Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

A AVENTURA DE TREM CONTINUA! EUROPA

Das encostas escarpadas de Edimburgo às docas ensolaradas de Constantinopla, dos becos poeirentos de Pamplona a uma estação de Berlim varrida pelo vento, Ticket to Ride Europa leva você em uma aventura de trem pelas cidades europeias mais marcantes da virada para o século XX. Você vai ter coragem para atravessar os túneis escuros da Suíça? Para cruzar o Mar Negro em uma balsa? Ou construirá estações de trem suntuosas nas grandes capitais dos antigos impérios? Seu próximo passo pode transformá-lo no maior magnata ferroviário da Europa!

Arrume as malas, chame o cabineiro e embarque nessa jornada!



Componentes

- 1 mapa da Europa
- 240 Trens Coloridos (45 de cada cor: Azul, Vermelho, Verde, Amarelo e Preto, mais alguns vagões extras de cada cor para reposição)
- 15 Estações de Trem Coloridas (três de cada cor correspondente aos trens)
- 158 Cartas ilustradas:



110 cartas de Vagão : 12 de cada cor, mais 14 Locomotivas

46 cartas de Bilhete de Destino



6 rotas longas com fundo azul



40 rotas normais



1 carta de Referência



1 Bônus do Expresso Europeu para o Maior Caminho Contínuo

- 5 Marcadores de Pontuação de Madeira (1 em cada uma das 5 cores dos jogadores)
- 1 Manual de regras
- 1 número de acesso para a Days of Wonder Online (localizado no final deste Manual)

Nota Importante: Os jogadores já familiarizados com o primeiro jogo da série, Ticket to Ride™, devem prestar atenção nas seguintes novidades: Balsas, Túneis e Estações de Trem.



Preparação

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador recebe um conjunto de 45 Trens Coloridos, um conjunto de três Estações de Trem da mesma cor e o Marcador de Pontuação correspondente. Cada jogador põe seu Marcador de Pontuação no Início ❶ da Trilha de Pontuação que contorna o mapa. Ao longo da partida, sempre que um jogador marcar pontos, ele avança a mesma quantidade de casas com seu marcador.

Embaralhe as cartas de Vagão e dê quatro delas a cada jogador ❷.

Coloque o restante do baralho de cartas de Vagão próximo ao tabuleiro. Em seguida, vire as cinco cartas do topo para cima, posicionando-as lado a lado ❸.

Coloque o Bônus do Expresso Europeu e a carta de Referência próximos ao tabuleiro, virados para cima, para servir de lembrete aos jogadores ❹.

Pegue o baralho de Bilhetes de Destino e separe as rotas longas (os seis Bilhetes de Destino com fundo azul) das rotas normais. Embaralhe as rotas longas e distribua uma para cada jogador aleatoriamente ❺. Guarde as rotas longas restantes na caixa do jogo sem que ninguém as veja.

Por fim, embaralhe os Bilhetes de Destino normais – todas as rotas curtas com fundo básico –, dê três delas para cada jogador ❻ e coloque o restante em uma pilha de compra próxima ao tabuleiro, virada para baixo.

Agora, a partida já pode começar.

Início do Jogo

Antes do primeiro turno, os jogadores devem decidir com quais Bilhetes de Destino ficarão dentre os recebidos inicialmente. Cada um deve ficar com um mínimo de dois bilhetes, embora possa ficar com mais. Coloque os Bilhetes de Destino que deseja descartar de volta na caixa do jogo sem que nenhum outro jogador os veja. Os Bilhetes descartados podem ser rotas longas ou normais. Os bilhetes escolhidos ficam com você até o final da partida.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é marcar o maior número total de pontos. Você marca pontos por:

- Controlar uma Rota entre duas cidades adjacentes no mapa;
- Completar um caminho de rotas contínuas entre as duas cidades especificadas em seu(s) Bilhete(s) de Destino;
- Completar o Maior Caminho Contínuo de rotas para ganhar a carta Bônus do Expresso Europeu;
- Cada Estação de Trem que você não usou até o final da partida.

Cada Bilhete de Destino que você não completar até o término da partida conta negativamente para a sua pontuação final.



