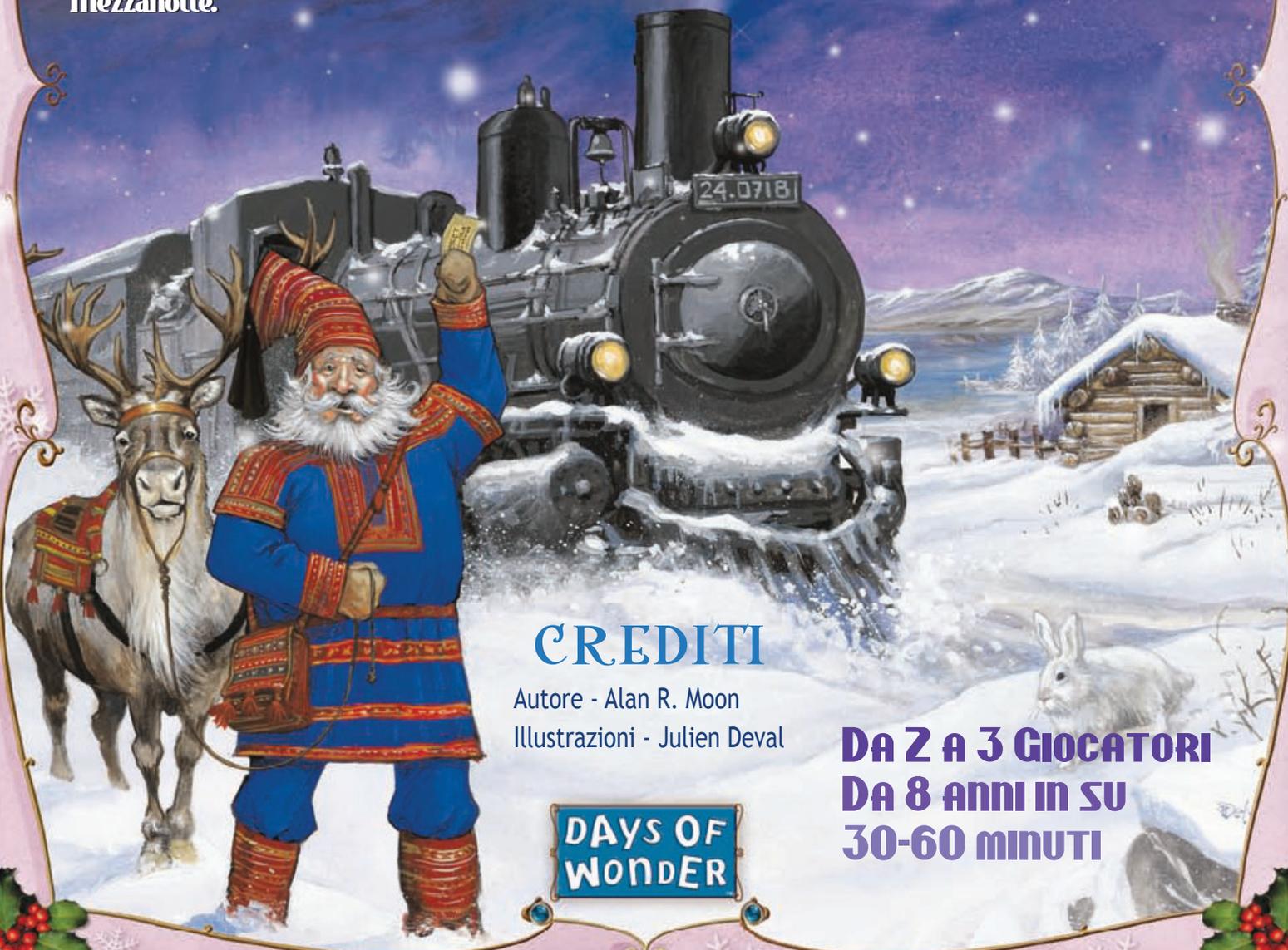


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

## NORDIC COUNTRIES

**T**icket to Ride Nordic Countries vi porta in un'avventura Nordica attraverso la Danimarca, la Norvegia e la Svezia! Visitate le grandi città nordiche di Copenaghen, Oslo, Helsinki e Stoccolma, scoprite i meravigliosi fiordi norvegesi e ammirate i magnifici paesaggi montani della ferrovia Rauma. Respirate l'aria marina degli indaffarati porti svedesi del mar Baltico. Attraversate le verdi campagne danesi dove una volta sono passati i Vichinghi. Salite a bordo dei treni finlandesi e viaggiate attraverso il Circolo Polare Artico fino alle terre del Sole di Mezzanotte.



### CREDITI

Autore - Alan R. Moon

Illustrazioni - Julien Deval

DAYS OF  
WONDER

**DA 2 A 3 GIOCATORI**  
**DA 8 ANNI IN SU**  
**30-60 MINUTI**

# COMPONENTI

- ◆ 1 tabellone di gioco con le tratte ferroviarie della Scandinavia
- ◆ 120 treni colorati (40 per ognuno dei 3 colori, più qualche pezzo di scorta)
- ◆ 157 carte illustrate



1 carta bonus «Globetrotter» per chi completa il maggior numero di biglietti destinazione



46 carte Biglietto Destinazione



110 carte Treno (12 in ciascuno colore, più 14 locomotive)

- ◆ 3 segnapunti in legno (1 per ciascun colore dei giocatori)
- ◆ 1 Regolamento
- ◆ 1 codice per accedere ai servizi Online della Days of Wonder

# PREPARAZIONE DI GIOCO

Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 40 treni di quel colore e il relativo segnapunti. Ogni giocatore posiziona il suo Segnapunti nella posizione iniziale vicino al numero 100 **1** del Percorso Segnapunti che corre sul bordo della mappa. Durante il gioco, ogni volta che un giocatore guadagna dei punti, deve spostare il proprio Segnapunti di conseguenza.

