

Alan R. Moon

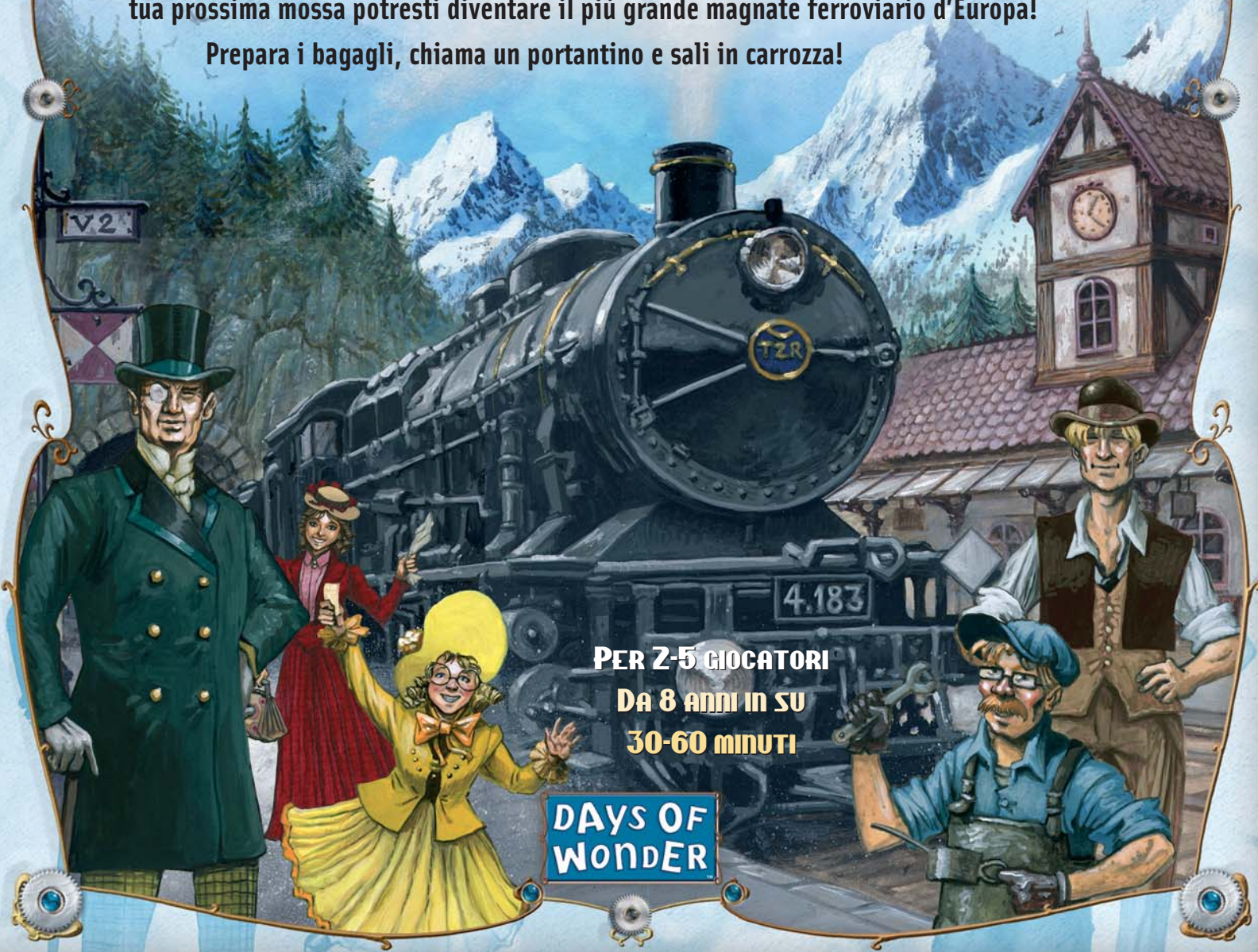
TICKET TO RIDE™

L'AVVENTURA CONTINUA! EUROPA

Dalle scoscese colline di Edimburgo agli assolati depositi di Costantinopoli, dai vicoli polverosi di Pamplona a una ventosa stazione di Berlino, Ticket To Ride Europa ti accompagnerà in una nuova avventura ferroviaria attraverso le grandi città dell'Europa di inizio novecento.

