

de Transporte azuis. As Rotas cinzas podem ser conquistadas com um conjunto de cartas de qualquer cor (desde que seja a mesma).

Você pode conquistar qualquer Rota livre no tabuleiro, mesmo que não esteja conectada a alguma Rota que você já tenha conquistado. Só é permitido conquistar **uma Rota por turno**.

Se você não tiver Táxis o suficiente para colocar em cada espaço da Rota, não poderá conquistá-la.

Você pode conquistar uma Rota azul de três espaços descartando qualquer um dos conjuntos de cartas a seguir:

A



B



C



D



COMPRAR BILHETES DE DESTINO

Cada Bilhete de Destino mostra dois Locais e o valor em pontos. Ao final do jogo, você marca a pontuação de cada Bilhete de Destino que completou. Para completar um Bilhete de Destino, você precisa conectar os dois locais listados na carta criando uma Rota contínua conquistada. Se não conseguir conquistar a Rota do seu Bilhete, você perderá a quantidade de pontos marcada nele. Você pode ter quantos Bilhetes de Destino quiser.

Esta ação permite que você compre mais Bilhetes de Destino. Compre duas cartas do topo do baralho de Bilhetes de Destino, você precisa ficar com pelo menos uma delas, mas pode ficar com as duas se quiser. As cartas descartadas devem ser colocadas no fundo do baralho. Você não pode descartar uma carta depois de escolher ficar com ela.

Caso tenha apenas um Bilhete de Destino no baralho, você ainda pode fazer esta ação, mas precisará ficar com o Bilhete.

Você deve manter os Bilhetes de Destino em segredo até o final do jogo.



FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO

Quando um jogador tiver dois Táxis ou menos, todos os jogadores têm apenas mais um turno. Quando o jogo acabar, os jogadores calculam as pontuações usando o bloco de pontuação:

- Primeiro, cada jogador marca pontos por cada Rota conquistada durante o jogo, com base na Tabela de Pontuação do tabuleiro.
- Então, cada jogador revela todos seus Bilhetes de Destino, adiciona o valor de cada Bilhete completado e subtrai o valor dos que não foram completados.
- Por fim, cada jogador recebe um ponto para cada Atração Turística que estiver conectada a uma ou mais Rotas que ele conquistou. 

O jogador com mais pontos vence o jogo.

Caso haja empate, o jogador que completou mais Bilhetes de Destino vence. Se ainda estiverem empatados, os jogadores compartilham a vitória.

Gostou da visita à *Big Apple?*

Que tal viajar pelos Estados Unidos, partindo de Nova York através das Grandes Planícies do Centro-Oeste e das Montanhas Rochosas até a ensolarada Costa da Califórnia?

TICKET TO RIDE

é para jogos entre 2 e 5 jogadores e apresenta um tabuleiro enorme da rede Ferroviária da América do Norte no início do Século XX.



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

Créditos

Jogo criado por Alan R. Moon
Ilustrações por Julien Delval
Design por Cyrille Daujean

Tradução: Marília Babberg
Revisão: Priscilla Freitas



Um agradecimento especial do Alan e da DoW para todos aqueles que testaram o jogo: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo e Ian MacInnes, Michelle e Scott Alden, Adrien Martinot e Lydie Tudal, Alicia Zaret e Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch e Ryan Hatch

© 2004-2018 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, o logo Days of Wonder e o jogo de tabuleiro Ticket to Ride são marcas ou marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados

Alan R. Moon
INTRODUCING FAMOUS ORIGINAL

New
York
City

WELCOME TO THE BIG APPLE!

DAYS OF
WONDER

Aproveite sua visita indo do Central Park ao Empire State Building e da Times Square ao Brooklyn!



