

## Таблица начисления очков за перегон

Пройдя перегон, игрок получает победные очки в зависимости от длины перегона (см. таблицу) 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 два, и все три маршрута, если сочтёт нужным. Если в колоде меньше трёх карт, игрок забирает всё, что осталось. Все маршруты, от которых он отказывается, игрок возвращает под низ колоды рубашкой вверх.

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 2 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.

Тот игрок, которому удалось проложить самую длинную непрерывную дорогу из своих вагончиков, получает карту бонуса и 10 добавочных очков. Если на это достижение претендуют 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, чья непрерывная дорога длиннее.

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

## 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](http://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](http://www.DaysOfWonder.com)

### Награды TICKET TO RIDE

- Лучшая настольная игра США (Origins Awards 2004)
- Лучшая настольная игра Германии (Spiel des Jahres 2004)
- Лучшая настольная игра Японии (Japan Boardgame Prize 2004)
- Лучшая настольная игра Испании (Juego del Año 2005)
- Лучшая семейная игра Швеции (Arets Spel 2005)
- Лучшая семейная игра Финляндии (Vuoden Peli 2005)
- Лучшая настольная игра Чехии (Hra roku 2006)

### Авторы

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

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 © 2004-2013 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved

Благодарим всех, кто тестировал игру: Фила Элберга, База Элдрича, Дейва и Дженн Бернацци, Питта Крандлмайра, Терри Игана, Брайана Фили, Дэйва Фонтеза, Матта Хорна, Крэйга Мэсси, Дженет Мун, Марка Ноузуорти, Майк Шлота, Эрика Шульца, Скотта Саймона, Роба Симонса, Адама Смайльса, Тони Солтиса, Ричарда Спунтса, Брайана Стормонта, Рика Торнквиста

### Русское издание: «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Алексей Перерва | Редактор: Петр Тюленев

Дизайнер-верстальщик: Кристина Союзар

Корректор: Ольга Португалова

Предпочтительная подготовка: Иван Суховей

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.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

