

TÚNEIS

Os túneis são rotas especiais facilmente identificadas por marcas de túnel e sombreado em torno de cada um de seus espaços.

O que torna um túnel especial é o fato de que o jogador nunca tem certeza do tamanho da rota que ele está tentando controlar!

Quando um jogador tenta controlar uma Rota de Túnel, primeiro, coloca na mesa o número de cartas necessário. Depois abre as três cartas do topo da pilha de Cartas de Vagões. Para cada carta revelada cuja cor corresponde à cor usada para controlar o Túnel (incluindo as locomotivas), uma carta adicional da mesma cor (ou uma locomotiva) deve ser usada para controlar o Túnel. *Veja exemplos 1 e 2.* Se o jogador não tem outras Cartas de Vagões com a cor correspondente (ou não quer usá-las), pode pegar de volta todas as cartas e finalizar seu turno. As três Cartas de Vagões reveladas para o Túnel são descartadas.

Atenção:

- ◆ As locomotivas são curingas multicoloridos. Por isso, qualquer Carta de Locomotiva que for revelada obriga o jogador a acrescentar uma Carta de Vagão (com a cor correspondente) ou uma locomotiva da sua mão.
- ◆ se um jogador usa as Cartas de Locomotiva para controlar um túnel, apenas outras Cartas de Locomotiva compradas do baralho serão consideradas correspondentes. Isso significa que você não tem que se preocupar se uma carta colorida da cor do Túnel inicia uma correspondência! Se as Cartas de Locomotiva aparecem nas três cartas compradas para o túnel, iniciando uma correspondência, ele apenas pode ser completado jogando outras cartas de Locomotiva da sua mão. *Veja Exemplo 3.*

TABELA DE PONTUAÇÃO DA ROTA

Quando um jogador controla uma rota, registra os pontos que recebeu movendo o Marcador de Pontos na Trilha de Pontuação. *Veja Tabela da Rota abaixo.*

TAMANHO DA ROTA	PONTUAÇÃO
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

Days of Wonder, os logotipos da Days of Wonder, Ticket to Ride - o jogo de tabuleiro e Ticket to Ride Países Nórdicos são todos marcas comerciais ou registradas da Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2008-2019 da Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.



COMPRANDO BILHETES DE DESTINO

O jogador pode usar seu turno para comprar mais Bilhetes de Destino. Para isso, basta comprar três novas cartas do topo do baralho de Bilhetes de Destino. Ele deve ficar com, pelo menos, uma das cartas, mas também pode manter duas ou todas as três cartas, se quiser. Se houver menos de três Bilhetes de Destino no baralho, o jogador compra apenas as cartas disponíveis. As cartas devolvidas são retiradas de jogo e guardadas na caixa.

Cada Bilhete de Destino inclui o nome de duas cidades no mapa e uma Pontuação. Se um jogador completar com sucesso uma série de rotas que ligam duas cidades, soma os pontos indicados no Bilhete de Destino à pontuação total no final do jogo. Se não conseguir ligar as duas cidades, ele subtrai os pontos indicados.

Os Bilhetes de Destino são mantidos em segredo dos outros jogadores até a pontuação final da partida. Um jogador pode acumular quantos Bilhetes de Destino quiser durante o jogo.



FINAL DO JOGO

Quando o estoque de trens coloridos de um jogador diminui para apenas dois trens ou menos no final de seu turno, cada um, incluindo o próprio jogador, joga um último turno. Em seguida, a partida termina e os jogadores calculam a pontuação final.

CALCULANDO A PONTUAÇÃO

Os jogadores já devem ter contado os pontos que ganharam quando controlaram as Rotas. Para garantir que não haja erro, você pode recontar os pontos das Rotas de cada jogador.

Os jogadores então revelam todos os Bilhetes de Destino e somam (ou subtraem) o valor dos Bilhetes de Destino ainda em sua mão, com base no fato de ligarem (ou não) as cidades.

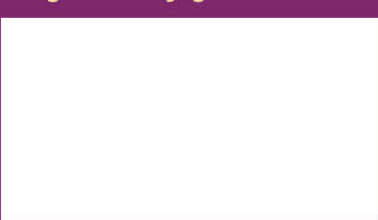
O jogador que completou a maioria dos Bilhetes de Destino recebe a Carta Bônus de Viajante e soma 10 pontos à sua pontuação. Em caso de empate, os jogadores empatados marcam os 10 pontos de bônus.

