

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Coreia do Sul



Boas-vindas a Ticket to Ride® Coreia do Sul. Nesta expansão, aproveite as suas cartas de Trem Expresso para aumentar a eficiência da sua rede ferroviária através das Províncias do país.

Este livreto de regras descreve as mudanças de jogabilidade específicas para o Mapa da Coreia do Sul, e considera que você está familiarizado com as regras previamente introduzidas no Ticket to Ride original. Esta expansão foi desenvolvida para 2-5 jogadores.

Alguns locais no mapa são conectados por Rotas Duplas. Estas são Rotas cujos espaços são paralelos e na mesma quantidade de um local para o outro. Em partidas para 4 e 5 jogadores, os jogadores podem usar todas as Rotas das Rotas Duplas, entretanto, o mesmo jogador não pode controlar mais do que uma dessas Rotas. Em partidas para 2 e 3 jogadores, apenas uma Rota das Rotas Duplas pode ser controlada. Uma vez que um jogador controlar uma dessas, a outra Rota que forma a Rota Dupla é interdita e fica indisponível aos outros jogadores.

Para jogar esta expansão, você precisa de 45 Trens por jogador e os Marcadores de Pontos correspondentes de alguma edição de Ticket to Ride ou Ticket to Ride Europa (o jogo base), junto com os novos componentes descritos a seguir.

Se você usar as cartas de Vagão deste conjunto, certifique-se de remover as cartas de Festival e a carta de Seleção de Bilhetes do baralho. Elas são usadas apenas com o mapa da Ibéria. Alternativamente, você pode usar as cartas de Vagão do jogo base.

PREPARAÇÃO

- ◆ Coloque o tabuleiro de Província e a carta de Pontuação da Província próximos ao tabuleiro principal.
- ◆ Embaralhe as 110 cartas de Vagão e distribua 4 delas para cada jogador. Forme as 5 cartas abertas usuais. As cartas abertas são descartadas se contiverem 3 cartas de Locomotivas.
- ◆ Cada jogador também pega um conjunto de 3 cartas de Trem Expresso diferentes (+1, +2 e +3), e as coloca viradas para cima à frente dele.
- ◆ A distribuição inicial de Bilhetes de Destino é feita em um modelo de seleção de cartas em vez do método habitual. Embaralhe os Bilhetes de Destino e distribua 6 cartas para cada jogador. Cada jogador escolhe uma carta, e passa as outras 5 **para a esquerda**. Em seguida, cada jogador escolhe uma carta dessas 5, e passa as outras 4 para a esquerda, e assim por diante. Após uma carta ser escolhida durante este processo, ela não poderá ser trocada posteriormente. Continue escolhendo e passando cartas até que cada jogador pegue a 6ª

NOVOS COMPONENTES

- ◆ 15 Cartas de Trem Expresso (1 conjunto por jogador)



- ◆ 44 Cartas de Bilhete de Destino



- ◆ 1 Carta de Pontuação da Província

- ◆ 1 Tabuleiro de Província

carta dele. Em seguida, cada jogador escolhe **exatamente** 4 dessas cartas para manter. Eles não podem manter nem mais, nem menos do que 4. As 2 cartas restantes de cada jogador são combinadas às cartas não distribuídas, o baralho de cartas de Bilhete de Destino é embaralhado novamente, e posicionado próximo ao tabuleiro.

MUDANÇAS NAS REGRAS

No seu turno, você pode realizar uma (e apenas uma) das três ações habituais (comprar cartas de Vagão, controlar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino). No entanto, os jogadores podem gastar uma carta de Trem Expresso para aprimorar a ação escolhida de acordo com o valor da carta (+1, +2 ou +3). Cada carta de Trem Expresso pode ser gasta uma vez por partida: remova-a do jogo quando usada.

Comprar Cartas de Vagão

Antes de pegar a primeira carta, um jogador pode escolher gastar uma das cartas de Trem Expresso disponíveis (+1, +2 ou +3) para comprar a quantidade correspondente de cartas do topo do baralho. Em seguida, o jogador compra cartas seguindo o método habitual.

Controlar uma Rota

Cada vez que um jogador controlar uma Rota, ele pode escolher colocar um dos Trens de plástico da reserva dele no tabuleiro de Província.

