

*Alan R. Moon*

# TICKET TO RIDE™

## NORDIC COUNTRIES

**Возраст:**

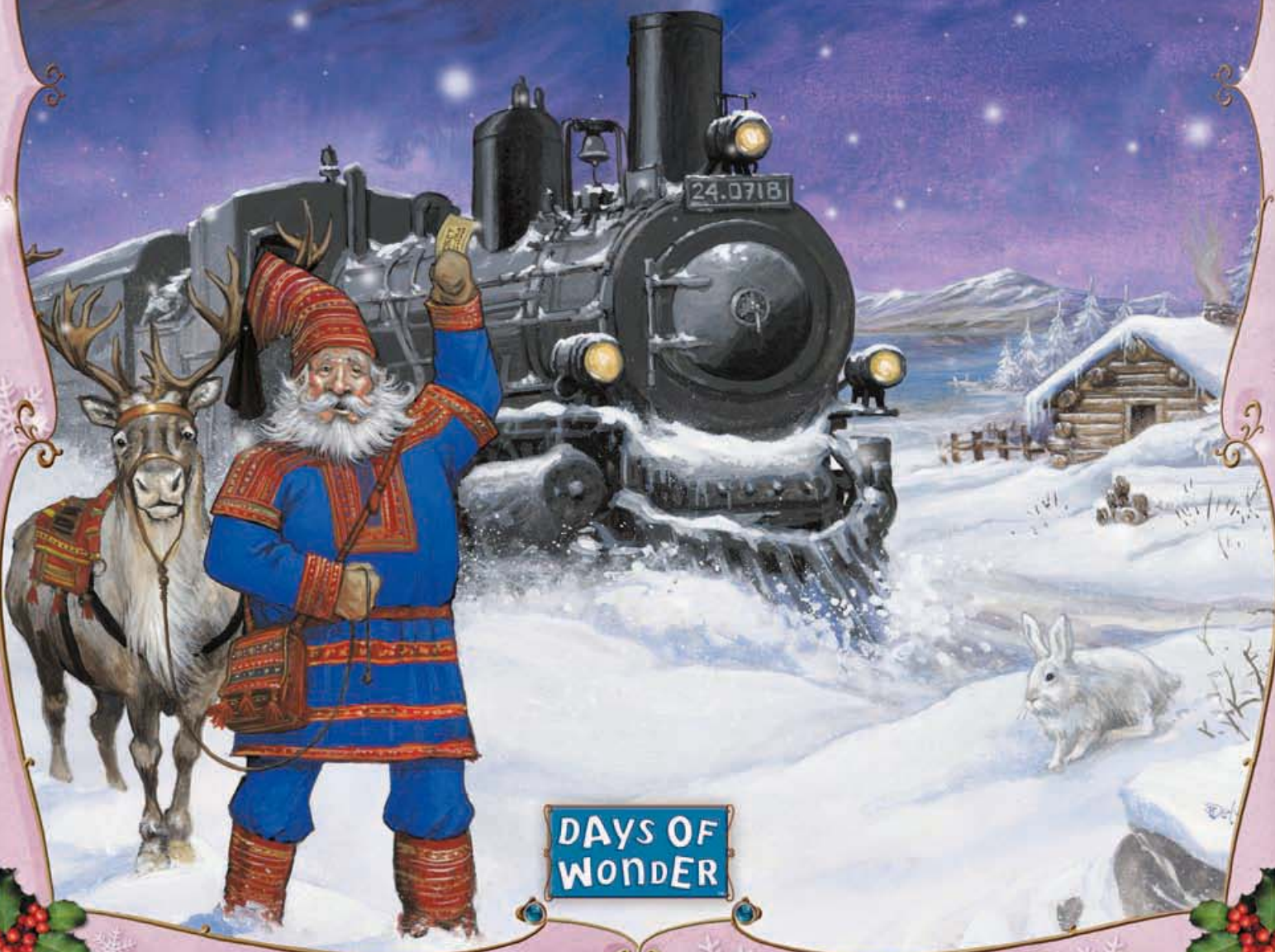
от 8 лет и старше

**Количество:**

от 2 до 3 игроков.