Rischierai un viaggio attraverso le buie gallerie svizzere? Ti avventurerai a bordo di un traghetto sul Mar Nero? Costruirai grandiose stazioni nelle capitali dei vecchi imperi? Con la tua prossima mossa potresti diventare il più grande magnate ferroviario d'Europa!

Prepara i bagagli, chiama un portantino e sali in carrozza!



PER 2-5 GIOCATORI
DA 8 ANNI IN SU
30-60 MINUTI

DAYS OF
WONDER

CONTENUTO

- ◆ 1 mappa dell'Europa
- ◆ 240 Vagoni Colorati (45 per colore in Blu, Rosso, Verde, Giallo e Nero più alcuni vagoni di riserva)
- ◆ 15 Stazioni Colorate (tre per colore, dello stesso colore dei vagoni)
- ◆ 158 carte illustrate:



110 carte Treno: 12 per colore, più 14 Locomotive

46 carte Biglietto



6 tragitti lunghi,
con sfondo blu

40 tragitti normali



1 carta
riassuntiva



1 carta Bonus Percorso Più Lungo
(European Express)

- ◆ Cinque Segnapunti in legno (1 per ognuno dei colori dei giocatori)
- ◆ 1 Manuale delle Regole
- ◆ 1 Numero d'accesso a Days of Wonder Online (sul retro del Manuale)

Importante: chi ha già giocato il primo gioco della serie, Ticket to Ride™, stia particolarmente attento alle seguenti novità: Traghetti, Gallerie e Stazioni Ferroviarie.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Metti il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve un set di 45 Vagoni Colorati, un set di Stazioni Colorate dello stesso colore e il Segnapunti corrispondente. Ogni giocatore mette il Segnapunti all'inizio **1** della Tabella Punteggio che corre intorno al bordo della mappa. Nel corso del gioco, ogni volta che un giocatore fa un punto avanza il suo segnapunti di una casella.

Mescola le carte Treno e distribuisce quattro a ogni giocatore **2**. Metti il resto del mazzo di carte Treno vicino al tabellone, e rivela le prime 5 carte del mazzo, disponendole una a fianco all'altra **3**.

Metti il Bonus European Express e la Carta Riassuntiva, a faccia in su, di fianco al tabellone **4**.

Prendi il mazzo di carte Biglietto e separa i tragitti lunghi (i sei Biglietti con lo sfondo blu) da quelli normali; mescola i tragitti lunghi e distribuisce uno a caso a ogni giocatore **5**. Rimetti nella scatola i tragitti lunghi rimasti senza farli vedere a nessuno. Ora mescola i Biglietti normali – tutti tragitti brevi con uno sfondo normale – e distribuisce 3 a ogni giocatore **6**.

Ora siete pronti a iniziare.



INIZIO DEL GIOCO

Prima di iniziare il primo turno, i giocatori devono scegliere quali Biglietti tenere tra quelli in loro possesso. Ogni giocatore deve tenere un minimo di due biglietti, ma può decidere di tenerne di più. Rimetti tutti i Biglietti che decidi di scartare nella scatola senza farli vedere agli altri giocatori. I Biglietti che metti via in questo modo possono essere sia tragitti lunghi che normali. I biglietti che decidi di tenere ti restano fino alla fine della partita.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di segnare il maggior numero di punti. I punti si possono guadagnare nei seguenti modi:

- ◆ Controllando una linea tra due città adiacenti sulla mappa;
- ◆ Completando una serie di linee che collegano ininterrottamente le due città indicate su un Biglietto;
- ◆ Completando la serie di linee continue più lunga per vincere la carta Bonus European Express;
- ◆ Per ogni Stazione avanzata alla fine della partita.

