

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

FRANCE



MAP COLLECTION
+6+

DAYS OF WONDER®

 2-5	 8+	 30-60'
--	---	---

2						10						20
---	---	---	---	---	---	----	--	---	---	---	---	----

DOW

Boas-vindas a *Ticket to Ride*® França — uma expansão de *Ticket to Ride* que irá desafiar os seus hábitos: por anos você podia simplesmente controlar as rotas, agora você precisará construir os trilhos primeiro!

Este livreto de regras descreve as mudanças de jogo específicas para o Mapa da França e presume que você esteja familiarizado com as regras apresentadas previamente no jogo base *Ticket to Ride*. Esta expansão foi projetada para 2-5 jogadores.

Em partidas para 4 ou 5 jogadores, todas as rotas das Rotas Duplas e das Rotas Triplas podem ser controladas (no entanto, o mesmo jogador não pode controlar mais que uma dessas rotas). Em uma partida de 2 ou 3 jogadores, apenas uma Rota das Rotas Duplas ou Triplas pode ser controlada. Uma vez que um jogador tenha controlado uma dessas rotas, as outras, que formam as Rotas Duplas ou Triplas, estão bloqueadas e indisponíveis para outros jogadores.

Para jogar essa expansão você precisará de 40 Trens (em vez dos tradicionais 45) por jogador, os Marcadores de Pontos correspondentes e as Cartas de Vagão do jogo base *Ticket to Ride* ou do *Ticket to Ride Europa*, assim como os novos componentes descritos abaixo.

NOVOS COMPONENTES

- ◆ 58 Bilhetes de Destino
- ◆ 2 Cartas Bônus
- ◆ 64 Peças de Trilho



PREPARAÇÃO

- ◆ Ordene as Peças de Trilho por comprimento e posicione-as ao lado do tabuleiro.
- ◆ Cada jogador recebe 8 Cartas de Vagão.
- ◆ Distribua 5 Bilhetes de Destino para cada jogador. Cada jogador deve manter pelo menos 3. Embaralhe os Bilhetes descartados e coloque-os no fundo do baralho de compras.

LEITO DE FERROVIA

Neste mapa, a maioria das rotas são, na verdade, leitos de ferrovia e não podem ser controladas no início do jogo. Elas precisam ser construídas primeiro.



PAÍSES VIZINHOS E CÔRSEGA

Alguns Bilhetes de Destino incluem o nome de uma zona (pode ser um dos países vizinhos da França ou Córsega) em vez de uma das cidades (ou ambas). Cada rota que leva a uma dessas zonas é um beco sem saída e é separada das outras: rotas diferentes que conduzem a uma mesma zona não são consideradas conectadas entre si.

REGRAS ESPECIAIS

Em seu turno, você deve executar uma (e apenas uma) das três ações seguintes:

1. Comprar Cartas de Vagão e Construir uma Rota

A compra de cartas segue exatamente as mesmas regras do jogo base, mas quando um jogador escolhe esta ação ele deve também construir uma rota em um Leito de Ferrovia. Após a compra, ele escolhe qualquer Peça de Trilho disponível e a coloca em qualquer Leito de Ferrovia com o mesmo comprimento no tabuleiro. Esta Peça determina a cor da nova Rota construída.

O jogador azul acabou de comprar duas cartas.

Ele agora escolhe a Peça de Trilho da cor amarela de 5 espaços e a coloca na Rota Marseille-Grenoble.

Repare que as Rotas Avignon-Briançon e Avignon-Nice foram permanentemente bloqueadas e que ninguém poderá construí-las nesta partida.



Observações:

- Há uma série de lugares no tabuleiro onde duas ou mais rotas se cruzam. Quando uma Rota é construída, a outra ou as outras que ela cruza se tornam indisponíveis: é impossível colocar uma Peça de Trilho em cima ou embaixo de outra Peça de Trilho ou através de uma Rota controlada.
- Em partidas para 2 ou 3 jogadores, apenas uma Rota das Rotas Duplas ou Triplas pode ser construída. Em partidas para 4 ou 5 jogadores, quando um jogador usa uma Peça de Trilho em uma Rota Dupla ou Tripla, ele constrói apenas uma dessas rotas, não todas elas. As outras rotas devem ser construídas separadamente. Por exemplo, seriam necessários três turnos para construir as três rotas de Paris a Dijon. Um jogador pode construir todas essas Rotas em três turnos diferentes ou três jogadores podem construir uma rota cada um, ou qualquer outra combinação possível.

2. Controlar uma Rota

Além das Rotas de um espaço e das Rotas Cinza, que já estão construídas e podem ser controladas imediatamente, um jogador pode controlar uma Rota apenas se ela já tiver sido construída. Assim que uma Rota for controlada, a Peça de Trilho que estava nessa Rota é colocada de volta na reserva e pode ser escolhida novamente.

Algumas das Rotas Cinza são Rotas especiais de Balsa que ligam duas cidades adjacentes através de uma massa de água. Elas são facilmente identificáveis pelos ícones de Locomotiva exibidos em alguns dos espaços que marcam a rota. Para controlar uma Rota de Balsa um jogador deve jogar uma carta de Locomotiva para cada ícone de Locomotiva na rota e o conjunto habitual de cartas da cor adequada para os espaços restantes dessa Rota de Balsa.

O jogador vermelho tem 5 cartas amarelas na mão!



Ele toma o controle da Rota Marseille-Grenoble, removendo a Peça de Trilho (que está novamente disponível) e colocando seus trens no tabuleiro, para o desespero do jogador azul!

Repare que ambas as Rotas cruzadas permanecem bloqueadas.



3. Comprar Bilhetes de Destino

Um jogador compra 4 Bilhetes de Destino do topo da pilha. Ele deve ficar com pelo menos um deles, mas pode ficar com dois, três ou todos os quatro, se ele quiser. Todas as cartas devolvidas são colocadas no fundo do baralho.

BÔNUS DE FIM DE JOGO

Existem dois bônus concedidos ao final do jogo:

- ◆ O jogador que tiver a Rota Contínua mais longa recebe a carta bônus de Maior Rota Contínua e adiciona 10 pontos à sua pontuação.
- ◆ O jogador que completar o maior número de Bilhetes de Destino recebe a carta bônus Cidadão do Mundo e adiciona 15 pontos à sua pontuação.

No caso de empate ao atribuir esses bônus, todos os jogadores empatados recebem os pontos.





CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester
Testspelers • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tудal.

Copyright © 2004–2022 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and
Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights ©2004–2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.