

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cécile Daujean

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## UNITED KINGDOM



MAP COLLECTION  
+5+

**DAYS OF WONDER**

2-4	8+	30-60'





Добро пожаловать в Билет на Поезд: Соединённое Королевство - расширение для игры Билет на Поезд, которое заставит вас вспомнить ранние годы железнодорожных приключений. Всё начинается в Англии, в 19-м веке...

Этот буклет с правилами описывает изменения в игре, относящиеся к Карте Соединённого Королевства, и подразумевает, что вы уже знакомы с правилами, впервые представленными в оригинальном "Билете на поезд". Это расширение предназначено для 2-4 игроков. В игре вдвоём или вчетвером игроки могут использовать оба пути двойных перегонов. В игре вдвоём, как только один из путей двойных перегонов занимает, второй становится недоступным.

Чтобы играть в это расширение, вам понадобится всего **35 пластиковых вагончиков** (вместо обычных 45) и фишки подсчета очков из игры Билет на Поезд или Билет на Поезд Европа. Вам не понадобятся карты составов из оригинальной игры, так как дополнение содержит полный, особый набор карт составов, который включает в себя 6 дополнительных карт Локомотивов.

## ЛОКОМОТИВЫ

В начале игры каждый игрок получает локомотив в дополнение к 4 картам составов.



- ♦ Любые 4 карты могут быть сыграны, как локомотив;
- ♦ Когда 3 или более Локомотивов оказываются среди доступных открытых карт, НЕ сбрасывайте их

## КАРТЫ МАРШРУТОВ

Это дополнение содержит 57 карт маршрутов.



В начале игры каждый игрок получает 5 карт маршрутов, из которых должен оставить у себя минимум 2. В процессе игры, если игрок решает взять дополнительные карты маршрутов, он берёт 3, и должен оставить у себя как минимум 1. Сброшенные карты маршрутов из полученных вначале игры или из дополнительных, взятых в середине игры, складываются под низ колоды карт маршрутов, как и в обычном Билете на Поезд.

## ПАРОМНЫЕ ПЕРЕПРАВЫ

Паромные переправы - это особый вид перегонов, соединяющий два соседних города через водное пространство. Их легко определить по значку локомотива, как минимум на одном из участков, составляющих переправу. Чтобы построить переправу, игрок должен выложить по карте локомотива за каждый из символов локомотива на переправе, и обычный набор карт составов соответствующего цвета за оставшиеся участки этой переправы.



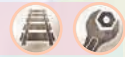
## КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

В этом расширении появляются карты технологий. Игроки начинают игру без технологий. Они могут строить только перегоны из 1 и 2 участков и могут строить их только в Англии. Паромные переправы не могут быть построены.

**Исключение:** Перегон Сауттемpton - Нью Йорк - это особый перегон, который может быть построен в любое время и без любых технологий.

В начале своего хода, до того, как выполнить обычное действие, игрок может сбросить локомотив, чтобы купить ОДНУ карту технологий. Помните, что любые 4 карты могут быть использованы вместо локомотива (или 3, если у вас есть карта технологии Бустер), даже в этом случае.

## Доступные технологии



### Уэльская концессия x4

**Цена: 1 локомотив**

Позволяет строить перегоны в любой из 5 городов Уэльса.



### Ирландская/Французская концессия x4

**Цена: 1 локомотив**

Позволяет строить перегоны в любой из 10 городов Ирландии и во Францию.



### Шотландская концессия x4

**Цена: 1 локомотив**

Позволяет строить перегоны в любой из 10 городов Шотландии.



### Механическая топка x4

**Цена: 1 локомотив**

Позволяет строить перегоны из 3 участков.



### Паровой котел с пароперегревателем x 4

**Цена: 2 локомотива**

Позволяет строить перегоны из 4, 5 или 6 участков. Механическая топка все еще нужна для строительства перегонов из 3 участков.



### Гребные винты x4

**Цена: 2 локомотива**

Позволяет строить переправы.



### Бустер x4

**Цена: 2 локомотива**

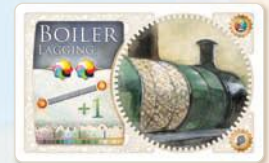
Можете использовать 3 карты вместо локомотива (вместо обычных 4).



### Обшивка котла x4

**Цена: 2 локомотива**

Вы получаете 1 дополнительное очко за каждый построенный перегон.



