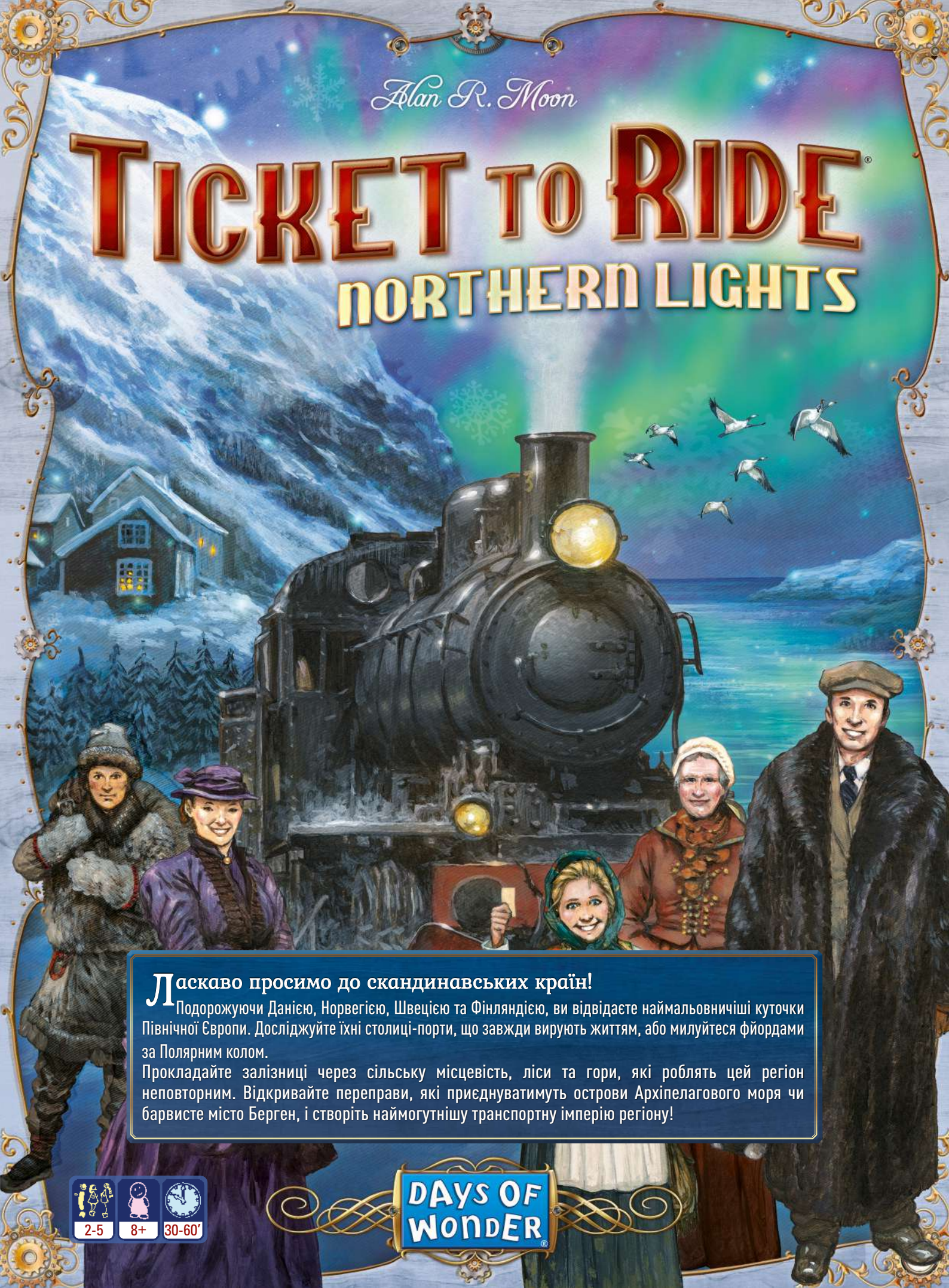


Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

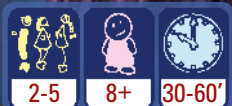
## NORTHERN LIGHTS



**Л**аскаво просимо до скандинавських країн!

Подорожуючи Данією, Норвегією, Швецією та Фінляндією, ви відвідаєте наймальовничіші куточки Північної Європи. Досліджуйте їхні столиці-порти, що завжди вирують життям, або милуйтеся фьордами за Полярним колом.

Прокладайте залізниці через сільську місцевість, ліси та гори, які роблять цей регіон неповторним. Відкривайте переправи, які приєднуюватимуть острови Архіпелагового моря чи барвисте місто Берген, і створіть наймогутнішу транспортну імперію регіону!



