

Boas-vindas ao Ticket to Ride® Asia – uma nova e divertida expansão que traz, pela primeira vez, jogo em equipe e a chance de ter um sexto jogador nas partidas de Ticket to Ride.

Este manual de regras descreve as mudanças no jogo específicas para o mapa da Legendary Asia. Você já deve estar familiarizado com as regras do Ticket to Ride original.

Para jogar esta expansão, você precisa de alguns itens das versões anteriores de Ticket to Ride:

- Uma reserva de 45 Trens por equipe e Marcadores de Pontos correspondentes, retirados de Ticket to Ride ou Ticket to Ride Europa
- 110 Cartas de Vagão, retiradas dos mesmos jogos

Os suportes de carta e trens de plástico coloridos adicionais, incluídos nesta expansão, também devem ser usados (9 trens adicionais de cada cor correspondente e 2 suportes de cartas de madeira, para cada equipe).

JOGO EM EQUIPE

O mapa da Ásia é indicado especificamente para um jogo de equipes com 4 ou 6 jogadores. Os jogadores devem formar duplas antes do início da partida e ficar um ao lado do outro para que jogadores na mesma equipe sempre joguem um após o outro.

Divida os trens de plástico da cor de cada equipe em 2 grupos de 27 trens, um para cada jogador na equipe. Jogadores da mesma equipe pontuam juntos, usando o marcador de pontos comum na cor correspondente, mas devem manter os conjuntos de trens separados um do outro.

Jogadores da mesma equipe também dividem os 2 suportes de cartas (um para as Cartas de Vagão comuns, o outro para os Bilhetes comuns), colocando-os à sua frente e ao alcance da mão de cada jogador. Durante a partida, os jogadores podem conversar, mas não podem trocar informações sobre o jogo, a menos que seja permitido pelas regras que determinam o uso dos suportes de cartas das equipes.

CARTAS DE VAGÃO

No início da partida, cada jogador recebe 4 Cartas de Vagão, como no jogo normal de Ticket to Ride, e fica com elas. O suporte de Cartas de Vagão continua vazio.

Durante a partida, quando um jogador decide comprar Cartas de Vagão, deve ficar com uma na mão e colocar a outra no suporte de cartas da equipe. Quando um jogador compra a primeira carta deve decidir imediatamente se fica com ela na mão ou se a compartilha com o colega, colocando-a no suporte de cartas comum. A segunda carta que ele comprar deve ir para o local inverso (mão ou suporte de cartas). Se o jogador decidir comprar uma única Locomotiva virada para cima, deve colocá-la no suporte de cartas comum.

Para controlar uma rota, um jogador pode usar uma combinação de Cartas de Vagão da própria mão e/ou aquelas no suporte de cartas da equipe.

BILHETES DE DESTINO

Esta expansão inclui 60 Bilhetes de Destino. No início da partida, cada jogador recebe 5 Bilhetes de Destino fora da vista dos outros jogadores, incluindo o colega de equipe. Ele deve ficar com, pelo menos, 3 Bilhetes. Assim que a equipe tiver selecionado seus Bilhetes, deve colocar, ao mesmo tempo, 1 Bilhete de cada jogador no suporte de bilhetes da equipe. Assim, cada equipe tem 2 Bilhetes compartilhados no início da partida. Todos os outros Bilhetes que ainda estão na mão dos jogadores permanecem secretos.

Durante a partida, se um jogador quiser comprar mais Bilhetes de Destino, pode pegar 4 Bilhetes novos e deve ficar com, pelo menos, 1 deles. Depois, o jogador coloca 1 dos Bilhetes no suporte de bilhetes da equipe e mantém os outros fora da vista do colega de equipe.

Os Bilhetes de Destino que não forem escolhidos devem ser descartados e colocados de volta embaixo do baralho, como em uma partida normal de Ticket to Ride.

COMPARTILHANDO OUTROS BILHETES

Durante a partida, um jogador pode usar todo o turno para colocar até 2 Bilhetes

de Destino de sua mão no suporte de bilhetes comum e compartilhar informações com o colega de equipe. O jogador não pode fazer mais nada no turno.

