

Добро пожаловать к северному сиянию! Во время путешествия по Дании, Норвегии, Швеции и Финляндии вы посетите одни из самых красивых мест в скандинавских странах. Исследуйте их шумные прибрежные столицы или затеряйтесь во фьордах к северу от полярного круга.

Стройте железные дороги через открытые ландшафты, леса и горы, которые делают этот регион особенным.

Соедините паромные маршруты, чтобы соединить архипелаги Турку или красочный город Берген, и создайте самую мощную транспортную империю Северной Европы!

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1 настольная карта для Ticket to Ride: Northern Lights

200 цветных пластиковых поездов (по 40 на каждого

игрока, плюс несколько дополнительных) 180

иллюстрированных карточек, включая:

114 карточек вагонов (по 12 каждого цвета, плюс 18

локомотивов) 55 карточек билетов назначения

11 Бонусные карты

5 деревянных маркеров для подсчета очков (по одному для

каждого игрока, соответствующего цвета поезда) 1 Книга правил

## **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

Поместите игровое поле в центре стола. Каждый игрок берет набор из 40 цветных пластиковых поездов и соответствующий маркер подсчета очков. Каждый игрок помещает свой маркер подсчета очков на стартовую клетку на дорожке подсчета очков в левом нижнем углу карты. Каждый раз, когда игрок набирает очки во время игры, он продвигает свой маркер соответственно.

Перемешайте карты вагонов поезда и раздайте каждому игроку стартовую руку из 4 карт.

Положите оставшуюся колоду карт "Вагон поезда" рядом с игровым полем и переверните 5 верхних карт лицевой стороной вверх.

Перемешайте бонусные карты, переверните 4 верхние карты лицевой стороной вверх и положите их рядом с игровым полем. Положите оставшиеся бонусные карты обратно в коробку.

Перемешайте карты "Билет назначения" и раздайте по 4 карты каждому игроку. Оставшаяся стопка карт "Билет" кладется рядом с доской. Каждый игрок смотрит на свои карты билетов и решает, какие из них он хочет оставить себе. Каждый игрок должен оставить как минимум две, но может оставить три или все четыре, если пожелает. Карточки билетов, которые не были оставлены, тасуются и кладутся в самый низ стопки.

Игроки держат свои карты "Билет" в секрете до конца игры.

Теперь вы готовы начать игру.

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Цель - набрать наибольшее количество очков, опередив других игроков. Вы можете зарабатывать очки следующим образом:

- Утверждение маршрута между двумя соседними городами или остановками на карте.
- Успешное заполнение Билета путем соединения непрерывного пути Маршрутов между двумя

городами, указанными на карточках Билета.

- Выполнение требования бонусной карты, когда игра заканчивается.

Очки вычитаются из очков каждого игрока за каждый билет назначения, который он не успел успешно завершить до конца игры.

## **ХОД ИГРЫ**

Начинает игрок с наибольшим опытом путешествий. Затем игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола, где игроки делают по одному ходу за раз, пока игра не закончится. В свой ход игрок должен выполнить одно (и только одно) из следующих трех действий:

### **1) Нарисовать карточки вагонов поезда**

Игрок вытягивает 2 карты вагонов поезда. Они могут взять любую карту лицом вверх или вытянуть верхнюю карту из колоды (слепой жребий). Если они берут карту лицом вверх, они немедленно переворачивают карту замены из колоды. Затем они берут вторую карту, либо из числа карт, лежащих лицом вверх, либо из колоды.

Игрок может выбрать в качестве первой карты перевернутую карту "Локомотив", но если он это сделает, он не может брать другие карты в этот ход (т.е. эта перевернутая карта "Локомотив" должна быть первой и последней картой, которую он берет в этот ход).

Примечание: В отличие от большинства игр Ticket to Ride, вы не сбрасываете пять карт лицом вверх, если три или более из них - локомотивы.

### **2) Заявить о маршруте**

Игрок утверждает маршрут на доске, разыгрывая из своей руки набор карточек вагонов, соответствующих цвету и длине маршрута. Они размещают один из своих цветных поездов на каждом участке маршрута, а затем передвигают свой маркер подсчета очков вперед по дорожке подсчета очков на столько очков, сколько дает длина маршрута (см. таблицу с количеством очков для каждой длины маршрута).

