

Алан Р. Мун

# КВИТОК на ПОТЯГ

Пригоди на потязі продовжуються! **ЄВРОПА**

**В**ід скелястих пагорбів Единбурга до залитих сонцем доків Константинополя, від запорошених алей Памплони до залишеної на поталу вітрам станції в Берліні гра "Квиток на потяг. Європа" відправить вас потягом до нових пригод чудовими містами Європи на рубежі століть.

Чи ризикнете ви проїхатися темними тунелями Швейцарії? Чи наважитесь переправитись на поромі через Чорне море? Чи вирішите споруджувати грандіозні залізничні станції у славетних столицях старих імперій? Ваш наступний хід може зробити вас найвеличнішим залізничним магнатом Європи!

Пакуйте свої валізи, кличте носія і застрибуйте на потяг!



# Що у коробці?

- ◆ ігрове поле з мапою Європи
- ◆ 240 кольорових залізничних вагончиків (по 45 блакитного, червоного, зеленого, жовтого та чорного кольорів з кількома запасними вагончиками кожного кольору)
- ◆ 15 кольорових залізничних станцій (по 3 станції кожного кольору)
- ◆ 158 ілюстрованих карт:



110 карт вагончиків (по 12 кожного типу, а також 14 локомотивів)

46 карт з маршрутами



6 довгих маршрутів із блакитним фоном

40 коротких маршрутів



1 карта-пам'ятка



1 бонусна карта «Європейський експрес» – за найдовший безперервний шлях

- ◆ 5 дерев'яних фішок для підрахунку балів (по 1 кожного кольору)
- ◆ правила гри
- ◆ код доступу до Days of Wonder Online (на зворотному боці Правил)

**Важлива примітка:** Гравці, знайомі з першою грою цієї серії Ticket to Ride®, повинні звернути увагу на такі додатки: пором, тунелі та залізничні станції.

## Підготовка до гри

Розташуйте ігрове поле у центрі столу. Кожен гравець отримує набір із 45 залізничних вагончиків обраного кольору, відповідний набір із 3-х кольорових залізничних станцій разом з відповідною фішкою для підрахунку балів. Кожен гравець розміщує свою фішку для підрахунку балів на стартовій точці **1** на шкалі балів, що зображена навколо ігрового поля. Щоразу, коли гравець отримує бали, він пересуває свою фішку на відповідну кількість пунктів.

Потасуйте колоду з картами вагончиків та роздайте кожному гравцю по 4 карти **2**.

Покладіть решту колоди сорочкою догори біля ігрового поля і викладіть верхні 5 карт з колоди лицевою стороною догори одна біля одної **3**.

Покладіть бонусну карту «Європейський експрес» і карту-пам'ятку біля ігрового поля лицевою стороною догори як нагадування для гравців **4**.

Візьміть карти із маршрутами і відокремте довгі маршрути від коротких. Потасуйте карти з довгими маршрутами і випадковим чином роздайте по одній кожному гравцю **5**. Покладіть решту довгих маршрутів в ігрову коробку так, щоб ніхто не бачив, які маршрути залишились.

Тепер потасуйте карти з короткими маршрутами та роздайте кожному гравцю по 3 карти **6**, а решту колоди покладіть сорочкою догори поруч з ігровим полем.

Можете розпочинати гру.



## Початок гри

Спочатку гравці мають вирішити, які з отриманих карт з маршрутами вони хотіли б собі залишити. Кожен гравець повинен обрати принаймні дві карти, але може залишити і більше. Можна відкинути як довгі, так і короткі маршрути. Усі повернуті до колоди карти покладіть в ігрову коробку так, щоб ніхто не бачив, які маршрути залишились. Гравці зберігають свої карти з маршрутами до кінця гри.

