

Alan R. Moon



# TICKET TO RIDE

**märklin**



- 2-5 giocatori
- Da 8 anni in sù
- 30-60 minuti



**DAYS OF  
WONDER**

COLLECTOR'S EDITION



# COMPONENTI

- ◆ 1 Tabellone raffigurante la Germania con le tratte ferroviarie
- ◆ 240 Carrozze Treno colorate (45 per colore in Bianco, Rosso, Viola, Giallo e Nero, più 3 carrozze di rimpiazzo per colore)
- ◆ 165 Carte Illustrate:



118 Carte Carrozza - 11 ognuna nei colori Blu, Rosso, Verde, Giallo, Nero, Viola, Bianco ed Arancione.



14 Locomotive



6 Locomotive (+4)



10 Carte Passeggero



23 Carte Destinazione Breve (valore da 5 ad 11)



23 Carte Destinazione Lunga (valore da 12 a 22)



- ◆ 5 Segnalini Punteggio (1 per giocatore)
- ◆ 74 Segnalini Merce:



Bianchi (16, tutti di valore 2)



Gialli (12 per valore 3, 2 ed 1)



Rossi (6 per valore 4, 3 e 2)



Neri (4, numerati 7, 6, 5 e 4)

- ◆ 1 Carta Bonus per la maggioranza di destinazioni completate (valore 10)



- ◆ 1 Regolamento
- ◆ 15 Passeggeri (colori Bianco, Rosso, Viola, Giallo e Nero)
- ◆ 1 Numero di accesso al sito Days Of Wonder (sul retro del regolamento)

## NOTE IMPORTANTI

I giocatori che già conoscono *Ticket To Ride* e *Ticket To Ride Europa*, facciano attenzione alle nuove regole: **Passeggeri e Carte Jolly.**

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posiziona il tabellone al centro del tavolo ①. Crea delle pile con i segnalini Merce con il numero più alto sopra ed il più basso sotto. Le pile dovrebbero essere così composte: una Nera (7, 6, 5 e 4); sei Rosse (4, 3 e 2); 12 Gialle (3, 2 e 1) ed una pila di 16 segnalini Bianchi (valore 2). Posiziona i segnalini sulle città corrispondenti. Il colore della città indica il colore del segnalino che deve essere posizionato ②.



Ogni giocatore prende un set di 45 Carrozze Treno, con i rispettivi segnalini Passeggeri e il segnalino Punteggio **3**. Di seguito, ogni giocatore posiziona il segnalino Punteggio sulla posizione di partenza **4**. Questo segnalino avanzerà durante il gioco man mano che il punteggio del giocatore cambierà. Mescolare le carte Carrozza e distribuirne 4 ad ogni giocatore **5**; 5 carte vengono poi pescate e posizionate a faccia in giù a lato del tabellone. Le rimanenti carte vanno lasciate in un mazzo a faccia in giù, a lato del tabellone **6**. Posizionare la carta Bonus per la maggioranza di destinazioni completate a lato del tabellone **7**.

Formare due mazzi separati per le carte Destinazione: un mazzo per le carte Destinazione Breve (dorso blu) ed uno per le carte Destinazione Lunga (dorso Marrone). Posizionare i mazzi a lato del tabellone **8**.

All'inizio del gioco, ogni giocatore pesca 4 carte Destinazione. Le carte possono essere pescate in qualsiasi combinazione, purchè il giocatore annunci la combinazione prima di pescare le carte. Di seguito, ogni giocatore vede le sue carte Destinazione e ne tiene almeno due. Se vuole può anche scegliere di tenerne 3 o tutte e quattro. Le carte scartate vengono posizionate sotto i rispettivi mazzi. I due mazzi vengono rimescolati e riposizionati a lato del tabellone. Le carte Destinazione scelte devono essere tenute nascoste durante tutta la durata della partita.

Il gioco può ora avere inizio.