Turno

O jogador que tiver visitado mais países europeus ao longo da vida inicia o jogo, realizando seu primeiro turno. Depois, o jogo segue no sentido horário. O turno consiste em realizar (somente) uma das quatro ações abaixo:

Comprar Cartas de Vagão – Você pode comprar duas cartas de Vagão (ou apenas uma, se a carta escolhida for uma Locomotiva revelada. Consulte as regras especiais em **Locomotivas**);

Controlar uma Rota – Você assume o controle de uma rota no tabuleiro. Para isso, deve jogar um conjunto de cartas de Vagão da sua mão que corresponda à cor e à quantidade de espaços que compõem a rota. Depois, você coloca um de seus trens coloridos em cada espaço da rota e marca o número de pontos correspondente, conforme indicado na Tabela de Pontuação de Rota;

Comprar Bilhetes de Destino – Você compra três Bilhetes de Destino do topo do baralho de Bilhetes e deve ficar com pelo menos um deles;

Construir uma Estação de Trem – Você pode construir uma Estação em qualquer cidade que não tenha nenhuma outra. Para construir a primeira Estação de Trem, você deve jogar uma carta de Vagão de qualquer cor e, em seguida, colocar uma de suas Estações de Trem na cidade escolhida. Para construir a segunda estação, você deve jogar um conjunto de duas cartas da mesma cor; para a terceira, três cartas da mesma cor.

Comprar Cartas de Vagão

Há oito tipos de cartas normais de Vagão, sendo 12 de cada cor, mais 14 cartas de Locomotiva. As cores de cada tipo de carta de Vagão correspondem às cores das diversas rotas entre as cidades no tabuleiro – Roxo, Azul, Laranja, Branco, Verde, Amarelo, Preto e Vermelho.

Se decidir comprar cartas de Vagão, você pode comprar duas cartas por turno. Cada uma delas pode ser comprada ou das cinco cartas reveladas, próximas ao tabuleiro, ou do topo do baralho (compra às cegas). Ao comprar uma das cartas reveladas, você deve repô-la imediatamente, virando uma carta do topo da pilha de compra. Caso escolha uma carta de Locomotiva já revelada, essa será a única carta que você comprará neste turno (ver Locomotivas).

Se, a qualquer momento, três das cartas de Vagão reveladas forem Locomotivas, todas as cinco cartas devem ser descartadas imediatamente. Revele cinco novas cartas da pilha de compra para substitui-las.

Não há limites para o número de cartas que um jogador pode ter na mão. Quando a pilha de compra acabar, embaralhe a pilha de descarte para compor um novo baralho de compra. Embaralhe as cartas diversas vezes, pois elas costumam ser descartadas em conjuntos da mesma cor.

Caso não haja mais cartas no baralho, nem na pilha de descarte – o que é bastante improvável de acontecer, mas possível, se os jogadores ficarem acumulando cartas na mão –, você não poderá comprar cartas de Vagão. Você deve Controlar uma Rota, Comprar Bilhetes de Destino ou Construir uma Estação.

Locomotivas



As Locomotivas são cartas multicoloridas que servem como curingas no jogo.

Você pode jogar as cartas de Locomotiva em qualquer conjunto para controlar uma rota. Elas também são essenciais para controlar uma rota de Balsa (ver Balsas).

Caso escolha uma carta de Locomotiva já revelada, ela será a única carta que você comprará neste turno. Se uma Locomotiva foi revelada para substituir a primeira carta comprada durante o turno, ou se uma Locomotiva já estava revelada, mas não foi pega como a primeira (e única) carta, você não poderá escolhê-la como sua segunda carta.

Entretanto, se tiver a sorte de comprar uma Locomotiva às cegas do topo do baralho, ela conta como uma única carta e você ainda poderá comprar um total de duas cartas neste turno.

Controlar uma Rota

Uma rota é um conjunto contínuo de espaços coloridos (às vezes, cinza) entre duas cidades adjacentes no mapa. Para controlar uma rota, você deve jogar um conjunto de cartas de Vagão cuja cor e quantidade correspondam à cor e ao número de espaços da rota desejada.

Para controlar a maioria das rotas, é necessário um conjunto específico de cartas coloridas. As Locomotivas sempre podem servir como um substituto para qualquer cor (Ver exemplo 1).

Você pode controlar rotas de cor Cinza com um conjunto de cartas de qualquer cor (Ver exemplo 2).

Após controlar uma rota, você coloca um dos seus trens de plástico em cada um dos espaços da rota. Descarte todas as cartas do conjunto usado para controlá-la. Você deve registrar sua pontuação imediatamente. Para isso, mova seu Marcador de Pontuação o número adequado de casas na Trilha de Pontuação, de acordo com a Tabela de Pontuação de Rota na página 7.

Você pode controlar qualquer rota livre no tabuleiro. Não é necessário conectar sua nova rota a outra que você já possua.