I punti vengono invece sottratti al punteggio totale del giocatore per ogni Biglietto non completato alla fine della partita.

IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che ha visitato il maggior numero di paesi Europei nel corso della sua vita inizia per primo, e il gioco prosegue in senso orario. Nel proprio turno, un giocatore deve effettuare una (e solo una) delle quattro azioni seguenti:

Pescare Carte Treno – Il giocatore può pescare due carte Treno (o solo una, se la carta che sceglie è una Locomotiva a faccia in su. Vedi **Locomotive** per le regole speciali);

Controllare una Linea – Il giocatore controlla una Linea giocando dalla sua mano un set di carte Treno dello stesso colore e dello stesso numero degli spazi di cui è formata la linea. Metti uno dei tuoi vagoni colorati su ogni spazio e segna il numero di punti indicato sulla Tabella Valore Linea per una linea di quella lunghezza;

Pesca Biglietti – Il giocatore pesca 3 Biglietti dalla cima del mazzo Biglietti e deve tenerne almeno uno;

Costruisci una Stazione – Il giocatore può costruire una Stazione in una qualsiasi città che non ne abbia ancora una. Per costruire la sua prima Stazione, il giocatore gioca una carta Treno di un qualsiasi colore e mette la sua stazione in quella città. Per costruire la sua seconda stazione, il giocatore deve giocare un set di due carte (dello stesso colore) e per costruire la terza deve giocare un set di tre carte.

PESCARRE CARTE TRENO

Ci sono otto tipi di carte Treno normali, 12 per tipo, e 14 carte Locomotiva. I colori su ogni tipo di carta Treno sono gli stessi delle varie linee tra le città sulla mappa –

Viola, Blu, Arancione, Bianco, Verde, Giallo, Nero e Rosso.

Se un giocatore decide di pescare carte Treno, può pescarne due per turno. Ognuna di queste due può essere pescata indifferentemente tra le cinque carte a faccia in su di fianco al tabellone o dalla cima del mazzo (alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore la deve immediatamente rimpiazzare con una nuova carta presa dalla cima del mazzo. Se il giocatore sceglie una carta Locomotiva a faccia in su, quella è l'unica carta che può pescare nel turno (vedi **Locomotive**).

Se, in qualsiasi momento, tre delle cinque carte Treno a faccia in su sono Locomotive, tutte le cinque carte vengono immediatamente scartate e rimpiazzate dalle prime cinque carte del mazzo, sempre a faccia in su.

Non c'è limite al numero di carte che ogni giocatore può tenere in mano. Quando finisce il mazzo, gli scarti vengono rimescolati per creare il nuovo mazzo. Le carte vanno mescolate molto bene, visto che vengono solitamente scartate in set dello stesso colore.

Nell'improbabile evento che non ci siano più carte nel mazzo e non ci siano scarti da rimescolare, il giocatore non può decidere di pescare carte Treno, ma deve scegliere una delle altre azioni.



LOCOMOTIVE

Le Locomotive sono carte multicolore e valgono come jolly durante la partita.

Le carte Locomotiva possono essere giocate insieme a qualsiasi set di carte quando si prende il controllo di una linea. Sono anche indispensabili per controllare le linee dei Traghetti (vedi Traghetti).

Se scegliete di pescare una carta Locomotiva a faccia in su, deve essere l'unica carta pescata in questo turno. Se una Locomotiva viene girata a faccia in su come rimpiazzo della prima carta pescata nel turno, o se una Locomotiva è disponibile a faccia in su ma non è stata pescata come prima (e unica) carta del turno, non può essere scelta come seconda carta.

Tuttavia se il giocatore è talmente fortunato da pescare una Locomotiva dal mazzo, conta come una singola carta e può pescare un totale di due carte quel turno.