## SCOPO DEL GIOCO

Scopo del gioco è ottenere la maggioranza di punti. I punti possono essere ottenuti nei seguenti modi:

- 1. Controllando una linea tra due città;**
- 2. Controllando una linea che colleghi le due città segnate sulla carta (o sulle carte) Destinazione.**
- 3. Trasportando i Passeggeri;**
- 4. Ottenendo la carta Bonus per la maggioranza di destinazioni completate.**

E', però, possibile perdere punti, se non si collegano tra loro le città segnate sulle carte Destinazione.

## IL TURNO DI GIOCO

Il giocatore che colleziona più treni Märklin, oppure il giocatore più giovane, è il giocatore che comincia la partita. I giocatori, poi, si alternano, in senso orario, fino alla fine del gioco. Durante il proprio turno, un giocatore può giocare una (e soltanto una) delle seguenti quattro azioni:

**1. Pescare Carte:** Il giocatore può pescare 2 carte. Può pescare qualsiasi carta tra quelle scoperte, oppure pescarne coperte dal mazzo. Se decide di pescare una carta scoperta, deve subito rimpiazzarla prelevandone una nuova dal mazzo. La seconda carta può essere pescata sia dal mazzo coperto che da una delle cinque carte scoperte (vedi Carte Carrozza/Passeggeri per le regole speciali sulle carte Locomotive e Passeggeri).

**2. Controllare una Linea:** Il giocatore può impossessarsi di una linea giocando un set di carte Carrozza dello stesso colore della linea e posizionando una delle proprie carrozze colorate su ogni spazio della linea in questione. A questo punto segna i punti muovendo il proprio segnalino Punteggio dell'appropriato numero di spazi lungo il percorso segnati (vedi Tabella dei Valori delle Linee).

Una volta controllata una linea, il giocatore può posizionare un segnalino Passeggero in una delle città interessate dalla linea. In ogni città ci può essere un solo segnalino Passeggero.

**3. Pescare Carte Destinazione:** Il giocatore pesca 4 carte Destinazione dalla cima dell'apposito mazzo. Deve tenerne almeno una, ma può decidere di tenerne 2, 3 o tutte e quattro. Le carte scartate vanno posizionate in fondo al mazzo.

**4. Trasportare i Passeggeri:** Il giocatore può muovere un suo Passeggero che sia già sul tabellone. Il Passeggero viaggia muovendosi attraverso una o più linee continue controllate dallo stesso giocatore. Ogni volta che il Passeggero transita su una città, il giocatore riceve il relativo segnalino Merce (ovviamente dal valore più alto). Una linea può essere utilizzata solamente una volta per turno (non è possibile spostarsi all'indietro su una tratta percorsa). Il segnalino Merce presente sulla città di partenza non viene raccolto. Il Passeggero può transitare in città in cui sono presenti altri Passeggeri. Alla fine del turno, il Passeggero che si è spostato viene rimosso dal gioco. In sintesi, durante una partita, un giocatore può muovere i Passeggeri per un massimo di 3 turni. Nonostante i punti vengano assegnati immediatamente, si consiglia di conservare i segnalini Merce nel caso questi vadano ricontati a fine partita.





# CONTROLLARE UNA LINEA

Una Linea è costituita da una serie di spazi continui colorati (in alcuni casi di colore grigio), che collegano due città tra loro.

Per controllare una Linea, un giocatore deve giocare un set di carte Carrozza pari al numero di spazi presenti sulla linea. Questo set di carte deve essere dello stesso colore della Linea che si vuole controllare.

La maggioranza delle Linee richiede l'utilizzo di un colore specifico.

Ad esempio, una linea blu può essere controllata utilizzando solo carte Carrozza blu. Alcune linee, di colore grigio, possono essere controllate utilizzando un qualsiasi set di carte (sempre, però, di uno stesso colore).

Quando una linea viene controllata, il giocatore posiziona una delle sue Carrozze Treno in ognuno degli spazi di quella linea. Tutte le carte utilizzate per il controllo della linea vengono immediatamente scartate. Il giocatore riceve i punti segnati sulla Tabella dei Valori delle Linee in base alla "lunghezza" della linea e sposta il proprio segnalino Punteggio in base al numero di punti ottenuti.

