

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

THE CROSS-COUNTRY TRAIN ADVENTURE GAME!

По Северо-Американским Соединённым Штатам с билетом, буклетом и вагоновожатым

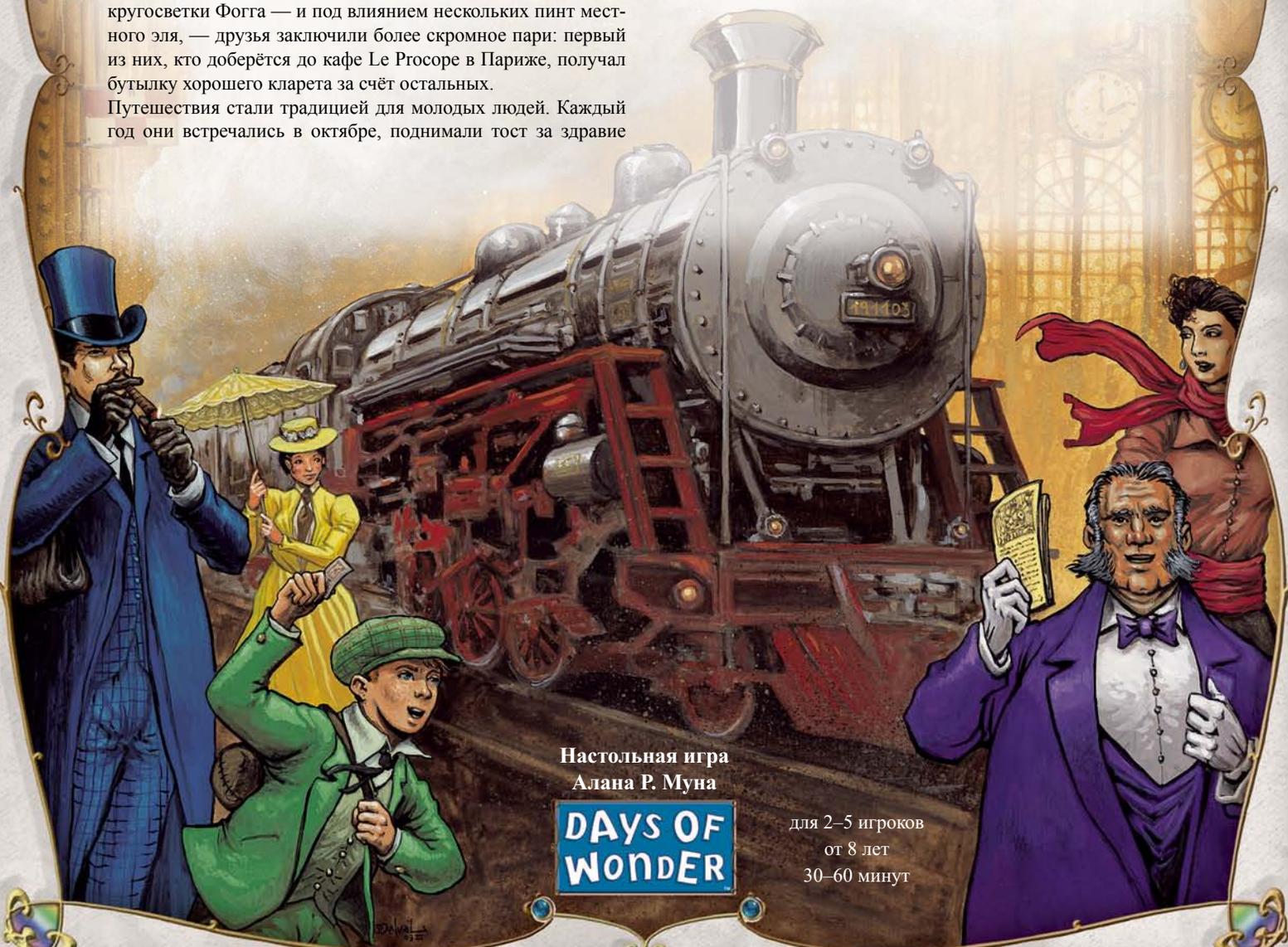
Ветреным осенним вечером пятеро старых друзей уединились в кабинете одного из старейших закрытых клубов города. Они бросили свои дела в различных частях света и преодолели многие мили пути, чтобы оказаться здесь именно в этот день — 2 октября 1900 года. Что примечательного в этой дате? За двадцать восемь лет до этого в Лондоне эксцентричный джентльмен по имени Филеас Фогг заключил пари на 20000 фунтов, что сможет объехать вокруг света за 80 дней. Через восемьдесят дней он это пари выиграл, а история его злоключений и триумфа попала в 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, получал 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. Просло 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.



