



## Benvenuti all'espansione «Svizzera» di Ticket to ride, il gioco di Alan R. Moon Una nuova, divertente estensione per la pluripremiata serie di Ticket to ride



Questo foglio descrive le regole specifiche dell'espansione con la mappa della Svizzera e presume che voi conosciate le regole di Ticket to Ride (mappa del Nord America), per i meccanismi di base.

Questo gioco è un'espansione e necessita quindi dei seguenti elementi tratti da una delle precedenti versioni del gioco:

• **40 treni per colore (invece dei 45 abituali), e i segnapunti colorati presi da una delle seguenti versioni:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- Ticket to Ride Märklin

• **le 110 carte vagone provenienti da:**

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europa
- Espansione USA 1910

### INTRODUZIONE

La Svizzera è una mappa per 2 o 3 giocatori.

In una partita a 3 giocatori, potete usare entrambe le linee doppie. In una partita a 2 giocatori, invece, quando una delle due linee viene costruita, la seconda non è più utilizzabile.

### IL TABELLONE

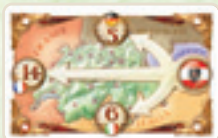
Sul tabellone, alcune linee non collegano una città ad un'altra, ma connettono le città ai paesi confinanti con la Svizzera. Vi sono quindi 3 linee che collegano la Svizzera all'Austria, 4 alla Francia, 5 all'Italia e 5 alla Germania. Come nel gioco originale, il giocatore con la linea continua più lunga ottiene un bonus di 10 punti.

### I BIGLIETTI DESTINAZIONE

L'espansione include 46 biglietti destinazione.

34 biglietti connettono una città ad un'altra e funzionano allo stesso modo delle altre versioni del gioco.

Gli altri 12 biglietti destinazione connettono una città agli stati confinanti oppure uno stato ad un altro. Per completare una carta da città a stato occorre collegare la città con uno degli stati presenti sul biglietto. Per completare una linea da stato a stato occorre collegare il primo stato con uno degli altri. Per calcolare i punti alla fine del gioco si guardano gli stati che il giocatore è riuscito a collegare e si considera quello con il valore più alto. Viceversa, se non è stato collegato alcuno stato, il giocatore perde un numero di punti pari al valore più basso presente sul biglietto.



All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 5 carte destinazione e ne deve tenere almeno 2. Nel corso della partita, se il giocatore vuole dei nuovi biglietti, pesca le prime 3 carte dal mazzetto, e ne deve tenere in mano almeno uno. Le carte scartate, sia all'inizio del gioco che durante la partita, non sono poste in fondo al mazzetto come negli altri Ticket to Ride, ma vengono rimossi dal mazzetto di pesca per il resto del gioco. In questa espansione è possibile esaurire il mazzetto dei biglietti destinazione.

### LE CARTE LOCOMOTIVA

Le 14 carte locomotiva vengono utilizzate in modo diverso.

A differenza dalle altre versioni di Ticket to Ride, le carte locomotiva possono essere scelte esattamente come le altre carte vagone. Così un giocatore può prendere due carte locomotiva nello stesso turno.

Se 3 delle 5 carte vagone a faccia scoperta sono locomotive, tutte le carte a faccia scoperta vengono immediatamente scartate e rimpiazzate con 5 carte nuove.

Le carte locomotiva possono essere giocate solo sulle linee tunnel (vedi sotto). Le locomotive possono completare o rimpiazzare le carte vagone di una linea tunnel, ma non possono essere usate su una linea normale.

### I TUNNEL

Le linee con tunnel si distinguono dai contorni. Per prendere un tunnel, si deve giocare il numero necessario di carte del colore richiesto, come di consueto. Poi si girano le prime tre carte del mazzetto di pesca delle carte vagone. Per ogni carta così rivelata dello stesso colore delle carte utilizzate per prendere il tunnel (incluse le carte locomotiva), il giocatore di turno deve aggiungere un'ulteriore carta vagone del medesimo colore, oppure può aggiungere una carta locomotiva.



Se il giocatore non possiede abbastanza carte del colore richiesto (oppure decide di non giocare), riprende in mano le carte vagone e passa il turno al giocatore successivo. Le tre carte pescate per il tunnel vengono scartate.

#### Attenzione :

- Le locomotive sono delle carte multicolore. Di conseguenza, ogni locomotiva rivelata tra le tre carte in cima al mazzo, costringe il giocatore ad aggiungere una carta vagone oppure una locomotiva.
- Se un giocatore tenta di prendere il controllo di un tunnel giocando solo carte locomotiva, deve aggiungere carte vagone soltanto se tra le tre carte rivelate vi sono delle locomotive. In questo caso, egli può aggiungere soltanto altre carte locomotiva.

Copyright © 2005-2007 Days of Wonder  
"Days of Wonder", "Ticket to Ride" e "Ticket to Ride Svizzera"  
sono marchi registrati o depositati da Days of Wonder, Inc.  
Tutti i diritti sono riservati.

Traduzione di Andrea Garino

