

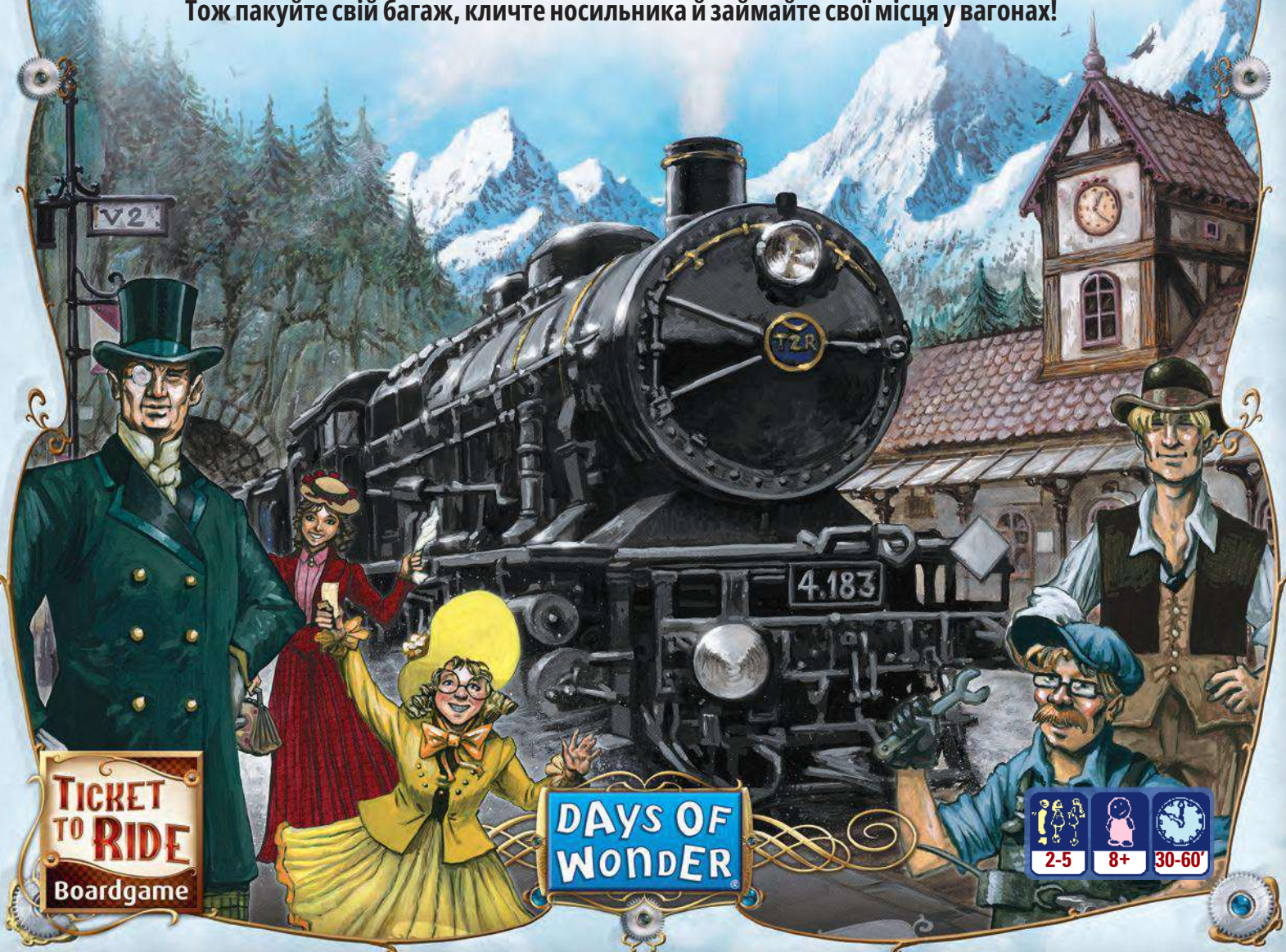
Alan R. Moon

TICKET TO RIDE® ЄВРОПА

Від скелястих схилів Единбурга до залитих сонцем доків Константинополя, від запилених вулиць Памплони до відкритого вітрам вокзалу в Берліні – вирушайте в нову пригоду на поїздах! Відвідайте найбільші міста Європи на зламі століть.

