

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Germania

Germania di inizio secolo... Sotto a una sottile pioggia autunnale, un filo di fumo annuncia l'arrivo del treno delle 4:15 da Norimberga alla Stazione Centrale di Monaco. Il frastuono del gigantesco motore si fa sempre più intenso fino a culminare in un fischio prolungato quando la locomotiva si ferma a fianco della banchina, sbuffando vapore in ogni direzione. I facchini in livrea si affrettano a scaricare i bagagli mentre i passeggeri scendono dai vagoni. Sul binario di fronte, un capostazione tira la corda e un triplice fischio annuncia la partenza di un altro treno verso la destinazione successiva: Berlino, la capitale dell'Impero tedesco.

TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



CONTENUTO

- ◆ 1 mappa dell'Impero tedesco di inizio secolo
- ◆ Vagoni Colorati (45 per ogni colore: Bianco, Rosso, Viola, Giallo e Nero, più alcuni vagoni di scorta per ogni colore)
- ◆ 200 carte illustrate, suddivise in:

110 carte Treno:
12 di ogni colore, più 14 Locomotive



55 Biglietti Corti
(di valore da 3 a 11)

34 Biglietti Lunghi
(di valore da 12 a 22)

1 carta Bonus
Globetrotter
(di valore 15)



- ◆ 5 Segnapunti in legno (1 per ogni colore dei giocatori)
- ◆ 60 Passeggeri in legno



- ◆ 1 Sacchetto
- ◆ 1 Regolamento
- ◆ 1 codice di accesso Days of Wonder Online (stampato sul retro del Regolamento)

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate il tabellone al centro del tavolo.

Collocate i 60 Passeggeri nel Sacchetto e mescolateli. Poi pescate i Passeggeri dal Sacchetto casualmente e collocateli sul tabellone secondo lo schema seguente.

Ogni giocatore riceve una serie di 45 Vagoni Colorati e il relativo Segnapunti. Ogni giocatore colloca il suo Segnapunti sulla casella di partenza **1** della Tabella Punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna dei punti, fa avanzare il suo Segnapunti dell'ammontare appropriato.

Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di quattro carte a ogni giocatore **2**. Posizionate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate le prime cinque carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra **3**.

Collocate la carta bonus Globetrotter a faccia in su accanto al tabellone **4**.

Suddividete i Biglietti Destinazione in un mazzo di Biglietti Corti (dal dorso azzurro) e un secondo mazzo di Biglietti Lunghi (dal dorso marrone). Mescolate entrambi i mazzi. All'inizio della partita, ogni giocatore pesca quattro Biglietti.

Un giocatore può pescare una qualsiasi combinazione di questi due tipi di Biglietti, ma deve annunciare la combinazione di Biglietti che intende pescare prima di pescarli.

Ogni giocatore guarda i suoi Biglietti Destinazione e decide quali desidera tenere. Un giocatore deve tenerne almeno due, ma può tenerne anche tre o tutti e quattro, se desidera **5**. I Biglietti indesiderati vengono riposti nei rispettivi mazzi. I due mazzi vanno rimescolati e poi collocati separatamente accanto al tabellone **6**. I giocatori devono tenere i loro Biglietti Destinazione segreti fino alla fine della partita. Ora siete pronti per cominciare.



OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero di punti. I punti si guadagnano nei modi seguenti:

- ◆ Controllando una Linea tra due città adiacenti sulla mappa;
- ◆ Completando con successo un percorso di linee tra due città (o tra una città e una delle nazioni confinanti con la Germania) elencate sui propri Biglietti Destinazione;
- ◆ Completando il maggior numero di Biglietti Destinazione;
- ◆ Accumulando il maggior numero di Passeggeri di ogni colore.

Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che non è riuscito a completare con successo alla fine della partita.

Il Turno di Gioco

Il giocatore più vecchio comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario e ogni giocatore svolge il suo turno fino alla fine della partita. Al suo turno, un giocatore deve eseguire una (e soltanto una) delle tre azioni seguenti:

Pescare Carte Treno - Il giocatore può pescare due carte Treno. Può pescare ognuna di queste carte dalle cinque a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima del mazzo di pesca. Poi pesca la sua seconda carta, sempre scegliendo tra le carte a faccia in su o quella in cima al mazzo. (Vedi le regole speciali delle **Locomotive**);

Controllare una Linea e Accumulare Passeggeri - Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno dalla sua mano che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Colloca uno dei suoi vagoni colorati su ogni casella e ottiene il numero di punti indicato sulla Tabella Punteggi delle Linee (vedi la "Tabella Punteggi delle Linee") relativo alla lunghezza di quella linea. Poi può prendere un Passeggero da entrambe le aree che circondano la linea di cui ha appena preso il controllo;

Pescare Biglietti Destinazione - Il giocatore pesca quattro Biglietti Destinazione dalla cima dei mazzi dei Biglietti e deve tenerne almeno uno, ma può scegliere di tenerne due, tre, o anche tutti e quattro, se preferisce. Tutte le carte restituite vengono collocate in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione corrispondente.