**DAYS OF  
WONDER®**

# Вміст гри

- ◆ 1 ігрове поле (мапа Північної Європи)
- ◆ 200 кольорових пластикових фішок вагонів (по 40 кожного з 5 кольорів, а також кілька запасних)
- ◆ 180 ілюстрованих карт, а саме:

55 карт  
маршрутів



11 бонусних карт



114 карт вагонів (по 12 кожного кольору, а також 18 локомотивів)

- ◆ 5 дерев'яних маркерів підрахунку очок (по 1 кожного кольору)
- ◆ 1 книжка правил

## Приготування до гри

Покладіть ігрове поле на центр стола. Кожен гравець отримує набір із 40 вагонів і 1 маркера підрахунку очок вибраного кольору. Усі гравці ставлять свої маркери підрахунку очок на початкову поділку біля числа 100 **1** на треку підрахунку очок, що проходить уздовж краю ігрового поля. Щоразу, коли гравець набиратиме очки, він переміщуватиме свій маркер уперед на відповідну кількість поділок.

Перетасуйте карти вагонів і роздайте по 4 карти на руку кожному гравцеві **2**. Решту колоди вагонів покладіть долілиць біля поля, потім візьміть 5 верхніх карт з колоди й викладіть їх горілиць у ряд **3**.

Перетасуйте бонусні карти, візьміть 4 верхні карти з цієї колоди й викладіть їх горілиць у ряд біля поля **4**. Решту бонусних карт поверніть у коробку.

Перетасуйте карти маршрутів і роздайте по 4 карти кожному гравцеві **5**. Потім покладіть колоду маршрутів біля поля **6**. Кожен гравець переглядає свої карти маршрутів і вирішує, які з них він хоче зберегти. Гравець повинен залишити собі щонайменше 2 маршрути, але за бажанням може залишити всі 4. Якщо ви не хочете залишати собі ту чи іншу карту маршруту, покладіть її під них колоди маршрутів. Гравці зберігають свої карти маршрутів у таємниці до кінця гри.

Усе готово до початку гри!

## Мета гри

Мета гри – здобути якнайбільше очок. Ви набираєте очки за:

- ◆ прокладання ділянки між двома сусідніми містами на мапі;
- ◆ завершення безперервного шляху між двома містами, вказаними в завданні вашої карти маршруту;
- ◆ виконання завдань бонусних карт.

Якщо наприкінці гри ви не змогли завершити завдання своєї карти маршруту, то віднімаєте її очки від суми набраних вами очок за гру.



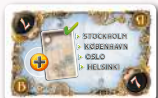
5



2



4



3



1

2



5



6



2



5



# ПЕРЕБІГ ГРИ

Першим виконує хід гравець, який найбільше подорожував. Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. Кожен гравець виконує по 1 ходу за раз, поки не закінчиться гра. У свій хід гравець повинен виконати одну (і тільки одну) з трьох дій:

**Узяти карти вагонів.** Гравець бере на руку до 2 карт вагонів.

**Прокласти ділянку.** Гравець прокладає ділянку між двома сусідніми містами на ігровому полі, зігравши карти вагонів.

**Узяти нові карти маршрутів.** Гравець бере 3 верхні карти з колоди маршрутів і повинен залишити собі принаймні 1 з них.

## УЗЯТИ КАРТИ ВАГОНІВ

У грі є карти вагонів 8 кольорів, а також локомотиви. Кольори карт вагонів збігаються з кольорами ділянок між містами на полі: фіолетовий, синій, оранжевий, білий, зелений, жовтий, чорний, червоний. Карти локомотивів різноколірні, їх використовують як джокери, яких можна грати замість карт вагонів будь-якого кольору, а також разом з ними. Локомотиви також потрібні для прокладання ділянок переправ (див. нижче).

Якщо гравець вирішив виконати цю дію, він може взяти 2 карти. Кожну з цих карт можна взяти з 5 відкритих карт, що лежать у ряді біля поля, або з верху закритої колоди вагонів (наосліп). Якщо гравець бере відкриту карту, то повинен негайно покласти на її місце верхню карту з колоди вагонів.

***Примітка.** На відміну від більшості ігор серії «Ticket to Ride», ви не скидаєте 5 відкритих карт вагонів, якщо 3 або більше з них є локомотивами.*

Гравець може мати на руці скільки завгодно карт. Коли колода вагонів вичерпується, треба перетасувати скид і створити нову колоду. Ретельно тасуйте карти, адже зазвичай їх скидають одноколірними наборами. У малоймовірній ситуації, коли в колоді та скиді немає карт, бо вони всі на руках, гравець не може виконати цю дію. Натомість він може лише прокласти ділянку або взяти нові карти маршрутів.