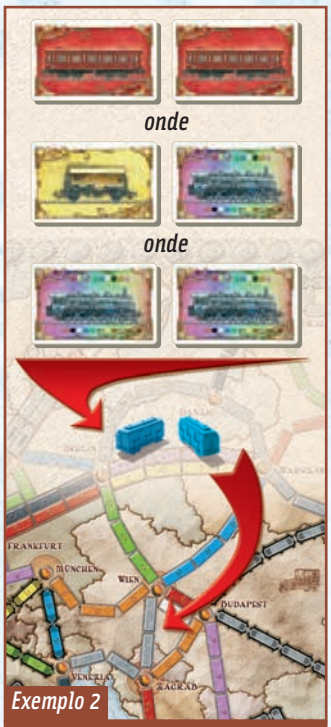
É necessário controlar a rota integralmente em um único turno. Por exemplo, você não pode colocar dois trens em uma rota de três espaços e esperar pelo próximo turno para colocar o terceiro.

Não é permitido assumir o controle de mais de uma rota em um único turno.



Exemplo 1

Para controlar uma rota Azul de três espaços, você deve jogar uma das seguintes combinações de cartas: três cartas Azuis; duas cartas Azuis e uma Locomotiva; uma carta Azul e duas Locomotivas; ou três Locomotivas.



Exemplo 2

Você pode controlar uma rota Cinza de Dois espaços com, por exemplo: duas cartas Vermelhas; uma carta Amarela e uma Locomotiva; ou duas Locomotivas.



Rotas Duplas

Rotas Duplas

Algumas cidades se conectam por Rotas Duplas. Elas são compostas por duas rotas paralelas que têm o mesmo número de espaços entre as duas cidades. Não é permitido que um único jogador controle as duas rotas entre as mesmas cidades.

Fique atento às rotas que são parcialmente paralelas, mas que ligam cidades diferentes. Elas não são consideradas Rotas Duplas.



Rotas paralelas

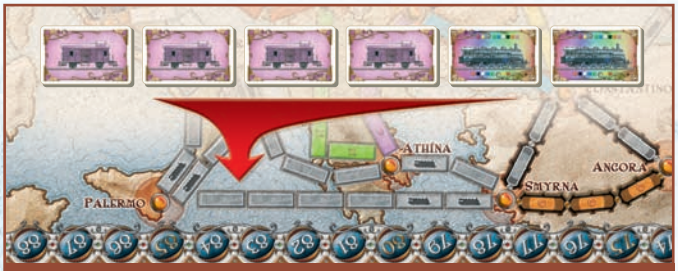
Nota Importante: Em partidas com dois ou três jogadores, só é permitido usar uma das Rotas Duplas. Você pode controlar qualquer uma das duas rotas entre as cidades, mas a outra ficará fechada aos outros jogadores até o final da partida.

Balsas



As Balsas são rotas especiais de cor Cinza que ligam duas cidades adjacentes através de um corpo d'água. É fácil identificá-las pelo(s) ícone(s) de Locomotiva em pelo menos um dos últimos espaços que compõem a rota.

Para controlar uma Rota de Balsa, você deve jogar uma carta de Locomotiva para cada símbolo de Locomotiva da rota, além do conjunto normal de cartas da cor apropriada para os espaços restantes dessa Rota de Balsa.



Para controlar a Rota de Balsa de Smyrna a Palermo, você precisa de quatro cartas de Vagão de qualquer cor, mais duas Locomotivas.

Túneis



Os Túneis são rotas especiais, facilmente identificadas pelas marcas e contornos distintos ao redor de cada um de seus espaços.

O que torna os túneis especiais é que você nunca poderá ter certeza do tamanho da rota que tentará controlar!

Ao tentar controlar uma rota de Túnel, você deve, primeiro, baixar o número de cartas exigido pelo comprimento da rota. Em seguida, revele as três cartas do topo da pilha de compra de Vagões. Para cada carta revelada cuja cor corresponda à das cartas jogadas para controlar o Túnel, você deve jogar uma carta adicional da mesma cor (ou uma Locomotiva) de sua mão. Só então você poderá controlar a rota de Túnel com sucesso.



Dois túneis paralelos (um Preto e um Branco) ligam Madrid a Pamplona.

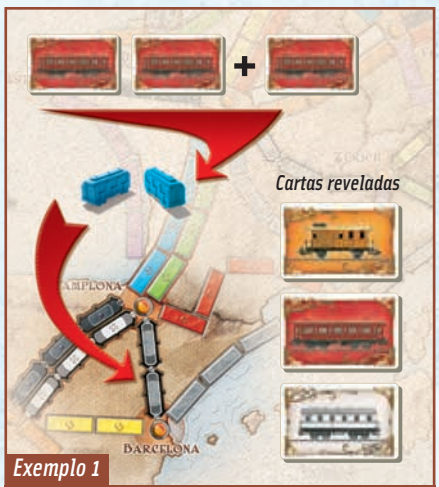
Caso não tenha cartas de Vagão adicionais da cor correspondente (ou não deseje jogá-las), você pega de volta todas as cartas jogadas e encerra seu turno.

