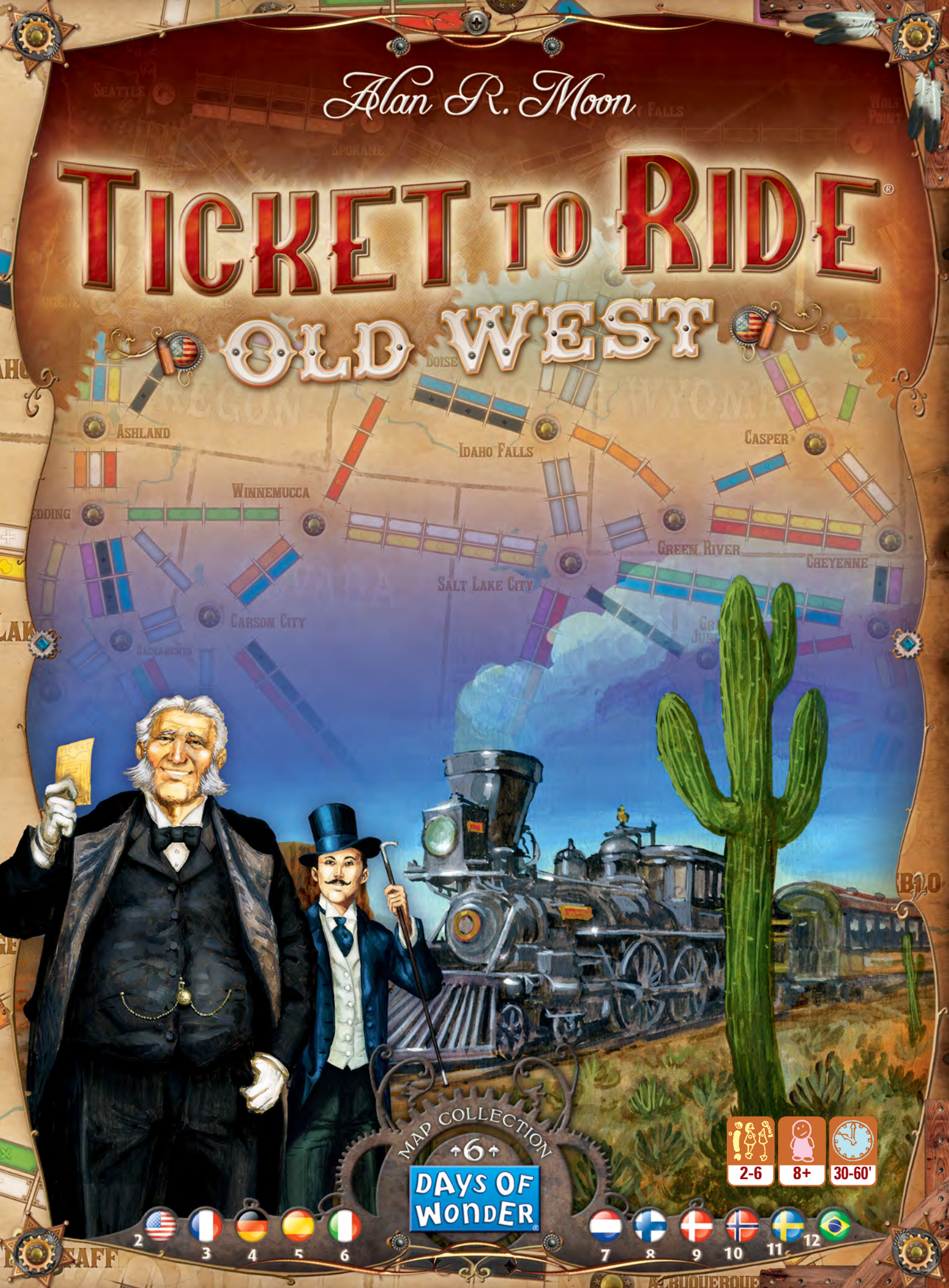


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## OLD WEST



MAP COLLECTION  
+6+

DAYS OF  
WONDER®

2-6

8+

30-60'



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12



## Boas-vindas a *Ticket to Ride® Velho Oeste*. Nesta expansão de *Ticket to Ride* você poderá desenvolver uma rede ferroviária a partir da sua Cidade Inicial, expandir a sua influência ao controlar cidades ao longo do caminho... e, quem sabe, talvez você consiga resolver o Mistério de Roswell!

Este livreto de regras descreve as mudanças de jogo específicas para o Mapa do Velho Oeste e presume que você esteja familiarizado com as regras apresentadas previamente no jogo base *Ticket to Ride*. Esta expansão foi projetada para 2-6 jogadores.

Em partidas para 4, 5 ou 6 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.

Por favor, note que esta expansão não é compatível com a expansão *Alvin & Dexter*. Mas não se preocupe, você terá notícias do nosso querido Alienígena em breve...

