

Ticket to ride

De pe pantele stâncoase ale Scoției până în portul înșorit al Constantinopolului, de pe aleile prăfuite din nordul Spaniei până într-o întunecoasă gară a Berlinului, Ticket to Ride – Europe te va purta într-o nouă aventură prin marile orașe ale Europei secolului trecut!

Vei construi gări în capitalele vechilor imperii? Vei risca o călătorie prin tunelele întunecate ale Elveției? Sau te vei aventura la bordul unui feribot pentru a traversa Marea Neagră? Următoarea ta mutare te-ar putea transforma în cel mai mare magnat al căilor ferate din Europa!

Fă-ți bagajele și urcă-te în tren!

Componentele jocului

1 tablă de joc cu harta Europei

240 vagoane colorate (câte 45 din fiecare culoare: albastru, roșu, verde, galben și negru, plus câteva de rezervă)

15 gări colorate (câte 3 din fiecare culoare: albastru, roșu, verde, galben și negru)

158 cărți de joc ilustrate:

- 110 cărți de joc cu vagoane (câte 12 din fiecare tip de vagoane: pasageri, frigorifice, petroliere, marfă, portoare, cărbune, de serviciu, plus 14 locomotive);

- 46 bilete de destinație: 6 rute lungi (albastre) și 40 rute normale;

- 1 carte bonus pentru cel mai lung traseu continuu;

- 1 carte cuprins;

5 pionii de lemn colorați – pentru ținerea scorului;

1 pliant cu regulile de joc;

1 număr de acces pentru versiunea online a jocului.

Notă importantă: Jucătorii care sunt familiarizați cu primul joc din serie, Ticket to Ride, ar trebui să își îndrepte atenția către noile elemente: feriboturi, tunele și gări de tren.

Pregătirea jocului

Tabla de joc se așează în centrul mesei. Fiecare jucător primește un set de 45 de vagoane colorate, un set de 3 gări de aceeași culoare cu vagoanele și pionul corespunzător. Jucătorii își plasează pionii la Start, pe traseul de scor de pe marginea tablei de joc. În timpul jocului, de fiecare dată când un jucător înscrie puncte, își avansează pionul pe traseul de scor.

Cărțile de joc cu vagoane se amestecă și se împart câte 4 la fiecare jucător. Se întorc 5 cărți cu vagoane din pachet și se așează una lângă alta cu fața în sus. Pachetul cu restul cărților se pune lângă tabla de joc, astfel încât să aibă acces la el toți jucătorii.

Cartea de joc cu bonusul pentru cea mai lungă rută continuă se așează lângă tabla de joc cu fața în sus.

Din pachetul biletelor de destinație se scot biletele cu rute lungi (de culoare albastră) și se amestecă. Se împarte câte una la fiecare jucător. Restul biletelor de destinație cu rute lungi se pun înapoi în cutie, cu fața în jos.

Biletele de destinație cu rute normale (de culoare bej) se amestecă și se împart câte 3 la fiecare jucător. Restul se așează în pachet lângă tabla de joc.

Începutul jocului

Înainte de prima rundă, jucătorii trebuie să decidă ce bilete de destinație vor păstra din cele 4 pe care le-au primit. Fiecare jucător trebuie să păstreze cel puțin două bilete de destinație, dar poate păstra și trei sau patru dacă dorește. Biletele de destinație returnate se pun la loc în cutie, cu fața în jos, iar cele păstrate de jucători rămân la aceștia până la sfârșitul jocului.

Scopul jocului

Scopul acestui joc este de a obține cel mai mare număr de puncte la final. Punctele se pot câștiga astfel:

- unind două orașe adiacente de pe hartă (prin așezarea vagoanelor pe ruta respectivă); (revendicând o rută dintre două orașe alăturate de pe hartă);
- efectuând un traseu între cele 2 orașe de pe biletul de destinație;
- având cel mai lung traseu continuu;
- pentru fiecare gară de tren nefolosită (la sfârșitul jocului).

Jucătorilor care nu au reușit, până la sfârșitul jocului, să unească orașele de pe biletele de destinație, li se va scădea un număr de puncte egal cu cel de pe fiecare bilet de destinație nerealizat.

Rândul jucătorilor

Jucătorul care a vizitat cele mai multe țări europene este primul. Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic.