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

Игра Алана Р. Муна

# БИЛЕТ НА ПОЕЗД TICKET TO RIDE®

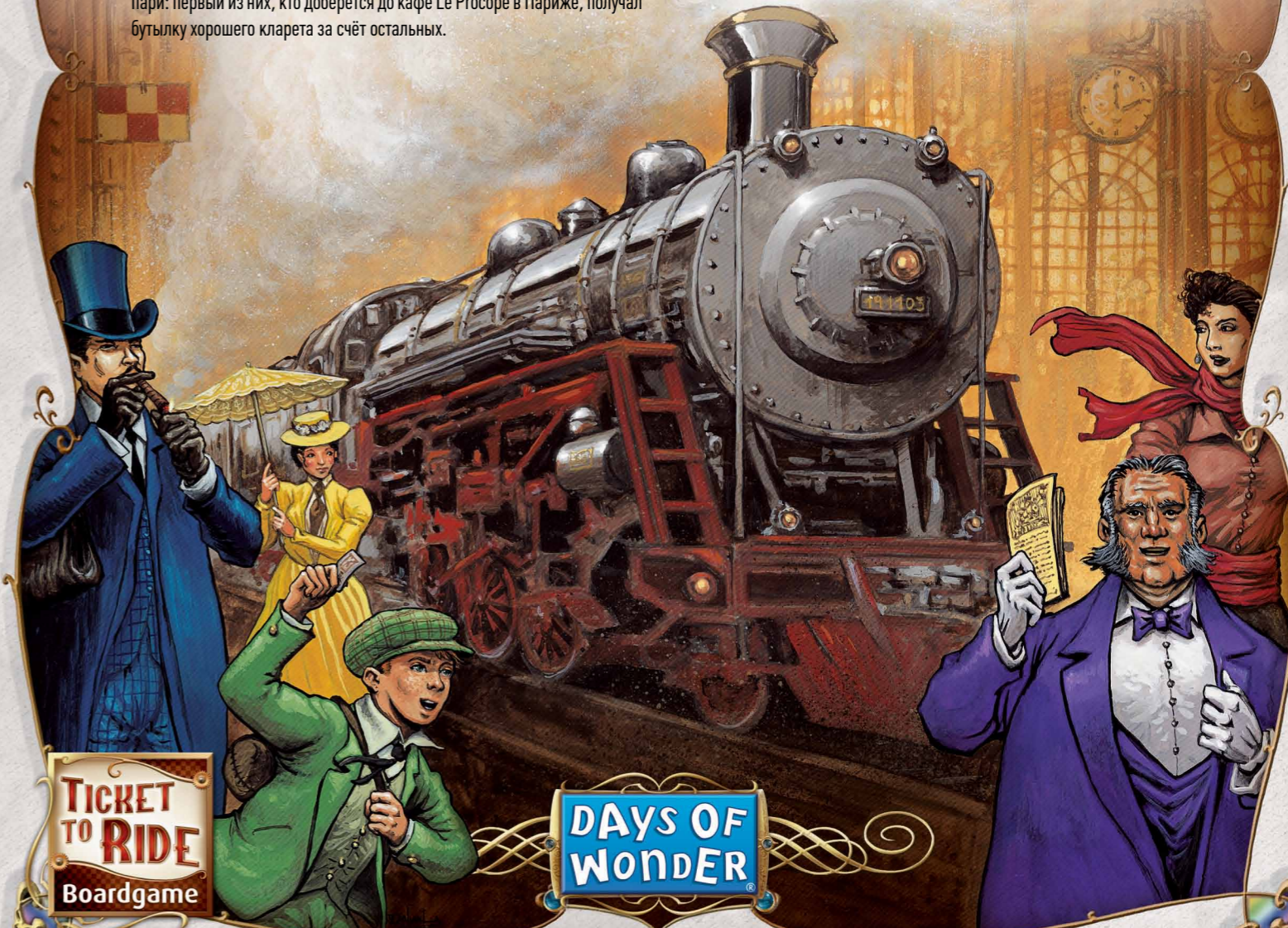
По СЕВЕРО-АМЕРИКАНСКИМ СОЕДИНЁННЫМ ШТАТАМ  
С БИЛЕТОМ, БУКЛЕТОМ И ВАГОНОВОЖАТЫМ

Ветреным осенним вечером пятеро старых друзей уединились в кабинете одного из старейших закрытых клубов города. Они бросили свои дела в различных частях света и преодолели многие мили пути, чтобы оказаться здесь именно в этот день — 2 октября 1900 года. Что примечательного в этой дате? За двадцать восемь лет до этого в Лондоне эксцентричный джентльмен по имени Филеас Фогг заключил пари на 20 000 фунтов, что сможет совершить кругосветное путешествие за 80 дней. Через восемьдесят дней он это пари выиграл, а история его злоключений и триумфа попала во все газеты мира.

В ту пору пятеро друзей учились в одном университете. Под впечатлением от ошеломительного успеха азартной кругосветки Фогга — и под влиянием нескольких пинт местного эля — друзья заключили более скромное пари: первый из них, кто доберётся до кафе Le Procope в Париже, получит бутылку хорошего кларета за счёт остальных.

Путешествия стали традицией для молодых людей. Каждый год они встречались в октябре, поднимали тост за здоровье Филеаса Фогга и заключали новое пари, всякий раз усложняя задачу и повышая ставки. Прошло почти три десятка лет. Новый век требует поистине невозможной задачи и невероятной награды за победу. Итак, задача — за семь дней объехать по железной дороге как можно больше городов в Северной Америке. Ставка — 1 миллион американских долларов. Победитель получает всё. Путешествие начинается незамедлительно!

Ticket to Ride предлагает и вам попытать свои силы в решении этой задачи. В соревновании с соперниками попробуйте соединить маршрутами как можно больше городов США и Канады.



