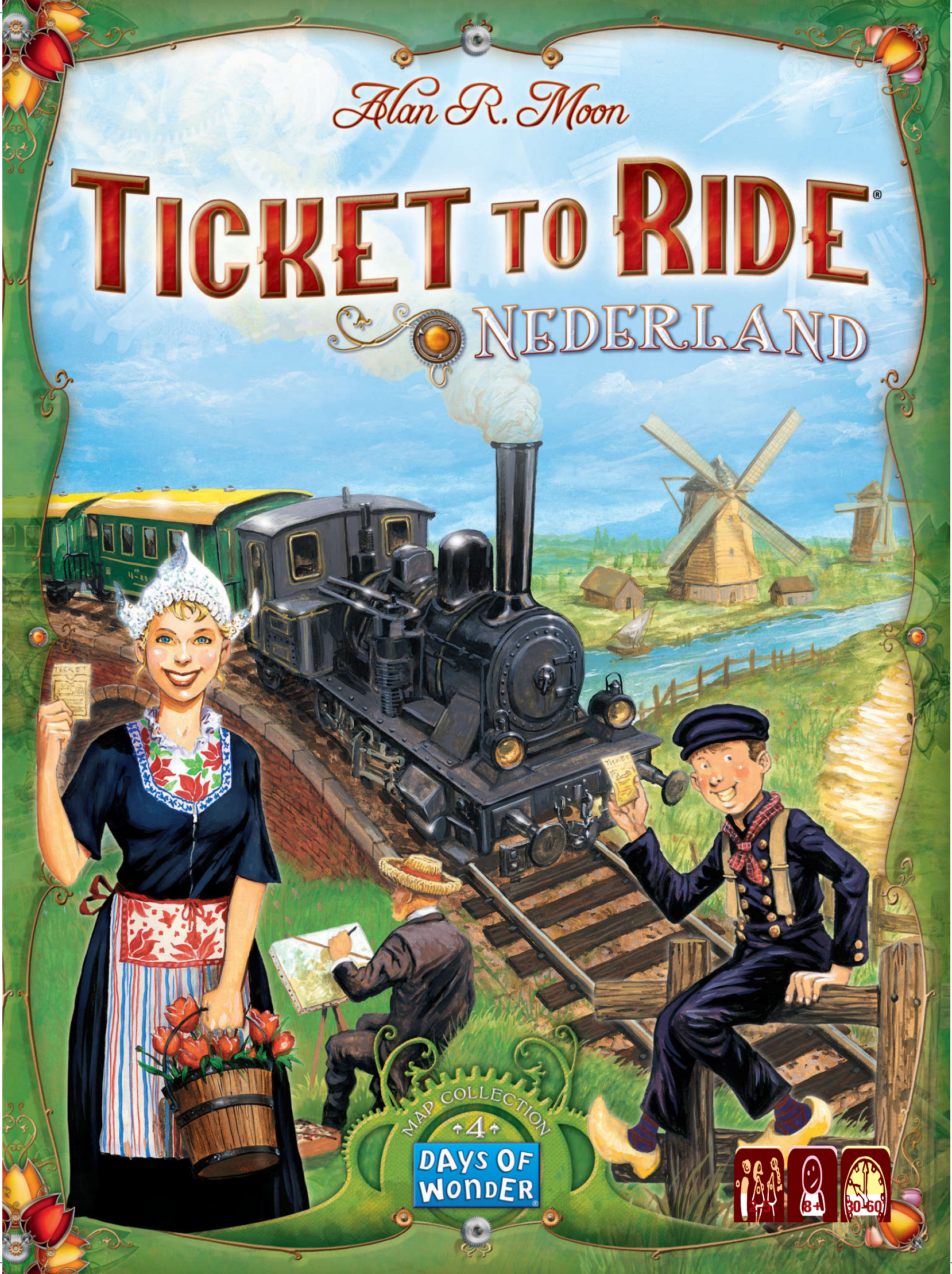


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE<sup>®</sup>

## NEDERLAND



MAP COLLECTION  
+4+

DAYS OF  
WONDER<sup>®</sup>





## Boas-vindas a Ticket to Ride® Nederland - uma expansão de Ticket to Ride neste país de baixos relevos e inúmeros canais e rios, com pontes espalhadas em toda a sua extensão.

Este folheto de regras descreve as mudanças no jogo específicas para o Mapa dos Países Baixos. Você já deve estar familiarizado com as regras do Ticket to Ride original.

Para jogar esta expansão, você precisa de alguns componentes das versões anteriores de Ticket to Ride:

◆ **40 trens por jogador (em vez de 45) e marcadores de ponto das cores correspondentes retirados dos abaixo:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa

◆ **110 Cartas de Vagão, retiradas de:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- Expansão EUA 1910

### INTRODUÇÃO

Mais do que qualquer outro, o mapa dos Países Baixos é uma expansão na qual procrastinar vai lhe trazer altos custos - você deve construir suas rotas o mais rápido possível! E muita atenção com os seus bilhetes de destino! Com seis deles valendo entre 29 e 34 pontos e outros dezessete valendo de 17 a 26 pontos, você, geralmente, vai precisar de mais de 100 pontos para se dar bem!