## Мета гри

Метою гри є набрати найбільшу кількість балів. Бали можна набирати таким чином:

- ◆ Проклавши ділянку дороги між двома сусідніми містами на мапі;
- ◆ Успішно проклавши безперервний шлях між двома містами, зазначеними у вашій картці з маршрутом;
- ◆ Проклавши найдовший безперервний шлях і отримавши таким чином бонусну карту «Європейський експрес»;
- ◆ І за кожен залізничну станцію, що залишилась в резерві у кінці гри.

*Наприкінці гри від загальної кількості набраних гравцем балів потрібно відняти бали за кожен непрокладений маршрут, вказаний на його картах з маршрутами.*

## Хід гри

Починає гру той гравець, який відвідав найбільшу кількість європейських країн. Далі гра продовжується за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу, гравець повинен виконати одну (і лише одну) з чотирьох дій:

**Взяти карту вагончика** – гравець може взяти 2 карти вагончиків (або одну, якщо він обрав відкриту карту локомотива. Дивись «Локомотиви»);

**Прокласти ділянку** – гравець може прокласти певну ділянку дороги, використавши кілька карт вагончиків, які відповідають кольору та довжині ділянки. Він має розмістити по одному зі своїх кольорових вагончиків на кожній частині цієї ділянки і підрахувати бали за довжину цієї ділянки відповідно до таблиці підрахунку балів;

**Витягнути карту з маршрутом** – гравець бере 3 карти з маршрутами з колоди і на вибір залишає собі принаймні одну з них;

**Побудувати залізничну станцію** – гравець може побудувати залізничну станцію у будь-якому місті, в якому ще немає жодної станції. Для побудови першої залізничної станції він використовує одну карту вагончика будь-якого кольору і ставить свою станцію у бажане місто. Щоб побудувати другу станцію, він вже має використати 2 карти одного кольору, а для третьої – три.

## Карты вагончиків

Є 8 типів карт звичайних вагончиків, по 12 кожного типу, і 14 карт локомотивів. Кольори кожного типу цих карт відповідають кольору ділянки між містами на ігровому полі: фіолетовому, блакитному, оранжевому, білому, зеленому, жовтому, чорному і червоному.

Якщо гравець вирішує тягнути карти вагончиків, то під час свого ходу він може взяти 2 карти. Кожну з цих карт можна брати як із тих, які лежать лицевою стороною догори (відкриті), так і верхні карти з колоди (хід наосліп). Якщо гравець обирає відкриту карту, то на її місце потрібно одразу покласти верхню карту з колоди. Якщо він взяв відкриту карту локомотива, то це єдина карта, яку можна взяти за хід (дивись «Локомотиви»).

Якщо у будь-який момент гри три з п'яти відкритих карт є локомотивами, то усі п'ять карт негайно йдуть у відбій і натомість їм на заміну викладають п'ять нових карт.

Гравець може мати будь-яку кількість карт у руці в будь-який момент гри. Коли колода закінчується, відбій тасується і формується нова колода. Карты слід ретельно потасувати, оскільки вони зазвичай йдуть у відбій наборами.

У малоймовірних випадках, коли в колоді не залишається карт, а також немає відбою (оскільки гравці накопичили багато карт на руках), гравець не може тягнути карти вагончиків. Натомість він може лише прокласти ділянку, тягнути карти з новими маршрутами, або побудувати залізничну станцію.



## Локомотиви

Локомотиви є багатокольорними і замінюють будь-яку карту, тобто можуть бути частиною будь-якого набору карт під час прокладання ділянки. Вони також є необхідними при прокладанні поромних ділянок (дивись «Пороми»).

Якщо гравець під час свого ходу взяв карту локомотива із п'яти відкритих карт, то це єдина карта, яку він може взяти. Якщо після того, як гравець взяв одну карту, на заміну їй витягнута карта локомотива, то гравець не може її взяти, так само як і іншу карту локомотива з 5-и відкритих карт.

Однак, якщо гравцю пощастило і він витягнув карту локомотива з колоди під час ходу наосліп, то ця карта вважатиметься за одну, і гравець все ще може взяти в цілому дві карти під час цього ходу.



