

- 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. Проби-вайте туннели в Альпах, налаживайте паромную пере-праву 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

КОМПОНЕНТЫ

- 1 карта Европы (поле)
- 240 вагончиков (по 48 штук синего, красного, зелёного, жёлтого и чёрного цветов: 45 участвуют в игре, остальные — запас на случай потери)
- 162 карты:



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



6 карт длинных маршрутов (синий фон)



5 карт-памяток

40 карт коротких маршрутов (коричневый фон)



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

- 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 по комплекту из 45 вагончиков, 3 станций и маркера одного цвета. Все маркеры ставятся на стартовое деление **1**, с которого начинается трек подсчёта, расположенный по периметру поля. В ходе игры маркеры сдвигаются вперёд всякий раз, когда их хозяева получают очки.

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

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

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

Выберите 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.

Для игры всё готово.

НАЧАЛО ИГРЫ

Перед первым ходом игроки разбираются с полученными маршрутами. Каждый должен оставить у себя как минимум два. 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.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре побеждает тот, кто набрал больше всего очков. Очки начисляются за:

- создание перегона между двумя городами;
- успешное прохождение маршрута — завершение непрерывной цепи перегонов между двумя городами с карты маршрута;
- выигрыш бонуса «Европейский экспресс», для чего надо проложить самую длинную непрерывную линию;
- каждую станцию, не использованную до конца партии.

За каждый маршрут, который не пройден до конца партии, очки вычитаются.

ХОД ИГРЫ

Начинает состязание тот, кому довелось посетить больше европейских стран. Затем ход передаётся далее по часовой стрелке. В ход можно выполнить одно из четырёх действий.

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

Прохождение перегонов — соедините два соседних города, выкладывая с руки вагоны того же цвета, что и перегон; сколько на нём делений, столько должно быть и карт. На каждый участок пройденного перегона поставьте вагончики своего цвета и получите очки согласно таблице на поле.

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 и перегоны совпадают по цветам. Они бывают лиловыми, белыми, синими, жёлтыми, оранжевыми, чёрными, красными и зелёными.

Расходуя действие на обновление парка, можете взять две карты составов из колоды или со стола. Взятую со стола карту надо тут же заменить верхней из колоды. Сразу забрали вскрытый локомотив? Значит, лишились права взять вторую карту в этот ход (см. «Локомотивы»).

Если в любой момент игры три из пяти вскрытых карт окажутся локомотивами, вся пятёрка тут же сбрасывается; вытяните из колоды составов пять карт и вскройте их.



В ходе игры на руке у игроков может быть сколько угодно карт. Когда колода закончится, перетасуйте стопку сброса и сделайте новую. Карты следует перемешивать тщательно, так как чаще всего их сбрасывают одноцветными комплектами.

При маловероятном стечении обстоятельств, когда ни в колоде, ни в сбросе карт нет, обновление парка недоступно — придётся выбирать между прохождением перегонов, выбором новых целей или строительством станций.

Локомотивы

Локомотиву всё равно, что тянуть за собой, и в нашей игре такие карты служат «джокерами».

Локомотив можно сыграть на перегоне с комплектом вагонов любого цвета. Также они важны для прохождения паромных переправ (см. «Паромы»).

При обновлении парка важно, как и когда вы получаете локомотив. Если он взят со стола, ваш ход тут же заканчивается. Также раскрытый локомотив нельзя брать, если вы уже взяли одну карту вагона. А вот вытянув локомотив на руку из колоды, вы вправе взять вторую карту.

Прохождение перегонов

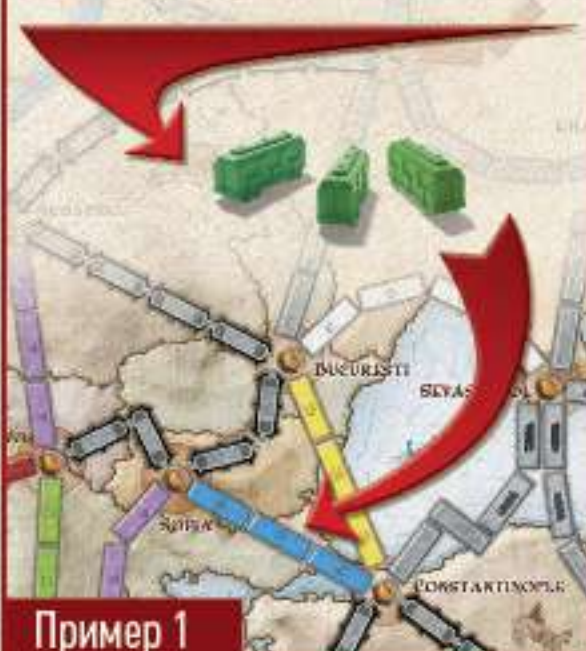
Перегон — линия железной дороги между двумя городами, состоящая из нескольких звеньев. Их цвет и количество говорят, сколько и каких вагонов надо сыграть с руки для прохождения этого перегона.