Pescare Carte Treno

Esistono otto tipi di carte Treno regolari, più carte Locomotiva. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori

delle varie linee tra le città sul tabellone: Viola, Blu, Arancio, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento.

Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano gli scarti e si compone un nuovo mazzo di pesca. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie.

Nell'improbabile evento che non rimangano più carte nel mazzo e non siano disponibili scarti da mescolare in quanto i giocatori hanno accumulato molte carte in mano, un giocatore non sarà in grado di pescare carte Treno. Dovrà allora Controllare una Linea o Pescare Biglietti Destinazione.

Locomotive

Le Locomotive sono carte multicolori e fungono da jolly nel gioco. Le carte Locomotiva possono essere giocate assieme a qualsiasi serie di carte quando si controlla una linea. Se un giocatore pesca una Locomotiva a faccia in su quando deve pescare una carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Se una Locomotiva viene scoperta in sostituzione di una prima carta pescata in quel turno, o se una Locomotiva è già disponibile a faccia in su ma non è stata scelta come prima (e unica) carta, non può essere scelta come seconda carta. Se, in un qualsiasi momento, tre delle cinque carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e cinque le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su cinque nuove carte per sostituirlle.

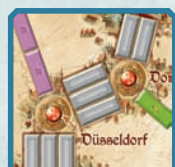
Nota: Se un giocatore è tanto fortunato da pescare una Locomotiva dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella Locomotiva conta comunque come una singola carta, quindi il giocatore potrà pescare un totale di due carte in quel turno.

Controllare una Linea e Accumulare Passeggeri

Controllare una Linea



Doppie Linee



Triple Linee

Una linea è una serie di caselle continue colorate (o, in certi casi, grigie) tra due città adiacenti sulla mappa o tra una città e una delle nazioni confinanti con la Germania.

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno pari al numero di caselle della linea scelta. La serie di carte deve essere dello stesso tipo (assieme ad eventuali carte Locomotiva). Numerose linee richiedono una serie specifica di carte colorate per poterne prendere il controllo. Per esempio, per prendere il controllo di una linea

Blu bisogna usare carte Treno di colore blu. Le linee Grigie possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi.

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca uno dei suoi vagoni di plastica su ogni casella che compone

Esempio 1



Per prendere il controllo di una linea Blu lunga tre caselle, un giocatore può giocare una delle seguenti combinazioni:
tre carte Blu, due carte Blu e una Locomotiva, una carta Blu e due Locomotive, oppure tre Locomotive.

Esempio 2



Per prendere il controllo di una linea Grigia lunga due caselle, un giocatore può giocare una delle seguenti combinazioni:
due carte regolari dello stesso colore, una carta regolare di qualsiasi colore e una Locomotiva, oppure due Locomotive.

quella linea. Tutte le carte della serie usata per prendere il controllo della linea devono essere scartate. Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligatorio che sia collegata a una delle linee che ha giocato in precedenza. Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.

Alcune città sono collegate da Doppie o Triple Linee. Nessun giocatore può reclamare più di una di queste linee tra le stesse città nel corso della partita.

Nota Importante: Nelle partite a due o a tre giocatori è possibile usare solo una delle Doppie o Triple Linee. Un giocatore può controllare una qualsiasi delle linee che collegano le stesse città, dopodiché le altre linee saranno considerate chiuse e inaccessibili ai giocatori per il resto della partita.

Accumulare Passeggeri

Una volta che un giocatore ha preso il controllo di una linea, può prendere un Passeggero da ognuna delle due città (o nazioni) che ha appena collegato. Se su una città sono presenti più Passeggeri, il giocatore può scegliere quale prendere. Se su una città non c'è nessun Passeggero, il giocatore non prenderà nessun Passeggero da quella città. Ogni giocatore aggiunge i Passeggeri che prende a una riserva di pedine in continua crescita che dovrà essere visibile a tutti i giocatori al tavolo.