### Паровые турбины x4

**Цена: 2 локомотива**

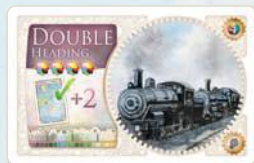
Вы получаете 2 дополнительных очка за каждую построенную переправу. Используя вместе с Обшивкой котла, вы получаете 3 очка за каждую построенную переправу



## Двойная тяга x4

Цена: 4 локомотива

В конце игры вы получаете 2 очка за каждый завершённый маршрут



## Дорожный отвод x1

Цена: 4 локомотива

Вы можете сыграть эту карту чтобы построить перегон, уже занятый другим игроком. Разыгрывая эту карту, вы все еще должны выложить нужное количество карт составов для постройки перегона. Просто поместите ваши вагоны на карту рядом с вагонами другого игрока. Вы должны построить перегон сразу, как только возьмёте эту карту, и после постройки вы возвращаете карту на стол, таким образом, она может быть снова взята другим игроком.



**Важное замечание:** Довольно часто, игроку необходимо несколько карт технологий для постройки перегона. Смотрите примеры ниже.



Если игрок желает проложить путь из Странраера в Лондондерри, ему понадобятся карты технологий: Шотландская концессия, Ирландская/Французская концессия, Механическая Топка и Винты.



Если игрок желает построить перегон Ньюкасл - Эдинбург, ему понадобятся карты Шотландской концессии и Механической топки.

**Напоминание:** Саутгемптон - Нью Йорк - особый перегон, который может быть построен в любое время и без каких-либо технологий.

## ВАРИАНТ ИГРЫ: ПРОДВИНУТЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Продвинутые технологии могут быть добавлены в игру для повышения её соревновательности. Заметьте, что количество карт Продвинутой технологии ограничено.

## Продвинутые технологии



### Термокомпрессор x1

Цена: 1 локомотив

Постройте два перегона в этот ход, затем верните эту карту.



### Водозаборники x2

Цена: 2 локомотива

Когда вы тянете карты составов, вы можете брать вслепую 3 карты вместо 2.



### Рисковые контракты x1

Цена: 2 локомотива

В конце игры получите 20 очков, если завершили больше всех маршрутов. В обратном случае - потеряйте 20 очков



**Эта карта должна быть приобретена до того, как карты составов будут перемешаны. После того, как карты составов перемешали, эта карта не может быть приобретена, и должна вернуться в коробку.**

### Балансирный вал x1

Цена: 2 локомотива

В конце игры получите 15 очков, если построили самый длинный маршрут. В обратном случае - потеряйте 15 очков.

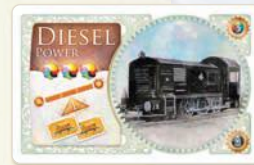


**Эта карта должна быть приобретена до того, как карты составов будут перемешаны. После того, как карты составов перемешали, эта карта не может быть приобретена, и должна вернуться в коробку.**

### Дизельный двигатель x1

Цена: 3 локомотива

При постройке перегона, вы тратите на 1 карту меньше. Вы все еще должны потратить как минимум 1 карту, и вы не можете игнорировать локомотивы на переправах.



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

♦ в этом дополнении нет бонуса за самый длинный маршрут или за самое большое количество завершённых маршрутов.

♦ Некоторые игроки предпочитают подсчитывать очки за построенные перегоны в конце игры, а не сразу после их постройки. Из-за того, что количество очков за некоторые перегоны в этом дополнении может зависеть от карт технологий, таких как *Обширная котла* или *Паровые турбины*, ждать конца игры, чтобы подсчитать очки, не выйдет. Если вы забываете подсчитывать очки сразу после постройки перегона, мы рекомендуем отвести одному из игроков роль судьи, чтобы он передвигал все фишки подсчета очков на протяжении игры или напоминал игрокам сделать это, в случае, если они забудут.