Для прохождения каждого перегона нужен определённый комплект вагонов; локомотив заменяет собой одну карту любого цвета (см. пример 1).

Серый перегон можно пройти, собрав вагоны любого из цветов (см. пример 2).

Пройдя перегон, поставьте на каждое его звено свой вагончик.

Сбросьте все использованные карты. Сдвиньте маркер по треку подсчёта на столько делений, сколько очков принесло вам прохождение перегона (см. таблицу длины перегонов на поле или на стр. 4).



Пример 1

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



Пример 2

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

Перегон можно пройти по любой свободной линии, и соединять его с прежними не требуется.

Перегон необходимо одолеть за один ход. Нельзя, например, выложить два вагона на тройную линию и ждать следующего хода в надежде, что вы получите третью карту нужного цвета и завершите перегон.

Нельзя пройти больше одного перегона за ход.

Двойные линии

Есть города, которые соединены двумя линиями с одинаковым количеством звеньев, но разного цвета: это двойная линия. Помните: если вы прошли один перегон двойной линии, второй проходить не вправе.

Будьте внимательны: есть дороги, которые, хоть и проложены параллельно, ведут в разные города. Они не являются двойными линиями.

Важно: в ходе партии на двоих или троих игроков перегон по двойной линии можно пройти только раз. Выберите любую линию, разыграйте необходимый комплект карт, и данный перегон будет закрыт для соперников.



Двойные линии



Параллельные дороги



Паромы

Паромная переправа — линия железной дороги, переброшенная через водную преграду. На поле это ряд серых звеньев со значком локомотива как минимум на одном из них.

Чтобы пройти перегон с паромом, сыграйте столько локомотивов, сколько значков стоит на линии, и комплект одноцветных вагонов и/или локомотивов для остальных звеньев переправы.



Переправиться на пароме из Смирны в Палермо можно, скажем, за счёт двух локомотивов и четырёх вагонов одного цвета.

Туннели

Туннель — особая линия со специальным значком и чёрной обводкой вокруг каждого звена.

Что делает туннельный перегон особым? Вы не можете знать, сколько карт потребуется для его прохождения!

При захвате такого перегона сначала сыграйте с руки карты, необходимые для обычного прохождения. Затем вскройте три верхние карты из колоды составов. Если среди них окажутся вагоны того же цвета, что и для прохождения туннеля, за каждый из них выложите по одной добавочной карте (вагон соответствующего цвета или локомотив). Только так вы пройдёте данный участок.



Если карт для выполнения этого условия у вас нет (или не хотите их тратить), заберите сыгранные карты обратно на руку: ход завершён.

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

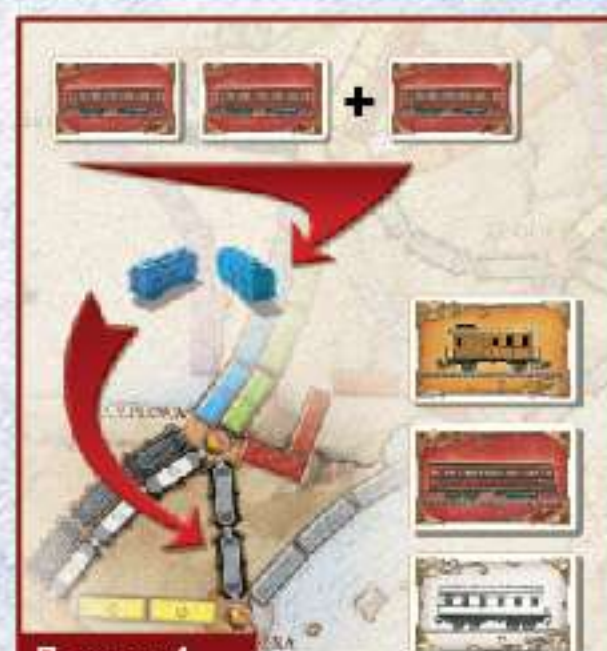
Помните, что локомотив — «джокер». Если среди трёх вскрытых карт окажется локомотив, придётся выложить добавочную карту, так как он всегда попадает в масть сыгранным вагонам.