Чи ризикнете ви подорожувати темними швейцарськими тунелями? Зважтеся перетнути Чорне море на поромі? Збудете розкішні залізничні станції у величних столицях старих імперій? Кожен ваш крок може зробити вас найславетнішим залізничним магнатом Європи!

Тож пакуйте свій багаж, кличте носильника й займайте свої місця у вагонах!



Вміст гри

- ◆ 1 ігрове поле (мапа Європи)
- ◆ 240 вагонів (по 45 штук синього, червоного, зеленого, жовтого й чорного кольорів і кілька запасних вагонів кожного кольору)
- ◆ 15 залізничних станцій (по 3 кожного кольору вагонів)
- ◆ 158 ілюстрованих карт, а саме:



110 карт вагонів (по 12 кожного кольору, а також 14 локомотивів)

46 карт маршрутів



40 карт коротких маршрутів

6 карт довгих маршрутів із синім тлом



1 карта-пам'ятка



1 бонусна карта «Європейський експрес» за найдовший безперервний шлях

- ◆ 5 маркерів підрахунку очок (по 1 кожного кольору)
- ◆ 1 книжка правил
- ◆ 1 код доступу до Days of Wonder Online (на останній сторінці правил)

Примітка

Гравці, знайомі з першою грою серії *Ticket to Ride®*, повинні звернути увагу на такі нові елементи ігрового ладу: **переправи, тунелі й залізничні станції.**

Приготування до гри

Покладіть ігрове поле на центр стола. Кожен гравець отримує набір з 45 вагонів, 3 станцій і маркера підрахунку очок вибраного кольору. Усі гравці ставлять свої маркери на початкову поділку ❶ треку підрахунку очок, зображеного по периметру ігрового поля. Щоразу, коли гравець набиратиме очки, він переміщуватиме свій маркер уперед на відповідну кількість поділок.

Перетасуйте карти вагонів і локомотивів та роздайте по 4 карти на руку кожному гравцеві ❷.

Решту колоди покладіть долілиць біля поля, потім візьміть 5 верхніх карт з колоди й викладіть їх горілиць у ряд ❸.

Бонусну карту «Європейський експрес» і карту-пам'ятку покладіть горілиць біля поля як нагадування для гравців ❹.

Відокремте карти довгих маршрутів (із синім тлом) від коротких. Візьміть 6 карт довгих маршрутів, перетасуйте їх і роздайте по 1 випадковій карті кожному гравцеві ❺, а решту поверніть у коробку, не дивлячись їх.

Тепер перетасуйте карти коротких маршрутів і роздайте по 3 карти кожному гравцеві ❻. Решту карт коротких маршрутів покладіть колодою долілиць біля поля.

Усе готово до початку гри!

Початок гри

Перед початком свого першого ходу кожен гравець повинен вибрати, які з отриманих на початку гри карт маршрутів залишити собі. Ви можете залишити принаймні 2 карти маршрутів (хоча можна й більше). Усі невибрані карти маршрутів ви повертаєте назад у коробку так, щоб суперники їх не бачили. Можна скидати карти як довгих, так і коротких маршрутів. Вибрані карти маршрутів залишаються у вас до кінця гри.



Мета гри

Мета гри – здобути якнайбільше переможних очок. Ви набираєте очки за:

- ◆ прокладання ділянки між двома сусідніми містами на мапі;
- ◆ завершення безперервного шляху між двома містами, вказаними в завданні вашої карти маршруту;
- ◆ найдовший безперервний шлях (бонусна карта «Європейський експрес»);
- ◆ кожну вашу невикористану наприкінці гри станцію.

