

Você pode controlar qualquer Rota aberta no tabuleiro, mesmo que ela não esteja ligada a uma Rota que você controlou anteriormente. **Você não pode controlar mais de uma Rota por turno.**

Se você não tiver ônibus de plástico suficientes para colocar em cada espaço de uma determinada Rota, você não pode controlar essa Rota.

Quando você controla uma Rota, registre imediatamente os pontos que recebeu, com base na Tabela de Pontuação da Rota, impressa no tabuleiro, e mova seu Marcador de Pontos de modo correspondente na Trilha de Pontos.

Você pode controlar uma Rota Amarela que tem três espaços de comprimento ao descartar qualquer um dos seguintes conjuntos de cartas:



Comprar Bilhetes de Destino

Cada Bilhete de Destino mostra dois Locais e uma pontuação. No final do jogo, você marca a pontuação de cada Bilhete de Destino que completou ou perde a pontuação das cartas não completadas. Para completar um Bilhete de Destino, você deve ligar os dois Locais mencionados na carta, criando um caminho contínuo de Rotas que você controlou. Você pode ter qualquer número de Bilhetes de Destino.



Esta ação permite que você compre outros Bilhetes de Destino. Para isso, compre duas cartas do topo do baralho de Bilhetes de Destino. Você deve manter, pelo menos, uma dessas cartas, mas pode ficar com as duas, se quiser. As cartas devolvidas são colocadas embaixo do baralho de Bilhetes de Destino. Você não pode descartar um Bilhete de Destino depois que escolhe ficar com ele.

Se restar um Bilhete de Destino no baralho, você ainda pode realizar esta ação, mas deve manter a carta.

Você deve manter em segredo os Bilhetes de Destino, bem como o fato de que os completou, até o final da partida.

Para completar um Distrito, um jogador deve ligar cada Local com todos os outros Locais nesse Distrito.



FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

Quando sobram dois ou menos ônibus de plástico no suprimento de um jogador, cada jogador (incluindo ele próprio) tem um último turno. Em seguida, a partida termina e os jogadores calculam a pontuação final:

- Os jogadores já devem ter contado os pontos que ganharam ao controlar Rotas, mas para garantir que não haja erro, você pode recontar os pontos das Rotas de cada jogador.
- Em seguida, cada jogador revela todos os seus Bilhetes de Destino, soma o valor de cada carta que completou à sua pontuação e subtrai o valor de qualquer carta que não conseguiu completar.
- Por fim, cada jogador pontua o valor de todos os Distritos que completou. Um Distrito é formado pelos Locais com a mesma cor e o mesmo número. Este número também é o valor da pontuação do Distrito. Para completar um Distrito, um jogador deve ligar cada Local com todos os outros Locais nesse Distrito.

5

O jogador com mais pontos vence a partida.

Em caso de empate, vence o jogador que completou mais Bilhetes de Destino. Se os jogadores ainda estiverem empatados, eles dividem a vitória e comemoram.

CRÉDITOS

Design do jogo: Alan R. Moon

Ilustrações: Julien Delval

Design gráfico: Cyrille Daujean

Tradução: Ana Resende — Revisão: Paula Pizauro



Um agradecimento especial de Alan e da DoW a todos que ajudaram a testar o jogo: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo, Ian MacInnes, Michelle Scott Alden, Adrien Martinot, Lydie Tudal, Alicia Zaret, Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, o logotipo da Days of Wonder e Ticket to Ride são marcas comerciais ou marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos os direitos reservados.



O ritmo hipnótico do rock invade as ruas de Londres com os jovens vestindo suas melhores roupas para arrasar. O ônibus circula pela cidade até o próximo destino, mas você se pergunta se é melhor ficar ou descer; passear pela cidade em um ônibus de dois andares é incrível!

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro com o mapa no centro da mesa. Cada jogador pega um conjunto de ônibus de plástico coloridos e o Marcador de Pontos correspondente. Depois, coloca o Marcador de Pontos no Início ①.

Embaralhe as Cartas de Transporte e dê duas cartas para cada jogador ②. Coloque o restante das Cartas de Transporte próximo ao tabuleiro e abra as cinco cartas do topo do baralho ③. Se três das cinco cartas viradas para cima forem Cartas de Ônibus, descarte imediatamente todas as cinco cartas e abra outras cinco cartas para substituí-las.

Embaralhe os Bilhetes de Destino e dê dois para cada jogador ④. Cada jogador deve olhar seus Bilhetes de Destino e decidir com qual deles vai ficar. Cada jogador deve manter uma carta, mas pode ficar com as duas. Se o jogador escolher ficar com apenas uma carta, a carta devolvida é colocada embaixo do baralho de Bilhetes de Destino. Em seguida, coloque este baralho próximo ao tabuleiro ⑤. Os jogadores devem manter seus Bilhetes de Destino em segredo até o final do jogo.

Agora vocês estão prontos para começar.



COMPONENTES

- 1 tabuleiro com o mapa da rede de transportes de Londres
- 68 ônibus de plástico (17 de cada cor)
- Alguns ônibus de plástico extras
- 44 Cartas de Transporte (8 Cartas de Ônibus multicoloridas e 6 cartas de cada uma das seguintes cores: laranja, amarelo, rosa, verde, azul e preto)
- 20 Bilhetes de Destino
- 4 Marcadores de Pontos
- Este folheto de regras



OBJETIVO DO JOGO

No final da partida, vence o jogador que marcar mais pontos. Você marca pontos da seguinte forma:

- controlando uma Rota entre dois Locais adjacentes no tabuleiro;
- completando com sucesso um Caminho Contínuo de Rotas entre os dois Locais mencionados no(s) seu(s) Bilhete(s) de Destino;
- completando Distritos ao ligar todos os Locais que os compõem.

Você perde os pontos de cada um dos Bilhetes de Destino não completados até o final do jogo.

O TURNO DE JOGO

O jogador mais novo começa e o jogo segue em sentido horário. Os jogadores jogam em turnos até o final da partida. No seu turno, você deve realizar uma (e apenas uma) das três ações a seguir: 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 (verde, preto, laranja, rosa, amarelo e azul), a não ser pelas Cartas de Ônibus, que são multicoloridas e funcionam como curingas (elas representam qualquer cor quando você controla uma Rota). Durante a partida, você pode ficar com qualquer número de Cartas de Transporte na sua mão.

Esta ação permite que você compre duas Cartas de Transporte. Você pode pegar a carta do topo do baralho (uma compra cega) ou pegar qualquer uma das cinco cartas viradas para cima. Neste caso, substitua-a imediatamente pela carta no topo do baralho.

Excepcionalmente, se você pegar uma Carta de Ônibus virada para cima como sua primeira carta, você não pode pegar outra carta nesse turno. Você também não pode pegar uma Carta de Ônibus virada para cima como sua segunda carta.

Se, a qualquer momento, três das cartas viradas para cima forem Cartas de Ônibus, descarte imediatamente todas as cinco cartas e abra outras cinco cartas do baralho para substituí-las.

Quando não houver mais cartas no baralho, embaralhe as cartas descartadas para criar um novo baralho de Cartas de Transporte.

Controlar uma Rota

Rotas são o conjunto de espaços da mesma cor no tabuleiro, que liga dois Locais adjacentes.

Alguns Locais são ligados por Rotas Duplas (duas Rotas do mesmo tamanho que ligam os mesmos Locais). Um único jogador não pode controlar as duas Rotas de uma Rota Dupla.

Obs.: numa partida com dois jogadores, quando uma das Rotas de uma Rota Dupla é controlada, a outra não pode ser controlada pelo outro jogador.

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

