

даже если откроется карта состава того же цвета, что и перегон. Однако если среди 3 раскрытых карт окажутся локомотивы, ваши дополнительные карты тоже должны быть локомотивами (см. пример 6).

### Таблица начисления очков за перегон

Пройдя перегон, игрок получает победные очки в зависимости от длины перегона (см. таблицу внизу) и сдвигает свой маркер на соответствующее число делений вперёд по треку подсчёта.

### Выбор новых целей

Свой ход игрок может потратить на то, чтобы взять новые карты маршрутов. Для этого он тянет из колоды маршрутов 3 верхние карты. Он обязан оставить себе хотя бы 1 из взятых карт, но может взять и 2, и все 3 маршрута, если сочтёт нужным. Если в колоде меньше трёх карт, игрок забирает всё, что осталось. Все маршруты, от которых он отказывается, игрок убирает в коробку.

На каждой карте маршрута указаны города, которые игрок должен соединить своими вагончиками, и количество победных очков за прохождение маршрута. В конце партии эти очки добавляются к общему счёту игрока, если он сумел пройти маршрут, и вычитаются из его счёта, если маршрут не пройден.

Держите карты маршрутов в тайне от соперников до финального подсчёта очков. У игрока может быть сколько угодно карт маршрутов.

### Конец игры

Если в конце хода у игрока осталось два или меньше вагончиков, все игроки, включая его самого, делают ещё по одному ходу. Затем игра завершается и подсчитываются победные очки.

### Подсчёт очков

В ходе игры соперники уже отметили на треке подсчёта очки за пройденные ими перегоны. На всякий случай можете перепроверить эти очки: вдруг кто-то случайно обсчитался.

Затем игроки раскрывают свои карты маршрутов. Если игрок прошёл маршрут (его вагончики соединяют непрерывной дорогой оба города, указанных на карте маршрута), он добавляет к своему счёту очки за этот маршрут. Если маршрут не пройден, игрок теряет соответствующее количество очков.



Пример 4  
Сыграны 2 зелёные карты, раскрыта 1 зелёная карта: нужна ещё 1 зелёная карта (или локомотив).



Пример 5  
Сыграны 2 зелёные карты, раскрыт локомотив: нужна ещё 1 зелёная карта (или локомотив).



Пример 6  
Сыграны 2 локомотива, раскрыт 1 локомотив: нужен ещё 1 локомотив.

Тот игрок, которому удалось пройти наибольшее количество маршрутов, получает карту-бонус «Путешественник» и 10 дополнительных очков. Если таких игроков несколько, каждый из претендентов получает 10 дополнительных очков.

Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. Если несколько игроков лидируют с равным количеством очков, побеждает тот из них, кто прошёл больше маршрутов. Если и после этого спор не разрешён, побеждает тот из претендентов, чья непрерывная дорога длиннее.

### Авторы

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Графический дизайн: Сирилль Дожан

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Nordic Countries are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2008–2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Ангелина Чугунова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суковой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



### Days of Wonder Online

Зарегистрируйте вашу игру!

Это ваш билет в Days of Wonder Online — сообщество настольных игр онлайн! Здесь все свои! Зарегистрируйте вашу игру на [ticket2ridegame.com](http://ticket2ridegame.com) и получите скидки, узнайте о вариантах игры, найдите новые карты и многое другое. Просто кликните на кнопку **New Player** и следуйте инструкциям.