Якщо наприкінці гри ви не змогли завершити завдання своєї карти маршруту, то віднімаєте її очки від суми набраних вами очок за гру.



Перебіг гри

Гру починає той, хто відповідав найбільше європейських країн, а далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець повинен виконати лише одну з чотирьох дій:

Узяти карти вагонів. Гравець бере 2 карти вагонів (або лише одну, якщо він вибрав карту локомотива, що лежала горілиць. Додайте про це в розділі «Локомотиви»).

Прокласти ділянку. Щоб прокласти певну ділянку шляху, гравець повинен зіграти кількість карт вагонів, що відповідає кількості й кольору комірок цієї ділянки. Потім гравець розміщує по 1 фішці своїх вагонів у кожній комірці вибраної ділянки й набирає очки залежно від її довжини.

Узяти нові карти маршрутів. Гравець бере 3 верхні карти з колоди маршрутів і залишає собі принаймні одну з них.

Збудувати залізничну станцію. Гравець будує станцію в будь-якому місті, де її ще немає. Для будівництва своєї першої станції гравець повинен зіграти будь-яку карту вагона й розмістити свою фішку станції у вибраному місті. Для будівництва своєї другої станції гравцеві треба зіграти вже дві карти одного кольору, а для третьої – відповідно три.

Узяти карти вагонів

У грі є 14 карт локомотивів і по 12 карт вагонів кожного з 8 кольорів. Кольори карт вагонів збігаються з кольорами ділянок між містами на полі: бузковий, синій, помаранчевий, білий, зелений, жовтий, чорний, червоний.

Якщо гравець вирішив виконати цю дію, він може взяти 2 карти за хід. Кожну з цих карт можна взяти з 5 відкритих карт, що лежать біля поля, або згори закритої колоди вагонів (наосліп). Якщо гравець бере відкриту карту, то повинен негайно покласти на її місце верхню карту з колоди вагонів. Якщо ж гравець вирішує взяти

відкриту карту локомотива, то більше карт у цей хід він не бере (див. «Локомотиви»). Якщо в будь-який момент гри у ряді з 5 відкритих карт 3 виявляються локомотивами, то всі 5 карт треба негайно покласти у скид карт вагонів і викласти горілиць 5 нових карт з колоди.

Гравець може мати на руці скільки завгодно карт. Коли колода вагонів вичерпується, треба перетасувати скид й утворити нову колоду. Ретельно тасуйте карти, адже зазвичай їх скидають одноколірними наборами.

У малоімовірній ситуації, коли в колоді та скиді немає карт, бо вони всі на руках, гравець не може виконати цю дію. Натомість він повинен прокласти ділянку, узяти нові карти маршрутів або збудувати станцію.



Локомотиви

Локомотиви – це джокери, які можна грати замість карт вагонів будь-якого кольору, а також разом з ними.

Локомотиви також потрібні для прокладання ділянок переправ (див. «Переправи»).

Якщо гравець бере відкриту карту локомотива під час свого ходу, то більше карт у цей хід він не бере. Якщо гравець уже взяв будь-яку карту, то він не може взяти відкриту карту локомотива другою картою.

Однак, якщо гравцеві пощастило першою картою наосліп узяти з колоди локомотив, він може взяти 2 карти за цей хід.



Прокласти ділянку

Ділянка – це безперервна послідовність із кількох кольорових (іноді сірих) комірок між двома сусідніми містами на мапі. Щоб прокласти ділянку, гравець повинен зіграти з руки набір карт вагонів, кількість і колір яких збігається з кількістю й кольором комірок вибраної ділянки.

Гравець може замінити вагони будь-якого кольору локомотивами (див. приклад 1).

Ділянки сірого кольору можна прокласти набором карт будь-якого одного кольору (див. приклад 2).