**Время игры:**

30 - 60 минут



DAYS OF  
WONDER



## Состав игры

- ◆ 1 игровое поле с изображением железнодорожных путей Скандинавии;
- ◆ 120 цветных вагончиков (по 40 белого, красного, сиреневого цветов + несколько запасных);
- ◆ 157 карт, включающих:



110 карт вагонов: по 12 карт каждого из восьми цветов, 14 карт локомотивов

- ◆ 3 деревянных фишки для подсчета очков (по одной для каждого игрока);
- ◆ правила игры;
- ◆ 1 код доступа к онлайн-играм "Days of Wonder" (напечатан на последней странице правил)



1 бонусная карта «Путешественника» (Globetrotter) за наибольшее число выполненных карт маршрутов;



46 карт маршрутов

## Подготовка к игре

Положите игровое поле в центр стола.

Каждый игрок получает набор из 40 пластиковых вагонов и соответствующую фишку для подсчета очков, которую он ставит на клетку «1» счетчика **1**, изображенного по периметру игрового поля. На этом счётчике игроки отмечают получаемые очки, продвигая свою фишку по клеткам.

Перемешайте карты вагонов и локомотивов и сдайте каждому из игроков по 4 карты **2**. После чего положите стопку возле игрового поля, а рядом выложите ряд из 5 открытых лицом вверх карт **3**.

Бонусную карту «Путешественника» положите также рядом с игровым полем **4**.

Перетасуйте карты маршрутов и сдайте каждому из игроков по 5 карт **5**, а оставшиеся положите стопкой (рубашкой вверх) рядом с игровым полем **6**. Перед началом первого хода каждый игрок должен посмотреть свои карты маршрутов и оставить у себя минимум 2 маршрута (хотя при желании может оставить все карты). Те карты маршрутов, которые игроки не хотят оставлять у себя, они возвращают. Эти карты убираются в коробку и в дальнейшем не участвуют в игре. Выбранные карты маршрутов останутся у игроков до конца игры.

Теперь все готово, чтобы начать игру!

## Цель игры

Задача игроков – набрать больше победных очков, которые они получают в следующих случаях:

- ◆ За создание маршрута между двумя соседними городами на карте;
- ◆ За создание непрерывного маршрута между двумя отдаленно расположенными городами, указанными в задании вашей карты маршрута;
- ◆ За завершение большего числа карт маршрутов по итогам игры. Игрок при этом получает карту Путешественника;

Если до конца игры участник не смог завершить какие-либо из имеющихся у него карт маршрутов, то гарантированные ими победные очки, вычитаются из итоговой суммы его победных очков.

## Ход игры

Участник, с наибольшим опытом путешествий, начинает игру первым, после чего ход переходит по часовой стрелке. В течение хода каждый игрок должен произвести одно из трех возможных действий:

**Взять карты «Вагонов»** - Игрок может взять 2 такие карты. Он вправе в любом порядке выбрать их из 5-ти открытых карт, или в темную взять верхние карты из стопки. Если игрок взял одну из открытых карт, перед тем как взять вторую, он должен положить на место этой карты верхнюю карту из стопки. Игрок может взять обе открытые карты или одну открытую, а вторую карту в темную из стопки.

Внимание: в отличие от остальных версий игры Билет на Поезд, в этой карта Локомотива, находящаяся в открытом ряду считается за одну обычную карту Вагонов и поэтому игрок вправе взять две карты Локомотива из открытого ряда в течение одного хода;

**Проложить железнодорожный путь между двумя городами** – Сбросив из своей «руки» в отдельную стопку карты «Вагонов», соответствующие по цвету и количеству отрезкам пути, соединяющих два соседних города, игрок прокладывает между ними железнодорожный путь. На проложенном пути игрок устанавливает фигурки вагонов своего цвета (по одному вагончику на каждый отрезок пути). Затем игрок подсчитывает очки за созданный путь, и передвигает свой маркер на счетчике;





**Взять новые карты маршрута** – Игрок берет 3 верхние карты из стопки карт маршрутов. Он должен оставить себе как минимум одну из этих карт (хотя может и больше). Все возвращенные карты маршрутов сбрасываются в отдельную стопку и не участвуют в дальнейшей игре.

