

- Для 2–5 игроков
- От 8 лет
- 30–60 минут

Игра Алана Р. Муна

TICKET TO RIDE™

ЕВРОПА



От холмов Эдинбурга до залитых солнцем пристаней Константинополя, от пыльных улочек Памплоны до берлинского вокзала на семи ветрах поезда везут пассажиров к новым приключениям. Станция назначения — вся Европа! Крупнейшие города Старого Света приветствуют путешественников начала XX века. Пробивайте туннели в Альпах, налаживайте паромную переправу на Чёрном море, стройте шикарные вокзалы в великих столицах старых империй! Каждое решение может сделать вас величайшим железнодорожным магнатом Европы! Итак, по вагонам!

DAYS OF
WONDER

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле (карта Европы)
- 240 вагончиков (по 45 штук синего, красного, зелёного, жёлтого и чёрного цветов + по 3 запасных вагончика каждого цвета)
- 162 карты, а именно:



110 карт составов: по 12 вагонов лилового, белого, синего, жёлтого, оранжевого, чёрного, красного и зелёного цветов, а также 14 локомотивов



6 карт длинных маршрутов (синий фон)

40 карт коротких маршрутов (коричневый фон)



5 карт-памяток



1 карта-бонус «Европейский экспресс» за самую длинную непрерывную дорогу

- 15 станций (по 3 каждого цвета)
- 5 маркеров подсчёта очков (по 1 каждого цвета)
- Правила игры
- Код доступа к Days of Wonder Online (на последней странице правил)



Важное примечание: игрокам, знакомым с первой игрой серии, Ticket to Ride™, нужно освоить новые правила паромов, туннелей и станций.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите поле на столе. Выдайте каждому игроку комплект из 45 вагончиков, 3 станций 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 нужное число делений.

Перетасуйте карты составов и сдайте по четыре на руку каждому игроку **2**.

Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем вскройте верхние пять карт и выложите их в ряд **3**.

Карту-памятку и «Европейский экспресс» разместите в открытую рядом с полем **4**.

Возьмите 6 карт длинных маршрутов, перетасуйте их, сдайте по одной каждому игроку **5**, а оставшиеся уберите в коробку, не вскрывая.

Теперь перетасуйте короткие маршруты. Сдайте по три каждому игроку **6**, остальные положите в закрытую рядом с полем.

Вы готовы к игре.

Начало игры

Перед первым ходом каждый игрок изучает доставшиеся ему карты маршрутов и оставляет себе как минимум две из них. Те, что негодились, отправляются в коробку; никто не должен видеть, от каких карт избавляются соперники. В сброс можно отправить как короткий маршрут, так и длинный. Если маршрут не сброшен, его придётся сохранить до конца игры. Держите свои маршруты в тайне от соперников.

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;
- создание самой длинной непрерывной дороги (бонус «Европейский экспресс»);
- каждую станцию, не использованную до конца партии.

За каждый маршрут, который игрок не успеет пройти до конца партии, очки вычитаются.

Ход игры

Первым ходит тот, кому довелось посетить больше европейских стран. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из четырёх действий: обновить парк, пройти перегон, выбрать новые цели или построить станцию.

Обновление парка — возьмите две карты составов. Если берёте вскрытый локомотив, вторая карта вам не положена (подробнее в разделе «Локомотивы»).

Прохождение перегона — займите своими вагончиками один перегон между соседними городами. Для этого вам надо сыграть с руки нужное количество подходящих по цвету карт. Поставьте свой вагончик на каждое звено пройденного перегона и получите очки в зависимости от его длины.

Выбор новых целей — возьмите три верхние карты из колоды маршрутов и оставьте себе хотя бы одну из них.

Строительство станций — в любом городе, где нет станции, можете поставить свою фишку станции. Для строительства первой станции сыграйте любую карту состава и разместите фишку в городе. Вторая станция потребует двух карт одного цвета, третья — трёх.

Обновление парка

В игре используются 14 карт локомотивов и 96 карт вагонов. Вагоны бывают восьми цветов, соответствующих цветам перегонов: лиловый, белый, синий, жёлтый, оранжевый, чёрный, красный, зелёный.

Расходуя ход на обновление парка, вы можете взять две карты составов. Когда вы берёте карту, вы вправе либо выбрать одну из пяти вскрытых карт, либо вытянуть карту вслепую из колоды. Если взяли вскрытую карту со стола, тут же выложите её на замену верхнюю карту из колоды. Вы можете взять обе карты одинаковым образом или по-разному (либо обе карты из колоды, либо обе карты из вскрытых, либо первую карту из колоды, а вторую из вскрытых, либо первую из вскрытых, а вторую из колоды). Если берёте вскрытый локомотив, вторая карта вам не положена (см. ниже).