Când este rândul său, un jucător poate efectua numai una din următoarele 3 acțiuni:

- Să tragă cărți de joc cu vagoane – Jucătorul are posibilitatea de a trage 2 cărți (sau doar una dacă cea aleasă de el este locomotivă – vezi secțiunea Locomotive pentru reguli speciale).
- Să revendice o rută – Jucătorul poate revendica o rută pe tabla de joc prin jucarea unui set de cărți cu vagoane ce se potrivesc cu culoarea și lungimea rutei. El așează câte un vagon de plastic pe fiecare spațiu liber al rutei după care își calculează punctajul.
- Să tragă bilete de destinație – Jucătorul trage 3 cărți din pachet și păstrează cel puțin una.
- Să construiască o gară de tren – Jucătorul poate construi o gară în orice oraș care încă nu are gară. Pentru a construi prima gară, jucătorul etalează o carte vagon și așează una din garile sale în orașul ales. Pentru a construi cea de-a doua gară, el trebuie să etaleze un set de două cărți cu vagoane de aceeași culoare, iar pentru cea de-a treia etalează trei cărți de aceeași culoare.

Cărțile de joc cu vagoane

Sunt nouă tipuri de cărți: opt ilustrate cu vagoane și unul cu locomotive. Culoarele de pe cărțile ilustrate cu vagoane corespund culorilor diferitelor rute dintre orașe – Mov, Albastru, Portocaliu, Alb, Verde, Galben, Negru și Roșu.

Un jucător are posibilitatea de a trage 2 cărți. Poate lua orice carte din cele cu fața în sus sau poate trage prima carte din pachet. După ce a tras o carte de jos, o va înlocui imediat cu următoarea carte din pachet, pe care o întoarce cu fața în sus. A doua carte o poate lua ori din pachet ori din cele cinci cărți de jos. Dacă una din cele cinci cărți cu fața în sus este locomotivă, jucătorul care o alege va lua o singură carte în loc de două (vezi Locomotive).

În timpul jocului, dacă 3 din cele 5 cărți de jos sunt locomotive, atunci toate cele 5 cărți se înlătură și se înlocuiesc cu următoarele 5 din pachet.

Un jucător poate avea oricâte cărți cu vagoane în mână. Când se termină pachetul de cărți cu vagoane, se amestecă foarte bine toate cărțile înlăturate, formându-se astfel noul pachet.

Dacă nu mai sunt cărți cu vagoane în pachet și nici înlăturate (deoarece jucătorii păstrează multe cărți în mână), următorul jucător nu va putea trage cărți cu vagoane. În schimb, el poate revendica o rută, poate trage bilete de destinație sau poate construi o gară.

Locomotive

Locomotivele sunt cărți multicolore și au rol de jokeri, putând face parte din orice set de cărți la revendicarea unei rute. De asemenea, locomotivele sunt necesare pentru revendicarea rutelor feribot (vezi Feriboturi).

Dacă una din cele cinci cărți cu fața în sus este locomotivă jucătorul care o alege, va lua o singură carte în loc de două. După ce a tras o carte de jos, dacă cea care o înlocuiește este locomotivă, jucătorul nu o poate lua. *În timpul jocului, dacă*

trei din cele cinci cărți afișate sunt locomotive, atunci toate cele cinci cărți se înlătură și se înlocuiesc cu următoarele cinci cărți din pachet.

Un jucător nu poate lua o locomotivă de jos în următoarele cazuri:

- locomotiva înlocuiește prima carte aleasă de el;
- locomotiva era deja jos dar nu a fost prima (și singura) carte aleasă de el.

Dacă un jucător are noroc și trage o locomotivă din pachetul cu cărți, locomotiva se consideră ca o singură carte și mai are de tras încă o carte în acea rundă.

Revendicarea rutelor

O rută este un set continuu de spații colorate (în unele cazuri spațiile sunt gri) între două orașe alăturate de pe hartă. Pentru a revendica o rută, un jucător trebuie să etaleze un set de cărți egal cu numărul de spații ce formează ruta. Setul de cărți trebuie să contină același tip de cărți cu vagoane.

Majoritatea rutelor de pe hartă necesită un anumit tip de cărți cu vagoane. De exemplu, o rută albastră poate fi revendicată etalând cărți cu vagoane de culoare albastră – vagoane de pasageri. Rutele gri se pot revendica etalând orice set de cărți cu vagoane de aceeași culoare.