## Прокладання ділянок

Ділянка – це сукупність безперервних кольорових (деколи сірих) проміжків між двома суміжними містами на мапі. Щоб прокласти ділянку, гравець повинен зіграти набором карт, кількість та колір яких дорівнює кількості та кольору проміжків на обраній ділянці.

Для більшості ділянок потрібен набір карт певного кольору. Локомотиви завжди можуть бути використані на заміну будь-якого кольору (дивись Приклад 1).

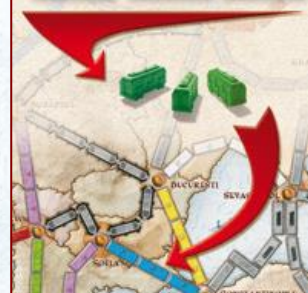
Ділянки сірого кольору можуть бути прокладені за допомогою набору карт будь-якого одного кольору (дивись Приклад 2).

Коли ділянку прокладено, гравець розміщує по одному своєму пластиковому вагончику на кожен проміжок ділянки. Набір карт, що були використані для прокладення ділянки, йдуть у відбій. Після цього гравець одразу підраховує бали, перемістивши свою фішку на відповідну кількість пунктів вздовж шкали балів на ігровому полі відповідно до таблиці підрахунку балів на ст.7.

Гравець може прокласти будь-яку вільну ділянку на ігровому полі. Він не зобов'язаний продовжувати якусь зі своїх раніше прокладених ділянок.

За свій хід гравець має повністю прокласти ділянку. Тобто він не може поставити 2 вагончика на ділянці із трьома проміжками і чекати до наступного ходу, щоб поставити 3-й вагончик.

Під час свого ходу гравець може прокласти тільки одну ділянку.



**Приклад 1**  
Щоб прокласти блакитну ділянку довжиною у 3 проміжки, гравець може зіграти будь-якою із наступних комбінацій:  
3 блакитних карти,  
2 блакитні і локомотив,  
1 блакитна і 2 локомотиви,  
або 3 локомотиви.



**Приклад 2**  
Щоб прокласти ділянку із двома сірими проміжками, гравець може використати 2 червоні карти, одну блакитну і локомотив, або 2 локомотиви.

## Подвійні ділянки



Подвійні ділянки

Між деякими містами є подвійні ділянки. Це ділянки, проміжки яких є паралельними та однаковими за кількістю. Один гравець не може прокласти обидві ці ділянки між тими ж містами за гру.

Зауважте, що існують також ділянки, які є частково паралельними, але пов'язують різні міста. Вони не є подвійними.



Паралельні ділянки

**Важлива примітка:** У грі з 2-ма або 3-ма гравцями можна використовувати лише одну із подвійних ділянок. Гравець може прокласти якусь одну із двох ділянок між містами, після чого інша ділянка вважається закритим для інших гравців до кінця гри.

## Пороми



Пороми це специфічні сірі ділянки дороги, що поєднують два суміжні міста через водойму. Їх можна легко розпізнати за значком локомотива на хоча б одному із проміжків, що складають ділянку.

Щоб прокласти поромну ділянку, гравець має використати карту локомотива на кожен символ локомотива на ділянці і звичайний набір карт відповідного кольору на інші проміжки поромної ділянки.



Для того, щоб прокласти поромну ділянку зі Смирни до Палермо, потрібно використати 4 карти будь-якого одного кольору і 2 карти локомотивів.

## Тунелі



Тунелі є особливими ділянками дороги, які можна легко відрізнити завдяки специфічним міткам і контурам навколо кожного проміжку.

Тунелі є особливими, тому що гравець не знає наскільки довгою є ділянка, яку він намагається прокласти!

Під час спроби прокласти тунельну ділянку дороги гравець спочатку кладе кількість карт, що відповідає кількості проміжків, зображених на ділянці. Після цього він бере 3 верхні карти вагончиків із колоди і кладе їх лицевою стороною.