Ao final do turno, descarte as 3 cartas de Vagão reveladas para o controle do Túnel.

Lembre-se de que as Locomotivas são curingas multicoloridos. Portanto, toda carta de Locomotiva revelada do topo da pilha de compra de Vagões como parte da tentativa de atravessar um túnel contará automaticamente como correspondente à cor das cartas de vagão jogadas para essa rota. Assim, você terá de jogar uma carta adicional.

Se você tentar atravessar um Túnel usando apenas cartas de Locomotiva, só terá de jogar cartas adicionais (que devem ser Locomotivas adicionais, nesse caso) se aparecerem Locomotivas dentre as três cartas reveladas para o Túnel.

No caso raro de não haver cartas suficientes nas pilhas de compra e descarte para revelar 3 e determinar o efeito do túnel para o jogador, revele apenas as cartas disponíveis. Se não houver nenhuma carta para revelar – caso os jogadores fiquem acumulando cartas –, você poderá assumir o controle do túnel sem correr riscos de ter que jogar cartas adicionais.



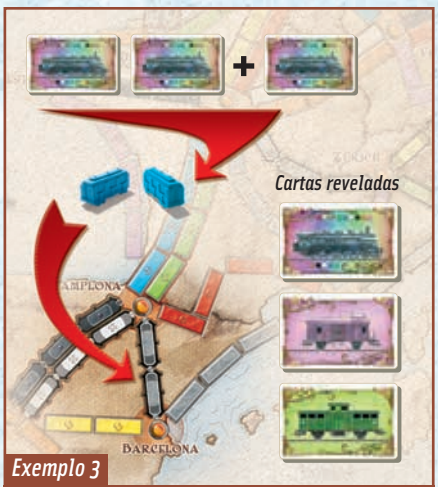
Exemplo 1

Jogou 2 cartas vermelhas, 1 carta vermelha revelada: mais 1 vermelha necessária



Exemplo 2

Jogou 2 cartas verdes, 1 locomotiva revelada: mais 1 verde necessária

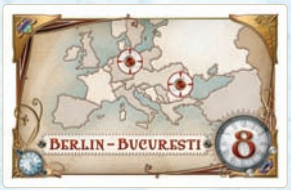


Exemplo 3

Jogou 2 locomotivas, 1 locomotiva revelada: mais 1 locomotiva necessária

Comprar Bilhetes de Destino





Você pode usar seu turno para comprar cartas de Bilhete de Destino adicionais. Para isso, compre três novas cartas do topo do Baralho de Bilhetes de Destino. Caso haja menos de três Bilhetes de Destino disponíveis no baralho, compre apenas as cartas restantes.

Quando você comprar Bilhetes, deve ficar com pelo menos um deles, mas pode escolher ficar com dois ou até todos os três. Os Bilhetes que você não quiser voltam para baixo do Baralho de Bilhetes de Destino. Os bilhetes comprados que não forem descartados imediatamente ficam com você até o final da partida. Eles não podem ser descartados em compras de Bilhete futuras.

As cidades mencionadas em um Bilhete de Destino representam destinos de viagem. Os bilhetes podem conceder um bônus ou uma penalidade. Se, ao final da partida, você tiver criado um caminho contínuo com trens de plástico da sua cor entre as duas cidades mencionadas em um único Bilhete de Destino que você possui, marque os pontos adicionais indicados pelo Valor de Pontos no Bilhete. Caso não consiga completar um caminho contínuo entre essas cidades, subtraia o Valor de Pontos do Bilhete da sua pontuação final.

Os Bilhetes de Destino são mantidos em segredo dos outros jogadores até a pontuação ao final da partida. Não há limites para o número de Bilhetes de Destino que um jogador pode ter em uma partida.

Construir uma Estação de Trem

Uma Estação de Trem permite que você use (apenas) uma rota pertencente a outro jogador para conectar as cidades em seus Bilhetes de Destino. A rota escolhida deve sair da mesma cidade onde você construiu a Estação.

Você pode construir uma Estação em qualquer cidade desocupada, mesmo que ninguém tenha controlado nenhuma rota que saia dessa cidade. Dois jogadores não podem construir Estações na mesma cidade.

Cada jogador só poderá construir até uma Estação por turno e até três Estações no decorrer da partida.