O jogador com mais pontos vence a partida. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com mais pontos, o jogador que tiver completado a maioria de seus Bilhetes de Destino vence.

No improvável evento de ainda estarem empatados, vence o jogador com a rota mais longa.

Days of Wonder Online

Registre seu jogo de tabuleiro



www.daysof wonder.com

Você ganhou um bilhete de trem para Days of Wonder Online - A comunidade de jogo de tabuleiro on-line onde TODOS os seus amigos jogam!

Registre seu jogo em www.ticket2ridegame.com e descubra um site cheio de variantes de jogos, mapas extras etc.

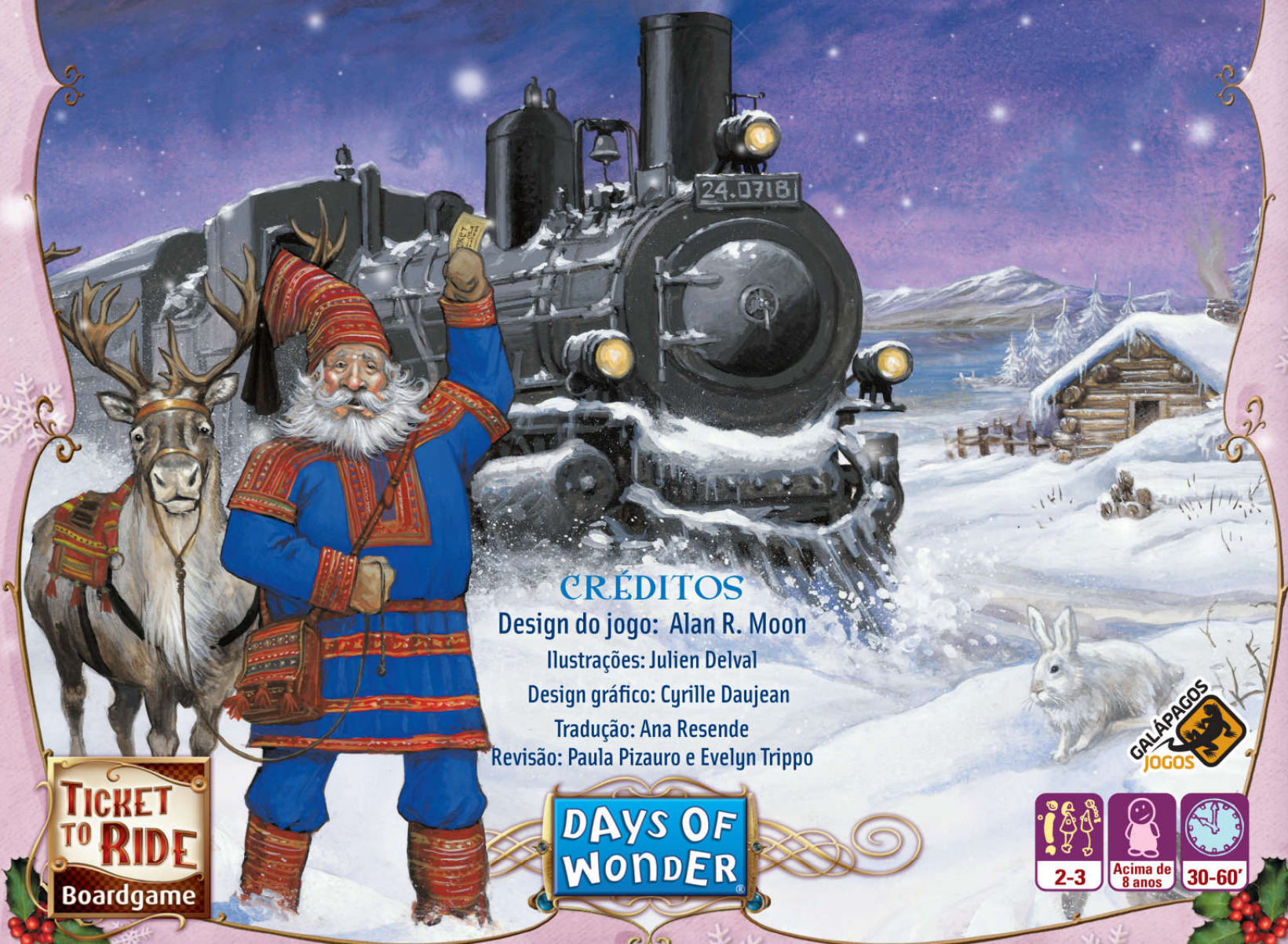
Basta clicar no botão "New Player" e seguir as instruções (em inglês).