TICKET TO RIDE  
Boardgame

DAYS OF WONDER



## СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ Игровое поле (карта Северной Америки)
- ◆ 240 вагончиков (по 45 штук синего, красного, зелёного, жёлтого и чёрного цветов + по 3 запасных вагончика каждого цвета)
- ◆ 146 карт, а именно:



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



30 карт маршрутов



1 карта-бонус за самую длинную непрерывную дорогу



5 памяток

- ◆ 5 маркеров подсчёта очков (по 1 каждого цвета)
- ◆ Правила игры

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите поле на столе. Выдайте каждому игроку комплект из 45 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 по 4 на руку каждому игроку 2. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем вскройте верхние 5 карт и выложите их в ряд 3.

Карту-бонус разместите лицом вверх рядом с полем 4.

Перетасуйте карты маршрутов и сдайте по 3 каждому игроку 5. Каждый должен изучить доставшиеся ему маршруты и оставить себе как минимум два, хотя вправе сохранить и все три. Те маршруты, от которых игроки отказываются, уберите под колоду маршрутов. Затем положите эту колоду рубашкой вверх рядом с полем 6. Взятые карты маршрутов игроки хранят в тайне от соперников до конца игры.

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;
- ◆ создание самой длинной непрерывной дороги.

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

## ХОД ИГРЫ

Первым ходит тот, кто посетил больше американских городов (либо просто 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, вы можете либо выбрать одну из пяти вскрытых карт, либо вытянуть карту вслепую из колоды. Если вы взяли вскрытую карту со стола, тут же выложите ей 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 вы берёте вскрытый локомотив, вторая карта вам не положена (подробнее в разделе «Карты составов»).

**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 хотя бы 1 из них. Те маршруты, которые не хотите оставлять, подложите рубашкой вверх под низ колоды.

## 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, ими можно заменить составы любого цвета. 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. 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.

**Важно:** если вы вытянули локомотив в закрытую из колоды, вы сохраняете право взять вторую карту состава.

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.