# CREDITS

Game Design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

## PLAY TESTING

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers  
Podziękowania dla testerów • Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare  
Thank you to everyone who contributed: Janet E. Moon, Martha Garcia-Murillo  
& Ian MacInnes, Delight & Seth Merrill, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,  
Jonathan Yost, Ron Krantz, Matthew Kopel

Copyright © 2004-2015 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride United Kingdom  
are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2015  
Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



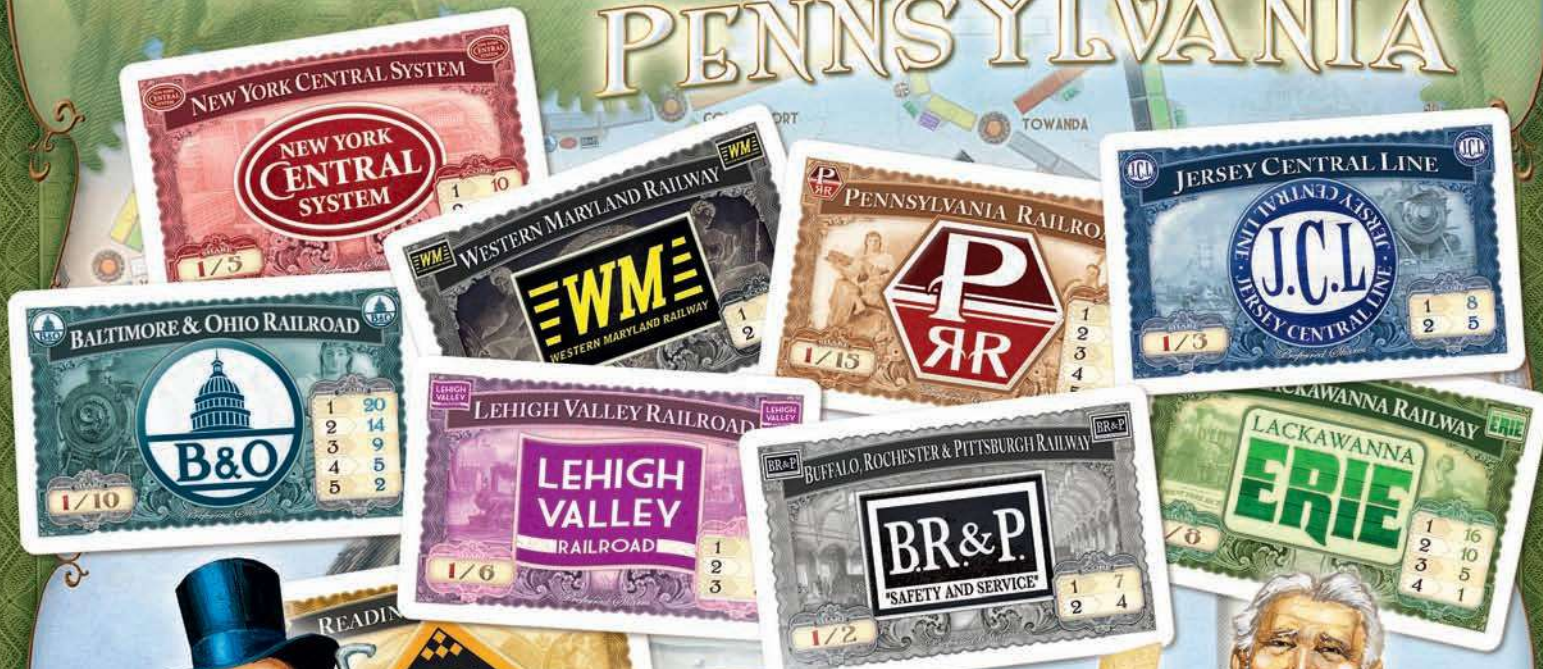
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capelle Dauphan

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE<sup>®</sup>

## PENNSYLVANIA



MAD COLLECTION

+5+

**DAYS OF WONDER**

2-5 8+ 30-60'

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12



## Ticket to Ride® Pennsylvania – дополнение Ticket to Ride о штате с богатой железнодорожной историей, через который проходят известные американские железнодорожные пути. СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ВЛОЖИТЬ СРЕДСТВА В САМЫЕ ПРИБЫЛЬНЫЕ ИЗ КОМПАНИЙ?

Этот буклет с правилами описывает изменения игрового процесса характерные для карты Пенсильвания и предполагает, что вы знакомы с правилами, представленными в оригинальном издании Ticket to Ride. Это дополнение предназначено для 2-5 игроков. Есть особые правила для 2х игроков (смотри ниже).