Para construir sua primeira Estação, você deve descartar uma carta de Vagão de sua mão, colocando, então, uma de suas Estações de Trem coloridas na cidade escolhida. Para construir sua segunda estação, você deve descartar um conjunto de duas cartas de uma mesma cor qualquer; para construir a terceira, três cartas de Vagão da mesma cor. Como sempre, você pode substituir quantas cartas quiser por Locomotivas.



Custo das Estações

Caso utilize a mesma Estação para ajudar a conectar cidades em diferentes Bilhetes, você deve usar a mesma rota partindo da cidade com a Estação para todos os Bilhetes. Você só precisa decidir qual rota usará no final da partida.

Não é obrigatório construir Estações. Para cada Estação em sua reserva, some quatro pontos ao seu total no final da partida.



Fim de jogo

Quando, ao final de seu turno, um jogador tiver dois trens de plástico ou menos em seu estoque, cada jogador, inclusive ele, terá mais um último turno. Depois, a partida termina e os jogadores calculam suas pontuações finais.



2 trens de plástico ou menos no estoque de um jogador iniciam a última rodada de turnos da partida.

Cálculo da Pontuação

Os jogadores já devem ter somado os pontos ganhos por completar cada uma das rotas. Para garantir que não cometeram erros, vocês podem recontar os pontos das rotas de cada jogador.

Em seguida, os jogadores devem revelar todos os seus Bilhetes de Destino. Some o valor dos bilhetes que você completou à sua pontuação. Subtraia o valor de seus Bilhetes incompletos da sua pontuação.

Lembre-se de que cada Estação permite que você use (apenas) uma rota pertencente a outro jogador, que saia da Cidade com essa Estação, para ajudá-lo a completar seus Bilhetes de Destino. Caso utilize a mesma Estação para ajudar a conectar cidades em diferentes Bilhetes de Destino, você deve usar a mesma rota partindo da cidade com a Estação para todos os Bilhetes.

Comprimento da Rota	Pontos
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Quando você assumir o controle de uma rota, marque os pontos indicados na Tabela de Pontuação de Rota imediatamente, de acordo com o comprimento da rota controlada.

Some 4 à sua pontuação para cada Estação que você ainda tenha na reserva.

Por fim, dê o bônus de 10 pontos do Expresso Europeu para o(s) jogador(es) com o Maior Caminho Contínuo no tabuleiro. Ao avaliar e comparar os comprimentos dos caminhos, conte apenas linhas contínuas de trens de plástico da mesma cor. Um caminho contínuo pode descrever "alças" e passar pela mesma cidade várias vezes, mas não pode passar por um mesmo trem de plástico mais de uma vez. As Estações e as rotas dos adversários a que elas dão acesso não contam para calcular o caminho mais longo. Caso mais de um jogador empate com o maior caminho, todos que tiverem empatado recebem o bônus de 10 pontos da carta Expresso Europeu.

O jogador com mais pontos vence a partida. Caso dois ou mais jogadores empatem em primeiro, o vencedor será o que completou mais Bilhetes de Destino. Caso permaneça o empate, o vencedor será o que usou o menor número de Estações. Se, ainda assim, o empate não for resolvido,

vence o jogador com a carta Bônus do Expresso Europeu.



Cálculo da Pontuação Final

Índice

Componentes p.2
Preparação p.2
Objetivo do Jogo p.3
Turno p.3
– Comprar Cartas de Vagão p.3
• Locomotivas p.4
– Controlar uma Rota p.4
• Rotas Duplas p.4
• Balsas p.5
• Túneis p.5
– Comprar Bilhetes de Destino p.6
– Construir uma estação de trem p.6
Fim de Jogo p.7
Cálculo da Pontuação p.7
Days of Wonder Online p.8

Days of Wonder Online

Registre seu jogo

Aqui está o seu bilhete de trem para a Days of Wonder Online – A comunidade online de jogos de tabuleiro onde TODOS os seus amigos jogam!

Registre seu jogo em **www.ticket2ridegame.com** para receber descontos online e descobrir variantes, mapas adicionais e muito mais.

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





WWW.DAYSOFWONDER.COM

Créditos

Jogo criado por Alan R. Moon.

Ilustrações por Julien Delval

Tradução: Gabriel Ninô

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2014 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Nota Geográfica: Nós nos esforçamos para fornecer uma representação precisa das fronteiras políticas da Europa em 1901 e preservar os nomes comuns das cidades na época e em seu idioma local. Contudo, por questões de jogabilidade, vimo-nos forçados a alterar ligeiramente a posição de algumas cidades no mapa.

Gostaríamos de agradecer a contribuição das seguintes pessoas que testaram o jogo:
Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Tery Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquiste e todos da Days of Wonder.