### **3) Билеты на розыгрыш призов**

Игрок берет 3 билета назначения из верхней части колоды. Он должен оставить себе хотя бы один из них, но может оставить два или все три, если пожелает. Карты, которые не были сохранены, возвращаются в низ колоды.

## **КАРТОЧКИ ВАГОНОВ ПОЕЗДА**

Существуют обычные карточки вагонов поездов 8 цветов, а также карточки локомотивов. Цвета карт вагонов соответствуют цветам маршрутов между городами на доске - фиолетовый, синий, оранжевый, белый, зеленый, желтый, черный и красный.

Локомотивы разноцветные и выступают в качестве диких карт, которые могут быть частью любого набора карт при заявке маршрутов. Они также полезны при заявке паромных маршрутов (см. ниже).

Пара карт вагонов одинакового цвета может быть использована вместо карты локомотива, но только при заявке паромного маршрута (т.е. не при заявке обычных маршрутов).

У игрока всегда может быть неограниченное количество карт в руке.

Когда стопка ничьих исчерпана, сброшенные карты тасуются и образуют новую стопку ничьих. Не забудьте правильно перетасовать карты, поскольку они были сброшены в наборы. В маловероятном случае, если в колоде не осталось карт для жеребьевки и нет доступных сброшенных карт (из-за того, что игроки накопили карты на руках), игрок не может взять карты вагонов поезда. Вместо этого он должен заявить маршрут или вытянуть больше билетов пункта назначения.

## **УТВЕРЖДЕНИЕ МАРШРУТОВ**

Чтобы заявить маршрут, игрок должен разыграть набор карт вагонов поезда, количество которых равно

количеству мест на маршруте. Набор карт должен состоять из карт одного цвета. Большинство маршрутов требуют определенного цвета карт для того, чтобы быть заявленными. Локомотив всегда может быть использован как карта любого цвета (см. пример 1). Две одинаковые карточки вагонов могут быть использованы вместо локомотива только при заявке паромного маршрута.

Серые маршруты могут быть заявлены с комплектом любого цвета (см. пример 2).

Когда маршрут заявлен, игрок помещает один из своих пластиковых поездов на каждое место вдоль маршрута.

Все карты, использованные для утверждения маршрута, помещаются в стопку сброса рядом со стопкой жеребьевки. Игрок может претендовать на любой открытый маршрут на игровом поле. Они не должны быть связаны с уже завершенными участками. В свой ход игрок может заявить не более одного маршрута.

Некоторые города соединены двойными маршрутами, другие - тройными. Один игрок никогда не может претендовать более чем на один маршрут в двойном или тройном маршруте.

#### **Важно:**

**Двойные маршруты:** В игре 2 или 3 игроков можно использовать только один из маршрутов двойного маршрута. Игрок может претендовать на один из двух маршрутов между городами, но тогда другой маршрут будет закрыт для всех игроков.

**Тройные маршруты:** В игре для двух человек можно использовать только один из маршрутов тройного маршрута; в игре для трех человек можно использовать только два из трех маршрутов. Все три ноги тройного маршрута используются только в игре для 4 или 5 игроков.

#### **ФЕРРИ**

Паромы - это специальные маршруты, которые проходят по воде и соединяют два города. Их легко узнать, потому что по крайней мере в одном из квадратов есть символ локомотива.

Чтобы претендовать на паромный маршрут, игрок должен сыграть:

Одна карта локомотива ИЛИ пара карт вагонов поезда одного цвета для каждого символа локомотива на маршруте, плюс обычный набор карт вагонов поезда одного цвета для оставшихся мест, как для серого маршрута.

#### **Пример стандартного маршрута.**

Чтобы занять желтый маршрут с двумя местами, игрок может сыграть любую из следующих комбинаций: две желтые карты вагонов; желтую карту вагонов и локомотив; или два локомотива.

#### **Пример паромного маршрута.**

Чтобы утвердить паромный маршрут 4 места/2 локомотива между Мо И Рана и Нарвиком, игрок может сыграть и из:

- 2 карточки локомотивов плюс две карточки вагонов одного цвета для серых мест

- 1 карта "Локомотив" плюс 1 пара карт "Вагон поезда" того же цвета плюс две другие карты "Вагон поезда" того же цвета, что и каждая, но не обязательно того же цвета, что и пара, используемая для замены "Локомотива".

