



Benvenuti in Ticket to Ride™ Mappa Svizzera di Alan R. Moon - una nuova e divertente aggiunta alla serie vincitrice di premi Ticket to Ride.



Queste pagine di Regole descrivono i cambiamenti specifici al sistema di gioco per l'Espansione Mappa Svizzera, partendo dal presupposto che le regole introdotte nell'originale Ticket to Ride vi siano già familiari.

Ticket to Ride™ Mappa Svizzera è una espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti di gioco presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- **Una riserva di 40 Vagoni per giocatore (invece dei soliti 45) ed i corrispettivi Segnapunti presi da uno dei seguenti giochi:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa

- **110 Carte Treno prese da:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- espansione USA 1910

INTRODUZIONE

La mappa svizzera è stata ideata specificatamente per 2 o 3 giocatori. Nelle partite a 3 Giocatori, i giocatori possono usare entrambe le linee delle doppie linee. Nelle partite a 2 Giocatori, una volta occupata una linea delle doppie linee, l'altra non è più disponibile.

IL TABELLONE

Sul tabellone della mappa svizzera alcune delle linee non collegano città ad altre città ma città a paesi vicini alla Svizzera. 3 linee partono dalla Svizzera per l'Austria, 4 per la Francia, 5 per l'Italia e 5 per la Germania. Come nel gioco originale Ticket to Ride, il giocatore con il tragitto continuo più lungo alla fine della partita riceve un bonus di 10 punti.

BIGLIETTI DI DESTINAZIONE

Questa espansione contiene 46 Biglietti di Destinazione.

34 Biglietti di Destinazione collegano città a città e funzionano come nelle precedenti versioni del gioco.

12 Biglietti Destinazione collegano città a paesi o paesi ad altri paesi. Per completare un biglietto che collega una città ad un paese bisogna collegare la città indicata sul biglietto ad uno dei paesi elencati. Per completare un biglietto che collega paese a paese bisogna collegare il paese primario indicato sul biglietto ad uno degli altri paesi elencati. I punti guadagnati al termine della partita sono quelli relativi al collegamento con punteggio più alto completato tra i possibili paesi di destinazione indicati sul biglietto. Se non è stato completato alcuno dei collegamenti possibili, i punti persi corrispondono al valore più basso presente sul biglietto.



All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 5 Biglietti di Destinazione, dei quali deve conservarne almeno 2. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare Biglietti di Destinazione aggiuntivi, pesca 3 nuovi

Biglietti, dei quali deve conservarne almeno 1. I Biglietti di Destinazione rifiutati all'inizio della partita o a seguito dell'acquisizione di nuovi Biglietti di Destinazione durante la partita non vengono scartati come negli altri giochi Ticket to Ride, vengono invece immediatamente rimossi dal mazzo di carte da pescare per il resto del gioco. In questo modo è possibile esaurire completamente i Biglietti di Destinazione!

CARTE LOCOMOTIVA

Le 14 tradizionali carte "jolly" Locomotiva si usano in maniera diversa.

Diversamente dalle carte Locomotiva standard delle altre versioni di Ticket to Ride, le carte Locomotiva possono essere scelte come le carte Treno standard. In questo modo un giocatore può prendere 2 carte Locomotiva nel suo turno. Se 3 delle 5 carte a faccia in su sono carte Locomotiva, vengono scartate immediatamente tutte e 5 le carte a faccia in su e sostituite da nuove carte.

Le carte Locomotiva possono essere giocate solo su linee Galleria (vedi Galleria, più avanti). Le carte Locomotiva possono aggiungersi o sostituirsi alle carte colorate richieste per controllare una linea Galleria ma non possono essere mai usate per reclamare una linea regolare (non Galleria)!

LINEE GALLERIA

Nell'espansione Mappa Svizzera, le gallerie funzionano come in Ticket to Ride Europa dove sono state introdotte per la prima volta. Le gallerie sono linee identificate da speciali contorni Galleria neri che circondano ciascuno dei loro spazi lungo la linea. Quando si tenta di controllare una linea Galleria, un giocatore per prima cosa gioca il numero di carte richiesto. Poi si pescano e girano le prime 3 carte del mazzo Treno. Per ogni carta così rivelata il cui colore corrisponde al colore usato per reclamare la Galleria (incluse le locomotive) si deve giocare una carta aggiuntiva dello stesso colore (o una locomotiva) al fine di controllare con successo la Galleria. Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore richiesto (oppure non desidera giocare), può riprendere in mano tutte le sue carte, ponendo fine al proprio turno. Le tre carte Treno rivelate per la Galleria vengono scartate.



