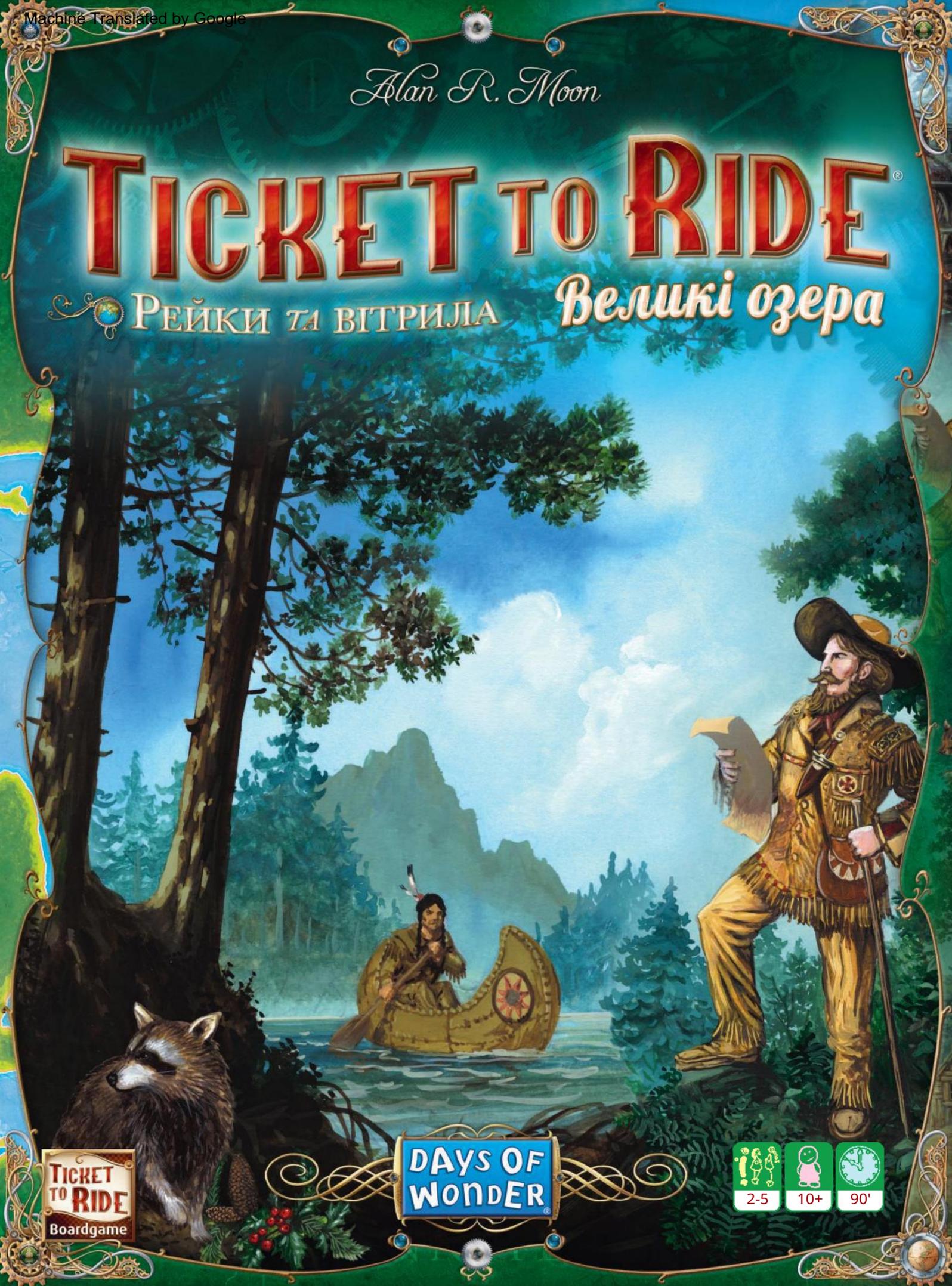


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

РЕЙКИ ТА ВІТРИЛА

Великі озера



TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

2-5

10+

90'

Пять Великих озер площадью почти 100 000 квадратных миль
 главной достопримечательностью с североамериканского
 разных компаний предлагают круизы по озерам Верхнее, Мичиган,
 Гурон, Эри и Онтарио, причартовываясь в многочисленных
 гаванях региона. Наслаждайтесь закатом на озере Мичиган из
 чикагской гавани, откройте для себя животворную красоту озера
 Верхнее и путешествуйте по тайным тропам гуронов к победе...

Содержимое игры

Чтобы играть на поле «Великие озера», вам нужны следующие компоненты:

и 1 игровое поле (с торной «Великие озера» вверх)

- 140 карт путешествий

80 карт вагонов

(по 11 штук фиолетового, желтого, зеленого, красного, черного и белого цветов)



14 карт джонеров (локомотивов/суден)



60 карт судов

24 карты единичных судов (по 4 каждого цвета)



36 карт двойных судов (по 6 каждого цвета)



- 55 карт маршрутов



и 165 фишек вагонов (по 33 сине, красного, зеленого, желтого и черного цветов)

и 160 фишек судов (по 32 каждого цвета)

и 15 фишек портов (по 3 каждого цвета)

и 5 маркеров подсчета очков

Приготовление к игре

Положите поле на центр стола.

Отдельно перетасуйте карты вагонов и судов. Раздайте по 2 карты вагонов и по 2 карты судов каждому игроку.

Раздайте каждому игроку по 5 карт маршрутов. Каждый игрок должен оставить себе как минимум 3 карты. Все невыбранные игроками карты маршрутов положите вниз под низ бревна.

Каждый игрок получает по 33 фишки вагонов и 32 фишки судов одного цвета. Выбрав исходные карты маршрутов, каждый игрок должен сбросить 15 фишек. То есть у каждого игрока должна остаться любая комбинация из 50 фишек (например, 22 вагона и 28 судов). Свернутые фишки с верните в коробку. Игроки тайно выбирают свои комбинации вагонов и судов. После того, как каждый делает свой выбор, все одновременно показывают свои фишки. Если один или несколько игроков впервые играют на этой карте, то советуем всем начинать игру с 27 вагонами и 23 судами. Если вы играете на этой карте, ни один игрок не может иметь более 33 вагонов или 32 судна.

Каждый игрок получает по 3 фишки и портов.

Цель игры

Цель игры — набрать как можно больше победных очков.

Вы набираете очки по:

и прокладывание участка между двумя соседними городами на карте;

и завершение непрерывного пути между двумя городами, указанными в задании вашей карты маршрута;

и построение портов в городах, указанных в задании вашей карты маршрута.

Если в конце игры вы не смогли завершить задание своей карты маршрута, то вычитаете ее очки от суммы набранных вами очков за игру.

Течение игры

Игру начинает тот, кто больше всего путешествовал, а дальше игроки выполняют ходы по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить одно и только одно из

пяти действий: **Взять карты путешествий.** Игрок берет 2 карты путешествий (или только 1, если он выбрал карту джокера, лежащую навзничь. Подробнее об этом в разделе «Джокеры» на с. 4).

Проложить участок. Чтобы проложить определенный участок, игрок должен сыграть с руки количество карт вагонов или судов, что соответствует количеству ячеек этого участка. Затем игрок размещает по 1 фишке с своих вагонов (или судов) в каждой ячейке выбранного участка и набирает очки в зависимости от его

длины. **Взять новые карты маршрутов.** Игрок берет 4 верхних карты из бревна маршрутов и должен оставить себе по крайней мере 1 из

них. **Построить порт.** Игрок строит порт в городе, в который он проложил по крайней мере 1 участок.

Обменять фишки. Игрок возвращает в коробку определенное количество пластиковых фишек вагонов из своего запаса и берет оттуда столько же фишек судов или наоборот.

Важное примечание

Если вы уже играли на карте «Карта мира», прочтите секции, обозначенные символом Больших озер. Все остальные правила такие же.



Взять карты путешествий

Карты путешествий лежат двумя отдельными бревнами в соответствии с их типом: бревно вагонов и бревно судов. Цвета карт путешествий (фиолетовый, желтый, зеленый, красный, черный и белый) совпадают с цветами участков на карте.

Выполняя это действие, игрок берет на руку до 2 карт путешествий. Каждую из них можно взять из 6 открытых карт, лежащих у поля или с верхнего закрытого бревна (вслепую). Если игрок берет открытую карту, то должен немедленно положить на ее место верхнюю карту из бревна вагонов или судов (по своему выбору). Поэтому в течение игры у поля могут лежать лицом вверх различные комбинации карт путешествий: 6 карт вагонов; 6 карт судов; по 3 карты каждого типа; 2 карты одного типа и 4 карты другого; 1 карта одного типа и 5 карт другого.

Если игрок берет одну открытую карту джокера (вагон/судно), то в этот ход он больше не берет карт (см. раздел «Джокеры» ниже). Если в любой момент игры среди 6 открытых карт путешествий 3 карты оказываются джокерами, то все 6 карт нужно немедленно положить в соответствии с бросками и выложить навзначь 6 новых карт (по 3 из каждого бревна). Игрок может иметь на руке

сколько угодно карт. Когда исчерпывается любое бревно, надо перетасовывать соответствующий бросок и образовать новое бревно, положив его вниз. Тщательно тасуйте карты, ведь обычно их сбрасывают только ветными наборами. В маловероятной ситуации, когда даны в колоде,

ни в сбросе нет карт (все карты на руках игрока) и невозможно образовать новое бревно, игрок не может выполнить это действие. Вместо этого он должен выполнить одно из других действий.

Джокеры

Джокеры – это особый тип карт путешествий. Их можно играть вместо карт вагонов или судов любого цвета, а также вместе с ними во время прокладки участка. Если игрок во время

своего хода берет открытую карту джокера, то в этот ход он больше не берет карты. Если игрок выложил джокера лицом вверх вместо взятой им первой карты или если он уже взял любую карту, но не открыл джокера, то он не может взять открытую карту джокера как свою вторую карту. Однако если игроку повезло с первой картой, вслепую взяв из бревна джокера, то он может в этот ход взять еще 1 карту по правилам, описанным выше.

Примечание. Карты джокеров можно использовать для строительства портов (см. «Порты» на стр. 6).

Проложить участок

Участки с прямоугольными ячейками – это железнодорожные участки, которые могут содержать только фишки вагонов, но не судов. Участки с овальными ячейками – это морские участки, которые могут содержать только фишки судов, но не вагонов. Каждый участок может содержать пластиковые фишки только одного типа. Чтобы

проложить участок, игрок должен сыграть с руки набор карт, количество, цвет и тип которых соответствует количеству, цвету и типу ячеек (для вагонов или судов) выбранного участка. Для прокладки большинства участков нужно сыграть карты определенного цвета. К примеру, проложить зеленый железнодорожный участок можно с помощью зеленых карт вагонов. Участки с серым цветом можно прокладывать набором карт любого цвета соответствующего типа (вагонов или судов).

Примечание. Многие карты судов содержат изображение двух судов. Это карты двойных судов. Прокладывая участок с помощью этих карт, вы можете разместить до 2 судов за каждую карту двойного судна. Например, чтобы проложить морской участок из 5 ячеек, вы можете сыграть 2 карты двойных судов и 1 карту единичного судна или 3 карты двойных судов (однако в этом случае вы все равно выложите только 5 фишек судов).



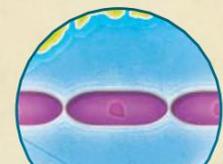
Карта вагона



Карта судна



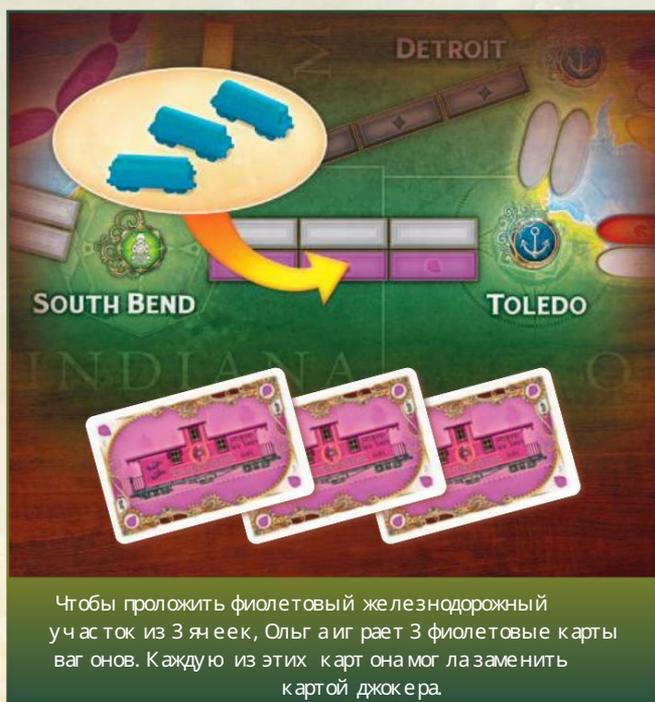
Железнодорожный участок



Морской участок



Прокладывая участок, игрок выставляет в каждую ячейку свою фишку вагона (или судна) и сбрасывает набор карт, использованный для ее прокладки. Затем игрок немедленно набирает победные очки и перемещает свой маркер на соответствующую шкалу количества делений трека очков (см. таблицу в нижней части игрового поля).



Игрок может проложить любой свободный участок на поле и не обязан соединять его с любым своим ранее проложенным участком. В свой ход игрок может проложить всего 1 участок.

Двойные участки

Некоторые города соединены двумя параллельными участками. Каждый игрок может проложить только один участок между такими городами.

Внимание! В игре вдвоем или втроем можно проложить только один из двух параллельных участков.



Между несколькими городами есть и железнодорожный участок, и морской участок (Дулут - Тандер-Бей и Маскегон - Траверс-Сити). Их не считают двойными участками.

Взять новые карты маршрутов

В свой ход игрок может принять новые карты маршрутов. Для этого он берет 4 верхних карты бревна маршрутов. Если в колоде меньше 4 карт, то игрок берет все доступные карты. Взяв карты маршрутов, игрок

должен оставить себе по крайней мере 1 из них, но может оставить 2, 3 или все 4 карты. Все невыбранные карты маршрутов игрок кладет вниз под низ бревна. Маршруты, которые игрок не вернул в колоду в этот ход, остаются у него до конца игры. Он не может их сбросить во время следующего хода.

На карте маршрута обозначены города, которые игрок должен соединить, выложив с своими фишками непрерывный путь между ними. Если игрок смог выполнить задание карты маршрута, то в конце игры он добавляет в свой счет очки, указанные на этой карте. Если же игрок не выполнил задание, то он должен отнять эти очки.

Очки за порты



Порты можно строить только в городах, обозначенных с индикатором ветряной мельницы и символом корабля. В каждом портовом городе может быть только 1 порт. Игрок может построить порт только в том портовом городе, в который он проложил по крайней мере 1 участок любого типа (железнодорожный,

или морскую).

Чтобы построить порт, игрок должен сыграть 2 карты вагонов и 2 карты судов. Все 4 карты должны быть одного цвета и содержать символ порта. Судов каждого цвета (все карты единичных судов содержат этот символ).

В конце игры игрок набирает такое количество очков за каждый свой порт:

10 очков за один свой завершённый маршрут с этим портом;

20 очков за два своих завершённых маршрута с этим портом;

30 очков за три или более своих завершённых маршрута с этим портом.

Если игрок имеет 2 или более портов, указанных на одной карте маршрута, он набирает очки за каждый из этих портов. Вы

не обязаны строить порты, но за каждый свой не построенный порт вы теряете 4 очка в конце игры.



Символ корабля на 4 картах вагонов и 4 картах судов каждого цвета (все карты единичных судов содержат этот символ).



Петр играет 1 карту джокера и 1 желтую карту судна, а также 2 желтые карты вагонов, чтобы построить порт в Перри-Саунде.



София построила порт в Чикаго и ещё один в Монреале.



Она выполнила задачи таких карт маршрутов: Чикаго - Тимминс, Чикаго - Монреаль, Монреаль - Нью-Йорк.

София набирает 20 очков за порт в Чикаго, ведь она завершила 2 маршрута, в которых указано Чикаго.

София также набирает 20 очков за порт в Монреале по той же причине.

Обменять фишки

В течение игры игроку может не хватить фишек определённого типа. В таком случае каждый может обменять любое количество фишек одного типа из своего запаса на фишки другого типа из коробки (1 вагон на 1 судно и наоборот). Игрок добавляет новые фишки в свой запас, а обменные возвращает в коробку. За каждую обменную фишку игрок теряет 1 очко. Игрок может обменивать фишки в течение игры столько раз, сколько захочет, но только тогда, когда в коробке ещё есть фишки нужного типа.



Олег решает обменять 2 судна на 2 вагоны. В результате он теряет 2 очка, и его ход завершается.

Конец иг ры

Если после завершения хода в запасе любого игрока остается одна или более фишек (независимо от их типа), то все игроки (вместе с этим игроком) выполняют еще по 2 хода. После этого происходит окончательный подсчет очков. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

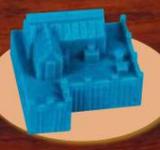
В отличие от других игр серии Ticket to Ride, в этой игре нет дополнительных очков за самый длинный непрерывный путь или наибольшее количество выполненных задач карт маршрутов.

Победителем становится игрок с наибольшим количеством набранных очков.

Длина участка	Очки
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
5 	10
6 	15
7 	18
8 	21
9 	27

Проложив участок с помощью вагонов или судов, игрок немедленно набирает количество очков, приведенное в таблице подсчета, в соответствии с длиной участка.

Финальный подсчет очков

 <p>Текущий счет</p>	+	 <p>Бонусы и штрафы за маршруты</p>	+	 <p>Очки за порты</p>	+	 <p>-4 очки за каждый не посещенный порт</p>	=	<p>Финальный счет</p>
---	---	--	---	--	---	---	---	-----------------------



ТВОРЦЫ ИГРЫ

Автор: Алан Р. Мун Мун

Иллюстратор: Жюльен Дельваль

Графический дизайнер: Сириль Дожан

Переводчик: Святослав Михайль

Редактор: Елена Науменко

Выражаем благодарности всем тестировщикам: Janet Loon, Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch и Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Koski Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc. День Wonder, День Wonder логотип и маркировка для езды все торговые марки или зарегистрированные торговые марки Days of Wonder, Inc.

All Rights Reserved. Компоненты могут отличаться от изображенных. Не предназначены для использования лицами младше 5 лет. 5 років.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

РЕЙКИ ТА ВІТРИЛА

Свім



TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER

Three circular icons are arranged horizontally. The first icon shows two stylized figures and the text '2-5'. The second icon shows a baby figure and the text '0+'. The third icon shows a clock face and the text '90'.

Мир быс тро меняетс я Железные дорог и с оединяют с траны и континенты по вс ему земному шару, и поездки, обычно длившие с я не неделями, те герь стали делом с читанных дней. Вода тоже перес тала быть с ущес твенным прегятс твием, те герь ог ромные океанс кие лайне ры перевозят по морю с отни пас с ажиров. В этой иг ре вы будете путешес твовать от Лос -Анджелес а до Сиднея, от Токио до Дар-эс - Салама. Так что быс тренько занимайте с вои мес та и приг отовьтес ь к незабываемому путешес твию!

С одержимое иг ры

Чтобы иг рать на поле «Карта мира», вам нужны с ледую щие компоненты:

и 1 иг ровое поле (с стороной «Карта мира» вверх)

- 140 карт путешес твий:

80 карт ваг онов

(по 11 штук фиолетовог о, желтог о, зеленог о, крас ног о, черног о и белог о ц ветов)



14 карт джок еров (ло-
комотивов/с удов)



60 карт с удов

24 карты единич ных с удов (по 4 каждог о ц вета)



36 карт двой ных с удов (по 6 каждог о ц вета)



- 65 карт марцрутов



- и 125 фишек ваг онов (по 25 с инег о, крас ног о, зеленог о, желтог о и черног о ц ветов)
- и 250 фишек с удов (по 50 каждог о ц вета)
- и 15 фишек портов (по 3 каждог о ц вета)
- и 5 марк еров подс чета очков

Приготовление к игре

Положите поле на центр стола.

Отдельно перетасуйте карты вагонов и судов. Раздайте по 3 карты вагонов и по 7 карт судов каждому игроку. Это его начальная рука. Выложите лицом вверх по 3 карты из каждого бревна.

Раздайте каждому игроку по 5 карт маршрутов. Каждый игрок должен оставить себе как минимум 3 карты. Все невыбранные карты маршрутов положите вниз под колоду.

Каждый игрок получает по 25 фишек вагонов и 50 фишек судов одного цвета. Выбрав исходные карты маршрутов, каждый игрок должен сбросить 15 фишек. То есть у каждого игрока должна остаться комбинация из 60 фишек (например, 25 вагонов и 35 судов). Свернутые фишки верните в коробку. Игрок тайно выбирает с собой комбинацию вагонов и судов. После того, как каждый делает свой выбор, все одновременно показывают свои фишки. Если один или несколько игроков впервые играют на этой карте, то советуем всем назначить игрок с 20 вагонами и 40 судами. Если вы играете на этой карте, ни один игрок не может иметь более 25 вагонов или 50 судов.

Каждый игрок получает по 3 фишки портов.

Цель игры

Цель игры — набрать как можно больше победных очков.

Вы набираете очки по:

и прокладывание участка между двумя соседними городами на карте;

и завершение непрерывного пути между двумя городами, указанными в задании вашей карты маршрута;

и построение портов в городах, указанных в задании вашей карты маршрута.

Если в конце игры вы не смогли завершить задание с вашей картой маршрута, то вычитаете ее очки от суммы набранных вами очков за игру.

Течение игры

Игра начинается тот, кто больше всего путешествовал, а дальше игроки выполняют ходы по часовой стрелке. Ваш ход игрок должен выполнить один и только один из пяти действий:

Взять карты путешествий. Игрок берет 2 карты

путешествий (или только 1, если он выбрал карту джокера, лежащую навзничь. Подробнее об этом в разделе «Джокеры» на с. 4).

Проложить участок. Чтобы проложить определенный участок, игрок должен сыграть с руки количество карт вагонов или судов, что соответствует количеству и цвету ячеек этого участка. Затем игрок размещает по 1 фишке с своих вагонов (или судов) в каждой ячейке выбранного участка и набирает очки в зависимости от его

длины. **Взять новые карты маршрутов.** Игрок берет 4 верхних карты из бревна маршрутов и должен оставить себе по крайней мере 1 из

них. **Построить порт.** Игрок строит порт в городе, в который он проложил по крайней мере 1 участок.

Обменять фишки. Игрок возвращает в коробку определенное количество пластиковых фишек вагонов из своего запаса и берет оттуда столько же фишек судов или наоборот.

Важное примечание

Если вы уже играли на поле «Великие озера», прочитайте секции, обозначенные символом мира. Все остальные правила такие же.



Взять карты путешествий

Карты путешествий лежат двумя отдельными бревнами в соответствии с их типом: бревно вагонов и бревно судов.

Выполняя это действие, игрок берет на руку до 2 карт путешествий. Каждую из них можно взять из 6 открытых карт, лежащих у поля или с верх а закрыто бревно (вс легию). Если игрок берет открытую карту, то должен немедленно положить на ее место верхнюю карту из бревна вагонов или судов (по своему выбору). Поэтому в течение игры у поля могут лежать лицом вверх различные комбинации карт путешествий: 6 карт вагонов; 6 карт судов; по 3 карты каждого типа; 2 карты одного типа и 4 карты другого; 1 карта одного типа и 5 карт другого.

Если игрок берет одну открытую карту джокера (вагон/судно), то в этот ход он больше не берет карт (см. раздел «Джокеры» ниже). Если в любой момент игры среди 6 открытых карт путешествий 3 карты оказываются джокерами, то все 6 карт нужно немедленно положить в соответствии с бросом и выложить навзничь 6 новых карт (по 3 из каждого бревна). Игрок может иметь на руке

сколько угодно карт. Когда исчерпывается боевое бревно, надо перетасовывать соответствующий брос и образовывать новое бревно, положив его вниз. Тщательно тасуйте карты, ведь обычно их сбрасывают одноцветными наборами. В маловероятной ситуации, когда даны в колоде,

ни сбросе нет карт (все карты на руках игроков) и невозможно образовывать новое бревно, игрок не может выполнить это действие. Вместо этого он должен выполнить одно из других действий.

Джокеры

Джокеры – это особый тип карт путешествий. Их можно играть вместо карт вагонов или судов любого цвета, а также вместе с ними во время прокладки участка. Если игрок вовремя

своего хода берет открытую карту джокера, то в этот ход он больше не берет карты. Если игрок выложил джокера лицом вверх вместо взятой им первой карты или если он уже взял любую карту, но не открыл джокера, то он не может взять открытую карту джокера как свою вторую карту. Однако если игроку по час тливилось первой картой вс легию взять из бревна джокера, то он может в этот ход взять еще 1 карту по правилам, описанным выше.

Примечание. Карты джокеров также можно использовать для строительства портов (см. Порты на с. 6).

Проложить участок

Участки с прямоугольными ячейками – это железнодорожные участки, которые могут содержать только фишки вагонов, но не судов. Участки с овальными ячейками – это морские участки, которые могут содержать только фишки судов, но не вагонов. Каждый участок может содержать пластиковые

фишки только одного типа. Чтобы проложить участок, игрок должен сыграть с руки набор карт, количество, цвет и тип которых соответствует количеству, цвету и типу ячеек (для вагонов или судов) выбранного участка. Для прокладки большинства участков нужно сыграть карты определенного цвета. К примеру, проложить зеленый железнодорожный участок можно с помощью зеленых карт вагонов. Участки с серого цвета можно прокладывать набором карт любого цвета соответствующего типа (вагонов или судов).

Примечание. Многие карты судов содержат изображение двух судов. Это карты двойных судов. Прокладывая участок с помощью этих карт, вы можете разместить до 2 судов за каждую карту двойного судна. Например, чтобы проложить морской участок из 5 ячеек, вы можете сыграть 2 карты двойных судов и 1 карту единичного судна или 3 карты двойных судов (однако в этом случае вы все равно выложите только 5 фишек судов).



Карта вагона



Карта судна



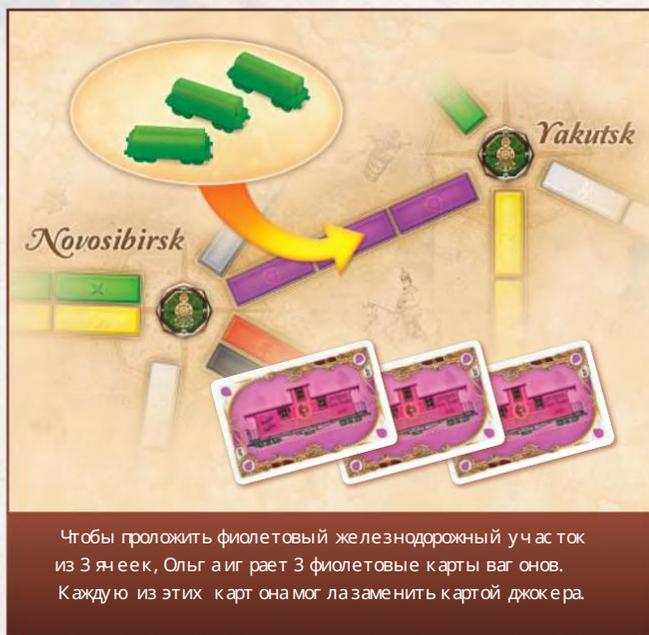
Железнодорожный участок



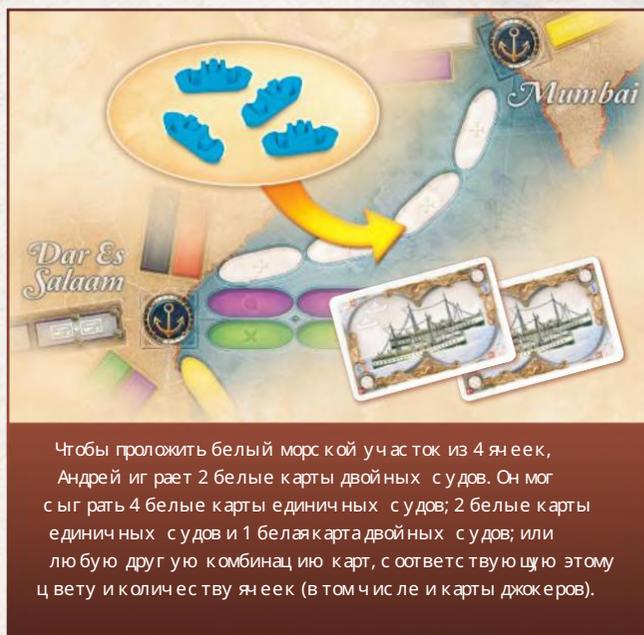
Морской участок



Прокладывая участок, игрок выставляет в каждую ячейку свою фишку вагона (или судна) и собирает набор карт, использованный для прокладки (поля).



Чтобы проложить фиолетовый железнодорожный участок из 3 ячеек, Ольга играет 3 фиолетовые карты вагонов. Каждую из этих карт она может заменить картой джокера.



Чтобы проложить белый морской участок из 4 ячеек, Андрей играет 2 белые карты двойных судов. Он может сыграть 4 белые карты единичных судов; 2 белые карты единичных судов и 1 белая карта двойных судов; или любую другую комбинацию карт, соответствующую этому цвету и количеству ячеек (в том числе и карты джокеров).

Игрок может проложить любой свободный участок на поле и не обязан соединять его с любым своим ранее проложенным участком. В свой ход игрок может проложить всего 1 участок.

Парные участки



Парный участок

Некоторые железнодорожные участки обозначены специальным символом «Пара», указывающим на то, что этот участок проходит по очень тяжелому ландшафту. Чтобы разместить фишку вагона в ячейке с символом «Пара», вам нужно сыграть 2 карты вагонов одного цвета вместо 1 карты. Вы можете играть карты любого цвета, и вам не обязательно использовать карты того же цвета для всех ячеек участка. Карты джокеров можно использовать как 1 из карт пары.



Двойные участки

Некоторые города соединены двумя параллельными участками. Каждый игрок может проложить только один участок между такими городами.

Внимание! В игре вдвоем или втроем можно проложить только один из двух параллельных участков. После прокладки одного из этих двух участков другой участок считается закрытым для остальных игроков.



Двойные участки

Взять новые карты маршрутов

В свой ход игрок может принять новые карты маршрутов. Для этого он берет 4 верхних карты бревна маршрутов. Если в колоде меньше 4 карт, то игрок берет все доступные

карты. Взяв карты маршрутов, игрок должен оставить себе по крайней мере 1 из них, но может оставить 2, 3 или все 4 карты. Все невыбранные карты маршрутов игрок кладет вниз под низ бревна. Маршруты, которые игрок не вернул в колоду в этот ход, остаются у него до конца игры. Он не может их сбросить во время следующего хода.

На карте маршрута обозначены города, которые игрок должен соединить, выложив с своими фишками непрерывный путь между ними. Если игрок смог выполнить задание карты маршрута, то в конце игры он добавляет в свой счет очки, указанные на этой карте. Если же игрок не выполнил задание, то он должен отнять

эти очки. Каждый игрок держит свои карты маршрутов в секрете и открывает их только во время финального подсчета очков. В течение игры игрок может иметь любое количество карт маршрутов.



Важное примечание! На игровом поле «Карта мира» западный (левый) край поля соединен с восточным (правым) краем. Маленькие стрелки в направлении края поля указывают, какие участки соединяют те или иные города.

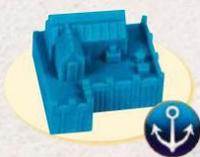


Туристические маршруты

В игре есть 8 туристических маршрутов, на каждой из которых обозначено более двух городов. Если проложенные игроком участки соединяют все города в порядке, указанном на карте туристического маршрута, то игрок набирает максимальное количество очков (большее число в левом нижнем углу карты). Если проложенные игроком участки соединяют все города, но не в указанном на карте порядке, то игрок набирает меньшее количество очков (меньшее число в левом нижнем углу карты). Если же игроку не удалось соединить все города, указанные на карте туристического маршрута, он теряет количество очков, изображенное в правом нижнем углу карты.



