

uma Rota, você não pode controlar essa Rota.

Se houver pelo menos uma Ficha de Turista em um dos Locais que você acabou de conectar, pegue uma Ficha, desde que você já não tenha uma com esse símbolo. Se houver Fichas de Turista em ambos os Locais conectados, você deve escolher qual Ficha de Turista pegar, seguindo a mesma restrição. As Fichas de Turista são mantidas à sua frente, visíveis a todos os jogadores.

Ao controlar uma Rota, você imediatamente registra os pontos que recebeu, baseado na Tabela de Pontuação por Rota impressa no tabuleiro, e move o seu Marcador de Pontos na Trilha de Pontos de acordo. As Fichas de Turista valerão pontos no final da partida.

Você pode controlar essa Rota preta de três espaços ao descartar qualquer combinação de cartas a seguir:

A

B

C

D

Se você já não tiver a Ficha de Turista com esse símbolo, pegue-a e coloque à sua frente.

Mission

Lo Pan

Poltrero Hill

### Rotas Duplas

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

**Observação:** Em partidas para dois jogadores, quando uma Rota de uma Rota Dupla é controlada, a outra não pode mais ser controlada pelo outro jogador.

### Balsas

As Rotas de Balsa são Rotas especiais ligando dois Locais adjacentes através de um corpo de água. Elas são facilmente identificáveis pelo ícone de Balsa em um dos espaços que compõem a Rota. Para controlar uma Rota de Balsa, o jogador deve jogar uma carta de Balsa para cada símbolo de Balsa na Rota (nesse mapa, um), e o conjunto habitual de cartas da cor correspondente para os espaços restantes da Rota de Balsa.

### Comprar Bilhetes de Destino

Cada Bilhete de Destino mostra dois Locais e um valor de pontuação. Ao final da partida, você pontua o valor de cada Bilhete de Destino que você completou ou perde o valor de pontuação dos Bilhetes que não completou. Para completar um Bilhete de Destino você deve conectar os dois locais listados na carta criando um caminho contínuo de Rotas que você controla. Você pode ter qualquer quantidade de Bilhetes de Destino.

Essa ação permite que você compre mais Bilhetes de Destino. Para isso, compre duas cartas do topo da pilha de Bilhetes de Destino. Você deve manter pelo menos uma dessas cartas, mas pode manter ambas se quiser. Qualquer carta devolvida deve ser colocada no fundo da pilha de Bilhetes de Destino. Você não pode descartar um Bilhete de Destino depois de escolher mantê-lo.

Se houver apenas um Bilhete de Destino na pilha, você ainda pode fazer essa ação, mas deve manter a carta.

Os Bilhetes de Destino e a conclusão deles devem ser mantidos em segredo dos outros jogadores até o final da partida.

## Fim da Partida e Pontuação Final

Quando um jogador tiver dois ou menos Bondinhos restantes em seu estoque, cada jogador, incluindo esse, tem mais um último turno. Depois, a partida acaba e os jogadores calculam sua pontuação final:

- Os jogadores já devem ter registrado os pontos recebidos pelas Rotas controladas. Para ter certeza de que nenhum erro foi cometido, você pode recontar os pontos das Rotas de cada jogador.
- Em seguida, cada jogador revela todos os seus Bilhetes de Destino, adiciona o valor de cada carta completada à sua pontuação e subtrai o valor de qualquer carta que não tenha sido completada.
- Por último, cada jogador marca os pontos pelas Fichas de Turista que eles coletaram de acordo com a tabela a seguir:

| Fichas | 0-1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7  |
|--------|-----|---|---|---|---|---|----|
| Pontos | 0   | 1 | 2 | 4 | 6 | 9 | 12 |

**O jogador com mais pontos vence a partida.**

Em caso de empate, o jogador empatado que completou mais Bilhetes de Destino vence. Se o empate persistir, eles alegremente dividem a vitória.

### Créditos

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

Um agradecimento especial do Alan da DoW para todos que ajudaram a testar o jogo: Janet Moon, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch, Amanda e Keith Ward, Bobby West.

© 2004-2022 Days of Wonder, Inc.  
Days of Wonder, o logo Days of Wonder e o jogo de tabuleiro Ticket to Ride são todas marcas ou marcas registradas de Days of Wonder, Inc.  
Todos os direitos reservados.

# TICKET TO RIDE<sup>®</sup> San Francisco

Alan R. Moon

**DAYS OF WONDER<sup>®</sup>**

Os souvenirs pesam em sua bolsa enquanto você se inclina para fora do bondinho. A luz do sol brilha através da névoa que encobre a sua visão de Alcatraz e da Golden Gate Bridge. San Francisco é realmente a Cidade Dourada!

## Preparação

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador pega um conjunto de Bondinhos coloridos junto com seu Marcador de Pontos correspondente, que deve ser posicionado no espaço 0 da Trilha de Pontos 1.