Прокладаючи ділянку, гравець виставляє на кожну її комірку свій вагон і скидає набір карт, використаний для її прокладання. Потім гравець негайно набирає переможні очки й переміщує свій маркер на відповідну кількість поділок на треку підрахунку (див. таблицю на с. 7).

Гравець може прокласти будь-яку вільну ділянку й не зобов'язаний з'єднувати її з будь-якою своєю раніше прокладеною ділянкою.

За свій хід гравець повинен прокласти ділянку повністю. Наприклад, не можна виставити 2 вагони на ділянку з трьох комірок і чекати наступного ходу, щоб завершити ділянку.

За один хід можна прокласти лише одну ділянку.

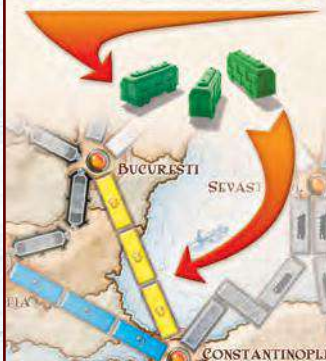
Приклад 1



або

або

або



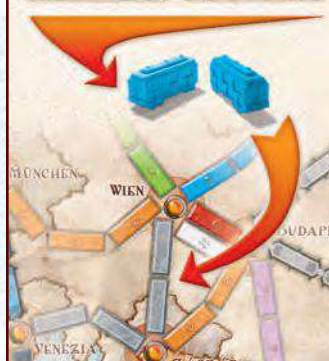
Щоб прокласти жовту ділянку з 3 комірок, треба зіграти будь-яку з цих комбінацій карт: 3 жовті вагони; 2 жовті вагони й 1 локомотив; 1 жовтий вагон і 2 локомотиви; 3 локомотиви.

Приклад 2



або

або



Сіру ділянку з 2 комірок можна прокласти, зігравши такі карти: 2 вагони будь-якого одного кольору; 1 будь-який вагон й 1 локомотив; 2 локомотиви.



Подвійні ділянки

Подвійні ділянки

Деякі міста з'єднані двома ділянками, що складаються з однакової кількості комірок. Гравець може вибрати, яку з доступних двох ділянок прокласти, але ніколи не може зайняти обидві ділянки між містами.

Зауважте, що деякі ділянки частково паралельні, але з'єднують різні міста. Їх вважають звичайними, а не подвійними ділянками.



Звичайні ділянки

Важливо!

У грі двох чи в трьох кожен подвійну ділянку можна прокласти лише один раз. Гравець може прокласти будь-яку з цих двох ділянок, після чого іншу ділянку вважають закритою для решти суперників до кінця гри.

Переправи

Переправи – це особливі сірі ділянки, що з'єднують міста водними шляхами. Їх легко відрізнити завдяки символу локомотива, зображеному принаймні на одній комірці ділянки.

Щоб прокласти ділянку переправи, гравець повинен зіграти по 1 карті локомотива за кожну комірку ділянки з символом локомотива, а також потрібну кількість карт вагонів однакового кольору за решту комірок.



Щоб пройти ділянку переправи зі Смірни в Палермо, знадобляться 4 карти вагонів будь-якого одного кольору й 2 карти локомотивів.

Тунелі



Тунелі – особливі ділянки, які можна відрізнити завдяки чорному зубчастому контуру їхніх комірок.

Незвичність тунелів полягає в тому, що гравці ніколи не знають напевно, наскільки вони довгі!

Щоб прокласти ділянку тунелю, гравець спершу викладає кількість карт, рівну кількості комірок ділянки. Потім він відкриває 3 верхні карти з колоди вагонів. За кожну відкриту карту того ж кольору, що й викладені карти для прокладання тунелю, гравець повинен зіграти з руки додаткову карту того ж кольору (або локомотив). Тільки так можна успішно прокласти тунель.

Якщо гравцеві бракує потрібної кількості додаткових карт (або він не хоче їх грати), то він повертає на руку всі свої викладені карти й завершує хід.