CONTROLLARE UNA LINEA

Una linea è una serie di spazi colorati (in alcuni casi sono grigi) continui tra due città adiacenti sulla mappa. Per controllare una linea, un giocatore deve giocare un set di carte Treno dello stesso colore e nello stesso numero degli spazi della linea scelta.

La maggiorparte delle linee richiedono un set di un colore specifico. Le Locomotive possono sempre sostituire una carta di qualsiasi altro colore (vedi esempio 1).

Le Linee Grigie possono essere controllate con un set di carte di qualsiasi colore (vedi esempio 2).

Quando un giocatore controlla una linea, mette uno dei suoi vagoni di plastica su ogni spazio della linea. Tutte le carte usate per prendere il controllo vengono scartate. Il giocatore segna immediatamente i punti muovendo il Segnapunti del numero appropriato di spazi, seguendo la Tabella Valore Linea a pagina 7.

Un giocatore può scegliere di controllare una qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligato a collegarsi a una sua linea precedente.

Una linea deve essere controllata completamente in un singolo turno. Per esempio, non puoi mettere due treni su una linea di tre e aspettare il turno successivo per mettere il terzo.

Un giocatore può prendere il controllo di una sola linea per turno.



Esempio 1

Per prendere il controllo di una linea Blu di tre spazi, un giocatore può giocare una qualsiasi delle seguenti combinazioni di carte; tre carte Blu; due carte Blu e una Locomotiva; una carta Blu e due Locomotive; tre Locomotive.



Esempio 2

Una line Grigia di due spazi può essere controllata giocando Due carte uguali (ad esempio rosse); una carta Gialla e una Locomotiva; due Locomotive.



Doppie Linee

DOPPIE LINEE

Alcune città sono collegate da Doppie Linee, linee speciali parallele della stessa lunghezza tra due città. Un giocatore non può mai controllare entrambe le linee tra due città durante il corso della partita.

Non confondete le doppie linee con le linee parzialmente parallele ma che collegano città diverse: non vanno considerate come doppie linee.



linee parzialmente parallele

Importante: Nelle partite a due o tre giocatori, va usata solo una delle due Doppie Linee. Un giocatore può controllare una delle due linee, ma in quel caso l'altra non può essere controllata da nessun giocatore fino alla fine del gioco.

TRAGHETTI



I traghetti sono linee speciali Grigie che uniscono due città adiacenti attraverso uno specchio d'acqua. Sono facilmente identificabili dall'icona Locomotiva all'interno di almeno uno degli spazi che compone la linea.

Per prendere il controllo di una linea Traghetto, il giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva sulla linea.



Controllare la linea Traghetto tra Smyrna aa Palermo richiede quattro carte Treno di un qualsiasi colore e due Locomotive.

GALLERIE



Le Gallerie sono linee speciali riconoscibili dagli speciali simboli galleria e dal bordo che circonda ogni loro spazio.

Ciò che rende speciali uno spazio è che i giocatori non sono mai sicuri di quanto sarà lunga la linea che cercano di controllare!

Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una linea Galleria, deve prima di tutto giocare il numero di carte richieste dalla normale lunghezza della linea. A questo punto vengono girate le prime tre carte dal mazzo Treni. Per ogni carta rivelata il cui colore è lo stesso delle carte giocate per prendere il controllo della Galleria, il giocatore deve giocare una ulteriore carta dello stesso colore (o una Locomotiva) dalla sua mano. Solo se lo fa può prendere il controllo della galleria

Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno del colore giusto (o non vuole giocarle), può riprendere in mano le carte giocate e il suo turno termina.

Ricorda che le Locomotive sono carte multicolore. Quindi, qualsiasi carta Locomotiva pescata rivelata dalla cima del mazzo Treni conta automaticamente come carta del colore della linea, obbligando quindi a giocare una carta aggiuntiva.

Alla fine del turno, le tre carte Treno rivelate per la Galleria vengono scartate.