Настольная игра
Алана Р. Муна

**DAYS OF
WONDER**

для 2–5 игроков
от 8 лет
30–60 минут

СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ Игровое поле с картой Северной Америки и проложенными по ней железнодорожными перегонами.
- ◆ 240 пластиковых вагончиков (по 45 штук синего, красного, зелёного, жёлтого и чёрного цветов + по 3 запасных вагончика каждого цвета).
- ◆ 144 карты, а именно:



110 карт составов (по 12 теплушек, пульманов, цистерн, рефрижераторов, хопперов, товарных, угольных и бригадных вагонов + 14 локомотивов)



30 карт маршрутов

1 памятка

2 рекламные карты

- ◆ 5 маркеров подсчёта очков (по одному синего, красного, зелёного, жёлтого и чёрного цветов).
- ◆ Правила игры (с кодом доступа к Days of Wonder Online на последней странице).

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 нужное число делений.

Перетасуйте карты составов и сдайте по 4 на руку каждому игроку **2**. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем вскрыйте верхние 5 карт и выложите их в ряд **3**.

Карту бонуса 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 2 карты, 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.

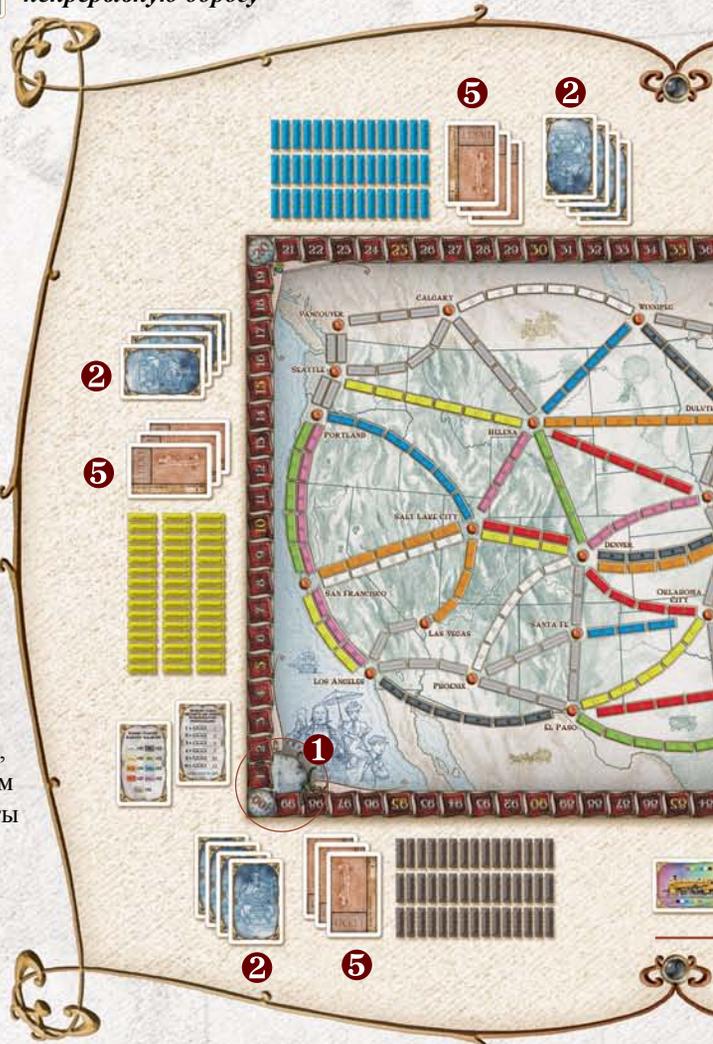
За каждый маршрут, который игрок не успеет пройти до конца партии, очки вычитаются.