## УЗЯТТЯ ЛОКОМОТИВІВ

Якщо гравець хоче взяти відкриту карту локомотива, то повинен узяти її першою картою у свій хід і після цього не може взяти другу карту.

***Примітка.** Однак, якщо гравцеві пощастило першою картою наосліп узяти з колоди локомотив, його рахують як одну карту, і в цей хід він може взяти загалом 2 карти.*

## ПРОКЛАСТИ ДІЛЯНКУ

Ділянка — це безперервна послідовність із кількох колірних (іноді сірих) комірок між двома сусідніми містами на мапі.

Щоб прокласти ділянку, гравець повинен зіграти з руки набір карт вагонів, кількість і колір яких збігається з кількістю й кольором комірок вибраної ділянки. Гравець завжди може замінити вагони будь-якого кольору локомотивами (див. приклад 1). Ділянки сірого кольору — це ділянки переправ, які можна прокладати набором карт будь-якого одного кольору (див. «Переправи» далі).

Прокладаючи ділянку, гравець виставляє в кожен її комірок свою фішку вагона. Усі карти, використані для прокладання ділянки, гравець кладе в скид біля колоди. Потім гравець негайно набирає очки й переміщує свій маркер підрахунку очок на відповідну кількість поділок на треку підрахунку очок (див. нижче).

Гравець може прокласти будь-яку вільну ділянку на полі й не зобов'язаний з'єднувати її з будь-якою своєю раніше прокладеною ділянкою. У свій хід гравець може прокласти лише одну ділянку, тобто з'єднати два сусідні міста.

Деякі міста з'єднані подвійними або потрійними ділянками. Один гравець може прокласти лише одну з подвійних чи потрійних ділянок.



#### Приклад 1.

Щоб прокласти жовту ділянку, гравець може зіграти будь-яку з цих комбінацій карт: 2 жовті карти вагонів; 1 жовта карта та 1 локомотив; 2 локомотиви.



#### Приклад 2.

Цю переправу можна прокласти, зігравши набір із 2 карт будь-якого кольору на додачу до 1 локомотива або 2 однакових карт вагонів.



#### Важливо!

- ◆ У грі вдвох чи втрох кожен подвійну ділянку можна прокласти лише один раз. Гравець може прокласти будь-яку з цих двох ділянок, після чого іншу ділянку вважають закритою для решти суперників до кінця гри.
- ◆ У грі вдвох можна прокласти лише одну з потрібних ділянок; в іграх втрох — лише дві з потрібних ділянок. Три з потрібних ділянок можна прокласти лише в іграх для 4 і 5 гравців.

### ПЕРЕПРАВИ

Переправи — це особливі сірі ділянки, що з'єднують сусідні міста водними шляхами. Їх легко відрізнити за сірим кольором і символом (або символами) локомотива, зображеному принаймні на одній комірці ділянки. Щоб прокласти ділянку переправи, гравець повинен зіграти:

- 1 карту локомотива

АБО

- карти вагонів одного кольору

за **кожну** комірку ділянки із символом локомотива, а також потрібну кількість карт вагонів однакового кольору за решту комірок.

### БОНУС УЗЯТТЯ

На деяких ділянках зображено символ бонусу «+ X». Після прокладання одного з таких маршрутів гравець бере з верху колоди зазначену кількість карт вагонів. За допомогою цього бонусу не можна брати відкриті карти вагонів.



#### Приклад 3.

Щоб прокласти переправу між Му-і-Раною та Нарвіком, гравець може зіграти 1 локомотив плюс 2 карти вагонів однакового кольору за 2 символи локомотивів, а також 2 інші карти вагонів однакового кольору для решти ділянки.



## Таблиця підрахунку очок за ділянки

Проклавши ділянку, гравець негайно набирає кількість очок, наведену в таблиці підрахунку за ділянку відповідної довжини, просуваючи свій маркер підрахунку очок треком підрахунку очок. Дивіться таблицю підрахунку нижче:

| Довжина ділянки |                                                                                    | Очки |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1               |   | 1    |
| 2               |   | 2    |
| 3               |   | 4    |
| 4               |   | 7    |
| 5               |  | 10   |

## Узяти нові карти маршрутів

У свій хід гравець може взяти нові карти маршрутів. Для цього він бере 3 верхні карти колоди маршрутів. Якщо в колоді менше ніж 3 карти, гравець бере всі доступні карти.