Завершивши хід, гравець скидає 3 карти, відкриті для прокладання тунелю.

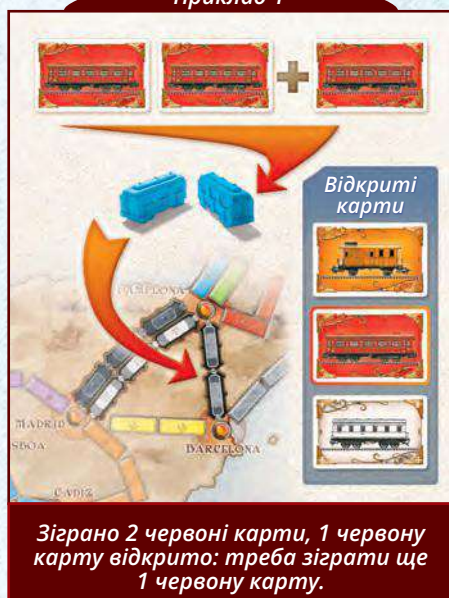
Пам'ятайте, що локомотиви – джокери. Тому за кожен локомотив, відкритий із колоди для прокладання тунелю, гравцеві треба зіграти додаткову карту потрібного кольору.

Якщо для прокладання тунелю гравець використовує лише карти локомотивів, він повинен зіграти додаткові карти (у цьому випадку теж локомотиви) тільки за кожен відкритий з колоди локомотив.

У малоймовірній ситуації, коли в колоді та скиді немає 3 карт, гравець відкриває всі доступні карти. Якщо всі карти вагонів на руках у гравців, тоді тунель можна прокласти без ризику, не відкриваючи карт з колоди.



Приклад 1



Приклад 2



Приклад 3



Узяти нові карти маршрутів

У свій хід гравець може взяти нові карти маршрутів. Для цього він бере 3 верхні карти колоди маршрутів. Якщо в колоді немає 3 карт, гравець бере всі доступні карти.

Гравець повинен залишити собі принаймні одну з узятих карт, але може залишити і дві, і навіть усі три. Ті маршрути, які він не залишає, треба покласти під низ колоди. Маршрути, які гравець не повернув у колоду в цей хід, залишаються в нього до кінця гри. Він не зможе їх скинути під час своїх наступних ходів.

На карті маршруту позначено міста, які гравець повинен з'єднати, виклавши своїми вагонами безперервний шлях між ними. Указані на карті маршруту очки можуть стати як бонусом, так і штрафом. Якщо гравець зміг виконати завдання карти маршруту, то наприкінці гри він додає ці очки до свого рахунку. Якщо ж гравець не виконав завдання карти, тоді він повинен відняти ці очки.

Кarti маршрутів треба тримати в таємниці від суперників аж до фінального підрахунку очок. Протягом гри гравець може мати будь-яку кількість карт маршрутів.



Збудувати залізничну станцію

Станція в місті дозволяє своєму власникові скористатися однією (і тільки однією) ділянкою, зайнятою вагонами іншого гравця, що веде до цього міста або з нього.

Станцію можна збудувати в будь-якому незайнятому місті, навіть якщо до нього ще не прокладено вагонами жодної ділянки. У кожному місті може бути тільки 1 станція (два гравці не можуть збудувати кожен по 1 станції в тому самому місті).

За один хід гравець може збудувати лише одну станцію, а за всю гру – не більше як три.

Щоб збудувати свою першу станцію, гравець повинен зіграти 1 карту вагона з руки й розмістити свою фішку станції у вибраному місті. Щоб збудувати свою другу станцію, гравець повинен зіграти 2 карти вагонів однакового кольору, а для будівництва третьої – 3 карти однакового кольору. Як завжди, карти вагонів можна замінити картами локомотивів.

Кожна станція дає своєму власникові доступ лише до однієї ділянки, проте через неї може проходити будь-яка кількість маршрутів гравця. Гравець може вирішити, якою саме ділянкою скористатися, аж наприкінці гри.

