

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

ITALY



MAP COLLECTION
7

DAYS OF
WONDER



2-5



8+



30-60'



Bienvenue dans les Aventuriers du Rail Italie. Alors que vous traversez la campagne, profitez des couleurs incroyables sur les sommets majestueux des Alpes ou du coucher de soleil derrière les rangées de cyprès en Toscane. Vous pouvez aussi embarquer dans un ferry pour atteindre la Sicile ou un des pays environnants... Mais n'oubliez pas pourquoi vous êtes en Italie. Pourrez-vous construire le plus impressionnant des réseaux, reliant entre elles le plus grand nombre de régions ?

Ce livret vous présente les règles spécifiques au plateau de l'Italie, tout en partant du principe que vous connaissez déjà les mécanismes du jeu de base. Ce plateau se joue de 2 à 5 joueurs.

Certaines villes sont connectées par des routes multiples. Ces routes sont parallèles de bout en bout, et de longueur identique. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, toutes les routes qui composent les routes multiples sont accessibles (le même joueur ne peut cependant pas prendre plusieurs routes de la même route multiple). Dans une configuration à 2 ou 3 joueurs, seule l'une des routes constituant la double ou triple connexion peut être utilisée. Quand un joueur prend l'une des deux ou trois routes disponibles, les autres ne sont plus accessibles. Pour jouer sur ce plateau, vous aurez besoin de 45 wagons par joueur, des marqueurs de score correspondants, ainsi que des cartes Wagon du jeu de base Les Aventuriers du Rail ou Les Aventuriers du Rail Europe en plus des éléments spécifiques listés ci-dessous.

NOUVEAUX ÉLÉMENTS

- ◆ 56 cartes Destination
- ◆ 10 cartes Ferry

MISE EN PLACE

- ◆ Placez les cartes Ferry en pile, près du paquet de cartes Wagon.
- ◆ Donnez 5 cartes Destination à chaque joueur. Chaque joueur doit en conserver au moins 3. Mélangez les cartes rejetées ensemble et placez-les sous le paquet de cartes Destination.

PAYS VOISINS ET MONACO

Certaines cartes Destination indiquent le nom d'une zone (soit un pays voisin de l'Italie, soit Monaco) à la place d'un nom de ville (ou des deux). Chaque route menant à une de ces zones est une voie sans issue qui ne peut donc servir de liaison entre villes. Des routes différentes menant à la même zone ne sont pas considérées comme connectées.

RÈGLES SPÉCIALES

À son tour, un joueur doit faire une (et une seule) des 4 actions suivantes :

Prendre des cartes Wagon

La prise de cartes suit les règles du jeu de base.

Prendre 1 carte Ferry

Vous ne pouvez jamais avoir plus de 2 cartes Ferry en main. Si vous en avez déjà 2, vous ne pouvez pas choisir cette action.



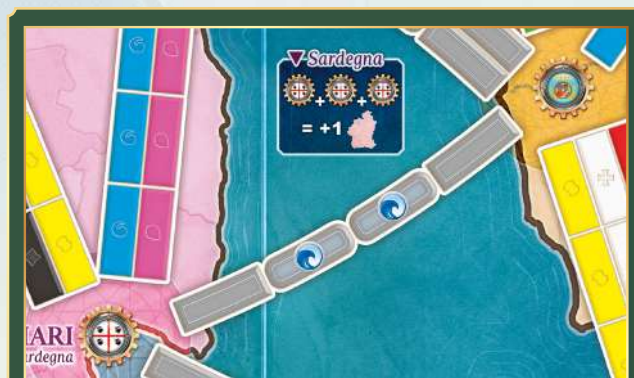
Prendre possession d'une route

Sur ce plateau, toutes les routes grises sont des lignes de Ferries.

Sur ces routes, les cases avec un symbole de vague nécessitent de jouer soit une carte Locomotive, soit une carte Ferry. Les cases qui n'ont pas ce symbole suivent les règles habituelles des routes grises (mélange de cartes d'une même couleur au choix et de cartes Locomotive).