### BILHETES DE DESTINO E FICHAS DE PEDÁGIO DA PONTE

Esta expansão inclui 44 Bilhetes de Destino.

No início da partida, cada jogador recebe 5 Bilhetes de Destino e deve ficar com, pelo menos, 3 deles. Durante a partida, se um jogador quiser comprar mais Bilhetes de Destino, pode pegar 4 e deve ficar com, pelo menos, 1 deles.

Os Bilhetes de Destino não escolhidos - seja no início da partida ou em compras no meio da partida - são descartados virados para baixo próximos à pilha de compras, e não são colocados de volta no fim da pilha de compras. Se a pilha de Bilhetes de Destino acabar, embaralhe os bilhetes descartados anteriormente e forme uma nova pilha de compras.

**Nota:** A menos que esteja jogando com 2 jogadores utilizando a variante de jogador neutro, ignore as cidades listadas na parte de baixo de alguns dos seus Bilhetes de Destino.

Este país é cheio de rios e canais, com pontes as quais você terá de pagar para poder atravessar. Cada jogador começa com a mesma quantidade de fichas de Pedágio da Ponte (2 x "4", 6 x "2" e 10 x "1", totalizando 30").



Fichas de Pedágio da Ponte não utilizadas são depositadas em uma reserva, próximo ao tabuleiro. Os jogadores podem receber troco do banco (ou de outros jogadores, se necessário), a qualquer momento durante a partida. Os jogadores mantêm o valor de suas fichas de Pedágio da Ponte em segredo até o final da partida.

Para ajudar a equilibrar a vantagem de ir primeiro, os marcadores dos jogadores são posicionados de acordo com o indicado na trilha de pontos no início da partida.



Posição inicial dos jogadores

### ROTAS DUPLAS, PEDÁGIOS E EMPRÉSTIMOS

Neste mapa, a maioria das rotas são rotas duplas, e todas elas ficam disponíveis independentemente da quantidade de jogadores na partida (mesmo com 2 ou 3 jogadores).

Todas as rotas têm um custo, o qual os jogadores devem pagar utilizando fichas de Pedágio da Ponte. Quando a primeira rota de uma rota dupla é controlada, o valor correspondente de fichas de Pedágio da Ponte é pago diretamente ao banco. No entanto, quando a segunda rota é controlada, este mesmo valor é pago ao jogador que controlou a primeira rota.



1

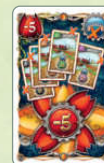
Cris controla a primeira rota de Breda a Rotterdam, pagando 4 pontos de Pedágio da Ponte ao banco.



2

Felizmente, dois turnos depois, Jonas paga a ela os 4 pontos da sua própria reserva para controlar a segunda rota.

Se um jogador não tiver fichas de Pedágio da Ponte o suficiente para pagar pelo custo de uma rota, aquele jogador deve pegar uma única carta de Empréstimo do banco ao controlar aquela rota e colocá-la virada para cima à sua frente pelo resto da partida. O jogador não usa nenhuma ficha para pagar (mesmo que ele tivesse fichas para fazer um pagamento parcial) e não pode nunca fazer reembolso deste Empréstimo.



Se a rota controlada é a segunda em uma rota dupla, o controlador da primeira rota recebe o valor em fichas de Pedágio diretamente do banco em vez de receber do jogador que foi forçado a pegar o Empréstimo.

**Com apenas 2 pontos em ficha de Pedágio da Ponte sobrando em sua reserva, Jonas é obrigado a pegar uma carta de Empréstimo, e continua com suas fichas.**

**Cris, que controlou a primeira rota, recebe 4 pontos em fichas de Pedágio da Ponte diretamente do banco.**

## PONTUAÇÃO

Ao final da partida, os jogadores podem receber pontos bônus dependendo de quantos pontos de fichas de Pedágio da Ponte eles têm em comparação aos outros jogadores.

Os jogadores ganham pontos com base no valor total de fichas de Pedágio da Ponte que eles ainda têm ao final da partida. O número de pontos bônus varia de acordo com a tabela abaixo:

	NÚMERO DE JOGADORES			
	5	4	3	2
1°	55	55	55	35
2°	35	35	35	0
3°	20	20	0	
4°	10	0		
5°	0			

**Importante:** Qualquer Empréstimo feito durante a partida por um jogador o desqualifica para receber estas cartas de bônus ao final da partida.

Se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo valor em fichas de Pedágio da Ponte restantes em suas reservas, todos pontuam os bônus correspondentes.