На кожну нову відкриту карту того ж кольору, що і карти, які використовує гравець для прокладання цього тунелю, він має викласти з руки додаткові карти того ж кольору (або карти локомотивів). Тільки після цього гравець може успішно прокласти тунельну ділянку дороги.

Якщо ж гравець не має достатньої кількості додаткових карт вагончиків потрібного кольору (або не хоче їх використовувати), він забирає усі свої карти назад у руку і закінчує свій хід.

Укінці ходу 3 викладені з колоди карти вагончиків йдуть у відбій.

Пам'ятайте, що локомотиви є багатокольорними і замінюють будь-яку карту, тому кожна карта локомотива, яка була взята з верху колоди під час спроби пройти через тунель, автоматично змушує гравця викласти додаткову карту потрібного кольору.

Якщо гравець намагається пройти через тунель, використовуючи тільки карти локомотивів, тоді йому потрібно викладати додаткові карти (які у цьому випадку мають бути картами локомотивів) тільки якщо відкриються карти локомотивів.

У малоймовірному випадку, коли недостатньо карт в колоді чи відбої для відкриття 3-х карт при проходженні через тунель, тоді відкривають тільки наявні карти. Якщо ж усі карти перебувають у гравців на руках і немає жодної додаткової карти для відкриття, то тунельну ділянку можна вважати прокладеною без ризику.



Два паралельні тунелі, чорний і білий, поєднують Мадрид і Памплону.



## Витягання карт з маршрутами

Гравець може використати свій хід, щоб витягнути додаткові карти з маршрутами. Для цього він бере 3 карти з верху колоди карт з маршрутами. Якщо в колоді залишилося менше 3-х карт, то гравець бере усі наявні карти.

Гравець повинен залишити собі принаймні одну карту, але, якщо захоче, то може також залишити дві або й всі три карти. Усі повернуті карти потрібно покласти під низ колоди. Обрані карти потрібно тримати до кінця гри. Їх не можна скидати під час наступних ходів.

Міста зазначені на картці з маршрутом є цілями подорожі гравця і можуть принести йому як премію, так і штраф. Якщо до кінця гри гравець створює безперервний шлях зі своїх кольорових пластикових вагончиків між містами, вказаними у картці з маршрутом, то він отримує додаткові бали, зазначені на картці як ціна маршруту. Якщо ж гравець не зможе прокласти безперервний шлях між цими двома містами, то ці бали потрібно відняти від загальної кількості набраних ним балів.

Кarti з маршрутами потрібно тримати в таємниці від інших гравців до остаточного підрахунку балів. Протягом гри гравець може мати будь-яку кількість таких карт.



## Побудова залізничних станцій

Залізнична станція дає можливість своєму власнику використати одну і тільки одну ділянку, яка належить іншому гравцю, до (чи із) цього міста з метою поєднати міста в його картці з маршрутом.

Станції можна збудувати у будь-якому вільному місті, навіть якщо на той момент до нього не прокладена жодна ділянка. Два гравці не можуть збудувати свої залізничні станції в одному місті.

Кожен гравець може збудувати максимум одну станцію за свій хід і 3 станції за всю гру.

Щоб збудувати свою першу станцію, гравець має викласти одну карту вагончика з руки і розташувати свою одну кольорову станцію у вибраному місті. Щоб збудувати другу станцію, гравець має викласти 2 карти одного кольору, а для третьої – 3 карти одного кольору. Як завжди, будь-яку карту можна замінити картою локомотива.

Якщо гравець використовує одну станцію, щоб об'єднати міста із різних карт з маршрутами, то це може бути тільки одна ділянка до цього міста зі станцією для усіх його карт. Власник станції може вирішити, яку ділянку він обирає, аж в кінці гри.

Гравцю зовсім не обов'язково будувати залізничні станції. За кожну незбудовану станцію наприкінці гри гравець отримує по 4 бали.