Se un giocatore cerca di prendere il controllo di una Galleria usando solo carte Locomotiva, dovrà giocare carte aggiuntive (in questo caso carte Locomotiva) solo se escono altre carte Locomotiva tra le tre rivelate.

Nel raro evento in cui non ci siano abbastanza carte nel mazzo e tra gli scarti per mostrare 3 carte e determinare l'effetto della Galleria su un giocatore, vengono rivelate solo le carte disponibili. Se i giocatori stanno accumulando carte in mano e non può essere rivelata alcuna carta, la Galleria può essere controllata senza rischi aggiuntivi.



Due gallerie parallele – una Bianca e una Nera – uniscono Madrid a Pamplona

Esempio 1
2 carte rosse giocate, 1 carta rossa rivelata: serve ancora 1 carta rossa

Esempio 2
2 carte verdi giocate, 1 locomotiva rivelata: serve ancora una carta verde

Esempio 3
2 locomotive giocate, 1 locomotiva rivelata: serve ancora una locomotiva

PESCARRE BIGLIETTI

Un giocatore può usare il proprio turno per pescare ulteriori carte Biglietto. Per farlo, ne pesca tre dalla cima del Mazzo Biglietti. Se ci sono meno di tre Biglietti nel mazzo, il giocatore pesca solo le carte disponibili.

Un giocatore che pesca dei Biglietti deve tenerne almeno uno dei pescati, ma può decidere di tenerne due o anche tre. I Biglietti pescati e non scartati immediatamente devono essere tenuti fino alla fine della partita, non possono venir scartati in un turno successivo.

Le città indicate su un Biglietto rappresentano gli obiettivi del giocatore, e al termine del gioco daranno o sottrarranno punti. Se, alla fine del gioco, un giocatore ha creato un percorso continuo con i treni del suo colore tra le due città indicate su un Biglietto che possiede, guadagna punti aggiuntivi pari al Valore di punti indicato sul Biglietto. Se non riesce a completare un percorso ininterrotto fra quelle città, sottrae al suo punteggio totale il Valore di quel Biglietto.

I Biglietti vanno tenuti segreti agli altri giocatori fino al calcolo finale del punteggio. Un giocatore può possedere un qualsiasi numero di Biglietti durante il gioco.



COSTRUIRE UNA STAZIONE

Una Stazione permette al suo proprietario di usare una e soltanto una delle linee controllate da un altro giocatore che entrano (o escono) da quella città per aiutarlo a unire le città nei suoi Biglietti.

Le Stazioni possono essere costruite in qualsiasi città vuota, anche se non ha ancora alcuna linea entrante occupata. Due giocatori non possono mai costruire una Stazione nella stessa città.

Ogni giocatore può costruire una sola Stazione per turno, e al massimo tre nel corso della partita.

Per costruire la sua prima Stazione, un giocatore gioca e scarta una carta Treno dalla sua mano e mette una delle sue Stazioni colorate nella città scelta. Per costruire una seconda Stazione, il giocatore deve giocare e scartare un set di due carte di un qualsiasi colore, e un set di tre per costruire la terza. Come sempre, puoi usare Locomotive per sostituire qualsiasi delle carte giocate.

Se un giocatore usa la stessa Stazione per aiutarsi a completare più di un Biglietto, deve scegliere sempre la stessa linea collegata alla città in cui ha la Stazione. Il proprietario della Stazione non deve scegliere la linea da usare fino al termine della partita.

Un giocatore non è mai obbligato a giocare una Stazione. Per ogni Stazione inutilizzata al termine del gioco, aggiunge 4 punti al suo totale.

STAZIONE	COSTO
1 	= 
2 	=  
3 	=   
<i>Costo della Stazione</i>	



FINE DEL GIOCO

Quando la riserva di treni colorati di un giocatore scenda a due o meno alla fine del suo turno, ogni giocatore gioca un turno di gioco, dopo di che la partita termina e i giocatori calcolano il proprio punteggio finale.