Ogni giocatore può controllare qualsiasi Linea libera sul tabellone, senza necessariamente collegarsi ad una sua linea esistente.

Ogni linea deve essere controllata in un unico turno. Per esempio, non è possibile posizionare due Carrozze Treno su una linea da tre spazi ed aspettare il turno successivo per posizionare l'ultima Carrozza.

Ogni giocatore può controllare una sola linea per turno.

Alcune città sono collegate da Linee Doppie.

Un giocatore non può controllare entrambe le linee che collegano le stesse città.

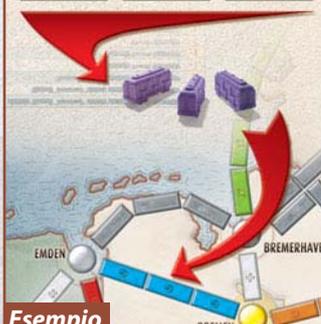
La stessa regola si applica per le Linee Triple.



**Linea Doppia**

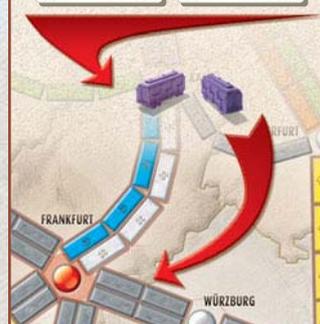


**Linea Tripla**



**Esempio**

*Per controllare la linea blu lunga 3 spazi, un giocatore può giocare una di queste combinazioni:  
3 carte Carrozza blu;  
2 carte blu ed una Locomotiva;  
una carta blu e due Locomotive;  
oppure tre Locomotive.*



**Esempio**

*La linea grigia, lunga 2 spazi, può essere controllata giocando 2 carte rosse, oppure una gialla ed una Locomotiva, oppure due Locomotive.*



*Una linea lunga 4 o più spazi, può essere controllata giocando Locomotive standard e Locomotive +4.*



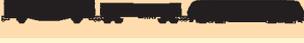
*Per controllare una linea lunga meno di 4 spazi, possono essere utilizzate solo Locomotive standard.*

## NOTA IMPORTANTE

**Nelle partite a due o tre giocatori solo una delle Linee Doppie o Triple può essere utilizzata. Un giocatore può controllare una qualsiasi delle due o tre linee, ma le linee rimanenti non possono essere più controllate da nessuno.**



# TABELLA DEI VALORI DELLE LINEE

LUNGHEZZA DELLA LINEA	PUNTI
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
7 	18

Quando un giocatore controlla una linea, segna i punti che riceve muovendo il proprio segnalino  
Punteggio per un numero di spazi pari al valore dei punti relativo alla lunghezza della linea.

## PESCARRE CARTE DESTINAZIONE

Ogni giocatore può utilizzare il proprio turno per pescare ulteriori carte Destinazione. Per fare ciò, pesca 4 nuove carte dalla cima dei due mazzi Destinazione. Può pescare una qualsiasi combinazione di carte dai due mazzi, ma deve sempre dichiarare da quale mazzo pescherà la carta (o le carte). Se nei mazzi ci sono meno di 4 carte Destinazione, il giocatore pesca solo le carte rimanenti. Il giocatore deve tenere almeno una delle carte pescate, ma può tranquillamente scegliere di tenerne due, tre o tutte e quattro. Le carte scartate vengono posizionate sotto il relativo mazzo.

Ogni carta Destinazione mostra il nome di due città sul tabellone e un Valore in punti. Se il giocatore completa una serie di linee che uniscono le due città, somma il valore indicato al proprio punteggio al termine del gioco. Se non riesce a collegare con successo le due città, il valore indicato viene sottratto.

Alcune carte contengono il nome di una città ed una nazione. Ogni linea che porta ad una nazione è considerata morta e non può essere utilizzata per collegare due città. I Passeggeri non possono viaggiare o essere posizionati in una nazione.

Le carte Destinazione rimangono segrete fino alla fine della partita. Non c'è limite al numero di carte Destinazione che un giocatore può tenere durante una partita.