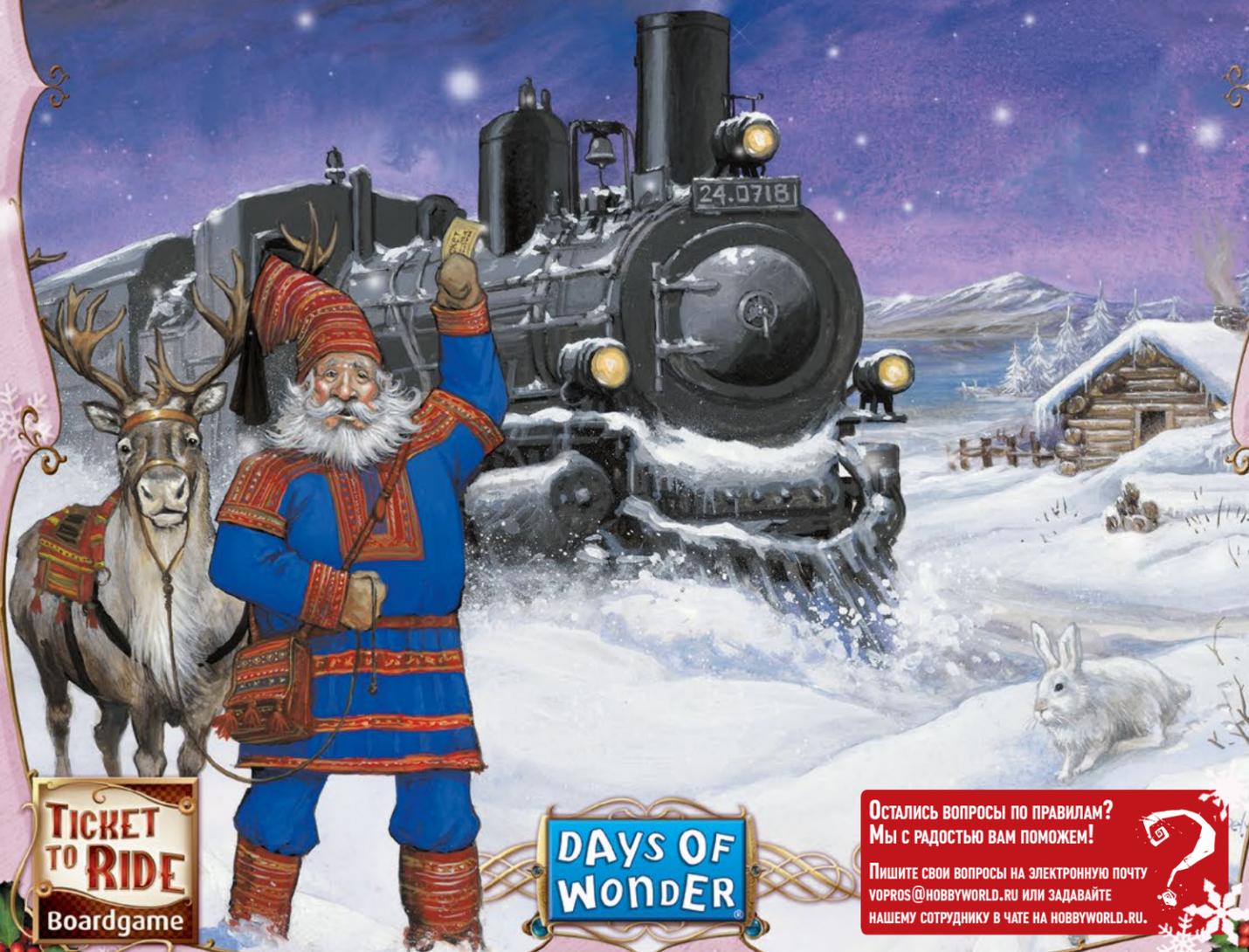
[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

Игра Алана Р. Муна

# TICKET TO RIDE

## СЕВЕРНЫЕ СТРАНЫ

В этой игре вы отправитесь в морозное и увлекательное путешествие по Дании, Финляндии, Норвегии и Швеции. Вы посетите знаменитые северные столицы: Копенгаген, Осло, Хельсинки и Стокгольм. Увидите прекрасные норвежские фьорды и насладитесь завораживающим дух горным пейзажем Лестницы троллей. Вдохнёте солёный запах Балтийского моря в шумных шведских портах. Стрелой промчитесь сквозь датские просторы, некогда населённые викингами. Запрыгнете в финский поезд и умчитесь в Заполярье, царство полярного солнца.



TICKET TO RIDE Boardgame

DAYS OF WONDER

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [VOPROS@HOBBYWORLD.RU](mailto:VOPROS@HOBBYWORLD.RU) или задавайте НАШЕМУ СОТРУДНИКУ в чате на [HOBBYWORLD.RU](http://HOBBYWORLD.RU).

