

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EUROPA



2-5



8+



30'-60'



Seja partindo do famoso Big Ben em Londres até os arcos imponentes do Coliseu de Roma ou da majestosa Catedral de São Basílio em Moscou até a elegante Torre Eiffel em Paris, Ticket to Ride Europa leva você em novas viagens de trem pelas cidades europeias mais marcantes deste incrível continente. Você vai se aventurar pelos intermináveis túneis escuros dos Alpes Suíços ou fazer um passeio de balsa no Ártico? Construirá estações de trem grandiosas nas grandes capitais dos antigos impérios ou conhecerá o famoso Expresso Europeu? Seus próximos movimentos podem lhe consagrar como o maior magnata ferroviário da Europa!

Arrume suas malas e suba a bordo!

DAYS OF
WONDER

GALÁ
PA
GOS

Sejam todos bem-vindos à edição comemorativa de 15 anos de Ticket to Ride Europa!

Esta edição com componentes da versão original aumentados celebra anos de aventuras nos trilhos e diversão para muitas famílias e amigos mundo afora. Demos o nosso melhor para produzir miniaturas de trem altamente detalhadas e ilustrações inéditas encantadoras para os componentes atualizados para lhe proporcionar uma experiência ainda melhor.

Também incluímos todos os bilhetes de destino oficiais lançados até o momento e diversas variantes da expansão 1912. Esta edição comemorativa de aniversário de Ticket to Ride Europa é a nossa forma de agradecer a todas as pessoas que nos apoiaram incondicionalmente por todos esses anos.

Divirtam-se!

Alan R. Moon e equipe da Days of Wonder

COMPONENTES

- ◆ 1 Mapa da Europa com rotas
- ◆ Trens coloridos: 45 de cada cor, sendo elas marrom, vermelho, roxo, cinza e azul (são inclusos trens extras de cada cor para reposição, tenha certeza de que a partida comece apenas com 45 Trens de cada cor).



- ◆ 15 Estações de trem coloridas (3 em cada uma das 5 cores de jogador)
- ◆ 5 Marcadores de pontos (1 em cada uma das 5 cores de jogador)



- ◆ 1 Carta do Bônus do Expresso Europeu



- ◆ 1 Carta de Referência de Cidades Grandes



- ◆ 110 Cartas de Vagão

- ◆ 1 Livro de regras
- ◆ 1 Código on-line da Days of Wonder (no verso das regras)

- ◆ 108 Bilhetes de Destino



46 Bilhetes do jogo base



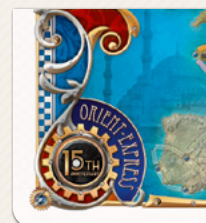
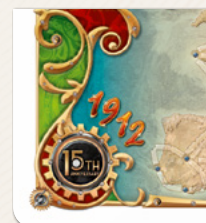
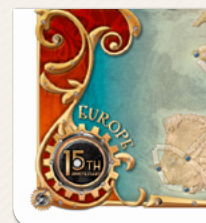
55 Bilhetes da Europa 1912



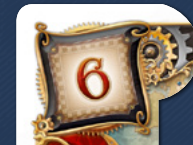
6 Bilhetes do Expresso Oriente



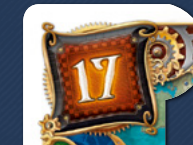
1 Bilhete do Ticket to Ride com Max



Independentemente de onde eles sejam, você poderá diferenciar bilhetes de rota normal de bilhetes de rota longa pela cor dos pontos na parte superior esquerda da carta:



Bilhetes de Rota Normal



Bilhetes de Rota Longa

Além disso, algumas cartas de Bilhete de Rota Normal têm o logo Big Cities. Uma ou ambas as cidades naquela carta estão entre as Cidades Grandes da Europa: Londres, Berlim, Moskva, Paris, Viena, Madri, Roma, Atenas e Ancara.





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 de Bônus do Expresso Europeu;
- Cada Estação de Trem que você não usou até o final da partida.

Você perde pontos para cada Bilhete de Destino que você não completar até o término da partida.

