

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

Regras do Jogo **Primeira Viagem**



2-4



15-30'

## COMPONENTES

- ◆ **1 Tabuleiro Mapa** - Coloquem-no no centro da mesa.
- ◆ **80 Trens de Plástico** - (mais alguns reservas, se vocês perderem alguns) - Entreguem 20 trens de uma cor para cada jogador.
- ◆ **72 Cartas de Trem** - Embaralhem as cartas e distribuam 4 cartas aleatórias para cada jogador. Coloquem as cartas que sobrarem viradas para baixo para formar o Baralho de Trens.
- ◆ **32 Cartas de Bilhete** - Embaralhem as cartas e distribuam 2 Cartas de Bilhete aleatórias para cada jogador. Coloquem as cartas que sobrarem viradas para baixo para formar o Baralho de Bilhetes.  
*Mantenha todas as suas cartas escondidas dos outros jogadores!*
- ◆ **4 Cartas de Bilhete Bônus "Leste a Oeste"** - Vocês não vão precisar delas por enquanto. Coloquem-nas ao lado do tabuleiro.
- ◆ **1 Bilhete Dourado** - Você o recebe como recompensa se ganhar o jogo!

**O objetivo é ser o primeiro jogador a completar 6 Bilhetes.**

## TURNO DO JOGO

O jogador mais novo começa o jogo. O jogo então avança no sentido horário ao redor da mesa, e os jogadores jogam um de cada vez até o fim da partida.

### O que Fazer no seu turno

No seu turno, você pode fazer **UMA** das ações abaixo:

- **Comprar Cartas de Trem:** Compre duas Cartas de Trem do topo do baralho.

OU

- **Controlar uma Rota:** Jogue Cartas de Trem da sua mão para controlar uma rota e coloque seus trens de plástico nessa rota.

### Cartas de Trem

As Cartas de Trem têm seis cores diferentes: Amarelo, Verde, Branco, Preto, Azul e Vermelho. Elas permitem que você controle rotas no tabuleiro. As locomotivas são multicoloridas e podem ser usadas como coringa para controlar uma rota.



### Cartas de Trem



### Bilhetes



**DAYS OF WONDER**

## Controlando Rotas

Para assumir o controle de uma rota, você deve jogar Cartas de Trem da sua mão da mesma cor e número que os espaços na rota. Então, você coloca seus trens de plástico em cada um dos espaços da rota. Todas as cartas usadas para controlar a rota são descartadas viradas para cima ao lado do Baralho de Trens.

*Por exemplo, se você quiser controlar uma rota azul com dois espaços de comprimento, você precisa jogar duas Cartas de Trem azuis.*

Você pode assumir o controle de qualquer rota no tabuleiro que ainda não esteja controlada, mesmo se ela não estiver conectada às outras rotas que você controla. Você só pode assumir o controle de uma rota por turno. A cor de uma rota não precisa ser igual à cor dos seus trens de plástico para que você controle essa rota. Lembre-se de que as locomotivas são coringas e podem ser usadas no lugar de uma Carta de Trem de qualquer cor.

**Rotas Duplas:** Algumas cidades são conectadas por duas rotas paralelas. Você não pode controlar as duas rotas de uma rota dupla. Deixe espaço para os outros!

## Completando um Bilhete

Quando você tiver construído uma linha contínua de trens entre as duas cidades mostradas no seu Bilhete, parabéns! Você completou um Bilhete! Avise os outros jogadores e coloque o Bilhete virado para cima na sua frente. Então, compre uma Carta de Bilhete do topo do baralho.



- **Descartar Bilhetes:** Se você souber que não vai conseguir completar seus Bilhetes (porque os outros jogadores bloquearam o caminho, por exemplo), você pode pular um turno para descartar seus **DOIS** Bilhetes em vez de comprar Cartas de Trem ou controlar uma rota. Compre dois Bilhetes novos do topo do baralho para substituí-los.

## Bônus "Leste a Oeste"

Se completar uma rota do leste até o oeste (ou vice-versa), você deve anunciar bem alto "Leste a Oeste" e pegar um dos Bilhetes Bônus e colocá-lo na sua frente. Para completar uma rota Leste a Oeste, o jogador deve ter uma rota de uma das cidades do leste (Moscou, Rostov ou Ancara) até uma das cidades do oeste (Dublin, Brest ou Madri).



A Carta de Bilhete Bônus conta como um Bilhete completado.

## FIM DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando um jogador terminar seu sexto Bilhete. Esse jogador é o vencedor e fica com o Bilhete Dourado como recompensa!

O jogo também termina se um jogador colocar seu último trem no tabuleiro. Nesse caso, o jogador com mais Bilhetes completados vence. Em caso de empate, todos os jogadores empatados dividem a vitória.

Créditos

Design do jogo: Alan R. Moon

Ilustrações: Djib e Régis Torres

Design Gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Paula Pizauro

Teste de jogo: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Janet Moon, Adrien Martinot e a equipe da Days of Wonder.

Days of Wonder, o logotipo da Days of Wonder, Ticket to Ride - o jogo de tabuleiro e Ticket to Ride Europa são todos marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Days of Wonder, Inc. e copyrights © 2004-2019 da Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.

## Controlando Rotas



## Completando um Bilhete



DAYS OF  
WONDER