ao porto;
- ♦ 40 pontos se tiver três ou mais bilhetes completos conectados ao porto;

Se um jogador tiver dois ou mais portos com os nomes no mesmo bilhete, ele ganha pontos para cada porto do bilhete.

Os jogadores não são obrigados a construir portos, mas, no final do jogo, cada jogador perde quatro pontos para cada porto que não construir.



Cada cor tem quatro cartas de trem e quatro cartas de navio com um símbolo de porto (todas as cartas simples de navio).



Alan usa um curinga, uma carta de navio amarela e mais duas cartas de trem amarelas para construir um porto em Lima.



Janete construiu um porto em Buenos Aires e outro em Dar Es Salaam.

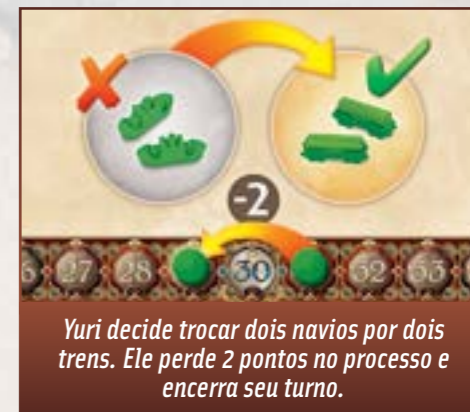


Ela completou os seguintes bilhetes: Buenos Aires-Manila, Buenos Aires-Sidney, Hamburgo-Dar Es Salaam, e o bilhete de tour Lagos-Luanda-Dar Es Salaam-Djibouti.

Janete ganha 30 pontos pelo porto de Buenos Aires, já que ela completou dois bilhetes que tinham Buenos Aires como um dos destinos. Ela também ganha 30 pontos pelo porto em Dar Es Salaam pelo mesmo motivo.

TROCA DE PEÇAS

Um jogador usa seu turno para trocar peças. Ele pode trocar qualquer número de peças de plástico de sua reserva pelas peças de sua cor na caixa (uma peça por uma peça). Ele coloca as novas peças em sua reserva e devolve as peças que usou para a troca de volta à caixa. Ele perde 1 ponto para cada peça trocada. Um jogador pode trocar peças quantas vezes quiser durante o jogo, mas apenas se ainda restar peças do tipo que quer na caixa.



Yuri decide trocar dois navios por dois trens. Ele perde 2 pontos no processo e encerra seu turno.

FIM DO JOGO

Quando a reserva de qualquer um dos jogadores tiver seis peças ou menos (independente do tipo), cada jogador, incluindo ele, joga mais dois turnos e então o jogo termina, com cada jogador calculando sua pontuação final.

COMPRIMENTO DA ROTA	PONTOS GANHOS
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21

Quando um jogador controla uma rota com trens ou navios, ele recebe o número de pontos indicado na tabela de pontos da rota imediatamente.

Diferentemente de outros jogos da franquia Ticket to Ride, não há bônus para a Rota mais Longa ou Maior Número de Bilhetes Completados.

O jogador com a maior pontuação vence.

CALCULANDO A PONTUAÇÃO FINAL

Pontuação Atual: 30

+/- Pontos por Bilhete: +30

Portos: +30

-4 Pontos por Porto Não-Construído: -4

PONTUAÇÃO FINAL: 86

CRÉDITOS

Design de Jogo por Alan R. Moon

Arte de Julien Delval

Design Gráfico por Cyrille Daujean

Tradução: Ana Resende – Revisão: Paula Pizauro e Evelyn Trippo

Teste de Jogo: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, os logotipos da Days of Wonder, e Ticket to Ride são todos marcas comerciais ou registradas da Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados. Os componentes reais podem variar dos componentes ilustrados. Não indicado para pessoas de 5 anos de idade ou menores.

Days of Wonder Online

Registre seu jogo de tabuleiro



Aqui está seu bilhete para o Days of Wonder Online, a comunidade de jogos de tabuleiro online onde TODOS os seus amigos jogam!

Registre seu jogo em www.daysof wonder.com para receber descontos online e conheça um site cheio de variações de jogo, mapas adicionais e muito mais.

Clique no botão "New Player" e siga as instruções.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR