

Вы можете проложить любой открытый маршрут на поле, даже если он не соединен с ранее проложенным вами маршрутом. Вы не можете прокладывать более одного маршрута за ход.

Если у вас недостаточно пластиковых фигурок автобусов, чтобы разместить по одному на каждом участке данного маршрута, вы не можете проложить этот маршрут.

Когда вы прокладываете Маршрут, вы сразу же записываете полученные очки, основываясь на Таблице Счетов Маршрутов, напечатанной на поле, и соответственно перемещаете Маркер Подсчета очков на Треке Подсчета очков.

Вы можете проложить Желтый маршрут длиной три клетки, сбросив любой из следующих наборов карт:



Взять карты билетов-целей

Каждая карточка билета-цели имеет два местоположения и ценность в победных очках. В конце игры вы набираете баллы за каждую выполненную вами карту билета-цели или теряете сумму баллов за незавершенные карты.

Чтобы выполнить карточку билета-цели, вы должны соединить два пункта, изображенных на карточке, создав непрерывный путь из маршрутов, которые вы проложили. У вас может быть любое количество карт билетов-целей. Это действие позволяет вам взять больше таких карт. Для этого возьмите две карты сверху колоды карт билетов-целей. Вы должны оставить на руке хотя бы одну из этих карт, но можете оставить обе, если хотите. Все возвращенные карты помещаются под низ колоды карт билетов-целей. Вы не можете сбросить карту билета-цели, если вы решили оставить ее.

Если в колоде осталась только одна карта билета-цели, вы все равно можете выполнить это действие, но эту карту придется оставить в руке. Карты билетов-целей и их текст должны храниться в тайне от других игроков до конца игры.



Чтобы закончить Район, игрок должен соединить каждое Место с другим Местом в этом Районе.



КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Когда у игрока в запасе остается два или меньше пластиковых Автобуса, каждый игрок - включая этого игрока - получает последний ход. Затем игра заканчивается, и игроки подсчитывают свои окончательные результаты:

Игроки должны были уже учесть очки, которые они заработали, когда они прокладывали Маршруты. Чтобы убедиться, что при этом не было допущено ошибок, вы можете пересчитать очки за Маршруты каждого игрока.

Затем каждый игрок раскрывает все свои карты билетов-целей, добавляет значение каждой карты, которую он завершил, к своему счету и вычитает значение каждой карты, которую он не смог завершить.

Наконец, каждый игрок оценивает значение каждого района, который он завершил. Район состоит из локаций одного цвета и номера. Это число также является количеством Баллов Района. Чтобы завершить Район, игрок должен связать каждое Место с другим Местом в этом Районе, в произвольном порядке.

5

Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает игру. В случае ничьей побеждает тот из соперников, у кого в запасе большее количество карт билетов-целей. Если игроки все еще делают ничью, они счастливо делятся победой.

Альберт

Game design by Alan R. Moon

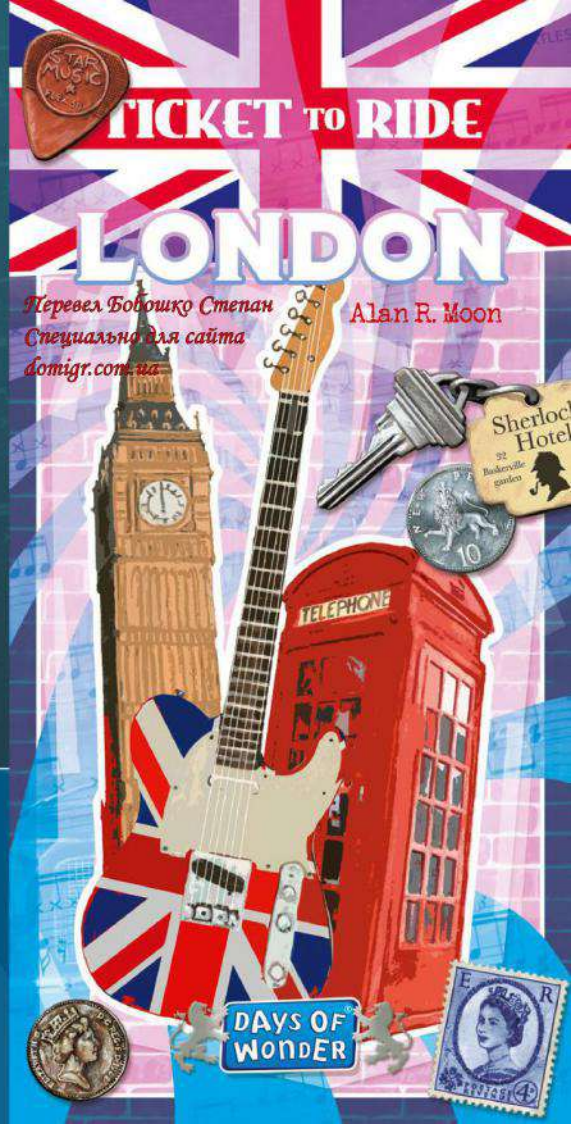
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Editing by Jesse Rasmussen

Aspecial thanks from Alan and DoW to all those who helped play test the game: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2019 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



Гипнотический ритм рок-музыки разливается по лондонским улицам вместе с молодыми людьми, одетыми настолько умно, насколько вам угодно. Ваш туристический автобус ходит по городу и направляется к следующему пункту назначения, но вам интересно сойти с него и совершать поездку по городу на знаменитом дабл-декере - двухэтажном автобусе, ведь это так круто!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле в центре стола. Каждый игрок берет себе набор цветных пластиковых автобусов вместе с соответствующим маркером подсчета очков и размещает этот маркер подсчета очков на старте ①.
- Перемешайте Транспортные карты и раздайте стартовую руку из двух карт каждому игроку ②. Поместите оставшуюся колоду Транспортных карт рядом с полем и переверните пять верхних карт из колоды лицевой стороной вверх ③. Если при этом три из пяти закрытых карт являются автобусными картами, немедленно сбросьте все пять карт и переверните пять новых, чтобы заменить их.

- Перемешайте карточки билетов-целей и раздайте по две каждому игроку ④. Каждый игрок должен посмотреть свои карточки целей и решить, какие карты он хочет оставить. Каждый игрок должен оставить хотя-бы одну карту, но может оставить обе. Если игрок решает оставить только одну, возвращенная карта помещается вниз колоды билетов. Затем поместите эту колоду рядом с полем ⑤. Игроки должны хранить в тайне свои карты билетов-целей до конца игры.

Теперь Вы готовы начать игру!

