

Ticket To Ride™

Alan R. Moon

Un'avventura in treno in giro per il mondo.
Per 2 - 5 giocatori, dagli 8 anni in su, 30-60 minuti.

In una ventosa sera autunnale, cinque vecchi amici si riunirono nel retro di uno dei club più esclusivo e antico della città. Ognuno di essi aveva viaggiato molto – in tutti gli angoli del globo – per incontrarsi in quel preciso giorno...

Era il 2 Ottobre 1900 – 28 anni esatti dal giorno in cui quell'eccentrico londinese, Phileas Fogg accettò e vinse una scommessa da 20000 sterline, in cui dichiarò di poter fare "Il giro del mondo in 80 giorni".

A quel tempo, quando la storia del trionfo di Fogg riempì i giornali di tutto il mondo, i cinque frequentavano l'università insieme. Ispirati dalla sua impulsiva scommessa e da alcuni boccali di birra del pub locale, decisero di commemorare quel viaggio con un'escursione e una scommessa più modeste – una bottiglia di buon chianti al primo che avrebbe raggiunto Le Procope, a Parigi. Ogni anno successivo si incontrarono per celebrare quell'anniversario e per pagare il loro tributo a Fogg; e ogni anno proponevano un nuovo viaggio (sempre più difficile) e una nuova scommessa (sempre più costosa).

L'alba del nuovo secolo era il momento per un nuovo "viaggio impossibile". La posta: 1 milione di dollari. L'obiettivo: scoprire chi di loro sarebbe riuscito a toccare più città statunitensi in una settimana. Il viaggio sarebbe iniziato immediatamente...

Ticket to Ride è un'avventura ferroviaria attraverso in Nord America. I giocatori competono per unire varie città giocando concessioni alle varie tratte ferroviarie su una mappa del Nord America.

Componenti

1 Plancia delle ferrovie del Nord America

240 Carte Treno Colorate (45 per colore in Blu, Rosso, Verde, Giallo e Nero, più 3 carte extra "di rimpiazzo" in ogni colore)

144 Carte Illustrate:

- 110 Carte Carrozza (12 ognuna tra Box, Passeggeri, Cisterna, Frigorifera, Merci, Automatica, Carbone, e Servizio, più 14 Locomotive)
- 30 Carte Destinazione
- 1 Carta Bonus tragitto continuo più lungo
- 1 Carta riassuntiva
- 1 Carta Promozionale per mappe aggiuntive
- 1 Carta Promozionale Days of Wonder

5 Segnalini di legno segnapunti (1 per giocatore, in Blu, Rosso, Verde, Giallo e Nero)

1 Manuale delle Regole

1 Numero d'accesso online al sito Days of Wonder (sul retro delle regole)

Preparazione

Mettete la mappa nel centro del tavolo. Ogni giocatore prende un set di 45 vagoni colorati e il segnalino segnapunti dello stesso colore. Ogni giocatore mette il suo segnalino segnapunti sulla partenza [1] della scala del punteggio che circonda il bordo della mappa. Nel corso del gioco, ogni volta che un giocatore segna dei punti sposterà il suo segnalino di conseguenza.

Mescolate le carte Vagone e distribuite una mano iniziale di 4 carte a ogni giocatore. [2] Mettete le carte Vagone rimanenti a fianco della plancia e girate le prime cinque carte del mazzo a faccia in su. [3]

Mettete la carta Bonus Percorso Più Lungo di fianco alla plancia [4].

Mescolate le carte Destinazione e distribuitene 3 a ogni giocatore [5]. Ogni giocatore guarda le proprie carte Destinazione e decide quali tenere. Un giocatore deve tenerne almeno due, ma può tenerle anche tutte se desidera. Tutte le carte scartate vengono messe in fondo al mazzo delle carte Destinazione, e il mazzo viene messo di fianco alla plancia [6]. I giocatori tengono segrete le proprie carte Destinazione fino alla fine del gioco.