Mescolare le carte Treno e distribuirne 4 a ciascun giocatore **2**. Posizionare il resto delle carte vicino al tabellone e girare a faccia in su le prime 5 carte del mazzo **3**.

Posizionare la carta bonus Globetrotter a faccia in su vicino al tabellone **4**.

Mescolare le carte Biglietti Destinazione e distribuirne 5 a ciascun giocatore **5**.

Posizionare il mazzo con i Biglietti Destinazione vicino al tabellone **6**. Ogni giocatore guarda i propri Biglietti Destinazione e decide quali tenere. Ogni giocatore deve tenerne almeno 2, ma può decidere anche di tenerli tutti. Tutte le carte restituite sono rimosse dal gioco e rimesse nella scatola. I giocatori tengono segreti i loro Biglietti Destinazione fino alla fine del gioco.

Ora siete pronti per iniziare la partita.

# SCOPO DEL GIOCO

Obiettivo del gioco è ottenere il punteggio totale massimo. I punti si ottengono:

- ◆ prendendo possesso di una tratta tra due città,
- ◆ completando con successo un percorso continuo di tratte tra due città indicate in un Biglietto Destinazione,
- ◆ completando il maggior numero di Biglietti Destinazione.

Per ogni Biglietto Destinazione non completato vengono tolti i relativi punti.

# TURNO DI GIOCO

Il giocatore con più esperienza di viaggio inizia. Il turno procede poi in senso orario. Ogni giocatore, nel suo turno, esegue una e una sola azione tra le tre possibili:

**Prendere delle carte Treno** - Un giocatore può pescare delle carte Treno: può scegliere una qualsiasi tra quelle a faccia in su oppure può pescare la carta in cima al mazzo (pesca alla cieca). Se sceglie di pescare una delle carte scoperte, allora gira immediatamente una carta in faccia in su prendendola dal mazzo. Pesca poi una seconda carta o tra le carte in faccia in su o dalla cima del mazzo.