ХОД ИГРЫ

Первый ход делает самый опытный путешественник. Затем ходит его сосед слева, и далее 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»).

1 карта бонуса за самую длинную непрерывную дорогу



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 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 вагоны восьми цветов и локомотивы. Цвет вагона показывает, какой перегон на поле можно пройти с его помощью. Так, чтобы пройти чёрный перегон, вам понадобятся чёрные карты хопперов.

Локомотивы — джокеры, ими можно заменить вагоны 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 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 перегон 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 пульмановских вагонов. Серые перегоны можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока.

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

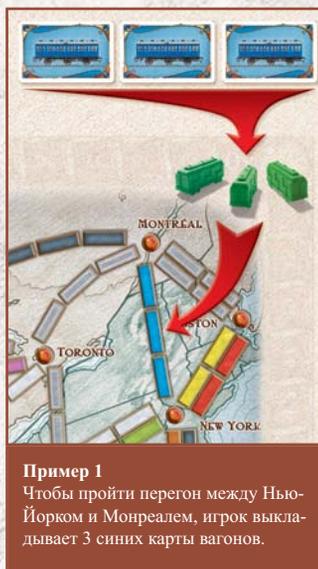
Игрок выставляет на каждое звено пройденного перегона свой вагончик. Карты, сыгранные для прохождения перегона, уходят в сброс.



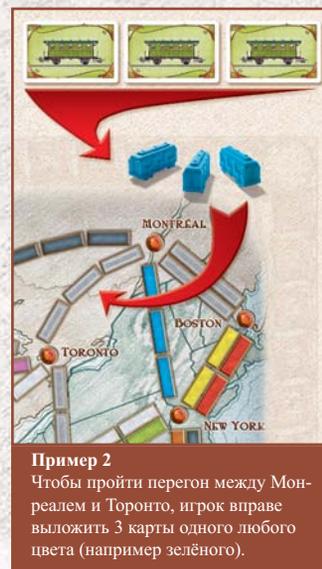
Игрок может пройти любой перегон, который ещё не занят вагончиками. От него не требуется привязывать новый перегон к одному из пройденных им ранее. В свой ход игрок может пройти только один перегон, то есть соединить два соседних города.

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 Торонто, игрок выкладывает 3 синие карты вагонов.



Пример 2
Чтобы пройти перегон между Монреалем и Торонто, игрок вправе выложить 3 карты одного любого цвета (например зелёного).

Таблица начисления очков за перегоны

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 последнему 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 обесчитался.

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 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, чья непрерывная дорога длиннее.

Длина перегона	Количество очков
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15

Как правильно определить длину непрерывной дороги?

Длина дороги измеряется в вагончиках. Общий принцип здесь тот же, что в задачах из серии «нарисуй фигуру, не отрывая карандаша от бумаги и не проводя одну линию дважды». Определяя длину дороги, придерживайтесь двух правил:

- ◆ каждый вагончик учитывается только один раз, и
- ◆ каждый следующий вагончик должен соседствовать с предыдущим.

Таким образом, вы можете включить в свою самую длинную дорогу петли, исходящие из одного и того же города (например, Нью-Йорк — Питтсбург — Чикаго — Торонто — Питтсбург — Нэшвилл), но не кольца, дважды использующие один и тот же перегон (например, Нью-Йорк — Питтсбург — Чикаго — Торонто — Питтсбург — Чикаго — Сент-Луис: в этом случае вагончики на перегоне «Питтсбург — Чикаго» были бы учтены дважды).

Каждый игрок определяет свою самую длинную непрерывную дорогу, и тот, у кого такая дорога окажется наиболее длинной, получает 10 бонусных очков.

Game design by Alan R. Moon
Illustrations by Julien Delval

A special thanks from Alan and DoW to all those who helped play test the game:
Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist

Copyright © 2004-2013 Days of Wonder, Inc.
2215-B Renaissance Drive, Suite 5
Las Vegas, Nevada 89119, USA