Jucătorul care revendică o rută își așează câte un vagon pe fiecare spațiu al rutei respective. Cărțile etalate pentru revendicarea rutei se pun într-un pachet separat. Apoi își mută pionul pe traseul de pe marginea tablei de joc cu un punctaj corespunzător numărului de vagoane așezate (vezi tabelul de calcul de pe tabla de joc).

Un jucător poate revendica orice rută liberă de pe tabla de joc. El nu este obligat să lege ruta revendicată de altă rută ocupată de el anterior.

O rută se revendică în totalitate într-o rundă. De exemplu, un jucător nu poate pune două vagoane pe o rută de trei spații, după care să aștepte rândul următor pentru a pune și cel de-al treilea vagon.

Un jucător poate revendica maximum o rută pe rundă unind două orașe adiacente.

Rutele duble

Unele orașe sunt legate prin rute duble; acestea nu pot fi revendicate de același jucător.

Există rute parțial paralele, dar care leagă orașe diferite. Acestea nu sunt rute duble.

Notă importantă:

În jocurile cu 2 sau 3 jucători, se poate folosi doar una din rutele duble. Un jucător poate revendica oricare din cele două rute dintre orașe, dar cealaltă rută va fi închisă pentru ceilalți jucători.

Feriboturi

Feriboturile sunt rute speciale, de culoare gri, ce leagă peste apă două orașe. Feriboturile se identifică prin simbolurile cu locomotive ilustrate pe cel puțin unul din spațiile rutei.

Pentru a revendica o rută feribot, un jucător trebuie să etaleze una sau două cărți cu locomotive, în funcție de numărul de simboluri cu locomotive de pe ruta respectivă, împreună cu setul de cărți pentru restul de spații.

Tunele

Tunelele sunt rute speciale care se identifică prin semnele și conturul fiecărui spațiu al rutei.

Un tunel se deosebește prin faptul că jucătorii nu pot fi siguri de lungimea rutei pe care încearcă să o revendice! Pentru a revendica un tunel, jucătorul mai întâi etalează un număr de cărți egal cu lungimea rutei respective. După aceea, din pachetul de cărți cu vagoane se întorc următoarele trei cărți. Pentru fiecare carte întoarsă din pachet, de aceeași culoare cu cele etalate pentru revendicarea rutei, jucătorul trebuie să dea, din mână, o carte de aceeași culoare sau o locomotivă. Abia atunci jucătorul va reuși să revendice ruta tunel.

Dacă jucătorul nu are suficiente cărți de aceeași culoare în mână (sau dacă nu vrea să le joace), el își poate lua înapoi cărțile etalate pentru tunel, iar rândul său se încheie.

La sfârșitul rândului, cele trei cărți cu vagoane care s-au întors pentru ruta tunel, se vor înlătura.

Nu uitați că Locomotivele sunt cărți multicolore, cu rol de joker. Astfel că, orice locomotivă trasă din pachet în timpul încercării de revendicare a unei rute tunel, automat va avea aceeași culoare cu cea a cărților etalate pentru revendicarea tunelului, iar jucătorul va trebui să mai joace o carte.

Dacă un jucător încearcă să treacă printr-un tunel și folosește doar Locomotive, el va trebui să etaleze cărți suplimentare (în acest caz Locomotive) numai dacă sunt și Locomotive printre cele trei cărți care se întorc din pachet.

Dacă (deoarece jucătorii păstrează multe cărți în mână), următorul jucător nu va putea trage cărți cu vagoane.

În rarele cazuri în care nu sunt suficiente cărți cu vagoane în pachet și nici înlăturate, pentru a întoarce 3 cărți, se vor întoarce doar cele disponibile. Dacă nu se mai poate întoarce nici o carte, datorită faptului că jucătorii acumulează cărți în mână, atunci tunelul se poate revendica fără a mai risca alte cărți.

Biletele de destinație

Când este rândul său, un jucător poate trage trei bilete de destinație din pachet. Când au rămas mai puțin de trei bilete de destinație în pachet, jucătorul le trage pe toate.

Jucătorul care a tras bilete de destinație trebuie să păstreze minimum o carte, dar poate păstra și două sau trei dacă dorește. Orice carte returnată se așează la baza pachetului cu bilete de destinație. Biletele de destinație care nu au fost returnate imediat, se vor păstra până la sfârșitul jocului. Acestea nu se pot înlătura în următoarele runde în care se trag bilete de destinație.

Orașele de pe un bilet de destinație reprezintă ținte de călătorie pentru jucători; ele pot aduce fie bonusuri, fie penalități.

