Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

EUROPA

2-5 | 8+ | 30'–60'

Dal frenetico paesaggio all'ombra del Big Ben agli imponenti archi del Colosseo di Roma, dalle brillanti cupole di Mosca alla delicata Torre Eiffel di Parigi, Ticket to Ride Europa ti guida in una nuova avventura attraverso le grandi città europee di inizio secolo. Oserai inoltrarti tra i tunnel sconfinati delle Alpi o intraprendere una gita in traghetto nell'Artico? Costruirai sfarzose stazioni nelle grandi capitali dei vecchi imperi oppure tenterai la leggendaria tratta European Express? La tua prossima mossa potrebbe fare di te il più grande magnate ferroviario d'Europa!

Prepara i bagagli, chiama il facchino e sali a bordo!

DAYS OF WONDER®

Benvenuti nell'Edizione Anniversario di Ticket to Ride Europa!

Questa versione celebra anni di emozionanti avventure in treno di tantissime famiglie e gruppi di amici in tutto il mondo, con una versione maxi del gioco originale. Abbiamo dedicato particolare attenzione alla produzione di miniature di vagoni finemente dettagliate insieme a splendide nuove illustrazioni e componenti aggiornati, per migliorare ulteriormente la vostra esperienza di gioco. Siamo inoltre entusiasti di potervi proporre ogni Biglietto Destinazione che sia mai stato realizzato sin dalla prima pubblicazione del gioco, oltre che diverse varianti incluse nell'espansione Ticket to Ride Europa 1912. L'Edizione Anniversario di Ticket to Ride Europa è il nostro modo di ringraziarvi per l'incrollabile supporto di tutti questi anni.

Buon divertimento e buon gioco!

Alan R. Moon e il team Days of Wonder

Contenuto

- 1 mappa dell'Europa
- 45 Vagoni colorati per ogni colore: marrone, rosso, viola, grigio e blu; più alcuni vagoni di scorta per ogni colore (assicuratevi che ogni giocatore inizi la partita con 45 vagoni)

- 15 Stazioni Ferroviarie colorate
  (3 per ogni colore corrispondente a quelli dei vagoni)
- 5 segnapunti
  (1 per ogni colore corrispondente a quelli dei vagoni)

- 1 carta bonus European Express

- 1 carta Grandi Città d'Europa

- 110 carte Treno

- 1 Regolamento
- 1 codice di accesso Days of Wonder Online (stampato sul retro del Regolamento)

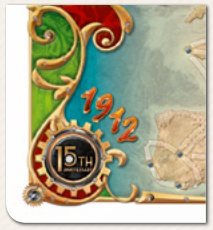
- 108 carte Biglietto Destinazione

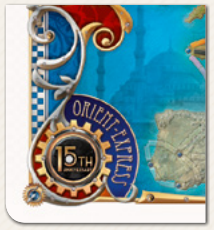
46 Biglietti dal gioco base

55 Biglietti da Europa 1912

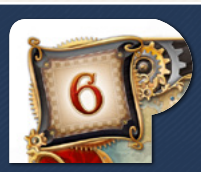
6 Biglietti da Orient-Express

1 Biglietto da Ticket to Ride with Max

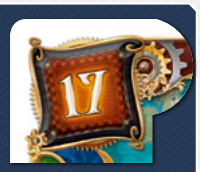




A prescindere dalla loro provenienza, potete distinguere i Biglietti Destinazione linee regolari dai Biglietti Destinazione linee lunghe grazie al colore del valore del punteggio nell'angolo in alto a sinistra della carta:



Biglietti linee regolari



Biglietti linee lunghe

Infine, alcuni Biglietti Destinazione linee regolari mostrano anche il logo Grandi Città. Una o entrambe le città rappresentate su queste carte sono tra le Grandi Città d'Europa: London, Berlin, Moskva, Paris, Wien, Madrid, Roma, Athína e Angora.

Preparazione del Gioco

Questa preparazione è per il gioco base. Scorrete fino alla fine del regolamento per leggere i cambiamenti riguardanti le varianti "Europa 1912", "Mega Europa" e "Grandi Città d'Europa", e dei modi per includere i Biglietti della mini-espansione Orient-Express e della carta promo Ticket to Ride with Max.