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

PAÍSES NÓRDICOS

Ticket to Ride Países Nórdicos leva você numa aventura através do Norte da Europa! Conheça os belos fiordes da Noruega e sinta a maresia nos portos suecos do mar Báltico. Siga os caminhos trilhados pelos Vikings na Dinamarca ou pegue um trem na Finlândia e vá contemplar o Sol da meia-noite no Círculo Ártico.



CRÉDITOS

Design do jogo: Alan R. Moon

Ilustrações: Julien Delval

Design gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Ana Resende

Revisão: Paula Pizouro e Evelyn Trippo

TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER



COMPONENTES

- ◆ 1 tabuleiro com o mapa das rotas de trem nos Países Nórdicos
- ◆ 120 vagões coloridos (40 em três cores diferentes, além de alguns extras)
- ◆ 157 cartas ilustradas:



110 Cartas de Vagões: 12 de cada cor, mais 14 Locomotivas

- ◆ 3 Marcadores de Pontos de madeira (1 para cada jogador conforme as cores dos trens)
- ◆ 1 livro de regras

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro com o mapa no centro da mesa. Cada jogador pega um conjunto de 40 vagões coloridos e o Marcador de Pontos correspondente. Depois, coloca seu Marcador de Pontos no local de início próximo ao número 100 **1** na Trilha de Pontos ao longo da borda do mapa. Durante a partida, sempre que um jogador marcar pontos, ele avançará o Marcador conforme o número de pontos.

Embaralhe as Cartas de Vagões e dê quatro cartas para cada jogador **2**. Coloque o restante das cartas próximo ao tabuleiro e abra as cinco cartas do topo do baralho **3**.

Coloque a Carta Bônus de Viajante ao lado do tabuleiro **4**.

Embaralhe os Bilhetes de Destino e dê cinco cartas para cada jogador **5**. Em seguida, coloque o baralho dos Bilhetes de Destino próximo ao tabuleiro **6**. Cada jogador deve olhar seus Bilhetes de Destino e decidir com qual deles vai ficar. O jogador deve manter, pelo menos, duas cartas, mas pode ficar com todas as cinco, se quiser. As cartas devolvidas são retiradas do jogo e guardadas na caixa. Os jogadores devem manter seus Bilhetes de Destino em segredo até o final da partida.

Agora vocês estão prontos para começar.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é fazer o maior número de pontos totais. Vocês marcam pontos da seguinte forma:

- ◆ controlando uma Rota entre duas cidades adjacentes no tabuleiro;
- ◆ completando com sucesso um Caminho Contínuo de Rotas entre as duas cidades mencionadas no(s) seu(s) Bilhete(s) de Destino;
- ◆ completando a maioria dos Bilhetes de Destino.

Vocês perdem pontos se não completarem a rota de qualquer um dos seus Bilhetes de Destino.

O TURNO DE JOGO

O viajante mais experiente começa o jogo. A partida segue em sentido horário ao redor da mesa, e os jogadores jogam em turnos até o final. No seu turno, o jogador deve realizar uma (e apenas uma) das seguintes ações:

comprar Cartas de Vagões – o jogador pode comprar duas Cartas de Vagões. Ele pode pegar qualquer uma das cartas viradas para cima ou pode comprar a carta do topo do baralho (uma compra cega). Se pegar uma carta aberta, imediatamente abra uma carta do baralho para substituí-la. Em seguida, compre a segunda carta das cartas viradas para cima ou do topo do baralho.

Obs.: ao contrário da maioria dos jogos Ticket to Ride, não há restrição em relação ao número de Cartas de Locomotiva que você pode comprar durante o turno.

controlar uma Rota – o jogador pode controlar uma rota no tabuleiro usando um conjunto de Cartas de Vagões que corresponda à cor e ao comprimento da rota. Depois, ele coloca um trem colorido em cada espaço dessa rota, e registra os pontos movendo o Marcador de Pontos pelo número adequado de espaços (veja Tabela de Pontuação da Rota) ao longo da Trilha de Pontos no tabuleiro.