*Nota al contrario della maggior parte dei giochi di Ticket To Ride non c'è nessun vincolo sul numero di carte Locomotiva che si possono pescare per turno.*

**Prendere possesso di una tratta** - Un giocatore può prendere possesso di una tratta giocando un insieme di carte Treno, del colore di tale tratta, pari al numero degli spazi di cui la tratta è composta. Dopo aver giocato le carte il giocatore posiziona i propri treni sugli spazi della tratta e avanza il proprio Segnapunti del numero di spazi indicati dalla Tabella dei Punteggi delle Tratte (che si trova nella parte Nord-Ovest del tabellone).



**Pescare Biglietti Destinazione** - Il giocatore può pescare 3 Biglietti Destinazione dalla cima del mazzo. Deve tenerne almeno uno, ma può anche decidere di tenerne due o tre. Tutte le carte restituite sono rimosse dal gioco e rimesse nella scatola.

## CARTE TRENO

Ci sono 8 diversi tipi di carte Treno, più le carte Locomotiva. I colori delle carte Treno corrispondono ai colori delle tratte che collegano le città del tabellone - Viola, Blu, Arancione, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Le locomotive sono multicolore e funzionano come Jolly in grado di sostituire una carta di un qualsiasi colore, ma possono essere utilizzate solo in tratta Tunnel o Traghetto (che sono spiegate di seguito). Le carte Locomotiva possono sostituire o completare le carte colorate richieste per prendere possesso di una tratta Tunnel o Traghetto, ma non possono MAI essere utilizzate in una tratta regolare.

Non c'è nessun limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

Quando il mazzo è esaurito, gli scarti sono rimescolati per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Poiché di solito le carte sono scartate per gruppi di colore è importante mescolare bene le carte.

Nell'improbabile caso che non ci siano più carte nel mazzo e non ci siano scarti (perché i giocatori hanno nelle loro mani molte carte), un giocatore non può pescare carte Treno, ma solo prendere possesso di una tratta o pescare Biglietti Destinazione.

## PRENDERE POSSESSO DI UNA TRATTA

Per prendere possesso di una tratta tra due città adiacenti sul Tabellone di gioco, un giocatore deve giocare un numero di carte Treno pari ai numeri degli spazi della tratta. Le carte giocate devono essere tutte dello stesso colore. La maggior parte della tratte richiede un colore specifico; ad esempio per prendere possesso di tratta blu si devono giocare carte Treno di colore blu. Per prendere possesso delle tratte in grigio invece è sufficiente giocare un insieme di carte di un colore a scelta.

La tratta Murmansk-Lieksa è un'eccezione. Per questa tratta un giocatore può giocare quattro carte qualsiasi (comprese, eventualmente, delle locomotive) per sostituire una carta del colore scelto. Un giocatore può, per esempio, prendere il possesso di questa tratta giocando 7 carte Treno verdi e altre 8 carte qualsiasi.

Quando prende possesso di una tratta il giocatore posiziona poi un trenino di plastica in ognuno degli spazi della tratta. Tutte le carte utilizzate per prendere possesso della tratta vengono messe nel mazzo degli scarti.

Un giocatore può prendere possesso di una qualsiasi tratta libera: il giocatore non è mai obbligato a connettersi ad una sua precedente tratta. Durante il proprio turno un giocatore può prendere possesso al massimo di una tratta.

Alcune città sono connesse da tratte doppie. Uno stesso giocatore non può prendere possesso di entrambe le tratte che congiungono due città.

*Nota importante: nelle partite a 2 giocatori solo una delle due tratte può essere utilizzata. Il giocatore può scegliere di quale tratta prendere possesso, ma l'altra tratta non può più essere utilizzata.*

## TRAGHETTI

I Traghetto sono le tratte marittime. I traghetti sono identificati da almeno un'icona Locomotiva su uno spazio della tratta. Per prendere possesso di una tratta Traghetto un giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo di Locomotiva presente nella tratta e il solito insieme di carte, del colore appropriato, per i rimanenti spazi.