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

- ◆ 50 Bilhetes de Destino
- ◆ 2 Cartas Bônus
- ◆ 40 Trens Brancos (há alguns trens de reserva, portanto, certifique-se de separá-los antes da sua primeira partida)
- ◆ 18 Marcadores de Cidade (3 por jogador)
- ◆ Marcador para Alvin, o Alienígena (ou você pode usar a miniatura do Alvin se tiver a expansão *Alvin & Dexter*)

### PREPARAÇÃO

- ◆ Distribua 5 Bilhetes de Destino para cada jogador. Cada jogador deve manter ao menos 3. Embaralhe os Bilhetes descartados e coloque-os no fundo do baralho de compras.
- ◆ Cada jogador recebe 3 Marcadores de Cidade na sua cor correspondente.
- ◆ Depois de escolher os Bilhetes, começando com o jogador que será o último e seguindo em sentido anti-horário em torno da mesa, cada jogador escolhe a sua Cidade Inicial, colocando um de seus Marcadores de Cidade. Escolha a sua Cidade Inicial com cuidado porque você só poderá expandir a sua rede ferroviária a partir dela.

### REGRAS ESPECIAIS

No seu turno, você deve executar uma (e apenas uma) das três ações seguintes:

#### 1. Comprar Cartas de Vagão

A compra das cartas segue exatamente as mesmas regras do jogo base.

#### 2. Controlar uma Rota

A primeira rota que você Controlar deve ser uma rota partindo da sua Cidade Inicial. Cada rota subsequente que você Controlar deve estar conectada a sua cidade ou a uma cidade que você já esteja conectado. Você não pode controlar uma Rota que não esteja conectada a sua rede.

**Exemplo:** *Você escolheu Salt Lake City como sua Cidade Inicial. A primeira rota que você controlou é de Salt Lake City até Green River. A próxima rota que você quiser controlar deve se conectar a Salt Lake City ou a Green River. Você decide tomar o controle da rota Green River-Cheyenne. A próxima rota que você quiser controlar deve então conectar-se a Salt Lake City, ou Green River, ou Cheyenne, etc.*

Depois de controlar uma rota, você pode colocar um de seus Marcadores de Cida-

de em qualquer uma das cidades da rota ao jogar um par de cartas da mesma cor (Locomotivas podem ser usadas para substituir uma ou ambas as cartas). Cada cidade pode ter apenas um Marcador de Cidade, portanto, dois jogadores não podem controlar a mesma cidade.

Você pode controlar um máximo de 3 cidades no tabuleiro, já que você só possui 3 Marcadores de Cidade. Uma vez que um Marcador de Cidade for posicionado, ele não pode ser movido.

Como de costume, as rotas controladas dão pontos para o jogador que as controlou, a menos que pelo menos uma das cidades conectadas seja controlada por outro jogador. Neste caso, o dono do Marcador de Cidade recebe os pontos, não o jogador que controlou a rota. Claro que se você controlar uma rota ligada a um dos seus Marcadores de Cidade, você recebe os pontos dessa Rota.

**Exemplo:** *Você possui um Marcador de Cidade em Salt Lake City. Um oponente toma o controle da rota de St. George para Salt Lake City. Você recebe 7 pontos e o oponente não recebe nenhum.*

Se ambas as cidades forem controladas, ambos os jogadores que as controlam recebem os pontos dessa rota. Se o mesmo jogador controla ambas as cidades, ele recebe os pontos duas vezes.

**Exemplo:** *Você possui Marcadores de Cidade em St. George e Salt Lake City. Um oponente toma o controle da Rota entre essas duas cidades. Você recebe 14 pontos e o oponente não recebe nenhum.*

### BALSAS

As Balsas são rotas especiais na cor cinza que conectam duas cidades adjacentes através de uma massa de água. Elas são facilmente identificáveis pelo ícone de Locomotiva exibido em pelo menos um 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.

### 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

O jogador que completar o maior número de Bilhetes de Destino recebe a carta bônus de Cidadão do Mundo e adiciona 15 pontos à sua pontuação. Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem o bônus.

### VARIANTE: ALVIN, O ALIENÍGENA

Alvin começa em Roswell.

Nenhum jogador pode iniciar o jogo em Roswell. Nenhum jogador pode colocar um Marcador de Cidade em Roswell durante o jogo.

O primeiro jogador a controlar uma rota para Roswell captura Alvin. Ele imediatamente recebe 10 pontos. Ele deve, então, mover Alvin para qualquer cidade que controle (incluindo sua cidade inicial).

Quando outro jogador controlar uma rota para a cidade onde Alvin está, ele o captura. Ele recebe 10 pontos, e deve, em seguida, mover Alvin para qualquer cidade que ele controle. Isso continua pelo resto do jogo.

O jogador que controla o Alvin no final do jogo recebe a Carta Bônus Alvin e adiciona 10 pontos à sua pontuação.

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 • Kiiatokset • 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 Vost, Tamara Lloyd, Casey  
Johnson, Lydie Tudal.

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.