Если в любой момент три из пяти вскрытых карт оказываются локомотивами, все пять карт уходят в сброс, а им на замену вскрывается пять новых карт составов.

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, выбирает новые цели или строит станции.



Локомотивы

Локомотивы — джокеры, ими можно заменить вагоны любого цвета.

Локомотивы разыгрываются при прохождении перегонов и заменяют любые вагоны. Кроме того, они необходимы на паромных переправах (см. «Паромы»).



Взяв вскрытый локомотив со стола, игрок теряет право взять вторую карту в этот ход. Если игрок уже взял одну любую карту, вскрытый локомотив со стола он взять не может. Однако если локомотив достался игроку в закрытую из колоды, он вправе взять вторую карту.

Прохождение перегона

Перегон — это железнодорожная линия между двумя городами, состоящая из нескольких звеньев (цветных или серых мест под вагончики). Чтобы пройти перегон, игрок должен сыграть с руки столько же карт составов, сколько звеньев в этом перегоне. Все эти карты должны быть одного цвета — такого же, как перегон. Игрок вправе заменять недостающие вагоны любого цвета локомотивами (см. пример 1).

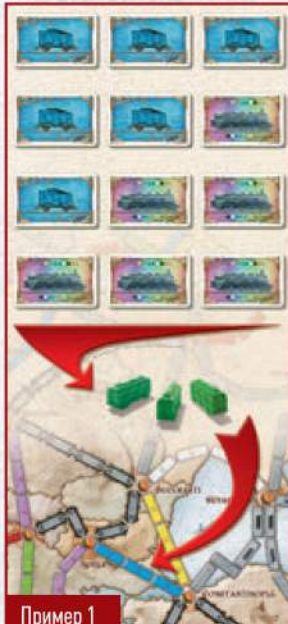
Серые перегоны можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока (см. пример 2).

Пройдя перегон, игрок выставляет на каждое его звено свой вагончик и сбрасывает карты, сыгранные для его прохождения. Затем игрок получает победные очки в зависимости от длины перегона (см. таблицу на поле или на стр. 4) и сдвигает свой маркер на соответствующее число делений вперёд по треку подсчёта.

Игрок может пройти любой перегон, который ещё не занят вагончиками. От него не требуется привязывать новый перегон к одному из пройденных им ранее.

Перегон необходимо пройти целиком за один ход. Нельзя, например, выставить два вагончика на перегон из трёх звеньев и ждать следующего хода в надежде, что вы получите третью карту нужного цвета и завершите перегон.

Нельзя пройти больше одного перегона за ход.



Пример 1

Чтобы пройти синий перегон из трёх звеньев, нужно разыграть либо три синих вагона, либо два синих вагона и локомотив, либо синий вагон и два локомотива, либо три локомотива.



Пример 2

Серый перегон из двух звеньев можно пройти за счёт двух вагонов одного цвета; одного вагона и локомотива; двух локомотивов.

Двойные перегоны

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.



Двойной перегон

Будьте внимательны: есть перегоны, которые, хоть и проложены рядом, соединяют разные пары городов. Они не считаются двойными перегонами.

Важно: в игре вдвоём или троём каждый двойной перегон может быть пройден только единожды. Если игрок займёт своими вагончиками один из перегонов между двумя городами, никто из его соперников уже не сможет пройти другой перегон между теми же городами.



Обычные перегоны

Паромы



Паромы — это особые серые 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 по карте локомотива за каждое звено перегона с силуэтом локомотива, а также нужное число вагонов одинакового цвета за остальные звенья. Карты вагонов можно заменять локомотивами.



Пройти перегон из Смирны в Палермо можно за счёт двух локомотивов и четырёх вагонов одного цвета.

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 играет карты, необходимые для прохождения обычного перегона той же длины и цвета. Затем он вскрывает три верхние карты из колоды составов. За каждую вскрытую карту того же цвета, что и карты, выложенные для проходки туннеля, игрок должен сыграть с руки одну добавочную карту того же цвета (или локомотив). Только в этом случае туннель будет пройден.

Если игрок не может или не хочет сыграть добавочные карты, он забирает на руку все свои карты, и его ход на этом заканчивается.

В конце хода сбросьте те три карты, что были вскрыты для проходки туннеля.



Помните, что локомотив заменяет вагон любого цвета. За каждый локомотив, вскрытый во время проходки туннеля, игрок должен сыграть с руки добавочную карту нужного цвета, как если бы вскрылся совпадающий по цвету вагон.

Если игрок использовал для проходки туннеля исключительно карты локомотивов, он должен будет сыграть добавочную карту только за каждый вскрытый локомотив. Однако добавочные карты тоже должны быть локомотивами.