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve una serie di 45 vagoni colorati, le 3 corrispondenti Stazioni Ferroviarie colorate e il relativo segnapunti. Ogni giocatore colloca il suo segnapunti sulla casella di partenza 1 del Tracciato Punteggio che corre lungo il bordo della mappa. Nel corso della partita, ogni volta che un giocatore guadagna dei punti, fa avanzare il suo segnapunti dell'ammontare appropriato.

Mescolate le carte Treno e distribuite una mano di partenza di 4 carte a ogni giocatore 2.

Collocate il mazzo restante di carte Treno accanto al tabellone, dopodiché girate le prime 5 carte del mazzo a faccia in su e disponetele una accanto all'altra 3. Se, facendo ciò, 3 delle 5 carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Collocate la carta bonus European Express a faccia in su accanto al tabellone, come promemoria per i giocatori 4.

Prendete **tutti** i Biglietti Destinazione con il logo Europa e separate i 6 Biglietti linee lunghe dai 40 Biglietti linee regolari (vedere riquadro Biglietti Destinazione); mescolate i Biglietti linee lunghe e distribuitene 1 casuale a ogni giocatore. Riponete gli eventuali Biglietti linee lunghe rimanenti nella scatola del gioco senza che nessuno li veda.

Ora mescolate i Biglietti linee regolari, distribuitene 3 a ogni giocatore 5 e disponete i restanti in un mazzo di pesca a faccia in giù, accanto al tabellone 6.

Prima di svolgere il primo turno, i giocatori devono scegliere quali Biglietti Destinazione conservare tra quelli che hanno ricevuto inizialmente. Ogni giocatore deve tenere almeno 2 Biglietti, ma può tenerne di più se vuole. Riponete tutti i Biglietti scartati **nella scatola del gioco**, senza che nessun altro giocatore possa vederli. I Biglietti rimessi nella scatola possono essere sia Biglietti linee lunghe che Biglietti linee regolari. I Biglietti che avete deciso di tenere vi rimarranno fino alla fine della partita.

Ora siete pronti per cominciare.

Obiettivo del Gioco

L'obiettivo del gioco è accumulare il maggior numero di punti. I punti si guadagnano nei modi seguenti:

- Controllando una linea tra 2 città adiacenti sulla mappa;
- Completando con successo un percorso continuo di linee tra 2 città elencate sui propri Biglietti Destinazione;
- Completando il Percorso Continuo Più Lungo, per vincere la carta bonus European Express;
- Conservando il maggior numero di Stazioni Ferroviarie possibile nella propria riserva alla fine della partita.

Ogni giocatore perde un certo ammontare di punti per ogni Biglietto Destinazione che non è riuscito a completare con successo alla fine della partita.

Il Turno di Gioco

Il giocatore che ha visitato il maggior numero di paesi europei comincia la partita, dopodiché il gioco prosegue in senso orario. Nel suo turno, un giocatore deve eseguire 1 (e soltanto 1) delle 4 azioni seguenti:

- **Pescare Carte Treno –** Il giocatore può pescare 2 carte Treno (o 1 sola, se sceglie una Locomotiva a faccia in su. Vedere le regole speciali delle **Locomotive**);
- **Controllare una Linea –** Il giocatore prende il controllo di una linea sul tabellone giocando una serie di carte Treno dalla sua mano che corrispondano al colore e alla quantità di caselle che compongono la linea. Colloca 1 dei suoi vagoni colorati su ogni casella e ottiene il numero di punti indicato sulla Tabella Punteggi delle Linee relativo alla lunghezza di quella linea;
- **Pescare Biglietti Destinazione –** Il giocatore pesca 3 Biglietti Destinazione (4 se si sta giocando alla variante Grandi Città d'Europa) dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione e deve tenerne almeno 1;
- **Costruire una Stazione Ferroviaria –** Il giocatore può costruire una Stazione Ferroviaria in una qualsiasi città in cui non ce ne sia ancora una. Per costruire la sua prima Stazione, il giocatore gioca 1 carta Treno di un qualsiasi colore e colloca 1 delle sue Stazioni su quella città. Per costruire la seconda Stazione, un giocatore deve giocare una coppia di carte di uno stesso colore, e per costruire la terza deve giocare un tris di carte di uno stesso colore.