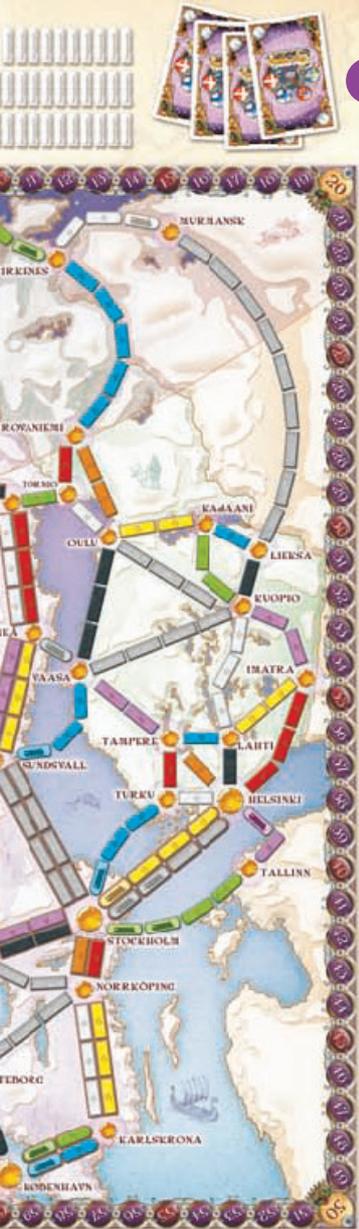
In più:

- ◆ Un giocatore può giocare delle carte Locomotiva in sostituzione di una carta colorata.
- ◆ Tre carte a scelta possono essere utilizzate in sostituzione di una Locomotiva.

## TUNNEL

I tunnel sono tratte speciali riconoscibili dal bordo nero intorno agli spazi.

Un giocatore che inizia a costruire un tunnel non è mai sicuro di quanto sarà lunga la tratta di cui sta cercando di prendere possesso!



2

5

2

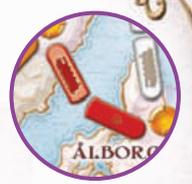
5



**Esempio 1**  
Per prendere possesso della tratta gialla un giocatore deve giocare due carte Treno gialle.



**Esempio 2**  
Per prendere possesso della tratta grigia un giocatore può giocare un insieme di 3 carte qualsiasi, purché siano dello stesso colore.



**Esempio 3**  
Per prendere possesso della tratta marittima da Stavanger a Kristiansand un giocatore deve giocare almeno una carta Locomotiva, in aggiunta alle carte Treno arancione.

Quando un giocatore vuole prendere possesso di una tratta Tunnel prima di tutto deve giocare, come al solito, il numero di carte del colore richiesto. Deve poi girare a faccia in su le prime tre carte del mazzo delle carte Treno. Per ogni carta estratta il cui colore corrisponde alle carte giocate (incluse le locomotive), deve essere giocata una carta aggiuntiva, sempre di quel colore, oppure una carta Locomotiva. Per prendere possesso della tratta Tunnel il giocatore deve giocare queste eventuali carte aggiuntive (vedi esempi 1 e 2).

Se il giocatore non ha più in mano carte del colore corrispondente (oppure non vuole giocare) allora deve riprendere in mano le carte giocate e il suo turno termina. Le tre carte Treno girate vengono scartate.