## FINE DEL GIOCO

Quando la riserva di Carrozze Treno di un giocatore si riduce ad 1 o 2 Carrozze al termine del suo turno, ogni giocatore, compreso il giocatore che ha terminato la riserva, gioca un ultimo turno. Dopodiché il gioco termina e si procede con il calcolo del punteggio.

## CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Alla fine del gioco, i giocatori dovrebbero aver già segnato tutti i punti ottenuti dal controllo delle linee e dalla raccolta dei segnalini Merce. Per assicurarsi di non aver fatto errori è, comunque, possibile ricalcolare il valore delle linee che si controllano ed il valore dei segnalini Merce posseduti.

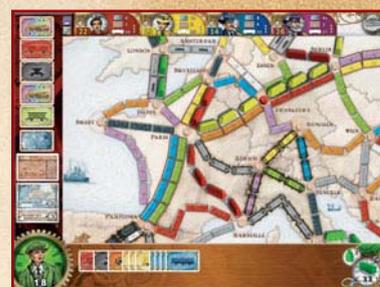
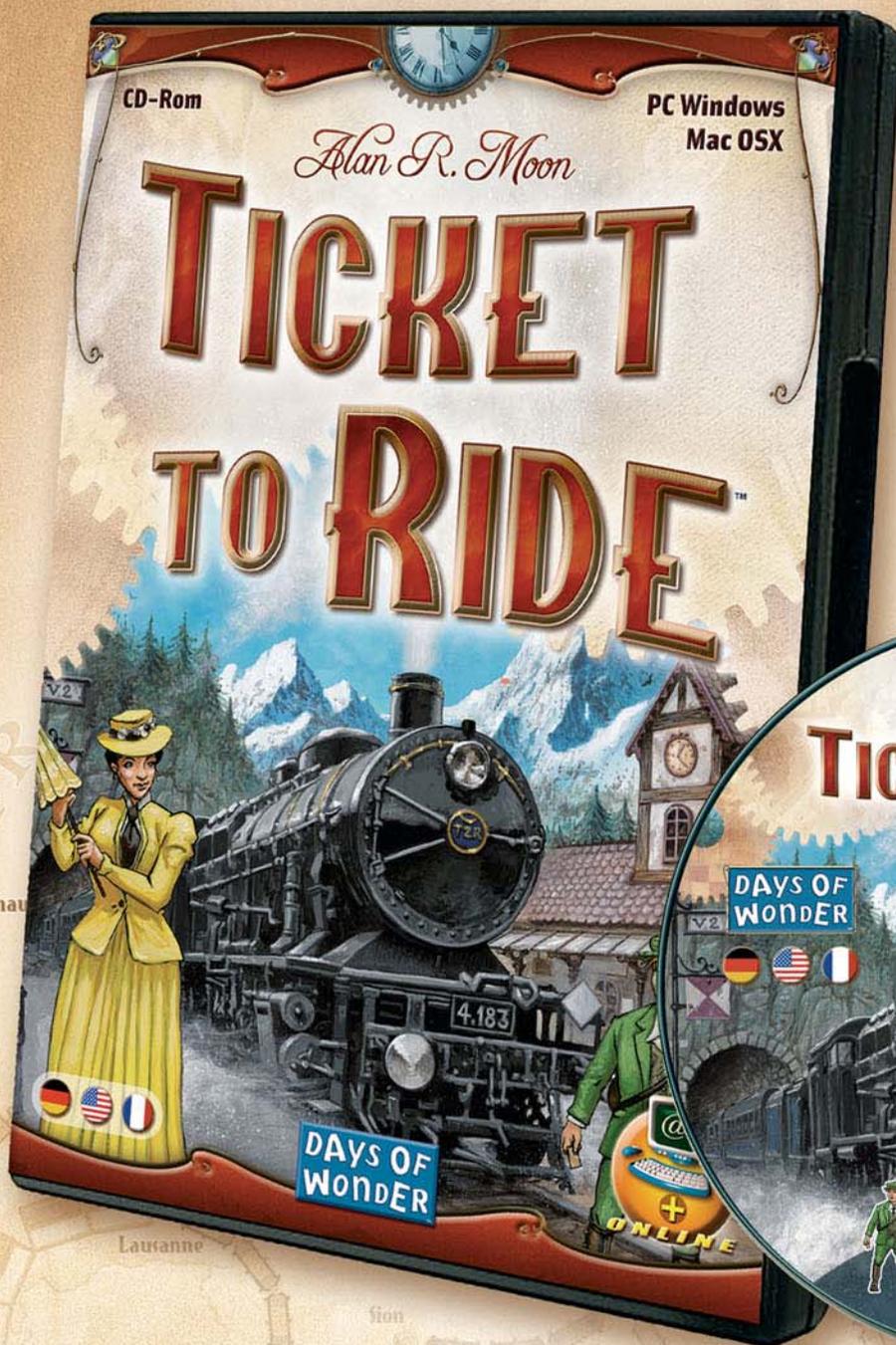
I giocatori devono, poi, rivelare le proprie carte Destinazione e sommare (o sottrarre) il loro valore a seconda che abbiano o meno unito le due città segnate sulle carte.