Pescare Carte Treno

Esistono 8 tipi di carte Treno regolari, 12 carte per ogni tipo, più 14 carte Locomotiva. I colori di ogni tipo di carta Treno corrispondono ai colori delle varie linee tra le città sul tabellone: viola, blu, arancione, bianco, verde, giallo, nero e rosso.

Se un giocatore decide di pescare carte Treno, può pescare 2 carte per turno. Può pescare ognuna di queste carte dalle 5 a faccia in su disposte accanto al tabellone oppure dalla cima del mazzo (pesca alla cieca). Se pesca una carta a faccia in su, il giocatore deve immediatamente sostituirla con una nuova carta presa dalla cima del mazzo di pesca. Se un giocatore sceglie una carta Locomotiva a faccia in su, quella sarà l'unica carta che potrà prendere in questo turno (vedere **Locomotive**).

Se, in un qualsiasi momento, 3 delle 5 carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Un giocatore può tenere in mano un qualsiasi numero di carte in qualsiasi momento. Quando il mazzo di pesca si esaurisce, si mescolano gli scarti e si compone un nuovo mazzo di pesca. Si consiglia di mescolare per bene il mazzo, in quanto generalmente le carte vengono scartate in serie.

Nell'improbabile evento che non rimangano più carte nel mazzo e non siano disponibili scarti da mescolare in quanto i giocatori hanno accumulato molte carte in mano, un giocatore non sarà in grado di pescare carte Treno. Dovrà allora controllare una linea, pescare Biglietti Destinazione o costruire una Stazione Ferroviaria.

Locomotive

Le Locomotive sono carte multicolori che fungono da jolly nel gioco. Possono essere utilizzate in qualsiasi serie di carte giocate per controllare una linea o per costruire una Stazione Ferroviaria. Sono inoltre fondamentali per controllare le linee dei Traghetti (vedere **Traghetti**).

Se un giocatore pesca una Locomotiva a faccia in su quando deve pescare una carta, quella sarà l'unica carta che pesca in quel turno. Se una Locomotiva viene scoperta in sostituzione di una prima carta pescata in quel turno, o se una Locomotiva è già disponibile a faccia in su ma non è stata scelta come prima (e unica) carta, non può essere scelta come seconda carta. Se, in un qualsiasi momento, 3 delle 5 carte Treno a faccia in su risultano essere Locomotive, tutte e 5 le carte vengono immediatamente scartate e si scoprono a faccia in su 5 nuove carte per sostituirle.

Nota: *Se un giocatore è tanto fortunato da pescare una Locomotiva dalla cima del mazzo pescando alla cieca, quella Locomotiva conta come una singola carta, quindi il giocatore potrà pescare una seconda carta in quel turno.*

Controllare una Linea

Una linea è una serie di caselle continue colorate (o, in certi casi, grigie) tra 2 città adiacenti sulla mappa.

Per controllare una linea, un giocatore deve giocare una serie di carte Treno il cui colore e la quantità corrispondano al colore e al numero di caselle della linea scelta. La serie di carte dev'essere tutta dello stesso colore (le carte Locomotiva possono sempre sostituire qualsiasi colore) e numerose linee richiedono una serie di carte di un colore specifico per poter essere controllate (vedere esempio 1).

Alcune linee (quelle grigie) possono essere controllate usando una serie di carte di un colore qualsiasi (vedere esempio 2).

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, colloca 1 dei suoi vagoni di plastica su ogni casella che compone quella linea. Tutte le carte della serie usata per prendere il controllo della linea devono essere scartate. Dopodiché il giocatore riscuote immediatamente il numero corrispondente di punti facendo avanzare il suo segnapunti del numero appropriato di caselle lungo il Tracciato Punteggio secondo la Tabella Punteggi delle Linee sul tabellone.

Un giocatore può prendere il controllo di qualsiasi linea libera sul tabellone. Non è obbligatorio che sia collegata a una delle linee che ha giocato in precedenza. Un giocatore non può mai prendere il controllo di più di una linea nello stesso turno.

È obbligatorio prendere il controllo di una linea nella sua interezza durante un singolo turno. Per esempio, non è consentito collocare 2 vagoni su una linea da 3 caselle e attendere il turno successivo per collocare il terzo vagone.