Fiecare bilet de destinație include o valoare și numele a două orașe de pe hartă. Dacă un jucător realizează o serie de rute care unesc cele două orașe de pe biletul de destinație, la sfârșitul jocului i se vor aduna la scor punctele indicate de acesta. În schimb, dacă nu reușește să unească cele două orașe, i se vor scădea punctele indicate pe biletul de destinație.

Biletele de destinație nu se comunică celorlalți jucători decât la sfârșitul jocului. Un jucător poate avea oricâte bilete de destinație în timpul jocului.

Construirea unei gări

O gară îi permite celui care a construit-o să folosească doar una din rutele ce aparțin altui jucător, care pornește sau sosește în acel oraș, ajutându-l astfel să-și unească orașele de pe biletele sale de destinație.

Gările se pot construi în orice oraș neocupat, chiar dacă rutele ce pleacă sau sosesc în orașul respectiv nu sunt încă revendicate. Nu se pot construi două gări în același oraș.

Fiecare jucător poate construi o singură gară pe rundă și maximum trei gări pe toată durata jocului.

Pentru a construi prima gară, un jucător etalează o carte vagon și așează una din gările sale în orașul ales. Pentru a construi cea de-a doua gară, el trebuie să etaleze un set de două cărți cu vagoane de aceeași culoare (orice culoare); iar pentru cea de-a treia etalează trei cărți de aceeași culoare. Ca și până acum, orice carte se poate înlocui cu o Locomotivă.

Dacă un jucător folosește aceeași gară pentru a uni orașe de pe mai multe bilete de destinație, el trebuie să folosească, pentru aceste bilete de destinație, aceeași rută ce pleacă sau sosește în orașul cu gară. El nu trebuie să se hotărască decât la sfârșitul jocului ce rută adversară va folosi.

Jucătorii construiesc gări numai dacă doresc. Pentru fiecare gară neconstruită, un jucător câștigă câte patru puncte la sfârșitul jocului.

Sfârșitul jocului

Când un jucător a rămas cu 0, 1 sau 2 vagoane de plastic la sfârșitul rândului său, fiecare, inclusiv el, mai joacă un rând final. După aceea jocul se încheie și fiecare își calculează scorul final.

Calcularea scorului

Pe măsură ce au revendicat diverse rute, jucătorii și-au mutat pionii pe traseul de scor, însă își pot recalcula scorul pentru a se asigura că nu s-au făcut greșeli.

Fiecare jucător își dezvăluie biletele de destinație și își adună la scor, dacă a realizat rutele, sau își scade, dacă nu le-a realizat, valorile indicate pe cărțile sale.

Nu uitați că fiecare gară îi permite celui care a construit-o să folosească o singură rută (doar una!) care aparține unui alt jucător, rută care pleacă sau sosește în acel oraș, cu scopul de a-și încheia un bilet de destinație.

Dacă un jucător folosește aceeași gară pentru a uni orașe ce formează trasee de pe mai multe bilete de destinație, el trebuie să folosească, pentru aceste bilete de destinație, aceeași rută ce pleacă sau sosește în orașul cu gară.

Jucătorilor li se adaugă câte 4 puncte pentru fiecare gară pe care nu au construit-o.

Jucătorul care a realizat cel mai lung traseu continuu va primi cartea bonus și își va aduna 10 puncte la scor. La evaluarea și compararea lungimilor rutelor, se vor lua în considerare doar rutele continue realizate din vagoane de plastic de aceeași culoare. O rută continuă poate să conțină bucle și poate să treacă de mai multe ori prin același oraș, dar un vagon de plastic nu poate fi numărat de două ori în aceeași rută continuă. Rutele adversarilor pe care le poate folosi un jucător cu ajutorul garilor, nu se socotesc atunci când se calculează cele mai lungi rute continue. În cazul în care sunt mai mulți jucători cu același număr de vagoane ce compun cel mai lung traseu continuu, fiecare din ei va primi cele 10 puncte.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă jocul. Dacă este egalitate la puncte între doi sau mai mulți jucători, câștigă jucătorul care are cele mai multe bilete de destinație realizate. În cazul în care este egalitate, câștigă jucătorul cu cele mai puține gări construite. Dacă în continuare este egalitate, câștigă jucătorul cu cel mai lung traseu continuu.

Jucați online

Numărul de acces pentru versiunea online a jocului Ticket to Ride este pe pliantul cu regulile de joc în limba engleză.

www.raftulcujocuri.ro