ROTAS DUPLAS E TRIPLAS

Apenas nas partidas com 4 jogadores, assim que uma das trilhas de uma Rota Dupla for controlada, a outra rota se torna indisponível para todos os jogadores, com uma exceção. **As duas trilhas da Rota Dupla de Hong Kong a Canton permanecem abertas mesmo em partidas com apenas 4 jogadores.**

O mapa da Ásia também inclui Rotas Triplas. Em partidas com 4 jogadores, apenas 2 das 3 trilhas podem ser controladas, embora os dois jogadores da dupla possam decidir controlar uma trilha cada um, bloqueando efetivamente a outra equipe.

ROTAS DE TÚNEL

Na Ásia, os túneis funcionam de maneira semelhante à do Ticket to Ride Europa, no qual foram introduzidos. A única diferença é que, no Himalaia, o número de Cartas de Vagão compradas do topo do baralho é maior, variando de 4 a 6.

Túneis são rotas especiais identificadas por marcações especiais com um Túnel preto na beirada de cada um dos espaços ao longo da rota. Ao tentar controlar uma Rota de Túnel, o jogador primeiro coloca na mesa o número de cartas necessário. Depois, as 4 ou 6 cartas do topo (como determinado pelo número na Rota de Túnel) da pilha de compra de Cartas de Vagões são viradas para cima. Para cada carta revelada cuja cor corresponder à cor usada para controlar o Túnel (incluindo as Locomotivas), uma carta adicional da mesma cor (ou uma Locomotiva) deve ser jogada da mão ou das cartas compartilhadas pela equipe para controlar o Túnel. Se o jogador não tiver Cartas de Vagão adicionais da cor correspondente (ou caso não queira jogar com elas), pode pegar todas as cartas de volta na mão e o turno termina. As Cartas de Vagão reveladas para o Túnel são descartadas.

Observe que em relação aos Túneis:

- ◆ Locomotivas são curingas multicoloridos. Por isso, qualquer Carta de Locomotiva comprada obriga o jogador a adicionar uma Carta de Vagão (da cor correspondente) ou uma Locomotiva.
- ◆ Para cada carta revelada cuja cor corresponder à cor usada para controlar o Túnel (incluindo as Locomotivas), uma carta adicional da mesma cor (ou uma Locomotiva) deve ser jogada da mão ou das cartas compartilhadas pela equipe para controlar o Túnel. Se um jogador joga exclusivamente Cartas de Locomotiva para controlar uma Rota de Túnel, somente Cartas de Locomotiva adicionais do baralho serão consideradas correspondentes. Isso significa que ninguém tem que se preocupar se uma carta colorida da cor do Túnel iniciar uma correspondência! Se as Cartas de Locomotiva aparecem nas cartas compradas para o Túnel, iniciando uma correspondência, ela só pode ser feita por outras Cartas de Locomotiva da mão.
- ◆ No caso de não haver cartas disponíveis suficientes nas pilhas de compra e descarte para abrir novas cartas e determinar o efeito do túnel em um jogador, apenas as cartas que estão disponíveis são abertas. Se os jogadores acumularem as cartas e não houver nenhuma para ser aberta, o túnel pode ser controlado sem arriscar cartas adicionais.

FINAL DE JOGO

Quando o estoque combinado de trens de plástico de uma das equipes diminuir para 4 trens ou menos no final do turno de um jogador, cada jogador, incluindo o próprio jogador, ganha um último turno. A partida termina e as equipes calculam a pontuação final.

Um Bônus Expresso Asiático de 10 pontos é dado à equipe com o Maior Caminho Contínuo no tabuleiro. Um Bônus Andarilho de 10 pontos é dado à equipe que completou a maioria dos Bilhetes de Destino. Se 2 equipes estiverem empatadas nos bônus, as duas pontuam.

A equipe com a maior pontuação final vence.

Se as equipes estiverem empatadas com mais pontos, a equipe que completou a maioria dos Bilhetes de Destino vence. Se o empate persistir, a equipe com o Maior Caminho Contínuo vence o jogo.



CREDITS

Game design by Alan R. Moon
Illustrations by Julien Delval
Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing

Kim Berg, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon,
Celia & Tony Soltis, Frank & Susan Wimmer.

Copyright © 2004–2020 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2020 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.