Attenzione:

- ◆ Le carte Locomotive sono carte multicolore. Perciò ogni carta Locomotiva estratta obbliga il giocatore ad aggiungere una carta Treno, del colore corrispondente, oppure una carta Locomotiva.
- ◆ Se un giocatore decide di prendere possesso di una tratta Tunnel giocando solo carte Locomotiva, dovrà giocare carte Locomotiva aggiuntive solo se nel caso ne vengano estratte altre, tra le carte estratte. Il giocatore non si deve perciò preoccupare delle eventuali carte del colore della tratta Tunnel. (vedi Esempio 3)

## TABELLA DEI PUNTEGGI PER IL POSSESSO DELLE TRATTE

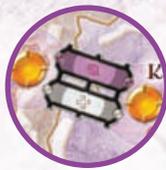
Quando un giocatore prende possesso di una tratta segna i punti ottenuti muovendo il proprio Segnapunti nel Percorso Segnapunti degli spazi indicati dalla tabella sottostante.

## PRENDERE CARTE DESTINAZIONE

Un giocatore può utilizzare il suo turno per pescare altri Biglietti Destinazione; quando sceglie questa azione il giocatore pesca 3 carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione. Deve conservarne almeno una, ma può decidere anche di tenerne due o tutte e tre. Se ci sono meno di 3 Biglietti Destinazione il giocatore pesca solo le carte che sono disponibili. Le carte restituite sono rimosse dal gioco e rimesse nella scatola.

In ogni Biglietto Destinazione sono rappresentate i nomi di due città e un punteggio. Se un giocatore riesce a costruire un insieme di tratte che congiungono le due allora a fine partita

LUNGHEZZA TRATTA	PUNTI
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
9 	27



**Esempio 1**  
Il giocatore gioca 2 carte verdi. Viene estratto un'altra carta verde. Il giocatore dovrà giocare una carta verde supplementare.



**Esempio 2**  
Il giocatore gioca 2 carte verdi. Viene estratto una locomotiva. Il giocatore dovrà giocare una carta verde supplementare.



**Esempio 3**  
Il giocatore gioca 2 locomotive. Viene estratto una locomotiva. Il giocatore dovrà giocare una locomotiva supplementare.

aggiungerà questi punti al proprio punteggio. Nel caso non riesca ad unirle allora questi punti gli saranno tolti.

I Biglietti Destinazione non vanno rivelati agli altri giocatori prima del calcolo finale dei punteggi. Non c'è nessun limite al numero di Biglietti Destinazione che un giocatore può avere in mano durante la partita.

## FINE DEL GIOCO

Quando il numero di Treni che ha un giocatore ha ancora disponibili, alla fine del turno, è uguale o inferiore a 2, allora tutti i giocatori, incluso quel giocatore, giocano un ultimo turno. Il gioco poi termina e i giocatori calcolano il loro punteggio finale.

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

I giocatori dovrebbero aver già calcolato i punteggi che hanno guadagnato per aver completato le varie tratte. Per essere sicuri di non aver commesso errori è possibile ricontare i punteggi relative alle tratte.

I giocatori devono mostrare tutti i Biglietti Destinazione. I punteggi vanno aggiunti nel caso le città siano state unite o sottratti nel caso non lo siano.

Il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione riceve la carta bonus Globetrotter e aggiunge 10 punti al proprio punteggio. Nel caso di pareggio tutti i giocatori coinvolti guadagnano i 10 punti.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio allora vince il giocatore che ha completato il maggior numero di Biglietti Destinazione. Nell'improbabile caso che ci sia ancora in pareggio allora il giocatore che ha completato la tratta più lunga vince.

**Traduzione di Cenni Sara**  
([riri@alludonati.net](mailto:riri@alludonati.net))  
Versione 1.0

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Questo è il tuo codice per accedere ai servizi Online della Days of Wonder:

Visita [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) e clicca sul pulsante per la registrazione di un nuovo giocatore e segui le istruzioni per scoprire varianti, mappe addizionali, forum di discussione e versioni online dei nostri giochi. Oppure se sei un membro del DOW aggiungi questo codice al tuo account. Puoi avere inoltre informazioni sugli altri giochi Days of Wonder:

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)