## Карты «Вагонов»

Итак, в колоде 110 карт различных типов вагонов и цветов (96 карт вагонов и 14 карт локомотивов) – соответствующие цветам железнодорожных путей, соединяющих различные города на игровом поле (фиолетовый, синий, оранжевый, белый, зеленый, желтый, черный и красный).

**Карты Локомотивов** выступают в роли **джокеров** и могут быть сыграны вместо карт вагонов любого цвета, но **исключительно** для создания паромных переправ и прокладывания туннелей. **Карты Локомотивов нельзя** использовать при создании обычного железнодорожного маршрута между двумя городами.

Игрок может иметь неограниченное количество карт «Вагонов» на руках. Когда стопка карт заканчивается, игроки должны перемешать стопку сброса и использовать ее, как новую стопку карт «Вагонов» для игры. Перемешивайте тщательней, так как карты обычно сбрасываются наборами одного цвета. В ситуации, когда игровая стопка закончилась, а карт в стопке сброса все еще нет (все карты на руках у игроков), игроки не могут выбрать действие, связанное с получением карт «Вагонов», а должны либо прокладывать новые маршруты, либо брать новые карты маршрутов.

## Создание железнодорожного пути

Чтобы проложить железнодорожный путь, соединяющий два соседних города, игрок должен сыграть набор карт «Вагонов», соответствующий по количеству и цвету отрезкам пути между этими двумя городами.

Некоторые пути, окрашенные в серый цвет, могут быть проложены при использовании карт любого одного цвета.

Маршрут между Мурманском (Murmansk) и Лиексой (Lieksa) состоит из 9 отрезков и является исключением из общего правила. Только на этом маршруте игрок может использовать 4 любые карты Вагонов (включая карты Локомотивов) вместо одной карты необходимого цвета.

Пример: Этот маршрут можно проложить, сыграв 7 зеленых карт и 8 любых других карт вместо недостающих 2 зеленых карт:  $7 + 4(1) + 4(1) = 9$

Игрок выставляет вагончики своего цвета на отрезки проложенного железнодорожного пути.

Все использованные в течение хода карты сбрасываются в стопку сыгранных карт.

Игрок может построить любой свободный маршрут на игровом поле, при этом он не обязан продолжать свои ранее проложенные пути. Путь обязан быть построен полностью за один ход. Т.е. нельзя в один ход поставить две фишки вагона на путь из трех отрезков, и ждать следующего хода, чтобы поставить оставшуюся фишку.

Прокладывать можно свободные маршруты, т.е. те, что еще не заняты вагонами других игроков. Игрок вправе в течение своего хода проложить только один железнодорожный путь между двумя соседними городами в любом месте карты.

## Двойные пути

Некоторые города соединены между собой двойными путями. Один игрок не вправе занимать оба пути к одному и тому же городу.

**Важное замечание:** Если в игре участвуют только 2 игрока, только один (любой) из двух путей, соединяющих два города, может быть использован. При создании маршрута по одному из этих путей, другой становится закрытым и не может быть использован.

## Паромные переправы

Переправы – специальные маршруты, соединяющие города по воде. Их легко заметить по изображениям локомотивов на одном или нескольких отрезках пути.

Для создания паромной переправы, игрок должен сыграть одну карту Локомотива за каждый символ локомотива на маршруте, и плюс к этому необходимое количество карт вагонов соответствующего цвета за оставшиеся отрезки пути.

Обратите внимание на особенность создания паромных переправ в этой версии игры.

- ◆ Вместо карты Локомотива, которую необходимо сыграть за каждый символ локомотива на маршруте, игрок вправе использовать 3 любых карты Вагонов;
- ◆ Вместо карты необходимого цвета, игрок вправе использовать карту Локомотива.