Empilhe as Fichas de Turista por símbolo e posicione uma pilha em cada um dos 5 locais a seguir no mapa: Alcatraz, Golden Gate Bridge, The Embarcadero, Sunset e Potrero Hill (identificados por pontos vermelhos). Guarde as duas pilhas restantes por enquanto 2. A quantidade de Fichas de Turista em cada pilha depende do número de jogadores na partida:

- 3 Fichas em partidas para quatro jogadores;
- 2 Fichas em partidas para dois ou três jogadores.

Embaralhe as Cartas de Transporte e distribua uma mão inicial de duas cartas para cada jogador 3. Posicione a pilha de Cartas de Transporte restantes próxima ao tabuleiro e vire as cinco primeiras cartas para cima 4. Se, ao fazer isso, três das cinco cartas viradas para cima forem cartas de Balsa, descarte imediatamente todas as cinco cartas e vire cinco novas cartas para substituí-las.

Embaralhe os Bilhetes de Destino e distribua dois para cada jogador 5. Cada jogador olha para seus Bilhetes de Destino e decide quais deseja manter. Cada jogador deve manter uma carta, mas pode manter as duas. Se escolher manter apenas uma, a carta devolvida é colocada no fundo da pilha de Bilhetes de Destino. Em seguida, posicione essa pilha próxima ao tabuleiro 6. Os jogadores devem manter seus Bilhetes de Destino em segredo até o fim da partida.

Determine o primeiro jogador aleatoriamente usando um método à sua escolha. Os turnos, então, seguirão no sentido horário, começando por esse jogador.

Antes de começar, em uma partida para três ou quatro jogadores, o último jogador pega uma das duas pilhas de Fichas de Turista que foram guardadas e a posiciona em qualquer local que ainda não tenha uma pilha. Então o penúltimo jogador faz a mesma coisa com a última pilha que foi guardada.

Em uma partida para dois jogadores, o segundo jogador posiciona duas pilhas de apenas uma ficha cada em quaisquer dois locais que ainda não tenham pilhas. Dessa forma, o tabuleiro terá cinco pilhas de duas fichas e duas pilhas de uma ficha.

Você está pronto para começar agora.

1 tabuleiro com o mapa da rede de transporte de San Francisco

80 Bondinhos (20 em cada cor)

Alguns Bondinhos de reserva

21 Fichas de Turista (3 Fichas para cada símbolo)

4 Marcadores de Pontos

44 Cartas de Transporte (8 cartas de Balsa multicoloridas e 6 cartas de cada uma das seguintes cores: azul, verde, preto, roxo, vermelho e laranja)

24 Bilhetes de Destino

Este folheto de regras



## Objetivo do Jogo

Ao final da partida, o jogador que fizer mais pontos ganha. Você faz pontos quando:

- Controla uma Rota entre dois Locais adjacentes no tabuleiro;
- Completa com sucesso um Caminho Contínuo de Rotas entre os dois Locais listados em seu(s) Bilhete(s) de Destino;
- Coleta um conjunto de Fichas de Turista diferentes.

Você também perde pontos por cada Bilhete de Destino que não completar até o final da partida.

## Turno

Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores fazem seus turnos até o final da partida. No seu turno, você deve fazer uma (e apenas uma) das três ações seguintes: comprar Cartas de Transporte, controlar uma Rota ou comprar Bilhetes de Destino.

## Comprar Cartas de Transporte

As Cartas de Transporte correspondem às cores das Rotas no tabuleiro (azul, verde, preto, roxo, vermelho e laranja), exceto pelas cartas de Balsa, que são multicoloridas e servem como curinga (elas representam qualquer cor ao controlar uma Rota). Você pode ter qualquer número de Cartas de Transporte na sua mão a qualquer momento.

Essa ação permite que você compre duas Cartas de Transporte. Você pode pegar a carta no topo da pilha (uma compra no escuro) ou pegar qualquer uma das cinco cartas viradas para cima. Nesse caso, substitua-a imediatamente pela carta no topo da pilha.

Como uma exceção, se você pegar uma carta de Balsa como sua primeira carta, você não pode pegar outra nesse turno. Você também não pode pegar uma carta de Balsa como sua segunda carta.

Se, a qualquer momento, três das cinco Cartas de Transporte viradas para cima forem cartas de Balsa, descarte imediatamente todas as cinco cartas e vire cinco novas cartas da pilha para substituí-las.

Quando a pilha acabar, embaralhe as cartas descartadas para formar uma nova pilha de Cartas de Transporte.

## Controlar uma Rota

Uma Rota é um conjunto de espaços coloridos contínuos (em alguns casos, os espaços são cinza) entre dois Locais adjacentes no mapa.

Para controlar uma Rota, você deve descartar uma quantidade de cartas da sua mão igual ao número de espaços na Rota e colocar um Bondinho em cada um desses espaços. A maioria das Rotas requer um conjunto específico de cartas. Por exemplo, uma Rota Azul deve ser controlada descartando Cartas de Transporte Azuis. As Rotas cinza, por outro lado, podem ser controladas com um conjunto de cartas de qualquer uma cor.

Você pode controlar qualquer Rota aberta no tabuleiro, mesmo que não esteja conectada a uma Rota que você já controle. **Você não pode controlar mais de uma Rota por turno.**

Se você não tiver mais Bondinhos para posicionar em cada espaço de