Длина перегона	Очки
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

## Состав игры

- ♦ Игровое поле (карта Северной Европы)
- ♦ 120 разноцветных вагончиков (по 40 штук каждого из трёх цветов + запасные вагончики)
- ♦ 157 карт, а именно:



110 карт составов: по 12 составов каждого цвета, а также 14 локомотивов

- ♦ 3 маркера подсчёта очков (по 1 каждого цвета)
- ♦ Правила игры

## Подготовка к игре

Разложите поле на столе. Выдайте каждому игроку комплект из 40 вагончиков и маркера одного цвета. Соперники ставят маркеры на стартовое деление 1 трека подсчёта, идущего по краю поля. Всякий раз, когда игрок получает очки, он сдвигает свой маркер вперёд на соответствующее число делений.

Перетасуйте карты составов и сдайте 4 на руку каждому игроку 2. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем раскройте верхние 5 карт и выложите их в ряд 3.

Карту-бонус «Путешественник» разместите лицевой стороной вверх рядом с полем 4.

Перетасуйте карты маршрутов и сдайте 5 каждому игроку 5. Каждый игрок должен изучить доставшиеся маршруты и оставить себе как минимум 2, хотя впряме сохранить и все 5. Те маршруты, от которых игроки отказываются, уберите в коробку. Затем положите колоду маршрутов рубашкой вверх рядом с полем 6. Взятые карты маршрутов игроки хранят в тайне от соперников до конца партии.

Вы готовы к игре.

## Цель игры

Цель игры — набрать как можно больше победных очков.

Очки начисляются за:

- ♦ прохождение перегона между двумя соседними городами;
- ♦ успешное прохождение маршрута — завершение непрерывной дороги между двумя городами с карты маршрута;
- ♦ прохождение наибольшего числа маршрутов.

За каждый свой маршрут, который игрок не пройдёт до конца партии, очки вычитаются.

## Ход игры

Первым ходит самый опытный путешественник. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из трёх действий: обновить парк, пройти перегон или выбрать новые цели.

**Обновление парка.** Возьмите 2 карты составов. Когда вы берёте карту, можете либо выбрать одну из пяти раскрытых карт, либо вытянуть карту вслепую из колоды. Если вы взяли раскрытую карту со стола, тут же выложите ей на замену верхнюю карту из колоды. Вторую карту вы тоже можете взять либо из раскрытых, либо из колоды.

**Важно:** в отличие от большинства игр серии *Ticket to Ride*, в этой игре нет ограничения на число карт локомотивов, которые можно взять за ход.

**Прохождение перегона.** Займите своими вагончиками один перегон между соседними городами. Для этого вам надо сыграть с руки соответствующее количество карт составов, совпадающих с цветом перегона. Поставьте свой вагончик на каждое звено пройденного перегона и получите очки в зависимости от его длины (см. таблицу на поле).

**Выбор новых целей.** Возьмите 3 верхние карты из колоды маршрутов и оставьте себе как минимум 1 из них. Те маршруты, которые вы не хотите оставлять, выходят из игры и убираются в коробку.

## Карты составов

В игре есть составы восьми цветов и локомотивы. Цвет состава показывает, какой перегон на поле можно пройти с его помощью. Так, чтобы пройти чёрный перегон, вам понадобятся чёрные карты составов.

Локомотивы — джокеры, которыми можно заменять составы любого цвета **только при прохождении паромных переправ и туннелей** (см. «Паромы» и «Туннели»). Картами локомотивов нельзя заменять составы при прохождении обычных перегонов, которые не являются паромными переправами и туннелями.



1 карта «Путешественник» — бонус за прохождение наибольшего числа маршрутов



46 карт маршрутов



У игрока на руке может быть сколько угодно карт составов в любой момент игры.