Проходя туннель одними локомотивами, вы должны сыграть добавочную карту, только если среди трёх вскрытых карт будет локомотив.

В редких случаях, когда ни в колоде, ни в сбросе нет трёх карт, вскройте только те, что остались. Если из-за скопления карт на руках у игроков и колода, и сброс пусты, туннель можно пройти без всякого риска, как обычный перегон.



Двойная туннельная линия (чёрно-белая) 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

Ход можно потратить на получение новых маршрутов. Для этого возьмите три верхние карты из соответствующей колоды. Если карт меньше трёх, заберите все оставшиеся.

Вытянув маршруты, оставьте в своём распоряжении от одной до трёх взятых карт. Те маршруты, которые вам не по душе, уберите под колоду. Понравившиеся держите при себе до конца партии: сбросить их при следующих обновлениях маршрутов нельзя.

Города, показанные на карте маршрута, станут вашими точками назначения. Маршрут может принести или отобрать очки. Если в конце игры ваши вагоны протянулись непрерывной цепью от одного города до другого, маршрут благополучно пройден; в противном случае он не завершён. При успехе добавьте его стоимость к своим очкам, при неудаче вычитите её.

Не показывайте свои маршруты соперникам до финального подсчёта очков. В ходе игры у вас на руке может быть сколько угодно таких карт.



Строительство станций

Станция в городе позволит вам воспользоваться для завершения маршрутов одним и только одним чужим перегоном (линией с вагончиками соперника), связанным с этим городом.

Такое здание можно построить в свободном городе, даже если с ним пока не связан ни один пройденный перегон. Там, где уже есть чья-то станция — свою ставить нельзя.

В ход строится только одна станция. За всю игру больше трёх станций вы поставить не сможете.

Для сооружения первой станции сбросьте один вагон с руки и поставьте фишку в город. Ради возведения второй станции пожертвуйте двумя одинаковыми вагонами, а для третьей придётся сбросить уже три карты одного цвета. Вагоны можно заменять локомотивами.

Станция в одном городе поможет завершить несколько маршрутов только в том случае, если для прохождения их всех вы пользуетесь одним и тем же чужим перегонном, связанным с этим городом. Какой именно перегон выгоднее, решайте при финальном подсчёте очков.

Вы не обязаны строить станции. Каждая фишка станции, оставшаяся у вас в резерве до конца игры, — дополнительные четыре очка.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в конце хода у кого-то из игроков останется не более двух вагончиков, начинается последний раунд. Все делают по одному завершающему ходу, после чего подсчитывают очки.

ПОДСЧЁТ

Все уже получили очки, начисленные по ходу партии за прохождение перегонов. Можете пересчитать их ещё раз, если сомневаетесь в правильности результатов соперников.

Теперь вскройте свои маршруты. Добавьте стоимость пройденных маршрутов к своему счёту и вычитите цену незавершённых.

Помните, что вы вправе задействовать только один чужой перегон при помощи своей станции. Если вы ведёте через город с фишкой станции несколько маршрутов, во всех случаях используйте одну и ту же линию с вагончиками соперника!

Добавьте к счёту четыре очка за каждую станцию, оставшуюся на руках.

Наконец, 10 очков бонуса «Европейского экспресса» получает игрок, выстроивший самую длинную дорогу. Оценивая протяжённость путей, рассматривайте только непрерывные цепи пластиковых вагончиков одного цвета.



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

Длина перегона	Очки
1	1
2	2
3	4
4	7
5	15
7	21

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

Самая длинная дорога может петлять, проходя через один и тот же город сколько угодно, но каждый вагончик учитывается только раз. Станции и чужие перегоны, к которым вы получили доступ, не учитываются. Если на бонус претендует два или более участников, каждый из них получает десять очков за создание линии «Европейского экспресса».

Побеждает игрок, который заработал больше всего очков. При равенстве результатов победа присуждается тому, кто прошёл больше маршрутов. Если ничья сохраняется, выигрывает игрок, построивший меньше станций. Ничья сохранится только при невероятном стечении обстоятельств, и тогда триумфатором станет игрок, получивший бонус «Европейский экспресс».

Станции	Цена
	=
	=
	=

Текущий счёт	Бонусы и штрафы за маршруты	4 очка за каждую сохранённую станцию	Бонус «Европейский экспресс»	Итоговый счёт
	+	+	+	=

Заключительный подсчёт

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 ticket2ridgame.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 © 2004-2012 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.

Мы хотим поблагодарить за вклад в общее дело наших «испытателей»: Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Terry 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: Владимир Сергеев

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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