- 2 разные пары карточек одного цвета для замены двух локомотивов плюс дополнительные две карточки вагонов поезда того же цвета для двух серых мест

#### **БОНУСЫ В РОЗЫГРЫШЕ**

Некоторые маршруты имеют бонусный символ "+ X". Захватив один из таких маршрутов, игрок вытягивает столько карт вагонов поездов из верхней части колоды, сколько указано на номере. Карты вагонов не могут быть вытянуты лицом вверх при наличии этого бонуса.

## **РОЗЫГРЫШ ЦЕЛЕВЫХ БИЛЕТОВ**

Игрок может использовать свой ход, чтобы вытянуть карты "Билет назначения". Они берут 3 новые карты из верхней части стопки Билетов. Они должны оставить себе хотя бы одну из этих карт, но могут оставить две или все три, если захотят. Если осталось меньше 3 билетов, они берут столько, сколько осталось. Карты, которые не сохранились, возвращаются в низ колоды.

Каждый Билет содержит название двух городов на карте и значение очка. Если игроку удастся соединить два города с помощью серии маршрутов, то в конце игры он получит сумму очков. Если игроку не удастся соединить два города, то сумма очков будет вычтена.

Игроки хранят свои карты Билетов назначения в тайне от других игроков до окончательного подсчета очков. В ходе игры игрок может собрать любое количество Билетов.

## **ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ**

Когда количество цветных поездов у любого игрока уменьшается до двух или меньше, все игроки, включая этого игрока, получают последний ход. Затем игра заканчивается, и все игроки подсчитывают свой итоговый счет.

## **ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ**

Игроки уже должны были получить очки за пройденные ими Маршруты. Чтобы убедиться в отсутствии ошибок, вы можете пересчитать очки за Маршруты каждого игрока.

Затем игроки показывают, какие Билеты у них есть, и прибавляют (или вычитают) к ним количество очков в зависимости от того, удалось ли им соединить эти города.

В конце игры очки начисляются за четыре бонусные карты. (объяснение каждой бонусной карты приведено ниже) При равенстве очков у двух или более игроков за бонусную карту все участники получают бонусные очки.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. Если два или более игроков имеют равное количество очков, побеждает игрок, заполнивший наибольшее количество билетов.

В том маловероятном случае, если у них все еще ничья, побеждает тот, кто заполнил наибольшее количество бонусных карт. Если и в этом случае ничья, побеждают все.

## **БОНУСНЫЕ КАРТОЧКИ**

### **А) Коллекционер локомотивов (5 очков)**

Игрок с наибольшим количеством карт "Локомотив" в руке выигрывает этот бонус.

Примечание: Каждая пара карт "Вагон поезда" одинакового цвета считается за карту "Локомотив" при определении того, кто выиграл эту бонусную карту.

### **В) Капитальные инвестиции (7 баллов)**

Игрок с наибольшим количеством заполненных Билетов в Стокгольм, Копенгаген, Осло или Хельсинки выигрывает этот бонус.

### **С) Экономическая эффективность (7 баллов)**

Игрок, у которого осталось больше всего вагонов, выигрывает этот бонус.

### **Д) Стратег малых шагов (10 баллов)**

Игрок с наибольшим количеством заявленных однопространственных Маршрутов выигрывает этот бонус.

### **Е) Северный экспресс (10 баллов)**

Игрок с самым длинным непрерывным маршрутом выигрывает этот бонус.

Непрерывный путь может содержать Петли и проходить через один и тот же город несколько раз, но каждый Маршрут может быть использован только один раз в одном и том же непрерывном пути.

### **Ф) Локальная вычислительная сеть (10 баллов)**

Этот бонус выигрывает игрок с наибольшим количеством заполненных малых Билетов Назначения (стоимостью 5 очков или меньше).

### **Г) Международный магнат (12 баллов)**

Игрок, у которого наибольшее количество различных стран связано с их Маршрутами, выигрывает этот бонус. Всего на доске 9 различных стран.

### **Н) Полярный экспресс (12 баллов)**

Игрок, у которого больше всего заполненных Билетов в города внутри Полярного круга, выигрывает этот бонус.

### **И) Награда за снегоуборщик (12 очков)**

Игрок с наибольшим количеством маршрутов, соединяющих два города на Северном полярном круге, выигрывает этот бонус.

### **Ј) Мастер парома (12 очков)**

Игрок с наибольшим количеством завершенных паромных маршрутов выигрывает этот бонус.

### **К) Дикий Запад (7 очков)**

Игрок с наибольшим количеством маршрутов, соединяющих норвежские города, выигрывает этот бонус.