Гравці не зобов'язані будувати станції. Під час фінального підрахунку очок кожна невикористана станція дає своєму власникові 4 очки.

Вартість станцій



Кінець гри

Якщо після завершення ходу в гравця залишається 2 або менше фішок вагонів, тоді починається завершальний раунд, у якому всі гравці (включно з цим) виконують по одному останньому ходу. Потім гра закінчується і відбувається фінальний підрахунок очок.



2 або менше вагонів у запасі гравця означають, що починається завершальний раунд.

Підрахунок очок

Протягом гри гравці вже набирали очки за прокладені ділянки, однак про всяк випадок можете перерахувати очки кожного гравця.

Потім гравці відкривають усі свої карти маршрутів. Очки за завершені маршрути додають до рахунку гравця, а за незавершені – віднімають.

Пам'ятайте, що кожна збудована станція дозволяє своєму власникові скористатися лише однією ділянкою суперника для виконання завдання карти маршруту. Якщо гравець хоче використати одну станцію для завершення кількох маршрутів,

то для кожного з них він повинен вибрати ту саму ділянку.

Кожен гравець додає до свого рахунку 4 очки за кожну невикористану станцію, що залишилася в його запасі.

Гравець, що виклав на мапі найдовший безперервний шлях, набирає 10 додаткових очок з карти «Європейський експрес». Рахуючи довжину шляху, до уваги беруть лише сусідні вагони одного кольору. Безперервний шлях може пролягати кілька разів через те саме місто чи робити петлі, але кожен вагон рахують лише один раз. Ділянки суперників, до яких гравець отримав доступ завдяки станціям, не враховують. Якщо кілька гравців проклали однаковий найдовший безперервний шлях, то вони всі набирають по 10 додаткових очок.

Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає той гравець, який виконав більше завдань карт маршрутів. Якщо й далі нічия, переможцем оголошують того, хто збудував менше станцій. Якщо нічия зберігається, виграв гравець, який здобув карту «Європейський експрес».

Довжина ділянки

Очки

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

Проклавши ділянку, гравець негайно набирає кількість очок, наведену в таблиці підрахунку за ділянку відповідної довжини.



Фінальний підрахунок очок



Поточний
рахунок



Бонуси та
штрафи за
маршрути



+4 очки за
кожну невикористану
станцію



Бонусна
карта «Європейський
експрес»



Фінальний
рахунок



Зміст

Вміст гри	с.2	• Переправи	с.5
Приготування до гри	с.2	• Тунелі	с.5
Мета гри	с.3	Узяти нові карти маршрутів	с.6
Перебіг гри	с.3	Збудувати залізничну станцію	с.6
Узяти карти вагонів	с.3	Кінець гри	с.6
• Локомотиви	с.4	Підрахунок очок	с.6
Прокласти ділянку	с.4	Days of Wonder Online	с.8
• Подвійні ділянки	с.4		

Days of Wonder Online

Зареєструйте свою настільну гру



Це ваш квиток у Days of Wonder Online – онлайнову спільноту настільних ігор, де можна зустріти друзів за інтересами!

Зареєструйте свою гру на www.daysof wonder.com

і дізнайтеся більше варіантів гри, знайдіть нові карти й не тільки. Просто натисніть кнопку **New Player** і дотримуйтеся інструкцій.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Алан Р. Мун

Ілюстратор: Жюльєн Дельваль

Графічний дизайнер: Сіріль Дожан

Перекладачка Анастасія Янчук

Висловлюємо подяку всім тестувальникам:

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 Thornquist і всім у Days of Wonder.

Географічна примітка. Ми прагнули точно відтворити політичні кордони Європи 1901 року й зберегти назви міст, які місцеве населення використовувало в ті часи. Однак для поліпшення ігрового процесу нам довелося дещо змінити розташування деяких міст на карті.



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2022 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.