Il giocatore Viola prende il controllo della linea Berlino-Magdeburgo: prende un Passeggero Verde da Magdeburgo e un Passeggero Rosso da Berlino.



Tabella dei Punteggi delle Linee

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, segna i punti che riceve facendo avanzare il suo Segnapunti lungo la Tabella Punteggio di un numero di caselle pari alla lunghezza della linea in questione.

Lunghezza della linea	Punti ottenuti
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18

Pescare Biglietti Destinazione

Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi.

Per farlo pesca quattro nuove carte dalla cima dei due mazzi dei Biglietti Destinazione. Un giocatore può pescare una qualsiasi combinazione di questi due tipi di Biglietti, ma deve annunciare la combinazione di Biglietti che intende pescare prima di pescarli. Se nel mazzo rimangono meno di quattro Biglietti Destinazione, il giocatore pesca solo quelli rimasti disponibili. Quando un giocatore pesca dei Biglietti deve conservarne almeno uno, ma può scegliere di tenerne due, tre o anche tutti e quattro. Ogni Biglietto pescato che non venga tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione corrispondente.

Ogni Biglietto Destinazione include il nome di due città sulla mappa e un valore in punti. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo con i suoi vagoni di plastica colorati tra le due città indicate su un Biglietto Destinazione in suo possesso, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se



Anche se Freiburg e Saarbrücken sono entrambe collegate alla Francia, non sono considerate collegate l'una all'altra.

non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle città, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto dal suo punteggio totale. Alcuni Biglietti Destinazione mostrano il nome di una delle nazioni confinanti con la Germania al posto di una città (o di entrambe le città). Ogni linea che conduce a una di queste nazioni è un vicolo cieco e deve essere considerata separata dalle altre: le varie linee che conducono fino a una stessa nazione non sono considerate collegate tra loro.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli occhi dei giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita. Un giocatore può tenere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita.

FINE DELLA PARTITA

Quando la riserva di vagoni di plastica colorati di un giocatore scende a due vagoni o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore, incluso quello stesso giocatore, ha diritto a un turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.

Calcolo dei Punteggi

I giocatori dovrebbero avere già conteggiato i punti guadagnati man mano che completavano le varie linee. Per assicurarsi di non avere fatto alcun errore, ogni giocatore può ricalcolare i punti delle sue linee ora.

Dopodiché i giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti Destinazione. Il valore dei biglietti completati con successo si aggiunge al loro punteggio totale. Quello degli eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal loro punteggio totale.

Il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione riceve la carta Bonus Globetrotter e aggiunge 15 punti al suo punteggio. In caso di parità per il maggior numero di biglietti completati, tutti i giocatori in parità ricevono i 15 punti bonus. I Biglietti che non sono stati completati non hanno nessun effetto ai fini di determinare quale giocatore ottiene questo bonus.

Infine, ogni giocatore guadagna un ammontare di punti aggiuntivi per i Passeggeri che ha accumulato nel corso della partita. Un giocatore guadagna 20 punti per ogni colore di cui possiede il maggior numero di Passeggeri e 10 punti per ogni colore di cui possiede il secondo maggior numero di Passeggeri. Se due o più giocatori sono in parità per il maggior numero di Passeggeri di un determinato colore, ognuno di loro guadagna 20 punti e nessun giocatore guadagna punti per il secondo maggior numero di Passeggeri. Se un giocatore possiede il maggior numero di Passeggeri di un colore e due o più giocatori sono in parità per il secondo maggior numero di Passeggeri di quel colore, tutti i giocatori in parità guadagnano 10 punti a testa.

Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, vince il giocatore con più Passeggeri. Se la parità permane anche dopo avere controllato entrambe queste condizioni, i giocatori condividono la vittoria.

Days of Wonder Online

Registra il tuo gioco da tavolo



Ecco il tuo biglietto del treno per Days of Wonder Online - La comunità dei giochi da tavolo online dove giocano TUTTI i tuoi amici! Registra il tuo gioco su www.daysofwonder.com per ottenere sconti online, scoprire varianti di gioco, mappe aggiuntive e altro ancora. È sufficiente cliccare sul bottone **New Player** e seguire le istruzioni.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di
Julien Delval

Grafiche di
Cyrille Daujean

Ringraziamenti speciali da parte di Alan e DoW a tutti coloro che hanno contribuito al playtesting del gioco: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave G Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.