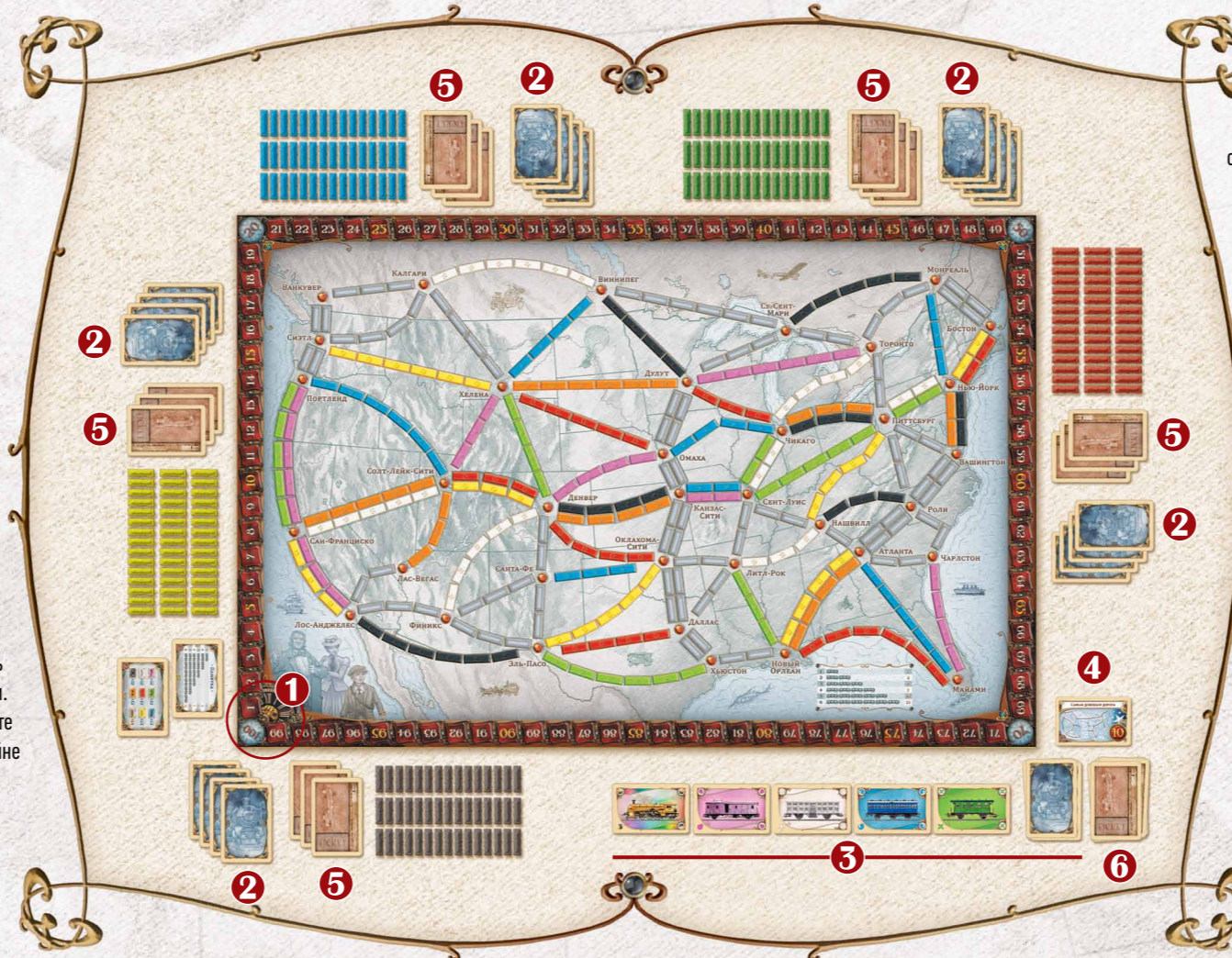
## Перегон

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.

**Важно:** поскольку локомотив заменяет состав любого цвета, вы можете разыгрывать локомотивы вместо недостающих составов. Вы вправе даже пройти перегон без составов, только локомотивами — если выложите нужное количество таких карт.

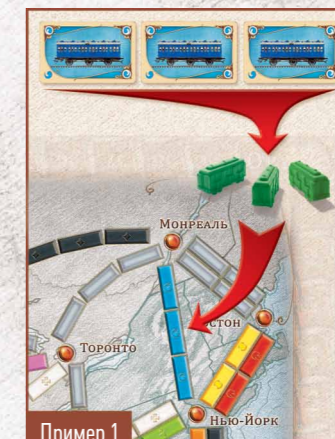
Игрок выставляет на каждое звено пройденного перегона свой вагончик. Карты, сыгранные для прохождения перегона, уходят в сброс.

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



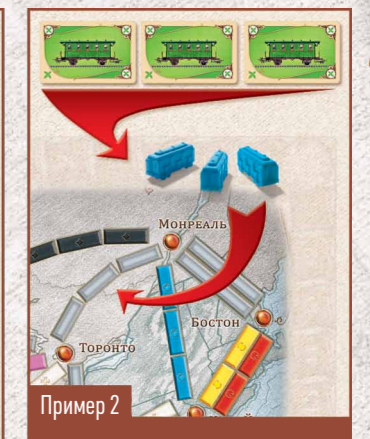
Некоторые города соединены двойными перегонами. В таких случаях игрок может выбрать, какой из двух доступных перегонов он будет проходить, однако один и тот же игрок не вправе занять оба перегона между городами.

**Важно:** в игре вдвоём 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.



Пример 1

Чтобы пройти перегон между Нью-Йорком и Монреалем, игрок выкладывает 3 синих карты составов.



Пример 2

Чтобы пройти перегон между Монреалем и Торонто, игрок вправе выложить 3 карты одного любого цвета (например, зелёного).