



Bem vindo a Ticket to Ride™ Ásia Lendária, uma nova e emocionante expansão ambientada no misterioso Oriente do alvorecer do século XX.



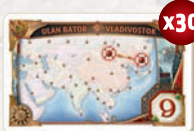
Este manual descreve as mudanças nas regras do jogo específicas para o mapa da Ásia Lendária, pressumindo que você está familiarizado às regras introduzidas no Ticket to Ride original.

BILHETES DE DESTINO

Esta expansão inclui 36 Bilhetes de Destino – 30 regulares e 6 Bilhetes de Rota Longa, reconhecíveis pelo verso com fundo violeta.

No início da partida, cada jogador recebe 1 Bilhete de Rota Longa e 3 Bilhetes de Destino regulares, dos quais deve manter, pelo menos, 2. Sem olhá-los, devolva à caixa do jogo todos os Bilhetes de Rota Longa não distribuídos e todos aqueles não mantidos no início da partida.

Durante a partida, se um jogador quiser obter Bilhetes de Destino adicionais, ele pega 3 novos Bilhetes, devendo conservar, pelo menos, 1. Os Bilhetes de Destino que não são mantidos são devolvidos para baixo da pilha de Bilhetes, conforme as partidas normais de Ticket to Ride.



Este jogo é uma expansão e requer que você use os seguintes componentes presentes em uma das versões anteriores de Ticket to Ride:

- Uma reserva de 45 Vagões de Trem por jogador e os correspondentes Marcadores de Pontuação, tomados de qualquer dos seguintes:

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe

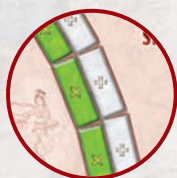
- 110 Cartas de Vagão, tomadas de:

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- Expansão USA 1910



FERRIES

Os Ferries são rotas especiais que ligam duas cidades adjacentes separadas por uma porção de água. Eles são facilmente identificados pelo ícone Locomotiva que aparece em pelo menos um dos espaços que formam a rota. Para cobrir uma Rota de Ferry, o jogador deve usar uma carta de Locomotiva para cada ícone de Locomotiva simbolizado na rota e o conjunto usual de cartas da cor apropriada para os espaços restantes dessa rota.



ROTAS DUPLAS

O mapa da Ásia Lendária é desenhado para 2 a 5 jogadores. Em partidas para 4 ou 5 jogadores é possível usar ambos os trilhos das rotas duplas, embora um mesmo jogador não possa fazê-lo. Em partidas de 2 e 3 jogadores, uma vez que um desses trilhos da rota dupla foi tomado, o outro não está mais disponível para ninguém.

Neste mapa, algumas Rotas Duplas mostram uma rota cinza próxima a uma rota colorida. O jogador que quiser cobrir a rota cinza pode fazê-lo usando qualquer conjunto de cartas de uma só cor, ainda que seja da mesma cor da rota paralela.



ROTAS DE MONTANHA

As Rotas de Montanha desgastam os trens que viajam nelas. Estas rotas estão identificadas por um símbolo de X em pelo menos um dos espaços que a constituem.

Para cobrir uma Rota de Montanha, um jogador deve jogar o usual conjunto de cartas da cor e quantidade adequadas, colocando tantos Vagões de Trem quanto seja necessário sobre a rota. Estes Vagões pontuam normalmente.

Além disso, o jogador deve descartar um Vagão de Trem por cada X que haja na rota. Estes Vagões saem da reserva do jogador que deseja cobrir a rota e são colocados na zona de Travessia de Montanha ilustrada no mapa. Cada Vagão de Trem descartado deste modo soma imediatamente 2 pontos ao seu proprietário.

Se um jogador não tem Vagões de Trem suficientes para colocar sobre o tabuleiro e também para descartar por cada X da rota, não poderá cobrir esta Rota de Montanha.

Algumas Rotas Duplas mostram uma Rota de Montanha colorida e uma rota paralela normal de cor cinza. A rota cinza não passa através das montanhas e não requer que um Vagão de Trem seja descartado, enquanto que a outra Rota de Montanha ainda o faz.



BÔNUS NO FINAL DO JOGO

O bônus de Explorador da Ásia (10 pontos) é dado ao jogador que tiver conectado a maior quantidade de cidades em uma rede contínua com trens de sua cor. Esta rede pode incluir vários ramos conectados entre si, bem como voltas, mas cada cidade da rede pode ser contada somente uma vez.

O jogador que tiver marcado mais pontos vence a partida.

Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com mais pontos, o jogador que tiver completado a maior quantidade de Bilhetes de Destino é o vencedor. Se permanecer o empate, o jogador que tiver viajado através de mais Rotas de Montanha é declarado vencedor.