Очки за порты



Порты можно строить только в городах, обозначенных синим цветом и символом якоря. В каждом портовом городе может быть только 1 порт. Игрок может построить порт только в том портовом городе, в который он проложил по крайней мере 1 участок любого типа (железнодорожный,

или морскую).

Чтобы построить порт, игрок должен сыграть 2 карты вагонов и 2 карты судов. Все 4 карты должны быть одного цвета и содержать символ порта. Карты джокеров могут заменить любые из этих карт. Символ якоря есть на 4

картах вагонов и 4 картах судов каждого цвета (все карты единичных судов содержат этот символ).



В конце игры игрок набирает такое количество очков за каждый свой

порт: 20 очков за один свой завершённый маршрут с этим портом;

30 очков за два своих завершённых маршрута с этим портом;

40 очков за три или более своих завершённых маршрута с этим портом (всегда учитывайте туристические маршруты).

Если игрок имеет 2 или более портов, указанных на одной карте маршрута, он набирает очки за каждый из этих портов. Вы

не обязаны строить порты, но за каждый свой не построенный порт вы теряете 4 очка в конце игры.



Символ якоря на 4 картах вагонов и 4 картах судов каждого цвета (все карты единичных судов содержат этот символ).



Роман играет 1 карту джокера и 1 желтую карту судна, а также 2 желтые карты вагонов, чтобы построить порт в Лиме.



Ирина построила порт в Буэнос-Айресе и ещё один в Дар-эс-Саламе.



Она выполнила задачу с помощью карт маршрутов: «Буэнос-Айрес – Манила»; «Буэнос-Айрес – Сидней»; «Гамбург – Дар-эс-Салам», а также туристический маршрут «Лagos – Луанда – Дар-эс-Салам – Джибути».

Ирина набирает 30 очков за порт в Буэнос-Айресе, ведь она завершила 2 маршрута, в которых указан Буэнос-Айрес. Ирина также набирает 30 очков за порт в Дар-эс-Саламе по той же причине.

Обменять фишки

В течение игры игрок может не хватать фишек определенного типа. В таком случае в свой ход он может обменять любое количество фишек одного типа из своего запаса на фишки другого типа из коробки (1 вагон на 1 судно и наоборот). Игрок добавляет новые фишки в свой запас, а обменные возвращает в коробку. За каждую обменную фишку игрок теряет 1 очко. Игрок может обменивать фишки в течение игры столько раз, сколько захочет, но только тогда, когда в коробке еще есть фишки нужного типа.



Конец игры

Если после завершения хода в запасе любого игрока остается 1 или менее фишек (независимо от их типа), то все игроки (вместе с этим игроком) выполняют еще по 2 хода. После этого происходит финальный подсчет очков.

Длина участка	Очки
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21

Проложив участок с помощью вагонов или судов, игрок немедленно набирает количество очков, приведенное в таблице подсчета, в соответствии с длиной участка.

В отличие от других игр серии Ticket Ride, в этой игре нет дополнительных очков за самый длинный непрерывный путь или наибольшее количество выполненных задач карт маршрутов.

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

Финальный подсчет очков

Текущий счет

Бонусы и штрафы за маршруты

Очки за порты

-4 очки за каждый непройденный порт

Финальный счет

Cambridge Bay

Reykjavik

Edinburgh

Hamburg

Winnipeg

New

Miami

Ca

Lagos

Luanda

Valparaiso

Buenos Aires

Cape Town

ТВОРЦЫ ИГРЫ

Автор: Алан Р. Мун

Иллюстратор: Жюльен Дельваль

Графический дизайнер: Сириль Дожан

Переводчик: Святослав Михайльчук

Редактор: Елена Науменко

Выражаем благодарность всем творческим: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch и Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

© 2004–2024 Days of Wonder, Inc. День Wonder, День Wonder логотип и маркировка для езды все торговые марки или зарегистрированные торговые марки Days Wonder, Inc.

All Rights Reserved. Компоненты могут отличаться от изображенных. Не предназначено для использования лицами младше 5 лет.

Days of Wonder Online

Зарегистрируйтесь с вашей настольной игрой



Это ваш билет в Days of Wonder Online – онлайн-новое сообщество настольных игр, где можно встретиться с друзьями по интересам! Зарегистрируйтесь с вашей игрой на www.daysofwonder.com и узнайте больше вариантов игр, найдите новые карты и не только. Просто нажмите кнопку New Player и следуйте инструкциям.

www.daysofwonder.com