Siete pronti a iniziare.

Scopo del Gioco

Lo scopo del gioco è di fare il maggior numero di punti. I punti si guadagnano nei seguenti modi:

1. Controllando una linea tra due città sulla mappa;
2. Completando con successo un Tragitto Continuo di linee tra due città sui tuoi Biglietti - Destinazione.
3. Completando il Tragitto Continuo Più Lungo.

Perdi dei punti se non completi il percorso segnato sulle carte Destinazione che hai tenuto.

Il Turno di Gioco

Il giocatore che ha viaggiato di più inizia a giocare per primo. Il gioco continua in senso orario attorno al tavolo durante il quale i giocatori si alternano nel giocare turni fino alla fine del gioco. Nel proprio turno un giocatore deve compiere una (e solo una) di queste tre azioni:

1. **Pescare carte Carrozza** – Il giocatore può pescare 2 carte Carrozza. Può prenderne una qualunque di quelle a faccia in su, o può pescarne una dalla cima del mazzo (senza guardarla prima). Se sceglie una carta a faccia in su deve immediatamente rimpiazzarla con una carta dal mazzo. A questo punto pesca la sua seconda carta, di nuovo o dal mazzo o da quelle a faccia in su. (Vedi il paragrafo sulle Carte Vagone per le regole speciali sulle carte Locomotiva)
2. **Controllare una Linea** – Il giocatore può impossessarsi di una linea sulla plancia giocando un set di carte Carrozza dello stesso colore della linea e mettendo una delle proprie carrozze colorate su ognuno degli spazi della linea in questione. A questo punto segna i punti muovendo il proprio Segnalino Segnapunti dell'appropriato numero di spazi lungo il percorso segnapunti. (vedi Tabella Valori delle Linee).
3. **Pescare Carte Destinazione** – Il giocatore pesca 3 Carte Destinazione dalla cima del proprio mazzo. Deve tenerne almeno una, ma può anche tenerne due o tutte quante se preferisce. Tutte le carte scartate vengono messe in fondo al mazzo.

Carte Carrozza

Ci sono 8 tipi di carte Carrozza, più le carte Locomotiva. I colori dei vari tipi di carta Carrozza corrispondono alle varie linee tra le città sulla mappa – Viola, Blu, Marrone, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Le Locomotive sono multicolore e funzionano come "jolly" che possono essere usati in qualsiasi combinazione di carte quando si controlla una linea. Se la carta Locomotiva è una delle carte a faccia in su, il giocatore che la pesca può pescare solo una carta al posto di due. Se, dopo aver pescato una carta a faccia in su, la nuova carta girata dal mazzo è una Locomotiva il giocatore non può prenderla. Se in qualsiasi momento tre delle cinque carte a faccia in su sono Locomotive, tutte le cinque carte vengono immediatamente scartate e rimpiazzate con cinque carte nuove dal mazzo.

Un giocatore può avere qualsiasi numero di carte in mano.

Quando termina il mazzo, gli scarti vengono rimischiati per creare un nuovo mazzo. Mescolate bene gli scarti, visto che le carte vengono solitamente scartate in set.

Nell'improbabile caso in cui non ci siano carte nel mazzo e non ci siano scarti (perché i giocatori stanno tenendo in mano molte carte), il giocatore non può pescare una carta Carrozza, può solamente o Controllare una Linea o pescare una carta Destinazione.

Controllare una Linea

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare un set di carte pari al numero di spazi presenti nella linea. Un set di carte deve essere dello stesso tipo; la maggiorparte delle linee richiedono carte di un tipo specifico. Ad esempio una linea blu può essere controllata solo usando carte Vagone Passeggeri. Alcune linee – quelle di colore grigio – possono essere controllate usando un set di carte di qualsiasi colore.

Quando una linea viene controllata, il giocatore mette una delle proprie carrozze di plastica in ognuno degli spazi di quella linea. Tutte le carte nel set usato per controllarla vengono scartate.