Riguardo alle Gallerie, non bisogna dimenticare che:

- ◆ Le Locomotive sono carte jolly multicolore. Di conseguenza, qualsiasi carta Locomotiva pescata costringe il giocatore ad aggiungere una carta Treno (del colore corrispondente) o una Locomotiva.
- ◆ Se un giocatore gioca esclusivamente carte Locomotiva per controllare una linea Galleria, verranno considerate del colore corrispondente solo le carte Locomotiva aggiuntive pescate dal mazzo. Ciò significa che il giocatore non dovrà preoccuparsi dell'eventualità di pescare carte dello stesso colore della Galleria! Se vengono rivelate carte Locomotiva tra le 3 pescate per la Galleria, si attiva una corrispondenza che può essere risolta unicamente giocando ulteriori carte Locomotiva dalla mano.



Benvenuti in Ticket to Ride™ Mappa India - un'appassionante espansione per Ticket to Ride ambientata nell'India coloniale del 1911.



Questo manuale di Regole descrive i cambiamenti al sistema di gioco specifici per la Mappa India, partendo dal presupposto che le regole introdotte nell'originale Ticket to Ride vi siano già familiari.

INTRODUZIONE

La mappa India è ideata specificamente per un numero di giocatori compreso tra 2 e 4. Esclusivamente nelle partite a 4 Giocatori, i giocatori possono usare entrambe le linee delle doppie linee. Nelle partite a 2 o 3 giocatori, una volta occupata una linea delle doppie linee, l'altra non è più disponibile.



BIGLIETTI DI DESTINAZIONE

Questa espansione contiene 58 Biglietti di Destinazione.

All'inizio della partita ogni giocatore riceve 4 Biglietti di Destinazione, dei quali deve conservarne almeno 2. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare Biglietti di Destinazione aggiuntivi, pesca 3 nuovi Biglietti, dei quali deve conservarne almeno 1. I Biglietti di Destinazione che decide di non tenere, sia quelli scartati all'inizio della partita, sia quelli pescati a metà partita, vengono posti in fondo al mazzo di Biglietti di Destinazione, come in una regolare partita di Ticket to Ride.



TRAGHETTI

I traghetti sono linee speciali Grigie che uniscono due città adiacenti attraverso uno specchio d'acqua. Sono facilmente identificabili dall'icona Locomotiva all'interno di almeno uno degli spazi che compongono la linea. Per prendere il controllo di una linea Traghetto, il giocatore deve giocare una carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva sulla linea, e la normale quantità di carte del colore appropriato per gli spazi rimanenti di quella Linea Traghetto.

BONUS DI FINE PARTITA

Il *giocatore* che hanno creato il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone di gioco ottengono un bonus di 10 punti Indian Express.

I giocatori possono inoltre ottenere il bonus Gran Tour dell'India. Qualsiasi Biglietto le cui 2 Città di Destinazione siano collegate attraverso almeno 2 tragitti distinti e continui con vagoni di plastica del suo possessore è valido per un bonus Gran Tour. Tali tragitti possono intersecarsi ma non possono condividere vagoni.

L'entità del bonus di un giocatore varia in base al numero di Biglietti validi, nonché secondo la tabella bonus Mandala ("Cerchio", in sanscrito) illustrata sulla Mappa. Il primo e secondo Biglietto valido di un giocatore valgono +5 punti ciascuno, mentre i tre successivi valgono +10 punti ciascuno. Eventuali Biglietti validi oltre il quinto non apportano ulteriori punti (il bonus più ampio che un giocatore può ricevere grazie ai suoi biglietti Gran Tour è di 40 punti). Questi bonus si sommano ovviamente ai punti guadagnati per il completamento dei Biglietti stessi.

1		5
2		10
3		20
4		30
5+		40

• MANDALA •

SUGGERIMENTI DI GIOCO

Rappresentando un paese che è tanto densamente popolato quanto variopinto, la mappa Indiana ricompensa i giocatori che controllano presto i tragitti chiave (in modo da non essere esclusi) e che pongono particolare attenzione ai colori che usano.

I bonus Gran Tour possono essere usati opportunisticamente o all'interno di una precisa strategia. Tieni a mente che:

- Più elevato è il numero di Biglietti validi, maggiore è il bonus al termine della partita, a prescindere dalla lunghezza e valore in punti dei singoli Biglietti
- L'ultima linea che consente di completare un Gran Tour ha alte probabilità di essere bloccata da un avversario. Cerca di assicurarti di avere alternative per l'ultima linea o che sia difficile per il tuo avversario(i) costruirci sopra (o entrambe le cose).