TURNO

O jogador que tiver visitado mais países europeus ao longo da vida inicia a partida, realizando seu primeiro turno. Depois, a partida 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 aberta. 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 (quatro quando estiver jogando com a variante Cidades Grandes da Europa) 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

Existem 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 abertas forem Locomotivas, todas as cinco cartas devem ser descartadas imediatamente. Abra cinco novas cartas da pilha de compra para substituí-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 para Controlar uma Rota ou Construir uma Estação. Elas também são essenciais para controlar uma rota de Balsa (veja **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.

Observação: 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, cinzas) 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 Pontos o número adequado de casas na Trilha de Pontos, 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. Você só pode controlar uma Rota por turno.

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.

CONTROLANDO UMA ROTA

EXEMPLO 1

Para controlar uma rota amarela de três espaços, você deve jogar uma das seguintes combinações de cartas: três cartas amarelas; duas cartas amarelas e uma Locomotiva; uma carta amarela 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.



Observação importante: em partidas com dois ou três jogadores, só é permitido usar uma rota 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 por meio 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.

CONTROLANDO UMA 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.

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.

Rotas Duplas

Algumas cidades se conectam por Rotas Duplas: duas rotas paralelas com o mesmo número de espaços e que ligam as mesmas duas cidades. Não é permitido que um único jogador controle as duas rotas de uma Rota Dupla.



Rotas Duplas



Não é uma Rota Dupla

CONTROLANDO TÚNEIS

EXEMPLO 1



EXEMPLO 2



EXEMPLO 3



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, apenas as cartas disponíveis são reveladas. 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.

Comprar Bilhetes de Destino

Você pode usar seu turno para comprar cartas de Bilhete de Destino adicionais. Para isso, compre três novas cartas (quatro quando estiver jogando com a variante Cidades Grandes da Europa) do topo do Baralho de Bilhetes de Destino. Caso não haja Bilhetes de Destino suficientes disponíveis no baralho, compre apenas as cartas disponíveis.

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 o fim 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.

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.**



CUSTO DAS ESTAÇÕES



FIM DA PARTIDA

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.

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. Neste momento, cada jogador escolhe qual Rota eles querem utilizar nas Estações construídas: cada Estação permite que seu respectivo dono use uma (e apenas uma) das rotas de outro jogador para cumprir o objetivo do Bilhete de Destino.

Coloque uma Estação sobre um Trem na Rota escolhida para ajudar a lembrar qual delas foi escolhida. Agora, esta Rota é controlada pelos dois jogadores (ou mais, caso mais de uma Estação tenha sido colocada sobre a Rota).

Observação: uma Estação não tem uso se a rota estiver vazia; apenas se outro jogador a estiver controlando.

O valor de cada Bilhete de Destino completado é adicionado à pontuação geral. O valor de cada Bilhete de Destino não completado é descontado da pontuação geral.

Some 4 pontos para cada jogador por estação não utilizada em suas respectivas reservas.

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.

COMPRIMENTO DA ROTA

PONTOS

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

O jogador com mais pontos vence a partida.

Caso dois ou mais jogadores fiquem empatados em primeiro, o vencedor será o que completou mais Bilhetes de Destino. Caso o empate permaneça, 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

Pontuação atual



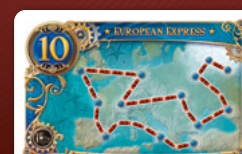
Bônus/penalidade dos Bilhetes de Destino



4 pontos por Estação não usada



Bônus do Expresso Europeu



PONTUAÇÃO FINAL

VARIANTES

Além da versão Clássica que acabamos de descrever, há diversas maneiras de explorar a Europa usando todos os Bilhetes desta edição. Aqui, você encontrará a preparação e as mudanças de regras para três de nossas variantes favoritas.

Usar os Bilhetes de Destino Extras

Você pode escolher adicionar os 7 Bilhetes de Destino extras (6 da mini-expansão Expresso Oriente e 1 promocional Ticket to Ride com Max) em suas partidas. Para fazê-lo, basta usar os logos como indicado nesta página e seguir as instruções da variante à sua escolha.

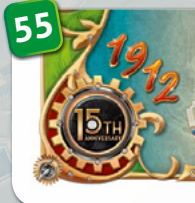
CLÁSSICO

46



- ◆ Use todos os Bilhetes de Destino com o logo Europe.
- ◆ Início da partida: **1 Bilhete de Rota Longa e 3 Bilhetes de Rota Normal** por jogador (os Bilhetes de Rota Longa que não forem utilizados devem ser devolvidos para a caixa, virados para baixo).
- ◆ Cada jogador deve ficar com **pelo menos 2 Bilhetes de Destino** (qualquer combinação de Rotas Longas e Normais). Todos os Bilhetes que forem descartados devem ser devolvidos para a caixa, virados para baixo.
- ◆ Durante a partida: **compre 3**, fique com pelo menos 1.