Une carte Ferry peut être utilisée pour couvrir jusqu'à 2 cases avec un symbole de vague, tandis qu'une carte Locomotive n'en couvre qu'une.

Les cartes Ferry ne peuvent pas être utilisées sur les routes normales ou sur les cases de Ferry sans symbole de vague.



Toutes ces combinaisons sont valides pour prendre possession de cette ligne de Ferry :

OU			
OU			
OU			
OU			

Prendre des cartes Destination


Un joueur qui reprend des cartes Destination pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une. Toute carte Destination rejetée est replacée en dessous de la pile des cartes Destination.



FIN DE PARTIE ET BONUS DE RÉGIONS

Il y a 17 Régions nommées sur le plateau. Chaque ville est rattachée à l'une d'elles (comme indiqué par le blason, la couleur du texte et le petit texte sous son nom).

À la fin de la partie, chaque joueur compte le nombre de Régions qu'il a connectées ensemble et marque les points qui correspondent à l'aide du barème suivant :

Régions	Points
 x ?	?
5	1
6	2
7	4
8	7
9	11
10	16
11	22
12	29
13	37
14	46
15+	56

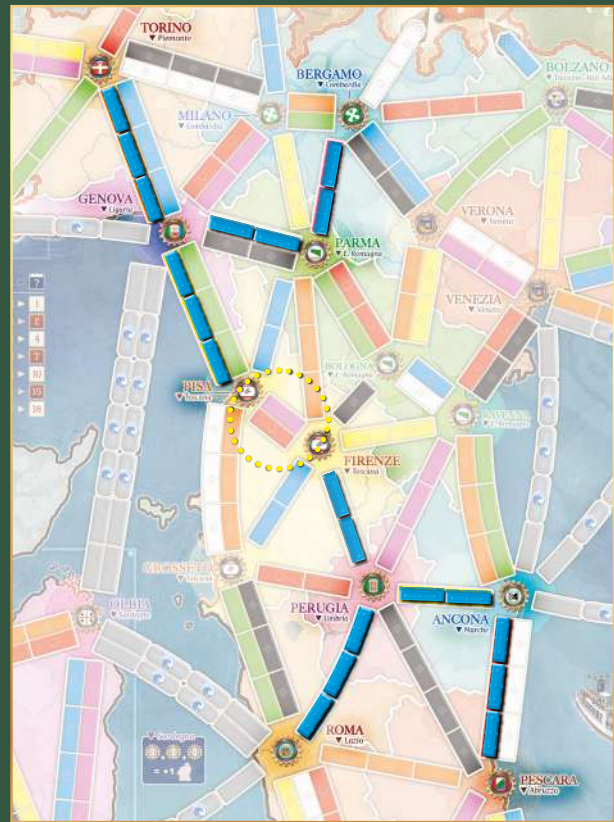
Si un joueur a deux réseaux distincts (ou plus), chacun des réseaux est évalué séparément.

Il y a 3 Régions spéciales sur le plateau : Sardegna, Sicilia et Puglia.

Chacune de ces Régions compte pour deux lors de l'attribution du bonus si toutes les villes qui la composent sont dans le même réseau.

Il n'y a aucun bonus *Globetrotter / Route la plus longue* dans cette version.

Dans la situation ci-dessous, le joueur bleu marquerait 2 points pour ses Régions à la fin de la partie (5 régions dans le réseau du nord et 5 régions dans le réseau du sud).



En prenant la route Firenze - Pisa, il réussit à connecter toutes les Régions entre elles, ce qui lui rapporte 11 points (Il y a 9 régions dans son réseau maintenant, pas 10 car Firenze et Pisa sont dans la même... Ça reste un fort joli coup !)

 x 9 → 11



CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal.

Copyright © 2004-2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Italy are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights ©2004-2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



	2		8		16
	4		10		18
	6		12		20
			14		22



DAYS OF
WONDER

DOW