Гравець повинен залишити собі принаймні 1 з узятих карт, але може залишити і 2, і навіть усі 3. Ті маршрути, які він не залишає, гравець кладе під низ колоди. Маршрути, які гравець не повернув у колоду в цей хід, залишаються в нього до кінця гри. Він не зможе скинути їх під час наступного взяття карт маршрутів.

Міста, зазначені на карті маршруту, відповідають цілям подорожі. На карті маршруту позначено міста, які гравець повинен з'єднати, виклавши своїми вагонами безперервний шлях між ними. Якщо гравець зміг виконати завдання карти маршруту, то наприкінці гри він додає ці очки до свого рахунку. Якщо ж гравець не виконав завдання карти, тоді він повинен відняти ці очки.

Кarti маршрутів треба тримати в таємниці від суперників аж до фінального підрахунку очок. Протягом гри гравець може мати будь-яку кількість карт маршрутів.



## Кінець гри

Якщо після завершення ходу в будь-якого гравця залишається 2 або менше фішок вагонів, тоді починається завершальний раунд, у якому всі гравці (**включно з цим**) виконують по одному останньому ходу. Потім гра закінчується і відбувається фінальний підрахунок очок.

## Підрахунок очок

- ♦ Протягом гри гравці вже набирали очки за прокладені ділянки, однак про всяк випадок можете перерахувати очки кожного гравця.
- ♦ Потім гравці відкривають усі свої карти маршрутів. Очки за свої завершені маршрути гравець додає до свого рахунку, а за незавершені — віднімає.
- ♦ Насамкінець гравці рахують очки за 4 бонусні карти (опис кожної карти див. далі). Якщо кілька гравців виконали завдання бонусної карти, то всі ці гравці набирають бонусні очки.
- ♦ Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає той гравець, який виконав більше завдань карт маршрутів. Якщо й далі нічия, перемагає той претендент, який виконав найбільше завдань бонусних карт. Якщо нічия зберігається, усі претенденти ділять перемогу.

# БОНУСНІ КАРТИ



## **А** Поклик джокерів

Ці бонусні очки набирає гравець, який має на руці найбільше локомотивів.

*Примітка:* під час визначення переможця за цією картою кожні 2 карти вагонів однакового кольору вважають 1 локомотивом.



## **В** Столичні інвестиції

Ці бонусні очки набирає гравець, який який проклав найбільше маршрутів, що ведуть до Стокгольма, Копенгагена, Осло та Гельсінкі.



## **С** Ефективність витрат

Ці бонусні очки набирає гравець, у якого наприкінці гри залишилося найбільше фішок вагонів.



## **Д** Малими кроками

Ці бонусні очки набирає гравець, який завершив найбільше маршрутів завдовжки в одну комірку.



## **Е** Північний експрес

Ці бонусні очки набирає гравець, який виклав на мапі найдовший безперервний шлях. Безперервний шлях може пролягати кілька разів через те саме місто чи робити петлі, але кожен маршрут рахують лише один раз.



## **Г** Локальна мережа

Ці бонусні очки набирає гравець, який завершив найбільше малих маршрутів (вартістю 5 очок або менше).



## **Г** Міжнародний магнат

Ці бонусні очки набирає гравець, який з'єднав своїми маршрутами найбільше різних країн. На ігровому полі є загальом 9 різних країн, позначених їхніми прапорами.



## **Н** Полярний експрес

Ці бонусні очки набирає гравець, який завершив найбільше маршрутів, що ведуть принаймні до одного міста за Полярним колом.



## **І** Нагорода «Снігоприбирач»

Ці бонусні очки набирає гравець, який проклав найбільше ділянок принаймні до одного міста за Полярним колом.



## **І** Майстер переправ

Ці бонусні очки набирає гравець, який проклав найбільше переправ.



## **К** Дикий захід

Ці бонусні очки набирає гравець, який виконав найбільше маршрутів, що з'єднують принаймні одне норвезьке місто.



## ТВОРЦІ ГРИ

Автор:  
**Алан Р. Мун**

Ілюстратор: Жульєн Дельваль  
Графічний дизайнер: Сіріль Дожан  
Перекладач: Святослав Михаць

Тестувальники: Janet E. Moon, Bobby West, Keith Ward, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch,  
Adrien Martinot, Alexiane Achard, Franck Lefebvre, Caroline Sebayhi & Sébastien Rio.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder

© 2025 Days of Wonder - All Rights Reserved.