Controllare una Linea

Esempio 1

Per prendere il controllo di una linea gialla lunga 3 caselle, un giocatore può giocare una delle seguenti combinazioni di carte: 3 carte gialle; 2 carte gialle e 1 Locomotiva; 1 carta gialla e 2 Locomotive; oppure 3 Locomotive.

Esempio 2

Per prendere il controllo di una linea grigia lunga 2 caselle è possibile giocare 2 carte rosse; 1 carta gialla e 1 Locomotiva; oppure 2 Locomotive.

Doppie Linee

Alcune città sono collegate da Doppia Linea (2 linee con un pari numero di caselle che collegano le stesse città). Nessun giocatore può controllare entrambe le linee di una Doppia Linea.

Doppia Linea

Linee Parallele

Nota Importante: *Nelle partite a 2 o a 3 giocatori è possibile controllare solo 1 delle linee della Doppia Linea che collega 2 città. Una volta che un giocatore controlla una qualsiasi delle 2 linee, l'altra linea viene considerata chiusa e inaccessibile agli altri giocatori per il resto della partita.*

Traghetti

I Traghetti sono linee grigie speciali che collegano 2 città adiacenti attraverso una massa d'acqua. Sono facilmente riconoscibili dall'icona o dalle icone Locomotiva presenti su almeno 1 delle caselle che compongono la linea.

Per prendere il controllo di una linea Traghetto, un giocatore deve giocare 1 carta Locomotiva per ogni simbolo Locomotiva presente sulla linea e la consueta serie di carte del colore appropriato per le caselle rimanenti su quella linea Traghetto.

Controllare una Linea Traghetto

Per prendere il controllo della linea Traghetto da Smyrna a Palermo servono 4 carte Treno di uno stesso colore qualsiasi e 2 Locomotive.

Gallerie

Le Gallerie sono linee speciali facilmente identificabili dai simboli speciali delle gallerie e dai bordi evidenziati di ogni loro casella.

Ciò che rende una Galleria speciale è il fatto che un giocatore non può mai sapere con sicurezza quanto sarà lunga la linea di cui cerca di prendere il controllo!

Quando un giocatore cerca di prendere il controllo di una linea Galleria, deve prima giocare il numero di carte richiesto dalla lunghezza della linea. Dopodiché scopre a faccia in su le prime 3 carte del mazzo di pesca delle carte Treno, a prescindere dalla lunghezza della linea Galleria. Per ogni carta scoperta in questo modo il cui colore corrisponda al colore delle carte giocate per controllare la Galleria, il giocatore deve giocare dalla sua mano 1 carta aggiuntiva dello stesso colore (o 1 Locomotiva). Solo allora il giocatore riuscirà a prendere il controllo della linea Galleria.

Se il giocatore non ha abbastanza carte Treno aggiuntive del colore corrispondente (o non desidera giocarle), può riprendere in mano tutte le sue carte e il suo turno termina.

Alla fine del turno, le 3 carte Treno scoperte per la Galleria vengono scartate.

Occorre ricordare che le Locomotive sono carte jolly multicolori. Di conseguenza, ogni carta Locomotiva pescata dalla cima del mazzo di pesca delle carte Treno nel tentativo di controllare una linea Galleria corrisponderà automaticamente al colore delle carte Treno giocate per quella linea e costringerà il giocatore a giocare 1 carta aggiuntiva.

Se un giocatore tenta di controllare una linea Galleria usando esclusivamente delle carte Locomotiva, dovrà giocare carte aggiuntive (che in questo caso saranno Locomotive) solo se compaiono delle Locomotive tra le 3 carte pescate per la Galleria.

Nel raro caso in cui non ci siano abbastanza carte nei mazzi di pesca e degli scarti per scoprire 3 carte e determinare l'effetto della Galleria su un giocatore, si scoprono solo le carte rimaste disponibili. Se i giocatori hanno accumulato carte al punto da non lasciarne alcuna da scoprire, la linea Galleria viene controllata senza rischiare carte aggiuntive.