Это дополнение к игре, требует использования принадлежностей одной из предыдущих версий Ticket to Ride:

- ◆ 45 пластиковых вагонов для каждого игрока и фишки из:
  - Ticket to Ride Europe
  - Ticket to Ride
- ◆ 110 карт вагонов из:
  - Ticket to Ride
  - USA 1910 expansion
  - Ticket to Ride Europe

### БИЛЕТЫ

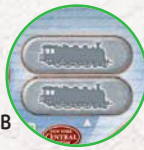
ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ ВКЛЮЧАЕТ 50 БИЛЕТОВ.

В начале игры, каждый игрок получает 5 карт маршрутов (билетов), из которых должен оставить себе не меньше 3. Если в процессе игры игрок хочет взять дополнительные карты маршрутов – он берёт 4 карты и оставляет себе минимум 1. Билеты, которые игроки сбрасывают, вначале или по ходу игры, возвращаются вниз колоды билетов, как в обычных правилах игры Ticket to Ride.



### ПАРОМЫ

Паромы(паромные переправы) - это особые перегоны, соединяющие города разделенные водной преградой их легко отличить по изображению локомотива минимум на одном из звеньев линии перегона.



Чтобы занять паромную переправу игрок должен сыграть одну карту локомотива за каждый символ локомотива на перегоне и нужное число вагонов соответствующего цвета за остальные звенья паромной переправы.

На карте Пенсильвания только две паромных переправы, каждая из которых ведет в Онтарио (Канада). Эти перегоны не соединены друг с другом.

### АКЦИИ КОМПАНИЙ

Перед началом игры разберите 60 акций по названиям железнодорожных компаний. Акции каждой компании расположите по порядку (сначала первая #1 под ней вторая #2 и т.д.)

Обратите внимание, каждая компания имеет разное число акций.



Когда игрок занимает перегон, он так же может взять верхнюю карту акции любой железнодорожной компании, из списка, расположенного рядом с перегонем, который он занимает. Есть несколько перегонов без знаков компаний. При постройке этих путей игроки не получают акций. Если все акции одной из компаний перегона уже приобретены, игрок должен выбрать акцию другой компании этого перегона.

Игроки держат полученные карты акций, перед собой, рубашкой вверх. Каждый игрок, в любое время, может просмотреть свои акции.



Олег занимает перегон Oil City-Warren. Это позволяет ему взять одну из верхних карт акций Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, или Erie Lackawanna Railroad. Он решает взять акцию Pennsylvania Railroad

### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры игроки сортируют свои акции по компаниям, подсчет очков идет по каждой компании.

◆ Игрок с большинством акций компании получает наибольшее количество очков (1 место, как показано на картах акций) второй по числу акций игрок получает очки за 2 место и т.д. Игрок не получает ничего, если не имеет акций компании.

1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

◆ Если два или больше игроков имеют одинаковое количество акций, тогда 1 место получает игрок с акцией более низкого порядка, так как он первым вложил средства в железнодорожную компанию.



◆ Если акционеров больше количества позиций, приносящих очки, игроки которым не хватило позиций не получают очков.

15ю очками Путешественника награждается игрок, который закончил большинство билетов к концу игры. Если несколько игроков претендуют на эту награду они все получают очки. Незаконченные билеты при этом подсчете не учитываются.

### ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

При игре вдвоем, игра идет с воображаемым третьим игроком - «БОЛВАНом», к вышеизложенным правилам прибавляются следующие изменения:

◆ Всякий раз, когда игрок берет Акцию компании, он выбирает Акцию Запаса и для «болвана» (среди доступных на перегоне, который он только что занял) Эту акцию кладут рубашкой вверх рядом с другими.

◆ В конце игры, до подсчета очков за акции железнодорожных компаний, перемешайте акции «болвана», сосчитайте, и откройте половину из них (округляя в большую сторону)

◆ Эти акции «болвана» должны быть учтены при подсчете очков за акции компаний. Старайтесь не уступать ему очков.

Пример: для B&O Railroad, Лена держатель 2х акций, у «болвана» так же 2 акции. У Саши 1 акция. Лена получает 20 очков. Саша получает 9 очков.