55



A única mudança nesta variante são as Cartas de Bilhete de Destino que são utilizadas: basta substituir as cartas que possuem o logo Europe por aquelas com o logo 1912 (6 de Bilhetes de Destino de Rota Longa e 49 de Rota Normal).

- ◆ Use todos os Bilhetes de Destino com o logo 1912.
- ◆ Início da partida: **1 Bilhete de Rota Longa e 3 Bilhetes de Rota Normal** por jogador (Bilhetes de Rota Longa que não forem utilizados devem ser devolvidos à caixa, virados para baixo).
- ◆ Cada jogador deve ficar com **pelo menos 2 Bilhetes de Destino** (qualquer combinação de Rotas Longas e Normais). Todos os Bilhetes descartados devem ser devolvidos para a caixa, virados para baixo).
- ◆ Durante o jogo: **compre 3**, fique com pelo menos 1.

Todas as outras regras permanecem iguais.

MEGA EUROPA

46



Esta variante inclui todas as cartas com os logos Europe e 1912 (12 Bilhetes de Destino de Rota Longa e 89 de Rota Normal).

- ◆ Use todos os Bilhetes de Destino com o logo Europa ou 1912.
 - ◆ Início da partida: **2 Bilhetes de Rota Longa** por jogador. Cada jogador deve ficar com um ou nenhum bilhete, mas nunca ambos. Todos os Bilhetes de Rota Longa que não forem utilizados deve ser devolvidos à caixa, virados para baixo,
- então
- ◆ **5 Bilhetes de Rota Normal** por jogador. Os jogadores que ficaram com um Bilhete de Rota Longa devem ficar com pelo menos 2 dos de Rota Normal. Os outros jogadores devem ficar com pelo menos 3.
 - ◆ Todos os Bilhetes de Rota Normal que não forem utilizados são embaralhados e vão para o final da Pilha de Bilhetes de Rota Normal que não foram distribuídos.
 - ◆ Durante a partida: **compre 3**, fique com pelo menos 1.

Todas as outras regras permanecem iguais.

55



CIDADES GRANDES DA EUROPA

45



Esta variante usa as 45 Cartas de Bilhete de Cidades Grandes (Big Cities) com os logos Europe e 1912. Os Bilhetes de Rota Longa não serão utilizados e devem ser devolvidos para a caixa.

- ◆ Coloque a Carta de Referência de Cidades Grandes da Europa próximo ao tabuleiro.
- ◆ Use todos os Bilhetes de Destino com o logo Big Cities.
- ◆ Início da partida: **5 Bilhetes de Destino** por jogador.
- ◆ Cada jogador deve ficar com **pelo menos 2 Bilhetes de Destino**.
- ◆ Todos os Bilhetes descartados são embaralhados e vão para o final da Pilha de Bilhetes de Rota Normal que não foram distribuídos.
- ◆ Durante o jogo: **compre 4**, fique com pelo menos 1.

Todas as outras regras permanecem iguais.

Registre seu jogo



Visite Days of Wonder Online – a comunidade de jogos de tabuleiro on-line onde TODOS os seus amigos podem jogar! Registre seu jogo em www.daysof wonder.com e descubra um site cheio de variantes, mapas adicionais e muito mais. Clique no botão New Player e siga as instruções.

www.daysof wonder.com

Créditos

Jogo de
Alan R. Moon

Ilustrações por Julien Delval

Design gráfico por Cyrille Daujean

Tradução: Paula Pizauco

Revisão: Evelyn Trippo

Agradecimentos especiais do Alan e da equipe da DoW a todos os playtesters:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave e Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Observação geográfica: tentamos representar a divisão política da Europa em 1901 o mais fielmente possível, bem como preservar os nomes das cidades em suas línguas nativas da época. No entanto, por motivos de jogabilidade, precisamos ajustar minimamente a posição de certas cidades no mapa.

Days of Wonder, o logo da Days of Wonder e Ticket to Ride são marcas registradas da Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.