Pescare Biglietti Destinazione

Un giocatore può usare il suo turno per pescare Biglietti Destinazione aggiuntivi. Per farlo pesca 3 nuove carte dalla cima del mazzo dei Biglietti Destinazione (4 se sta giocando alla variante Grandi Città d'Europa). Se nel mazzo non rimangono abbastanza Biglietti, il giocatore pesca solo quelli rimasti disponibili.

Quando un giocatore pesca dei Biglietti deve conservarne almeno 1, ma può scegliere di tenerne di più o anche tutti, se lo desidera. Ogni Biglietto pescato che non viene tenuto in mano va collocato in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione. I Biglietti pescati che non vengono immediatamente scartati devono essere tenuti fino alla fine della partita. Non possono essere scartati durante una pesca successiva dei Biglietti.

Le città elencate su un Biglietto Destinazione rappresentano gli obiettivi di viaggio del giocatore; possono fornire un bonus o una penalità. Se alla fine della partita un giocatore ha creato un percorso continuo con i suoi vagoni di plastica colorati tra le 2 città indicate su un Biglietto in suo possesso, ottiene un numero di punti aggiuntivi pari al valore di punti indicato sul Biglietto. Se non è riuscito a completare un percorso continuo tra quelle città, sottrae il valore di punti indicato sul Biglietto dal suo punteggio totale.

I Biglietti Destinazione devono essere tenuti segreti agli occhi degli altri giocatori fino al calcolo finale del punteggio a fine partita. Un giocatore può possedere un numero qualsiasi di Biglietti Destinazione durante la partita.

Costruire una Stazione Ferroviaria

Una Stazione Ferroviaria consente al suo proprietario di usare 1, e soltanto 1, delle linee di proprietà di un altro giocatore che arriva (o che parte) dalla città della Stazione per riuscire a collegare le città dei suoi Biglietti Destinazione.

È possibile costruire le Stazioni su qualsiasi città non occupata, anche se attualmente tale città non dispone di linee controllate. Non si possono mai costruire 2 Stazioni nella stessa città.

Ogni giocatore può costruire un massimo di 1 Stazione per turno e di 3 Stazioni in totale nel corso della partita.

Per costruire la sua prima Stazione, un giocatore gioca e scarta 1 carta Treno dalla sua mano e colloca 1 delle sue Stazioni Ferroviarie colorate sulla città scelta. Per costruire una seconda Stazione, il giocatore deve giocare e scartare una coppia di carte di uno stesso colore, e per costruire la terza deve scartare un tris di carte Treno di uno stesso colore. Come sempre, è possibile sostituire un qualsiasi numero di carte con le Locomotive.

Se un giocatore usa la stessa Stazione Ferroviaria per aiutarsi a collegare le città su vari Biglietti diversi, deve usare la stessa linea della città su cui ha collocato la Stazione per tutti quei Biglietti. Il proprietario della Stazione non è obbligato a decidere quale linea userà fino alla fine della partita.

Un giocatore non è mai obbligato a costruire le Stazioni. **Per ogni Stazione rimasta inutilizzata, un giocatore aggiunge 4 punti al suo punteggio alla fine della partita.**

Fine della Partita

Quando la riserva di vagoni di plastica colorati di un giocatore scende a 0, 1 o 2 vagoni alla fine del suo turno, ogni giocatore, **incluso quello stesso giocatore,** ha diritto a 1 turno finale. Dopodiché la partita termina e ogni giocatore calcola il suo punteggio finale.

Calcolo dei Punteggi

I giocatori dovrebbero avere già conteggiato i punti guadagnati man mano che completavano le varie linee. Per assicurarsi di non avere fatto alcun errore, ogni giocatore può ricalcolare i punti delle sue linee ora.

Dopodiché, i giocatori devono rivelare tutti i loro Biglietti Destinazione e i giocatori che hanno costruito Stazioni scelgono 1 (e solo 1) linea di proprietà di un altro giocatore collegata a quella città al fine di completare i propri Biglietti.