1 Carta Bônus de Viajante para mais bilhetes completados



46 Bilhetes de Destino



comprar Bilhetes de Destino – o jogador pode comprar três Bilhetes de Destino do topo do baralho. E deve ficar com, pelo menos, uma das cartas, mas pode manter duas ou todas as três, se quiser. As cartas devolvidas são retiradas do jogo e guardadas na caixa, pois não são mais usadas na partida.

CARTAS DE VAGÕES

São oito tipos de Cartas de Vagões regulares, além das Cartas de Locomotiva. As cores de cada tipo de Carta de Vagão correspondem às diversas rotas entre as cidades no tabuleiro: Lilás, Azul, Laranja, Branco, Verde, Amarelo, Preto e Vermelho.

As Locomotivas são multicoloridas e funcionam como um curinga, que pode ser parte de um conjunto de cartas quando o jogador controlar Rotas de Túnel ou de Balsa (veja Túneis e Balsas abaixo). As Cartas de Locomotiva podem complementar ou substituir as cartas coloridas necessárias para controlar uma Rota de Túnel ou de Balsa, mas nunca podem ser usadas para ajudar a controlar uma rota regular.

O jogador sempre pode ter qualquer número de cartas na mão.

Quando o baralho acabar, os descartes são embaralhados novamente e se tornam uma nova pilha de compra. As cartas devem ser muito bem embaralhadas, pois todas foram descartadas em grupo. No improvável evento de que não haja cartas no baralho e não haja descartes (porque os jogadores estão com muitas cartas na mão), o jogador não pode comprar as Cartas de Vagões. Em vez disso, ele apenas pode controlar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino.

CONTROLANDO ROTAS

Para controlar uma rota, o jogador deve jogar um conjunto de cartas equivalente aos espaços da rota. O conjunto de cartas deve ser da mesma cor. A maioria das Rotas precisa de um conjunto específico de cartas. Por exemplo, uma Rota Azul deve ser controlada usando Cartas de Vagões azuis. Outras rotas (as de cor cinza) são controladas usando um conjunto de cartas de qualquer cor – a não ser no caso da rota de Murmansk-Lieksa. Nesta rota, o jogador pode usar quatro cartas quaisquer (incluindo as de locomotiva) para substituir uma carta de qualquer cor. Exemplo: Um jogador pode controlar a rota jogando sete cartas verdes e oito cartas quaisquer.

Quando uma rota for controlada, o jogador coloca um trem de plástico em cada um dos espaços da rota. Todas as cartas no conjunto usado para controlar uma rota são colocadas em uma pilha de descarte próximo à pilha de compra.

Um jogador pode controlar qualquer rota aberta no tabuleiro. Não é necessário que ele ligue a nova rota a outra rota jogada anteriormente. O jogador pode controlar, no máximo, uma rota em seu turno, ligando dessa forma duas cidades adjacentes.

Algumas cidades são ligadas por Rotas Duplas. O jogador não pode controlar as duas rotas para as mesmas cidades.

Observação importante: Em uma partida com dois jogadores, apenas uma das Rotas Duplas pode ser usada. Um jogador pode controlar qualquer uma das duas rotas entre as cidades, mas a outra rota fica fechada para outros jogadores.

BALSAS

As balsas são rotas especiais que ligam duas cidades adjacentes através de uma extensão de água. Elas são identificadas facilmente pelo(s) símbolo(s) de Locomotiva indicados em, pelo menos, um dos espaços que compõem a rota.

Para controlar uma Rota de Balsa, o jogador deve jogar uma carta de Locomotiva para cada símbolo de Rota de Balsa.

Além disso:

- ◆ o jogador pode jogar outras cartas de Locomotiva para substituir uma carta colorida
- ◆ três cartas podem ser usadas para substituir uma carta de Locomotiva



Exemplo 1
para controlar a rota amarela, o jogador precisa de um conjunto de duas Cartas de Vagões amarelas.



Exemplo 2
para controlar a rota cinza, o jogador pode usar qualquer conjunto de três Cartas de Vagões, desde que elas sejam do mesmo tipo.



Para controlar a rota de balsa de Stavanger a Kristiansand, o jogador deve usar, pelo menos, uma carta de Locomotiva junto com as Cartas de Vagões laranja.