## Туннели

Туннели – это специальные маршруты, которые легко отличить по специальным отметкам и полужирной обводке на каждом его отрезке. Особенность туннеля заключается в том, что игрок никогда не знает, насколько длинным он может оказаться!





При попытке строительства туннеля, игрок сначала выкладывает карты, требуемые для его строительства. После чего игрок открывает 3 верхние карты из стопки карт Вагонов. За каждую из этих трех карт, совпавшую по цвету с картами, использованными для строительства туннеля, игрок должен выложить дополнительную карту вагона того же цвета (или использовать карту Локомотива). Только после этого строительство туннеля будет считаться успешным.

Если игрок не сможет выложить дополнительные карты (или он решает не выкладывать их), то он должен забрать назад в руку карты, выложенные им для строительства туннеля, и на этом его ход заканчивается.

В конце хода, все три открытые карты Вагонов сбрасываются в отдельную стопку сыгранных карт. Карта Локомотива, вытянутая из колоды во время попытки строительства туннеля, автоматически совпадет по цвету с картами игрока, и ему в данном случае потребуются выложить дополнительную цветную карту или карту Локомотива вместо нее.

Если игрок решает построить туннель, используя при этом лишь одни карты Локомотивов, и среди вытянутых карт из стопки также окажется карта Локомотива, то ему придется сыграть в качестве дополнительной исключительно карту Локомотива.

В редких случаях, если карт в колоде и сброшенных карт оказывается меньше трех, то открываются лишь оставшиеся карты. Если же абсолютно все карты находятся на руках у игроков, и тянуть для проверки свойства туннеля нечего, то он строится без проверки и всякого риска.

## Взятие новых карт маршрутов

Во время своего хода игрок может взять дополнительные карты маршрутов. Для этого он берет из стопки карт маршрутов верхние 3 карты (если в ней остается меньше трех карт, игрок берет все оставшиеся). Он должен оставить, как минимум, одну из этих карт, но может по своему выбору оставить 2 или 3 карты маршрутов. Возвращенные карты маршрутов в дальнейшей игре не участвуют и убираются в коробку.

На каждой карте маршрута указаны названия двух городов, которые нужно соединить железной дорогой, графическое изображение их местоположения на карте, а также число, которое означает количество победных очков, получаемых игроком, в случае успешного выполнения данного задания. Если игроку не удастся до конца игры проложить между этими городами маршрут, то это число вычитается из итоговой суммы его победных очков.

В игре нет ограничения на количество карт маршрутов, которые игрок может держать у себя. Карты маршрутов следует держать в секрете от других игроков до конца игры.

## Конец игры








Когда в конце хода кого-либо из игроков, у него в запасе остается два или меньше пластиковых вагончика, то каждый игрок (включая и этого игрока) получает по одному последнему ходу, после которого игра заканчивается и производится итоговый подсчет победных очков.

## Подсчет очков

Во время игры участники с помощью своих маркеров сразу отмечают очки, полученные за создание маршрутов, но вы можете еще раз их пересчитать, если хотите убедиться, что в подсчеты не вкралась ошибка. После этого все игроки показывают свои карты маршрутов. Если маршрут успешно проложен, то игрок прибавляет к своим очкам число, указанное на карте, но если игроку не удалось выполнить задание карты маршрута, то это число вычитается из суммы его очков. Игрок, выполнивший наибольшее число карт маршрутов, получает бонусную карту «Путешественника», которая добавляет +10 очков к его итоговой сумме. В случае равенства по этому результату нескольких игроков, каждый из них получает +10 очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае равенства победных очков у двух и более игроков, победителем становится тот, кто выполнил больше заданий карт маршрутов.

Если и после этого равенство сохраняется, то победителем становится игрок, проложивший наиболее длинный маршрут.



Длина пути	Набранные очки
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
9 	27



[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

Перевод правил на  
русский язык:  
Владимир Максимов,  
ООО «Стиль Жизни» ©

Вёрстка:  
yushin