CALCOLARE IL PUNTEGGIO

I giocatori dovrebbero aver già tenuto conto dei punti guadagnati completando le varie linee. Per assicurarsi di non aver compiuto alcun errore, potete comunque ricontare i punti dati da ogni linea dei giocatori.

I giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti. Il valore dei biglietti completati viene sommato al proprio totale, mentre il valore di quelli non completati viene sottratto dal proprio totale.

Ricordate che ogni Stazione giocata permette al suo proprietario di usare una (e solo una) linea controllata da un altro giocatore collegata a quella città al fine di completare un Biglietto. Se un giocatore usa la stessa Stazione per aiutarsi a collegare le città presenti in altri Biglietti, deve sempre usare la stessa linea collegata a quella Stazione per tutti i Biglietti.

LUNGHEZZA DELLA LINEA	PUNTI
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, guadagna immediatamente il numero di punti indicati sulla Tabella Valore Linea per la lunghezza della linea appena controllata.

Sommate al totale di ogni giocatore quattro punti per ogni Stazione del suo colore nella sua riserva al termine del gioco.

Infine, date 10 punti bonus per l'European Express al giocatore (o ai giocatori in caso di pareggio) che hanno il Percorso Continuo più Lungo sul tabellone. Quando calcolate le lunghezze dei percorsi, considerate solo le linee continue formate da treni dello stesso colore. Un percorso continuo può creare un circuito chiuso e passare più volte per la stessa città, ma un treno non deve essere mai contato due volte nello stesso percorso. Le Stazioni e le linee degli avversari usate per i Biglietti non contano ai fini del computo dei percorsi.

Il giocatore con più punti è il vincitore. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti, il vincitore è quello che ha completato il maggior numero di Biglietti. Se c'è ancora un pareggio, vince chi ha usato il minor numero di Stazioni. Nel raro caso in cui ci sia ancora un pareggio, vince il giocatore con la carta bonus European Express.

Punteggio Attuale	Bonus/Malus Biglietti	4 Punti/Stazione inutilizzata	bonus European Express	= PUNTEGGIO FINALE
		4 POINTS EACH		
<i>Calcolare il punteggio finale.</i>				

GIOCO ONLINE

Ecco il vostro numero d'accesso a Days of Wonder Online:

Per usarlo, visita www.ticket2ridegame.com e clicca sul pulsante "New Player Signup" sulla home page. Segui le istruzioni (in inglese) per entrare nella nostra incredibile comunità online di giocatori e mettere alla prova le tue capacità contro altre persone di tutto il mondo, 24 ore al giorno.

Potrai inoltre scoprire molti altri giochi Days of Wonder visitandoci su www.daysof wonder.com

INDICE

Contenuto	p.2
Preparazione del gioco	p.2
Scopo del Gioco	p.3
Il Turno di Gioco	p.3
– Pescare Carte Treno	p.3
• Locomotive	p.4
– Controllare le Linee	p.4
• Doppie Linee	p.4
• Traghettoni	p.5
• Gallerie	p.5
– Pescare Biglietti	p.6
– Costruire una Stazione	p.6
Fine del Gioco	p.7
Calcolare il Punteggio	p.7
Gioco Online	p.8

CREDITI

Design di gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Copyright © 2004-2005 Days of Wonder, Inc. 199 First Street, Suite 340 Los Altos, CA 94022
Days of Wonder e Ticket to Ride sono trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i Diritti Riservati.

Nota Geografica: Abbiamo fatto il possibile per rappresentare accuratamente i confini politici dell'Europa del 1901 e preservare i nomi delle città nelle loro lingue locali a quell'epoca. Per ragioni di gioco abbiamo dovuto cambiare leggermente la posizione di certe città sulla mappa.

Vorremmo ringraziare i seguenti play-tester per il loro contributo:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan,
Brian Fealy, Dave Fontes, Terry Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy,
Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons,
Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist
e tutti alla Days of Wonder.