Il giocatore che ha completato con successo più carte Destinazione, riceve la carta Bonus per la maggioranza di Destinazioni completate, ed aggiunge 10 punti al suo totale. Se due o più giocatori hanno completato lo stesso numero di carte Destinazione, ricevono 10 punti a testa.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che ha completato più carte Destinazione. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha collezionato il più alto punteggio dato dai segnalini Merce.

Mac OSX e PC Windows

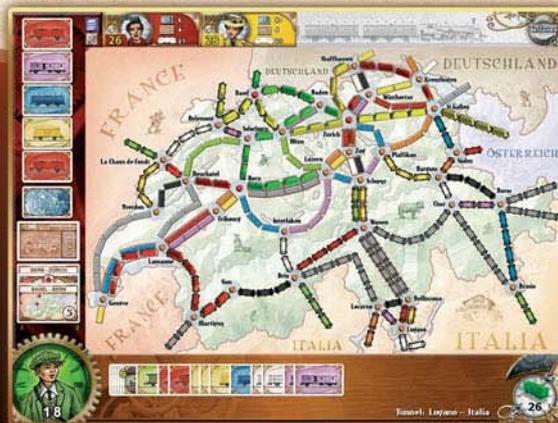
**DAYS OF  
WONDER**



Scopriilo su [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

**T**utti a bordo della versione per computer del famoso e premiato gioco da tavolo: Ticket To Ride!

Gioca contro il computer sulle mappe degli Stati Uniti e dell'Europa e scopri l'esclusiva mappa della Svizzera. Gioca online contro migliaia di giocatori in tutto il mondo: questo gioco include un anno di iscrizione per giocare online con Ticket To Ride!





## GIOCARE ONLINE

Ecco il tuo numero di accesso online al sito Days Of Wonder:

Per utilizzarlo basta semplicemente andare su [www.ticket2ridgame.com](http://www.ticket2ridgame.com) e cliccare sul pulsante presente nella Home Page "New Player Sign-Up". Seguire le istruzioni per conoscere varianti, mappe aggiuntive, forum di discussione ed unirsi alla comunità di giocatori della versione online di Ticket To Ride e di tutti gli altri giochi della Days Of Wonder.

Per scoprire tutti gli altri giochi della Days Of Wonder, visitateci all'indirizzo [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com).

### CREDITI

**Creato da Alan R. Moon**  
**Illustrazioni di Julien Delval**  
**Foto Märklin**

**Traduzione Giuseppe Ferrara ([g.ferrara@lycos.it](mailto:g.ferrara@lycos.it))**

Playtesters: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt & Radonna Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, James Miller, Janet Moon, Mark & Tery Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Ricardo Sedan, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Briant Stormont, Evan Tannheimer, Rick Thornquist, tutto lo staff della Days of Wonder e Lars Schilling e Wolfgang Stein della Märklin.

© 2006 Days of Wonder, Inc. / [www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

Days Of Wonder e Ticket To Ride sono marchi registrati della Days Of Wonder, Inc. Tutti i diritti sono riservati.