Когда колода карт составов заканчивается, обновите её — перетасуйте сброс и выложите рядом с полем рубашкой вверх. Тасовать карты нужно тщательно, так как в сброс они уходят одноцветными наборами. Возможна и такая маловероятная ситуация, когда колода закончилась, а сброса нет — все карты составов на руках у игроков. В этом случае игрок не может выбрать действие «Обновление парка»: пусть проходит перегоны или выбирает новые цели.

## Прохождение перегона

Чтобы пройти перегон, игрок должен сыграть с руки столько же карт составов, сколько звеньев (мест под вагончики) в этом перегоне. Все эти карты должны быть одного цвета — такого же, как перегон. Например, синий перегон из четырёх звеньев можно пройти, выложив с руки набор из четырёх синих карт составов. Серые перегоны можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока.

Исключение: 9-звеньевый перегон Мурманск — Лиекса. Проходя этот перегон, игрок может использовать любые 4 карты (включая локомотивы) в качестве замены одной карты нужного цвета. Например, игрок мог бы пройти этот перегон, сыграв 7 зелёных карт и ещё 8 других карт.

Проходя перегон, игрок выставляет на каждое звено пройденного перегона свой вагончик. Карты, сыгранные для прохождения перегона, уходят в сброс.

Игрок может пройти любой перегон, который ещё не занят вагончиками. От него не требуется продолжать новым перегонем один из пройденных им ранее. В свой ход игрок может пройти только один перегон, то есть соединить только два соседних города.

Некоторые города соединены двойными перегонами. В таких случаях игрок может выбрать, какой из двух доступных перегонов он будет проходить, однако один и тот же игрок не вправе занять оба перегона между городами.

**Важно:** в игре вдвоём каждый двойной перегон может быть пройден только единожды. Если игрок займёт своими вагончиками один из перегонов между двумя городами, ни он, ни его соперник уже не смогут пройти второй перегон между этими городами.

## Паромы

Паромы — это особые перегоны, соединяющие города через водные преграды. Паромную переправу можно отличить по силуэту локомотива, которым отмечено как минимум одно звено перегона.

Чтобы пройти паромную переправу, игрок должен сыграть карту локомотива за каждое звено перегона с силуэтом локомотива, а также нужное число карт составов указанного цвета за остальные звенья.

Помимо этого:

- ♦ игрок может заменять локомотивами карты составов требуемого цвета;
- ♦ игрок может заменить карту локомотива любыми 3 картами составов.

## Туннели

Туннель — это особый перегон, каждое звено которого обведено чёрным зубчатым контуром.

В отличие от обычных перегонов, вы не знаете заранее, сколько карт вам понадобится, чтобы пройти туннель.

Проходя туннель, игрок первым делом выкладывает карты, необходимые для прохождения обычного перегона той же длины и цвета. Затем он раскрывает 3 верхние карты из колоды составов. За каждую раскрытую карту того же цвета, что и карты, выложенные для прохода туннеля (включая локомотивы), игрок должен сыграть с руки одну дополнительную карту того же цвета (или локомотив).

Только в этом случае туннель будет пройден (см. примеры 4 и 5 на след. странице). Если игрок не может или не хочет сыграть дополнительные карты, он забирает на руку свои выложенные карты, и его ход на этом заканчивается. В конце хода сбросьте те три карты, что были раскрыты для прохода туннеля.

Не забывайте, что при проходе туннелей:

- ♦ Локомотив заменяет состав любого цвета. За каждый локомотив, раскрытый во время прохода туннеля, игрок должен сыграть с руки дополнительную карту нужного цвета или локомотив.
- ♦ Если игрок использовал для прохода туннеля исключительно карты локомотивов, он должен будет сыграть дополнительную карту только за каждый раскрытый локомотив. То есть вы пройдёте туннель,



Пример 1

Чтобы пройти этот жёлтый перегон, игрок должен сыграть набор из 2 жёлтых карт составов.



Пример 2

Чтобы пройти этот серый перегон, игрок должен сыграть набор из 3 карт составов одного любого цвета.



ОЛЬБОРГ



Пример 3

Чтобы пройти паромную переправу между Ставангером и Кристиансанном, игрок должен, кроме оранжевых карт составов, сыграть как минимум 1 карту локомотива.