Além de ajudar a determinar quais jogadores recebem quais cartas de bônus, as fichas de Pedágio da Ponte não têm valor final e não contam diretamente para a pontuação da partida.

**Cris = 55** (4, 2, 2, 1 tokens)

**Júlia X** (2, 1 tokens)

**Jonas = 55** (4, 4, 1 tokens)

**Nicolas = 20** (1 token)

Cris e Jonas, cada um com 9 pontos em ficha de Pedágio da Ponte ao final da partida, ganham 55 pontos bônus. Júlia, mesmo com seus 3 pontos em fichas de Pedágio da Ponte, não ganha pontos bônus por conta da carta de Empréstimo que foi obrigada a pegar anteriormente; então, ela volta o marcador de pontos dela em 5 por causa do Empréstimo; Nicolas ainda fica em terceiro nos bônus, ganhando 20 pontos de bônus!

Os jogadores pontuam por Bilhetes de Destino completos e perdem pontos por Bilhetes de Destino incompletos, como de costume. Além disso, eles perdem 5 pontos para cada carta de Empréstimo que foram obrigados a pegar durante a partida.

Não há bônus para a maior rota ou para o jogador que completou mais Bilhetes de Destino.

## OUTRAS MANEIRAS DE JOGAR

### Sem fichas de Pedágio da Ponte

Este mapa também pode ser jogado sem as fichas de Pedágio da Ponte. Ao jogar com 2 ou 3 jogadores e sem as fichas de Pedágio da Ponte, apenas uma via das rotas duplas ficará disponível no jogo, assim como no Ticket to Ride base.

### Jogador neutro (partida de 2 jogadores)

Se houver apenas 2 jogadores e você quiser usar as fichas de Pedágio da Ponte, é recomendável que você adicione um jogador neutro, que jogará durante a fase de jogador neutro em cada turno. Seu controle será alternado entre os jogadores reais. Isso fará o jogo ser ainda mais disputado.

Escolha uma cor para o jogador neutro e coloque os 40 trens próximo ao tabuleiro. Dê um trem adicional da cor do jogador neutro ao segundo jogador. Este trem servirá como o marcador do jogador neutro para manter o controle de quem é a vez de jogar como o jogador neutro.

Durante os primeiro cinco turnos do jogo, o jogador neutro ainda não joga; utilize o marcador de pontos ou um dos trens dele para não perder a conta de turnos.

Ao início do sexto turno, o jogador neutro passa a ter sua vez de jogar a cada turno, após os dois jogadores reais jogarem o turno deles.

Durante esta fase, o jogador com o marcador do jogador neutro revela e vira para cima o Bilhete no topo do baralho de Bilhetes de Destino.

Se não houver qualquer cidade listada na parte de baixo deste Bilhete, nada acontece; descarte o Bilhete e siga para o próximo turno.

Se houver 2 cidades listadas na parte de baixo deste Bilhete, o jogador que estiver com a posse do marcador do jogador neutro deve controlar a rota entre estas duas cidades utilizando os trens da cor do jogador neutro.

Se as duas rotas estiverem vazias, o jogador pode escolher qual controlar. Então, ele descarta o Bilhete usado e passa o marcador de jogador neutro para o seu oponente.

Se uma via da rota dupla já tiver sido controlada por um jogador (incluindo o que estiver controlando o jogador neutro), então o jogador neutro deve pagar o custo correspondente em fichas de Pedágio da Ponte do banco para aquele jogador. Em qualquer um dos casos, já que não há escolha, o jogador continua com o marcador de jogador neutro e descarta o Bilhete usado.

Amsterdã-Roterdã e Roterdã-Antwerp aparecem na parte inferior de dois Bilhetes cada uma. Se o jogador neutro já controlou esta rota quando o segundo Bilhete com esta rota aparecer, trate o segundo Bilhete como se estivesse em branco.

Uma vez que não houver mais trens do jogador neutro para controlar uma rota, o jogador neutro para de jogar; seus marcadores são descartados e não há mais turno do jogador neutro.

Do mesmo jeito, se a pilha de compras tiver acabado, descarte o marcador do jogador neutro; não há mais turno do jogador neutro. Então, reembalhe todos os Bilhetes de Destino para formar uma pilha de compras.



# TICKET TO RIDE<sup>®</sup> NEDERLAND

Map design by  
**Alan R. Moon**

Illustrations by  
**Julien Delval**

Graphic design by  
**Cyrille Daujean**



## PLAY TESTING CREDITS

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers •  
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare • Teste de jogo

Thank you to everyone who contributed: Kathy & Alan Bargender, Mary Ann Benkoski, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Ron Krantz, Tamara Lloyd, Janet Moon, Ralph Valente & Jim Simons, Andrew Edworthy.

	2	4	
	6	8	
	10	12	
	14	16	
	18	20	
	22		

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride Nederland are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2020 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.