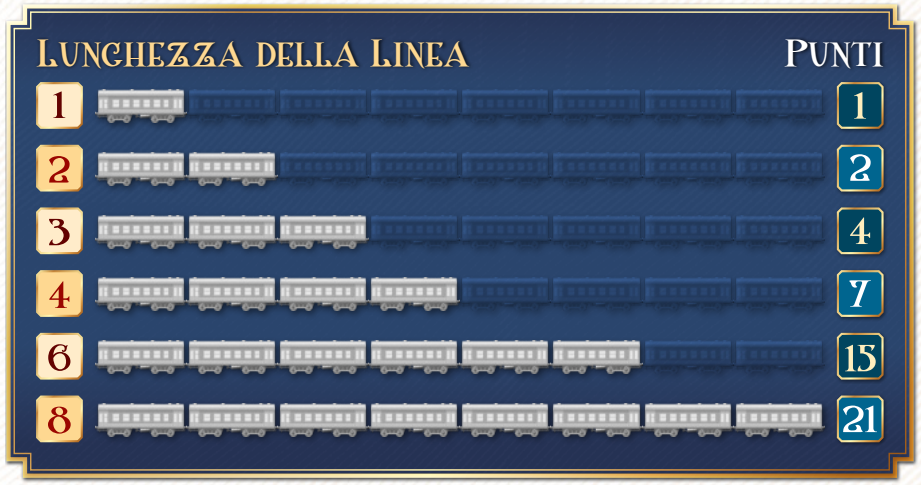
Ogni giocatore mette la Stazione sopra un vagone della linea prescelta come promemoria. Ora si considera questa linea come se fosse controllata da entrambi i giocatori (o da più giocatori, se è stata messa più di 1 Stazione sulla linea).

Nota: *Una Stazione non dà alcun vantaggio se non si trova su una linea controllata da un altro giocatore.*

Il valore di punti dei Biglietti completati con successo viene aggiunto al proprio punteggio totale. Quello di eventuali Biglietti incompleti viene sottratto dal proprio punteggio totale.

Ogni giocatore riceve inoltre 4 punti per ogni Stazione che non ha messo in gioco e che è rimasta nella sua riserva.

Infine, i 10 punti bonus dell'European Express vengono assegnati al giocatore o ai giocatori che hanno il Percorso Continuo Più Lungo sul tabellone, determinato contando i vagoni di plastica. Al momento di valutare e confrontare le lunghezze dei percorsi si calcolano solo le linee continue di vagoni di plastica dello stesso colore. Una linea continua può essere collegata in circolo e passare attraverso la stessa città più di 1 volta, ma ogni singolo vagone di plastica non può mai essere usato 2 volte all'interno dello stesso percorso. Le Stazioni e le linee controllate dagli altri giocatori a cui esse potrebbero consentire l'accesso non devono essere considerate ai fini del calcolo per il percorso più lungo. Se più giocatori sono in parità per il percorso più lungo, ognuno di loro riceve i 10 punti bonus della carta European Express.



Il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti vince la partita.

Se due o più giocatori hanno lo stesso punteggio massimo, vince il giocatore che ha completato più Biglietti Destinazione. Se la parità permane, vince il giocatore che ha usato il minor numero di Stazioni. Nell'improbabile eventualità che la parità permanga, vince il giocatore che detiene la carta bonus European Express tra i giocatori in parità.

VARIANTI

Insieme alla variante Classica esistono innumerevoli modi per scoprire l'Europa usando tutti i Biglietti Destinazione di questa scatola. Di seguito troverete la preparazione e le modifiche alle regole previste per le nostre 3 varianti preferite.

Usare i Biglietti Destinazione Bonus

I giocatori possono decidere di aggiungere i 7 Biglietti Destinazione bonus (6 dalla mini-espansione Orient-Express e 1 da Ticket to Ride with Max) alle proprie partite. Per fare ciò, usate i loghi come spiegato nel riquadro Biglietti Destinazione e seguite le istruzioni della variante scelta.

CLASSICA

- Utilizzare **tutti** i Biglietti Destinazione con il logo Europa
- Inizio partita: **1 Biglietto linee lunghe e 3 Biglietti linee regolari per giocatore** (i Biglietti linee lunghe inutilizzati vanno riposti **a faccia in giù** nella scatola)
- Ogni giocatore deve tenere **almeno 2 Biglietti Destinazione** (in una qualsiasi combinazione di linee lunghe e linee regolari). Tutti i Biglietti scartati vanno riposti **a faccia in giù nella scatola**
- Durante la partita: **pescare 3 Biglietti**, tenerne almeno 1

MEGA EUROPA

Questa variante utilizza tutte le carte con il logo Europa e 1912 (12 Biglietti linee lunghe e 89 Biglietti linee regolari).