	СТАНЦІЯ		ВАРТІСТЬ
1-ша		=	
2-га		=	
3-тя		=	

*Вартість станції*



## Кінець гри

Коли наприкінці ходу в якогось гравця залишається два, або менше пластикових вагончиків, тоді кожен гравець, включно з цим гравцем, має право на ще один останній хід. Після цього гра завершується, і гравці підраховують свої остаточні результати.



## Підрахунок балів

Гравці мають заздалегідь підраховувати бали після кожної прокладеної ділянки. Але, щоб переконатися, що не було помилок, на цьому етапі кожен гравець може перерахувати свої бали.

Після цього гравці повинні розкрити всі свої карти з маршрутами. Ціна успішно прокладеного маршруту додається до набраних балів, а ціна незавершених маршрутів віднімається від загальної кількості балів.

Пам'ятайте, що кожна збудована станція дозволяє своєму власнику використати одну і тільки одну ділянку, яка належить іншому гравцю, до цього міста з метою поєднати міста в його картці з маршрутом. Якщо гравець використовує одну станцію, щоб об'єднати міста із різних карт з маршрутами, то він може використати тільки одну ділянку до чи із цього міста зі станцією для усіх своїх карт.

Довжина ділянки	Набрані бали
1 	1
2 	2
3 	4
4 	7
6 	15
8 	21

Коли гравець прокладає ділянку, то він одразу набирає кількість балів, що вказана в таблиці підрахунку балів, залежно він довжини такої ділянки.

Додайте до загальної кількості балів гравця по 4 бали за кожен незбудовану станцію.

Нарешті, додайте 10 бонусних балів за «Європейський експрес» гравцю (гравцям), який проклав найдовший безперервний шлях на мапі. Оцінюючи та порівнюючи довжини шляхів, слід враховувати лише безперервні вервечки пластикових вагончиків одного кольору. У безперервний шлях можна включати петлі, також він може кілька разів проходити через одне і те ж місто, але один пластиковий вагончик ніколи не може бути порахований двічі. Станції та ділянки опонентів, до яких гравці отримали доступ завдяки цим станціям, не враховуються під час підрахунку найдовшого шляху. Якщо кілька гравців проклали однаковий найдовший безперервний шлях, то вони усі отримують по 10 бонусних балів.

Гравець з найбільшою кількістю балів перемагає. Якщо два або більше гравців отримали однакову кількість балів, то виграє гравець, який завершив більшу кількість маршрутів з карт з маршрутами. Якщо все одно кількість балів буде однаковою, то гравець, який використав найменше станцій оголошується переможцем. У випадку, коли вони використали однакову кількість станцій, виграє той, хто володіє картою найдовшого безперервного шляху.



## ЗМІСТ

Гра містить .....	ст.2	• Пороми.....	ст.5
Підготовка до гри.....	ст.2	• Тунелі.....	ст.5
Мета гри.....	ст.3	- Витягання карт з маршрутами.....	ст.6
Хід гри.....	ст.3	- Побудова залізничних станцій.....	ст.6
- Карти вагончиків.....	ст.3	Кінець гри.....	ст.7
• Локомотиви.....	ст.4	Підрахунок балів.....	ст.7
- Прокладання ділянок дороги.....	ст.4	Days of Wonder Online.....	ст.8
• Подвійні ділянки.....	ст.4		

## Days of Wonder Online

**Register your board game**

Here is your train ticket to Days of Wonder Online - The online board game community where ALL your friends play!

Register your game at [www.ticket2ridegame.com](http://www.ticket2ridegame.com) to receive online discounts and discover game variants, additional maps and more.

Simply click on the New Player button and follow the instructions.



[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic design by Cyrille Daujean

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

Geographical Note: We strove to accurately represent the political boundaries of Europe in 1901 and preserve the cities' common name in their local language at the time. For gameplay purposes however, we were forced to slightly adjust the position of certain cities on the map.

**We wish to thank the following play-testers for their contribution:**

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Terry Gaudet, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Michael Robert, Bob Scherer-Hoock, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist and everyone at Days of Wonder.

Переклад та рецензування – Курінь УСП «Борисфен»