Esempio 1: Per controllare la linea tra Montreal a New York, un giocatore deve avere un set di tre carte Vagone Passeggeri Blu.

Esempio 2: Per controllare una linea da Montreal a Toronto, un giocatore può usare qualsiasi set di carte Vagone, basta che siano dello stesso tipo.

Un giocatore può controllare qualsiasi linea libera sulla mappa. Non deve necessariamente collegarsi a qualsiasi sua linea esistente.

Alcune città sono collegate da doppie linee. Un giocatore non può controllare entrambe le linee che collegano le stesse città.

Nota Importante: Nelle partite a 2 o 3 giocatori, solo una delle due doppie linee può essere utilizzata. Un giocatore può controllare una qualsiasi delle due linee, ma l'altra non può essere poi controllata da nessuno.

Tabella dei Valori delle Linee

Quando un giocatore controlla una linea, segna i punti che riceve muovendo il proprio Segnalino Segnapunti sulla tabella dei punti:

Lunghezza della Linea	Punti
1 spazio	1
2 spazi	2
3 spazi	4
4 spazi	7
5 spazi	10
6 spazi	15

Pescare carte Destinazione

Un giocatore può usare il proprio turno per pescare ulteriori carte Destinazione. Per fare ciò, pesca 3 carte dalla cima del mazzo Destinazioni. Deve tenere almeno una delle carte, ma può comunque tenerne due o tre se preferisce. Se ci sono meno di 3 carte Destinazione nel mazzo, il giocatore pesca solo quelle disponibili. Tutte le carte scartate vengono messe nel fondo del mazzo Destinazione.

Ogni carta Destinazione mostra il nome di due città sulla mappa e un Valore in Punti. Se il giocatore completa una serie di linee che uniscono le due città, sommerà il valore indicato al proprio punteggio al termine del gioco. Se non riescono a collegare con successo le due città, detraggono il valore indicato. Le carte Destinazione vengono tenute segrete dagli altri giocatori fino alla fine della partita. Un giocatore può avere qualsiasi numero di carte Destinazione durante la partita.

Fine del Gioco:

Quando la riserva di carrozze colorate di un giocatore si riduce a 1 o 2 al termine del suo turno, ogni giocatore, compreso quello, ha ancora un turno. Il gioco quindi termina e vengono calcolati i punteggi finali.

Calcolare il punteggio:

I giocatori devono aver già segnato i punti guadagnati nel corso del gioco con il completamento delle varie linee. Per assicurarsi di non aver fatto errori potete comunque ricontare i punti dati dalle varie linee.

I giocatori devono quindi rivelare le proprie carte Destinazione e sommare (o sottrarre) il loro valore a seconda che abbiano o meno unito le due città.

Il giocatore che ha il Percorso Continuo Più Lungo riceve questa carta bonus speciale e somma 10 punti. In caso di un pareggio per il percorso più lungo, tutti i giocatori a pari punti guadagnano 10 punti bonus.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. Se due o più giocatori sono a pari punti, il giocatore che ha completato il maggior numero di carte Destinazione è il vincitore. Nel raro caso in cui siano ancora pari, il giocatore con la carta Percorso Continuo Più Lungo vince la partita.

Giocare Online

Questo è il vostro numero di accesso online al sito Days of Wonder:

Per usarlo, visitate: www.ticket2ridegame.com e clickate sul pulsante New Player Signup. Seguite le istruzioni e scoprite le varianti, mappe addizionali, i forum di discussione e le versioni online dei nostri giochi.

Per scoprire gli altri giochi Days of Wonder visitate:
www.daysofwonder.com

CREDITS

Creato da Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Design Grafico di Cyrille Daujean

© 2004 Days of Wonder, Inc.

5052 Woodbrae Ct.

Saratoga, CA 95070

www.daysofwonder.com

Days of Wonder and Ticket to Ride are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Traduzione di Federico Faenza per KDS Distribuzione e www.kdsstore.it