В тех редких случаях, когда в колоде и в сбросе нет трёх карт, игрок вскрывает все имеющиеся там карты. Если же игроки забрали все карты составов, и их не осталось ни в колоде, ни в сбросе, — туннель проходится без вскрытия карт, как обычный перегон.



Двойной туннельный перегон (чёрно-белый) между Мадридом и Памплоной.



Пример 1

Сыграно два красных вагона, один вскрыт: нужна красная карта.



Пример 2

Сыграно два зелёных вагона, вскрыт локомотив: нужна зелёная карта.



Пример 3

Сыграно два локомотива, один вскрыт: нужен ещё один локомотив.

Выбор новых целей

Свой ход игрок может потратить на то, чтобы взять новые карты маршрутов. Для этого он тянет из колоды маршрутов три верхние карты. Если там нет трёх карт, он забирает все оставшиеся.

Игрок обязан оставить себе от одной до трёх взятых карт. Все маршруты, от которых он отказывается, игрок возвращает под низ колоды рубашкой вверх. Оставленные маршруты игрок сохраняет до конца партии, сбросить их на следующих ходах нельзя.

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.



Строительство станций

Станция в городе позволяет своему владельцу воспользоваться для прохождения маршрутов одним и только одним чужим перегоном (занятым вагончиками соперника), связанным с этим городом.

Станцию можно построить в свободном городе, даже если с ним пока не связан ни один пройденный перегон. Там, где уже есть станция, вторую построить нельзя.

В ход игрок может построить только одну станцию, а за всю партию — не больше трёх.

Чтобы построить свою первую станцию, игрок сбрасывает с руки один вагон и выставляет фишку в выбранный город. Вторая станция обойдётся игроку в два одноцветных вагона, а третья стоит три вагона одного цвета. Вагоны можно заменять локомотивами.

Каждая станция даёт своему владельцу доступ только к одному чужому перегону, однако через этот перегон может проходить сколько угодно маршрутов игрока. Каким именно чужим перегонем воспользоваться, игрок решает при финальном подсчёте очков.

Игроки не обязаны строить станции. Каждая непостроенная станция в конце партии приносит игроку 4 очка.



Станции	Цена
Первая	=
Вторая	= +
Третья	= + +

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце хода у игрока осталось 2 или меньше вагончиков, все участники (включая этого игрока) делают ещё по одному последнему ходу. Затем игра завершается и подсчитываются победные очки.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В ходе партии игроки 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.

Помните, что каждая построенная станция позволяет своему владельцу задействовать для прохождения маршрутов только один чужой перегон. Если игрок ведёт через свою станцию несколько маршрутов, для каждого из них он должен использовать один и тот же перегон.

Каждый игрок добавляет к своему счёту по 4 очка за каждую станцию, оставшуюся у него в резерве.

Тот игрок, которому удалось проложить самую длинную непрерывную дорогу из своих вагончиков, получает карту «Европейский экспресс»



Когда в резерве у игрока не более двух вагончиков, это сигнал к началу последнего круга.

Длина перегона

Длина перегона	Очки
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

Пройдя перегон, немедленно получите столько очков, сколько положено за линию такой длины.

и 10 добавочных очков. Длина дороги измеряется в вагончиках. Каждый вагончик учитывается только один раз, и каждый следующий вагончик должен соседствовать с предыдущим. Чужие перегоны, к которым игроки получили доступ за счёт станций, не учитываются. Если на «Европейский экспресс» претендует несколько игроков, каждый из них получает по 10 добавочных 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, кто построил меньше станций, а при ничьей и по этому параметру — тот из претендентов, чья непрерывная дорога длиннее.

Текущий счёт	Бонусы и штрафы за маршруты	4 очка за каждую сохранённую станцию	Бонус «Европейский экспресс»	Итоговый счёт
		4 очка		
Финальный подсчёт очков				

DAYS OF
WONDER
Online

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 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

Авторы

Разработчик: Алан Р. Мун
Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Copyright © 2004-2013 Days of Wonder, Inc. 2215-B Renaissance Drive, Suite 5, Las Vegas, Nevada 89119, USA
Days of Wonder and Ticket to Ride are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Несколько слов о географии: мы стремились точно воссоздать политическую карту Европы 1901 года и сохранить те названия городов, какие использовались в ту пору их обитателями. Но игра потребовала от нас слегка изменить расположение ряда населённых пунктов на поле.

Благодарим всех, кто тестировал игру: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & 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 Spoons, Brian Stormont, Rick Thomquist и всех в Days of Wonder.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Главный редактор: Петр Тюленев
Редактура: Александр Киселев
Верстка: Дарья Смирнова

По вопросам издания игр пишите на адрес info@hobbyworld.ru с темой письма «Издание игры».
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.