- Utilizzare **tutti** i Biglietti Destinazione con il logo Europa e 1912
- Inizio partita: **2 Biglietti linee lunghe per giocatore.** Ogni giocatore può tenerne uno o nessuno, ma non entrambi. Tutti i Biglietti linee lunghe scartati vanno **riposti a faccia in giù nella scatola**

POI

- **5 Biglietti linee regolari per giocatore.** I giocatori che hanno tenuto un Biglietto linee lunghe devono tenere almeno 2 Biglietti linee regolari, gli altri devono tenerne almeno 3
- Tutti i Biglietti linee regolari scartati vanno mescolati e riposti **in fondo al mazzo dei Biglietti linee regolari che non sono stati distribuiti**
- Durante la partita: **pescare 3 Biglietti**, tenerne almeno 1

Tutte le altre regole rimangono invariate.

In comune tra tutte le varianti:

- Mano di partenza: 4 carte Treno
- Bonus di fine partita: carta bonus European Express

EUROPA 1912

L'unica modifica prevista per questa variante sono i Biglietti Destinazione che vengono utilizzati: sostituite semplicemente le carte con il logo Europa con quelle che presentano il logo 1912 (6 Biglietti linee lunghe e 49 Biglietti linee regolari).

- Utilizzare **tutti** i Biglietti Destinazione con il logo 1912
- Inizio partita: **1 Biglietto linee lunghe e 3 Biglietti linee regolari per giocatore** (i Biglietti linee lunghe inutilizzati vanno riposti **a faccia in giù** nella scatola)
- Ogni giocatore deve tenere **almeno 2 Biglietti Destinazione** (in una qualsiasi combinazione di linee lunghe e linee regolari). Tutti i Biglietti scartati vanno riposti **a faccia in giù nella scatola**
- Durante la partita: **pescare 3 Biglietti**, tenerne almeno 1

Tutte le altre regole rimangono invariate.

GRANDI CITTÀ D'EUROPA

Questa variante utilizza i 45 Biglietti Grandi Città con il logo Europa e 1912. I Biglietti Destinazione linee lunghe non verranno utilizzati e possono quindi essere riposti nella scatola.

- Collocare la carta Grandi Città d'Europa accanto al tabellone
- Utilizzare **tutti** i Biglietti Destinazione con il logo Grandi Città (Big Cities)
- Inizio partita: **5 Biglietti Destinazione per giocatore**
- Ogni giocatore deve tenere **almeno 2 Biglietti Destinazione**
- Tutti i Biglietti scartati vanno mescolati e riposti **in fondo al mazzo dei Biglietti linee regolari che non sono stati distribuiti**
- Durante la partita: **pescare 4 Biglietti**, tenerne almeno 1

Tutte le altre regole rimangono invariate.

Registra il tuo gioco da tavolo

Ecco il tuo biglietto del treno per Days of Wonder Online - La comunità dei giochi da tavolo online dove giocano TUTTI i tuoi amici! Registra il tuo gioco su www.daysofwonder.com per scoprire varianti di gioco, mappe aggiuntive e altro ancora. È sufficiente cliccare sul bottone New Player e seguire le istruzioni.

www.daysofwonder.com

© 2004-2021 Days of Wonder, Inc.

Riconoscimenti

Un gioco di Alan R. Moon

Illustrazioni di Julien Delval

Design grafico di Cyrille Daujean

Distribuito in Italia da: Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia
www.asmodee.it

Desideriamo ringraziare i seguenti playtester per il loro contributo:

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

Nota Geografica: *Abbiamo cercato di rappresentare accuratamente i confini politici dell'Europa nel 1901 e di mantenere il nome comune delle città nel linguaggio locale dell'epoca. Ai fini delle meccaniche di gioco, tuttavia, siamo stati costretti a modificare leggermente la posizione di alcune città sulla mappa.*

Days of Wonder, il logo Days of Wonder, e Ticket to Ride sono trademark o trademark registrati di Days of Wonder, Inc. Tutti i diritti riservati.