- ◆ O Trem deve ser colocado na Linha com a cor correspondente à da Rota que ele acabou de controlar. Ao controlar uma Rota cinza, o jogador pode colocar o Trem dele na Linha de qualquer cor.
- ◆ O Trem é colocado no espaço correspondente à **quantidade de cartas jogadas** para controlar a Rota, contanto que ainda não tenha um Trem nela. É possível controlar uma Rota jogando mais cartas **elegíveis** do que o necessário para poder colocar o Trem em um espaço mais alto no tabuleiro de Província.
- ◆ Se o espaço para o qual ele se qualifica já estiver ocupado, o jogador pode colocar o Trem dele no primeiro espaço de valor mais baixo disponível.
- ◆ Após um Trem ser colocado no tabuleiro de Província, ele permanece no espaço dele até o final da partida. Não há um limite para a quantidade de Trens que um jogador pode colocar no tabuleiro de Província, mas a contrapartida é que esses Trens não poderão ser usados para controlar Rotas.

Ao colocar um Trem no tabuleiro de Província, também é possível gastar **uma** carta de Trem Expresso para aumentar o valor do espaço em +1, +2 ou +3, dependendo do valor da carta de Trem Expresso usada.

Exemplo



1 2 3 4 5 6 7 8



Azul joga 4 cartas de Vagão brancas, 1 carta de Locomotiva e a carta de Trem Expresso +1 dele para controlar a Rota de Namwon até Jinju, e para colocar um Trem azul no Espaço #6 da Linha branca no tabuleiro de Província.

Comprar Bilhetes de Destino

O jogador que escolher essa ação compra 3 Bilhetes de Destino do topo do baralho.



Antes de comprar essas cartas, ele pode escolher gastar uma carta de Trem Expresso para comprar 1, 2 ou 3 Bilhetes de Destino adicionais, dependendo do valor da carta de Trem Expresso usada.

Ele deve manter pelo menos um deles, mas pode manter qualquer quantidade deles (até todos os 6!) se quiser.

PONTUAÇÃO

No final da partida, verifique a pontuação pelas Rotas controladas e pontue os Bilhetes de Destino como o habitual.

Dependendo da quantidade de jogadores na partida, um bônus é fornecido para cada Linha colorida no tabuleiro de Província. Cada jogador **soma os valores de todos os espaços onde tiver Trens na Linha em questão**. Os jogadores, então, são ranqueados e pontos bônus são fornecidos conforme indicado na tabela da carta de Pontuação da Província.

	1	2	3	4
2	10	X	X	X
3	10	6	X	X
4	10	6	4	X
5	10	6	4	2

Para ser considerado em uma cor, um jogador precisa ter pelo menos um Trem na Linha da cor correspondente.

Em caso de empate, o jogador com o Trem no espaço numerado mais alto entre os jogadores empatados é considerado à frente.

Exemplo



Por exemplo, em uma partida para 4 jogadores, se dois jogadores estiverem empatados pelo segundo lugar da Linha Vermelha, os bônus seriam fornecidos conforme o seguinte:

- ◆ 10 pontos para o jogador verde (Soma de 9),
- ◆ 6 pontos para o jogador preto (Soma de 8, Trem no espaço #6)
- ◆ 4 pontos para o jogador azul (Soma de 8, Trem no espaço #5)
- ◆ 0 pontos para o jogador vermelho (Soma de 7).

Não há bônus de *Cidadão do Mundo* e de *Maior Caminho Contínuo* nesta versão.

O jogador com mais pontos vence a partida. Caso dois ou mais jogadores empatem na quantidade de pontos, o vencedor será o que completou mais Bilhetes de Destino entre eles. Se ainda houver empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

CRÉDITOS

Jogo criado por Alan R. Moon
Ilustrações por Julien Delval
Design Gráfico por Cyrille Daujean

Teste de Jogo

Obrigado a todos que contribuíram: Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo e Ian MacInnes, Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal, Julie McLaughlin e Colin Haigney, Marie e Antoine Martinot.

Copyright © 2004-2024 Days of Wonder.

Days of Wonder, o logo de Days of Wonder, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europa e Ticket to Ride Iberia são marcas ou marcas registradas de Days of Wonder, Inc. e copyrights ©2004-2024 Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.