- 1 Tabuleiro com o mapa da rede de transportes de Nova York
- 60 Táxis de plástico (15 de cada cor)
- Alguns táxis extra de cada cor
- 44 Cartas de transporte (8 cartas de Táxi de várias cores e 6 cartas



Preparação

- ☞ Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador escolhe um conjunto de Táxis coloridos.
- ☞ Embaralhe as cartas de Transporte e dê duas para cada jogador 1. Coloque o restante do baralho de Transporte próximo ao tabuleiro e vire as cinco primeiras cartas do baralho para cima 2. Se, ao fazer isso, três das cinco cartas forem cartas de Táxi, descarte todas as cartas imediatamente e vire outras cinco cartas.
- ☞ Embaralhe os Bilhetes de Destino e dê duas cartas para cada jogador 3. Cada um deve olhar seus Bilhetes de Destino e decidir qual usará, o jogador pode escolher se quer ficar com um ou os dois Bilhetes. Caso escolha ficar somente com um, a outra carta deve ser colocada de volta no fim do baralho de Bilhetes de Destino. Coloque o baralho ao lado do tabuleiro 4. Os jogadores precisam manter seus Bilhetes de Destino em segredo até o fim o jogo.
- ☞ Agora, a partida já pode começar.

de cada uma dessas cores: azul, verde, preto, rosa, vermelho, laranja)

- 18 cartas de Bilhetes de Destino
- Este folheto de Regras
- 1 Bloco de pontuação
- 1 Lápis



COMPONENTES

OBJETIVO DO JOGO

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

- Controlar uma Rota entre dois locais adjacentes no tabuleiro;
- Completar um caminho de rotas contínuo entre os dois locais especificados no(s) seu(s) Bilhete(s) de Destino;
- Conectar as Atrações Turísticas.

Você perde pontos para cada Bilhete de Destino que não completar até o final do jogo.

TURNO

O jogador mais novo é o primeiro. Cada jogador faz uma ação por turno, passando para o próximo no sentido horário, até o fim do jogo. No seu turno, você deve fazer uma (somente uma) das três ações a seguir: comprar cartas de Transporte, conquistar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino.

COMPRAR CARTAS DE TRANSPORTE

Cartas de Transporte têm a mesma cor das Rotas do tabuleiro (azul, verde, preto, rosa, vermelho e laranja), com exceção das cartas de Táxi, que são multicoloridas e servem como curinga (podem substituir qualquer carta quando conquistar uma Rota). Você pode ter qualquer número de cartas de Transporte na sua mão.



Essa ação permite que você compre duas cartas de Transporte. Você pode pegar a primeira carta do baralho (no escuro) ou pegar qualquer uma que está na mesa virada para cima (aberto), caso compre a carta virada para cima, faça a reposição imediatamente com a primeira carta do baralho, também virada para cima.

Exceção: se você comprar uma carta de Táxi como w sua primeira carta (aberto), não pode pegar outra carta nesse turno. Também não é possível comprar uma carta de Táxi como segunda compra (aberta) no turno.

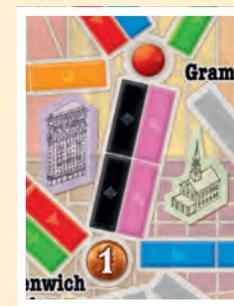
Se, em algum momento do jogo, três das cinco cartas viradas para cima forem cartas de Táxi, descarte as 5 cartas e compre mais cinco no baralho.

Quando o baralho acabar, embaralhe as cartas descartadas e monte um novo baralho.

CONQUISTAR UMA ROTA

Uma Rota é um conjunto de espaços de uma mesma cor que conecta dois Locais adjacentes.

Alguns Locais estão conectados por Rotas Duplas (duas Rotas do mesmo tamanho conectando os mesmos Locais). Um jogador não pode conquistar as duas Rotas de uma Rota Dupla.



Observação: Em jogos com 2 jogadores, quando uma das Rotas da Rota Dupla for conquistada, a outra não pode ser conquistada pelo outro jogador.

Para conquistar uma Rota, você deve descartar o mesmo número de cartas da Rota que quer conquistar e colocar um táxi em cada um dos espaços. A maioria das Rotas precisa de um conjunto específico de cartas, por exemplo, uma Rota azul precisa ser conquistada descartando cartas