**НЕМНОГО ТЕКСТА ИЗ КНИГ ПРО ПАРОВОЗЫ И КАРТИНКА, ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРОЧУВСТВОВАТЬ АТМОСФЕРУ ИГРЫ И ЗАПОЛНИТЬ МЕСТО. ВСЕМ УДАЧНОЙ ИГРЫ!**

Наш план был очень плохо разработан, так как никто из нас не участвовал раньше в ограблении поездов. По расписанию экспресс подходил к водонапорной башне в 11:15 вечера. Ровно в одиннадцать я и Том залегли по одну сторону полотна, Джим и Аик по другую. Когда поезд стал приближаться и я увидел, как свет головного фонаря разрезает тьму, услышал, как паровоз со свистом выпускает пар, у меня затряслись поджилки. Я готов был год отработать на ранчо бесплатно, лишь бы выйти сейчас из игры. Самые рискованные ребята потом говорили, что им тоже было не по себе, когда они в первый раз шли на дело.

**«ГЕНРИ "ОГРАБЛЕНИЕ Поезда"»**

В 1784 г. сотрудник Уатта Мардок построил небольшой трёхколёсный паровой экипаж. Он мог передвигаться по грунтовой дороге со скоростью лошади, т.е. 12-14 км/ч. но нападки духовенства усмотревшего в этом "нечистую силу", заставили прекратить опыты с колесницей Мардока.

В 1802 г. Тревитик, ученик Мардока, построил паровоз, передвигавшийся по грунтовой дороге. В 1803 он поставил свой паровоз на гладкие, чугунные рельсы. На этом паровозе были один цилиндр, маховое колесо и зубчатая передача к колёсам. Такой паровоз имел практическое применение на частной железнодорожной ветке в Южном Уэльсе в Англии.

Паровоз Тревитика считается "праотцом паровозов", потому что это был первый железнодорожный паровоз в полном смысле этого слова.

**проф. Мокрицкий  
"История паровозостроения СССР"**

Если говорить о внешности машиниста Лукаса (которого, кстати сказать, несколько не волновало, нужен ли кому-то там его паровоз или нет), то его можно было бы назвать настоящим крепышом — небольшого роста, кряжистый, круглолицый, он чем-то напоминал упругий резиновый мячик. На голове у него всегда красовалась фуражка, а сам он ходил в неизменном рабочем комбинезоне. Глаза у него были голубыми, такими, как небо над Медландией в ясную погоду.

**Михаэль Энде  
"Джим Пуговка и машинист Лукас"**



– Парень мой ходит пока на соломе, но хочу перейти на алмаз, – сказал Моррис. – Ты с чем управлялся?

– Пенсильванский алмаз.

– А я тут местный нашел.

По всем дорогам машинисты и кочегары, стрелочники и сцепщики говорят на своем языке, и к этому надо привыкнуть. Солома – это дрова, алмаз – уголь. Поначалу не все бывает понятно на железной дороге.

– Ну пойдем, покажу тебе парня, – сказал Моррис.

На запасном пути стоял его паровоз. Я сразу оценил машину. Это был небольшой аккуратный локомотив с парой огромных ведущих колес под самой будкой. Я сразу определил: тип «крэмптон», редкая птичка. Он походил, скорее, на быстрый экипаж, чем на тяжелую машину. Корпус весь темно-синий, облучи желтые, колеса красные. Медные поручни так и горят. Колокол, передний фонарь и готические окна в узорах. Через будку медная дощечка с литой надписью «Пегас».

Что и говорить, хоть на парад выезжай. Перед «скотоловом», передней решеткой, опущенной на самые рельсы, пристроен букет полевых цветов.

– Да!.. – протянул я восхищенно. – Кофейник что надо. Чей?

– Мой, – коротко ответил Моррис.

**КОНСТАНТИН СЕРГИЕНКО  
"УВЕЗИ НАС, ПЕГАС!"**

**CREDITS**

Game Design by Alan R. Moon  
Illustrations by Julien DelvalGraphic  
Design by Cyrille Daujean  
Translation into Russian by spirits...

**PLAY TESTING**

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers • Podziękowania dla testerów  
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare  
Thank you to everyone who contributed: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis,  
Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot



ЭПОХА ПАРОВОЗОВ ОСТАЛАСЬ В ПРОШЛОМ, НО Я, ПОЖАЛУЙ, ОСТАВЛЮ МЕСТО НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ДЛЯ ЗАМЕТОК И ИСТОРИИ. НА СЛУЧАЙ ЕСЛИ НУЖНО БУДЕТ ЕЁ ДОПИСАТЬ....